



**PERANCANGAN BUKU *POP UP* CERITA AER MATA EBUH  
SEBAGAI UPAYA MEDIA MENGENALKAN LEGENDA ASLI  
AROSBAYA BANGKALAN MADURA KEPADA ANAK -  
ANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**Oleh :**

**Ghavin Nizar Munthasor**

**14420100029**

---

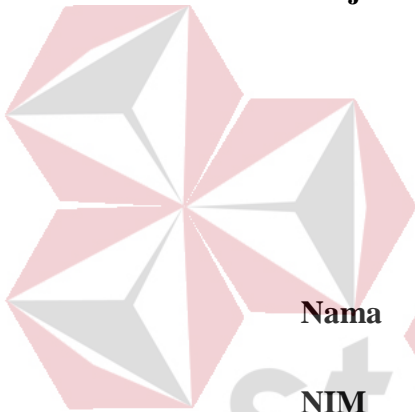
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM  
SURABAYA  
2018**

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* CERITA AER MATA EBUH SEBAGAI  
UPAYA MEDIA MENGENALKAN LEGENDA ASLI AROSBAYA  
BANGKALAN MADURA KEPADA ANAK - ANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program**

**Sarjana Desain Komunikasi Visual**



**Disusun Oleh :** INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**Nama : Ghavin Nizar Munthasor**

**NIM : 14420100029**

**Program ; S1 (Sarjana Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU *POP UP* CERITA *AER* MATA *EBUH* SEBAGAI**  
**UPAYA MEDIA MENGENALKAN LEGENDA ASLI AROSBAYA**  
**BANGKALAN MADURA KEPADA ANAK - ANAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Ghavin Nizar Munthasor

NIM: 14420100029

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

II. **Fenty Fahminnansih S.T., M.MT**

Pembahas

I. **Siswo Martono, S.Kom., M.M**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana



stikom

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA  
ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya :

Nama : Ghavin Nizar Munthasor

NIM : 14420100029

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informasi

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU *POP UP* CERITA AER  
MATA ERUH SEBAGAI UPAYA MEDIA  
MENGENALKAN LEGENDA ASLI AROSBAYA  
BANGKALAN MADURA KEPADA ANAK - ANAK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagai manapun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Agustus 2018



Ghavin Nizar Munthasor  
NIM : 144201000029

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan untuk kedua Orang tua yang kusayangii, Saudara, Sahabat,  
para Dosen DKV Stikom, Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Teman Angkatan  
Dkv 2014, dan Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas  
Akhir ini saya ucapkan terima kasih banyak.*

## ABSTRAK

Cerita *Aer Mata Ebuh* berasal dari Kecamatan Arosbaya Bangkalan Madura. Cerita ini adalah tentang ketaatan dan pengrobanan seorang *Ratoh Ebuh* terhadap anak – anaknya dan suaminya yaitu Pangeran Cakraningrat I. Cerita tersebut adalah cerita yang menjadi asal usul suatu tempat keramat yang ada di Arosbaya. Namun sayangnya saat ini sangatlah sedikit media yang memuat cerita ini, sehingga banyak anak –anak yang tidak mengetahui cerita ini. Padahal ada banyak manfaat yang dapat diambil jika anak – anak mengetahui cerita tersebut, diantaranya ialah cerita tersebut dapat terus lestari dan anak – anak dapat mengambil nilai moral daeri cerita tersebut untuk diterapkan di kehidupan sehari – hari mereka. Dari situ peneliti ingin merancang media yang mengenalkan cerita tersebut kepada anak – anak. Peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif guna mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai perancangan buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh*.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Budaya, *Pop Up*, Arosbaya.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, serta salam sejahtera untuk kita semua. Segala puji kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul ” Perancangan Buku *Pop Up* Cerita *Aer Mata Ebuh* Sebagai Upaya Media Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya Bangkalan Madura Kepada Anak – Anak “.

Selama proses pembuatan laporan tugas akhir ini, peneliti menyusun data-data yang diperoleh dalam penelitian dan digunakan dalam pembuatan buku ini. Selama proses pembuatan buku ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik yang berupa moril maupun materil. Maka dalam kesempatan ini akhir kata peneliti tidak lupa mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada yang terhormat :

1. Kedua Orang tua, Bapak Achmad Murham dan Ibu Ummu Chulsum yang selalu mendukung dan mendoakan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. Selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, memberikan saran dan kritik yang berguna untuk penguatan latar belakang, metode penelitian, dan konsep pengkaryaan.
4. Fenty Fahminnansih S.T., M.MT . Selaku dosen pembimbing II yang juga banyak membantu dalam memperbaiki, memberikan sumbang saran dan kritik yang



membangun untuk mempersiapkan pengkayaan, baik dalam ilustrasi, teknik *pop up*, dan pemilihan warna.

5. Siswo Martono, S.Kom, MM. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah banyak membantu memperbaiki, memberikan sumbang saran dan kritik yang membangun untuk keseluruhan penelitian Tugas Akhir.

6. Teman-teman S1 Desain Komunikasi Visual angkatan 2014 yang telah memberikan begitu banyak dukungan serta berbagai saran dan lintas angkatan yang turut membantu



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Surabaya, 23 Agustus 2018

stikom  
SURABAYA

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
1.5.1 Manfaat Praktis.....	5
1.5.2 Manfaat Teoritis.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Cerita Aer Mata Ebu.....	9
2.3 Buku.....	11
2.4 Pop Up .....	12
2.4.1 Pengertian Pop Up .....	12
2.4.2 Jenis – Jenis Teknik Pop Up.....	13
2.4.3 Unsur –Unsur Buku Pop Up .....	16
2.4.4 Prinsip –Prinsip Dalam Menyusun Buku Pop Up .....	17
2.4.5 Mekanisme Dalam Pop Up .....	19
2.5 Unsur Desain .....	20
2.5.1 Garis .....	20
2.5.2 Bidang.....	20

2.5.3 Warna.....	20
2.5.4 Gelap – Terang.....	20
2.5.5 Tekstur.....	21
2.5.6 Ukuran.....	21
2.6 Prinsip Desain.....	21
2.6.1 Keseimbangan .....	22
2.6.2 Irama atau Ritme .....	22
2.6.3 Penekanan atau Fokus .....	22
2.6.4 Kesatuan .....	22
2.7 Vektor .....	23
2.8 Teori Warna .....	24
2.9 Tipografi .....	28
2.10 Layout .....	29
2.11 Jenis Kertas.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	35
3.2 Objek Penelitian.....	36
3.3 Lokasi Penelitian .....	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.4.1 Observasi.....	37
3.4.2 Wawancara .....	37
3.4.3 Studi Literatur.....	38
3.4.2 Dokumentasi .....	38
3.4.3 Kuisisioner.....	39
3.5 Metode Analisis Data .....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
4.1 Hasil Pengumpulan Data. ....	41
4.1.1 Hasil Observasi .....	40
4.1.2 Hasil Wawancara .....	42
4.1.3 Kuisisioner .....	50
4.1.4 Dokumentasi.....	56

4.2	Analisis Data.....	57
4.2.1	Reduksi.....	57
4.2.2	Penyajian .....	61
4.2.3	Kesimpulan.....	61
4.3	Segmentasi, Targeting, Positioning .....	62
4.4	Analisis SWOT .....	65
4.4.1	Tabel SWOT .....	66
4.5	Unique Selling Proposition.....	67
4.6	Keyword .....	67
4.7	Konsep Perancangan Karya.....	70
4.7.1	Tujuan Kreatif .....	70
4.7.2	Startegi Kreatif .....	70
4.7.3	Startegi Media .....	77
4.7.4	Perancangan Desain Layout.....	79
4.7.5	Teks Buku .....	88
4.7.6	Perancangan Media Pendukung .....	92
4.8	Sistem Produksi Pop Up .....	96
4.9	Implementasi Karya.....	97
4.9.1	Media Utama .....	97
4.9.2	Teks Buku.....	108
4.9.2	Media Pendukung .....	112
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>117</b>
5.1	Kesimpulan .....	117
5.2	Saran .....	118

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1	<i>Pop Up Lift The Flap</i> .....	14
Gambar 2.2	<i>Pop Up V-Folding</i> .....	15
Gambar 2.3	<i>Pop Up Pull and Tabs</i> .....	15
Gambar 2.4	<i>Pop Up Eternal Stand</i> .....	16
Gambar 4.1	SDN Berbeluk 2 .....	41
Gambar 4.2	Wawancara Dengan Bapak Hasansasra.....	45
Gambar 4.3	Wawancara Dengan Bapak Hamid Mustahri .....	48
Gambar 4.4	Pernahkah Siswa Kelas 3 Membaca Buku .....	50
Gambar 4.5	Berapa Kali Mereka Membaca Buku Dalam Seminggu .....	50
Gambar 4.6	Buku Yang Biasa Mereka Baca.....	51
Gambar 4.7	Ketertarikan Mereka Terhadap Pop Up dan Buku Biasa .....	52
Gambar 4.8	Gambar Buku A.....	52
Gambar 4.9	Gambar Buku B .....	53
Gambar 4.10	Pemahaman Siswa Terhadap Cerita Aer Mata Ebuh .....	53
Gambar 4.11	Pernah Mereka Mendengar Cerita Aer Mata Ebuh di Sekolah .....	54
Gambar 4.12	Buku Yang Digunakan Untuk Bercerita.....	55
Gambar 4.13	Buku Bahasa Daerah Yang Memuat Cerita Rakyat .....	56
Gambar 4.14	SWOT.....	66
Gambar 4.15	Proses Penyusunan Keyword .....	69
Gambar 4.16	Gambar Dasar Layout Dengan Program Adobe Illustrator .....	72
Gambar 4.17	Font Myriad Pro (Reguler) .....	73
Gambar 4.18	Font Super Renewables .....	74
Gambar 4.19	Font Happy Ending.....	75
Gambar 4.20	Skema Warna Enjoyable .....	76
Gambar 4.21	Skema Warna Yang Terpilih.....	76
Gambar 4.22	Sketsa Cover depan .....	79

Gambar 4.23	Sketsa halaman i dan ii .....	80
Gambar 4.24	Sketsa Halaman iii dan iv .....	81
Gambar 4.25	Sketsa halaman 1 .....	81
Gambar 4.26	Sketsa V Fold Bangunan .....	82
Gambar 4.27	Halaman 2.....	82
Gambar 4.28	Halaman 3.....	83
Gambar 4.29	Sektsa Goa V-Folding .....	83
Gambar 4.30	Sketsa Halaman 4 .....	84
Gambar 4.31	Sketsa Halaman 5 .....	85
Gambar 4.32	Sketsa Halaman 6 .....	85
Gambar 4.33	Sketsa Halaman 7 .....	86
Gambar 4.34	Sketsa Halaman 8 .....	87
Gambar 4.35	Sketsa Halaman 9 .....	87
Gambar 4.36	Sektas X-Banner .....	92
Gambar 4.37	Sketsa Flyer .....	93
Gambar 4.38	Sketsa Poster.....	94
Gambar 4.39	Sketsa Desain Totebag .....	94
Gambar 4.40	Sketsa Desain Pembatas Buku.....	95
Gambar 4.41	Sketsa Desain Stiker dan Gantungan Kunci.....	95
Gambar 4.42	Cover Depan dan Belakang.....	97
Gambar 4.43	Halaman i dan ii.....	98
Gambar 4.44	Halaman iii dan iv .....	99
Gambar 4.45	Halaman 1 .....	99
Gambar 4.46	Halaman 1 .....	100
Gambar 4.47	Halaman 2.....	100
Gambar 4.48	Halaman 2 V fold Kerajaan.....	101
Gambar 4.49	Lift The Flap Peta Kerajaan Mataram .....	101
Gambar 4.50	Lift The Flap Peta Perpindahan Kerajaan Madura Barat .....	102
Gambar 4.51	Halaman 3.....	102
Gambar 4.52	V Folding Goa .....	103
Gambar 4.53	Lift The Flap Nabi Khidir As .....	103

Gambar 4.54	Halaman 4.....	104
Gambar 4.55	Halaman 5.....	105
Gambar 4.56	Halaman 6 .....	105
Gambar 4.57	Halaman 6 Eternal Stand .....	106
Gambar 4.58	Halaman 7 .....	106
Gambar 4.59	Halaman 7 Eternal Stand .....	107
Gambar 4.60	Halaman 8.....	107
Gambar 4.61	Halaman 9.....	108
Gambar 4.62	X-Banner .....	113
Gambar 4.63	Flyer.....	113
Gambar 4.64	Poster .....	114
Gambar 4.65	Desain Totebag .....	114
Gambar 4.66	Desain Pembatas Buku .....	115
Gambar 4.67	Desain Gantungan Kunci.....	115
Gambar 4.68	Desain Stiker .....	116



## Daftar Lampiran

Lampiran 1	Form Bimbingan.....	122
Lampiran 2	Form Seminar .....	123
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian .....	124





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Bangkalan memiliki beragam objek destinasi wisata, baik dari wisata bahari, kuliner, edukasi, seni, religi, budaya, dan sejarah raja-raja di kabupaten ini bisa juga dijadikan sebagai destinasi wisata religi dan sejarah. Menurut Teguh Hidayatul Rachmad dalam jurnalnya yang berjudul Strategi Branding Wisata Syariah Pulau Madura, pada tahun 2017 menyebutkan salah satu daerah yang memiliki potensi destinasi wisata religi dan sejarah ada di kecamatan Arosbaya, kabupaten Bangkalan.

Di kecamatan Arosbaya terdapat destinasi wisata religi dan sejarah yang menarik, yaitu pesarean *Rato Ebuh* atau makam *Aer Mata Ebuh*. Makam *Aer Mata Ebuh* merupakan kompleks makam raja yang berada di utara kabupaten Bangkalan. Selain sebagai objek wisata religi, wisata *Aer Mata Ebuh* ini juga menyimpan nilai sejarah yang dianggap keramat oleh sebagian besar masyarakat yang berada di Bangkalan dan sebagian para peziarah yang mengunjungi. Kisah ini menceritakan seorang Ratu yang sekaligus seorang istri yang bijaksana, setia, taat dan patuh pada suaminya. Selain itu cerita ini juga menceritakan tentang besarnya pengorbanan dan rasa sayang seorang ibu terhadap anak-anaknya. Banyak nilai-nilai moral yang dapat diambil dari cerita ini (<http://www.pulaumadura.com>).

Menurut Hasansasra selaku budayawan Bangkalan dan masih asli keturunan dari Kesultanan Bangkalan, sangat sedikit sekali media yang mengemas cerita-

cerita rakyat, sejarah, ataupun legenda yang ada di pulau Madura. Sehingga tidak sedikit anak-anak yang belum mengetahui mengenai cerita ini, padahal cerita ini merupakan cerita yang harus dijaga kelestariannya bagi generasi penerus. Sedikitnya media dan kurangnya pengemasan tentang cerita rakyat daerah juga terdapat di berbagai sekolah dasar yang terdapat di Arosbaya.

Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan oleh peneliti terhadap 27 siswa di SDN Berbeluk dua, Arosbaya terdapat beberapa siswa yang belum mengetahui cerita tersebut secara mendalam, mereka hanya mendengar cerita tersebut dari mulut ke mulut. Di kecamatan Arosbaya kurang terdapat buku yang mengajarkan tentang sejarah, menurut Eka Agustin Maulinda, S.Pd, selaku guru dari SDN Berbeluk 2 mata pelajaran sejarah hanya diselipkan terhadap mata pelajaran bahasa daerah dengan penyajian yang hanya berupa pengenalan terhadap pembacanya mengenai cerita tersebut.

Sehingga cerita tersebut tidak dapat dipahami dengan baik bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Mereka hanya mengetahui cerita tersebut tanpa bisa mengingat dan memahami nilai – nilai apa yang dapat diambil dari cerita tersebut. Hal ini yang membuat anak-anak kurang mengetahui tentang cerita rakyat ataupun legenda asli yang ada disekitar mereka. Kurangnya media yang mengemas dan memuat cerita rakyat, ataupun legenda ini membuat cerita tersebut terselip di dalam buku pelajaran yang latar belakangnya buku pelajaran merupakan jenis buku teks.

Anak-anak lebih menyukai buku yang banyak gambar dengan sedikit teks, menurut Nurgiyantoro (2010:154) dalam suatu buku, gambar mengandung cerita dan digunakan untuk memperkaya teks, mewujudkan karakter secara nyata dan alur

secara naratif. Buku bergambar mampu merangsang imajinasi anak dan memperkaya imajinasi anak. Selain itu, membaca buku bergambar akan membantu anak untuk lebih paham antara hubungan cerita dan gambar, serta pentingnya untuk sering membaca dan mendapatkan informasi.

Ada banyak manfaat yang diperoleh dari cerita rakyat ataupun legenda yang dibaca oleh anak-anak, diantaranya adalah daya imajinasi anak menjadi lebih hidup, menanamkan akar budaya terhadap anak, menajamkan pemikiran anak, meningkatkan kemampuan verbal anak, meningkatkan kecerdasan emosional anak, mengajak anak untuk mengenal rasa empati, meningkatkan minat baca pada anak, dan mengajarkan nilai-nilai kehidupan kepada anak. (<https://dokteranak.org>).

Menurut H. Muhammad Suhri yang merupakan juru kunci di kompleks pesarean *Aer Mata Ebuh*, dan sekaligus masih keturunan langsung dari pangeran Cakraningrat. Cerita *Aer Mata Ebuh* merupakan salah satu warisan budaya yang harus dijaga kelestariannya agar tidak hilang oleh zaman yang modern ini. Sangat disayangkan jika generasi penerus tidak mengetahui atau mengenal sejarah dari leluhurnya, padahal banyak nilai-nilai moral yang bisa diambil dari cerita tersebut untuk generasi penerus bangsa ini.

Anak lebih menyukai buku yang memiliki banyak gambar, dengan bentuk yang unik. Salah satunya adalah buku *pop up*. *Pop up* adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi ataupun buku yang menjadi media interaktif. Hal ini hampir mirip dengan *Origami*, namun *origami* tidaklah memerlukan penempelan dan pemotongan kertas dalam pembentukannya, melainkan hanya dilipat. Sedangkan *pop up* melalui beberapa proses, seperti

melipat, memotong, dan menempel untuk membuat suatu bentuk yang diharapkan.

(A.Carter, David & James Diaz, 1993:3)

Efek 3 dimensi yang ada di buku *pop up* saat buku tersebut dibuka dapat menumbuhkan daya tarik bagi para pembacanya, sehingga cerita yang terdapat di buku tersebut dapat diserap dengan baik sehingga pembacanya akan paham tentang apa isi dari buku tersebut. Buku *pop up* yang akan dirancang peneliti akan memuat sejarah dari cerita tentang *Rato Ebuh* dengan informasi yang lengkap mengenai cerita *Rato Ebuh* tersebut.

Dari berangkatnya pembahasan masalah diatas penelitian ini bertujuan pada perancangan buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* sebagai upaya mengenalkan legenda asli Arosbaya Bangkalan Madura kepada anak-anak. Sehingga cerita ini tetap menjadi kearifan budaya dan sejarah lokal yang tidak pernah dilupakan oleh generasis penerus bangsa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas dapat diperoleh rumusan masalah yang fokus pada penelitian tugas akhir ini adalah :

Bagaimana menciptakan buku *popup* cerita *aer mata ebu* sebagai upaya mengenalkan legenda asli Arosbaya Bangkalan Madura kepada anak-anak?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penulisan diatas, maka masalah yang akan dikerjakan dalam Perancangan Buku *Popup* Cerita *Aer Mata Ebu* Sebagai Upaya Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya Bangkalan Madura Kepada Anak-anak ini adalah :

- a. Buku ini berisi tentang Cerita *Aer Mata Ebu*
- b. Bahasa yang digunakan di buku ini adalah bahasa Indonesia dan bahasa Madura
- c. Ilustrasi dalam buku ini menggunakan teknik vektor
- d. Teknik *Pop Up* ini menggunakan teknik *V Folding, Pull & Tab, Lift The Flap, dan Eternal Stand*
- e. Media Pendukung yang digunakan antara lain x– banner, poster, *flyer*, dan merchandise yang berupa totebag, gantungan kunci, pembatas buku dan stiker

#### 1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini yaitu :

- a. Merancang Buku *Pop Up* Cerita *Aer Mata Ebu* Sebagai Upaya Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya Bangkalan Madura Kepada Anak-anak

#### 1.5 Manfaat

Selain dari tujuan tersebut, buku ini ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal, yaitu :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi acuan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan buku *pop up* maupun cerita rakyat atau legenda, khususnya cerita *Aer Mata Ebu*
- b. Buku ini bisa menjadi media edukasi terhadap anak-anak mengenai cerita rakyat agar cerita tersebut tetap lestari

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Dapat menjadi buku cerita yang menarik dan lebih mudah dipahami nilai yang terkandung didalam cerita tersebut.
- b. Menambah minat baca bagi anak-anak dan menambah rasa ingin tahu terhadap sejarah lain yang ada di Indonesia.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya sebagai bahan perbandingan. Penelitian terdahulu dilakukan oleh mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bernama I Gede Yudha Pratama yang berjudul *Penciptaan Buku Pop up Mesatua Bali Berjudul "I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional*.

Buku ini menampilkan visual gambar yang mampu memikat anak-anak dan menyajikan alur cerita yang menarik pula bagi anak-anak. Cerita yang diangkat dari buku ini adalah tentang I Lubhadaka. Kisah I Lubdhaka sendiri merupakan cerita yang digolongkan ke dalam mitologi, karena dianggap suci. Cerita tersebut sangat terkenal di Bali terutama dikaitkan dengan perayaan hari Siwaratri atau sering disebut dengan hari peleburan dosa (Nyoman Suarjana, 1994:31).

Di dalam cerita ini banyak terkandung nilai-nilai budaya dan nilai moral yang sangat tinggi. Penggunaan teknik pull tab dalam buku ini diharapkan dapat membuat anak-anak yang membacanya untuk berinteraksi dengan buku tersebut dan membuat pembacanya semakin tertarik untuk membaca serta mudah untuk menyimak isi dari buku tersebut.

Untuk penelitian saat ini yang dilakukan adalah Perancangan Buku Pop up Cerita Aer Mata Ebuh Sebagai Upaya Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya

Bangkalan Madura Kepada Anak-anak. Dimana pada saat ini anak-anak kurang mengenal sejarah yang di sekitarnya. Cerita Aer Mata Ebu merupakan sebuah cerita mengenai asal muasal tempat pesarean aer mata ebu pada saat itu.

Cerita ini menceritakan tentang ketaatan istri dan kesetiaan istri kepada suami, selain itu kisah ini juga menceritakan tentang pengorbanan ibu terhadap anak-anaknya. Kisah Ratu Ibu atau Ratoh Ebu yang bernama Syarifah Ambami. Syarifah Ambami adalah keturunan langsung dari Sunan Giri dan beliau juga adalah istri dari Raden Praseno atau Pangeran Cakraningrat I. Cerita ini merupakan salah satu cerita rakyat, legenda dan sejarah yang berasal dari Pulau Madura. Menurut Hasansasra selaku budayawan dari Bangkalan tidak sedikit cerita rakyat yang berasal dari Madura, cerita tersebut tersebar di berbagai daerah yang ada di Madura.

Padahal dengan mengetahui cerita rakyat atau sejarah dapat memupuk pengetahuan tentang nilai-nilai budaya dan nilai-nilai moral terhadap anak-anak, dapat juga menumbuhkan rasa kedekatan antar orang tua dengan anak-anak. Orang tua dalam hal ini sangatlah berpengaruh mengenai tahu atau tidaknya anak-anak mereka terhadap suatu sejarah yang ada di sekitar mereka. Padahal ada banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak-anak dengan membaca dan mengetahui mengenai sejarah tersebut. Diantaranya menanamkan akar budaya, menajamkan pemikiran mereka, meningkatkan kecerdasan mereka, menghidupkan imajinasi mereka, dan banyak lainnya.

Cerita Sejarah Aer Mata Ebu ini sangatlah perlu dilestarikan, karena sejarah ini merupakan cerita asli yang berasal dari Madura. Sangat disayangkan *jika cerita*



ini hilang termakan zaman. Kedua penelitian ini memiliki persamaan dalam hal permasalahannya. Yaitu ingin mengenalkan kembali dan mengingatkan mengenai sejarah dan budaya asli Indonesia kepada penerus bangsa.

## **2.2 Cerita *Aer Mata Ebu***

Cerita *Aer Mata Ebu* merupakan cerita asli dari Arosbaya, Bangkalan Madura. Menurut Hasansasra selaku budayawan dan masih keturunan keraton Bangkalan cerita *Aer Mata Ebu* ini adalah cerita dari Syarifah Ambami. Syarifah Ambami adalah keturunan dari Sunan Giri dan istri dari Raden Praseno atau Pangeran Cakraningrat I adalah salah satu Raja di Madura, selain raja di Madura beliau juga adalah seorang yang di beri kepercayaan oleh Sultan Agung dari kerajaan Mataram untuk membantu pemerintahannya, karena saat itu kerajaan Madura sedang dibawah pemerintahan Kerajaan Mataram.

Dikarenakan Raden Praseno merupakan orang yang dipercayai oleh Sultan Agung, maka Raden Praseno lebih sering menghabiskan waktunya di Mataram dan meninggalkan istrinya di kerajaan Madura. Disaat Ratu Ibu atau Syarifah Ambami ditinggal oleh suaminya ke Mataram, beliau sering merasa sedih, dan tidak tenang. Ditengah kesedihannya tersebut ia memutuskan untuk bertapa. Beliau bertapa di daerah sekitar Desa Buduran, Arosbaya. Selain bertapa beliau juga berdoa agar suaminya diberikan keselamatan saat berada di Mataram.

Selain itu beliau juga berdo'a agar kelak ketujuh keturunannya menjadi pemimpin di Madura. Ditengah pertapaannya tersebut beliau bertepu dengan Nabi Khidir AS. Saat itu pula Nabi Khidir AS memberikan firasat baik bahwa do'a dari

Ratu Ibu akan dikabulkan. Betapa bahagianya beliau saat mendengar firasat baik tersebut hingga akhirnya beliau pulang kembali ke kerajaannya.

Sesampainya disana beliau bertemu dengan sang suami, dan saat itu pula beliau bercerita tentang pertapaannya dan do'anya mengenai ketujuh turunannya akan menjadi pemimpin di pulau Madura akan dikabulkan. Namun respon yang diberikan suaminya atau Raden Praseno bukan malah senang, Raden Praseno malah memarahi istrinya. Raden Praseno kecewa kenapa istrinya tidak meminta agar semua keturunannya kelak menjadi pemimpin di Pulau Madura.

Beberapa waktu berlalu hingga akhirnya Raden Praseno kembali ke Mataram. Disaat sang suami pergi, Ratu Ebu ingin menebus kesalahannya kepada sang suami. Ia tidak ingin suaminya kecewa dan marah lagi. Akhirnya beliau memutuskan untuk bertapa lagi dan berdo'a di tempat yang sama. Namun hingga waktu yang lama beliau tidak bertemu dengan Nabi Khidir As dan tidak mendapat firasat bahwa do'anya akan dikabulkan.

Akhirnya beliau menangis dan terus menangis. Air matanya pun memenuhi daerah disekitar tempat pertapaannya. Beliau menangis karena beliau takut membuat suaminya kecewa lagi. Tangisan beliau tak berhenti hingga akhirnya beliau wafat. Disana terdapat sumber mata air yang dipercaya oleh bahwa sekitar adalah air yang berasal dari air mata Syarifah Ambami. Air tersebut pun dipercaya oleh warga sekitar dapat memberikan keberuntungan dan menyembuhkan berbagai penyakit.

Ada versi lain dari cerita ini, perbedaan tersebut terdapat dibagian akhir dari cerita tersebut. Menurut narasumber kedua Bapak H. Suhri Ratu Syarifah Ambami

memilih untuk bertapa dikarenakan kegelisahan hatinya karena kuatir akan terjadi hal yang tidak diinginkan terhadap suaminya saat pergi ke Mataram. Ditengah pertapaannya bertemu dengan Nabi Khidir As dan beliau meminta agar Nabi Khidir As mendoakan agar suaminya selamat dan selalu dalam lindunganNya serta agar kelak ketujuh turunannya dapat menjadi pemimpin di Madura. Nabi Khidir As pun menuruti keinginan Ratu Syarifah Ambami. Setelah itu Ratu Syarifah Ambami kembali ke kerajaan untuk bertemu dengan suaminya dan bercerita mengenai pertapaannya. Namun sang suami marah, oleh karena itu Ratu Syarifah merasa sangat bersalah dan berdosa pada suaminya sehingga beliau kembali bertapa. Namun hingga waktu yang lama beliau tidak bertemu dengan Nabi Khidir As sehingga beliau menangis dalam pertapaannya hingga beliau wafat di tempat tersebut.

### **2.3 Buku**

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003:3). Buku juga dapat dijadikan pula sebagai suatu sarana informasi untuk memahami sesuatu hal dengan mudah. Buku untuk anak-anak umumnya buku yang banyak memiliki gambar, dibanding dengan tulisan. Karena anak-anak akan lebih mudah memahami buku dengan banyak gambar dari pada tulisannya, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku tersebut walaupun tanpa gambar sekalipun.

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Ada beberapa jenis buku antara lain (Muktiono, 2003:76) :

## 1. Buku fiksi

Jenis buku ini merupakan salah satu jenis buku yang paling banyak diterbitkan dunia . adapun kisah dibalik cerita fiksi / tidak berdasarkan kehidupan nyata. Contoh dari buku fiksi adalah: Novel, Cerita rakyat, dan sebagainya.

## 2. Buku *Non Fiksi*

Buku dengan jenis-jenis buku non fiksi banyak digunakan sebagai buku-buku referensi. Adapun beberapa jenis buku non fiksi antara lain: buku sekolah, buku jurnalistik, atlas, album, dan sebagainya.

Buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh* ini termasuk kedalam buku fiksi dikarenakan buku ini memuat cerita rakyat.

### 2.4 *Pop up*

#### 2.4.1 Pengertian *Pop up*

*Pop up* dapat berupa sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul didalamnya. Dalam bahasa inggris *pop up* berarti “muncul keluar” sedangkan buku *pop up* dapat diartikan juga sebagai buku yang didalamnya berisi catatan atau kertas bergambar yang berbentuk tiga dimensi dan mengandung unsur interaktif. Pada saat buku ini dibuka maka akan muncul sebuah bentuk 3 dimensi dan interaktif yang dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Dan juga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *pop up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti inilah yang membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk

dibaca. Hal lain yang membuat buku *pop up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari buku tersebut karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman ataupun menggerakkan objek yang ada didalam buku tersebut (<http://dgi-indonesia.com>).

Buku *pop up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Dari penjelasan yang sudah di paparkan diatas mengenai buku *pop up* dapat penulis simpulkan bahwa, buku *pop up* adalah buku yang dapat memberikan hiburan melalui bentuk ataupun gambar yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

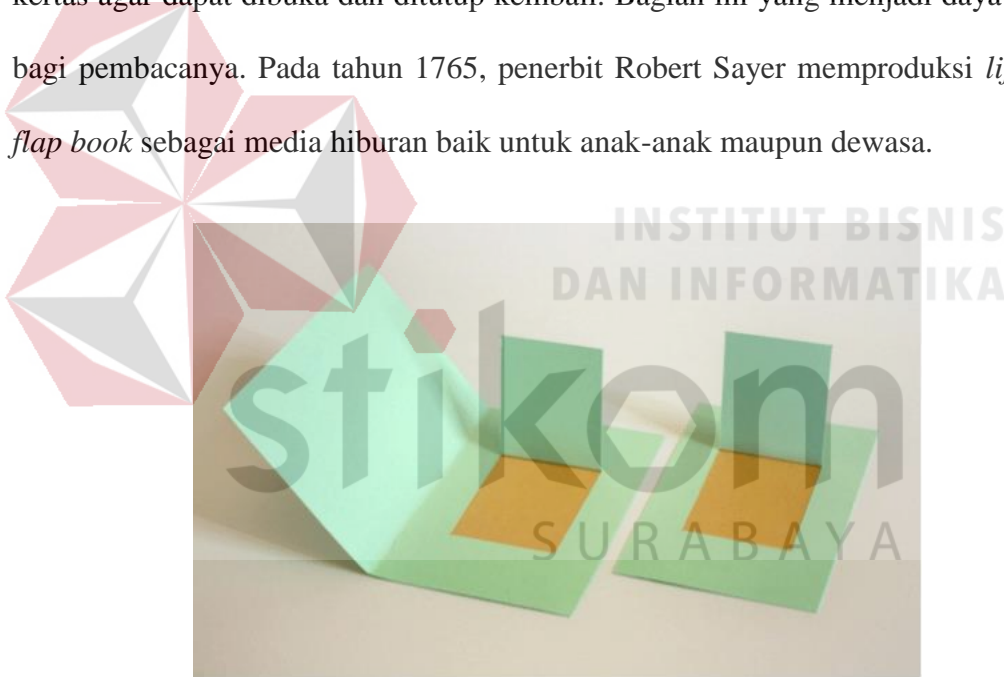
#### **132.4.2 Jenis-jenis Teknik *Pop up***

Jika dilihat secara keseluruhan, buku *pop up* tidaklah jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku *pop up* ini desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Seperti halnya pada buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik - teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *pop up* tersebut.

Ada beberapa jenis teknik buku *pop up* menurut V. Ryan ada beberapa teknik *pop up*, diantaranya adalah *Rotary*, *Lift The Flap*, *V – Folding*, *Internal Stand*, dan *Pull and Tabs*. Namun didalam buku *pop up* cerita Aer Mata Ebu ini hanya menggunakan 3 teknik, yaitu *V – Folding*, *Lift The Flap*, dan *Pull and Tabs*.

**a. *Lift the flap***

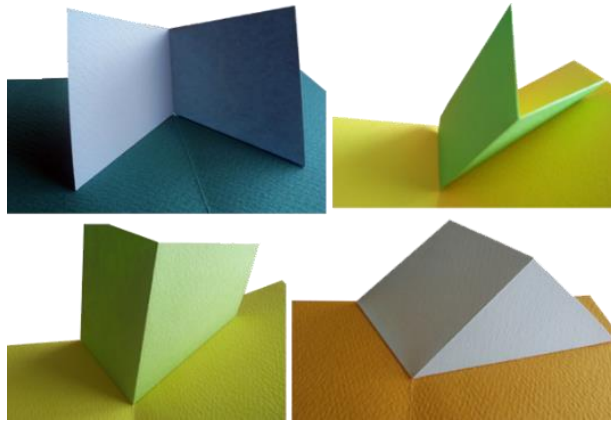
*Lift The Flap* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali. Bagian ini yang menjadi daya tarik bagi pembacanya. Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa.



Gambar 2.1 Pop Up Lift The Flap  
(Sumber : dgi.or.id)

**b. *V-Folding***

*V-Folding* merupakan teknik *pop up* yang menambahkan panel lipatan pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel diletakan dibagian dalam kertas sehingga tidak terlihat dari luar. Pada teknik ini keberhasilan ditentukan dari sudut, agar tidak terjadi kemiringan.



Gambar 2.2 Pop Up V - Folding  
(Sumber : <http://biscuitpaper.com>)

**c. Pull and Tab**

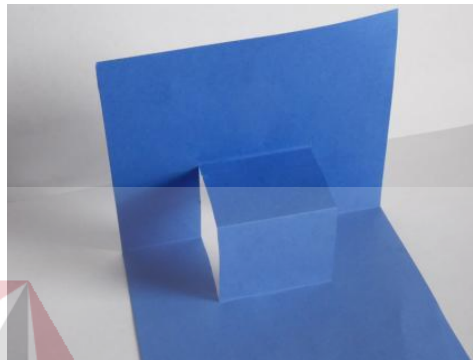
*Pull tab* atau tarik tab, merupakan tehnik *pop up* yang menggunakan sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.



Gambar 2.3 Pop Up Pull and Tabs  
(Sumber : [www.instructables.com](http://www.instructables.com))

**d. *Eternal Stand***

Eternal Stand merupakan teknik pop up yang menggunakan sandaran kecil yang berbentuk lekukan kertas yang berfungsi sebagai penyangga gambar, sehingga pada saat gambar dibuka maka akan terlihat seolah-olah gambar tersebut berdiri.



Gambar 2.4 Pop Up Eternal Stand  
(Sumber : Craft.lovetoknow.com)

**2.4.3 Unsur-unsur Buku *Pop up***

Didalam pembuatan sebuah buku haruslah mengetahui unsur-unsur dalam buku, terutama dalam pembuatan buku *pop up* yang memiliki unsur-unsur sebagai berikut (<http://www.popup-book.com>) :

**a. Cover**

Cover adalah bagian depan dari sebuah buku. Cover buku dapat dinilai dari berbagai macam sudut pandang seperti permainan warna-warna yang sesuai dengan konsep buku, pemilihan gambar yang serupa dengan konsep, sampai pemakaian huruf atau tipografi huruf yang sesuai dengan cover tersebut, sehingga lebih menarik. Dari penjelasan yang ada di atas disimpulkan bahwa cover buku yang baik haruslah menggunakan pemilihan gambar, warna, dan huruf yang sesuai dengan tema atau konsep yang ditentukan.



## **b. Isi**

Isi adalah inti dari sebuah buku. Ada beberapa unsur yang terkandung di dalam sebuah isi antara lain adalah tulisan. Yang di maksud adalah suatu catatan atau informasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang ingini disampaikan. Dari zaman dulu tulisan merupakan trend yang biasa mereka lihat dan dimengerti, hingga sekarang tulisan ditujukan untuk menyampaikan informasi.

### **2.4.4 Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan Buku *Pop up***

Beberapa prinsip-prinsip dalam penyusunan desain ilustrasi buku *popup* antara lain (Sunaryo, 2002:22):

#### **1. Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22).

Ada beberapa jenis-jenis keseimbangan, antara lain sebagai berikut (Sanyoto, 2009:237):

##### **a. Keseimbangan Simetris**

Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besar ukurannya, arahnya, warnanya maupun teksturnya.

##### **b. Keseimbangan Memancar**

Keseimbangan memancar (*radical balance*) sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetris, tetapi kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang

sebelah kiri dan kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.

**c. Keseimbangan Sederajat**

Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) yaitu keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa mempedulikan bentuk yang ada di masing-masing ruang. Jadi, meskipun bentuk raut yang berbeda, tetapi besarnya sederajat, misalnya bentuk raut lingkaran dengan bentuk raut segitiga dengan besaran yang sama.

**d. Keseimbangan Tersembunyi**

Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) sering disebut juga keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*), keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk raut yang sama.

**2. Kombinasi**

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras. (Sunaryo, 2002:25).

**3. Kesatuan**

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2002:31). Dalam pembuaatan karya ini prinsip kesatuan di

gunakan sebagai pengabungan elemen–elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju. Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling berhubungan” antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling berhubungan maka kesatuan telah dapat dicapai. (Sanyoto, 2009:213)

#### **2.4.5 Mekanisme Dalam *Pop Up Book***

Menurut Jakson (2000:35), dalam mengelolah mekanisme kontruksi *pop up* terdapat kemungkinan yang tak terbatas, namun tak terbatasnya kemungkinan kontruksi *pop up* dapat diklarifikasikan menjadi 4 kategori, yaitu : ada bagian yang dapat digerakan (*moveable*) namun berupa gambar 2 dimensi, gambar yang dapat muncul (*pop up*), bagian buku yang terlipat (*folding mechanism*) dan penggunaan *multiple construction*.

1. *Moveable* : Berupa dua dimensi yang dapat digerakkan dalam mekanisme ini.
2. *Pop up* : Berupa tiga dimensi yang dapat muncul dari permukaan halaman dimekanisme ini.
3. *Folding Mechanism* : Berupa mekanisme yang cara membukanya dirancang menyebar dan membentuk sebuah lingkaran.
4. *Multiple Construction* : Berupa penggabungan dari dua atau lebih mekanisme didalam bukunya.

## **2.5 Unsur Desain**

Unsur visual perlu diketahui dahulu sebelum membuat suatu rancangan desain. Sebelum membuat rancangan desain ada perlunya mengenal unsur-unsur desain. Unsur-unsur visual menurut Rahmat (2010:57) yaitu:

### **2.5.1 Garis**

Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda, saat kita menggoreskan alat tulis atau mouse komputer dan meninggalkan jejak, maka jejak tersebut disebut garis. Garis sangat bervariasi, kegunaan variasi tersebut sesuai dengan citra yang diinginkan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan lembut dan luwes. Garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan memberi kesan fleksibel dan tidak formal.

### **2.5.2 Bidang**

Segala bentuk apa pun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya). Bidang geometris memiliki kesan formal dan sebaliknya, bidang-bidang non-geometris atau tak beraturan memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis.

### **2.5.3 Warna**

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat menghilangkan gairah baca. Pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara.

Seperti warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romatik. Warna-warna kuat dan kontras memberi kesan dinamis, dan cenderung meriah.

#### **2.5.4 Gelap-Terang**

Gelap-Terang dalam desain grafis disebut *value*. Menciptakan kemudahan membaca merupakan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* bersifat realtif, sangat dipengaruhi *background* dan elemen-elemen lain disekitarnya. *Value* dalam desain komunikasi visual dapat menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra.

#### **2.5.5 Tekstur**

Tekstur merupakan nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Dengan meraba suatu permukaan kita bisa merasakan tekstur benda tersebut. Dalam desain grafis, tekstur bersifat nyata dan tidak nyata.

#### **2.5.6 Ukuran**

Suatu format ukuran besar-kecilnya visual perlu diperhitungkan secara cermat, sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai baca (*legability*) yang tinggi. Besar-kecilnya ukuran judul, subjudul, dan teks sebaiknya diperhitungkan sehingga mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dan seterusnya.

### **2.6 Prinsip Desain**

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Rakhmat (2010:87-97) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya :

### **2.6.1 Keseimbangan**

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs website. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

### **2.6.2 Irama atau Ritme**

Irama atau ritme merupakan penyusunan unsure-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

### **2.6.3 Penekanan atau Fokus**

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

### **2.6.4 Kesatuan**

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemenelemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan fokus yang dituju.

## 2.7 Vektor

Objek berbasis vektor adalah gambar yang terbentuk dari garis dan kurva termasuk warna dan letak posisi. Grafis jenis vector merupakan perkembangan dari sistem grafis bitmap (digital). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya pixel penyusunannya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun atas garis – garis. Kelebihan vektor :

- a. Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memory penyimpanan.
- b. Objek gambar vektor dapat diubah dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilanya.
- c. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi.
- d. Menggambar dan menyuting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.

*Vector* merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Kualitas gambarnya tetap baik meskipun diperbesar, karena gambar jenis vector ini bukan terdiri dari titik. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar jenis vector ini adalah: *Corel-Draw*, *Freehand*, dan *Adobe illustrator*. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel, maka semua gambar baik jenis vector maupun bitmap akan ditampilkan dalam bentuk piksel. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya.

## 2.8 Teori Warna

Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute For Color Research* di Amerika (sebuah Institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013:72).

Warna adalah salah Satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi dari pada akal. Suatu pembawaan menyenangkan warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia. Warna mencapai tagetnya melalui (Danger, 1992:51) :

### 1. Respon Fisiologis

Warna menarik perhatian, betapapun netralnya pesan yang disampaikan. Warna dapat menciptakan dayak tarik impuls pada karya.

### 2. Respon psikologis

Warna dapat membantu menyatakan kehangatan, kedinginan, kualitas, rasa hati dan emosional lainnya karena warna didasarkan pada tabiat manusia.

### 3. Daya tarik pada indera

Warna dapat menambah dimensi dan realisme produk yang penampilannya belum siap untuk disampaikan tanpa warna.

### 4. Daya tarik pada emosi

Warna dapat menyampaikan kesenangan dan untuk meningkatkan penampilan. Warna sejak lama diketahui bisa memberikan pengaruh terhadap



psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Warna juga menjadi bentuk komunikasi non verbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna yang sering digunakan para marketer atau komunikasi visual yang handal untuk tujuan branding, sales/penjualan serta marketing perusahaan. Berikut ini adalah daftar warna dan maknannya (Rustan, 2013:73) :

**a. Abu – abu**

Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksanaan, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabuungan, formal, bulan maret.

**b. Putih**

Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, penghormatan, kebenaran, salju, damai, *innocnce*, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, netral, tanpa imajinasi, keterbukan, udara, kematian, kehidupan perkawinan, harapan, lemah lembut, kosong, bulan januari.

**c. Hitam**

Klasik, baru, kekuatan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal – hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, duka cita, profesional.

**d. Merah**

Perayaan, kekayaan, nasib baik, suci tulus, perkawinan, perkabungan, setan, gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, marah, perang, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

**e. Biru Laut**

Manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, profesional, kesatuan, harmoni, tenang, terpercaya, sejuk, kolot, kepuasan, air, es, setia, bersih, teknologi, idealisme, dingin, berpengalaman, udara, kuat, tabah, cahaya, bijaksana, bangsawan, bumi, kebenaran.

**f. Hijau**

Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang, nasib, baik, giat, murah hati, malu, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, islam, kreatif.

**g. Kuning**

Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya, musim panas, harapan, udara, pengecut, serakah, lemah, persahabatan, feminim, berani, bergaul.

**h. Purple**

Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahaan, sombong, flambyan, menonjol, romantis, kehalusan, penebusan dosa, perkabungan, biseksual.

**i. Jingga**

Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antuisme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, emosi, bahaya, berlebih, hasrat, protetanisme.

**j. Cokelat**

Tenang, berani, kedalaman, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, tabah, simpel, persahabatan, ketergantungan.

**k. Pink**

Musim semi, syukur, terima kasih, penghargaan, kagum, simpati, feminim, kesehatan, cinta, roman, perkawinan, sukacita, kekanakan.

Warna mampu merangsang dan menciptakan daya tarik visual dalam sebuah karya desain. Ada beberapa prinsi-prinsip warna yang perlu di ketahui sebagai berikut (Sanyoto, 2009:42):

**a. Kesatuan Warna**

Suatu susunan warna-warna harus “menyatu” agar tidak cerai-berai, kalang kabut, kocar kacir, sehingga enak dilihat. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan, yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan dari warna yang digunakan.

**b. Keserasian (Proporsi)**

Warna Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Proporsi atau perbandingan adalah

menyangkut ukuran. Untuk memperoleh komposisi yang sebanding, dalam ari tidak ada yang menonjol, diperlukan perbandingan keluasan warna yang digunakan.

**c. Dominasi Warna**

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang yang sering disebut dominansi. Karya seni yang tanpa dominiasi akan tersa hambar, tidak ada greget, tidak ada vitalitas, tidak ada pusat perhatian, sehingga tidak menarik.

**d. Keseimbangan Warna**

Suatu komposisi ata karya seni harus memiliki keseimbangan dalam susunan unsur-unsurnya, terutama ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan. Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti, hijau. Biru, hijau-biru, biruungu, dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai, dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya, warna-warna panas, seperti merah, merahoranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dunamis, aktif, dan mengundang perhatian (Supriyono, 2010:74).

## **2.9 Tipografi**

Tipografi merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukaanya mesin cetak ooleh Johan Guterberg (1389-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf

roman yang dilambangka oleh Frenchman Nicholes Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak (Mikke Susanto, 2011: 402).

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolahnya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*typeface*) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010: 19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, dalam buku Rakmat Supriyono (2010: 25-31) yaitu :

Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

1. Huruf Transisi (*Transitional*)
2. Huruf Modern Roman
3. Huruf Sans Serif
4. Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)
5. Huruf Tulis (*Script*)
6. Huruf Hiasan (*Decorative*)

Dalam buku pop up ini menggunakan jenis huruf sans serif karena memiliki citra dinamis dan *simple*, merupakan huruf yang flexibel, tidak kaku, dan menyenangkan.

## **2.10 Layout**

*Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Layouting*

merupakan salah satu proses dalam mendesain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaannya. (Rustan, 2008: 1). Dalam sebuah website (<http://library.binus.ac.id>) mendefinisikan *layout* sebagai penataletakan atau pengorganisasian dari beberapa unsur desain agar teratur dan tercipta hierarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari orang yang melihat (Kamus Istilah Periklanan, Materi Advertising).

*Layout* atau tata letak mempunyai peranan penting dalam keberhasilan komunikasi visual, karena dengan susunan yang sistematis dan konstruksi akan menciptakan susunan yang teratur, komposisi yang menarik dan berimbang sehingga dapat menarik publik untuk menanggapi isi pesan yang disampaikan. Prinsip layout menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277)

Proses *layout* merupakan mengatur penempatan berbagai unsur komposisi seperti text, garis, bidang, gambar, dan sebagainya. Hal-hal yang harus jelas pada layout merupakan:

- a. Huruf dan ukurannya
- b. Bentuk, ukuran, dan komposisi
- c. Warna
- d. Ukuran kertas cetak (bila dicetak)

## **2.11 Jenis Kertas**

Kertas merupakan salah satu faktor penting dalam dunia percetakan. Ragam kertas memang banyak, dan karakteristik kertas juga beragam. Dengan mengenal ukuran kertas, jenis, hingga fungsinya, kita bisa lebih mengerti proses percetakan. Ketika ini dipahami, maka kita bisa lebih mudah melakukan kalkulasi dalam

menentukan hasil akhir cetakan yang ingin dibuat. Dan jenis-jenis kertas seperti berikut:

**a. *Art Paper***

Bahan *art paper* tidak cocok untuk dijadikan media menulis karena permukaannya licin. Karena itu, *art paper* kerap digunakan untuk cetakan yang sifatnya promosional dan berukuran kecil, seperti kartu undangan atau kartu nama. Gramasi yang populer digunakan 85 gr, 100 gr, 115 gr, 120 gr, dan 150 gr. Selain beratnya, gramasi juga mempengaruhi ketebalan *art paper*.

**b. *Art Carton***

*Art carton* memiliki sifat yang mirip dengan *art paper*, namun bahan dasarnya merupakan karton. Selain itu, *art carton* memiliki gramasi yang lebih berat sehingga lebih tebal dari *art paper*. Gramasi yang populer digunakan 190 gr, 210 gr, 230 gr, 260 gr, 310 gr, 350 gr, dan 400 gr.

**c. *Fancy Paper***

Bahan lain yang bisa jadi pertimbangan merupakan *fancy paper*. Jenis kertas ini sangat cocok untuk membuat kartu undangan, karena teksturnya yang unik sehingga dapat memberi kesan premium. Gramasi yang tersedia dipasaran merupakan 80 gr, 100 gr, 220 gr, dan 300 gr.

**d. *Corugate***

Bahan yang satu ini memiliki bentuk mirip kardus (tapi lebih tipis). Dengan lapisan kertas bergelombang di dalamnya. *Corugated* cukup tebal sehingga bisa digunakan untuk kemasan produk atau kartu undangan eksklusif untuk

berbagai acara formal. Tapi umumnya *Corugated* hanya tersedia warna coklat saja, sehingga agak sulit untuk dikreasikan.

**e. *Ivory***

*Ivory* memiliki sifat mirip dengan *art carton* dan *art paper*. Namun warna kertas *ivory* lebih buram dan hanya satu sisi yang permukaannya licin. Gramasi yang biasa digunakan 210 gr, 230 gr, 250 gr, 310 gr, dan 400 gr. Jenis kertas ini sangat cocok untuk poster, buku agenda dan kemasan produk makanan seperti *paper tray* atau *box* kebab.

**f. *BW/BC/Manila Paper***

Di luar *art carton*, kertas BW juga bahan yang lazim digunakan untuk kartu nama, *booklet* atau kalender. Kertas BW (*blues white*) memiliki beberapa nama seperti kertas BC atau kertas manila. Jenis kertas ini tersedia beberapa warna dengan tekstur halus pada permukannya. Gramasi yang populer digunakan 160 gr, 220 gr, dan 250 gr.

**g. *Samson Paper***

Kertas ini sebenarnya merupakan hasil daur ulang dan lebih sering digunakan untuk bahan paper bag atau amplop surat. Jenis kertas ini cukup mudah ditemui karena banyak dijual secara gulungan di toko alat tulis dan fotocopy. Umumnya, kertas samson berwarna coklat dengan pilihan gramasi 70 gr 80 gr, 150 gr, dan 220 gr.

**h. *Duplex Paper***

Jenis kertas yang paling mudah dikenali dan paling sering digunakan untuk kemasan makanan, seperti kotak kue, kemasan nasi kotak dan lainnya. Kertas



*duplex* terdapat dua varian, ada yang satu sisi berwarna putih dan sisi lainnya berwarna abu-abu dan yang berwarna putih pada kedua sisinya. Kertas *duplex* juga memiliki beberapa tipe gramasi, yaitu 230gr, 250gr, 270gr 300gr, 350gr, dan 400gr

**i. *Jasmine Paper***

Jenis kertas *jasmine* bisa menjadi pertimbangan bila Anda ingin memunculkan kesan mewah bila digunakan untuk kartu undangan. Kesan mewah muncul karena karakteristik kertas *jasmine* yang memiliki butiran *gliter* di permukaannya. Selain itu, kertas *jasmine* juga cocok dijadikan amplop untuk keperluan kantor.

**j. *Concorde Paper***

Kertas *concorde* bisa jadi alternatif lain. Memiliki gramasi 160 gr, 220 gr, 220 gr, dan 250 gr. Tersedia berbagai warna dan umumnya dijual per pack dengan isi 20 lembar. Jenis kertas ini cocok untuk kartu nama dan booklet karena memiliki tekstur lembut saat dipegang.

**k. *Linen/Buffalo Paper***

Jenis kertas bertekstur dengan berbagai pilihan warna dan cukup tebal. Kertas *linen* sangat mirip dengan kertas *buffalo*, bahkan sering dianggap jenis kertas yang sama. Gramasi yang umum dipasaran merupakan 220gr dan 250gr. Kertas *linen* sering digunakan untuk cover agenda, *notes* atau buku.

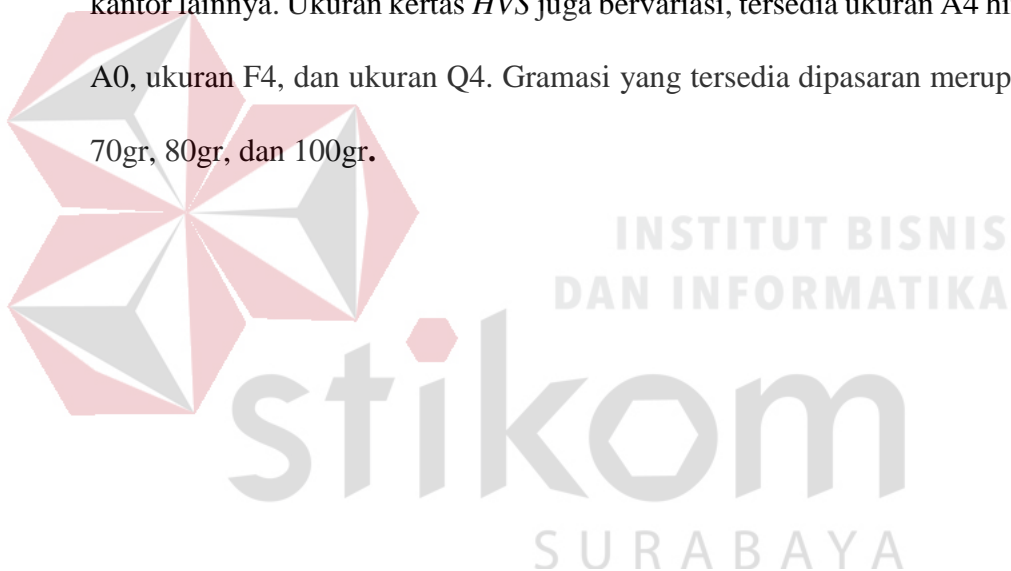
**l. *Board Paper***

Kertas tebal dan sangat kaku, umumnya tersedia warna coklat dan kuning. *Board Paper* sendiri termasuk kertas karton hanya saja ketebalannya

bervariasi dari ketebalan 0,4 mm hingga yang paling tebal 4,3 mm. Jenis kertas ini biasa digunakan sebagai bahan *cover* buku. Fungsi lainnya bisa digunakan untuk papan pengumuman di sekolah atau kantor

**m. *HVS Paper***

Kertas *HVS* merupakan jenis kertas yang paling terkenal dan sangat sering digunakan. Berwarna putih dengan tekstur yang agak kasar sehingga sangat cocok digunakan untuk menulis, cetak dokumen atau buku, dan keperluan kantor lainnya. Ukuran kertas *HVS* juga bervariasi, tersedia ukuran A4 hingga A0, ukuran F4, dan ukuran Q4. Gramasi yang tersedia dipasaran merupakan 70gr, 80gr, dan 100gr.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Perancangan ini menggunakan metodologi kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi spesifik yang berguna untuk mendukung Perancangan Buku *Pop Up Cerita Aer Mata Ebu*h Sebagai Upaya Media Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya Bangkalan Madura Kepada Anak-anak. Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian tentang riset yang sifatnya deskriptif sehingga cenderung menggunakan analisis, dalam kualitatif proses dan makna penelitian lebih ditonjolkan.

Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara *holistic*, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian kualitatif dengan melakukan pendekatan yakni fenomenologi dengan cara wawancara secara mendalam, observasi dan telaah dokumen. Metode fenomenologi dipilih karena penelitian ini memang didasari dengan pengalaman pribadi peneliti tentang beberapa anggota keluarganya yang menginjak sekolah dasar dan merupakan warga asli Arosbaya Bangkalan Madura namun belum pernah mendengar cerita tentang *Rato Ebu*h Arosbaya, padahal cerita ini berasal dari daerah tersebut. Sehingga dari

beberapa jenis metode yang ada pada jenis penelitian kualitatif metode fenomenologilah yang dianggap paling mendekati dengan apa yang dialami oleh peneliti.

### **3.2 Objek Penelitian**

Menurut Husen Umar (2005: 303) pengertian objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang menjadi objek penelitian, Bisa juga ditambah dengan hal-hal lain yang dianggap perlu. Objek penelitian ini adalah Cerita *Aer Mata Ebuh*.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Lokasi untuk melakukan penelitian ini ada di 2 tempat, pertama dilakukan di Kecamatan Arosbaya tepatnya di SDN Berbeluk 2 dan pesarean Aer Mata Ebuh dan penelitian kedua dilakukan di Kecamatan Bangkalan tepatnya di rumah Bapak Hasansasra dan Bapak Hamid Mustari.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh memiliki peranan penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam Penciptaan Buku *Pop Up Cerita Aer Mata Ebuh* Sebagai Upaya Mengenalkan Legenda Asli Arosbaya Bangkalan Madura, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk menyusun konsep awal yang digunakan untuk menciptakan buku tersebut.

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data yang akan dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Data tersebut diperoleh dengan teknik :

### 3.4.1 Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak-anak yang menginjak kelas 3 Sekolah Dasar terhadap cerita Aer Mata Ebuh. Selain itu juga tentang media yang memuat cerita tersebut sebagai media pembelajaran yang ada disekitar mereka , selain itu juga mencari hal-hal lain yang memiliki hubungan dengan pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan observasi secara langsung karena peneliti datang langsung ke lokasi penelitian tepatnya di SDN Berbeluk 2, Arosbaya tanpa adanya perantara atau partisipan yang melihat dan mencatat apa yang terjadi dilokasi dan fakta nyata yang ada di lokasi tersebut.

### 3.4.2 Wawancara

Wawancara terhadap beberapa narasumber guna mendapatkan informasi mengenai beberapa versi cerita Aer Mata Ebuh dan wawancara terhadap target audiens seperti anak-anak kelas 3 Sekolah Dasar untuk mengetahui seberapa tahukah mereka terhadap cerita *Aer Mata Ebuh*, serta ketertarikan mereka dalam membaca dan beberapa faktor yang mempengaruhi.

Selain itu juga melakukan wawancara terhadap juru kunci makam Ratob Ibh guna mendapatkan informasi mengenai pengunjug dan versi lain dari cerita tersebut. Dan wawancara selanjutnya ialah terhadap guru Sekolah Dasar mengenai media pembelajaran yang ada di Sekolah tersebut.

### 3.4.3 Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk pengambilan data yang bersifat teori yang kemudian digunakan sebagai literatur penunjang penelitian yang dilakukan. Data ini diperoleh dari beberapa buku sebagai sumber yang dapat dijadikan acuan yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti. Studi Literatur dilakukan dengan pengumpulan data mengenai Sejarah *Ratoh Ebuh* yang akan diangkat ke dalam sebuah buku, serta mengenai perkembangan psikologi anak melalui buku-buku, koran, dan media cetak lainnya. Untuk memperkuat materi sebagai media pembelajaran dan sebagai pedoman dalam perancangan karya yang akan diimplementasikan kedalam penciptaan buku *pop up Cerita Aer Mata Ebuh*.

### 3.4.4 Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam sebuah bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia berbentuk surat-surat, catatan harian, dan foto (Sugiono, 2011 : 139). Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi dimaksudkan dengan cara memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang berkaitan dengan masalah ataupun informasi yang diperoleh oleh peneliti saat berada di suatu tempat yang akan diteliti.

Seperti halnya foto saat peneliti melakukan observasi di lokasi dan mengambil bukti mengenai media yang pembelajaran yang digunakan disana, kebenaran keadaan di lokasi serta saat peneliti melakukan wawancara dengan narasumber.

### 3.4.5 Kuisisioner

Kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan obyek penelitian kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut (Metode Penelitian, 2011: 139).

Kuisisioner ini disebarkan kepada siswa kelas 3 sekolah dasar SDN Berbeluk 2 Arosbaya guna mengetahui seberapa pahamkah mereka terhadap cerita *aer mata ebuh* tersebut dan mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan disana.

## 3.5 Metode Analisis Data

### a. Reduksi Data

Reduksi data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dengan menajamkan, mengarahkan dan mengelompokan data yang diperoleh, sehingga kesimpulan akhir dari data yang diperoleh dapat di ambil. Dari hasil reduksi peneliti mendapatkan suatu pokok bahasan mengenai permasalahan dan sejarah yang dapat membantu peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya yang dapat membantu memudahkan proses perancangan buku *pop up* Cerita *Aer Mata Ebuh*.

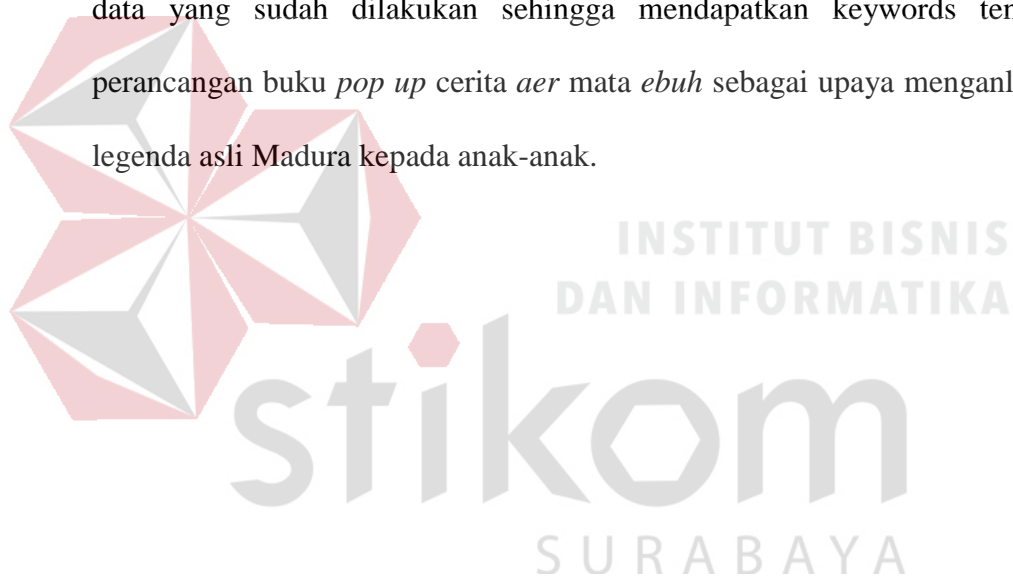
### b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun semua data yang akan digunakan, sehingga akan memberikan akan adanya hasil dari kumpulan data tersebut. Penyajian data pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian dan bagan dari hasil yang diperoleh dari proses penelitian yang sudah direduksi.

Penyajian data ini juga ditujukan agar mempermudah perancangan konsep desain buku *pop up* sampai ke tahap-tahap penciptaan.

**c. Penarikan Kesimpulan.**

Tahap terakhir dalam anilisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dari data yang sudah direduksi dan disajikan dengan cara menganalisi semua data yang didapat. Peneliti mengambil kesimpulan dari reduksi data dan penyajian data yang telah dilakukan. Kesimpulan yang di tarik oleh peneliti dari reduksi data yang sudah dilakukan sehingga mendapatkan keywords tentang perancangan buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* sebagai upaya menganlakan legenda asli Madura kepada anak-anak.





## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengumpulan Data**

Di dalam bab ini pembahasan difokuskan pada hasil pengumpulan data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan data yang sudah diperoleh sebagai acuan perancangan Buku *Pop Up Cerita Aer Mata Ebuh*.

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Observasi dilakukan dengan mendatangi secara langsung tempat observasi dengan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai Cerita Aer Mata *Ebuh* dan juga melakukan pengamatan terhadap pengetahuan anak-anak sekolah dasar yang dibutuhkan menjadi target pengamatan.



Gambar 4.1 SDN Berbeluk 2  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Observasi dilakukan di SDN Berbeluk 2 yang berada di Desa Berbeluk, Kecamatan Arosbaya, Bangkalan Madura pada tanggal 22 Maret 2018 pada pukul 08.00 WIB. Dilakukan pengamatan terhadap siswa kelas 3 yang sedang mengikuti jalannya sekolah. Pengamatan dilakukan terhadap siswa kelas 3 Sekolah Dasar dikarenakan kelas yang mendapatkan pelajaran yang memuat cerita rakyat *aer mata ebuh* ialah kelas 3. Selama mengamati anak kelas 3 Sekolah Dasar di SDN Berbeluk 2 belajar di sekolah hanya ada 1 mata pelajaran yang memuat cerita-cerita rakyat di dalamnya, yaitu mata pelajaran bahasa daerah.

Meskipun dimuat di dalamnya namun cerita-cerita rakyat ini hanya diselipkan didalamnya dan tidak diceritakan secara detail, sehingga anak-anak hanya mengetahui permukaan dari cerita ini tanpa mendalami dan memahami makna atau pelajaran yang bisa diambil dari cerita tersebut.. Seperti halnya cerita rakyat yang lain, cerita *Aer Mata Ebuh* ini juga hanya diselipkan didalam buku pelajaran bahasa daerah.

Anak-anak sekolah dasar di SDN Berbeluk 2 ini tidak mengetahui tentang cerita asal muasal tentang *Aer Mata Ebuh* tersebut, mereka hanya mengetahui jika disana terdapat komplek pemakaman *Ratoh Ebuh*. Kurangnya media yang memuat cerita-cerita rakyat daerah inilah yang membuat anak-anak kurang mengetahui jika di sekitar mereka terdapat berbagai warisan budaya yang harus diketahui dan dilestarikan.

#### **4.1.2 Hasil Wawancara**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara sebagai teknik pengumpulan data utama. Wawancara dilakukan secara

langsung kepada beberapa narasumber untuk mendapatkan informasi – informasi yang lebih mendalam mengenai Cerita *Aer Mata Ebuh*.

Wawancara pertama dilakukan kepada Bapak Hasansasra selaku budayawan dan sejarawan yang juga merupakan keluarga kesultanan Bangkalan. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Mei 2018 pada pukul 10.00 WIB di kediaman beliau. Berdasarkan hasil wawancara beliau mengenai sejarah kerajaan bangkalan dan membahas mengenai asal muasal kerajaan Bangkalan pada saat dipimpin oleh Pangeran Cakraningrat 1 hingga pangeran Cakraningrat 5 yang berubah nama menjadi pangeran Cakraadiningrat.

Selain itu mengenai asal muasal dari Cerita *Aer Mata Ebuh* ini menurut versi beliau yang dimana pada saat pemerintahan pangeran Cakraningrat ke 1 atau Raden Praseno sering diperintahkan oleh kerajaan Mataram untuk membantu pemerintahan, sehingga beliau lebih sering berada di Mataram daripada di Madura. saat beliau pergi kepemimpinan di pegang alih oleh istri beliau atau Ratu Syarifah Ambami. Pada saat ditinggal pergi oleh Raden Praseno, Ratu Syarifah Ambami mendapatkan petunjuk untuk bertapa di sekitar Arosbaya. Setelah bertapa beliau bertemu dengan Nabi Khidir As dan Nabi Khidir As memberikan pertanyaan mengenai apa maksud dan tujuan beliau bertapa disini. Setelah itu beliau mengutarakan keinginan beliau agar suaminya tetap berada di jalan Allah dan kelak pulau Madura akan dipimpin oleh keturunannya hingga ke 7 turunannya. Setelah itu Nabi Khidir As mengiyakan keinginannya tersebut dan mendoakannya juga. Sesampainya di rumah beliau bertemu dengan suaminya dan bercerita tentang hasil pertapaannya namun sangat disayangkan suami beliau marah dikarenakan kenapa

tidak meminta agar semua keturunannya yang memimpin pulau Madura. Melihat suaminya kecewa beliau memutuskan untuk bertapa lagi dan meminta bantuan kepada Nabi Khidir As agar doanya dikabulkan, namun sayangnya Nabi Khidir As tidak menemui beliau sehingga beliau pun menangis hingga wafat. Dan di daerah tersebut terdapat sumber mata air yang dipercaya masyarakat sekitar sebagai sumber air mata yang airnya mampu memberikan kesembuhan terhadap berbagai macam penyakit.

Menurut beliau cerita-cerita rakyat dan sejarah tersebut sangat penting untuk dikenalkan kepada generasi penerus dan dilestarikan oleh mereka sebagai warisan budaya dari para leluhur, selain itu agar cerita tersebut dapat dikenal dengan masyarakat luas, seperti halnya malin kundang, tangkuban perahu dan legenda lainnya. Selain itu agar masyarakat luar mengetahui jika di Madura banyak terdapat cerita – cerita rakyat daerah ataupun legenda. Dari pengakuan beliau beberapa waktu yang lalu beliau mendapatkan tawaran untuk menulis cerita daerah, namun itu hanya wacana sehingga cerita-cerita daerah tidak dapat diketahui oleh anak yang berada diluar daerah tersebut, bahkan anak yang berada di daerah tersebutpun tidak adapat mengetahui cerita tersebut. Saat ini sedikit sekali media yang memuat cerita-cerita rakyat daerah, cerita tersebut hanya didapatkan di mata pelajaran sejarah yang didapatkan di sekolah, bahkan di sekolah pelajaran sejarah kurang ditekankan.

Tanggapan beliau mengenai cerita tradisional yang diaplikasikan kedalam buku *pop up* adalah sangat mendukung dan ingin membantu, hal ini dikarenakan

*pop up* merupakan media yang baru, sehingga anak-anak lebih tertarik untuk membacanya dibandingkan dengan buku bacaan biasa.



Gambar 4.2 Wawancara Dengan Bapak Hasansasra  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Wawancara kedua dilakukan kepada Bapak H. Muhammad Suhri selaku juru kunci Pesarean *Aer Mata Ebuh* dan masih keturunan langsung dari Pangeran Cakraningrat pada tanggal 16 Maret 2018 pada pukul 09.00 WIB yang berlokasi di Pesarean *Aer Mata Ebuh*, yang menjelaskan mengenai sejarah kerajaan Bangkalan pada masa kepemimpinan Raden Praseno. Beliau juga memiliki versi tersendiri mengenai cerita asal muasal tersebut, hampir sama dengan versi dari Bapak Hasansasra, namun hanya berbeda dibagian tengah dan akhir cerita tersebut.

Menurut beliau Ratu syarifah Ambami memilih untuk bertapa dikarenakan kegelisahan hatinya karena kuatir akan terjadi hal yang tidak diinginkan terhadap suaminya saat pergi ke Mataram. Ditengah pertapaannya beliau bertemu dengan Nabi Khidir As dan beliau meminta agar Nabi Khidir As mendoakan agar suaminya selamat dan selalu dalam lindunganNya serta agar kelak ketujuh turunannya dapat menjadi pemimpin di Madura. Nabi Khidir As pun menuruti keinginan Ratu Syarifah Ambami. Setelah itu Ratu Syarifah Ambami kembali ke kerajaan untuk

bertemu dengan suaminya dan bercerita mengenai pertapaannya. Namun sang suami marah, oleh karena itu Ratu Syarifah merasa sangat bersalah dan berdosa pada suaminya sehingga beliau kembali bertapa. Namun hingga waktu yang lama beliau tidak bertemu dengan Nabi Khidir As sehingga beliau menangis dalam pertapaannya hingga beliau wafat di tempat tersebut.

Cerita-cerita rakyat seperti *Aer Mata Ebuh* merupakan warisan budaya dari leluhur yang harus dijaga dan diwariskan lagi ke generasi berikutnya agar cerita tersebut tidak hilang dimakan zaman padahal banyak pelajaran dan nilai moral yang bisa diambil dari cerita-cerita tersebut. Beliau juga menceritakan bahwa saat ini pengunjung yang berkunjung ke pesarean tersebut hanya untuk berziarah tanpa memiliki rasa ingin tahu terhadap asal muasal nama pesarean tersebut sehingga beliaulah atau rekan beliau yang bercerita dan menerangkan terlebih dahulu mengenai cerita tersebut. Tanggapan beliau mengenai cerita *Aer Mata Ebuh* yang dimuat di media *pop up* ialah sangat mendukung, karena menurut beliau saat ini cerita tersebut hanya dimuat di buku teks biasa sehingga membosankan bagi para pembacanya.

Wawancara ketiga dilakukan kepada Bapak Hamid Mustahri selaku budayawan dan sejarawan yang masih keturunan langsung dari Pengeran Cakraningrat di kediaman beliau pada tanggal 22 Mei 2018 pada pukul 11.00 WIB. Wawancara tersebut menjelaskan tentang sejarah kerajaan Bangkalan pada zaman pemerintahan pangeran Cakraningrat 1. Beliau juga bercerita mengenai asal muasal dari pesarean *Aer Mata Ebuh*, beliau memiliki versi cerita yang sama dengan narasumber sebelumnya, yaitu bapak H. Muhammad Suhri.

Selain itu beliau juga menjelaskan mengenai pangeran Cakraningrat 2 dan keturunannya hingga sekarang. Beliau juga menceritakan mengenai beberapa tempat yang memiliki nama unik dan bersejarah yang ada di sekitar Madura Barat (Bangkalan dan Sampang) selain itu juga menceritakan beberapa cerita rakyat lain yang ada di sekitar Bangkalan.

Menurut beliau Madura memiliki banyak sekali cerita-cerita rakyat daerah ataupun sejarah yang belum diketahui oleh masyarakat luar bahkan orang Madura itu sendiri. Hal itu sangat disayangkan oleh beliau dikarenakan cerita rakyat ataupun sejarah tersebut perlu dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi penerus kita. Banyak nilai moral dan pelajaran bagi anak-anak yang dapat diambil dari cerita rakyat dan sejarah.

Menurut beliau kesadaran masyarakat akan perlunya melestarikan dan menjaga hal-hal yang merupakan peninggalan sejarah masih sangat kurang. Selain itu sangat sedikit media lokal yang memuat dan mengedukasi masyarakat mengenai cerita-cerita rakyat dan sejarah sehingga pengetahuan masyarakat terutama anak-anak akan hal tersebut sangat minim.

Tanggapan beliau mengenai pengaplikasian cerita *Aer Mata Ebuh* kedalam bentuk *pop up* sangatlah baik, beliau beranggapan bahwa dengan adanya media baru yang memuat cerita daerah dapat mengubah citra cerita daerah yang dianggap kuno menjadi lebih modern sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya.





Gambar 4.3 Wawancara Dengan Bapak Hamid Mustahri  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Wawancara keempat dilakukan pada Eka Agustin Maulinda S.Pd, selaku guru di SDN Berbeluk 2. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Maret 2018 di kediaman beliau, wawancara ini menjelaskan tentang mata pelajaran bahasa daerah yang memuat cerita-cerita rakyat. Mata pelajaran daerah adalah mautan lokal yang wajib bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar hingga siswa kelas 6 Sekolah Dasar dan cerita Aer Mata Ebuh dimuat di buku LKS siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Media yang memuat cerita-cerita rakyat daerah yang ada di Madura ini sangat minim. Anak-anak hanya dapat mengetahui cerita tersebut melalui buku LKS mereka, itupun hanya bercerita sekilas tentang cerita tersebut. Media pembelajaran mereka yang lain ada cerita dari guru mereka saat bercerita didepan kelas, para sesepuh, atau orang tua mereka. Selain itu media pembelajaran yang lain ialah mengunjungi langsung pesarean *Aer Mata Ebuh* tersebut. Hal itu yang membuat cerita-cerita ini kurang dikenal dan diketahui oleh anak-anak baik diluar ataupun di Arosbaya itu sendiri.

Tanggapan beliau mengenai pengaplikasian cerita *Aer Mata Ebuh* kedalam media pop up sangatlah positif. Menurut beliau *pop up* adalah media yang interaktif



dan media yang baru bagi anak-anak usia sekitar 9-10 tahun sehingga anak-anak lebih memiliki ketertarikan untuk membaca dan mengetahui apa yang ada didalam buku tersebut.

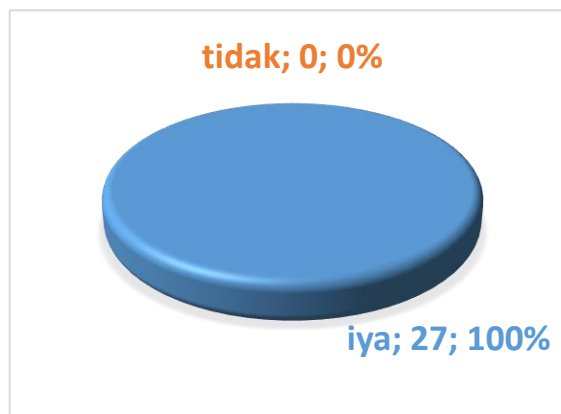
Wawancara selanjutnya dilakukan ke siswa sekolah dasar yang peneliti temui saat berada di Arosbaya. Siswa Sekolah Dasar tersebut bernama Firman dan saat ini sedang duduk dibangku kelas 5 Sekolah Dasar yang bersekolah di SDN Pelakaran Arosbaya.

Dari hasil wawancara dengan Firman mengenai cerita *Aer Mata Ebuh* Firman mengatakan bahwa ia belum mengetahui tentang cerita tersebut, namun Firman mengetahui jika disekitar sana terdapat pesarean *Aer Mata Ebuh*. Firman juga menyebutkan bahwa disekolahnya tidak terdapat mata pelajaran sejarah, hanya ada pelajaran bahasa daerah. Disekolah Firman terdapat hal yang menarik sebagai media pembelajaran, yaitu saat siswa sudah berada di kelas 6 maka guru atau wali kelas dari kelas 6 tersebut akan mengajak siswanya untuk berkunjung ke pesarean *Aer Mata Ebuh*. Selain untuk berziarah guru atau wali kelas tersebut memiliki maksud lain agar siswanya bisa mengetahui sejarah dari pesarean tersebut.

#### **4.1.3 Kuisisioner**

Berdasarkan angket yang disebarkan pada 27 siswa kelas 3 Sekolah Dasar di SDN Berbeluk 2 Arosbaya, Bangkalan Madura, dengan usia rata-rata mereka ialah 9-10 tahun diperoleh data untuk mengetahui permasalahan sekitar cerita *Aer Mata Ebuh* terhadap anak-anak sekolah dasar.

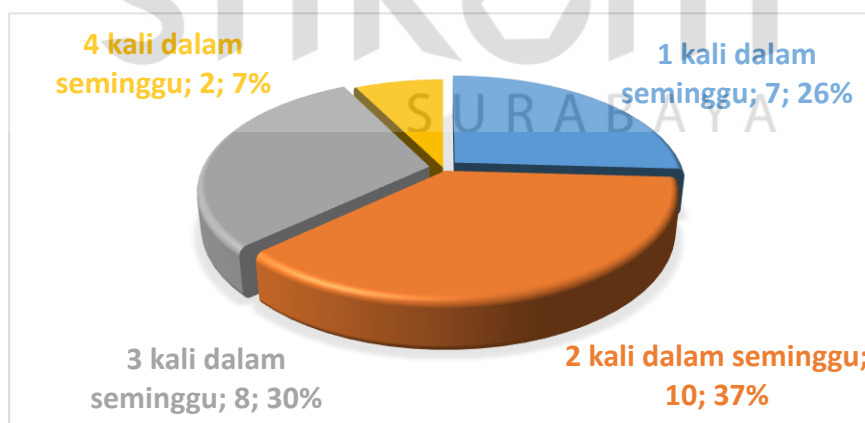
**1. Apakah adik-adik pernah membaca buku?**



Gambar 4.4 Pernahkah Siswa Kelas 3 Membaca Buku  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Dari hasil data yang didapat dari total sampel 27 siswa kelas 3 Sekolah Dasar diperoleh data bahwa mereka semua menyatakan pernah membaca buku. Hal ini menunjukkan bahwa buku bukanlah hal yang asing bagi mereka.

**2. Berapa kali adik membaca buku dalam seminggu?**

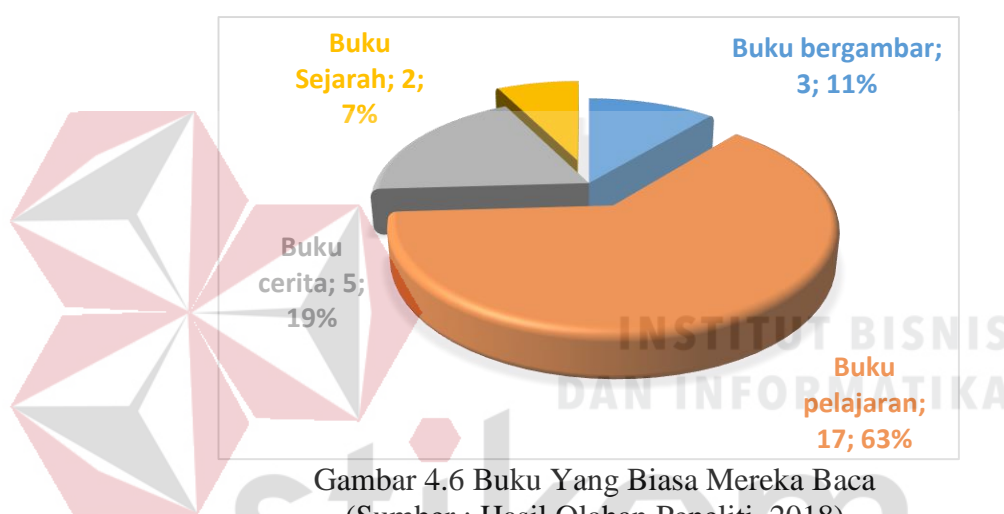


Gambar 4.5 Berapa Kali Mereka Membaca Buku Dalam Seminggu  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Dari total 27 sampel yang diisi oleh anak-anak kelas 3 Sekolah Dasar terdapat 26 % atau 7 siswa yang menyatakan bahwa mereka membaca buku 1 kali dalam seminggu. Setelah itu terdapat 37 % atau 10 siswa yang menyatakan

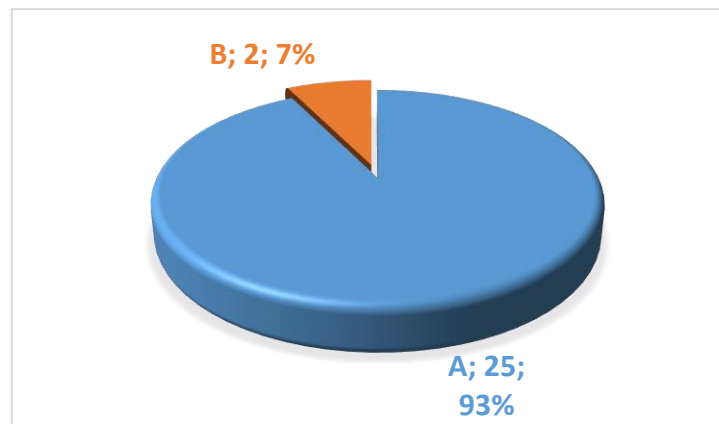
bahwa mereka membaca buku 2 kali dalam seminggu. Kemudian setelah itu terdapat 30 % atau 8 siswa yang membaca buku 3 kali dalam seminggu. Dan yang terakhir terdapat 7 % atau 2 siswa yang menyatakan membaca buku 4 kali dalam seminggu. Dari data yang diperoleh menyatakan bahwa masih rendahnya minat baca anak dalam seminggu.

### 3. Buku apa yang biasanya adik baca?



Dari data yang diperoleh dari 27 sampel mengenai buku yang biasanya mereka baca terdapat 7 % atau 2 siswa yang memilih buku sejarah. Setelah itu terdapat 11 % atau 3 siswa yang memilih buku bergambar, setelah itu terdapat 19 % atau 5 siswa yang memilih buku cerita, dan sisanya 63 % atau 17 siswa yang memilih buku pelajar. Dari data yang diperoleh ini dapat disimpulkan bahwa mereka lebih sering membaca buku pelajaran yang dimana mereka baca saat mereka berada di sekolah dan buku pelajaran merupakan buku utama yang sering mereka baca.

**4. Menurut adik lebih menarik mana antara buku A dan buku B?**

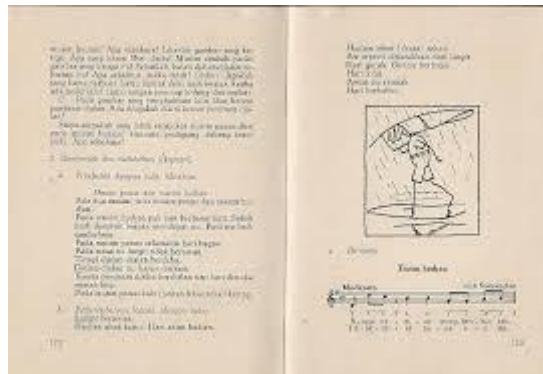


Gambar 4.7 Ketertarikan Mereka Terhadap Pop Up dan Buku Biasa  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)



Gambar 4.8 Gambar Buku A  
(Sumber : Internet)

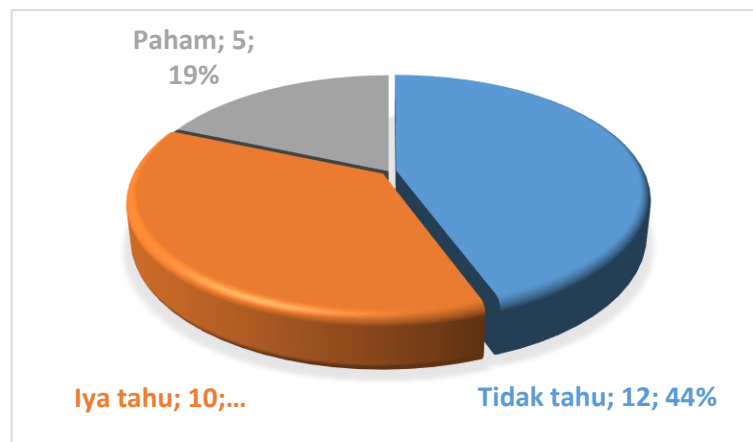
Gambar A adalah sebuah contoh gambar dari buku pop up dan gambar B ialah sebuah contoh gambar dari buku cerita biasa. Kedua gambar tersebut dijadikan patokan bagi peneliti terhadap pertanyaan nomor 4 yang diberikan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.



Gambar 4.9 Gambar Buku B  
(Sumber : Internet)

Dari total 27 sampel yang telah diuji dari siswa kelas 3 Sekolah Dasar dapat diperoleh data mengenai ketertarikan mereka terhadap 2 contoh buku yang peneliti ajukan, diantaranya adalah gambar A yang berupa buku *pop up* dan buku B yang berupa buku bergambar biasa. Dari data tersebut didapatkan 93 % atau 25 siswa yang memilih buku *pop up* dan 7 % atau 2 siswa yang memilih buku biasa. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 3 Sekolah Dasar lebih tertarik dengan buku *pop up* daripada buku biasa.

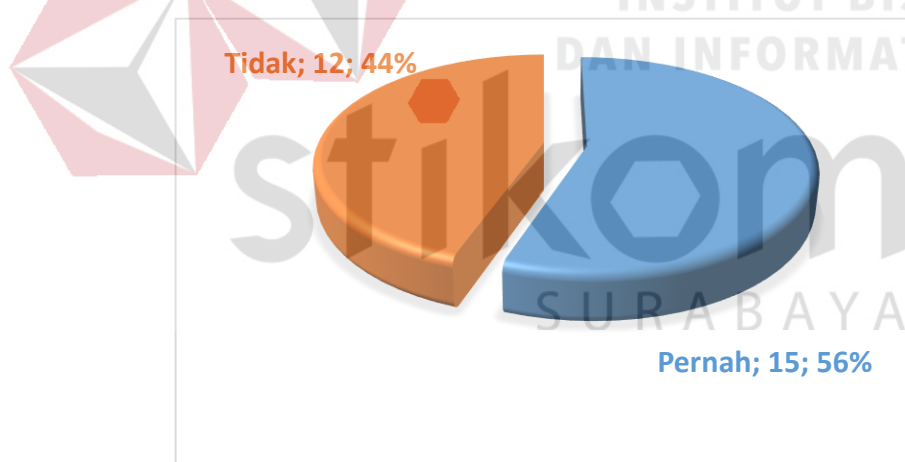
##### 5. Apakah adik mengetahui dan paham dengan cerita *aer mata ebuh*?



Gambar 4.10 Pemahaman Siswa Terhadap Cerita Aer Mata Ebu  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Dari data yang diperoleh dari 27 sampel siswa kelas 3 Sekolah Dasar mengenai seberapa tahu dan pahamkah mereka terhadap Cerita Aer Mata Ebuh terbagai menjadi 3 kategori. Diantaranya 44 % atau 12 siswa yang tidak tahu sama sekali terhadap cerita ini dan 37 % atau 10 siswa yang tahu terhadap cerita tersebut, namun meskipun tahu mereka tidak memahami tentang cerita tersebut. Yang paham dengan cerita tersebut hanya 19 % atau 5 siswa dari total sampel 27 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian kecil dari mereka yang paham dengan cerita tersebut.

**6. Apakah adik pernah diceritakan tentang cerita *aer mata ebuh* di sekolah?**



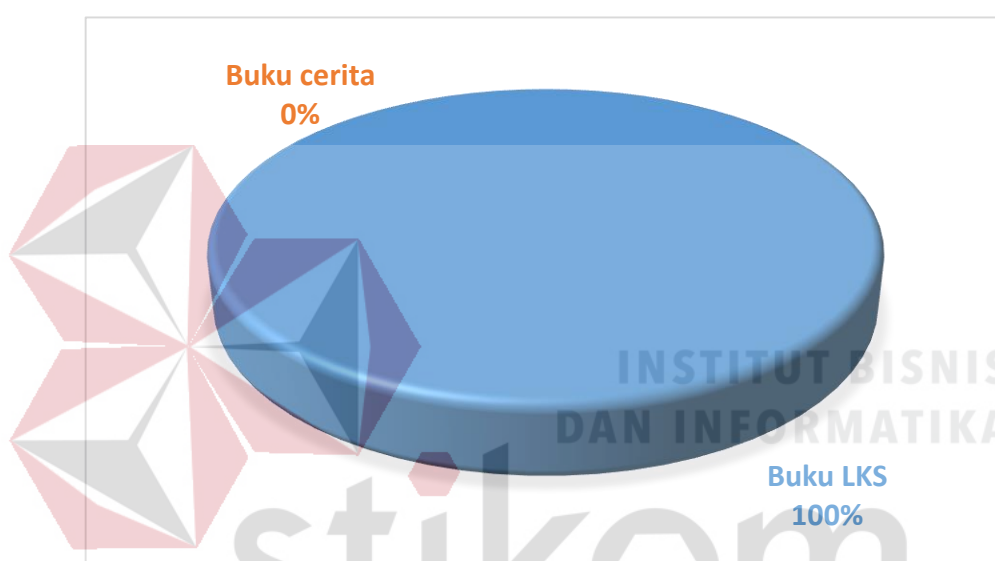
Gambar 4.11 Pernahkah Mereka Mendengar Cerita Aer Mata Ebuh di Sekolah

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Dari total 27 sampel mengenai apakah mereka pernah mendengar cerita tersebut di sekolah mendapatkan data 44 % atau 12 siswa yang belum pernah mendengar cerita tersebut dan siswa 56 % atau 15 siswa yang pernah mendengar cerita tersebut di sekolah melalui guru mereka. Namun meskipun

data yang diperoleh lebih banyak mereka yang menyatakan bahwa cerita tersebut pernah diceritakan di sekolah namun mereka kurang memahami tentang cerita tersebut, mereka hanya mengerti apabila disana terdapat pesarean keluarga kerajaan Bangkalan.

**7. Buku apa yang digunakan adik saat bercerita tentang *aer* mata *ebuh*?**



Gambar 4.12 Buku Yang Digunakan Guru Untuk Bercerita  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Dari 27 sampel yang diujikan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar mengenai buku apa yang digunakan guru mereka untuk bercerita mengenai cerita aer mata tersebut adalah 100 % atau seluruh siswa memilih buku LKS. Hal ini menyatakan bahwa di sekolah tersebut kekurangan media yang memuat cerita rakyat.







Cerita tersebut tidak diceritakan secara keseluruhan, hanya diceritakan bahwa di Arosbaya terdapat pesarean Aer Mata Ebuh.

## 4.2 Analisis Data

Setelah memperoleh data dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan lain-lain maka tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis data yang terdiri dari beberapa proses, yaitu reduksi, penyajian data, dan menentukan kesimpulan.

### 4.2.1 Reduksi

#### 1. Observasi

Pada saat observasi di SDN Berbeluk 2 yang dilakukan terhadap siswa kelas 3 Sekolah Dasar yang berusia antara 9-11 tahun ditemukan masih banyak siswa yang belum mengetahui dan memahami mengenai cerita *Aer Mata Ebuh* tersebut, mereka hanya mengetahui jika disana terdapat kompleks pemakaman atau pesarean dari keluarga kerajaan Bangkalan. Hanya beberapa saja diantara mereka yang mengetahui cerita tersebut, itupun mereka yang pernah mengunjungi tempat tersebut atau mereka yang pernah diceritakan oleh orang tua mereka.

Masih sedikit media yang memuat cerita-cerita rakyat yang bisa mereka gunakan sebagai media pembelajaran ataupun buku-buku cerita yang memuat mengenai cerita rakyat ataupun sejarah. Saat ini media yang digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat dan sejarah tersebut hanyalah buku LKS, itupun hanya permukaannya saja dan dongeng dari orang tua yang mengetahui cerita tersebut. Diperoleh juga data mengenai pentingnya media

baru yang lebih menarik bagi anak-anak yang memuat cerita-cerita rakyat daerah tersebut.

## 2. Wawancara

### a. Budayawan dan Sejarahwan Bangkalan

Dari hasil wawancara dengan Bapak Hasansasra didapatkan data mengenai sejarah kerajaan Bangkalan dan asal mula cerita Aer Mata Ebuh versi beliau. Selain itu menurut beliau cerita-cerita rakyat dan sejarah tersebut sangat penting untuk dikenalkan kepada generasi penerus dan dilestarikan oleh mereka sebagai warisan budaya.

Penyebab cerita-cerita ini kurang dikenal oleh generasi penerus adalah kurangnya media-media yang memuat cerita tersebut, seperti halnya kurang dimuatnya cerita-cerita ini didalam buku pelajaran yang menjadi media paling dekat dengan anak-anak dan kurangnya penekanan terhadap mata pelajaran sejarah di kalang anak-anak Sekolah Dasar. Perlunya media yang baru yang memuat cerita tersebut juga berperan penting terhadap proses pengenalan dan pelestarian cerita Aer Mata tersebut.

### b. Juru Kunci Pesarean Aer Mata Ebuh

Dari hasil wawancara dengan Bapak H. Muhammad Suhri diperoleh data mengenai banyaknya nilai moral dan pelajaran bagi anak-anak yang bisa diambil dari cerita-cerita rakyat. pentingnya generasi penerus untuk mengetahui cerita-cerita rakyat atau sejarah yang merupakan salah satu warisan budaya yang harus dijaga kelestariannya agar tidak

hilang oleh zaman yang modern ini. Sangat disayangkan jika generasi penerus tidak mengetahui atau mengenal sejarah dari leluhurnya.

c. Budayawan dan Sejarahwan Bangkalan

Dari hasil wawancara dengan Bapak Hamid Mustahri diperoleh data bahwa Madura memiliki banyak cerita-cerita rakyat yang tersebar diberbagai daerah Madura. Pentingnya cerita-cerita daerah dilestarikan dan dikenalkan kepada anak-anak, serta kurangnya media lokal yang memuat cerita-cerita daerah kedalam suatu media untuk pembelajaran dan pengenalan terhadap anak-anak. Menurut beliau diperlukan media baru yang bisa mengubah citra cerita rakyat yang kuno menjadi lebih modern.

d. Guru Sekolah Dasar

Dari hasil wawancara dengan Eka Agustin Maulinda S,pd. dapat diperoleh data mengenai mata pelajaran bahasa daerah yang merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa kelas 1 hingga kelas 6 Sekolah Dasar yang juga memuat sejarah didalamnya. Saat ini media yang memuat sejarah dan cerita-cerita tersebut hanya berupa Buku LKS yang juga hanya menceritakan atau mengenalkan hanya sebagian dari cerita tersebut, kurangnya media yang memuat cerita rakyat daerah, khususnya buku pelajaran.

e. Siswa Sekolah Dasar

Dari hasil wawancara dengan Firman siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang bersekolah di SDN Plakaran diperoleh data bahwa disekolahnya tidak

terdapat mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dia dapatkan ialah berkunjung secara langsung ke pesarean Aer Mata Ebuh saat ia duduk dibangku kelas 6 Sekolah Dasar.

### 3. Kuisisioner

Dari data kuisisioner yang disebarakan terhadap siswa kelas 3 Sekolah Dasar di SDN Berbeluk 2 yang usia rata – rata 9-11 tahun didapatkan dapat disimpulkan bahwa ada dari mereka sudah pernah mendengar cerita tersebut dan mengetahuinya namun belum memahami tentang Cerita Aer Mata Ebuh tersebut, ada juga yang belum tahu sama sekali mengenai cerita tersebut dan ada juga yang sudah paham dengan cerita tersebut. Namun presentase yang didapatkan lebih banyak mereka yang belum paham mengenai tersebut.

Dari data kuisisioner tersebut juga didapatkan data mengenai keterarikan mereka terhadap buku pop up lebih tinggi dibandingkan buku cerita biasa. Selain itu juga didapatkan data mengenai kurangnya inovasi buku sebagai media pembelajaran yang memuat cerita-cerita rakyat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang menyatakan bahwa buku LKS merupakan buku yang digunakan guru mereka untuk bercerita.

### 4. Dokumentasi

Hal yang diperoleh dari dokumentasi saat observasi ialah mengenai media yang memuat Cerita Aer Mata Ebuh yang berupa buku LKS. Cerita tersebut dimuat disuatu halaman namun tidak menyajikan cerita tersebut secara utuh. Dari gambar yang diambil peneliti dapat dilihat bahwa cerita tersebut hanya

berupa cuplikan mengenai pesarean *aer* mata yang tidak sepenuhnya bercerita mengenai Cerita *Aer Mata Ebuh*.

#### 4.2.2 Penyajian

Berdasarkan dari reduksi data dapat diambil data bahwa cerita *Aer Mata Ebuh* belum banyak dimuat dalam suatu media pembelajaran, terutama buku pelajaran sekolah sehingga anak-anak banyak yang tidak memahami tentang cerita tersebut. Padahal banyak nilai moral dan pelajaran yang dapat diambil dari ceritatersebut. Selain itu cerita tersebut harus tetap dilestarikan dan dikenalkan secara terus menerus ke generasi berikutnya. Maka data yang akan di display adalah:

1. Anak-anak kelas 3 Sekolah Dasar yang berusia 9-10 tahun kurang memahami cerita *Aer Mata Ebuh*
2. Media yang memuat cerita rakyat masih kurang, baik yang berupa buku pelajaran maupun buku cerita
3. Dibutuhkan inovasi media yang lebih menarik, seperti halnya buku *pop up* dibandingkan buku cerita biasa
4. Pentingnya pelestarian dan pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak sebagai warisan budaya

#### 4.2.3 Kesimpulan

Dari hasil reduksi dan penyajian data diperoleh kesimpulan bahwa siswa kelas 3 Sekolah Dasar di SDN Berbeluk 2 yang berusia 9 – 10 tahun kurang memahami mengenai cerita *Aer Mata Ebuh*, sebagian dari mereka bahkan ada yang belum tau cerita tersebut meskipun sebagian dari mereka juga ada yang menyatakan cerita tersebut pernah diceritakan di sekolah.

Kurangnya media yang memuat cerita tersebut membuat mereka kurang mengetahui dan memahami cerita tersebut. Oleh karena itu cerita *Aer Mata Ebuh* perlu dimuat di beberapa media, terutama media yang memiliki hubungan dengan pembelajaran seperti di sekolah. Mereka juga lebih tertarik dengan media yang baru, seperti halnya buku *pop up* dibandingkan buku cerita biasa. Dengan adanya media yang baru sebagai media pembelajaran mereka diharapkan dapat merubah citra dari cerita rakyat tersebut yang berkesan kuno menjadi lebih modern. Selain itu diharapkan kedepannya agar generasi penerus dapat memahami cerita tersebut, sehingga cerita tersebut tetap dapat dilestarikan dan dikenalkan lagi ke generasi berikutnya agar tidak termakan dengan zaman.

#### 4.3 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

##### 1. Segmentasi

Pada perancangan buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh*, konsumen yang akan dituju adalah :

##### a. Segmentasi Geografis

Negara : Indonesia

Teritorial : Jawa Timur

Distrik : Kabupaten Bangkalan

##### b. Segmentasi Demografis Premier

Usia : 9 – 10 tahun

Profesi : Siswa Sekolah Dasar

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Kelas 3 Sekolah Dasar

Kelas Sosial : Menengah

c. Segmentasi Demografis Sekunder

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 25 – 45 tahun

Status Sosial : Menengah

d. Segmentasi Psikografis

Anak-anak yang Bersekolah di Sekolah Dasar, khususnya kelas 3 yang tertarik ingin mengetahui akan hal-hal baru serta yang memiliki hubungan dengan budaya dan sejarah. Anak-anak adalah *target audience* dari buku ini, namun mereka tidak memiliki kewenangan dalam membeli suatu benda yang mereka inginkan, sehingga mereka membutuhkan pendamping seperti orang tua dan guru yang juga memiliki rasa peduli dan ketertarikan terhadap budaya dan sejarah.

2. **Targeting**

Target yang dituju berdasarkan yang telah disebutkan diatas maka target *audience* dari buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* ini adalah anak-anak, khususnya kelas 3 Sekolah Dasar dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta berdomisili di Kabupaten Bangkalan, khususnya di Arosbaya. Sedangkan untuk targer market dari buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* ini adalah orang tua ataupun guru yang usianya 25 hingga 45 tahun.

a. Target *Audiance*

Usia : 9 – 10 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Profesi : Pelajar

b. Target Market

Usia : 25 – 45 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 1.700.000-, hingga 3.000.000

Pendidikan : SMA – Sarjana

Kelas Sosial : Menengah

3. **Positioning**

*Positioning* dalam perancangan buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* ini memposisikan diri sebagai salah satu media pembelajaran dan pengenalan yang efektif mengenai cerita rakyat ataupun sejarah dikarenakan saat ini memang masih kurang media sebagai pembelajaran dan pengenalan. Hal itu bertepatan dengan banyaknya anak-anak yang tidak memahami tentang sebuah cerita rakyat yang ada disekitar mereka, sehingga dibuatlah media edukatif yang lebih menarik dan interaktif agar anak-anak lebih bisa memahami dan mengenal cerita rakyat yang ada disekitar mereka sebagai warisan budaya dari para leluhur yang harus terus dilestarikan.

Dengan memuat cerita ini ke dalam buku *pop up* yang dimana *pop up* merupakan media interaktif yang dimana didalamnya anak-anak yang membacanya dapat berperan langsung dengan alur cerita yang mereka baca. Teknik yang digunakan dalam buku *pop up* ini adalah *V Folding*, *Pull & Tab*, dan *Lift The Flap*. Berdasarkan dari hasil pencarian peneliti masih sedikit



buku pop up yang mengemas cerita rakyat daerah sehingga dengan adanya buku ini diharapkan mampu menjadi media yang tepat sebagai media pengenalan dan pembelajaran.

#### 4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah cara menemukan keunggulan dari suatu produk melalui proses *analyzing* dari situasi internal dan eksternal berdasarkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*). Faktor kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal didalam objek yang dikaji. Sedangkan ancaman dan peluang merupakan kondisi eksternal, selanjutnya dapat disimpulkan bagaimana nantinya strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, pemberian, pengembangan dan optimalisasi. Penyusun kesimpulan ini dimuat dalam Matriks Pakal :

- a. Strategi PE-KU(S-O)/ peluang dan kekuatan : mengembangkan peluang menjadi suatu kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O)/ peluang dan kelemahan : mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T)/ ancaman dan kekuatan : mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (S-T)/ ancaman dan kelemahan : mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan.

#### 4.4.1 Tabel SWOT

Tabel SWOT

Faktor Internal (S - W)	Strengths (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
	1. Cerita Aer Mata Ebu merupakan cerita yang memiliki pesan moral yang dapat diambil oleh anak - anak sebagai pembelajaran kehidupan mereka sehari - hari  2. Cerita ini memuat cerita suatu tempat bersejarah tentang kerajaan Madura Barat	1. Terdapat berbagai macam versi cerita yang membuat anak - anak bingung dengan cerita tersebut
Faktor Eksternal (O - T)	Strengths - Opportunities	Weakness - Opportunities
1. Banyak anak yang belum mengetahui dan memahami tentang cerita tersebut  2. Cerita ini memuat asal usul suatu tempat yang dianggap keramat oleh masyarakat, sehingga anak - anak harus mengetahuinya	1. Banyak pesan moral yang dapat diambil dan diterapkan di kehidupan sehari - hari oleh anak - anak jika mereka mengetahui dan memahami cerita aer mata ebu  2. Cerita ini akan terus lestari dan menjadi obyek dari kabupaten Bangkalan khususnya kecamatan Arosbaya	1. Menjadikan satu versi cerita yang paling benar dan dapat dijadikan acuan, sehingga anak - anak tidak bingung dengan adanya beberapa versi cerita tersebut
Threat (Ancaman)	Strengths - Threat	Weakness - Threat
1. Rendahnya kesadaran mengenai pentingnya pelestarian sejarah dan budaya daerah  2. Banyak anak yang beranggapan bahwa belajar sejarah dan budaya merupakan hal yang kuno dan tidak modern	1. Menjadikan cerita ini sebagai obyek yang menarik dari suatu daerah, sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian suatu cerita rakyat  2. Menyajikan cerita tersebut dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak - anak, sehingga mereka akan bisa menerima cerita tersebut	1. Menyajikan cerita ini kedalam suatu media yang modern dengan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga dapat diterima oleh anak - anak
<b>STRATEGI UTAMA :</b> Menyajikan Cerita Aer Mata Ebu untuk anak - anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh mereka dan dengan cara menyampaikan yang menyenangkan, sehingga cerita tersebut dapat diterima dengan baik oleh anak - anak dan pesan moral yang dimuat dalam cerita tersebut dapat dicerna dengan baik oleh anak - anak dan dapat diterapkan kedalam kehidupan sehari - hari		

Gambar 4.14 SWOT  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

#### 4.5 Unique Selling Proposition (USP)

Adanya keunikan suatu produk dalam persaingan bisnis merupakan sesuatu yang penting, oleh karena itu dibutuhkan hal yang menjadi pembeda antara suatu produk dengan produk lainnya yang menjadi kompetitornya sehingga memiliki kekuatan yang dapat menarik target pasar dan tagert audiens yang dituju. *Unique Selling Proposition* (USP) merupakan suatu keunikan dari produk yang menjadikan produk tersebut memiliki kemungkinan lebih digemari oleh konsumen dibandingkan produk kompetitornya.

Sebagai media yang menyuguhkan tentang cerita rakyat daerah yaitu cerita *Aer Mata Ebuh* yang didapatkan peneliti dari beberapa sumber. Cerita tersebut memuat banyak nilai dan pesan moral yang bisa diambil oleh pembacanya dan didalamnya akan divisualisaikan dengan teknik ilustrasi digital dan dengan bahasa daerah yang mudah dipahami oleh pembacanya.

Selain itu dengan menggunakan beberapa teknik *pop up* yang akan lebih menarik perhatian konsumen dan menjadikan pembacanya turut berperan aktif dalam alur cerita tersebut, sehingga akan membuka peluang minat baca pada anak meningkat dan meningkatkan imainasi anak, sehingga cerita tersebut akan lebih muda diingat.

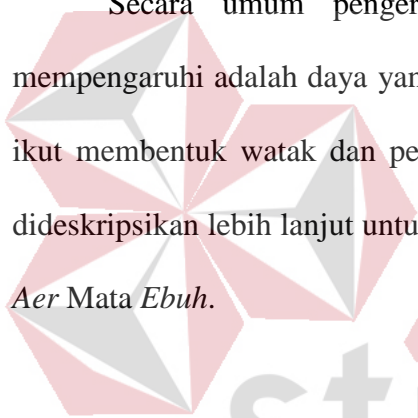
#### 4.6 Keyword

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, kuisoner, STP, SWOT, USP dan data penunjang lainnya yang akan dijadikan sebuah keyword. Pemilihan kata kunci keyword dari hasil perancangan buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh* dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa

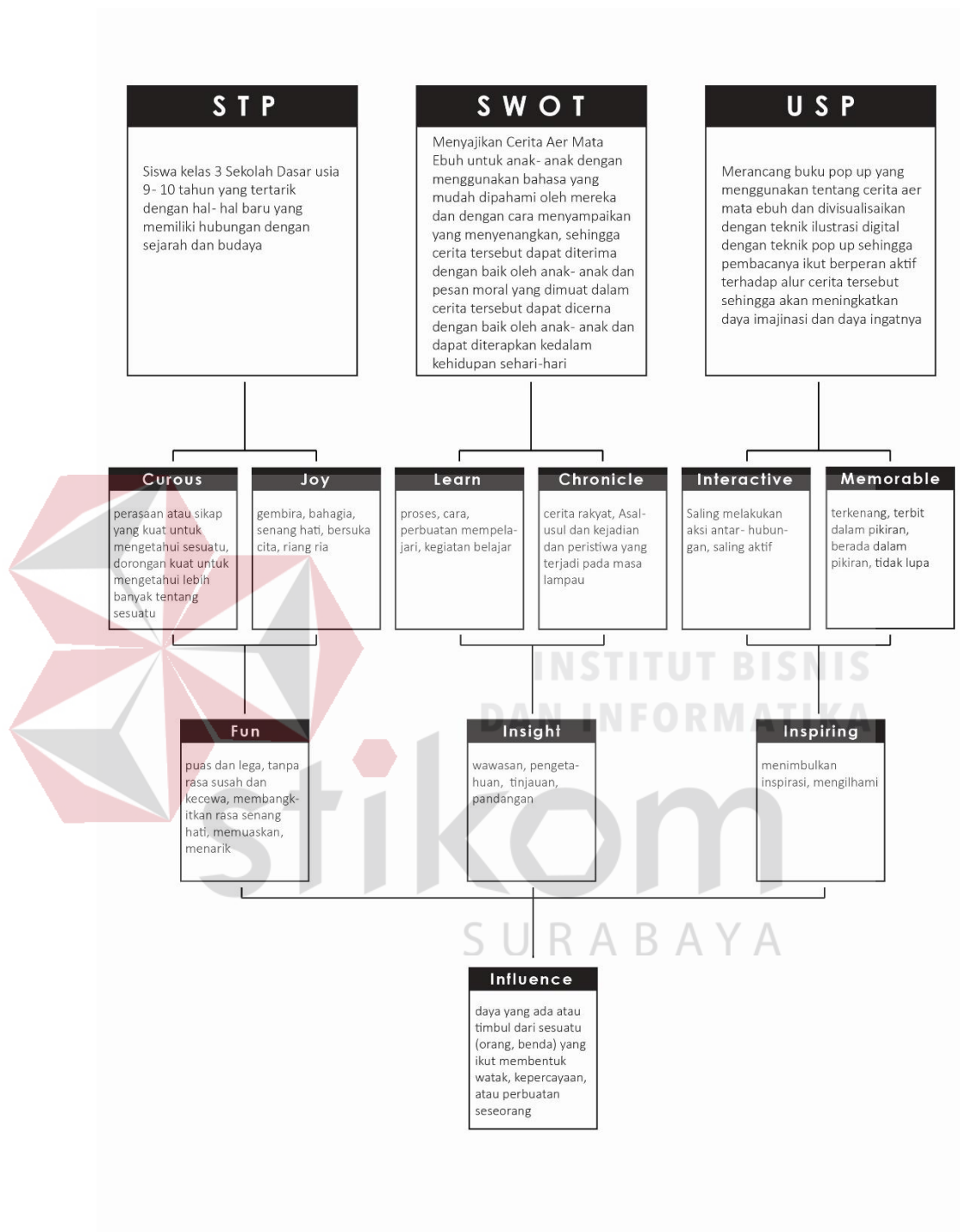
data yang telah dilakukan. Data untuk memperoleh keyword diambil berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, kuisioner, STP, SWOT, USP yang kemudian disajikan sebagai strategi utama.

Dalam gambar 4.15 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau keyword dalam dasar perancangan buku pop Cerita Aer Mata Ebuh. Berdasarkan hasil proses pencarian keyword ditemukan kata kunci yaitu “ *Influence* (pengaruh, mempengaruhi seseorang) “

Secara umum pengertian *influence* atau dalam bahasa Indonesia mempengaruhi adalah daya yang terdapat dalam sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak dan perilaku seseorang. Selanjutnya kata *Influence* akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dasar perancangan *pop up* cerita Aer Mata Ebuh.



stikom  
SURABAYA



Gambar 4.15 Proses Penyusunan Keyword  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

## 4.7 Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan karya merupakan hasil dari konsep dan key message yang telah didapatkan dan ditentukan dari proses analisa STP, SWOT, dan USP. Rangkaian ini kemudian akan digunakan dan diterapkan secara konsisten pada implementasi karya.

### 4.7.1 Tujuan Kreatif

Tujuan utama dari perancangan buku pop ini adalah sebagai media pendukung pembelajaran dan pengenalan legenda asli Arosbaya Bangkalan Madura yang menyenangkan, edukatif dan interaktif untuk anak kelas 3 Sekolah Dasar dan anak usia 9 – 10 tahun. Sehingga daya imajinasi pada target audience dapat meningkat dan menyebabkan cerita tersebut mudah diingat oleh mereka, serta mereka juga dapat memahami nilai-nilai yang terkandung didalam cerita tersebut.

Perancangan buku pop cerita *Aer Mata Ebuh* ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca pada anak, selain itu dengan adanya buku *pop up* ini anak kelas 3 Sekolah Dasar usia 9 – 10 tahun dapat mengenal dan memahami cerita *Aer Mata Ebuh* serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya agar kemudian dapat diterapkan di kehidupan mereka sehari-hari.

### 4.7.2 Strategi Kreatif

Pada perancangan buku pop up ini menggunakan *teknik V-Folding, Life The Flap, Pull Tabs* dan *Eternal Stand* untuk menarik minat baca anak serta meningkatkan daya imajinasi anak sehingga cerita tersebut dapat diingat dan nilai – nilai moral yang terkandung didalamnya dapat dipahami dengan baik. Buku pop up ini akan disertai dengan ilustrasi digital agar target audience tertarik dan daya

imajinasi mereka meningkat, sehingga cerita tersebut dapat dipahami dan nilai yang terkandung didalamnya dapat diserap dengan baik.

#### 1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku : *Pop Up*

Dimensi Buku : 20 cm x 20 cm

Jumlah Halaman : 8 Halaman

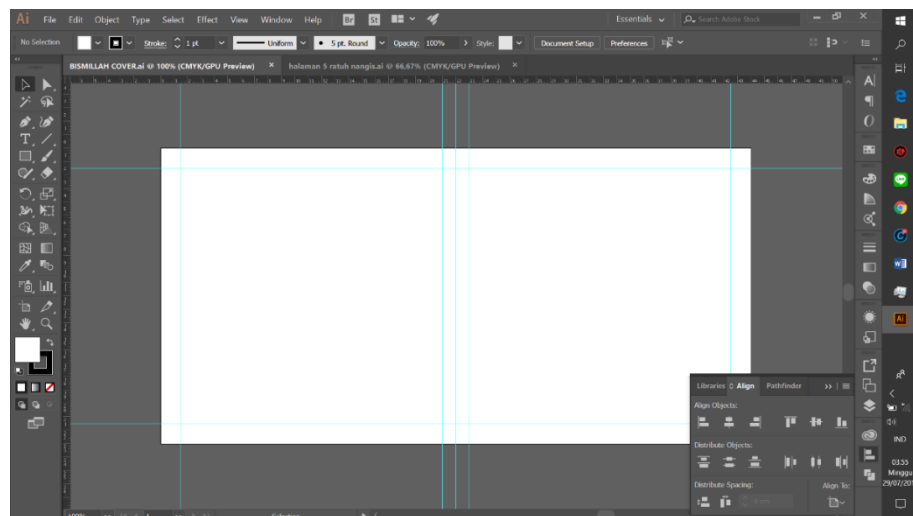
Gramatur isi Buku : 310 gram

Gramatur Cover : 310 gram

*Finishing* : *Hard Cover*

#### 2. Layout dan Halaman

Layout Ukuran dan format buku ini menggunakan format ukuran custom dengan tujuan untuk mengurangi kejenuhan atas format ukuran standart yang digunakan secara umum, yaitu 20 cm x 20 cm. Setelah format dan ukuran ditentukan, maka selanjutnya adalah pengaturan *grids* dan *margin* untuk halaman isi buku. Margins adalah ruang yang ada disekitar *type area* pada halaman, yang kemudian akan disusun berdasarkan struktur perancangan dan untuk mengaturnya dibutuhkan bantuan *guiedelines*. Proporsi dalam buku *pop up* ini adalah 1-1,5 cm (*head, fore edge, back, foot*).



Gambar 4.16 Gambar Dasar *Layout* Dengan Program Adobe Illustrator  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2018)

Tata letak kolom, margins, area teks dan gambar yang biasa disebut grids.

Halaman pada buku ini menggunakan circus layout, dengan menggunakan layout ini penyajian buku dengan tata letak tidak mengacu pada ketentuan buku yang baku. Komposisi gambar, pop up dan teks dalam buku ini tidak beraturan.

### 3. Judul Buku

Judul yang digunakan untuk buku *pop up* Cerita Aer Mata *Ebuh* ini adalah “*Cerita Aer Mata Ebuh* “. Judul tersebut dipilih karena sesuai dengan cerita yang dimuat didalam buku tersebut dan agar memberikan info secara langsung terhadap calon pembacanya mengenai cerita didalam buku tersebut.

### 4. Bahasa

Pada buku *pop up* cerita Aer Mata *Ebuh* ini menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Madura dan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Madura didasarkan kepada target utama buku ini, yaitu anak –anak di sekitar Kabupaten Bangkalan Madura khususnya daerah Arosbaya. Penggunaan bahasa

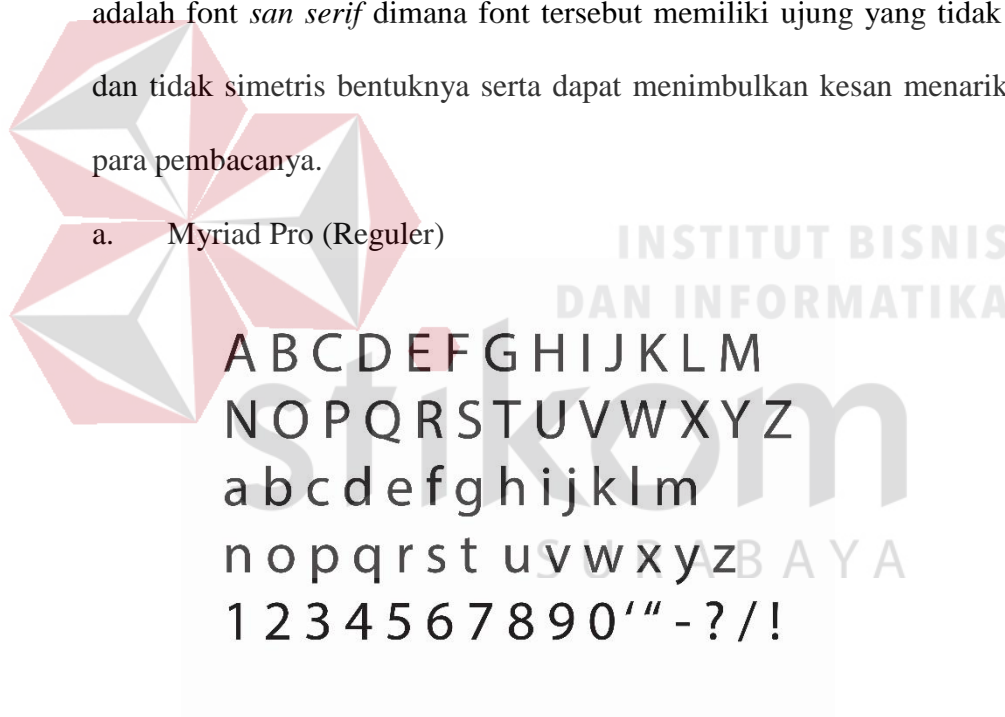


Indonesia dalam buku ini bertujuan mempermudah pembacanya yang berasal atau tidak mengerti tentang bahasa Madura, sehingga buku ini tetap bisa dibaca oleh siapapun.

## 5. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan buku *pop up* ini adalah *san serif* yang memiliki tingkat *legibility* dan *readability* yang tinggi sehingga lebih mudah dibaca. Jenis *font* yang dipilih berdasarkan konsep dan keyword adalah font *san serif* dimana font tersebut memiliki ujung yang tidak kaku dan tidak simetris bentuknya serta dapat menimbulkan kesan menarik bagi para pembacanya.

### a. Myriad Pro (Reguler)



Gambar 4.17 Font Myriad Pro (Reguler)  
(Sumber : Olahan Peneliti. 2018)

Myriad Pro adalah jenis huruf sans serif yang berkesan serius namun tetap memiliki kesan fleksibel. Jenis font ini digunakan untuk tulisan yang memberikan informasi khusus mengenai buku tersebut, seperti

halnya kata pengantar, profil penulis, dan undang – undang mengenai plagiarisme.

b. Super Renewables



A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m  
 n o p q r s t u v w x y z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ? /

Gambar 4.18 Font Super Renewables  
(Sumber : [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

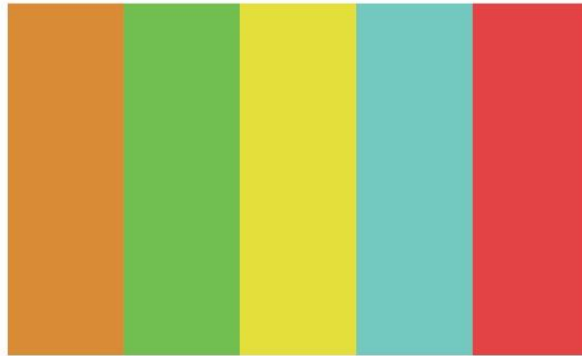
Super Renewables adalah font yang memiliki kesan asyik, menyenangkan dan tidak membosankan. Font ini digunakan di bagian cerita dalam buku ini. Banyaknya huruf dan kesan bosan dari cerita dapat diminimalisir dengan adanya font ini, sehingga membuat para pembacanya betah untuk membaca cerita tersebut.

c. Happy Ending

Happy Ending merupakan font yang berkesan asik, flexibel dan menarik, namun tetap memiliki kesan tegas. Dalam buku ini font tersebut digunakan untuk judul dari cerita ini. Selain itu juga digunakan dalam beberapa halaman sebagai informasi yang lain mengenai cerita ini.



Di dalam buku pop up cerita Aer Mata Ebu ini menggunakan warna yang sesuai dengan konsep yang telah ada *Influence*. *Influence* sendiri merupakan suatu daya yang timbul dari suatu benda atau orang yang turut membentuk karakter, watak, sifat seseorang, dan membuat seseorang agar melakukan suatu tindakan. Didalam hal ini warna yang digunakan adalah skema warna dasar *enjoyable* berdasarkan dari buku *Colorist*, skema warna dasar *enjoyable* merupakan kombinasi beberapa warna, yaitu oranye, hijau, kuning, biru, dan merah. Dimana kombinasi warna tersebut dapat mempengaruhi daya tarik orang yang melihatnya.



Gambar 4.20 Skema Warna Enjoyable  
(Sumber : hasil olahan peneliti)

Dari pemilihan warna diatas akan digunakan beberapa warna sebagai warna yang utama dan akan digunakan dalam desain nantinya. Warna yang akan digunakan adalah warna yang sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

Agar perancangan buku *pop up* cerita *aer* mata ini menjadi lebih baik maka terpilih beberapa warna yang akan digunakan dalam buku ini, yaitu warna oranye, hijau, kuning, dan biru. Namun terdapat beberapa varian yang akan digunakan.



Gambar 4.21 Skema Warna Yang Terpilih  
(Sumber : hasil olahan peneliti)

## 7. Teknik Visualisasi

Teknik Visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Pada buku *pop up* Cerita Aer Mata *Ebuh* ini menggunakan teknik ilustrasi digital (*vector*) dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan *layouting* yang dilakukan secara digital, sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual. Alasannya gambar vektor bisa diubah – ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi yang lebih besar tanpa kehilangan detail dan ketajaman gambar serta karakter tokoh maupun latar tempat yang disesuaikan dengan konsep yang telah terpilih. Beberapa elemen yang terdapat dalam cerita dan buku ini adalah :

- a. Karakter Pangeran dan Ratoh
- b. Karakter Nabi Khidir As
- c. Goa
- d. Air
- e. Istana

### 4.7.3 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan buku *pop up* Cerita Aer Mata *Ebuh* ini mempunyai dua media, yaitu media yang utama dan media pendukung. Media utama yang akan digunakan adalah buku *pop up*, sedangkan media pendukungnya adalah media yang membantu untuk mempromosikan ataupun media yang membantu media utama. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

## 1. Buku *Pop Up*

Pemilihan buku *pop up* ini dikarenakan belum ada buku dengan teknik *pop up* yang memuat cerita *Aer Mata Ebuh* yang dikemas dengan ilustrasi digital yang tepat. Buku *pop up* ini sebagai media utama yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendukung dalam mata pelajaran muatan lokal bahasa daerah. Teknik yang digunakan dalam buku *pop up* ini terdapat empat teknik. Yaitu *V-Folding*, *Lift The Flap*, *Pull and Tabs* dan *Eternal Stand*.

Buku *pop up* merupakan buku yang tepat untuk menarik minat baca pada anak, serta media yang tepat yang bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi, daya ingat dan daya pemahaman anak terhadap suatu hal. Dalam menunjang informasi yang ada perancangan buku *pop up* Cerita *Aer Mata Ebuh* ini perlu memperhatikan legibility dan readbility yang ada, perlu acuan dalam menentukan pengerjaan buku *pop up*. Ukuran yang digunakan dalam buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh* ini adalah 20 cm x 20 cm, dengan menggunakan *hardcover* pada jilidnya. Untuk isi buku *pop up* cerita *Aer Mata Ebuh* ini menggunakan bahan 310 gr dengan jenis kertas Ivory, dicetak *full color*.

## 2. Media Pendukung

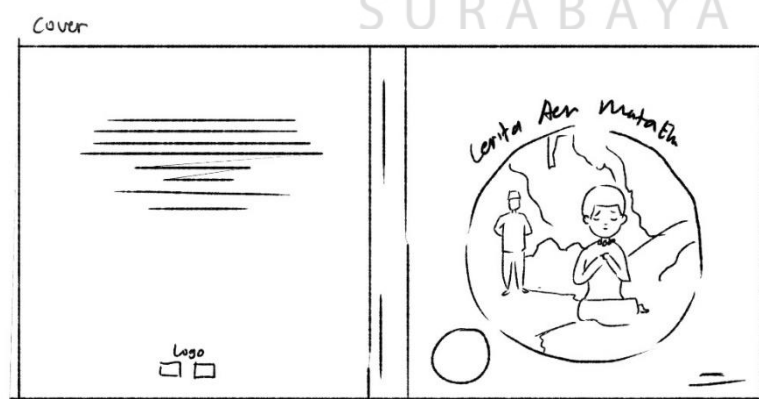
Pemilihan media pendukung untuk keperluan publikasi dan promosi buku *pop up* Cerita *Aer Mata Ebuh* akan membutuhkan beberapa jenis media yang efektif, agar menarik perhatian target *audience* dan target *market*. Media yang digunakan antara lain :

- a. X – Banner
- b. Poster
- c. Flyer
- d. Merchandise :
  - a. Totebag, Gantungan Kunci, Pembatas Buku. Stiker

#### 4.7.4 Perancangan Desain Layout

##### 1. Desain Cover

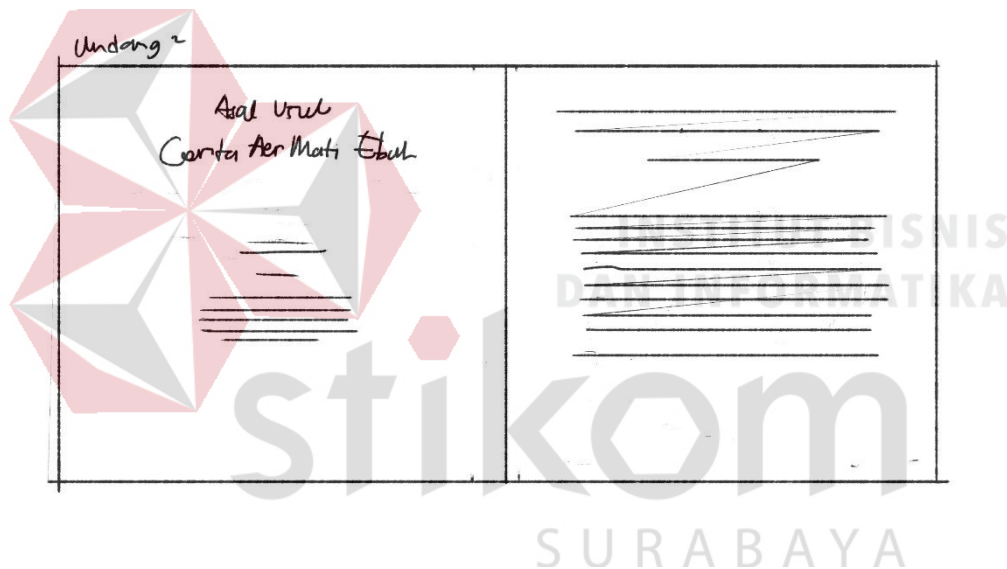
Dalam perancangan layout cover depan ini ialah berlubang dibagian tengah dan diatas lubang lingkaran tersebut terdapat judul buku tersebut. Dibagian kiri bawa terdapat keterangan bahwa buku tersebut menggunakan dua bahasa, dan disebelah kanan bawah terdapat keterangan penulis. Di bagian belakang terdapat ringkasan cerita dibagian tengah, dan logo DKV Stikom dan Stikom Surabaya. Di bagian yang berlubang dari cover ini terdapat cover kedua yaitu ilustrasi ratoh menangis dan pangeran dibelakangnya.



Gambar 4.22 Sketsa Cover depan  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

## 2. Halaman i dan ii

Halaman i dan ii merupakan layout mengenai siapakah pengarang buku tersebut, siapakah ilustrator dalam buku tersebut, dan info lainnya yang berhubungan dengan buku tersebut dan larangan mengenai menyebar luaskan isi buku tanpa seizin penulis dan hak cipta.

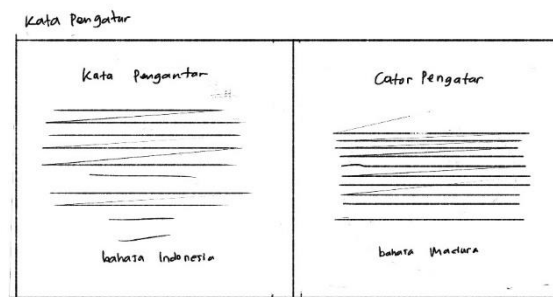


Gambar 4.23 Sketsa halaman i dan ii  
(Sumber : hasil olahan peneliti)

## 3. Halaman iii dan iv

Halaman ini berisi kata pengantar yang dituliskan kedalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan Madura. Pada sebelah kiri (halaman i) menggunakan bahasa Indonesia dan pada sebelah kanan (halaman ii) menggunakan bahasa Madura.

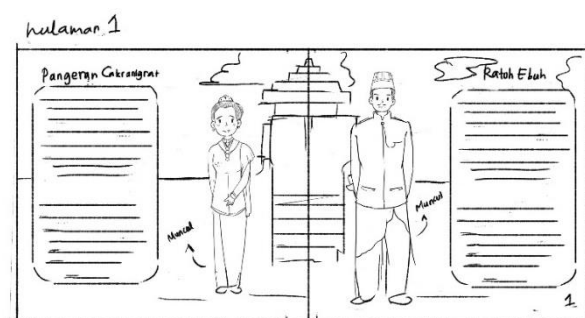




Gambar 4.24 Sketsa Halaman iii dan iv  
(Sumber : hasil olahan peneliti)

#### 4. Halaman 1

Halaman 1 memuat mengenai pengenalan tokoh yang ada dalam buku ini. Diataranya adalah Pangeran Caakraningrat I dan Ratoh Ebu. Penjelasan ini mengenai latar belakang kedua tokoh tersebut sebagai tujuan audience lebih mengenali kedua tokoh tersebut. Di halaman ini menggunakan teknik pop up otomatis pull tabs yang bisammembuat kedua karakter tersebut terlihat lebih menarik



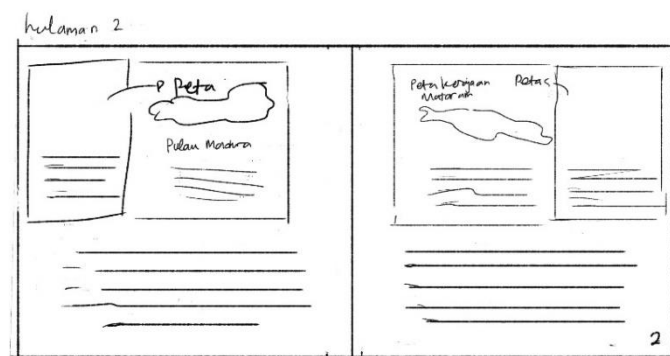
Gambar 4.25 Sketsa halaman 1  
(Sumber : hasil olahan peneliti, 2018)

## 5. Halaman 2

Pada halaman 2 ini sudah mulai bercerita mengenai kerajaan di Madura yang dipimpin oleh Pangeran Cakraningrat I dan seringnya ia berpergian ke Mataram. Pada halaman ini menggunakan teknik pop up V-folding dibagian tengah yang berbentuk suatu istana dengan tujuan memperjelas istana tersebut. Dan ditambahkan keterangan mengenai fakta tentang perpindahan kerajaan Madura Barat disebelah kiri. Dan dibagian kanannya terdapat peta kekuasaan kerajaan Mataram yang menggunakan teknik flip the flap dengan tujuan membuat halaman ini lebih interaktif



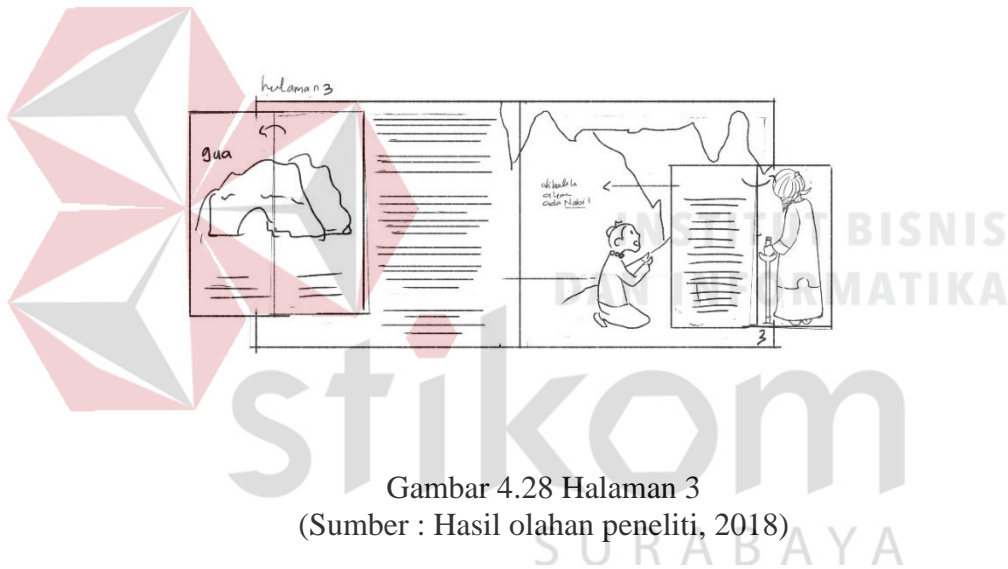
Gambar 4.26 Sketsa V Fold Bangunan  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



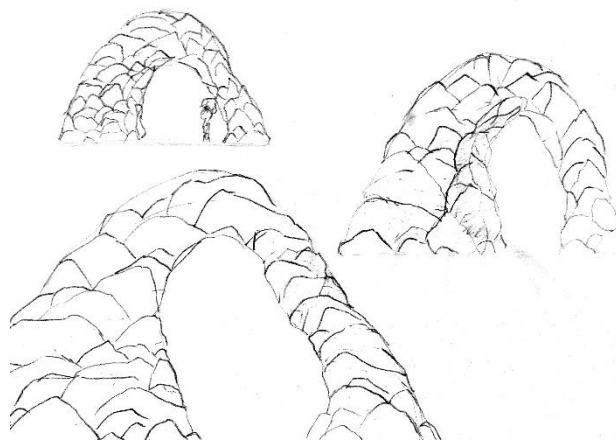
Gambar 4.27 Halaman 2  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 6. Halaman 3

Pada halaman ini berisi tentang ratu memutuskan untuk bertapa dan masuk ke dalam goa dan bertemu dengan nabi Khidir As. Dibagian kiri halaman terdapat teknik life the flap dan v folding yang mengilustrasikan goa dengan tujuan memperjelas kemana Ratoh pergi dan disebelah kanan terdapat ilustrasi tentang percakapan sang Ratoh dengan nabi Khidir As dan menggunakan teknik lift the flap dengan tujuan memberikan info mengenai nabi Khidir AS.



Gambar 4.28 Halaman 3  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



Gambar 4.29 Sektsa Goa V-Folding  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 7. Halaman 4

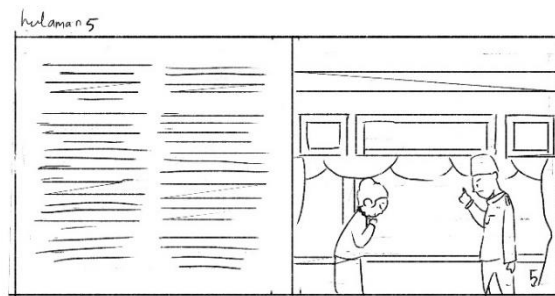
Halaman ini berisi tentang kegembiraan Ratoh Ebuh setelah ia bertemu dengan Nabi Khidir As dan ia dengan perasaan gembira menunggu kepulangan Pangeran Cakraingrat. Dibagian kiri adalah teks cerita dan dibagian kanan terdapat background ilustrasi ruangan kerajaan dan ilustrasi *Ratoh* tangan duduk dengan wajah yang bahagia menyambut kepulangan Pangeran dengan teknik *lift the flap* dengan tujuan memberi kejutan kepada pembacanya saat membuka halaman tersebut.



Gambar 4.30 Sketsa Halaman 4  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 8. Halaman 5

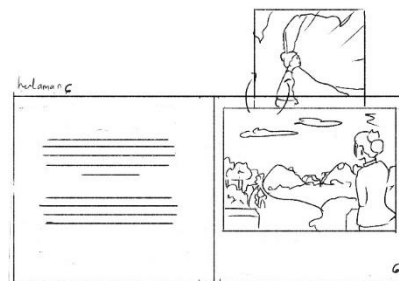
Halaman ini berisi tentang percakapan sang Ratoh dengan Pangeran saat sang Ratoh dimarahi. Dibagian kiri adalah teks cerita dan dibagian kanan terdapat background ilustrasi ruangan kerajaan dan ilustrasi Pangeran memarahi Ratu dengan *lift the flap* yang mengilustrasikan percakapan tersebut, dengan tujuan dapat memperjelas ilustrasi tersebut



Gambar 4.31 Sketsa Halaman 5  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

#### 9. Halaman 6

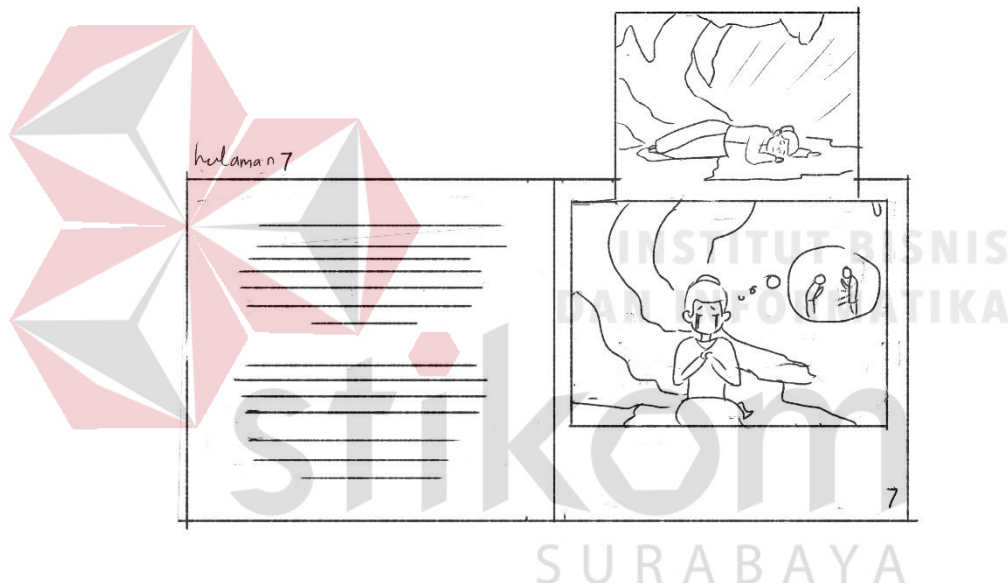
Halaman ini berisi tentang keberangkatan Pangeran ke Mataram dan saat itu pula Ratoh kembali ke dalam goa untuk bertapa dan menebus kesalahannya pada suaminya. Dibagian sisi kiri halaman ialah teks mengenai cerita tersebut, dan disebelah kanan adalah ilustrasi *Ratoh* menangis saat kepergian pangeran dan setelah itu terdapat ilustrasi Ratoh bertapa dengan teknik *pop up eternal stand* saat ilustrasi *Ratoh* dibuka. Dengan adanya teknik ini bertujuan untuk memberikan kesan dan kejutan terhadap pembaca saat membuka buku tersebut.



Gambar 4.32 Sketsa Halaman 6  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

#### 10. Halaman 7

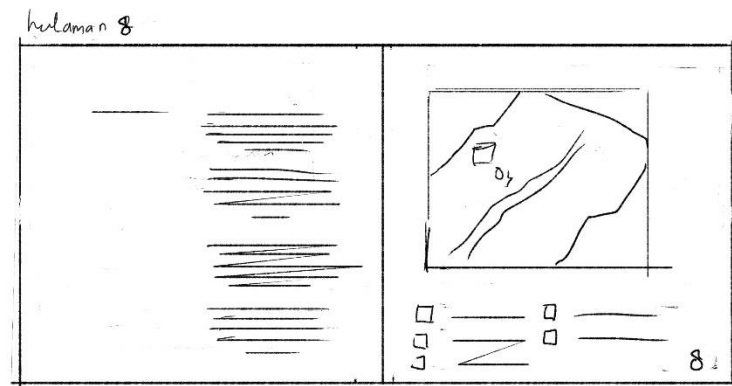
Halaman ini berisi tentang cerita Ratoh yang bertapa dan terus menangis karena Nabi Khidir As tak kunjung menemuinya. Ia terus menangis dan menangis hingga akhirnya ia meninggal dunia di goa tersebut. Dibagian sisi kiri adalah teks mengenai cerita tersebut, dan dibagian kanan ialah ilustrasi Ratoh menangis dan setelah itu ialah teknik eternal stand dengan ilustrasi Ratoh meninggal dunia dengan tujuan memberikan kelanjutan dari cerita tersebut.



Gambar 4.33 Sketsa Halaman 7  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

#### 11. Halaman 8

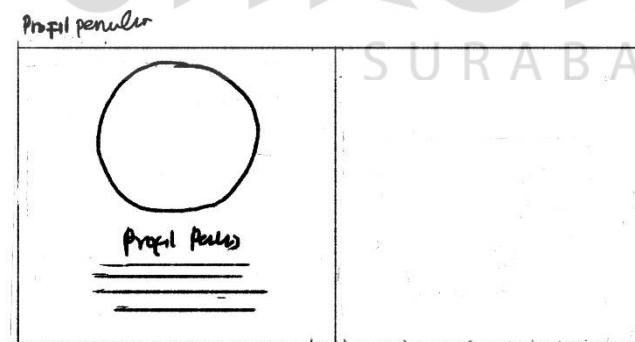
Halaman ini merupakan halaman yang bercerita tentang akhir dari cerita ini serta keterangan mengenai nama pesarean Aer Mata Ebuh. Dibagian kiri halaman Halaman ini hanya berisi keterangan mengenai akhir cerita tersebut dan berisi tentang pesan bijak yang berbentuk kertas yang jika diarik dapat terbuka dan didalamnya terdapat pesna bijak tersebut. Dan dibagian kanan terdapat ilustrasi peta mengenai Pesarean *Aer Mata*



Gambar 4.34 Sketsa Halaman 8  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 12. Halaman 9

Pada halaman ini berisi tentang profil singkat dari penulis. Dibagian kiri terdapat foto penulis dan sedikit biodata dibawahnya.



Gambar 4.35 Sketsa Halaman 9  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

#### 4.7.5 Teks Buku

##### a. Halaman 1

###### 1. Pangeran Cakraningrat

Memiliki nama lain Raden Praseno. Beliau adalah anak dari Raden Koro atau Pangeran tengah dan cucu dari Kyai Pratanu. Merupakan orang yang bijaksana, dapat dipercaya, dan kuat, hingga ia menjadi orang yang dipercaya oleh Sultan Agung Hanyokrokusumo, Raja Mataram. Namun sayangnya ia juga termasuk orang yang tamak.

###### 2. Ratoh Ebu

Ratoh Ebu memiliki nama lain Syarifah Ambami, merupakan istri dari Raden Praseno (Pangeran Cakraningrat I). Beliau merupakan keturunan ke 5 dari Sunan Giri dan anak dari Pangeran Ronggo. Beliau merupakan wanita yang baik, sholehah, taat terhadap suami dan merupakan seorang ibu yang sangat sayang terhadap anak-anaknya.

##### b. Halaman 2

Ini adalah Kerajaan Madura Barat, yang memimpin adalah Pangeran Cakraningrat I. Istrinya adalah Syarifah Ambami yang disebut Ratoh Ebu. Pangeran Cakraningrat sering berpergian ke kerajaan Mataram di pulau Jawa untuk membantu Sultan Agung Hanyokrokusumo



### 3. Peta Kerajaan Mataram

Kerajaan Madura Barat beberapa kali mengalami perpindahan, diantaranya Madegan, Tonjung, Sembilangan, Arosbaya, dan Bangkalan.

### 4. Peta Pulau Madura

Jarak antara Bangkalan menuju Mataram sekitar 371.6 km dan dapat ditempuh dengan waktu selama kurang lebih 9 - 12 hari menggunakan kuda pada abad ke 17.

#### c. Halaman 3

- a. Ratoh Ebu selalu bertapa untuk mendoakan suaminya di sebuah goa di Arosbaya, hingga suatu saat Nabi Khidir As tiba – tiba muncul di hadapannya dan Ratohpun menyampaikan harapannya.

“ Ya Nabi Khidir, tolong doakan suamiku yang sedang pergi ke Mataram agar selamat dan biarkan ketujuh turunku menjadi pemimpin di Madura “

Mendengar hal itu Nabi Khidir mengamini harapan tersebut dan kemudian Iapun secara ajaib menghilang dari hadapan Ratoh Ebu, Karena kejadian itu Ratoh Ebu merasa ia sudah membanggakan suaminya.

- b. Fakta mengenai nabi Khidir As

Nama asli beliau adalah Balyan bin Malkan, nama Khidir As merupakan suatu julukan bagi beliau dikarenakan setiap beliau duduk

ditempat yang kering tanpa tumbuhan maka tempat tersebut akan berubah menjadi berwarna hijau dan ditumbuhi tanaman.

c. Info Mengenai Goa

Goa ini terletak di bukit kapur yang berada di desa Buduran, kecamatan Arosbaya kabupaten Bangkalan Madura

d. Halaman 4

Ratoh Ebuh kembali ke istana, ia tak sabar menceritakan pertemuannya dengan Nabi Khidir pada Pangeran Cakraningrat. Ia mempersiapkan diri dan meminta para dayang-dayang istana membersihkan dan memperindah istana untuk menyambut Pangeran.

e. Halaman 5

Akhirnya Pangeran Cakraningrat kembali dari Mataram dan Ratoh Ebuh menyambutnya dengan gembira. Hingga kemudian mereka berbincang tentang pertapaan Ratoh.

“Aku bertapa dan berdoa di goa Arosbaya “ cerita Sang Ratoh dengan nada yang sangat bahagia.

“Lalu apa yang terjadi? “ tanya Pangeran Cakraningrat penasaran.

“Aku bertemu dengan nabi Khidir As dan aku meminta melaluinya agar engkau selamat selama perjalanan dan nanti tujuh turunan kita menjadi pemimpin di Madura “ cerita Ratoh Ebuh dengan mata yang berbinar.

“Hah ?! Hanya tujuh turunan ? Kenapa kau tidak meminta agar semua keturunan kita menjadi pemimpin di Madura ?! Istri yang bodoh ! “ hardik pangeran mendengar cerita Ratoh dan kemudian pergi meninggalkan Ratoh.

Ratoh terkejut, ia hanya bisa terdiam dan menangis mendengarnya. Ia merasa kecewa namun juga merasa bersalah dan berdosa pada suaminya.

f. Halaman 6

Saat suaminya pergi ke Mataram lagi, sang Ratoh memutuskan untuk kembali ke dalam goa untuk bertapa lagi. Ia berharap bertemu dengan Nabi Khidir AS kembali. Tapi harapannya tidak terjadi, Ratoh tidak bertemu dengan nabi Khidir As.

g. Halaman 7

Akhirnya ia menangis, menangis dan terus menangis, perasaannya campur aduk, ia merasa kecewa, menyesal, bersalah, berdosa dan takut pada suaminya. Namun Nabi Khidir juga tak kunjung datang. Hingga akhirnya sang Ratohpun wafat di dalam goa tersebut, dan tangisannya dianggap menjadi mata air penyembuh di Arosbaya.

h. Halaman 8

a. Narasi

Tangisan Rato tersebutlah yang menjadi asal usul nama pesarean Aer Mata. Di sekitar pesarean tersebut terdapat mata air, yang airnya dipercaya oleh pengunjung pemakaman tersebut sebagai air yang mampu menyembuhkan berbagai penyakit.

b. Pesan Bijak

Cerita ini mengajarkan bahwa seorang laki – laki harus dapat menghargai perempuan, kita sudah melihat pengorbanan Rato Ebu yang ingin membahagiakan suaminya, namun upaya tersebut tidak

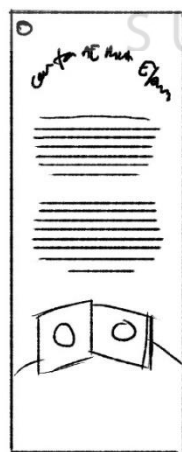
dihargai oleh suaminya, ia dipenuhi ketamakan dan kurangnya rasa syukur atas apa yang sudah ia peroleh, sehingga suaminya akhirnya harus rela kehilangan istrinya.

Pada anak – anak yang membaca cerita ini, hormatilah orang tua khususnya Ibu, karena seorang Ibu rela mengorbankan hidupnya agar anak-anaknya bisa menjadi orang-orang yang memiliki kedudukan tinggi di masyarakat.

#### 4.7.6 Perancangan Media Pendukung

##### 1. X-Banner

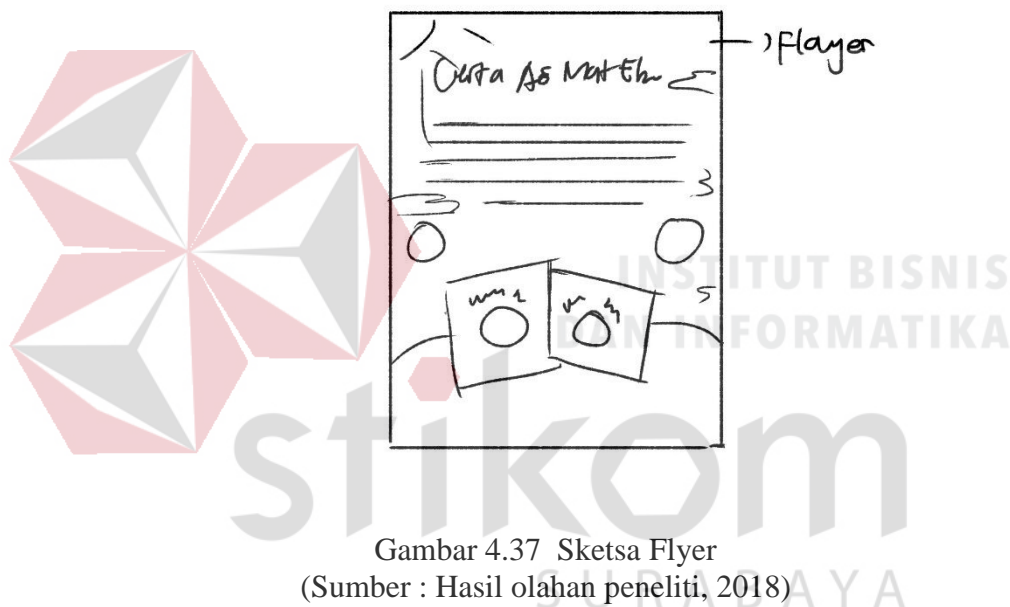
Desain dari X-Banner ini menggunakan *mock up* buku yang bertujuan untuk mempromosikan buku *pop up* cerita *aer mata ebuh*. Dibagian bawah terdapat mock up buku dan dibagian tengah dan atas terdapat info mengenai buku tersebut dan manfaat membaca cerita rakyat.



Gambar 4.36 Sektas X-Banner  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 2. Flyer

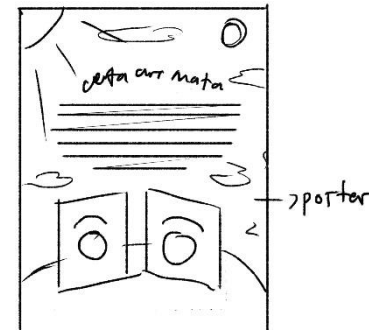
Flyer merupakan media yang efektif untuk mempromosikan suatu barang ataupun suatu jasa. Flyer ini berisikan isi yang hampir sama dengan X-banner. Yaitu mempromosikan buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* dan menjelaskan mengenai buku tersebut.



Gambar 4.37 Sketsa Flyer  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 3. Poster

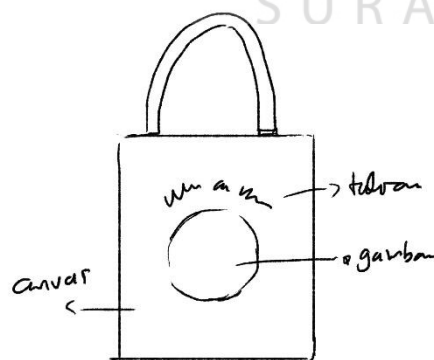
Poster ini berisikan info mengenai buku tersebut. Dibagian tengah terdapat konten yang memuat tentang isi buku *pop up* cerita *aer mata ebuh*, keunggulannya, serta bahasa yang dimuat didalamnya. Di bagian bawah terdapat mock up buku cerita *aer mata ebuh* sebagai obyek yang menjelaskan konten tersebut.



Gambar 4.38 Sketsa Poster  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

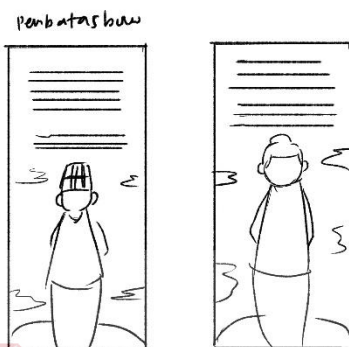
#### 4. Merchandise

Untuk menarik minat target market, maka merchandise sangatlah diperlukan. Sebagai salah satu media pendukung maka ada 4 jenis merchandise yang akan digunakan. Yaitu totebag, gantungan kunci, pembatas buku dan stiker.



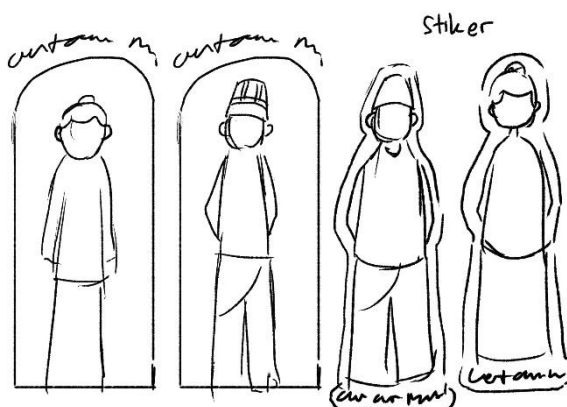
Gambar 4.39 Sketsa Desain Totebag  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain totebag yang digunakan ialah sama dengan desain cover kedua buku ini, yaitu ilustrasi tentang Ratoh yang bertapa dan menangis dan dibagian belakang tentang Pangeran yang terlihat tamak dengan melihat ke arah Ratoh.



Gambar 4.40 Sketsa Desain Pembatas Buku  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain pembatas buku yang digunakan ialah dengan ukuran 25 cm x 10 cm. Desain ini menggunakan ilustrasi karakter Pangeran dan Ratoh ditambah dengan pesan bijak diatasnya yang bertujuan untuk memberikan pesan yang bisa diterapkan oleh pembacanya dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.41 Sketsa Desain Stiker dan Gantungan Kunci  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain gantungan kunci yang digunakan adalah karakter Pangeran dan Ratoh dan dibagian bawah terdapat tulisan Cerita Aer Mata Ebu. Desain dari stiker ini sama dengan gantungan kunci, yaitu karakter dari Pangeran dan Ratoh, namun terdapat dua desain yang berbeda untuk stiker ini. Yang pertama ialah menggunakan background, yang kedua tidak menggunakan background atau polos.

#### **4.8 sistem produksi pop up book**

Pada perancangan buku pop up cerita Aer Mata Ebu ini diestimasi melalui beberapa wawancara dengan beberapa pihak percetakan tentang proses produksi hingga biaya produksi. Hasil yang diperoleh estimasi biaya cetak buku pop up sebanyak 1 buah :

Biaya Cetak Isi Buku : Rp. 150.000

Biaya Cetak Cover : Rp. 10.000

Biaya Jilid Hardcover : Rp. 45.000

Biaya Total : Rp. 205.000

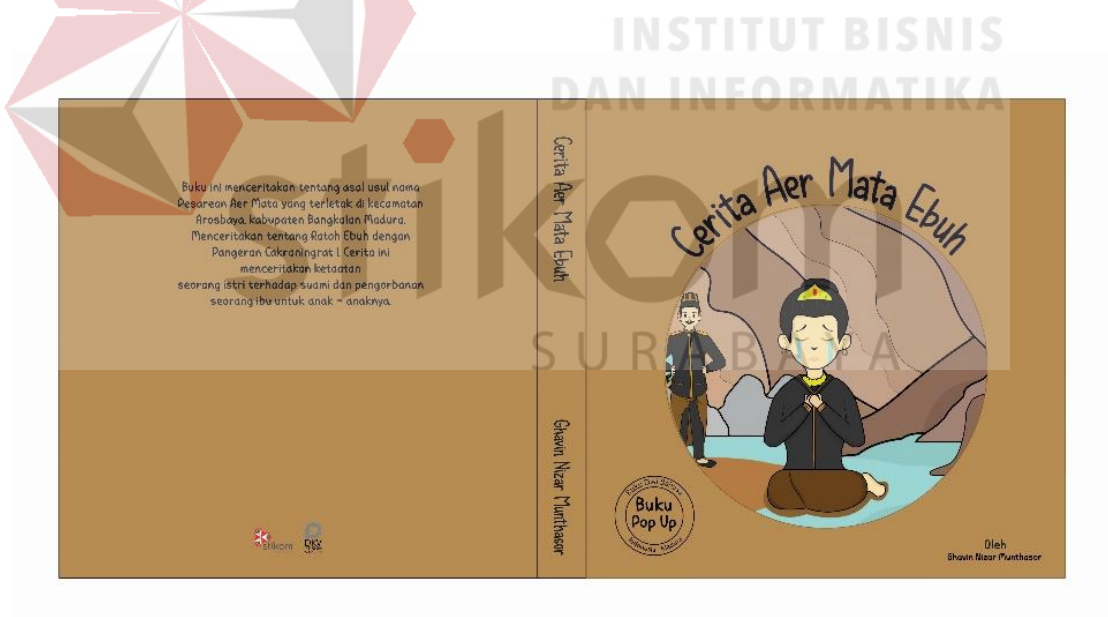


## 4.9 Implementasi Karya

### 4.9.1 Media Utama

#### a. Desain cover

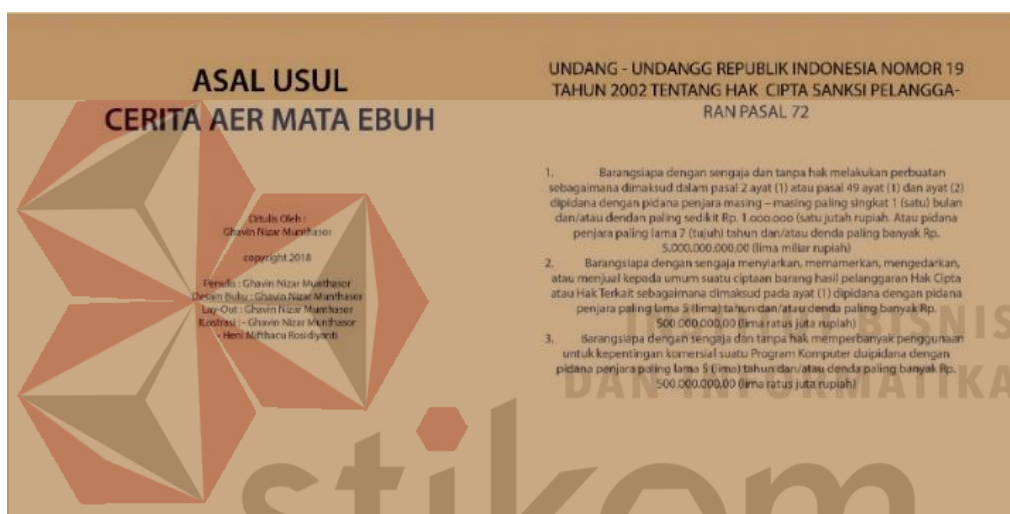
Dalam perancangan layout cover depan ini ialah berlubang dibagian tengah dan diatas lubang lingkaran tersebut terdapat judul buku tersebut. Dibagian kiri bawa terdapat keterangan bahwa buku tersebut menggunakan dua bahasa, dan disebelah kanan bawah terdapat keterangan penulis. Di bagian belakang terdapat ringkasan cerita dibagian tengah, dan logo DKV Stikom dan Stikom Surabaya. Di bagian yang berlubang dari cover ini terdapat cover kedua yaitu ilustrasi ratoh menangis dan pangeran dibelakangnya.



Gambar 4.42 Cover Depan dan Belakang  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

b. Halaman i dan ii

Pada halaman ini merupakan layout mengenai isi keterangan penulis, ilustrator, dan layoutter yang terletak disebelah kiri. Disebelah kanan terdapat keterangan mengenai tindakan untuk tidak menyebar luaskan tanpa seizin penulis dan terdapat beberapa undang – undang yang terkait dengan penyebarluasan tanpa seizin penulis.



Gambar 4.43 Halaman i dan ii  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

c. Halaman iii dan iv

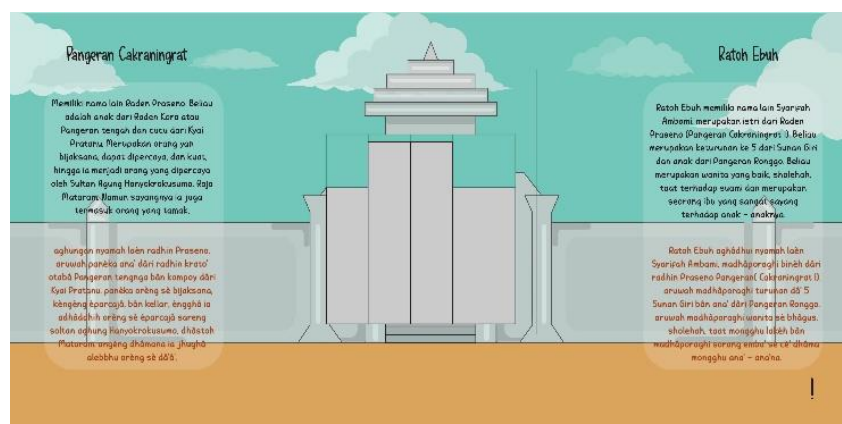
Pada halaman ini memuat tentang kata pengantar serta ucapan dari penulis untuk beberapa orang. Kata pengantar ini ditulis menggunakan 2 bahasa, yaitu Indonesia dan Madura.



Gambar 4.44 Halaman iii dan iv  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

#### d. Halaman 1

Halaman 1 memuat mengenai pengenalan tokoh yang ada dalam buku ini. Diataranya adalah Pangeran Caakraningrat I dan Ratoh Ebu. Penjelasan ini mengenai latar belakang kedua tokoh tersebut sebagai tujuan audience lebih mengenali kedua tokoh tersebut. Di halaman ini menggunakan teknik pop up otomatis pull tabs yang bisammembuat kedua karakter tersebut terlihat lebih menarik



Gambar 4.45 Halaman 1  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



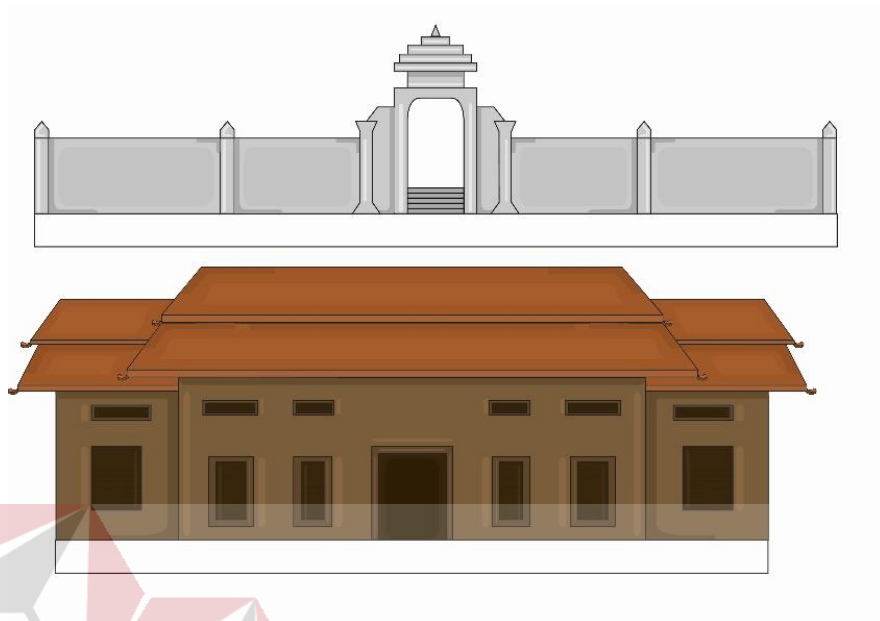
Gambar 4.46 Halaman 1  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

e. Halaman 2

Pada halaman 2 ini sudah mulai bercerita mengenai kerajaan di Madura yang dipimpin oleh Pangeran Cakraningrat I dan seringnya ia berpergian ke Mataram. Pada halaman ini menggunakan teknik pop up V-folding dibagian tengah yang berbentuk suatu istana dengan tujuan memperjelas istana tersebut. Dan ditambahkan keterangan mengenai fakta tentang perpindahan kerajaan Madura Barat disebelah kiri. Dan dibagian kanannya terdapat peta kekuasaan kerajaan Mataram yang menggunakan teknik flip the flap dengan tujuan membuat halaman ini lebih interaktif



Gambar 4.47 Halaman 2  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



Gambar 4.48 Halaman 2 V fold Kerajaan  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



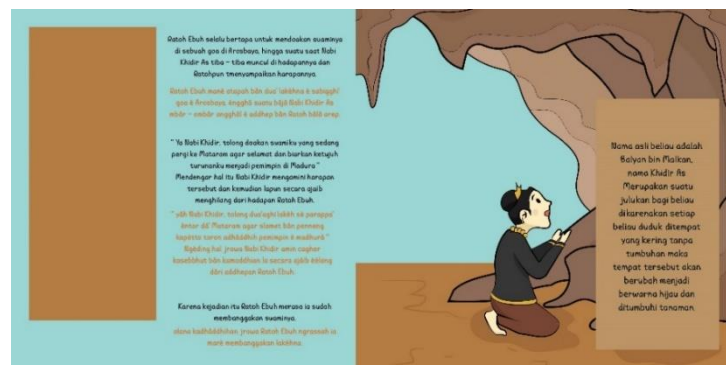
Gambar 4.49 Lift The Flap Peta Kerajaan Mataram  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



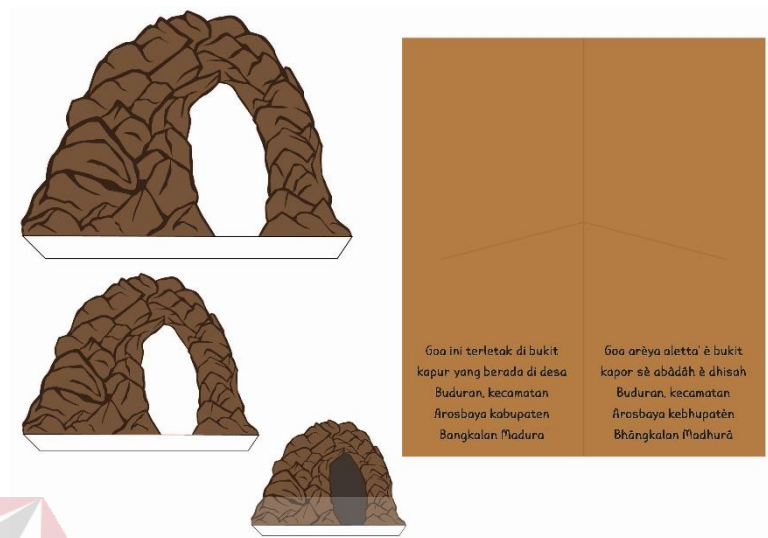
Gambar 4.50 Lift The Flap Peta Kerajaan Perpindahan Kerajaan Madura Barat  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

f. Halaman 3

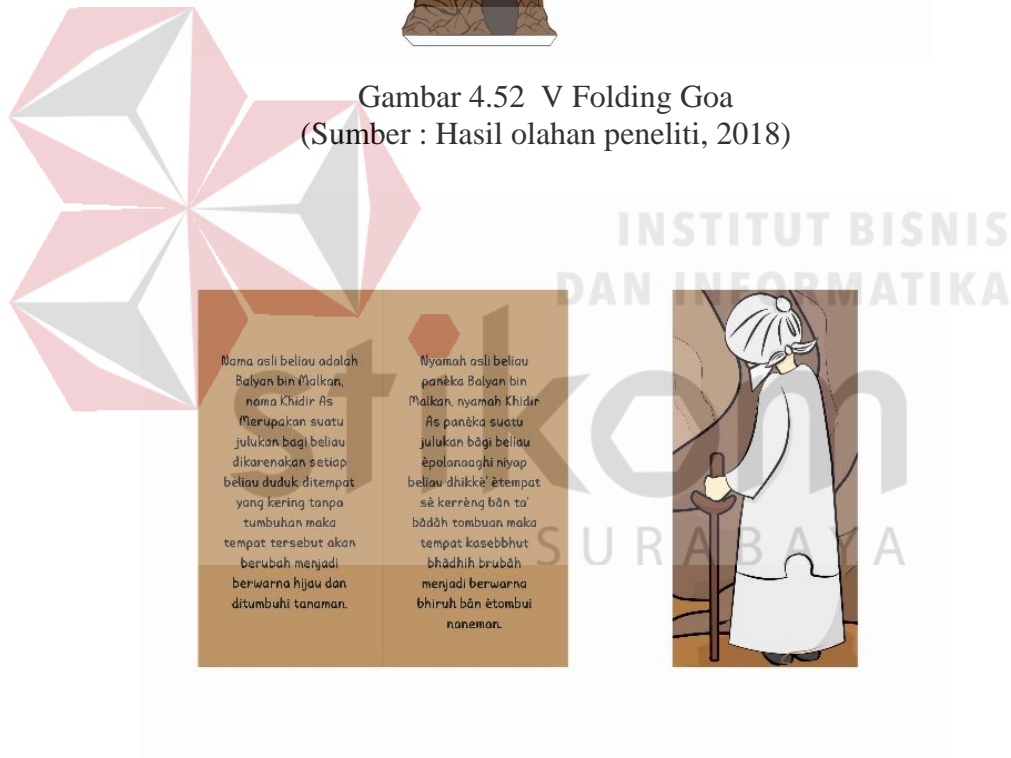
Pada halaman ini berisi tentang ratu memutuskan untuk bertapa dan masuk ke dalam goa dan bertemu dengan nabi Khidir As. Dibagian kiri halaman terdapat teknik life the flap dan v folding yang mengilustrasikan goa dengan tujuan memperjelas kemana Ratoh pergi dan disebelah kanan terdapat ilustrasi tentang percakapan sang Ratoh dengan nabi Khidir As dan menggunakan teknik lift the flap dengan tujuan memberikan info mengenai nabi Khidir AS.



Gambar 4.51 Halaman 3  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



Gambar 4.52 V Folding Goa  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

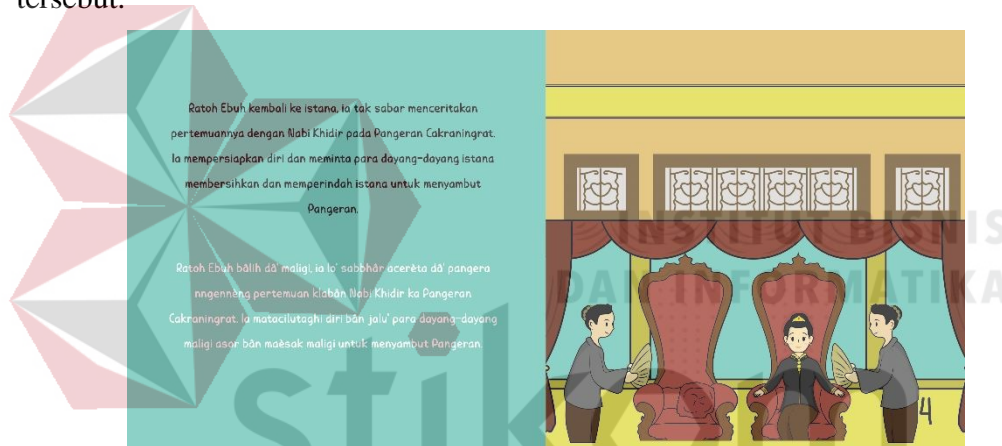


Gambar 4.53 Lift The Flap Nabi Khidir As  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



g. Halaman 4

Halaman ini berisi tentang kegembiraan Ratoh Ebuh setelah ia bertemu dengan Nabi Khidir As dan ia dengan perasaan gembira menunggu kepulangan Pangeran Cakraingrat. Dibagian kiri adalah teks cerita dan dibagian kanan terdapat background ilustrasi ruangan kerajaan dan ilustrasi *Ratoh* tengah duduk dengan wajah yang bahagia menyambut kepulangan Pangeran dengan teknik *lift the flap* dengan tujuan memberi kejutan kepada pembacanya saat membuka halaman tersebut.



Gambar 4.54 Halaman 4  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

h. Halaman 5

Halaman ini berisi tentang percakapan sang Ratoh dengan Pangeran saat sang Ratoh dimarahi. Dibagian kiri adalah teks cerita dan dibagian kanan terdapat background ilustrasi ruangan kerajaan dan ilustrasi Pangeran memarahi Ratu dengan *lift the flap* yang mengilustrasikan percakapan tersebut, dengan tujuan dapat memperjelas ilustrasi tersebut

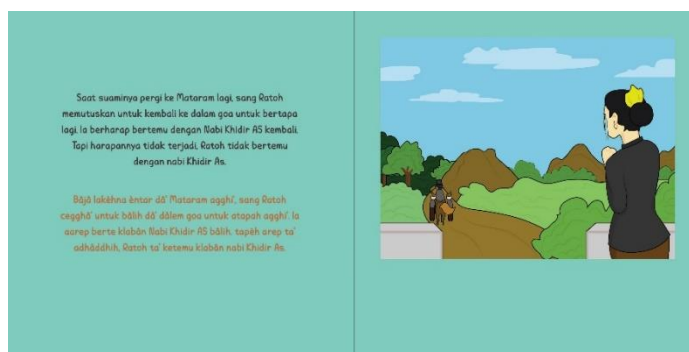




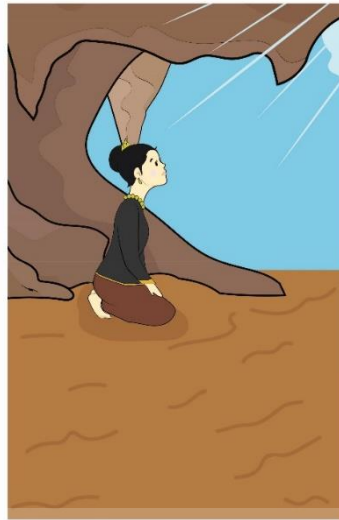
Gambar 4.55 Halaman 5  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

i. Halaman 6

Halaman ini berisi tentang keberangkatan Pangeran ke Mataram dan saat itu pula Ratoh kembali ke dalam goa untuk bertapa dan menebus kesalahannya pada suaminya. Dibagian sisi kiri halaman ialah teks mengenai cerita tersebut, dan disebelah kanan adalah ilustrasi *Ratoh* menangis saat kepergian pangeran dan setelah itu terdapat ilustrasi Ratoh bertapa dengan teknik *pop up eternal stand* saat ilustrasi *Ratoh* dibuka. Dengan adanya teknik ini bertujuan untuk memberikan kesan dan kejutan terhadap pembaca saat membuka buku tersebut.



Gambar 4.56 Halaman 6  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



Gambar 4.57 Halaman 6 Eternal Stand  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

j. Halaman 7

Halaman ini berisi tentang cerita Ratoh yang bertapa dan terus menangis karena Nabi Khidir As tak kunjung menemuinya. Ia terus menangis dan menangis hingga akhirnya ia meninggal dunia di goa tersebut. Dibagian sisi kiri adalah teks mengenai cerita tersebut, dan dibagian kanan ialah ilustrasi Ratoh menangis dan setelah itu ialah teknik eternal stand dengan ilustrasi Ratoh meninggal dunia dengan tujuan memberikan kelanjutan dari cerita tersebut.



Gambar 4.58 Halaman 7  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)



Gambar 4.59 Halaman 7 Eternal Stand  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

k. Halaman 8

Halaman ini merupakan halaman yang bercerita tentang akhir dari cerita ini serta keterangan mengenai nama pesarean Aer Mata Ebu. Dibagian kiri halaman Halaman ini hanya berisi keterangan mengenai akhir cerita tersebut dan berisi tentang pesan bijak yang berbentuk kertas yang jika diarik dapat terbuka dan didalamnya terdapat pesna bijak tersebut. Dan dibagian kanan terdapat ilustrasi peta mengenai Pesarean *Aer Mata*.



Gambar 4.60 Halaman 8  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

## 1. Halaman 9

Pada halaman ini berisi tentang profil singkat dari penulis. Dibagian kiri terdapat foto penulis dan sedikit biodata dibawahnya.



Gambar 4.61 Halaman 9  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

### 4.9.2 Teks Buku

#### a. Halaman 1

##### 1. Pangeran Cakraningrat

Memiliki nama lain Raden Praseno. Beliau adalah anak dari Raden Koro atau Pangeran tengah dan cucu dari Kyai Pratanu. Merupakan orang yang bijaksana, dapat dipercaya, dan kuat, hingga ia menjadi orang yang dipercaya oleh Sultan Agung Hanyokrokusumo, Raja Mataram. Namun sayangnya ia juga termasuk orang yang tamak.

##### 2. Ratoh Ebu

Ratoh Ebu memiliki nama lain Syarifah Ambami, merupakan istri dari Raden Praseno (Pangeran Cakraningrat I). Beliau merupakan keturunan ke 5 dari Sunan Giri dan anak dari Pangeran Ronggo. Beliau merupakan wanita yang baik, sholehah, taat terhadap suami dan

merupakan seorang ibu yang sangat sayang terhadap anak - anaknya.

i. Halaman 2

Ini adalah Kerajaan Madura Barat, yang memimpin adalah Pangeran Cakraningrat I. Istrinya adalah Syarifah Ambami yang disebut Ratoh Ebu. Pangeran Cakraningrat sering berpergian ke kerajaan Mataram di pulau Jawa untuk membantu Sultan Agung Hanyokrokusumo

a. Peta Kerajaan Mataram

Kerajaan Madura Barat beberapa kali mengalami perpindahan, diantaranya Madegan, Tonjung, Sembilangan, Arosbaya, dan Bangkalan.

b. Peta Pulau Madura

Jarak antara Bangkalan menuju Mataram sekitar 371.6 km dan dapat ditempuh dengan waktu selama kurang lebih 9 - 12 hari menggunakan kuda pada abad ke 17.

c. Halaman 3

Ratoh Ebu selalu bertapa untuk mendoakan suaminya di sebuah goa di Arosbaya, hingga suatu saat Nabi Khidir As tiba – tiba muncul di hadapannya dan Ratohpun menyampaikan harapannya.

“ Ya Nabi Khidir, tolong doakan suamiku yang sedang pergi ke Mataram agar selamat dan biarkan ketujuh turunku menjadi pemimpin di Madura “

Mendengar hal itu Nabi Khidir mengamini harapan tersebut dan kemudian Iapun secara ajaib menghilang dari hadapan Ratoh Ebuh, Karena kejadian itu Ratoh Ebuh merasa ia sudah membanggakan suaminya.

a. Fakta mengenai nabi Khidir As

Nama asli beliau adalah Balyan bin Malkan, nama Khidir As merupakan suatu julukan bagi beliau dikarenakan setiap beliau duduk ditempat yang kering tanpa tumbuhan maka tempat tersebut akan berubah menjadi berwarna hijau dan ditumbuhi tanaman.

b. Info Mengenai Goa

Goa ini terletak di bukit kapur yang berada di desa Buduran, kecamatan Arosbaya kabupaten Bangkalan Madura

d. Halaman 4

Ratoh Ebuh kembali ke istana, ia tak sabar menceritakan pertemuannya dengan Nabi Khidir pada Pangeran Cakraningrat. Ia mempersiapkan diri dan meminta para dayang-dayang istana membersihkan dan memperindah istana untuk menyambut Pangeran.

e. Halaman 5

Akhirnya Pangeran Cakraningrat kembali dari Mataram dan Ratoh Ebuh menyambutnya dengan gembira. Hingga kemudian mereka berbincang tentang pertapaan Ratoh.

“Aku bertapa dan berdoa di goa Arosbaya “ cerita Sang Ratoh dengan nada yang sangat bahagia.

“Lalu apa yang terjadi? “ tanya Pangeran Cakraningrat penasaran.

“Aku bertemu dengan nabi Khidir As dan aku meminta melaluinya agar engkau selamat selama perjalanan dan nanti tujuh turunan kita menjadi pemimpin di Madura “ cerita Ratoh Ebuh dengan mata yang berbinar.

“Hah ?! Hanya tujuh turunan ? Kenapa kau tidak meminta agar semua keturunan kita menjadi pemimpin di Madura ?! Istri yang bodoh ! “ hardik pangeran mendengar cerita Ratoh dan kemudian pergi meninggalkan Ratoh.

Ratoh terkejut, ia hanya bisa terdiam dan menangis mendengarnya. Ia merasa kecewa namun juga merasa bersalah dan berdosa pada suaminya.

f. Halaman 6

Saat suaminya pergi ke Mataram lagi, sang Ratoh memutuskan untuk kembali ke dalam goa untuk bertapa lagi. Ia berharap bertemu dengan Nabi Khidir AS kembali. Tapi harapannya tidak terjadi, Ratoh tidak bertemu dengan nabi Khidir As.

g. Halaman 7

Akhirnya ia menangis, menangis dan terus menangis, perasaannya campur aduk, ia merasa kecewa, menyesal, bersalah, berdosa dan takut pada suaminya. Namun Nabi Khidir juga tak kunjung datang. Hingga akhirnya sang Ratohpun wafat di dalam goa tersebut, dan tangisannya dianggap menjadi mata air penyembuh di Arosbaya.

h. Halaman 8

c. Narasi

Tangisan Rato tersebutlah yang menjadi asal usul nama pesarean Aer Mata. Di sekitar pesarean tersebut terdapat mata air, yang airnya

dipercaya oleh pengunjung pemakaman tersebut sebagai air yang mampu menyembuhkan berbagai penyakit.

d. Pesan Bijak

Cerita ini mengajarkan bahwa seorang laki – laki harus dapat menghargai perempuan, kita sudah melihat pengorbanan Rato Ebuh yang ingin membahagiakan suaminya, namun upaya tersebut tidak dihargai oleh suaminya, ia dipenuhi ketamakan dan kurangnya rasa syukur atas apa yang sudah ia peroleh, sehingga suaminya akhirnya harus rela kehilangan istrinya.

Pada anak – anak yang membaca cerita ini, hormatilah orang tua khususnya Ibu, karena seorang Ibu rela mengorbankan hidupnya agar anak-anaknya bisa menjadi orang-orang yang memiliki kedudukan tinggi di masyarakat.

#### 4.9.3 Media Pendukung

a. X Banner

Desain dari X-Banner ini menggunakan mock up buku yang bertujuan untuk mempromosikan buku pop up cerita aer mata ebuh. Dibagian bawah terdapat mock up buku dan dibgain tengah dan atas terdapat info mengenai buku tersebut dan manfaat membaca cerita rakyat.





Gambar 4.62 X-Banner  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

b. Flyer

Flyer merupakan media yang efektif untuk mempromosikan suatu barang ataupun suatu jasa. Flyer ini berisikan isi yang hampir sama dengan X-banner. Yaitu mempromosikan buku pop up cerita aer mata ejuh dan menjelaskan mengenai buku tersebut.



Gambar 4.63 Flyer  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

c. Poster

Poster ini berisikan info mengenai buku tersebut. Dibagian tengah terdapat konten yang memuat tentang isi buku pop up cerita aer mata ebuh, keunggulannya, serta bahasa yang dimuat didalamnya. Di bagian bawah terdapat mock up buku cerita aer mata ebuh sebagai obyek yang menjelaskan konten tersebut.



Gambar 4.64 Poster  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

d. Merchandise

Untuk menarik minat target market, maka merchandise sangatlah diperlukan. Sebagai salah satu media pendukung maka ada 4 jenis merchandise yang akan digunakan. Yaitu totebag, gantungan kunci, pembatas buku dan stiker.



Gambar 4.65 Desain Totebag  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain totebag yang digunakan ialah sama dengan desain cover kedua buku ini, yaitu ilustrasi tentang Ratoh yang bertapa dan menangis dan dibagian belakang tentang Pangeran yang terlihat tamak dengan melihat ke arah Ratoh.



Gambar 4.66 Desain Pembatas Buku  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain pembatas buku yang digunakan ialah dengan ukuran 25 cm x 10 cm. Desain ini menggunakan ilustrasi karakter Pangeran dan Ratoh ditambah dengan pesan bijak diatasnya yang bertujuan untuk memberikan pesan yang bisa diterapkan oleh pembacanya dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.67 Desain Gantungan Kunci  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain gantungan kunci yang digunakan adalah karakter Pangeran dan Ratoh dan dibagian bawah terdapat tulisan Cerita Aer Mata Ebuh.



Gambar 4.68 Desain Stiker  
(Sumber : Hasil olahan peneliti, 2018)

Desain gantungan kunci yang digunakan adalah karakter Pangeran dan Ratoh dan dibagian bawah terdapat tulisan Cerita Aer Mata Ebuh. Desain dari stiker ini sama dengan gantungan kunci, yaitu karakter dari Pangeran dan Ratoh, namun terdapat dua desain yang berbeda untuk stiker ini. Yang pertama ialah menggunakan background, yang kedua tidak menggunakan background atau polos.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

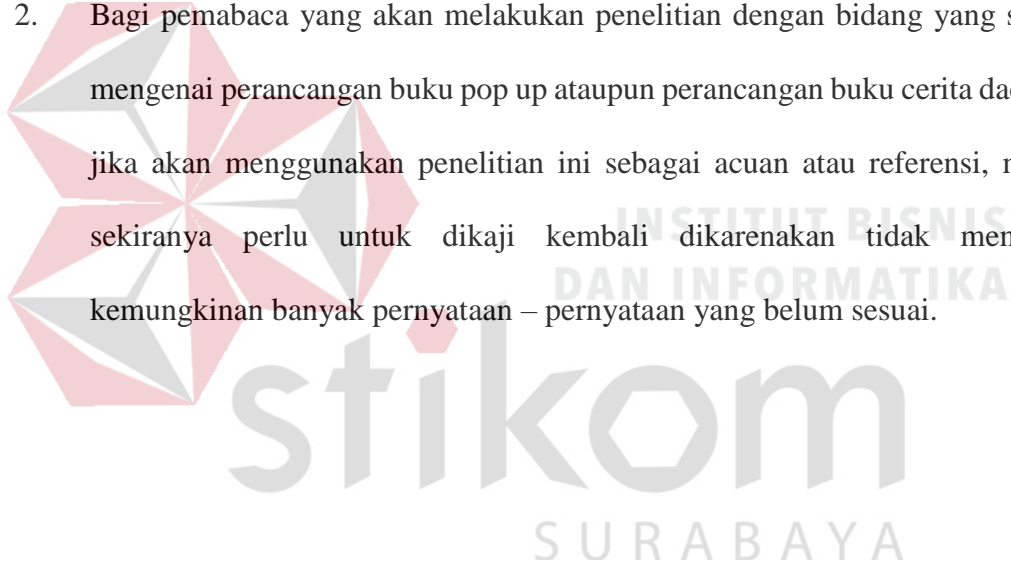
Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku *pop up Aer Mata Ebuh* sebagai upaya media mengenalkan legenda asli Arosbaya Bangkalan Madura kepada anak – anak ini sebagai berikut :

1. Tujuan utama perancangan ini adalah untuk merancang suatu media yang memuat cerita *aer mata ebuh* di dalamnya yang berguna sebagai media untuk mengenalkan cerita tersebut terhadap anak – anak.
2. Konsep pada perancangan ini berasal dari *key communication message* yaitu *influence*. Deskripsi dari kata “ *Influence* ” sendiri adalah daya atau dorongan dari suatu benda atau orang yang dapat merubah watak dan sifat seseorang serta dapat membuat seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dengan konsep “ *Influence* “, maka cerita *aer mata ebuh* sebagai cerita yang dapat diambil nilai – nilai moralnya bagi anak –anak dan dapat diterapkan di kehidupan sehari – hari, sehingga nilai – nilai moral tersebut dapat turut membentuk watak dan sifat mereka, serta dapat mempengaruhi perilaku mereka.
3. Konsep “ *Influence* “ diimplementasikan kedalam buku *pop up* cerita *aer mata ebuh* dan diaplikasikan kedalam desain media pendukung yang berupa x – banner, poster, *flyer*, dan *merchandise* yang berupa *totebag*, gantungan kunci, pembatas buku, dan stiker.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan buku diatas maka dapat diberikan saran untuk membuat buku tersebut lebih berkembang sebagai berikut :

1. Penciptaan buku ini nantinya juga harus didukung oleh kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan cerita daerah dan mengajarkannya kepada anak – anak agar cerita tersebut tetap lestari dan nilai moral yang ada dalam cerita tersebut dapat diterapkan di kehidupan mereka..
2. Bagi pembaca yang akan melakukan penelitian dengan bidang yang sama mengenai perancangan buku pop up ataupun perancangan buku cerita daerah, jika akan menggunakan penelitian ini sebagai acuan atau referensi, maka sekiranya perlu untuk dikaji kembali dikarenakan tidak menutup kemungkinan banyak pernyataan – pernyataan yang belum sesuai.



## Daftar Pustaka

### Dari Buku

Husein, Umar. 2005. *Metode penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kobayashi, Shiginobu. 1998. *Colorist. Kodansha as Karaarisuto*

Lexy J. Moleong. 2005. *metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo

Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE

Rustan, Surianto. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.

Saryono. 2010, *Metode penelitian kualitatif*, PT. Alfabeta, Bandung.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sunaryo, A. 2002 dikutip dalam Aditya Dewa Kusuma (2013). *Percangan Buku Pop Up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu*

### Jurnal

Rachmad, Hidayatu Teguh, 2017 “ Strategi *Branding* Wisata Syariah Pulau Madura“

Hanaf, Afdhol Abdul, 2011 “ Objek Dan Subjek Penelitian “

- Irawan, Ivanda Reza. 2017. “Perancangan *Pop Up Book* Asmaul Husna Dengan Teknik *Lift The Flap* Sebagai Media Pengenalan Pada Murid Paud
- Pratama, I Gede Yudha. 2016. “Penciptaan Buku *Pop Up* Mesatua Bali Berjudul “I Lubdhaka” Dengan Teknik *Pull Tab* Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional “
- Rahajeng, A.A Sukmaning. 2018. “Perancangan Buku Pop Up Mengenalkan Bacaan Tajwid Dengan Judul “Mengaji Yuk” Kepada Anak Usia 8 Tahun “
- Khoirotun, Anisah. 2014. “Perancangan Buku *Pop Up* Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Peninggalan Sejarah “

#### Web

- <http://www.popup-book.com/> (dikases pada tanggal 8 Maret 2018)
- <http://www.pulaumadura.com/2015/09/wisata-religi-pesarean-aer-mata-ebuh-aerosbaya.html> (dikases pada tanggal 10 Maret 2018)
- <https://dokteranak.org/manfaat-mendongeng-bagi-pertumbuhan-anak>(diakses pada tanggal 11 Maret 2018)
- <http://www.wikuwik.com/2016/11/manfaat-sejarah-secara-umum-dan-para-ahli.html> (diakses pada tanggal 12 Maret 2018)
- <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (diakses pada tanggal 19 Maret 2018)
- <http://www.castlemerebooks.com/WebStore/PopUp.html> (Diakses pada tanggal 19 Maret 2018)



<http://www.marketsonline.com.au/shop/carousel-3d-pop-up-card/> (diakses 19 Maret 2018)

[http://www.popularkinetics.com/volume\\_cylinder\\_page.html](http://www.popularkinetics.com/volume_cylinder_page.html) (diakses 19 Maret 2018)

<https://lanarizk.wordpress.com/2012/10/13/pop-up-history/> (diakses 19 maret 2018)

