

## PERANCANGAN BUKU POP-UP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG RUMAH DAN PAKAIAN ADAT NUSANTARA DI JAWA

**Iftitahun Najahah**

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
italala1223@gmail.com

**Eko Agus Basuki Oemar**

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
ekoaboemar@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai latar belakang yaitu adanya kesulitan belajar siswa. Banyak anak-anak yang malas belajar sehingga dibutuhkan alternatif belajar sambil bermain yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya tentang budaya adat yang tidak sepenuhnya didukung media informasi yang menyajikan sesuatu yang menarik maka peneliti melakukan perancangan buku media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa berbasis pop-up yang saat ini merupakan media yang cukup diminati karena didukung dengan visualisasi 3D. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi, penyajian data dan validitas data. Pada proses perancangan buku *pop-up* rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa, yaitu terlebih dahulu menentukan konsep desain dan membuat desain buku *pop-up* dengan mempersiapkan alat dan bahan, membuat thumbnail. Selanjutnya untuk final desain membuat outline desain dan final desain *pop-up* menggunakan Coreldraw dan Photoshop. Kemudian desain yang sudah dicetak kemudian dirangkai menjadi satu dengan menempel hingga setiap halamannya terlihat timbul atau berbentuk *pop-up* yang terdapat sampul depan dengan judul "*pop-up* rumah dan pakaian adat" dan buku pun diterapkan pada siswa taman kanak-kanak sebagai media pembelajaran. Hasil dari perancangan berupa buku A4 yang berisi 6 halaman dengan menggunakan teknik dasar pop-up yakni V-Fold dan Floting Layer.

**Kata kunci:** pop-up, perancangan, Rumah dan Pakaian Adat

### ABSTRACT

The background of the research is the student's learning difficulties. Many children who are lazy to learn and so we need an alternative learning while playing interesting and exciting. One was about the indigenous culture that is not fully supported by the media presentation of the information that something interesting then researchers conducted a media guide design of learning about the house and custom clothing archipelago in Java based pop-up are now a media that is preferred because it's supported by 3D visualization. The method of the research is the development method. The process of collecting data in this study used observation, interview, and documentation. Data analyst technique in this study is the reduction, data presentation and validity of the data. In the process of designing pop-up books house and custom clothing archipelago in Java, which is to first determine the design concept and make the design pop-up book by preparing tools and materials, create thumbnails. Furthermore, to make the final design of the outline design and final design of the pop-ups using CorelDraw and Photoshop. Then the designs that have been printed and then assembled into one by attaching to each pages visible signage or in the form of pop-ups that are front with the title "pop-up houses and custom clothes" and the book was applied to students kindergarten as media learning. The results of the design in the form of a book containing six A4 pages using basic techniques ie pop-up V-Fold and floting Layer.

**Keyword:** Pop-Up , Design, House dnd Custom Clothing

### PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Hasbullah (2005:1-4) merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam

perkembangannya pendidikan juga dapat diartikan sebagai bimbingan yang diberikan orang dewasa agar ia menjadi orang dewasa yang berkependidikan. Pendidikan juga harus dilakukan untuk membentuk perilaku dan mengetahui nilai-nilai keagamaan serta

kebudayaan yang baik dan benar di mata masyarakat maupun negara.

Dalam dunia pendidikan terutama di sekolah pasti ada proses belajar mengajar. Proses mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan (guru). Dalam proses pembelajaran berlangsung terkadang banyak siswa yang jenuh ketika mengikuti proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan faktor materi yang disampaikan dan cara penyampaian materi kepada siswa kurang menarik (cenderung membosankan).

Menurut Sanjaya (2006:52) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran, faktor-faktor tersebut harus direncanakan dan dirancang dengan baik. Seperti yang telah disebutkan oleh Sanjaya salah satu hal yang mempengaruhi proses pendidikan adalah media pembelajaran. Untuk itu, media yang digunakan dalam mengajar harus baik dan tepat guna agar siswa dapat memahami materi dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Untuk menarik perhatian anak agar tidak malas dan gemar belajar dibutuhkan alternatif belajar sambil bermain melalui model media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan media buku *pop-up*. Pemilihan media buku *pop-up* ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan. Ann Montanaro 1993 dalam (Dzuanda 2009:1) mendefinisikan bahwa buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Media buku *pop-up* cukup diminati karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi, dan juga tampilan visual yang lebih berdimensi membuat lebih nyata dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya. Gambar ilustrasi benda ataupun hewan dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan berdiri, hal seperti ini akan dapat memicu daya abstraksi anak dan menambah pengetahuan serta merangsang imajinasi anak.

Kebudayaan merupakan salah satu aset suatu bangsa yang patut untuk dijaga, dilestarikan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, agar kebudayaan suatu bangsa tersebut tidak hilang ditelan zaman modern yang semakin hari semakin berkembang. Sebagai bentuk keragaman budaya di Indonesia berupa pakaian dan rumah adat nusantara di Jawa informasi mengenai keragaman budaya adat nusantara tersebut tidak sepenuhnya didukung oleh media informasi yang menyajikan kepada masyarakat sesuatu yang baru dan menarik mengenai keragaman budaya. Kebanyakan dari buku tentang rumah dan pakaian adat istiadat identik dengan sesuatu yang membosankan atau kuno sehingga minat rasa ingin tahu menjadi semakin menurun. Hal tersebut yang membuat kebudayaan

Indonesia khususnya tentang rumah dan pakaian adat nusantara yang ada di Jawa tidak begitu diminati oleh masyarakat luas khususnya para generasi muda.

Hal tersebut juga terjadi di TK Maslakul Huda Dengok Paciran Lamongan. Berdasarkan pengamatan awal terlihat anak didik menunjukkan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tentang pengenalan kebudayaan. Dimana guru bercerita dengan menggunakan media yang seadanya dikarenakan media yang terbatas dan sudah digunakan secara berulang-ulang sehingga anak didik mengalami kebosanan. Hal tersebut dipertegas oleh salah seorang guru di TK tersebut, dimana guru-guru mengeluhkan dengan terbatasnya jumlah media dan sudah sering digunakan. Media yang mahal sementara siswa-siswi banyak yang cepat bosan sehingga membuat guru untuk tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Maka diperlukan sesuatu yang menarik, salah satunya dengan adanya alternatif media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat yang belum pernah diterapkan dalam bentuk *pop-up* yang saat ini merupakan media yang cukup diminati karena didukung dengan visualisasi 3D akan membuat semakin menarik.

Buku *Pop-up* merupakan buku kreasi *handmade* atau buatan tangan yang tampilannya dapat dinikmati dari berbagai arah pandang dan mempunyai panjang, lebar, dan tinggi/tebal atau yang biasa disebut dengan buku tiga dimensi. Dalam hal ini penulis merancang sebuah buku media pembelajaran untuk memberikan informasi dan pengenalan kebudayaan kepada anak-anak melalui buku *pop-up* tentang rumah dan pakain adat nusantara yang bersifat komunikatif, interaktif, menarik dan informatif sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh sasaran.

## METODE

Metode yang digunakan dalam Penelitian yang berjudul perancangan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pengembangan. Menurut Sugiyono (2008:407) metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Penelitian ini dilakukan di TK Maslakul Huda Dengok Paciran Lamongan. Peneliti memilih sekolah ini atas dasar pertimbangan karena disekolah tersebut media pembelajaran menggunakan buku *pop-up* belum pernah diterapkan sebelumnya. Di sekolah tersebut juga sudah ada pembelajaran tentang pengenalan kebudayaan dikarenakan media yang terbatas dan sudah digunakan secara berulang-ulang sehingga anak didik mengalami kebosanan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer : buku *pop-up* sebagai media pembelajaran dan siswa-siswi kelas TK Maslakhul Huda selaku subjek yang diteliti. Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung, data yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku diperoleh berdasarkan catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian

Untuk mendukung keperluan penelitian dalam perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dan akurat tentang TK Maslakhul Huda Paciran Lamongan, media pembelajaran dan proses pembelajaran yang ada di TK Maslakhul Huda Paciran Lamongan. Narasumber utama merupakan kepala sekolah TK Maslakhul Huda Paciran Lamongan yaitu Muthmainnah, sedangkan narasumber pendukung adalah Ani Inayati selaku guru pengajar di kelas B TK Maslakhul Huda paciran Lamongan.

Observasi dilakukan dengan mendatangi langsung di lokasi penelitian yang berkaitan dengan perancangan isi buku yang akan dibuat dan mendatangi toko buku yang ada di kota Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak buku tentang kebudayaan yang berbasis *pop-up*.

Dokumentasi (sumber literatur) yang digunakan diambil dari buku pintar mengenal budaya Bangsa Indonesia karya Anam dan MB.Rahimsyah sebagai media pembelajaran yang dipakai guru dikelas, pengembangan media pembelajarandan sumber belajar karya Musfiqon, media pembelajara: sebuah pendekatan baru karya Yudhi Munadi.

Dalam penelitian ini validasi data diambil untuk mengetahui kelayakan buku *pop-up* tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa sebelum diterapkan pada anak-anak yang diperoleh dari validator ahli media yaitu Dr. Dody Doerjanto, M.Sn. penelitian ini mengacu pada hasil rancangan dalam media *pop-up* yakni berisi tentang kelayakan bahan, kelayakan karya, kelayakan fungsi dan estetika karya.

Untuk tahap analisis data terdapat tiga tahap yaitu tahap mereduksi data ini merupakan proses pengumpulan data penelitian dengan tahap penyaringan data dari observasi lokasi, dokumentasi kegiatan di lokasi serta wawancara mengenai buku *pop-up*.

Pada reduksi data, peneliti mengumpulkan data penelitian dengan tahap penyaringan data dari observasi lokasi, dokumentasi kegiatan di lokasi serta melakukan wawancara dengan pihak yang berwenang di lokasi tersebut, yaitu sulitnya anak-anak memahami tentang kebudayaan adat istiadat di Indonesia khususnya rumah dan pakaian adat nusantara yang ada di Jawa. Peneliti memberikan alternatif belajar dengan membuat rancangan buku *pop-up* untuk memudahkan mempelajari, agar lebih

bermanfaat dan menyenangkan ketika anak belajar dan dengan adanya perancangan buku *pop-up* ini yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lokasi tersebut. Penyajian data dimulai dengan perancangan media pembelajaran berupa buku *pop-up* tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa. Peneliti menganalisis dan membahas mengenai perancangan media pembelajaran dalam bentuk media berbasis *pop-up*. Setelah perancangan dibuat, peneliti kemudian mengajukan rancangan berupa buku *pop-up* yang sudah jadi kepada validator ahli untuk diuji dan mengisi lembar validasi beserta kritik dan saran dari validator agar media buku *pop-up* tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa layak untuk diterapkan.

Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendapatkan data yang valid. Oleh karena itu, dalam pengumpulan data perlu menggunakan uji validasi data agar data yang diperoleh benar-benar valid. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda kemudian diolah dan saling melengkapi guna memperoleh data yang valid. Berdasarkan hasil perbandingan, muncul suatu kesamaan pandangan, pendapat dan pemikiran. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi data berkali-kali dalam waktu yang berbeda dan wawancara dengan berbagai nara sumber. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat secara langsung mengetahui keadaan yang sebenarnya. Instrumen triangulasi data yang dilakukan pada nara sumber yang satu dengan yang lain menggunakan pertanyaan yang sama.

Hasil wawancara dengan responden diolah lalu disajikan lagi dalam bentuk tertulis dan kemudian peneliti menunjukkan hasilnya. Setelah hasilnya sesuai dengan yang dimaksudkan oleh responden dan mereka sudah melakukan *review* serta menyatakan bahwa segala yang ditulis oleh peneliti itu benar, maka hasil wawancara tersebut dianggap valid.

## HASIL PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Saat ini TK Maslakhul Huda menerapkan kurikulum 2013. materi kegiatan pembelajaran yang ada di TK Maslakhul Huda digunakan selama satu tahun dan tahun berikutnya. Untuk pengembangan kegiatannya berbeda setiap tahunnya, namun tidak berbeda terlampau jauh, karena acuan kurikulumnya masih sama, yaitu kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran setiap hari harus memuat KI 1, 2, 3, dan 4. Standar kompetensi dan muatan materi digunakan beberapa kali jika sesuai dengan tema pembelajaran. Misalnya pada kegiatan mengenal kebudayaan 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). 3.7.2 Memberikan informasi tentang lingkungan (keluarga, teman, tempat tinggal, ...) 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang

lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7.2 Bercerita tentang orang-orang yang ada di lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti merancang buku pop-up materi kebudayaan dengan demikian siswa pun tertarik. Jadi buku *pop-up* digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan kebudayaan yang ada di Indonesia Tema Suku Bangsa Sub Temanya Negaraku. Untuk mengetahui kebutuhan siswa, peneliti melakukan observasi secara langsung di TK Maslakul Huda Dengok Paciran Lamongan. Pengamatan dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung guna mengetahui antusias anak dengan media yang tersedia di TK. Berdasarkan wawancara dengan bu Ani salah seorang guru di TK yang menyatakan bahwa anak didik cenderung tertarik dengan hal baru yang belum mereka ketahui, menyukai warna-warna cerah dan bentuk yang variatif, dan lucu. Karena gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih (Sudjana, 2013;13) sehingga penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar.

#### **Proses Perancangan Buku Pop-Up**

Tujuan utama dari perancangan ini adalah sebagai alternatif belajar sambil bermain melalui model media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan media buku *pop-up*. Pemilihan perancangan media buku *pop-up* ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan. Diharapkan dengan adanya perancangan media buku *pop-up* rumah dan pakaian adat tersebut sebagai alternatif belajar yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengenal tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Strategi Perancangan

##### a. Tema Desain

Tema yang digunakan pada perancangan buku *pop-up* adalah “budaya tradisional” tema ini diterapkan pada media buku *pop-up* dalam pengaplikasiannya. Alasan menggunakan tema ini adalah sesuai dengan kondisi sekarang dimana informasi mengenai keragaman budaya adat nusantara tidak sepenuhnya didukung oleh media informasi yang menyajikan kepada masyarakat sesuatu yang baru dan menarik.

##### b. Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi yang ada dalam perancangan buku pop-up rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa adalah gambar ilustrasi rumah Jawa Timur, rumah Jawa Tengah, rumah DI Yogyakarta, rumah Jawa Barat, rumah DKI Jakarta dan rumah banten, gambar ilustrasi pakaian adat, gambar ilustrasi pohon, bunga, Tugu, dan Pagar.

##### c. Gaya Tampilan

Gaya desain yang digunakan dalam buku *pop-up* adalah gaya kartun, karena kartun memiliki bentuk-bentuk yang sesuai dengan karakter anak-anak. Tampilan didalam buku *pop-up* setiap halamannya menggunakan jenis *pop-up* 180° yaitu *pop-up* yang ketika dibuka kertasnya secara keseluruhan dapat dilihat dari sisi buku akan nampak dan muncul. Dalam pembuatan buku *pop-up* rumah dan pakaian adat ini menggunakan jenis *pop-up* tersebut karena proses pembuatan lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.

#### Karakteristik Target Audience

Target perancangan dari buku dengan daya tarik *pop-up* ini merupakan anak-anak usia rentang 4-6 tahun. Anak-anak pada usia tersebut memasuki masa formatif, yaitu masa anak-anak membangun fondasi keyakinan, nilai, dan sikap dasar mereka.

##### a. Demografis

Jenis Kelamin: Anak laki-laki dan perempuan

Usia : 4-6 Tahun

Ekonomi : Menengah ke atas

##### b. Psikografis

Anak usia 4-6 tahun yang memiliki rasa keingintahuan dan belum memahami pengenalan mengenai kebudayaan.

##### c. Behavioral

Anak usia 4-6 tahun yang mudah merasa bosan saat belajar namun tertarik terhadap sesuatu yang baru. Mengikuti pendidikan formal maupun non formal

##### d. Geografis

Anak-anak usia 4-6 tahun yang tinggal dan bersekolah (sekolah formal dengan pelajaran pengenalan kebudayaan yang ada di Indonesia) di daerah Lamongan.

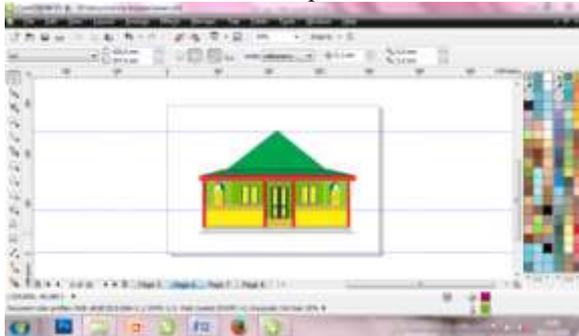
#### **Proses Desain**

Proses desain dilakukan dengan beberapa tahap yang pertama adalah Pada tahap awal, mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan buku *pop-up* rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa, yaitu pada alat terdiri dari gunting, cutter, penggaris, mesin print dan laptop. Pada bahan terdiri dari art paper A3. Art paper A2, kertas karton, double tape, lem, pensil dan *sketch book* A3. Menyiapkan kertas gambar A3 dan melipatnya menjadi dua bagian untuk membuat thumbnail dan dummy.

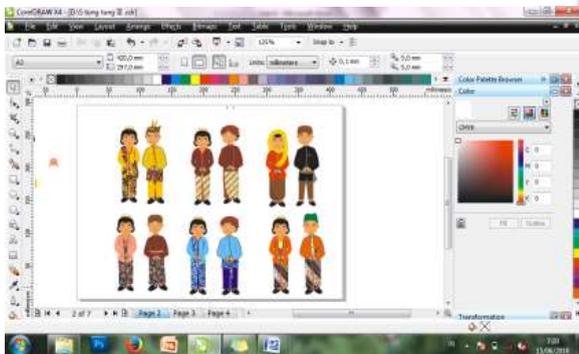
Pada proses ini terlebih dahulu membuat sketsa, kemudian sketsa yang sudah jadi di scan/foto satu persatu lalu di vektor menggunakan Coreldraw X5 untuk mempermudah membuat desain pada setiap halaman *pop-up*.

Proses pewarnaan, pada proses pewarnaan pemilihan warna didasarkan atas kecenderungan anak-anak yang lebih menyukai warna-warna yang cerah, mencolok dan kontras. Hurlock (1987:111) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun sangat suka dengan benda atau objek yang mempunyai

banyak warna, mencolok, dan kontras, suka meniru dan bergerak aktif meskipun tanpa disuruh. Lebih lanjut Suyadi (2010:15) menyatakan bahwa anak pada usia 3-5 tahun menyukai buku yang banyak ilustrasi gambar-gambar dan warna-warna cerah, terutama gambar tokoh utama dalam cerita tersebut. Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software Coreldraw X5 dan Photoshop Cs5.



Gambar 1. Hasil pewarnaan Rumah adat



Gambar 2. Hasil pewarnaan pakaian adat

Proses Percetakan, 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



Gambar 3. Proses Pencetakan desain

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 *cutterpen*, penggaris dan gunting. proses penyusunan, Komponen yang sudah dipotong-potong, dijadikan satu. Dengan proses melipat dan direkatkan.



Gambar 4. Proses pemotongan



Gambar 5. Proses Penyusunan

Proses Penjilidan dilakukan setelah proses perakitan



Gambar 6. Proses Penjilidan

### Hasil Akhir



### Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam pembuatan buku *pop-up* ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media utama dan media pendukungnya. Media utama yang digunakan adalah buku *pop-up* dengan menggunakan ilustrasi kartun ini, sedangkan untuk media pendukungnya digunakan sebagai media publikasi dan sebagai media promosi buku *pop-up* ini. Berikut adalah media yang digunakan dalam proses perancangannya

### Buku Pop-Up

Pemilihan media buku *pop-up* ini selain memiliki pengemasan yang menarik dan informasi yang mendalam, juga jarang ditemukan buku mengenai pengenalan rumah dan pakaian adat yang dikemas menarik dan dengan visualisasi yang menarik, seperti buku *pop-up* yang dapat menjadi daya tarik anak-anak. Media ini juga berfungsi sebagai media utama yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia tentang rumah dan pakaian adat kepada anak-anak dan dapat merangsang minat baca anak-anak dengan pengemasan yang menarik, yaitu penggunaan teknik *pop-up* v-folding, multiple layer dan internal stand. Sebagai pendukung estetika dan kejelasan dari gambar yang dimuat, perlunya memperhatikan *readability* dan *legibility* dalam pembuatan buku

*pop-up* ini, maka perlu adanya beberapa kriteria yang digunakan sebagai acuan. Ukuran yang akan digunakan dalam buku *pop-up* ini adalah 21cm x 27cm dan cover bukunya menggunakan *hardcover* dan dilaminasi *doff* agar buku ini dapat bertahan lama serta kuat menahan berat teknik-teknik *pop-up* di dalamnya. Sedangkan isinya menggunakan jenis kertas art paper dengan gramatur 260 dan 210 gram dan menggunakan sistem cetak full colour dua sisi

### Media Pendukung

Untuk media pendukung buku *pop-up* ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, maka dibutuhkan empat jenis media yang paling efektif untuk menarik minat target audiens dan target market, yaitu :

**Poster** Media ini dapat mudah dibaca, mudah dilihat dan dapat menarik perhatian target audience serta target market yang dituju karena mengetahui informasi sekilas mengenai buku *pop-up* ini. Poster yang akan digunakan berukuran A3, yaitu 42cm x 29,7cm dengan menggunakan jenis kertas art paper 210 gram dan sistem cetak full colour.

### Display Karakter

Penggunaan display karakter sebagai media pendukung karena dengan adanya display karakter dapat menarik perhatian target audience, yaitu anak-anak untuk membaca buku *pop-up* ini karena karakter yang ada dalam buku seolah-olah muncul.

### **Pembatas Buku**

Tidak lengkap rasanya jika sebuah buku yang dibuat tanpa adanya pembatas buku sebagai mediapendukungnya karena media ini sangat berfungsi sebagai penanda setelah kita membaca buku untuk mengingatkan di halaman berapa kita terakhir membaca buku dan media ini sesuai dengan kebutuhan buku pop-up ini.

### **Uji Coba Buku Pop-up**

Uji coba karya hanya dilakukan untuk melihat seberapa antusias anak-anak melihat buku *pop-up*. Batasan usia uji coba kepada anak-anak usia 4-6 Tahun. Jika anak-anak tertarik dalam mempelajari lebih lanjut dapat dikatakan bahwa perancangan buku *pop-up* ini dapat menarik minat anak untuk mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya rumah dan pakaian adat. Dari penelitian yang sudah dilakukan anak usia dini antara 4-6 tahun adalah anak-anak yang lebih tertarik terhadap gambar. Dan dari mereka cenderung lebih mudah memahami sesuatu dengan mengamati gambar. Oleh karena itu pembuatan *pop-up* rumah dan pakaian adat ini di buat dengan ilustrasi gambar dan menggunakan sedikit teks pendukung.

Uji coba buku pop-up dilakukan pada 10 orang siswa dengan bimbingan guru yaitu ibu Ani selaku guru pengajar di TK Maslakul Huda. Pertama anak akan diperlihatkan buku pop-up mengenai rumah dan pakaian adat dan akan diamati oleh perancang antusias anak terhadap isi buku tersebut. Kemudian setelah uji coba baru dilakukan penarikan kesimpulan terhadap uji coba yang sudah dilakukan.

### **Hasil Uji Coba**

Dari hasil uji coba yang dilakukan terhadap 10 orang anak dapat dikatakan cukup berhasil menarik minat anak-anak yang cenderung ingin tahu terhadap sesuatu yang baru dilihatnya. Beberapa pendapat orang tua dan guru juga menerima dengan baik adanya buku pop-up selain untuk menumbuhkan minat anak juga dapat mengenalkan kebudayaan yang ada disekitar kita.

#### **Kelebihan**

Buku *pop-up* rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah. Buku *pop-up* ini juga praktis digunakan serta mudah dibawa, buku *pop-up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme siswa, buku pop-up juga mengajak interaktifitas siswa dalam penggunaannya, siswa dapat menggunakan secara mandiri maupun kelompok.

Kelemahan dan kendala yang dihadapi Setiap kelebihan pasti terdapat kekurangan, sama halnya dengan media buku *pop-up* yang juga memiliki

kelemahan. Kelemahan media buku *pop-up* ini yaitu ditinjau dari bahan bakunya sendiri dari kertas sehingga kurang awet untuk jangka panjang.

### **PENUTUP**

Buku *pop-up* rumah dan pakaian adat dirancang untuk menjawab permasalahan yang ada, media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Maka media dirancang untuk menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar dengan bentuk tiga dimensi dengan warna-warna terang dan kontras, media memudahkan siswa menyerap materi yang disampaikan serta menghibur sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan.

Buku *pop-up* rumah dan pakaian adat Nusantara di Jawa merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk diperbanyak dengan mudah. Pada tahap awal atau proses perancangan buku yaitu terlebih dahulu menentukan konsep desain buku *pop-up*, selanjutnya membuat desain buku *pop-up* dengan mempersiapkan alat dan bahan, membuat thumbnail. Untuk proses desain menggunakan CorelDraw X5 dan Photoshop CS5. Selanjutnya mencetak serta melakukan perakitan dengan menempel hingga setiap halamannya terlihat timbul atau berbentuk *pop-up*. Jika semua lembar *pop-up* sudah selesai ditempel dan dibentuk menjadi sebuah buku yang terdapat sampul depan dan belakangnya dengan judul "*Pop-up* Rumah dan Pakaian Adat" dan buku pun dapat diterapkan pada siswa Taman Kanak-kanak sebagai media pembelajaran.

Hasil dari karya berupa buku berukuran A4 yang berisi 6 halaman dengan menggunakan teknik dasar *pop-up* yakni V-Fold dan Floating Layer. Jenis kertas yang digunakan Art paper 260 gram, ketebalan juga dipilih yang tidak terlalu tebal tetapi dapat kuat berdiri. Setelah melalui proses perancangan, buku *pop-up* rumah dan pakaian adat dapat ditampilkan setiap halamannya, yaitu dari provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Barat, DKI Jakarta dan Banten. Pada dasarnya anak lebih tertarik dengan buku yang banyak ilustrasi gambar. Dengan desain yang menarik anak tidak akan mudah jenuh dan senang ketika membuka setiap halaman *pop-up*.

#### **Saran**

Dalam upaya meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa, hendaknya media dalam proses belajar mengajar lebih variatif. Buku *pop-up* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sederhana, sehingga masih banyak peluang untuk melakukan pengembangan lebih lanjut sehingga anak dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu peneliti memberi saran sebagai media pembelajaran untuk anak lebih baik jika mengangkat tema tertentu

sehingga dalam memahami materi anak bisa lebih mudah dan lebih runtut.

Dalam upaya memecahkan masalah kurangnya minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar, perancangan buku pop-up seperti ini dapat terus dikembangkan dengan sub tema lain sepertisuku, budaya, maupun yang lain sehingga dapat menarik minat dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. dan guru harus mampu untuk terus berinovasi, baik dari metode mengajar maupun media pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta:CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustaka
- Nuraini, Dinna M. 2013. *Perancangan Ilustrasi untuk buku sejarah reog Ponorogo*. Skripsi tidak diterbitkan : JPSR FBS Unesa.
- Oemar, Eko.A.B. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya:Unesa Univesity Press.
- Rahimsyah, MB. *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia*. Surabaya: Kartika
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pendidikan Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagog

