

## DESAIN PERANCANGAN BUKU *POP-UP*

### PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAL CANDI BAJANG RATU TROWULAN

#### Purwitaning Dyah Rahayu

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
pdyahrahayu@yahoo.com

#### Wayan Setiadarma

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
wsetiadarma@yahoo.co.id

#### Abstrak

Sejarah yang ada di negara kita Indonesia sangatlah beragam dan penting untuk dipelajari dan dikenalkan sejak dini kepada anak – anak. Ada banyak macam bangunan peninggalan bersejarah yang ada di Indonesia, termasuk peninggalan yang ada di Mojokerto. Pada masa sekarang ini banyak anak – anak bahkan orang dewasa yang belum tahu sejarah mengenai candi Bajang Ratu. Pembuatan media kreatif diharapkan dapat mengenalkan secara kreatif kepada anak – anak sejak dini dengan cara yang menyenangkan. Salah satunya diantaranya adalah buku *pop-up* “Mengenal Candi Bajang Ratu Trowulan”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi serta menggunakan teknik validasi data dan desain untuk mengetahui kevalidan buku *pop-up* yang akan dibuat. Untuk penerapan buku *pop-up* “Mengenal Candi Bajang Ratu, Trowulan” akan diuji coba terbatas kepada 3 anak usia antara 5 – 8 tahun.

Pada tahap awal proses perancangan buku *pop-up* “Mengenal Candi Bajang Ratu, Trowulan”, yaitu terlebih dahulu melewati proses pembuatan sinopsis susunan buku, membuat ilustrasi candi dan membuat karakter tokoh yang ada dalam cerita sejarah, membuat susunan sketsa ilustrasi, membuat *dummy pop-up* dari sketsa ilustrasi, memindah komponen *dummy* menjadi *file* dalam komputer, melakukan proses pewarnaan dengan menggunakan *software digital photoshop* dan *paint tool*, mencetak komponen *pop-up* pada kertas *Art Paper* 260 gram berukuran A3, memotong setiap bagian komponen *pop-up*, merakit komponen *pop-up* dan yang terakhir melakukan penjilidan ilustrasi *pop-up* dengan *hard cover*. Desain buku *pop-up* “Mengenal Candi Bajang Ratu, Trowulan” setiap halamannya dibuat banyak ilustrasi gambar dan minim tulisan. Uji coba dilakukan hanya untuk melihat apakah anak tertarik dengan buku *pop-up* yang telah dirancang. Dan ketika anak tertarik untuk lebih memahami dan mempelajari dapat dikatakan bahwa buku perancangan yang dibuat telah berhasil dan dapat membantu anak belajar dengan metode yang kreatif dan menyenangkan.

**Kata Kunci : Buku *Pop-Up*, Candi Bajang Ratu, Trowulan**

#### Abstract

History in our country Indonesia is very diverse and it is important to be studied and introduced early to our children. Many kinds of historical heritage buildings in Indonesia, including in Mojokerto. At the present time many children and even adults who do not know the history of the temple of Bajang Ratu. Making creative media is expected to introduce creatively to children from an early age in a fun way. One of them include a *pop-up* book "Understanding Bajang Ratu Temple Trowulan".

The method used in this research is the development method. The process of collecting data in this study conducted by the method of observation, interviews, and documentation as well as using data validation techniques and designs to determine the validity of the *pop-up* book to be created. For the implementation of *pop-up* book "Understanding Bajang Ratu Temple Trowulan" will be tested is limited to 3 children aged between 5-8 years.

In the early stages or process design *pop-up* book "Understanding Bajang Ratu Temple Trowulan", which is first passed through the process of making a synopsis of the composition of the book, illustrating the temple and make the character in the story of history, making the arrangement sketched illustrations, create a *dummy pop-up* of sketch illustration, move the *dummy* components into a file in the computer, perform the coloring process by using digital software *photoshop* and *paint tool*, printing component *pop-up* on *Art Paper* 260 grams of A3 size, cut off any *pop-up* component parts, assembling components *pop-up* and the latter did bindery illustrations *pop-up* with a *hard cover*. Book design *pop-up* "Understanding Bajang Ratu Temple Trowulan" every page created many illustrations and minimal

text. The test is done to see if the child is only interested in the pop-up book that has been designed. And when children are interested to better understand and learn it can be said that the book design made have been successful and can help children learn the methods of creative and fun .

**Keywords : Pop - Up Book , Bajang Ratu Temple, Trowulan**

## PENDAHULUAN

Mojokerto merupakan salah satu kota yang memiliki riwayat dalam sejarah perkembangan kerajaan Majapahit di Indonesia. Kota ini mempunyai banyak peninggalan sejarah yang berada di daerah Trowulan , Kabupaten Mojokerto. Peninggalan sejarah ini antara lain berupa bangunan bangunan candi – candi, kolam, dan berbagai benda peninggalan lain yang tersimpan rapi di dalam Museum Trowulan. Candi – candi yang sudah berdiri ratusan tahun ini menjadi saksi peradaban umat manusia di Jawa khususnya Jawa Timur. Candi - candi dan bangunan yang berada di Trowulan adalah antara lain, Candi Wringin Lawang, Candi Brahu, Candi Tikus, Candi Bajang Ratu, Kolam Segaran, dll. Trowulan sendiri adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Kecamatan ini terletak di bagian barat Kabupaten Mojokerto, berbatasan dengan wilayah Kabupaten Jombang. Di kecamatan ini terdapat puluhan situs seluas hampir 100 kilometer persegi berupa bangunan, temuan arca, gerabah, dan pemakaman peninggalan Kerajaan Majapahit. Diduga kuat, pusat kerajaan berada di wilayah ini yang ditulis oleh Mpu Prapanca dalam kitab *Kakawin Nagarakretagama*. Sebagai bekas pusat kota Kerajaan Majapahit, di Situs Trowulan dapat dijumpai ratusan ribu peninggalan arkeologis baik berada di bawah maupun di permukaan tanah yang berupa : artefak ekofak serta fitur.

Pada saat ini banyak anak-anak Mojokerto yang kurang mengerti sejarah dan asal mula candi – candi yang ada tersebut. Kebanyakan mereka mengunjungi tempat itu karena ingin berwisata, hanya ingin bersantai dan banyak juga yang tidak mau tahu asal mula candi ditemukan dan sejarahnya. Sehingga sekarang ini banyak anak Mojokerto atau anak-anak daerah sekitar Trowulan yang kurang paham tentang sejarah daerahnya sendiri. Mereka hanya mengetahui tempat - tempat itu sebagai sebuah tempat nongkrong dan berkumpulnya anak muda. Hanya sebagian masyarakat dan anak - anak yang mencintai budaya dan peninggalan Indonesia yang tahu asal mula, atau cerita dari candi - candi atau bangunan - bangunan tersebut, sehingga mereka lebih menghargai adanya bangunan bangunan sejarah ini. Selain itu anak-anak usia dini seperti anak usia baru membaca pada usia 4-5 tahun juga penting untuk mengetahui sejarah yang pada masa sekarang kurang diperhatikan oleh anak- anak dan orang tua. Melihat berbagai permasalahan yang dimiliki serta belum pernah dilakukannya suatu kegiatan pendekatan dengan media buku *pop-up* pada anak - anak sekitar, sehingga perancangan karya desain grafis ini dirancang untuk mengenalkan anak - anak bukan hanya di daerah Trowulan, Mojokerto saja tetapi juga untuk anak – anak yang ingin belajar mengenai sejarah candi untuk mengetahui sejarah daerah di Trowulan dengan

strategi yang kreatif yang diperlukan untuk memperoleh goal atau target yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah (1) Bagaimana konsep perancangan buku *pop-up* mengenal Candi Bajang Ratu, Trowulan; (2) Bagaimana wujud buku *pop-up* yang berisi cerita tentang Candi Bajang Ratu, Trowulan. Dengan batasan masalah yakni ditujukan untuk anak – anak usia 5 – 8 tahun dan harus didampingi oleh orang tua atau pembimbing. Fokus perancangan hanya sampai perancangan *buku pop-up*.

## METODE

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan menurut Sugiyono (2007: 407) metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sebagai media pembelajaran, dan menguji keefektifan produk tersebut



Tabel 1. Langkah-langkah Metode Pengembangan

Metode perancangan diawali dengan mengetahui potensi dan masalah yang ada. Setelah itu dilakukan tahap pengumpulan data dengan dua cara yaitu pengumpulan data primer dan sekunder.

Pengumpulan data primer meliputi:

wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subyek yang diteliti dengan mengajukan berbagai macam pertanyaan kepada narasumber yaitu anak – anak sekitar lokasi penelitian dan orang – orang yang berkunjung di Candi Bajang Ratu mengenai apa saja yang mereka ketahui tentang candi.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses yang kompleks (Sugiyono, 2011:196).

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011:326).

Pengumpulan data sekunder :

“Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data pengumpul data, misalnya penelitian harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen” (Sugiyono,2011:308). Dan yang termasuk data sekunder adalah metode kepustakaan, internet dan metode dokumentasi data.

Setelah itu dilakukan perancangan desain , untuk melakukan perancangan diperlukan beberapa tahapan untuk mendapatkan data guna keperluan perancangan dalam desain dan selanjutnya dibuat perancangan berdasarkan konsep dasar. Tahapan pertama melakukan penelitian pada Candi Bajang Ratu Museum Trowulan , dan Perpustakaan Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Tahapan kedua setelah dilakukan penelitian adalah melakukan perancangan dengan membuat sketsa desain karakter dan desain layout. Membuat *white dummy*, setelah itu dilakukan proses komputerisasi. pencetakan, perakitan, dan yang terakhir penjilidan untuk menjadikaannya sebuah buku. Menyusun Perancangan Desain dimulai dari rancangan bentuk 3D , sampai rancangan penyusunan halaman dan apa saja informasi yang dicantumkan dalam pembuatan buku *pop-up* berjudul “Menegal , Candi Bajang Ratu, Trowulan”

### Validasi Karya

Pada tahap ini produk yang telah didesain dicermati , dinilai , dan dievaluasi oleh validator. Validasi dilakukan untuk menelaah konten, konstruk, dan bahasa dari masing – masing prototipe. Buku ini akan divalidasi oleh dua validator. Yang pertama adalah untuk validasi materi mengenai isi dari buku apakah sudah sesuai atau harus direvisi dan yang kedua untuk validasi desain dalam media yang digunakan. Dua Validator yakni validasi materi dan Validasi media adalah , ibu Dra. Nunuk Giari M., M.Pd. validator materi dan pak Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn.,M.Ds. validasi desain dan media dalam perancangan buku “Menegal Candi Bajang Ratu, Trowulan” . Saran-saran digunakan untuk merevisi perangkat yang dikembangkan. Tanggapan dan saran dari para pakar (validator) tentang desain yang telah dibuat ditulis pada lembar validasi sebagai bahan merevisi dan menyatakan bahwa apakah desain telah valid atau harus mengulang.

### Desain Final

Setelah melakukan proses validasi. Akan dilakukan proses desain akhir dengan merubah apa yang harus direvisi. Dan menambahkan apa yang harus ditambahkan dengan saran dari para validator. Jika proses ini selesai maka ini merupakan akhir dari proses perancangan desain.

### Uji Coba Terbatas

Uji Coba ditujukan secara terbatas untuk anak usia 5 – 8 tahun. Tujuan uji coba ini adalah untuk melihat apakah buku dapat diterapkan dan diterima dengan baik oleh anak – anak. Dan apakah anak – anak tertarik untuk membaca buku yang didesain secara kreatif.

## PERANCANGAN DAN HASIL PENCIPTAAN

### Ide Dasar Perancangan

Ide dasar penciptaan ilustrasi buku *pop-up* berjudul Menegal Candi Bajang Ratu yakni berupa Ilustrasi yang di *pop-up* kan, yaitu ilustrasi datar yang di desain dengan teknik *pop-up* menjadi ilustrasi yang bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul dengan gaya penggambaran dan ilustrasi disesuaikan menjadi gambar ilustrasi yang dekoratif dengan warna – warna primer yang menarik minat anak – anak untuk membaca serta tata letak juga harus diatur sebaik mungkin dan rapi. Menggunakan gambar ilustrasi dan beberapa karakter anak – anak. Dan bentuk yang akan dibuat timbul adalah candi beserta pemandangannya dan beberapa tokoh serta penjelasan dalam buku.

### Konsep Penciptaan

Dari ide dasar yang dihasilkan maka dirancang konsep karya yaitu :

Karya yang diciptakan berupa 14 halaman ilustrasi buku *pop-up* berukuran A3 jika dibuka, A4 jika ditutup.

Akan disertai prosedur penggunaan buku yang ditujukan untuk orang tua, karena dalam penggunaannya dibutuhkan bantuan orang tua untuk mendampingi anak dalam membaca dan menceritakan kembali, sehingga anak dapat lebih paham daripada membaca sendiri. Dan orang tua juga dapat lebih berinteraksi dengan anak.

Setiap halaman buku akan penuh dengan ilustrasi dan *pop-up* yang menggambarkan situasi candi Bajang Ratu , dan pada setiap halaman berikutnya akan dijelaskan sejarah dibalik candi Bajang Ratu yang ceritanya berkaitan dengan Raja ke dua kerajaan Majapahit yakni Raja Jayanegara, dan tentang keadaan Candi Bajang Ratu.

Pembuatan ilustrasi tokoh yang ditampilkan , yang terkait dengan Candi Bajang Ratu, seperti Raja Jayanegara, lalu mengenalkan Raden Wijaya yang merupakan Ayah dari Jayanegara dan pendiri kerajaan Majapahit, dan selanjutnya ibu dari Jayanegara yaitu Tribuana , dan Raja selanjutnya setelah Jayanegara yakni adik perempuannya Tribuwana Tungadewi.

Atribut dari para tokoh tidak jauh dengan adanya bukti sejarah mengenai perhiasan yang dipakai oleh anggota kerajaan menurut sumber dan gambar ilustrasi tentang Raja Jayanegara dan raja yang lain , hanya saja lebih disederhanakan.

Beberapa halaman buku akan dibuat timbul, dan berdiri sehingga terlihat seperti bentuk 3 dimensi dan memiliki volume, dan beberapa lagi dibuat dengan beberapa teknik yang membuat anak dapat berinteraksi dengan buku.

Setiap halaman juga akan diberikan keterangan tentang Candi Bajang Ratu dan mempunyai sub halaman untuk memberi kejelasan pada gambar.

### Proses Desain

Proses desain dilakukan dengan beberapa tahap yakni yang pertama

Susunan tiap halaman buku diawali dengan menyusun materi yang akan disajikan didalam buku *pop-up* mengenal candi Bajang Ratu Trowulan.

Proses desain karakter tokoh yang ada di dalam buku.



Gambar 1. Hasil Desain Karakter

Meliputi beberapa tokoh yakni Jaya sebagai narator dalam buku, Jayanegara sebagai tokoh utama cerita, Raden Wijaya, Tribuwaneswari, Dyah Wiyat dan Dyah Gitarja (Tribuwanatungadewi)

Pembuatan Sketsa Layout Ilustrasi, *White dummy*, dan *Story Board* ( Alur Cerita) mempunyai tujuan sebagai konsep dasar pembuatan ilustrasi disertai penggambarannya. Berawal dari sketsa yang dibuat, berlanjut dengan pembuatan *white dummy*, yakni membuat perancangan *pop-up* dengan media kertas gambar putih yang dipotong – potong sesuai pola desain. Dan melakukan percobaan menempel komponen, membuka dan menutup komponen untuk memastikan bahwa komponen pola *pop-up* tidak melebihi ukuran kertas halaman, menata ulang agar komponen *pop-up* terlihat rapi ketika ditutup dan mengembang dengan baik ketika dibuka.

Proses komputerisasi yang melalui dua tahapan yakni proses scanner, dan proses pewarnaan dan desain menggunakan software digital. Scanner dilakukan untuk memasukkan sketsa gambar yang telah dibuat menjadi bentuk file dan diedit lagi menggunakan komputer. Seluruh proses penggambaran dan pewarnaan menggunakan dua *software* yakni *photoshop CS3* dan *Paintool (SAI)*.

Pengaturan ukuran akan disesuaikan dengan gambar manual, setelah melewati proses scanning, pengaturan ukuran akan tetap menggunakan *software digital photoshop CS3*.

Perakitan Buku ilustrasi *Pop-Up* meliputi beberapa tahap yakni :

Proses Pencetakan, Kertas yang digunakan untuk mencetak adalah jenis kertas *Art Paper 260 gram*. Perancang memilih menggunakan jenis kertas ini adalah karena selain tebal kertas ini mempunyai dasar kertas yang mengkilap sehingga tidak perlu lagi menggunakan proses laminasi (pelapisan kertas menggunakan plastik tertentu). Selain itu kertas ini banyak digunakan sebagai media *pop-up* yang lebih kuat berdiri dan tidak terlalu tebal.

Proses *Cutting*, pada proses ini dilakukan pemotongan komponen – komponen *pop-up* untuk disusun menjadi gambar timbul menyerupai 3 Dimensi yang mempunyai ruang. Pemotongan dilakukan dengan menggunakan alat

*pencutter*, penggaris, dan gunting. Agar lebih rapi digunakan alas pemotongan yang disebut *cutting mat*.

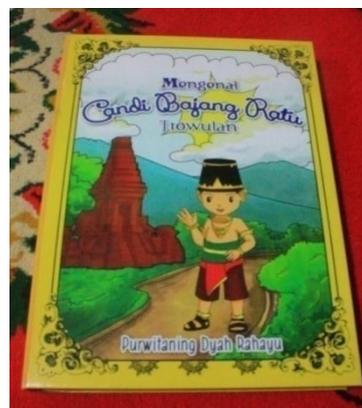
Proses Penyusunan, Komponen yang sudah dipotong – potong, akan dijadikan satu sesuai dengan *dummy* yang telah dibuat sebelumnya. Dengan proses melipat dan direkatkan.

Proses Penjilidan dilakukan setelah dilakukan proses perakitan (penyusunan)

Uji coba karya hanya dilakukan untuk melihat seberapa antusias anak – anak untuk membaca buku *pop-up*. Batasan usia uji coba adalah untuk anak usia antara 5 - 8 tahun. Jika anak – anak tertarik dalam mempelajari lebih lanjut dapat dikatakan bahwa perancangan buku *pop-up* ini dapat menarik minat anak untuk mempelajari sejarah Gapura Bajang Ratu melalui karya buku *pop-up* ini. Dari penelitian yang sudah dilakukan dan dari beberapa sumber yang ada, anak usia dini adalah anak – anak yang lebih tertarik terhadap gambar. Mereka cenderung lebih mudah memahami sesuatu dengan mengamati gambar. Oleh karena itu pembuatan buku *pop-up* “Menenal Candi Bajang Ratu, Trowulan” ini dibuat penuh dengan ilustrasi gambar dan menggunakan sedikit teks pendukung agar anak – anak lebih mudah memahami sejarah tentang candi Bajang Ratu Trowulan. Uji coba dilakukan kepada 3 orang anak berusia random antara 5- 8 Tahun dengan bimbingan orang tua. Pertama anak akan diperlihatkan buku *pop-up* mengenai candi Bajang Ratu dan akan diamati oleh perancang bagaimana antusias anak terhadap isi buku. Kemudian setelah dilakukan uji coba baru dilakukan penarikan kesimpulan atas uji coba yang dilakukan.

Hasil Uji Coba terhadap 3 orang anak dapat dikatakan cukup berhasil menarik minat anak- anak yang cenderung ingin tahu terhadap sesuatu yang baru dilihatnya dengan buku cerita yang menarik dan penuh warna. Serta komunikatif untuk anak dikarenakan ada beberapa halaman yang dapat digerakkan. Pendapat orang tua serta beberapa guru juga menerima dengan baik adanya buku *pop-up* untuk anak anak ini. Selain bisa menarik minat baca anak, juga anak – anak dapat memahami isi dari bangunan bersejarah yang ada di kabupaten Mojokerto.

#### Hasil Perancangan Karya



Gambar 2. Cover Depan Buku Pop – Up



Gambar 3. Hasil Perancangan Buku Pop Up halaman 7

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dan perancangan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Buku “Mengenal Candi Bajang Ratu , Trowulan” ini mempunyai tujuan untuk mengenalkan secara dini kepada anak – anak salah satu bangunan Candi Bajang Ratu dijelaskan secara jelas dan singkat sesuai dengan tujuan buku dirancang. Ilustrasi tokoh menampilkan beberapa tokoh inti dari cerita asal – usul Candi Bajang Ratu, yakni , Raja Jayanegara, Raja Raden Wijaya, Ratu Tribuwaneswari, dan kedua adiknya Dewi Gitarja (Tribuwana Tungadewi) dan Dyah Wiyat. Pembatasan dilakukan karena buku ini dirancang untuk anak – anak usia yang masih belajar membaca dan cenderung masih menyukai gambar yang penuh warna. Untuk penjelasan dari Candi juga diberi batasan sesuai dengan usia pembaca yang ditujukan untuk anak usia 5-8 tahun. Pakaian dan atribut yang dikenakan disesuaikan dengan pakaian Raja – Raja Majapahit, tetapi tidak terlalu spesifik dengan hanya menunjukkan bahwa seorang Raja pasti memiliki mahkota , memakai perhiasan dan baju yang bagus.

Ide dasar penciptaan karya adalah ilustrasi yang di *pop-up* kan, dengan menggunakan beberapa teknik dasar *pop – up*. Berupa gambar timbul dengan teknik *floating layers*, gambar berdiri menyerupai 3 dimensi dengan menggunakan teknik *V-fold*, dan juga *slidding motion* digunakan untuk gambar yang bisa digerakkan.

Konsep dari ide dasar adalah karya yang dirancang berupa 14 halaman ilustrasi, buku berukuran A4. Akan disertai prosedur penggunaan buku yang harus

didampingi orang tua. Disetiap halaman akan penuh dengan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan Candi Bajang Ratu. Kondisi candi juga disamakan dengan wujud asli candi sampai saat ini. Tidak semua ilustrasi *pop - up* dijadikan berdiri menyerupai 3 dimensi, tetapi ada juga yang timbul dan dapat digerakkan, mengingat perancangan buku ini menggunakan 3 teknik dasar *pop - up* yang berbeda. Setiap halaman juga akan ada teks pendukung supaya anak dapat lebih memahami isi dari buku yang ada.

Wujud dari karya berupa buku berukuran A4 yang mempunyai cover berukuran 33x22,5 cm dan berisi 14 halaman, dengan menggunakan 3 teknik dasar *pop – up*, yaitu teknik *V-Fold*, Teknik *Slidding Motion*, dan Teknik *Floating Layers*. Halaman bagian dalam seukuran kertas A4. Jenis kertas yang digunakan adalah kertas Art Paper 260 gram, karena Art Paper mempunyai dasar yang mengkilat sehingga tidak memerlukan laminasi, ketebalan juga dipilih yang tidak terlalu tebal tapi dapat kuat ketika berdiri dan akhirnya dipilih kertas Art Paper 260 gram. Untuk proses sketsa, dilakukan penggambaran awal (sketsa) kemudian di scan dan masuk kedalam proses pewarnaan menggunakan *software digital Photoshop* dan *Paintool (SAI)*. Jadi dilakukan dua tahap untuk menghasilkan setiap halaman ilustrasi *pop-up*. Untuk hasil akhir setelah menempel buku *pop – up* menjadi satu adalah memberi *Hard Cover* pada sampul untuk memberi kesan kuat pada buku.

### Saran

Anak – anak mempunyai daya imajinasi yang masih tinggi, dan buku *pop - up* dapat membantunya untuk lebih mengembangkan imajinasi yang mereka punya dengan gambar gambar yang dibuat “lebih hidup”. Tetapi di Indonesia masih sedikit pemahaman orang tua mengenai buku *pop – up* , karena di negara kita buku yang bertema *pop - up* banyak yang masih import dari negara lain, dan negara kita belum banyak membuat buku bertema *pop - up*. Disamping buku yang diimport berbahasa asing, harga yang ditawarkan untuk sebuah buku *pop - up* lumayan mahal. Disamping itu cerita – ceritanya juga diadaptasi dari barat sehingga kurang bisa mengenalkan sejarah negara kita dengan baik.

Disini perancang menyarankan bagi mahasiswa lainnya yang ingin membuat karya ilustrasi *pop - up* untuk dapat membuat karya yang bercerita tentang nusantara yang sangat kaya akan pesan moral dan nasihat, ataupun mengenai sejarah - sejarah bangunan yang ada di Indonesia yang penting untuk kita pelajari agar kita bisa melestarikan peninggalan bersejarah yang ada di Indonesia dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji,Krisna Bayu & Achmad,Sri Wintala. 2014. *Senjakala Majapahit*. Yogyakarta: Araska  
 Aris Munandar, Agus.2008. *Ibukota Majapahit, Masa Jaya dan Pencapaian*. Jakarta: Komunitas Bambu

- Kusumajaya, I Made, dkk. 2003. *Mengenal Purbakala Majapahit didaerah Trowulan*. Mojokerto: Museum Trowulan
- Muljana, Slamet. 2006. *Tafsir Sejarah Nagara Kretagama*. Yogyakarta : LKiS
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Tangerang : Universitas Pelita Harapan
- Sanyoto, Sadjiman Edji. 2005. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta:\_\_\_\_\_
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, Primadi . 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung : Kelir



UNESA

Universitas Negeri Surabaya