



**PERANCANGAN MULTICONSTRUCTIONAL POP-UP BOOK CERITA
SAWUNGGALING SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN LEGENDA ASLI SURABAYA
UNTUK ANAK-ANAK**



Oleh:

Titis Febri Prabandari

11.42010.0050

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

Tugas Akhir
**PERANCANGAN MULTI-CONSTRUCTIONAL POP-UP BOOK CERITA
SAWUNGGALING SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN LEGENDA ASLI
SURABAYA UNTUK ANAK-ANAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Titis Febri Prabandari

NIM: 11420100050

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
pada: Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

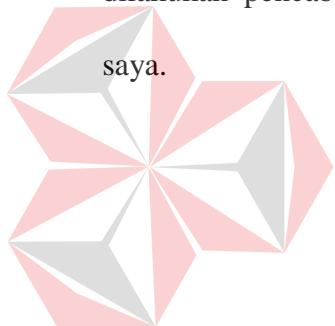
Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Titis Febri Prabandari

NIM : 11420100050

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada

saya.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 27 Agustus 2015

Titis Febri Prabandari
NIM: 11420100050

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Titis Febri Prabandari

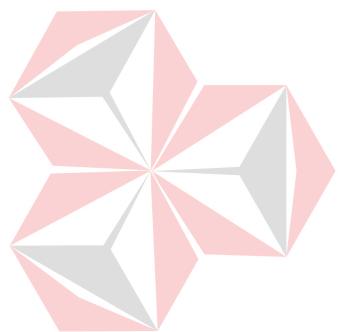
NIM : 11420100050

Menyatakan bahwa demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Multiconstructional Pop-Up Book Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Agustus 2015

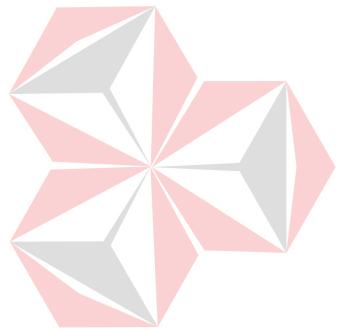
Titis Febri Prabandari
NIM: 11420100050



You Slow Down, Then You Speed Up.

UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada
Allah SWT
Ibu, Bapak, Aris, Adel dan Ganesh tercinta.



UNIVERSITAS
Dinamika

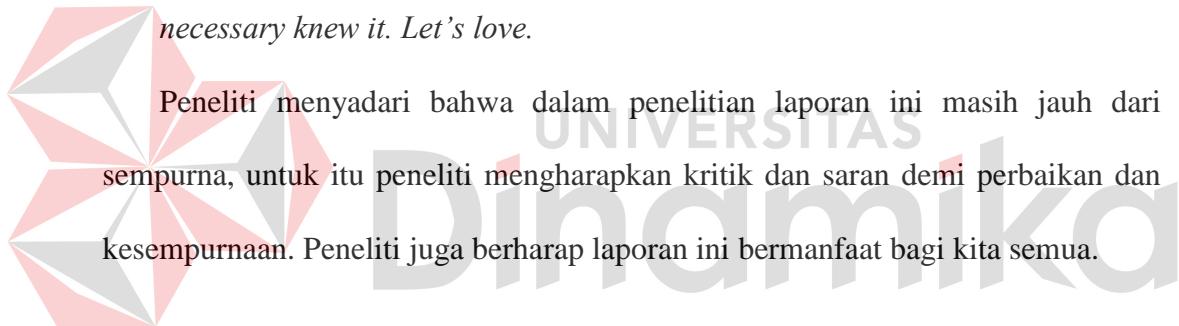
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhannahu Wa Ta'ala, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya maka peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.

Tugas akhir ini tidak akan sepenuhnya berhasil tanpa adanya sumbangan pikiran dan tenaga serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini baik secara moril maupun materiil. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya berikan kepada:

1. Teristimewa keluarga tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang dan doa restunya.
2. Rektor Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya, Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada saya untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
3. Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Bapak Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. yang selalu memberikan pengarahan tentang tugas akhir ini serta ilmu yang bermanfaat bagi banyak orang.
4. Dosen Pembimbing 1 Bapak Thomas Hanandry Dewanto, S.T., M.T, yang telah meluangkan waktu serta memberikan masukan untuk tugas akhir ini.

5. Dosen Pembimbing 2 Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T, M.SM. yang telah meluangkan waktu membimbing jalannya proses tugas akhir ini.
6. Dosen Pengaji Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA. Yang banyak memberi masukan untuk tugas akhir ini.
7. Kichan, Mbak Evi, Mas Ditho, Mbak Vero, Dony, Naomi, Cynthia, Heny, dan Stefanie. *It's been a long journey guys, but we made it anyway lol.*
8. Kikay, Lele, Adinda Nona, Vanessa, Jongkid, kak Alvin dan kak ZsaZsa yang memberikan do'a dan dorongan mental dari jauh.
9. *Special thanks for them who went through equally if not more hardships than I am, you guys motivated me a lot and keep me company though you're not necessary knew it. Let's love.*



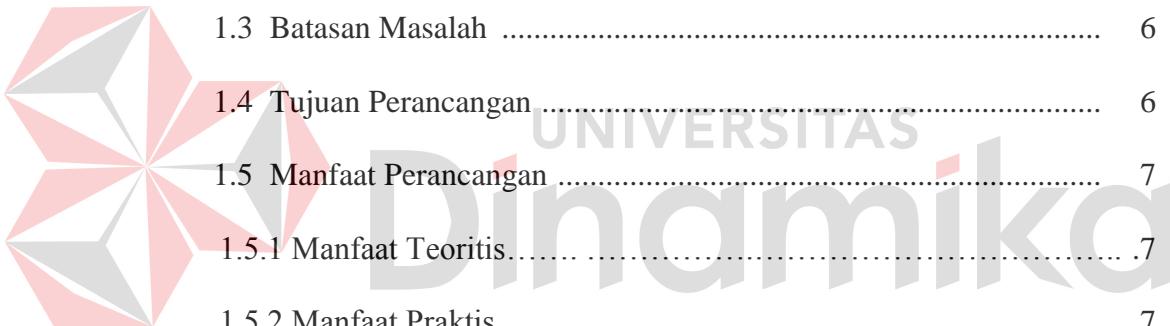
Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan. Peneliti juga berharap laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 27 Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Manfaat Perancangan	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Terdahulu	8
2.2 Legenda	9
2.3 Surabaya	10
2.3.1 Baju Khas Surabaya	11
2.4 Anak-anak	13
2.5 Buku	17
2.5.1 Pengertian Buku Bergambar	17
2.5.3 Unsur – Unsur Buku	17



Halaman

2.6 Cerita Sawunggaling	18
2.6.1 Legenda Sawunggaling	21
2.6.2 Elemen – Elemen Pada Cerita.....	24
2.6.3 Pesan Moral.....	25
2.7 <i>Pop up book</i>	25
2.7.1 Pengertian.....	25
2.7.2 Perkembangan	26
2.7.3 Jenis – Jenis Mekanisme Dalam <i>Pop-up</i>	27
2.7.4 Elemen – Elemen Dalam <i>Pop-up</i>	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.1.1 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif	36
3.2 Perancangan Penelitian	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data	37
3.3.1 Observasi.....	37
3.3.2 Wawancara.....	38
3.3.3 Studi Pustaka	38
3.3.4 Dokumentasi	39
3.4 Teknik Analisis Data	39
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	40
4.1 Objek Penelitian	40
4.2 Data Produk	40
4.3 Profil Konsumen	41



	Halaman
4.4 Profil Pembaca Buku Pop-up.....	42
4.4.1 Posisi Pasar <i>Pop-up</i>	43
4.4.2 Segmentasi Pasar.....	43
4.4.3 Pembanding.....	44
4.5 Analisis Data.....	45
4.5.1 Hasil Wawancara	45
4.6 Hasil Observasi.....	46
4.7 <i>Keyword</i>	47
4.8 Deskripsi Konsep.....	51
4.9 Perencanaan Kreatif.....	51
4.9.1 Tujuan Kreatif.....	55
4.9.2 Strategi Kreatif	55
4.10 Perencanaan Media	56
4.10.1 Strategi Media.....	57
4.11 Program Media	57
4.12 Perancangan Biaya Media	58
4.13 Implementasi Konsep	64
4.13.1 Konsep Desain Karakter.....	64
4.13.2 Langkah Perencanaan	65
4.13.3 Sketsa Alternatif Desain Karakter	66
4.13.4 <i>Story Board</i>	72
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	83
5.1 Implementasi Media	83

Halaman

BAB VI PENUTUP	97
6.1 Kesimpulan	97
6.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
BIODATA PENULIS.....	101
LAMPIRAN	102



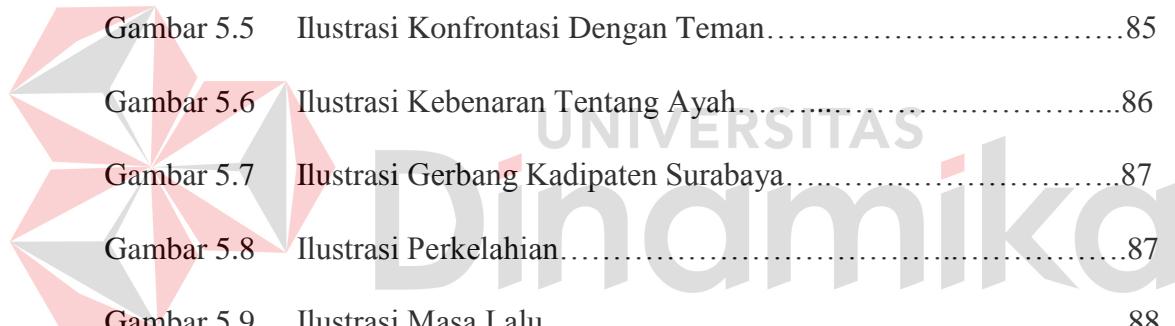
DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Bagian dalam Buku <i>Pop-Up “Duan Wu Jie”</i>	8
Gambar 2.2	Pakaian Wanita Dari Kelas Biasa	11
Gambar 2.3	Pakaian Pengantin Pria	12
Gambar 2.4	Pakaian Pria Golongan Mengengah-Atas	12
Gambar 2.5	Pakaian Pria Golongan Biasa	13
Gambar 2.6	<i>Box Dan Silinder</i>	28
Gambar 2.7	<i>Carousel</i>	29
Gambar 2.8	<i>Dissolving Images</i>	29
Gambar 2.9	<i>Lift a Flap</i>	29
Gambar 2.10	<i>Platforms</i>	30
Gambar 2.11	<i>Harlequinades</i>	30
Gambar 2.12	<i>Leporello</i>	31
Gambar 2.13	<i>Pull a Tab</i>	31
Gambar 2.14	<i>Stage Set</i>	32
Gambar 2.15	<i>Tunnel Book</i>	32
Gambar 2.16	<i>V-fold</i>	32
Gambar 2.17	<i>Volvelle</i>	33
Gambar 2.18	<i>Waterfall</i>	33
Gambar 4.1	Cover Depan Buku <i>Sawunggaling</i>	45
Gambar 4.2	Isi Buku <i>Sawunggaling</i>	46
Gambar 4.3	Bagan Keyword	51
Gambar 4.4	<i>Color Pallet Dari Youthful</i>	53

Halaman

Gambar 4.5	Pembagian Warna	53
Gambar 4.6	Font “ <i>an Unfortunate Event</i> ”	54
Gambar 4.7	Font “ <i>Book Antiqua</i> ”	55
Gambar 4.8	Ilustrasi Penghitungan Nilai <i>Waste</i>	58
Gambar 4.9	Langkah Perencanaan	64
Gambar 4.10	Sawunggaling 1	66
Gambar 4.11	Sawunggaling 2	67
Gambar 4.12	Sawunggaling 3	67
Gambar 4.13	Sketsa Tokoh Sawunggaling I	68
Gambar 4.14	Sketsa Tokoh Sawunggaling II	69
Gambar 4.15	Sketsa Tokoh Sawunggaling III	69
Gambar 4.16	Pilihan Sketsa Desain Adipati Jayengrana	70
Gambar 4.17	Pilihan Sketsa Desain Dewei Sangkrah	71
Gambar 4.18	Pilihan Sketsa Desain Van Boor	71
Gambar 4.19	Sketsa Desain Karakter Lain	72
Gambar 4.20	Sketsa <i>Layout Cover</i>	73
Gambar 4.21	Sketsa Halaman Pembuka	73
Gambar 4.22	Sketsa Halaman 1	74
Gambar 4.23	Sketsa Halaman 2	75
Gambar 4.24	Sketsa Halaman 3	76
Gambar 4.25	Sketsa konstruksi platform	76
Gambar 4.26	Sketsa Halaman 4	77
Gambar 4.27	Sketsa Halaman 5	78



	Halaman
Gambar 4.28 Sketsa Halaman 6.....	78
Gambar 4.29 Sketsa <i>Hidden Page</i> Halaman 6.....	79
Gambar 4.30 Sketsa Halaman 7-8	80
Gambar 4.31 Sketsa <i>Insert Image</i> Halaman 8.....	81
Gambar 4.31 Sketsa Halaman 9-10.....	81
Gambar 5.1 Sampul Buku.....	83
Gambar 5.2 Halaman Pembuka.....	84
Gambar 5.3 Halaman Hak Cipta.....	84
Gambar 5.4 Pembukaan Cerita.....	85
Gambar 5.5 Ilustrasi Konfrontasi Dengan Teman.....	85
Gambar 5.6 Ilustrasi Kebenaran Tentang Ayah.....	86
Gambar 5.7 Ilustrasi Gerbang Kadipaten Surabaya.....	87
Gambar 5.8 Ilustrasi Perkelahian.....	87
Gambar 5.9 Ilustrasi Masa Lalu	88
Gambar 5.10 <i>Hidden Page</i> Halaman 4.....	88
Gambar 5.11 Ilustrasi Surat Dari Van Boor.....	89
Gambar 5.12 Ilustrasi Sawungrana dan Sawungsari Menerima Titah dari Adipati Jayengrana	90
Gambar 5.13 Ilustrasi Sawunggaling Meminta Restu Kedua Orang Tuanya.....	90
Gambar 5.14 Ilustrasi Lomba Memanah Umbul-umbul Tunggul Yudha.....	91
Gambar 5.15 Ilustrasi Sawunggaling Diangkat Menjadi Adipati.....	92
Gambar 5.16 Halaman Terakhir Dari Buku.....	92
Gambar 5.17 Poster.....	93

Halaman

Gambar 5.18 Desain Pin	94
Gambar 5.19 Desain Pembatas Buku.....	94
Gambar 5.20 Desain Kartu Nama.....	95
Gambar 5.21 Desain Seri Stiker.....	95



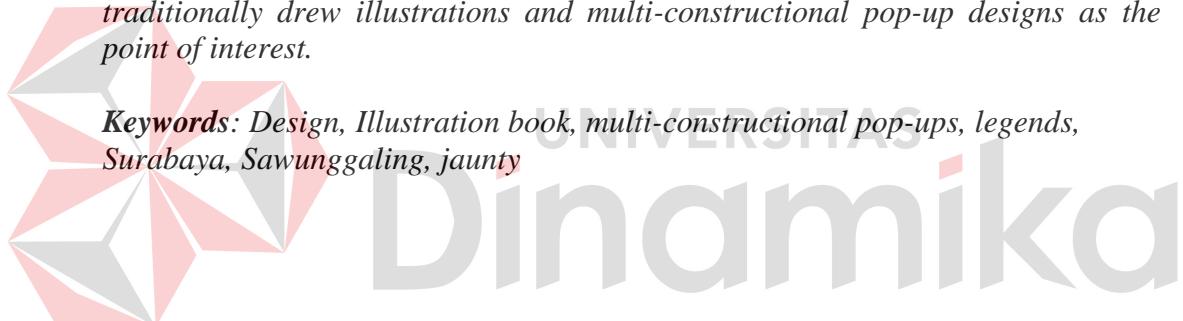
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara 1	102
Lampiran 2	Wawancara 2	103
Lampiran 3	Keyword.....	105
Lampiran 4	Sampul Buku.....	106
Lampiran 5	Halaman Pembuka.....	106
Lampiran 6	Halaman Pembuka 2	107
Lampiran 7	Halaman Hak Cipta Dan Pembukaan Cerita.....	107
Lampiran 8	Halaman 1-2.....	108
Lampiran 9	Ilustrasi Gerbang Kadipaten Surabaya.....	108
Lampiran 10	<i>Pop-up</i> Perkelahian.....	109
Lampiran 11	<i>Pop-up</i> Dan Ilustrasi Masa Lalu	109
Lampiran 12	Ilustrasi Surat Dari Van Boor.....	110
Lampiran 13	Ilustrasi Sawungrana dan Sawungsari Menerima Titah dari Adipati Jayengrana	111
Lampiran 14	Ilustrasi Sawunggaling Meminta Restu Kedua Orang Tuanya....	112
Lampiran 15	Ilustrasi Lomba Memanah Umbul-umbul Tunggul Yudha.....	112
Lampiran 16	Ilustrasi Sawunggaling Diangkat Menjadi Adipati.....	113
Lampiran 17	Halaman Terakhir Dari Buku.....	113
Lampiran 18	Poster.....	114
Lampiran 19	Desain Pembatas buku.....	115
Lampiran 20	Desain Pin.....	115
Lampiran 21	Desain Kartu Nama.....	116
Lampiran 22	Desain Seri Stiker.....	117

ABSTRACT

Surabaya is known as the city of heroes that rapidly growing into a metropolitan city. It is been called as the city of heroes for a good times does not make its local legend keeps alive and being told to the younger generations. On the contrary, they are gradually dulled and being thrown aside off the coming of more popular imported fairy tales. Effort needs to be made to create a more creative approach thus pick the younger generation's interest to read local legends and fairy tales. Multi-constructional pop-up can be considered as one of the better approach. The design is done with observation, interview, and literature studies using keyword viewpoint literature review result namely kids, pop-up book, Sawunggaling legend, and Surabaya. By using qualitative method of analysis that is supported by indicators STP (Segmenting, Targeting and Positioning) and USP (Unique Selling Proposition) obtained the word "jaunty" that can be described into "having or expressing a lively, cheerful and self-confident manner" as the design concept. "Sawunggaling – a Journey of an Epic Hero" as the tittle with traditionally drew illustrations and multi-constructional pop-up designs as the point of interest.

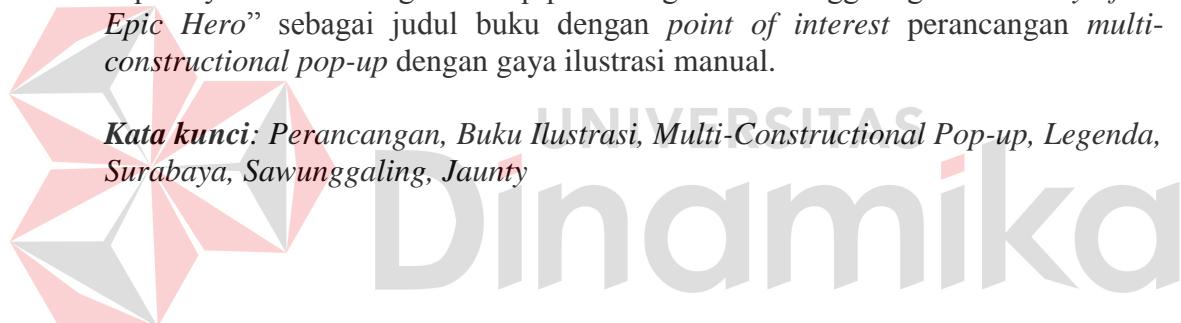
Keywords: Design, Illustration book, multi-constructional pop-ups, legends, Surabaya, Sawunggaling, jaunty



ABSTRAK

Kota Surabaya terkenal sebagai kota pahlawan yang berkembang pesat menjadi kota *metropolitan*. Julukan kota pahlawan yang melekat sejak lama tidak lantas membuat legenda kepahlawanan asli Surabaya terus lestari dan tetap diteruskan pada generasi muda. Sebaliknya legenda asli Surabaya perlahan mulai pudar tergeserkan arus legenda impor yang lebih populer. Dibutuhkan sebuah upaya dan pendekatan yang lebih kreatif agar generasi muda tertarik membaca legenda asli nusantara. Yaitu, berupa *Multi-constructional pop-up book*. Perancangan dilakukan dengan pendekatan observasi, wawancara dan studi literatur dengan menggunakan sudut pandang *keyword* hasil kajian pustaka, yaitu anak-anak, *pop-up book*, legenda Sawunggaling dan Surabaya. Dengan menggunakan metode analisis data kualitatif yang didukung dengan indikator STP (Segmentasi, Target, *Positioning*) dan USP (*Unique Selling Proposition*) didapatkan kata “*Jaunty*” yang berarti “memiliki atau mengekspresikan sikap yang lincah, ceria dan penuh kepercayaan diri” sebagai konsep perancangan. “*Sawunggaling – a Journey of an Epic Hero*” sebagai judul buku dengan *point of interest* perancangan *multi-constructional pop-up* dengan gaya ilustrasi manual.

Kata kunci: Perancangan, Buku Ilustrasi, Multi-Constructional Pop-up, Legenda, Surabaya, Sawunggaling, *Jaunty*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah merancang buku cerita legenda Surabaya tentang Sawunggaling dengan teknik *multiple construction pop-up* untuk usia 6 hingga 10 tahun. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh mulai terlupakanya legenda lokal dan sedikitnya dokumentasi tentang Sawunggaling yang ada di Surabaya. Dan pengenalan paling baik untuk maksud jangka panjang adalah dengan pendekatan interaktif pada anak-anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Legenda adalah cerita prosa rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah maupun tokoh cerita yang masih hidup, namun karena tidak adanya dokumentasi yang memadai menyebabkan kisah tersebut mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Legenda biasanya diturunkan dalam bentuk lisan, namun juga banyak yang mengemasnya dalam bentuk buku yang lebih praktis dan menarik. Salah satu bentuk terapan yang lebih kreatif daripada hanya sekedar buku adalah bentuk model *pop-up* yang tidak hanya menyediakan informasi pesan dalam bentuk naskah cetak, namun dengan ilustrasi yang dapat bergerak dengan bantuan energi kinetik yang tercipta saat buku dibuka.

Surabaya adalah kota yang memiliki banyak legenda, khususnya legenda kepahlawanan melawan kolonialisme Belanda. Beberapa yang terkenal adalah legenda Untung Suropati dan Joko Dolog. Namun banyak juga yang mulai tenggelam ditelan kepopuleran dongeng-dongeng yang lebih modern atau dongeng impor yang lebih diminati. Salah satu dari legenda-legenda itu mengambil tempat di daerah pinggiran barat Surabaya, tepatnya di daerah Wiyung, yaitu kisah tentang seorang pemuda yang bernama Joko Berek yang nantinya akan lebih dikenal dengan nama Sawunggaling.

Legenda Sawunggaling seperti yang disadur dari buku “Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe” karangan Dukut Imam Widodo (2013), bercerita tentang seorang anak bernama Jaka Berek, yang tumbuh di pinggiran hutan di daerah yang saat ini lebih dikenal sebagai Wiyung. Jaka Berek tumbuh sebagai anak yang tidak memiliki ayah, saat ia bertanya pada ibunya baru diketahui bahwa ayahnya adalah Adipati yang berkedudukan di Surabaya. Setelah mengetahui keberadaan ayahnya Jaka Berek kemudian pergi ke Surabaya dan disana ia terlibat pertarungan dengan saudara tirinya. Jaka Berek kelak diberi nama Sawunggaling oleh Adipati Jayengrana ini, ialah sosok heroik dalam peperangan melawan Belanda. Cerita hidupnya sendiri sangat jarang didokumentasikan sebelumnya, baik dalam bentuk dokumen resmi maupun fiksi komersil.

Legenda Sawunggaling seharusnya dapat menjadi ikon semangat dan keberanian bagi masyarakat Surabaya. Selain itu dengan karakteristik cerita kepahlawanan dan petualangan, legenda Sawunggaling memiliki potensi besar menjadi salah satu bahan bacaan yang menarik perhatian mayoritas anak-anak sekaligus menanamkan semangat, kejujuran dan keberanian sejak dini.

Dalam bukunya tentang perkembangan psikologi anak, Elizabeth Hurlock (1978) memaparkan bahwa buku dengan tema kepahlawanan jauh lebih populer, karena anak-anak dapat mengidentifikasi dan mengagumi serta ingin memiliki sifat yang ada pada pahlawan tersebut. Anak-anak pada usia 6 hingga 10 tahun cenderung lebih menyukai cerita yang lebih realistik dengan tiga saluran utama cerita yang disukai, yaitu petualangan dan kekerasan, kemewahan dan cinta, serta pendidikan. Jika dilihat dari sisi ini saja Legenda Sawunggaling memenuhi kriteria sebagai bahan bacaan yang berpotensial besar menjadi populer di kalangan anak-anak di usia 6 hingga 10 tahun.

Kenyataan yang terjadi dalam masyarakat saat ini adalah legenda Sawunggaling sudah sangat jarang ditemui, karena minat anak-anak pada legenda impor rata-rata lebih besar dari pada legenda lokal. Legenda impor dengan kemasan yang beragam bervariasi, dari media cetak hingga digital yang dengan cepat menjadi favorit anak-anak di Indonesia. Hal ini ditunjang oleh teknologi internet yang memungkinkan masuknya informasi dengan lebih mudah, sehingga legenda lokal dengan kemasan yang tidak menarik perlahan-lahan semakin tergerus dan menghilang. Padahal pesan moral yang dibawa cerita-cerita impor ini belum tentu sesuai dengan adat dan kebiasaan di daerah Surabaya.

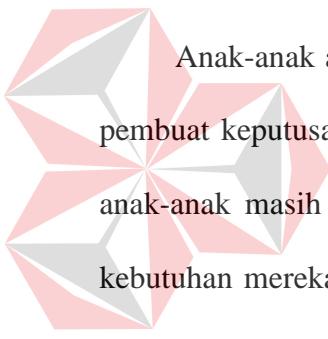
Buku adalah salah satu pilihan terbaik dalam upaya mempopulerkan kembali legenda yang mulai terlupakan. Seperti yang diungkapkan Soepena Ps (1997), keunikan buku yang tidak ditemukan pada media yang lain adalah, buku bersifat pasif. Sifat pasif disini berarti pengguna tidak dipacu menurut kecepatan bunyi suara yang dihasilkan media recorder, pengguna secara bebas dapat menentukan kecepatannya sendiri dalam membaca buku. Buku sendiri dianggap

lebih stabil dibandingkan dengan penjelasan lisan, informasinya dapat dibaca berulang hingga dapat dimengerti, atau bahkan dihafalkan. Membaca buku juga dapat mengembangkan bahasa anak-anak terutama di usia mulai sekolah.

Pop-up merupakan teknik dalam membuat buku interaktif yang menurut David A. Carter dan James Diaz pada halaman *introduction* dalam bukunya ‘*The Elements of Pop-up Book: for Aspiring Paper Engineers*’ (1999), adalah buku dan kartu yang memiliki dimensi dan dapat digerakkan. Seperti ajaran Confusius yang dikutip oleh (www.popuplady.com), “aku mendengar dan aku lupa, aku melihat dan aku mengingat, aku mencoba dan aku mengerti”, dibutuhkan lebih dari sekedar pemahaman audio dan visual agar satu cerita bisa benar-benar melekat dalam ingatan seseorang. Diperlukan juga keterlibatan secara fisik dalam usaha penanaman nilai yang ada pada Legenda Sawunggaling. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media buku dengan teknik lipat *pop-up*, yang memiliki sisi interaktif yang dapat dengan mudah menarik perhatian.

Pop-up sendiri memiliki berbagai macam varian konstruksi yang selalu berkembang dan dapat dikombinasikan untuk menciptakan teknik-teknik konstruksi baru. Luasnya dan dinamisnya perkembangan *pop-up* ini dapat dijadikan satu ciri yang menjadi khas suatu karya. Dengan pemanfaatan berbagai macam teknik melipat yang awalnya berkembang dari sekedar *lift a flap* sederhana hingga menjadi *multiple construction* yang lebih rumit menghasilkan sebuah buku cerita yang dapat dibuka, timbul, dan digeser yang jika dilengkapi dengan perancangan estetika yang mendukung, tidak menjadi bacaan yang hanya sekali dilihat namun dapat juga di koleksi.

Target yang dituju dalam pemasaran hasil karya tugas akhir ini adalah anak-anak, sebab menurut Mowen yang dikutip oleh Rhenald Kasali pada buku Membidik Pasar Indonesia (1998:189), anak-anak adalah pasar masa depan. Jika seorang anak menyukai sesuatu dimasa kecilnya, kesenangan ini akan terus terbawa hingga ia dewasa. Ditambah dengan daya ingat visual anak-anak yang lebih kuat dan kemampuan menyerap informasi yang lebih cepat, anak-anak adalah target dengan potensi yang paling besar dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Anak-anak di usia 6 hingga 10 tahun memiliki kemampuan motorik dan menalar yang dapat mengimbangi rasa penasaran mereka, dan mulai tertarik untuk mencari sendiri apa yang menjadi kesenangan mereka.



Anak-anak adalah target utama yang membutuhkan target sekunder sebagai pembuat keputusan, yaitu orang tua. Sebab menurut Rhenald Kasali (1998:190), anak-anak masih bergantung pada keputusan orang tua dalam membeli barang kebutuhan mereka. Anak-anak, khususnya yang datang dari kelas ekonomi yang berkecukupan, memiliki orang tua yang dapat mengalokasikan barang kebutuhan yang terbaik untuk anak-anak mereka.

Berdasarkan masalah yang ada, tugas akhir ini mengangkat judul “Perancangan *Multiple Construction Pop-up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-anak” sebagai bagian dari usaha pelestarian budaya asli Surabaya yang mulai tergerus dengan banyaknya dongeng impor yang beredar di masyarakat.

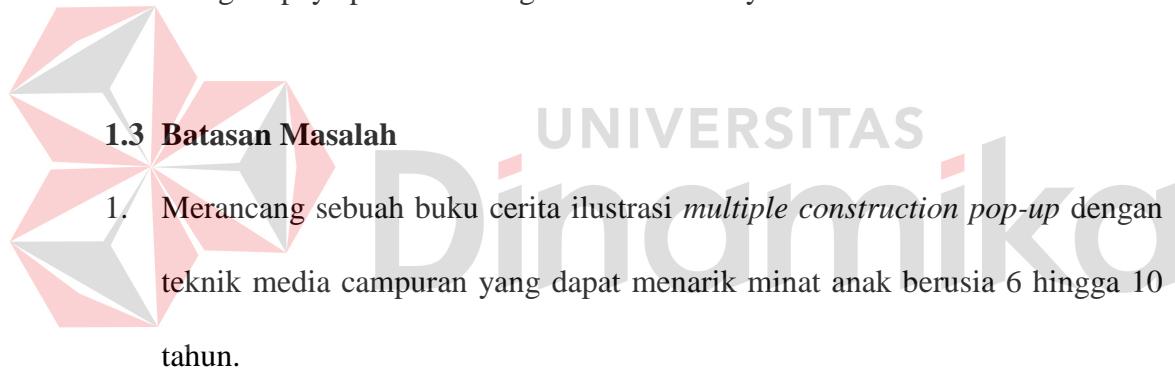
Harapan dari karya tugas akhir ini adalah agar anak-anak yang kelak menjadi pemegang tongkat estafet pembangunan bangsa, tidak serta merta

melupakan legenda yang menjadi tanda moral dan semangat rakyat Surabaya. Selain itu, dengan adanya karya tugas akhir ini dapat meramaikan pasaran literatur di Indonesia yang masih jarang menggunakan teknik perancangan *pop-up book*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *multi-constructional pop-up book* cerita Sawunggaling sebagai upaya pelestarian legenda asli Surabaya untuk anak-anak?



1.4 Tujuan

1. Membangkitkan kembali pamor legenda asli nusantara dengan cara moderen dan tampilan lebih menarik.
2. Memperkenalkan buku dengan teknik lipat *Pop-up* pada masyarakat lebih luas.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai media pengenalan kembali legenda asli Surabaya pada generasi yang lebih muda.
2. Memberikan pengalaman dalam proses perancangan sebuah buku *multiple constructions pop-up* mengenai Legenda Sawunggaling pada penulis.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian berupa satu rancangan buku diharap dapat menarik minat generasi muda untuk lebih mencintai legenda-legenda yang membentuk moral masyarakat Surabaya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Terdahulu

Studi terdahulu tentang *pop-up book* sebagai media pengenalan legenda sudah beberapa kali diangkat menjadi bahan model studi, satu diantaranya adalah “Perancangan Buku *Pop-up* tentang *Duan Wu Jie* untuk Anak Usia 5-10 Tahun” karya dari Evelyn Limanto (2014). Penelitian ini menitik beratkan pada pengenalan legenda yang kental dengan unsur etnik Tionghoa, karena memang karya ini digunakan sebagai media pengenalan tradisi budaya Tionghoa yang sudah menjadi satu bagian proses asimilasi budaya imigran Tionghoa dengan masyarakat lokal Indonesia.



Gambar 2.1 Bagian dalam Buku *Pop-Up* “*Duan Wu Jie*”

Sumber: Jurnal “Perancangan Buku *Pop-up* tentang *Duan Wu Jie* untuk Anak Usia 5-10 Tahun” oleh Evelyn Limantob (2014)

Dalam karya ini digunakan teknik *v-fold*, seperti yang terlihat pada gambar 2.1, yang mana teknik ini teknik yang paling lazim di gunakan pada buku-buku *pop-up*. Jika dilihat dari sisi inovasi, karya ini kurang mengingat banyak teknik

lain yang dapat digunakan dalam usaha penuturan cerita yang lebih menarik dan interaktif bagi anak.

2.2 Legenda

Legenda adalah kata serapan dari bahasa latin (“sesuatu untuk dibaca”) adalah narasi tentang perilaku manusia yang dirasa, baik oleh penutur dan pendengar, sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi dalam sejarah umat manusia dan memiliki kualitas untuk terlihat/terdengar seakan-akan benar atau nyata. Hal-hal yang tidak nyata dan bertentangan dengan “kemungkinan” tidak termasuk dalam legenda, akan tetapi hal-hal seperti keajaiban kemungkinan dapat termasuk. Legenda selalu berubah sepanjang waktu demi menjaga kesegaran dan kepentingan legenda tersebut. Banyak legenda yang tidak dapat dipastikan kebenarannya, namun juga tidak pernah dengan tegas diragukan (Robert Georges dan Michael Owens. 1995:93).

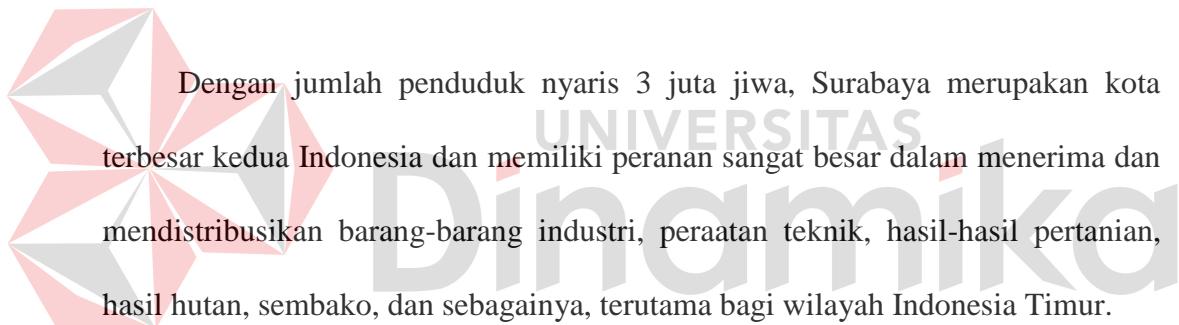
Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah, maupun dengan tokoh cerita yang masih hidup.

Dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita rakyat yang berdasarkan bahwa suatu kejadian atau berdasarkan pada masa hidup suatu tokoh yang sungguh-sungguh pernah terjadi pada jaman dahulu, bertempat di dunia nyata sebagaimana beberapa legenda menceritakan bagaimana nama dari suatu tempat terjadi, salah satu contohnya adalah legenda Sawunggaling. Legenda Sawunggaling memenuhi kriteria disebut diatas sebagai sebuah legenda, dimana bukti-bukti bahwa orang yang bernama Sawunggaling benar-benar pernah hidup

di masa kolonial Belanda. Bukti keberadaan Sawunggaling dapat dilihat dengan adanya makam Dewi Sangkrah (ibu dari Sawunggaling) yang ada di Wiyung.

2.3 Surabaya

Surabaya adalah kota metropolitan dengan letak geografi sebagai permukiman pantai, memiliki potensi sebagai tempat persinggahan dan pemukiman bagi kaum pendatang (imigran). Proses imigrasi ini menjadikan Surabaya sebagai kota multi etnis yang kaya akan budaya. Begitu banyak etnis, suku bangsa hidup berdampingan dan saling membaur dengan penduduk lokal, membentuk pluralisme budaya yang kemudian menjadi ciri khas Kota Surabaya.



Surabaya dikenal kental dengan nilai kepahlawanan. Nilai-nilai yang terkait dengan *heroism* ini tercatat dalam sejarah panjang kota ini. Nama Surabaya diambil dari nama *sura* (berani) dan *baya* (bahaya), yang secara harfiah diartikan sebagai ‘berani menghadapi bahaya yang datang’.

Nilai-nilai *heroism* ini mewujud dalam peristiwa pertempuran antara Raden Wijaya dan Tentara Mongol yang dipimpin oleh Kubilai Khan, sekitar tahun 1293. Selain itu, terdapat pula pertempuran 10 November 1945, keberanian *arek-arek Suroboyo* yang berjuang dalam pertempuran ini dikenang dan diperingati sebagai hari pahlawan. (www.surabaya.go.id, diakses pada tanggal 15 Juni 2015)

2.3.1 Baju Khas Surabaya

Dibawah ini adalah referensi gambar pakaian yang dipakai oleh penduduk Surabaya di masa kolonialisme Belanda. Referensi gambar diambil dari buku Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe (Dhukut Imam Widodo, 2013:358).



Gambar 2.2 Pakaian Wanita Dari Kelas Biasa
Sumber: *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe* (Widodo, 2013)

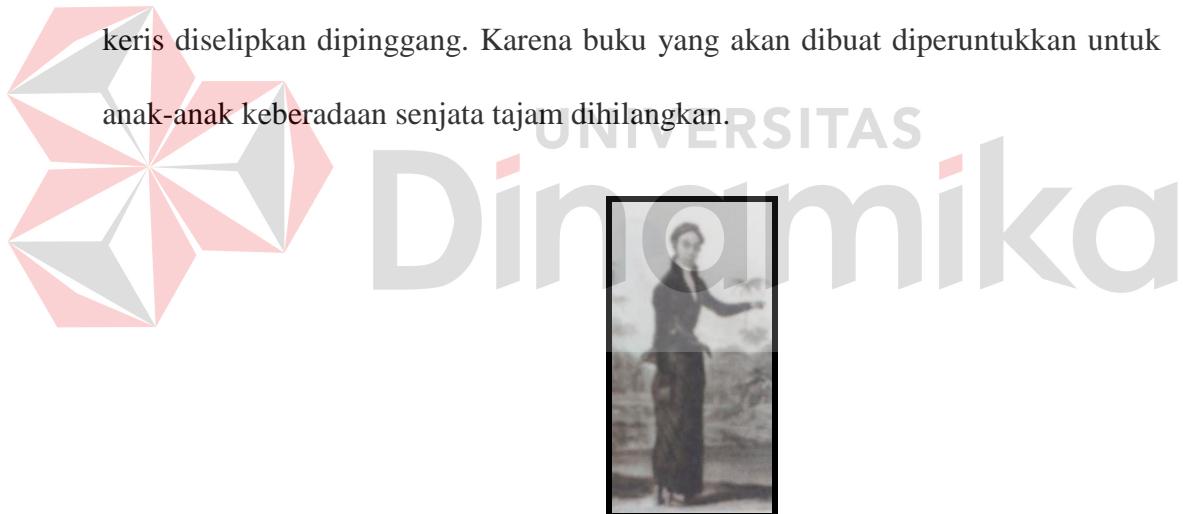
Pakaian wanita khas Jawa Timur yang berasal dari kalangan rakyat biasa. Biasanya mereka mengenakan kebaya *kutubaru* yang tertutup seperti yang terlihat pada gambar 2.2. Bawahannya mereka menggunakan *jarik* murahan. Kaum wanita biasanya menyampirkan selendang yang biasanya digunakan untuk alat bantu menggendong keranjang pengangkut barang, biasanya untuk barang dagangan mereka.



Gambar 2.3 Pakaian Pengantin Pria

Sumber: *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe* (Widodo, 2013)

Pada gambar 2.3 terlihat ilustrasi busana pengantin pria dari kalangan bangsawan khas Jawa Timur. Pakaian ini dilengkapi dengan mahkota yang biasa digunakan para adipati. Jarik yang digunakan adalah jarik mahal dan terdapat keris diselipkan dipinggang. Karena buku yang akan dibuat diperuntukkan untuk anak-anak keberadaan senjata tajam dihilangkan.



Gambar 2.4 Pakaian Pria Golongan Menengah – Atas

Sumber: *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe* (Widodo, 2013)

Pakaian bangsawan dari Jawa Timur berpakaian resmi, terlihat pada gambar 2.4 ia mengenakan ikat kepala *udheng* yang rapi. Memakai jas tutup dari bahan beludru hitam, *jarik*-nya diwiru sangat rapi.

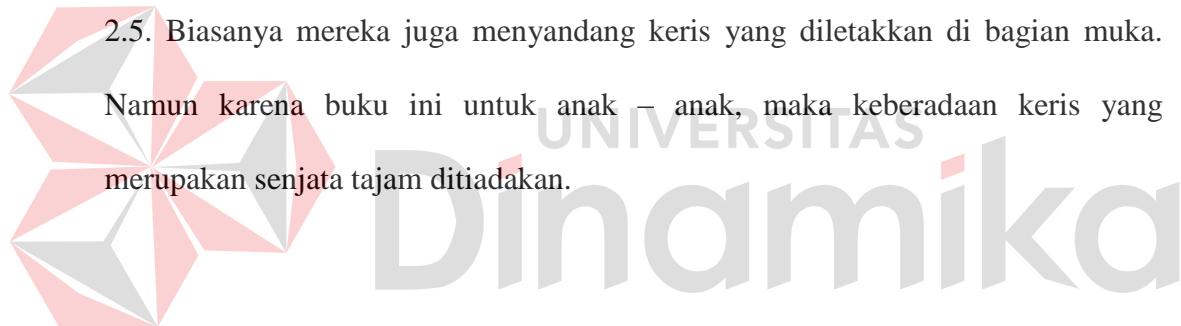


Gambar 2.5 Pakaian Pria Golongan Biasa

Sumber: *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe* (Widodo, 2013)

Seorang pria dari kalangan biasa lazimnya mengenakan ikat kepala, baju dari bahan lurik, celana longgar sebatas lutut yang ditutupi dengan kain panjang (*jarik*) yang diwiru (dilipat) secara kasar seperti yang dapat dilihat pada ilustrasi

2.5. Biasanya mereka juga menyandang keris yang diletakkan di bagian muka. Namun karena buku ini untuk anak – anak, maka keberadaan keris yang merupakan senjata tajam ditiadakan.



2.4 Anak-anak

Anak-anak berusia 6 hingga 10 tahun digolongkan sebagai masa kanak-kanak akhir pada buku Psikologi Perkembangan yang ditulis oleh Hurlock (1978:146). Anak-anak di usia ini sudah mengenal konsep moral yang menyangkut benar atau salah menurut etika. Anak-anak di usia ini sudah mulai membentuk konsep diri yang ideal, dimana mereka akan membentuk kepribadian mereka sesuai dengan tokoh-tokoh yang mereka kagumi.

Ingatan yang terbentuk pada masa kanak-kanak cenderung akan bertahan lebih lama dan memiliki peran dalam membentuk kepribadiannya serta memiliki

pengaruh dalam pilihan-pilihannya di kemudian hari. Seperti yang diungkapkan Alfred Adler (1958, dikutip dalam Kasler & Nevo, 2005:221), minat dan ingatan dalam periode kanak-kanak akan menunjukkan dengan jelas dalam hal apa ia sudah melatih dirinya secara kontinu. Orang tua dituntut untuk selalu mengawasi dan mengontrol sumber dan jenis kegiatan yang dilakukan anak-anak mereka, termasuk hiburan yang berguna demi membentuk kepribadian dan moral bagi anak.

Dalam usia ini, anak-anak cenderung mendapatkan hiburan yang mereka butuhkan dari bermain. “Bermain” sendiri merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamannya mungkin hilang, biasanya mereka lebih menikmati jenis permainan kelompok yang dapat dilakukan bersama-sama. Anak-anak di umur ini juga mulai menanam kebiasaan membaca sebagai hobi dan bentuk hiburan yang dapat dilakukan saat cuaca tidak mendukung untuk melakukan kegiatan permainan fisik di luar rumah, atau ketika mereka merasa lelah. Membaca sebagai hiburan dapat menjadi kebiasaan yang membentuk sikap yang sehat yang akan terbawa ke pekerjaan sekolah, tetapi mereka juga mendapatkan kemahiran membaca yang merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Apapun yang media yang digunakan, membaca mendorong timbulnya kreativitas (Hurlock, 1978:337).

Dalam periode ini, anak-anak mulai memasuki apa yang disebut dengan “tahap operasi konkret” dalam berpikir oleh Piaget (Hurlock, 1978:162). Anak-anak dalam masa ini mulai dapat membentuk ide yang lebih konkret dan spesifik tentang konsep yang dulunya samar-samar dan tidak jelas. Ketika mereka mendapat informasi baru, baik dari sumber-sumber media cetak maupun

elektronik, atau sumber-sumber lain, anak tidak hanya mempelajari arti baru untuk konsep, tapi juga memperbaiki arti yang salah yang dihubungkan dengan konsep lama. Pengalamannya sendiri juga memberikan makna bagi konsepnya. Mengikuti dalam perkembangan konsep ini, disamping dengan masuknya perbendaharaan arti baru, bobot emosi juga bertambah. Mereka dapat menghubungkan pelajaran-pelajaran baru itu dengan pengalaman dan kemampuan observasi mereka sendiri dan menjadikan pelajaran itu sebagai bagian dari pengalaman baru milik mereka sendiri.

Anak dalam kelompok usia 6 hingga 10 tahun lebih menyukai cerita yang mungkin “dapat terjadi”. Mereka lebih menyukai cerita-cerita yang dibumbui dengan sedikit khayal, ketimbang yang terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh di luar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami. anak menganggap khayalan sebagai sesuatu yang “kekanak-kanakan” atau “bohong” dan kehilangan minat pada cerita yang bersifat khayal seperti hewan yang bersikap sebagai manusia atau dongeng yang tokohnya melakukan hal-hal yang diketahuinya tidak terjadi dalam kehidupan sebenarnya (Hurlock, 1978:336).

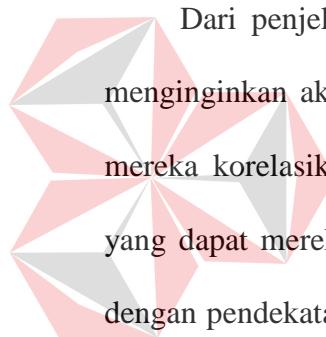
Minat bacaan anak-anak dalam usia ini biasanya terbagi dalam tiga saluran yang populer, yaitu:

1. Petualangan dan kekerasan
2. Kemewahan dan cinta
3. Pendidikan

Anak-anak lebih menyukai “pahlawan” sebagai karakter utama bacaan mereka ketimbang jenis “penjahat”. Hal ini karena mereka dapat mengenali sifat

Pahlawan yang mereka kagumi dan ingin miliki. Karakteristik umum lainnya adalah adanya preferensi kuat terhadap akhir kisah yang bahagia. Seperti apa yang dijelaskan oleh Babbit yang dikutip oleh Elizabeth Hurlock dalam bukunya “psikologi perkembangan anak” (Hurlock, 1978:336)

“Dan bukan suatu ‘bahagia selamanya’ yang sederhana, atau seperti jenis lapisan gula yang terutama melekat untuk menghindarkan anak mendapat pandangan sekilas mengenai apa yang sesungguhnya bila pengarang tidak waspada. Bukan demikian, melainkan sesuatu yang lebih mendalam, sesuatu yang semata-mata mengarahkan cerita ke pengharapan ketimbang pengunduran diri.”

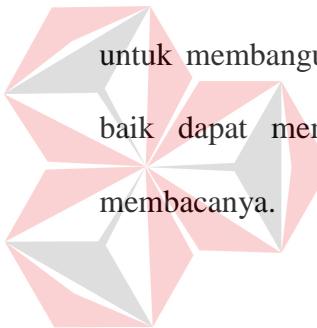


Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak tidak semata-mata menginginkan akhir yang bahagia tanpa memiliki esensi kedalaman yang dapat mereka korelasikan dengan pengalaman mereka sehari-hari, melainkan sesuatu yang dapat mereka cerna lebih baik, misalnya dengan selesainya suatu masalah dengan pendekatan penyelesaian yang lebih mirip dengan apa yang mereka biasa lakukan. Bukan hanya sekedar satu ciuman cinta pertama yang mematahkan sihir dan pernikahan raja dan ratu kemudian menjadikan kehidupan seluruh rakyat lebih mudah tanpa adanya satupun masalah hingga akhir hayat mereka. Dengan akhir cerita yang lebih dalam, mereka dapat mendapatkan wawasan tentang masalah mereka sendiri yang mereka hubungkan dengan cerita yang baru saja mereka baca dan menawarkan petunjuk tentang bagaimana cara terbaik untuk memecahkannya.

2.5 Buku

2.5.1 Pengertian buku bergambar

Buku bergambar, menurut Stewing (1980:97) adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini berkerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar, biasanya buku-buku ini mengandung gambar-gambar dan cerita yang hidup serta komunikatif, karena tujuan buku-buku ini adalah untuk mempengaruhi minat anak untuk membaca cerita. Gambar sebagai ilustrasi dalam cerita anak-anak harus sesuai dengan tema, latar, perwatakan dan plot dalam cerita, karena gambar dalam konteks ini memiliki fungsi sebagai pengilustrasian pelaku, latar, dan kegiatan yang dipakai untuk membangun plot dalam suatu cerita. Buku gambar dengan kualitas yang baik dapat memberikan hiburan dan pengalaman estetik bagi anak yang membacanya.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.5.1 Unsur-unsur buku

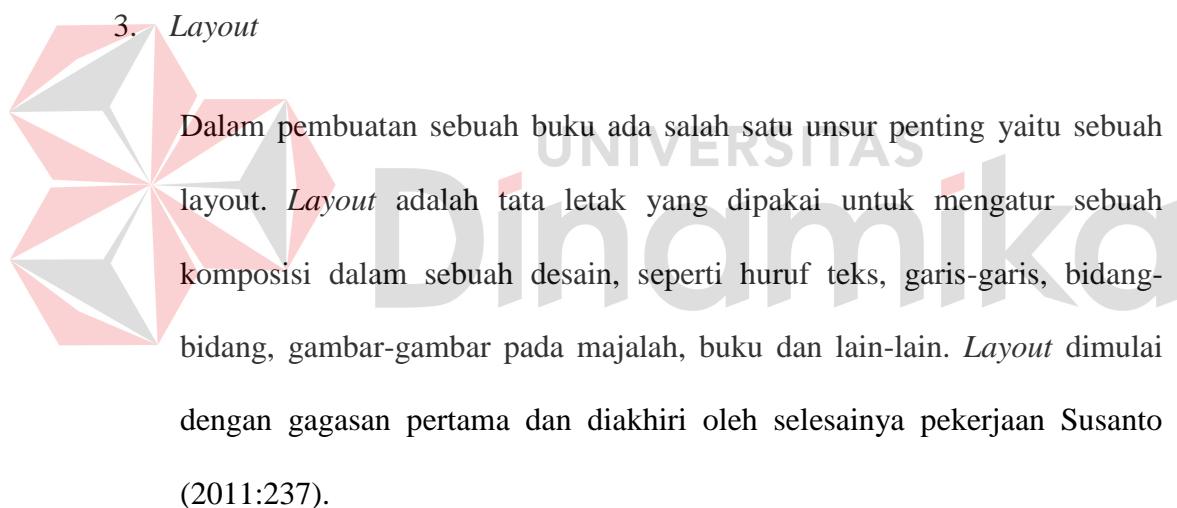
1. Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima oleh indera penglihatan manusia, yang berasa dari pancaran cahaya melalui atau memantul dari sebuah benda. Warna dibagi dua menurut kejadiannya, yaitu: warna subtraktif yang serasa dari pigmen dan warna aditif yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*. Menurut teori warna pokok subtraktif adalah *cyan*, *magenta* dan *yellow* (kuning), yang biasa dikenal dengan CMY dalam istilah komputer. Sedangkan warna pokok aditif adalah *red* (merah),

green (hijau), dan *blue* (biru) atau biasa disebut dengan RGB. Susanto (2011:433)

2. Tipografi

Tipografi merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi mulai berkembang pesat setelah penemuan mesin cetak oleh Johann Gutenberg di tahun 1455 di Jerman. Dalam pembuatan buku, khususnya yang ditujukan pada pembaca usia dini, yang masih dalam proses belajar membaca, tipografi berperan penting dalam penyampaian cerita dan pesan yang terkandung di dalamnya.



2.6 Cerita Sawunggaling

Legenda Joko Berek (Sawunggaling) muncul di Kadipaten Surabaya saat Surabaya diperintah oleh Adipati Jayengrana. Berbagai macam cerita muncul mengenai legenda ini dan menjadi rancu karena banyaknya versi yang tersedia, serta distorsi waktu terjadinya legenda ini. Distorsi waktu ini terjadi sebab menurut catatan sejarah terdapat 4 orang Bupati Surabaya yang bergelar

‘Jayengrana’. Walaupun terjadi ketidak-jelasan dan distorsi waktu, keberadaan Sawunggaling sendiri diyakini bukan hanya sekedar fiksi, karena terdapat bukti berupa makam yang ada di daerah Wiyung (Widodo, 2013:100).

Kisah Sawunggaling berawal dari Kadipaten Surabaya yang diperintah oleh Adipati Jayengrana yang memiliki dua orang putra, yang bernama Sawungrana dan Sawungsari. Sedari kecil keduanya dimanja, dan tumbuh menjadi remaja yang sompong. Adipati Jayengrano memiliki kegemaran berburu, dan sering berburu di hutan Wiyung dan hutan Sambikerep yang dikenal angker. Dalam perjalanan perburuan ini Adipati Jayengrana disesatkan oleh penunggu hutan lalu bertemu dengan seorang gadis pencari kayu dan jatuh cinta pada gadis itu.



Adipati Jayengrana kemudian menghamili gadis tersebut dan menikahinya lalu pergi pulang ke kadipaten dan tidak pernah kembali lagi ke Wiyung. Beberapa kemudian lahirlah seorang bayi laki-laki dan diberi nama Joko Berek oleh ibunya. Joko Berek yang pemberani sudah sering memasuki hutan Wiyung yang dikenal angker dan menemukan sebutir telur disana. Telur itu kemudian dia jaga dan erami hingga menetaslah seekor ayam. Ayam itu kemudian tumbuh menjadi seekor ayam petarung yang tidak pernah terkalahkan dalam adu sabung ayam.

Suatu hari, setelah ia memenangkan sabung ayam, lawannya yang tidak terima kemudian membuka rahasia kalau Joko Berek adalah anak haram yang tidak memiliki ayah. Merasa kecewa dan bingung, Joko Berek pulang dan bertanya pada ibunya tentang siapa sebenarnya ayahnya. Dewi Sangkrah dengan sedih memberi tahu Joko Berek siapa gerangan ayah kandungnya.

Setelah tahu kalau ayahnya masih hidup dan menjabat sebagai Adipati di Surabaya, Joko berek memutuskan untuk pergi menemui ayahnya. Dengan berbekal selendang Cinde Puspita yang dulu diberikan Ayahnya sebagai hadiah pada ibunya, Joko Berek pergi menuju kadipatenan Surabaya.

Sesampainya di pintu gerbang kadipatenan, Joko Berek dihadang oleh dua orang penjaga gerbang. Mereka kemudian menahan Joko Berek untuk bertemu dengan Adipati Jayengrono dan terlibat dalam perkelahian. Keributan itu diketahui oleh kedua saudara tiri Joko Berek yang kebetulan lewat. Mereka pun terbawa suasana dan ikut bertarung melawan Joko Berek. Namun karena kemampuan bertarung Joko Berek yang lebih tinggi dibanding lawan-lawannya, dengan mudah ia mengalahkan kedua penjaga gerbang sekaligus kedua saudara tirinya.

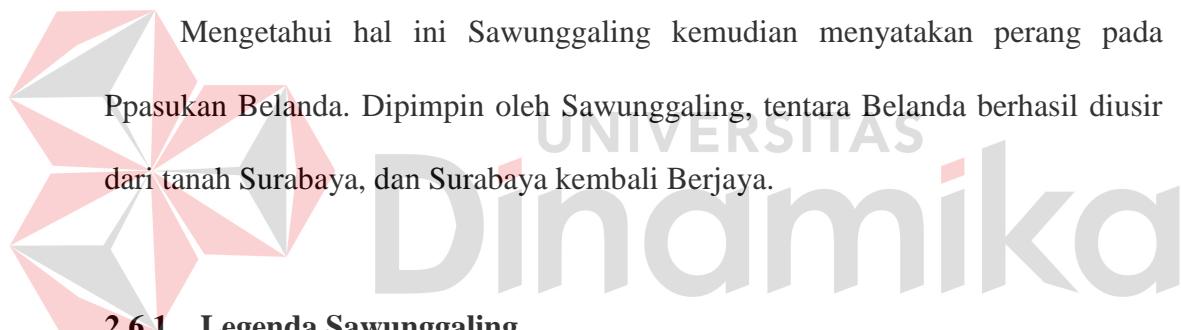
Perkelahian itu akhirnya sampai ditelinga adipati dan beliau langsung turun tangan menghentikan perkelahian itu. Joko Berek yang mengenali sang adipati kemudian mengatakan kalu ia adalah anak sang Adipati dan menyerahkan selendang Cinde Puspita pada Adipati Jayengrana.

Mengetahui bahwa pemuda didepannya adalah anaknya, Adipati segera memeluk Joko Berek dan mengganti namanya menjadi Sawunggaling. Sawunggaling kemudian tinggal di kadipatenan bersama ibu tiri dan saudara tirinya.

Setelah berapa lama datanglah pengumuman bahwa Adipati Jayengrana dicopot dari jabatannya oleh jenderal Belanda yang berkedudukan di Surabaya. Dan untuk mencari penggantinya diadakan pertandingan memanah umbul-umbul Tunggul Yudha. Kedua saudara tiri Sawunggaling mengikuti kompetisi ini. Tapi

karena kesombongan mereka, tak satupun anak panah mereka mengenai sasaran. Sawunggaling pun ikut memasuki kompetisi dan berhasil memenangkan kompetisi. Sawunggaling pun akhirnya diangkat menjadi adipati Surabaya.

Cerita berlanjut pada pesta penyambutan adipati baru. Dalam pesta itu datang juga adipati Tjokroningrat dari Madura. Kedua saudara tiri Sawunggaling yang merasa iri menaruh racun pada minuman Sawunggaling. Adipati Tjokroningrat yang mengetahui hal ini segera menyenggol jatuh gelas dan menggagalkan rencana Sawungrana dan Sawungsari. Kemudian diketahui bahwa kedua saudara tirinya dipengaruhi oleh Van Boor, demi merebut tahta Kadipatenan Surabaya.



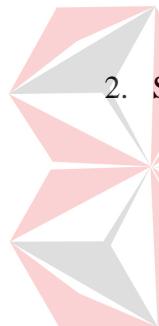
Legenda ini dibagi menjadi 2 babak besar yang terdiri atas beberapa adegan. Yaitu babak pertama yang bercerita tentang Joko Berek yang mencari Ayahnya dan berakhir saat Sawunggaling menjadi Adipati Surabaya, kemudan babak kedua yang menceritakan tentang pejuangan Sawunggaling dalam memerangi kolonialisme Belanda.

Dalam buku ilustrasi *Pop-up* ini peneliti mengambil cerita babak pertama.

Berikut adalah cerita Sawunggaling babak pertama yang dibagi menjadi adegan-adegan berikut:

1. Pembukaan

Jaman dahulu kala, hiduplah seorang pemuda bernama Joko Berek. Ia tinggal berbahagia bersama ibu serta kakek dan neneknya di sebuah desa kecil bernama Wiyung. Kebanyakan dari warga disana hidup sebagai petani dan beberapa diantara mereka suka menyabung ayam. Joko Berek memiliki seekor ayam jago yang selalu menang dalam pertandingan sabung ayam.



2. Sabung ayam

Suatu hari, seorang lawannya mengadu ayam tidak terima karena sudah dikalahkan Joko Berek merasa tidak terima dan mengolok-oloknya sebagai anak yang tidak memiliki Ayah.

3. Menemui Ibunda

Joko Berek yang merasa sedih dan dia sendiri akhirnya bertanya-tanya siapa gerangan ayahnya. Pemuda itu lalu menghadap ibunya dan diberitahu bahwa ia adalah anak dari adipati Surabaya. Setelah diberi selendang Cinde Puspita sebagai tanda dari ibunya, Joko Berek pergi menemui Ayahnya di Kadipatenan Surabaya.

4. Berseteru dengan penjaga dan kedua kakak tirinya

Sesampainya di depan gerbang kadipaten Joko Berek dihadang oleh dua orang penjaga yang langsung menghardik pemuda tersebut. Bahkan setelah dijelaskan kalau ia ingin bertemu dengan Ayahnya, Adipati Surabaya. Keributan tersebut disaksikan oleh Sawungrana dan Sawungsari, yang dengan segera ikut terlibat dalam perkelahian.

5. Bertemu dengan Ayahanda

Pertarungan antara Joko Berek dan saudara-saudara tirinya terdengar hingga ke telinga Adipati Jayengrana. Beliau kemudian menghentikan pertengkaran. Joko Berek kemudian menyampaikan maksud kedatangannya dan memberikan selendang Cinde Puspita pada Adipati. Ayah dan anak itu kemudian berpelukan dan Joko Berek dengan resmi berganti nama menjadi Sawunggaling.



6. Surat dari Van Boor

Suatu hari, datanglah surat dari Gubernur Jendral saat itu, Jendral Van Boor. Dalam suratnya Van Boor menyatakan memecat Adipati Jayengrana dari kedudukannya di Kadipaten Surabaya. Dalam surat itu juga Van Boor menyatakan akan menyelenggarakan kompetisi memanah sebagai ajang pencarian adipati baru Surabaya.

7. Lomba memanah tunggul Yudha

Jayengrana yang kini sudah bukan Adipati Surabaya kemudian memerintahkan putra-putranya untuk mengikuti kompetisi, mereka kemudian berangkat setelah meminta restu pada ayahandanya. Sawunggaling juga

UNIVERSITAS
Dinamika

memutuskan untuk mengikuti kompetisi dan meminta restu pada kedua orang tuanya.

Tidak ada yang berhasil menumbangkan umbul-umbul Tunggul Yudha hingga Sawunggaling datang dan memenangkan kompetisi dalam satu kali tembakan busur panah.

8. Sawunggaling menjadi Adipati

Sorak-sorai penduduk Surabaya segera terdengar menyambut Adipati mereka yang baru. Sawunggaling kemudian memimpin perjuangan arek-arek Surabaya dalam mengusir tentara Belanda dari Kota Surabaya.

2.6.2 Elemen-elemen pada cerita



1. Tokoh

- a. Joko Berek / Sawunggaling
- b. Adipati Jayengrana
- c. Dewi Sangkrah
- d. Sawungrana dan Sawungsari
- e. Penjaga gerbang kadipaten
- f. Lawan bertarung sabung ayam
- g. Penduduk desa

2. Latar waktu: sekitar pertengahan abad ke-18, waktu kolonialisme Belanda

3. Latar tempat: desa pinggiran hutan daerah Wiyung, Surabaya Barat. Kadipatenan Surabaya.

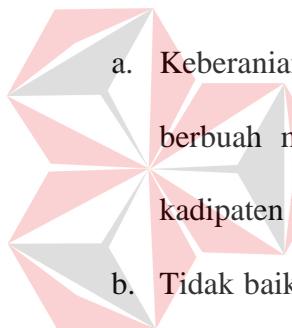
UNIVERSITAS
Dinamika

2.6.3 Pesan moral

Istilah moral atau moralitas berasal dari bahasa latin “*mos*” (tunggal), “*moses*” (jamak) dan kata sifat “*moralis*”. Bentuk jamak “*moses*” berarti kebiasaan, kelakuan atau kesusilaan (Safari, 2003:58).

Sedangkan pengertian moral dalam kamus besar Bahasa Indonesia secara umum adalah ajaran tentang baik buruk yang diterimam umum mengenai sikap, perbuatan, kewajiban dan sebagainya. Dalam konteks cerita, moral berisi ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita.

Pesan moral yang dapat diambil dari Legenda Sawunggaling adalah:

- 
- a. Keberanian dan kegigihan Joko Berek dalam usahanya menemui ayahnya berbuah manis, serta ketabahannya saat berulang kali ditolak memasuki kadipaten hanya karena ia rakyat jelata.
- b. Tidak baik menyebarkan rumor, karena dapat menyakiti perasaan orang lain, seperti apa yang terjadi pada Joko Berek.

2.7 Pop-up book

2.7.1 Pengertian

Menurut Paul Jackson dalam bukunya *The Pop-up Book* yang diterbitkan pada tahun 1993, *pop-up* tidak mencakup teknik perancangan *movable book* yang lebih kompleks daripada struktur tiga dimensional, dapat berdiri sendiri dan terbentuk dari aksi membuka suatu lipatan. Namun menurut David A. Carter dan James Diaz pada buku *The Elements of Pop-up: a Pop-up Book for Aspiring Paper Engineers*, yang diterbitkan pada tahun 1999. Pengertian dari istilah *Pop-*

up digunakan lebih luas untuk menyebut buku dan kartu yang memiliki dimensi dan dapat digerakkan. *Pop-up* sendiri dapat bergerak karena adanya energi inetic yang merupakan hasil dari gerakan membuka halaman, menarik sebuah *tab*, atau memutar roda.

Beberapa dari teknik yang umumnya dipakai adalah lipatan *parallel*, lipatan *angle*, roda dan *pull tabs*.

Pop-up book pertama kali diterbitkan dan diedarkan secara luas pada pertengahan abad ke-sembilan belas dalam bentuk buku cerita anak, ketika penerbit Dean & Son dan Darton & Co yang berkedudukan di London menambahkan efek tiga dimensional pada bentuk pada adegan-adegan yang muncul-menghilang dan efek *pull-tab* dua dimensi yang lebih dulu dikenal. Pada ujung akhir abad tersebut, penerbit Jerman mulai membuat dan mengekspor buku-buku *pop-up* dalam jumlah besar, dan menemukan pasar yang sangat tertarik pada teknik cetak warna mereka yang hebat, yang pada saat itu berkembang jauh lebih pesat dari pada penerbit-penerbit Britania raya.

2.7.2 Perkembangan

Pop-up book diawali dengan kontruksi sederhana sekitar abad ke-13 yang ketika itu dinamai *Movable book* (buku yang dapat bergerak), pada awalnya buku ini diperuntukkan sebagai bahan pengajaran bagi orang dewasa. Karena desain buku yang dua dimensi, secara dinalar tidak mungkin untuk sebuah halaman menampilkan pergerakan atau kedalaman suatu objek selain melalui ilustrasi. Hal ini tentu saja dinilai kurang cukup untuk menerangkan sesuatu seperti misalnya

susunan organ tubuh manusia secara lengkap dan lokasinya secara terperinci. Maka, selama kurang lebih 700 tahun para ilmuwan, seniman, filsuf, dan perancang buku mencoba memecahkan keterbatasan ini. Mereka kemudian menambah lidah yang bisa ditarik, diputar, dan bagian-bagian yang bisa digerakkan lainnya untuk memperjelas teks. (Carter dan Diaz, 1999:4)

2.7.3 Jenis-Jenis Mekanisme Dalam *Pop-up*

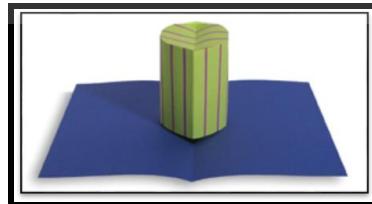
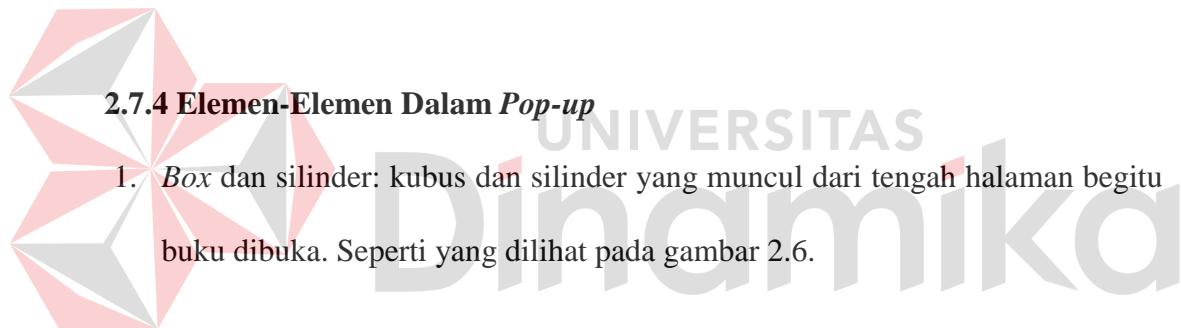
Carter dan Diaz (1999) mengatakan bahwa mekanisme kerja *Pop-up book* bergantung pada energi kinetik yang disebabkan oleh gerakan membuka halaman, menarik sebuah *tab*, atau memutar roda yang ada pada rancangan *paper engineering*.

Menurut Paul Jackson, terdapat kemungkinan yang tidak terbatas dalam mengolah konstruksi *pop-up*, namun jumlah ini dapat diklasifikasikan menjadi 4 kategori, yaitu: bagian yang dapat digerakkan (*movable*) namun berupa gambar 2 dimensi, gambar yang dapat muncul (*pop-up*), buku yang terlipat (*folding mechanism*) dan penggunaan *multiple constructions*.

1. *Movables*: elemen yang ada dalam mekanisme ini berupa 2 dimensi yang dapat digerakkan. Buku-buku yang menggunakan teknik ini biasanya menggunakan beberapa konstruksi dasar, seperti: *yolvelles* atau roda, *flap books*, dan *pull tabs*.
2. *Pop-ups*: buku-buku dengan mekanisme ini menggunakan bentuk-bentuk 3 dimensi yang muncul dari permukaan halaman. Empat konstruksi dasar, yaitu: *stage set*, *v-fold*, *box* dan silinder, dan *floating layers* digunakan dalam

pembuatan *pop-up*. Dalam setiap metode ini melibatkan kertas yang dipotong dan dilipat sedemikian rupa hingga lipatannya membuka dan membentuk figur tertentu saat halamannya dibalik.

3. *Folding mechanism*: buku-buku dengan mekanisme ini dirancang untuk membuka seperti akordeon atau untuk menyebar dan membentuk sebuah lingkaran. Buku-buku yang dibuka ini bisa mengambil berbagai macam bentuk, yang disebut dengan: *lepopellos*, *carousels*, dan *tunnel books* atau *peep-shows*.
4. *Multiple constructions*: teknik ini merupakan gabungan dari dua atau lebih mekanisme.



Gambar 2.6 *Box Dan Silinder*

Sumber: *Populady.com*

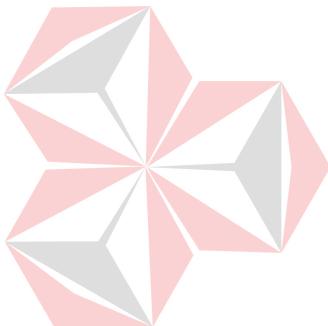
2. *Carousel*: seperti yang terlihat pada gambar 2.7 dalam buku *carousel*, sampul buku akan dilipat kebelakang dan membentuk sebuah lingkaran sempurna (biasa juga disebut dengan bukaan 360 derajat) yang direkatkan oleh tali, kancing, atau *Velcro*.



Gambar 2.7 *Carousel*

Sumber: *Popuplady.com*

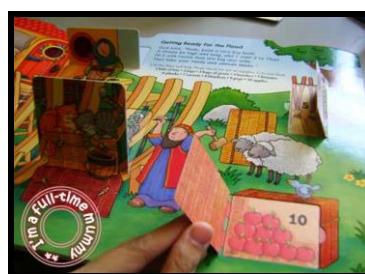
3. *Dissolving images and slats*: sebuah pergantian ilustrasi menjadi suasana yang benar-benar berbeda yang terjadi saat sebuah tab ditarik seperti yang terlihat pada gambar 2.8.



Gambar 2.8 *Dissolving Images*

Sumber: *Popuplady.com*

4. *Flap* atau *lift a flap*: ketika sebuah kertas yang berilustrasi, direkatkan pada sebuah titik pada satu halaman dibuka, maka muncul ilustrasi tersembunyi, pesan atau *movable* seperti yang terlihat pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 *Lift a Flap*

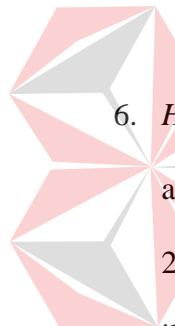
Sumber: *Popuplady.com*

5. *Floating layers* atau *platforms*: mekanisme ini paling baik jika dilihat dari samping. Deretan bertingkat berganda kertas penyokong yang bergantung mengangkat sebuah ilustrasi dari halaman, memberikan ilusi bahwa ilustrasi tersebut melayang diatas permukaan seperti yang bisa dilihat pada gambar 2.10.



Gambar 2.10 *Platforms*

Sumber: populady.com



6. *Harlequinades* dan *metamorphoses*: sebuah seri dari *flap* yang jika diangkat akan menampilkan gambar atau pesan baru seperti yang dilihat pada gambar 2.11. Dan sebuah *booklet* dengan ilustrasi terpecah ditengahnya. Ketika ilustrasi dilipat keatas atau kebawah, atau rangkaian dari *flap* diangkat kesemuanya, sebuah gambar atau pesan baru yang ada di bawahnya terungkap.



Gambar 2.11 *Harlequinades*

Sumber: Populady.com

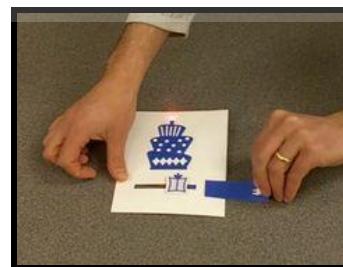
7. *Leporello*: buku akordeon yang terbentuk dari satu lembaran kertas dilipat yang dibentangkan dalam bentuk *zigzag* atau *concertina*. Contoh dapat dilihat pada gambar 2.12.



Gambar 2.12 *Leporello*

Sumber: *Populalady.com*

8. *Pull-tab*: tab kertas geser, pita atau benang yang ditarik, didorong dan bermanuver untuk menampilkan gambar baru. *Tab-tab* ini juga bisa membuat *pop-up* menjadi semakin interaktif. Sebuah bentuk dapat bergerak jika sebuah tab ditarik atau digeser, menjadikan kesan bahwa bentuk tersebut sedang menari, *sit up*, ataupun memohon seperti pada gambar 2.13.



Gambar 2.13 *Pull a Tab*

Sumber: *Populalady.com*

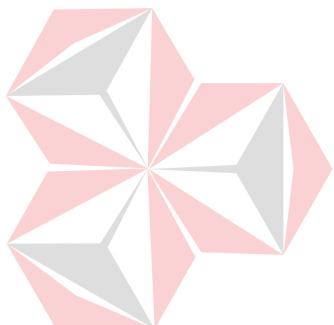
9. *Stage set* atau *multiple layers*: buku menjadi set teater ketika dibuka selebar 90 derajat. Biasanya digunakan untuk menampilkan adegan-adegan dalam ruangan seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.14.



Gambar 2.14 *Stage Set*

Sumber: *Popuplady.com*

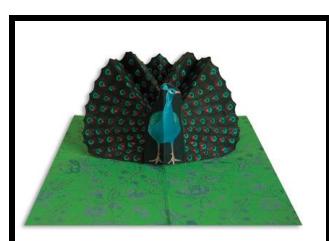
10. *Tunnel book* atau *peep show*: rangkaian dari panel potongan kertas yang ditempatkan atau digantungkan satu dengan yang lainnya, menciptakan kesan kedalaman dan perspektif yang terlihat seperti terowongan seperti terlihat pada gambar 2.15.



Gambar 2.15 *Tunnel Book*

Sumber: *Popuplady.com*

11. *V-fold*: elemen *pop-up* yang dilekatkan pada halaman dan berkembang dari tengah halaman ketika buku dibuka, kemudian merebah sendiri ketika buku ditutup seperti yang dilihat pada gambar 2.16.



Gambar 2.16 *V-fold*

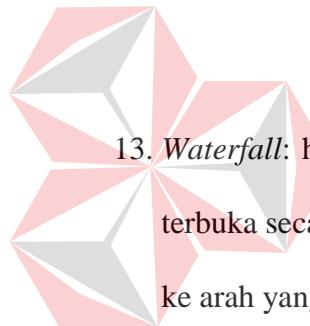
Sumber: *Popuplady.com*

12. *Volvelle* atau roda: lempengan atau lingkaran kertas berilustrasi yang menempel dan berputar disekitar pusatnya. Bersamaan dengan berputarnya lempengan maka terlihatlah desain baru yang tersembunyi dibawahnya. *Volvelle* berasal dari bahasa latin, *volvere* yang berarti berputar seperti pada gambar 2.16.



Gambar 2.17 *Volvelle*

Sumber: Populplady.com



13. *Waterfall*: hiasan dari *flap* yang diaktifkan oleh *pull-tab*, beberapa *flap* akan terbuka secara berurutan dari satu ke yang lain begitu satu *flap* tunggal ditarik ke arah yang berlawanan seperti pada gambar 2.17.



Gambar 2.18 *Waterfall*

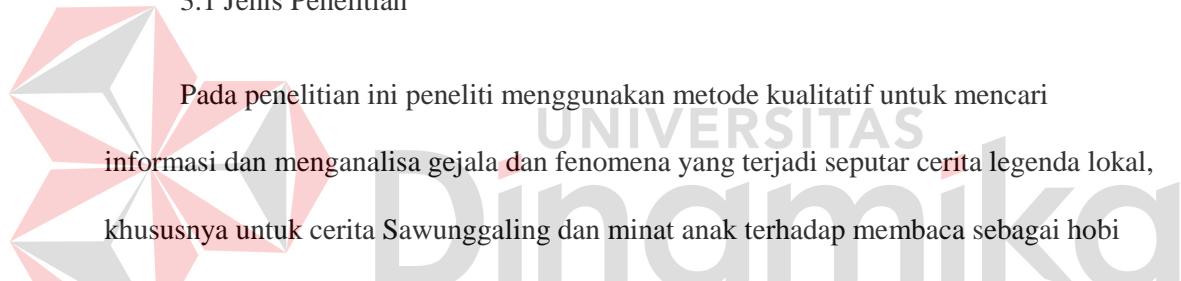
Sumber: Populplady.com

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam pembuatan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling untuk anak, sebagai upaya pengenalan budaya asli Surabaya.

3.1 Jenis Penelitian



pelestarian legenda lokal asli Surabaya lewat multiconstructional pop-up book.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam in-depth analysis, yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.

Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

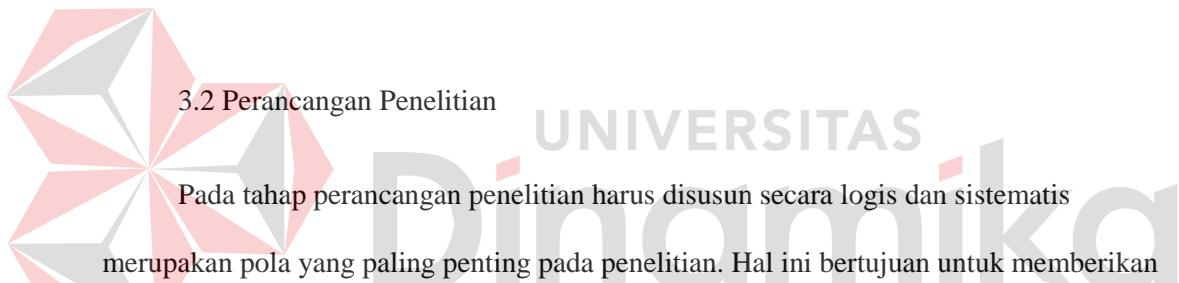
Metode penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan induktif. Metode ini berangkat dari data yang ada, bukan dari teori. Jadi fokus penelitian kualitatif bukan pada pembuktian sebuah teori yang sudah ada. Adapun landasan teori biasanya sekedar digunakan sebagai penopang fokus penelitian.

Penelitian kualitatif menuntut keteraturan, ketertiban dan kecermatan dalam berpikir, tentang hubungan data yang satu dengan data yang lain dan konteksnya dalam masalah yang akan diungkapkan. Beberapa alasan mengenai maksud dilakukannya penelitian kualitatif:

1. Untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilang seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif, sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap.
2. Untuk menanggulangi kecenderungan menggali data empiris dengan tujuan membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan berpikir deduktif seperti dalam penelitian kuantitatif.
3. Untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yang sebelumnya, seperti dalam penelitian kuantitatif, padahal permasalahan dan variabel dalam masalah sosial sangat kompleks.
4. Untuk menanggulangi adanya indeks-indeks kasar seperti dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan pengukuran enumirasi (perhitungan) empiris, padahal inti sebenarnya berada pada konsep-konsep yang timbul dari data.

3.1.1 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif

1. Desain, metode penelitian kualitatif desainnya lebih fleksibel, dapat berkembang dan muncul dalam proses penelitian, serta bersifat umum.
2. Tujuan, metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori baru, menggambarkan realitas yang kompleks, dan memperoleh pemahaman makna.
3. Teknik pengumpulan data, metode penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam, dokumentasi, triangulasi, dan pengamatan partisipan.
4. Instrumen penelitian, peneliti sebagai instrument, buku catatan, rekaman, kamera, handycam, dan sebagainya.



Pada tahap perancangan penelitian harus disusun secara logis dan sistematis merupakan pola yang paling penting pada penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga memberikan solusi permasalahan tentang pembuatan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling untuk anak.

Proses perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan:

1. Riset Lapangan

Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-sebanyaknya terhadap fenomena yang ada pada saat ini atau tahap pencarian permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan peneliti dan berfungsi sebagai bahan dalam proses penciptaan.

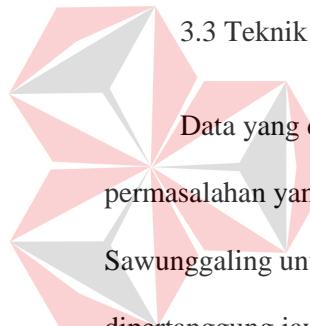
2. Identifikasi

Setelah mendapatkan data dari hasil riset, lalu dilakukan identifikasi sesuai dengan data yang sudah diperoleh sehingga terlihat permasalahan yang dihadapi.

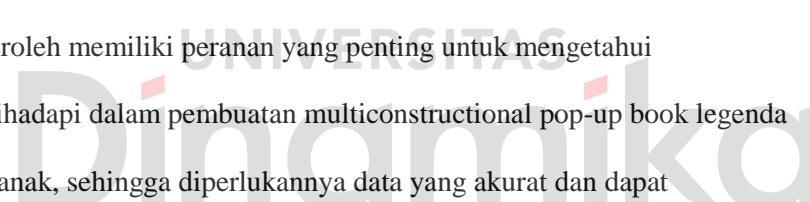
3. Ide dan Gagasan

Tahapan ini adalah hasil dari serangkaian identifikasi yang sudah dilakukan sehingga didapatkan ide dan gagasan dari permasalahan yang ada. Ide dan gagasan tersebut lalu dijadikan sebuah acuan untuk langkah selanjutnya hingga proses pembuatan buku ilustrasi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data



Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling untuk anak, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling untuk anak.



3.3.1 Observasi

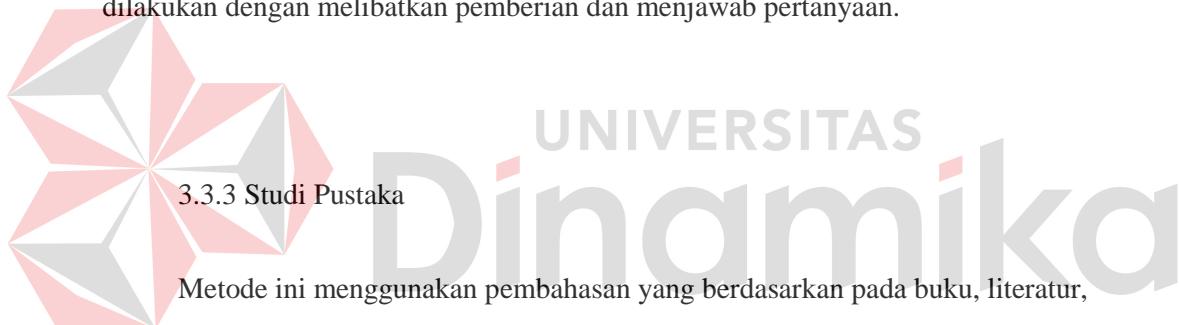
Observasi atau Pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke lapangan untuk mencari apa saja elemen-elemen yang ada pada pop-up book dan ciri desain khas Surabaya serta kisah

Sawunggaling itu sendiri dan mencatat hasil observasi sehingga menjadi data acuan dalam pembuatan analisis data dan perancangan karya.

3.3.2 Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang bertujuan untuk mencari informasi-informasi lebih mendalam mengenai legenda Sawunggaling yang tidak diketahui oleh masyarakat terutama oleh anak-anak.

Wawancara adalah suatu proses komunikasi interaksional antara dua orang, dan salah satu diantaranya memiliki tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, dan dilakukan dengan melibatkan pemberian dan menjawab pertanyaan.



Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini, menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan penciptaan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling untuk anak, seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan artikel yang diperoleh dari website.

3.3.4 Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan pakaian jaman dahulu khas Surabaya dan tentara kolonial

serta hal-hal yang berhubungan dengan Sawunggaling dan pop-up, berupa foto, video, gambar-gambar, arsip, serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah pembuatan buku ilustrasi yang nantinya akan dicatat.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2006:248), teknis analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.

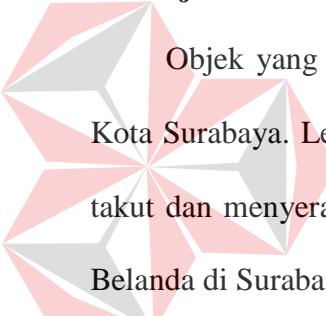
Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan multiconstructional pop-up book legenda Sawunggaling yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab IV ini lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Perancangan *Multiconstruction Pop-Up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-Anak.

4.1 Objek Penelitian



Objek yang akan diteliti adalah Legenda Sawunggaling yang asli berasal dari Kota Surabaya. Legenda ini mengisahkan tentang seorang pemuda yang tanpa kenal takut dan menyerah mencari kebenaran tentang ayahnya dan melawan kolonialisme Belanda di Surabaya.

4.2 Data Produk

Sebagai media pelestarian legenda yang mengusung budaya asli Surabaya pada anak, diharapkan buku *pop-up* ini dapat memberikan pengetahuan dan hiburan yang dapat menarik perhatian anak-anak. Buku *pop-up* sendiri memiliki berbagai macam versi dan jenis, sesuai dengan teknik konstruksi pembuatan yang digunakan. *Multiconstruction pop-up* adalah salah satu teknik dengan tingkat pengembangan kreativitas, karena tidak hanya terbatas pada satu jenis teknik saja, namun berbagai macam konstruksi yang dikira dapat membantu anak tertarik dapat diterapkan.

4.3 Profil Konsumen

Anak-anak sebagai target audiens, tidak memiliki kekuatan dalam membeli sesuatu berdasarkan keinginan mereka. Anak-anak membutuhkan Orang tua sebagai *decision maker*, maka selain anak-anak sebagai target audiens ditetapkan juga orang tua sebagai *target market*.

Anak-anak sebagai target audiens dianggap sebagai *dream market* karena anak-anak cenderung peka terhadap merek namun tidak peka terhadap harga. Apalagi anak-anak yang tumbuh di kota-kota besar dengan orang tua yang memiliki peningkatan penghasilan yang lebih besar dan baik dengan ukuran keluarga kecil. Dengan demikian orang tua mereka mengalokasikan penghasilan yang lebih besar untuk anak-anaknya.

Mengacu pada ciri-ciri keluarga yang ada di kota besar yang dipaparkan oleh Renald Khasali, dalam bukunya *Membidik Pasar Indonesia* (1998), memiliki kecenderungan sebagai berikut:

1. Istri bekerja, keluarga memiliki penghasilan ganda
2. Menunda usia perkawinan
3. Menunda kelahiran anak pertama
4. Jumlah anak sedikit
5. Ingin memberikan kualitas pada anak
6. Adanya rasa bersalah di hati orang tua ketika meninggalkan anak-anaknya untuk bekerja.
7. Sebagian anak-anak dibesarkan oleh keluarga besar, pembantu atau *baby sitter*.

Dengan kemungkinan tingkat sosioekonomi yang tinggi orang tua menginginkan yang terbaik bagi anak-anaknya. Sebisa mungkin mereka mencari bentuk hiburan yang juga memiliki nilai sebagai sumber informasi dan edukasi yang dapat membentuk pola sikap anak yang jarang mendapat perhatian orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya.

4.4 Profil Pembaca Buku *Pop-Up*

Dalam masa kanak-kanak akhir (usia 6-10 tahun), anak-anak melatih diri mereka sendiri dengan suatu kebiasaan yang akan mereka bawa hingga dewasa.

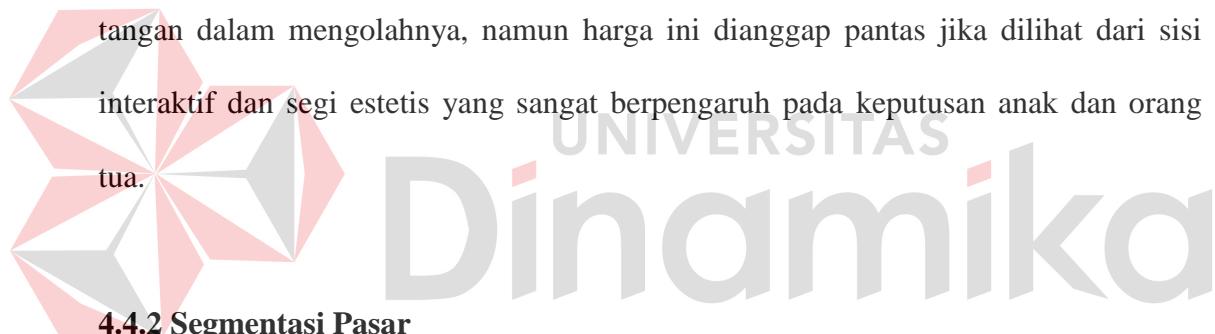
Mereka cenderung aktif dan menyenangi aktivitas di luar ruangan. Mereka mudah terpengaruh dan mulai menggemari membaca, khususnya bacaan dengan ilustrasi sebagai bentuk hiburan alternatif jika cuaca sedang tidak mendukung untuk bermain diluar, atau saat mereka sedang sakit, atau saat mereka sudah terlalu lelah untuk melakukan permainan yang membutuhkan keterlibatan secara fisik. Anak-anak di usia ini mulai mengenali membaca sebagai bentuk hiburan selain permainan fisik. Anak cenderung lebih menyenangi cerita yang bisa mereka kaitkan dengan lingkungan tempat mereka berada dan pengalaman mereka sendiri. Cerita yang terlalu ‘khayal’ dianggap sebagai sesuatu yang ‘kekanak-kanakan’ dan bohong. Mereka juga lebih menyukai karakter pahlawan sebagai tokoh cerita utama dengan akhir cerita yang bahagia, namun masih dalam realita yang bisa mereka cerna.

Anak-anak di usia ini mulai membangun kematangan dalam penilaian moral yang mendekati kode moral orang dewasa, mereka mulai berperilaku sesuai standar

yang telah ditetapkan oleh orang-orang dewasa. (Hurlock, 1978:163)

4.4.1 Posisi Pasar Pop-up

Dengan makin beragamnya buku-buku cerita yang masuk dalam pasar Indonesia, geliat buku-buku *pop-up* mulai terlihat dengan makin banyaknya buku cerita yang memakai teknik tersebut. Dengan keunikan berupa buku yang bisa ‘bergerak’ dan ‘timbul’, buku *pop-up* memiliki daya tarik baik bagi anak-anak maupun orang tua yang menjadi target market dalam pemasaran buku-buku jenis ini.

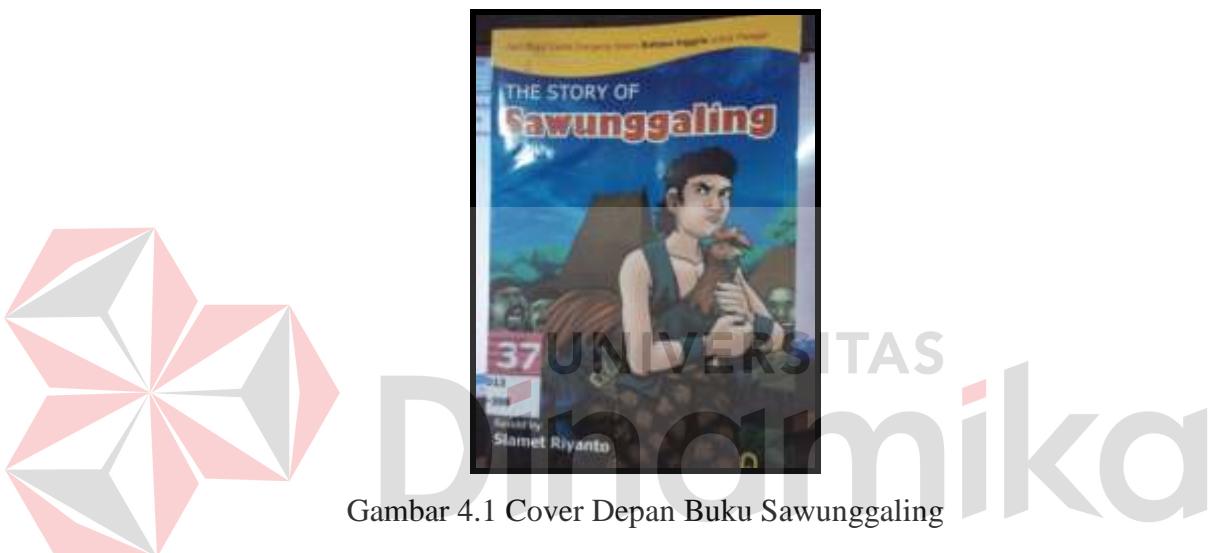


4.4.2 Segmentasi Pasar

Buku ilustrasi ini nantinya ditujukan kepada anak-anak berumur 6 hingga 10 tahun dengan jenjang pendidikan setingkat SD. Anak-anak pada kategori usia ini cenderung termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang merupakan masa kritis pertumbuhan dan pembentukan kepribadian. Anak-anak pada kelompok ini memiliki karakteristik kuat sebagai anak-anak yang emosional dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

4.4.3 Pembanding

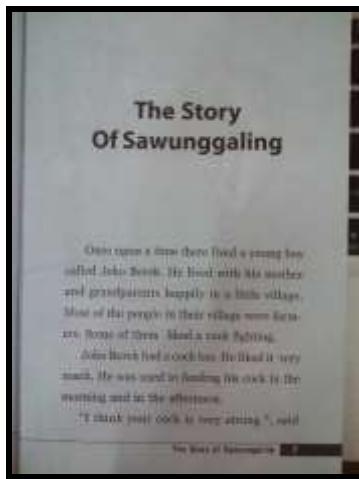
Pembanding yang akan digunakan adalah buku cerita yang berisi legenda Sawunggaling yang sudah beredar dipasaran. Buku ini memuat legenda Sawunggaling yang diceritakan kembali dalam bahasa Inggris oleh Slamet Riyanto. Yang diterbitkan oleh penerbit pustaka pelajar asal Yogyakarta. Dibawah ini merupakan ilustrasi sampul buku yang dimaksud.



Gambar 4.1 Cover Depan Buku Sawunggaling

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dilihat dari ilustrasi gambar 4.2, buku ini sendiri hanya berisi teks tanpa ilustrasi sama sekali, walaupun pasar yang disasar adalah pasar anak-anak yang mudah bosan dengan bacaan tanpa gambar.



Gambar 4.2 Isi Dari Buku Sawunggaling

Sumber: Dokumentasi Peneliti

4.5 Analisis Data

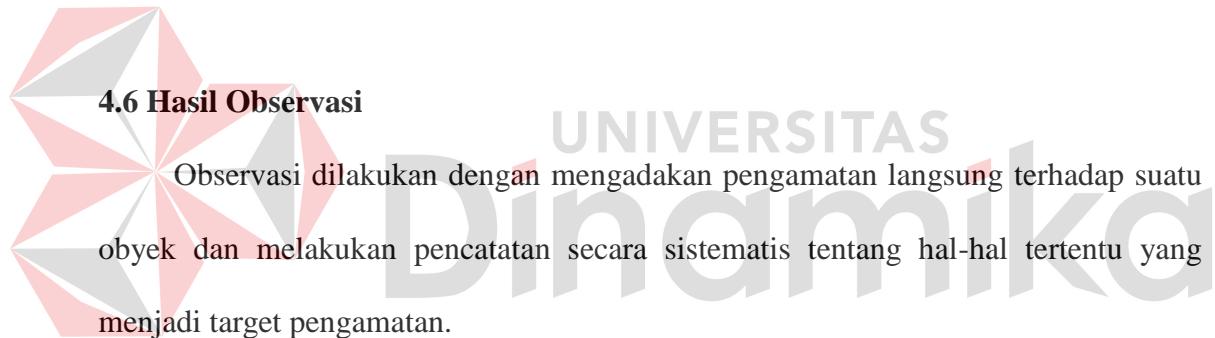
Berdasarkan data yang sudah didapat dari observasi dan wawancara maka legenda Sawunggaling di Surabaya merupakan legenda asli Surabaya yang berisi moral dan nilai-nilai budaya khas kota Surabaya yang mulai dilupakan. Maka dalam upaya untuk melestarikan legenda yang juga termasuk dalam warisan budaya asli Indonesia ini, diperlukan pengenalan cerita kepada anak-anak.

4.5.1 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah juru kunci makam Sawunggaling, Bapak Baidlowi pada tanggal 27 Maret 2015 pukul 23.00 WIB, yang diperkuat oleh hasil wawancara

dengan Dukut Imam Widodo, seorang sastrawan yang melakukan studi pustaka tentang Surabaya sejak tahun 1987. Hasil dari studi pustaka Dhukut Imam Widodo dituangkan dalam buku *Hikajat Soerabaya Tempoe Doeloe* yang sudah beredar luas di kota Surabaya. Data ini diambil pada tanggal 3 April 2015 pada pukul 20.00 WIB. Dhukut Imam Widodo mengukuhkan cerita dan data yang telah di dapat dari wawancara terdahulu dengan Bapak Baidlowi.

Dari transkripsi wawancara yang terlampir dapat ditarik kesimpulan bahwa kisah Sawunggaling mulai banyak dilupakan oleh masyarakat Surabaya, dan keberadaan tokoh legenda ini dapat dibuktikan kebenarannya.



Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, jurnal, dan website, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan realitas legenda Sawunggaling dalam masyarakat saat ini. Dari hasil observasi diketahui bahwa masyarakat mulai melupakan keberadaan legenda Sawunggaling.

Sebagai seorang tokoh peranan Sawunggaling dalam menumpas kolonialisme Belanda di Indonesia, khususnya di daerah Surabaya, dirasa sangat berpengaruh. Tapi kebanyakan generasi muda tidak mengenal sosok heroik ini, salah satu faktornya adalah ketidak-jelasan cerita dan kurang adanya media yang mengangkat legenda ini

dengan konsep yang menarik serta cocok bagi generasi muda. Padahal salah satu upaya paling tepat dalam pelestarian budaya adalah dengan meneruskan cerita pada generasi yang lebih muda, khususnya anak-anak yang masih dalam masa belajar, memiliki sifat kritis alami yang cenderung belajar dari pengalaman yang terbawa hingga ia dewasa.

Berdasarkan observasi tentang pemilihan media, berikut kelebihan media *pop-up book* dibanding media *online* atau elektronik lainnya adalah:

1. Buku *pop-up* bersifat interaktif yang membutuhkan partisipasi aktif pembaca dalam membuka, menutup, menarik *tab*, atau memutar roda mekanisme sederhana pada rancangan buku. Partisipasi ini menimbulkan pengalaman yang melekat lebih kuat dalam benak anak-anak sehingga pesan dan isi cerita dapat diserap lebih cepat.
2. Buku, pada umumnya memiliki sifat yang lebih praktis karena hanya membutuhkan sumber cahaya untuk membacanya. Berbeda dengan peralatan elektronik yang membutuhkan bantuan listrik yang berasal dari sumber yang belum memiliki cukup teknologi untuk digunakan tanpa habis.

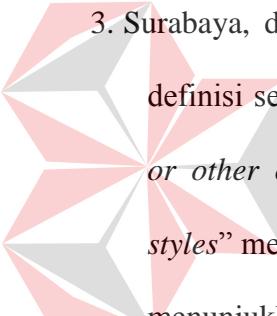
4.7 Keyword

Pemilihan *keyword* dari penciptaan buku ilustrasi ini didasari oleh hasil analisis data yang dilakukan berdasarkan data observasi maupun wawancara. Lalu ditemukan empat aspek yaitu *multi constructions pop-up book*, Sawunggaling, Surabaya, dan anak-anak. Berikut penjelasan dari empat aspek tersebut, yaitu:

1. *Multi constructions Pop-up book*, dari kata ini muncul tiga kata yang identik dengan deskripsi umum *multi constructions pop-up book* yaitu: *creative*, *interactive* dan *fun*. *Creative* menurut kamus *Oxford* memiliki definisi sebagai “*Relating to or involving the use of the imagination or original ideas to create something*”, jadi kreatif merupakan aktivitas yang merhubungan atau melibatkan penggunaan imajinasi atau ide orisinil untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan *Interactive* menurut kamus *Oxford* memiliki definisi “*(of two people or things) influencing each other*”, yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia merupakan dua orang atau benda yang saling mempengaruhi satu sama lain. Dan *fun* memiliki definisi “*behavior or an activity that is intended purely for amusement and should not be interpreted as having any serious or malicious purpose*” yang dalam Bahasa Indonesia berarti perilaku atau sebuah aktifitas yang dimaksudkan murni untuk kesenangan dan tidak untuk ditafsirkan sebagai sesuatu yang serius atau memiliki maksud buruk. Ketiga kata ini dapat dicerutukan lagi sebagai sesuatu yang *dynamic*. *Dynamic* menurut kamus *Oxford* adalah “*(of a process or system) characterized by constant change activity or progress*” atau “*suatu bagian dari proses atau system yang dapat dikenali dengan aktivitas pergantian yang terus menerus terjadi atau suatu tingkat kemajuan*”, kata ini dapat mewakili sifat *pop-up book* yang interaktif dan menyenangkan.

2. Sawunggaling, dari kata ini muncul tiga kata yang mewakili, yaitu: *robust*, *brave* dan *honorable*. *Robust* menurut kamus *Oxford* memiliki definisi sebagai “*strong and full of determination*” yang dalam Bahasa Indonesia berarti kuat dan penuh

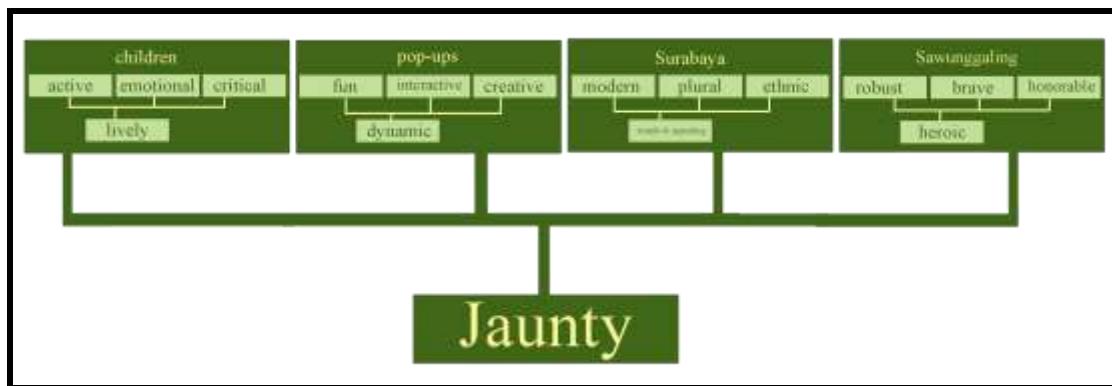
kebulatan tekad, sedangkan *brave* memiliki definisi “*ready to face and endure danger or pain*” atau siap untuk menghadapi dan menanggung bahaya atau kepedihan, dan *honorable* memiliki definisi sebagai “*bringing or deserving honor*” yang dalam bahasa Indonesia berarti membawa atau yang pantas mendapatkan kehormatan. Ketiga kata ini kemudian kerucutkan menjadi *Heroic*. Menurut kamus *oxford heroic* memiliki deskripsi “*having the characteristic of hero or heroine, admirably brave or determined*” atau “memiliki karakteristik dari pahlawan, memiliki keberanian yang mengagumkan atau tekun dan tabah.”, kata ini dapat mewakili sosok Sawunggaling dengan baik.

- 
3. Surabaya, dari kata ini muncul *modern*, *plural*, dan *ethnical*. *Modern* memiliki definisi sebagai “*denoting a current or recent style or trend in art, architecture, or other cultural activity marked by a significant departure from traditional styles*” menurut kamus *Oxford* yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti menunjukkan sebuah gaya yang paling baru dalam seni, arsitektur, atau aktivitas pasar kultur oleh sebuah perpindahan berarti dari gaya tradisional; sedangkan *plural* didefinisikan “*containing several diverse elements*” atau sesuatu yang berisikan beberapa elemen yang berbeda-beda, dalam hal ini adalah kehidupan sosial dan budaya masyarakat Surabaya, dan *ethnical* “*characteristic of or belonging to a non-western cultural tradition*” yang berarti karakteristik dari sesuatu yang tidak berasal dari tradisi kultur dunia barat. Ketiga kata ini kemudian mengerucut menjadi *simple and appealing*. Kata kunci ini muncul karena masyarakat *modern* cenderung menyenangi sesuatu yang *simple* namun

budaya yang *plural* dan etnis yang kental menjadikan pesona tersendiri yang dapat mengundang minat pemirsanya.

4. Anak-anak, dari kata ini muncul *active*, *emotional*, dan *critical*. *Active* menurut kamus *Oxford* memiliki definisi “*characterized by busy or lively*” yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi yang ditandai oleh sibuk atau sesuatu yang hidup, sedangkan *emotional* memiliki definisi “*(of a person) having feelings that are easily excited and openly displayed*” dalam bahasa Indonesia berarti memiliki perasaan yang mudah gembira; penuh gairah, dan dipertunjukkan secara terbuka, dan *critical* memiliki definisi “*expressing adverse or disapproving comments or judgements*” atau dalam bahasa Indonesia berarti mengungkapkan kerugian, komentar tidak setuju atau sebuah penilaian. Ketiga kata-kata ini kemudian mengerucut menjadi *lively*. Menurut kamus *Oxford* *lively* memiliki definisi “*full of life and energy; active and outgoing*” atau “*penuh kehidupan dan energi; aktif dan supel*”

Berdasarkan data-data kata kunci yang sudah ditemukan diatas maka ditemukan sebuah kata keyword yang pas untuk Perancangan *Multiconstruction Pop-Up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-Anak, adalah “*Jaunty*”. *Keyword* yang dapat dilihat pada gambar 4.3 ini akan menjadi konsep kunci yang mendasari pembuatan *pop-up book* tersebut.

Gambar 4.3 Bagan *Keyword*

Sumber: Olahan Peneliti

4.8 Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “*Jaunty*” mewakili sifat anak-anak yang ceria dan enerjik serta sifat heroik yang penuh keberanian dan percaya diri. *Jaunty* sendiri menurut kamus *oxford* adalah padanan kata untuk mendeskripsikan “*having or expressing a lively, cheerful and self-confident manner*” atau jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia: “memiliki atau mengekspresikan sikap yang lincah, ceria dan penuh kepercayaan diri”. Dengan konsep ‘*jaunty*’ ini diharapkan anak-anak menjadi tertarik dan dapat mudah mengerti cerita dan pesan moral yang terdapat dalam legenda Sawunggaling.

4.9 Perencanaan Kreatif

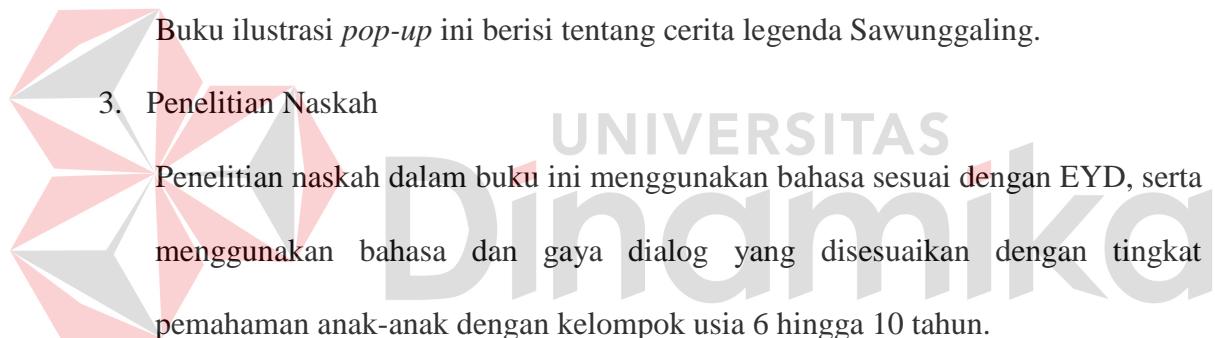
Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam Perancangan *Multiconstruction Pop-Up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-Anak. Dalam bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal

dalam Perancangan *Multiconstruction Pop-Up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-Anak, yaitu:

1. Format dan ukuran buku

Format desain yang digunakan pada *multiconstructions pop-up book* legenda Sawunggaling dibuat berdimensi panjang 20 cm x lebar 20 cm dengan menggunakan paper art 210 gram. Ukuran buku dianggap paling ergonomis dan menjadikan buku ini buku yang tetap enak dipegang dan nyama dibaca untuk anak berusia 6 hingga 10 tahun.

2. Isi dan tema buku



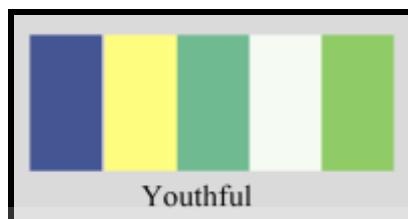
4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dalam buku *pop-up* ini dibuat manual dengan teknik campuran *water color* dan pensil warna, dengan proses *finishing digital. Layout* yang ada akan lebih berfokus pada *pop-up* itu sendiri dan mekanisme sederhana yang ada.

5. Warna

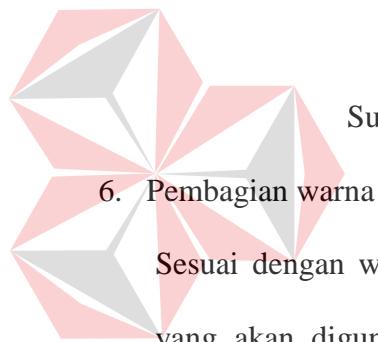
Sesuai dengan keyword *jaunty*, dipilihlah skema warna *youthful* yang cocok dan berada dalam kawasan warna yang mewakili kata ‘*jaunty*’ seperti yang dilihat

pada gambar 4.4 di bawah ini. Warna terpilih yang digunakan dalam penciptaan *multiconstructions pop-up* legenda Sawungaling adalah warna-warna *youthful*, seperti yang terlihat pada gambar 4.4, yang berisi 5 macam warna yaitu warna biru (C: 84, M: 74, Y:14, K: 2), kuning (C: 4, M: 0, Y:60, K: 2), tosca (C: 58, M: 5, Y:54, K: 0), putih tulang (C: 3, M: 0, Y:4, K: 0) dan hijau (C: 47, M: 0, Y:79, K: 0).



Gambar 4.4 *Color Pallet Dari Youthful*

Sumber: *Color Image Scale*, Shigenobu Kobayashi



6. Pembagian warna

Sesuai dengan warna kunci yang ditemukan, berikut adalah pembagian warna yang akan digunakan pada buku ilustrasi yang akan dibuat dengan bantuan aplikasi *online* interaktif *colorscheme* untuk menguraikan warna seperti yang terlihat dalam gambar 4.5. Set warna yang digunakan adalah warna biru dengan kode warna #445593 dengan kode *pantone* 7455 C.



Gambar 4.5 Pembagian Warna

Sumber: *Colorschemedesigner.com*

- a. Warna primer atau yang digunakan pada background menggunakan warna yang berada pada kotak paling besar pada gambar diatas.
- b. Warna sekunder, yang digunakan adalah warna yang berada pada kotak yang berukuran sedang.
- c. Warna pelengkap, yang digunakan adalah warna yang berada pada kotak yang berukuran kecil-kecil.

7. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah keluarga dari jenis *font serif*, jenis font ini dipilih karena mudah di bedakan serta lebih mudah dibaca khusunya bagi

anak berusia 6hingga 10 tahun. Font yang dipilih untuk sampul buku adalah font bernama “*an Unfortunate event*”, dimana font tersebut memiliki ketinggian huruf yang tidak sama rata, serta terlihat dinamis karena penataannya tidak rapi. Seperti yang terlihat pada gambar 4.6 untuk menambah nilai estetis pada halaman sampul buku.

AN UNFORTUNATE EVENT

Gambar 4.6 Font “*an Unfortunate Event*”

Sumber: Olahan Peneliti

Sedangkan untuk isi buku, dipilih jenis huruf dengan potongan yang jelas seperti font “*book antiqua*” yang mudah terbaca oleh anak-anak yang belum lancar membaca. Seperti yang bisa dilihat pada gambar 4.7, jenis font ini memiliki tingkat *readability* dan *legibility* yang baik sehingga membantu anak-anak tanpa

menghilangkan pertimbangan nilai estetis dalam *Pop-up book* sendiri nantinya.

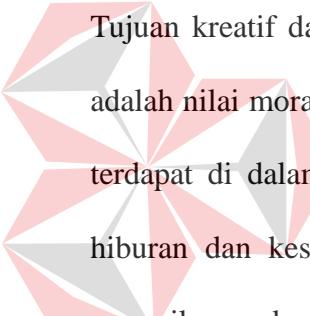
Book Antiqua

Gambar 4.7 Font “Book Antiqua”

Sumber: Olahan Peneliti

4.9.1 Tujuan Kreatif

Media utama yang berupa buku *Pop-up* cerita legenda Sawunggaling nantinya harus bisa memberikan dampak yang besar serta kesan yang kuat guna mempegaruhi target audiens, sehingga pesan yang terkandung dalam buku bisa tersampaikan.



Tujuan kreatif dari penciptaan buku *pop-up* book cerita Legenda Sawunggaling ini adalah nilai moral yang terkandung dalam cerita, serta semangat arek Suroboyo yang terdapat di dalamnya dapat diajarkan pada anak-anak sambil memberikan mereka hiburan dan kesenangan. Buku ini nantinya akan dipenuhi dengan *pop-up* yang menarik, gambar-gambar karakter yang disesuaikan dengan anak-anak yang dapat menarik minat mereka pada cerita legenda Sawunggaling.

4.9.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

1. Segmentasi Targeting Positioning (STP)

Segmentasi dari *pop-up book* ini adalah anak-anak dengan umur 6 hingga 10 tahun, pelajar kelas 1 hingga 5 SD. Sifat anak-anak dalam kelompok umur ini

menurut Elizabeth Hurlock (1978) cenderung egois, aktif, kreatif, imajinatif dan ceria. Sedangkan target yang dituju adalah orang tua dari anak-anak ini dengan kemampuan sosioekonomi menengah hingga atas, dimana orang tua cenderung memiliki dorongan untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya. *Pop-up book* ini memposisikan diri sebagai sebuah media hiburan sekaligus menambah informasi tentang budaya dan legenda asli Surabaya.

2. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Menurut data yang terkumpul maka dapat disimpulkan bahwa:

a. Data primer

- i. Legenda Sawunggaling merupakan legenda asli Surabaya, yang menyimpan nilai dan budaya Surabaya
- ii. Legenda Sawunggaling mulai tersisih oleh serbuan dongeng impor yang dikemas lebih menarik.

b. Data *Target Market*

Target market yang dituju adalah anak-anak dengan orang tua yang datang dari sosioekonomi menengah atau atas.

4.10 Perencanaan Media

Dalam perancangan buku *pop-up* Sawunggaling dibutuhkan perancangan media (*media planner*) secara handal, agar media yang dirancang betul-betul dapat menjangkau target audiens yang dituju yaitu anak-anak usia 6-10 tahun secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai. Terdapat 4 komponen dari

perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.10.1 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan target *audience* serta mampu memuat informasi yang lengkap tentang legenda Sawunggaling. Maka untuk mencapai tujuan dari perancangan *pop-up book* cerita legenda Sawunggaling ditetapkan media sebagai berikut:

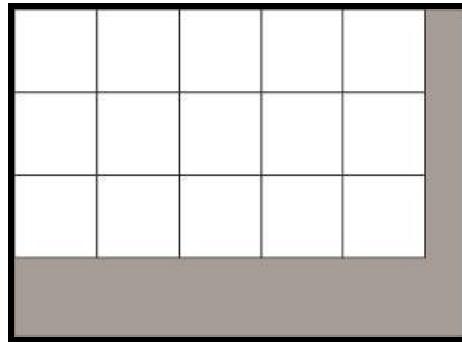
1. Media cetak, *pop-up book* dengan media utama karena sifat *pop-up book* yang berwarna-warni, kreatif dan interaktif mampu menarik minat pembaca yang kebanyakan anak-anak.
2. Poster sebagai media pendukung dan penyedia informasi tentang *event launching produk*.
3. Pin Karakter.
4. *Sticker* dengan tema cerita legenda Sawunggaling.
5. Pembatas Buku yang bergambar karakter.
6. Kartu Nama sebagai tanda identitas pencipta karya.

4.11 Program Media

Pelaksanaan program media akan di lakukan setelah proses pembuatan visualisasi ilustrasi berupa karakter, warna serta *tipografi* yang sesuai dengan konsep perancangan dan *keyword*. Untuk media promosi akan dilakukan dalam periode dan

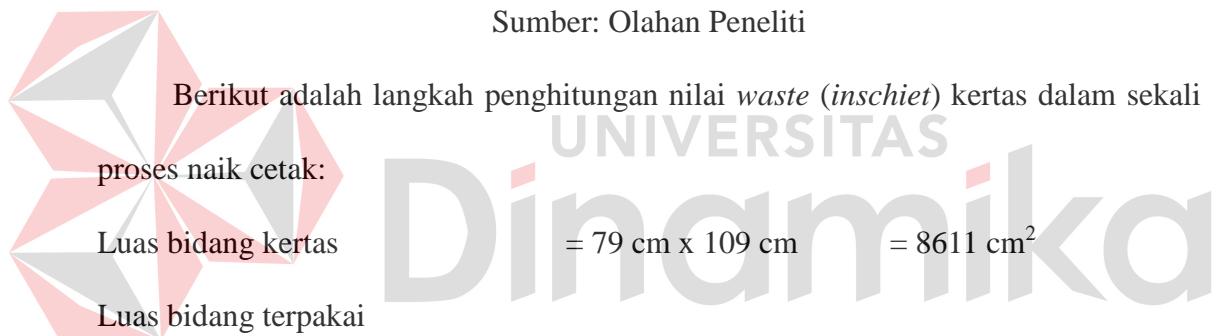
tempat tertentu, terutama ketika event *launching* media utama yaitu buku *pop-up*.

4.12 Perancangan Biaya Media



Gambar 4.8 Ilustrasi Penghitungan Nilai Waste

Sumber: Olahan Peneliti



$$\text{Bidang 1} = 109 \text{ cm} \times 109 \text{ cm} = 9 \text{ cm}^2$$

$$\text{Bidang 2} = 79 \text{ cm} \times 109 \text{ cm} = 8611 \text{ cm}^2$$

Luas bidang terbuang

$$\text{Bidang 1} = 9 \text{ cm} \times 79 \text{ cm} = 711 \text{ cm}^2$$

$$\text{Bidang 2} = 19 \text{ cm} \times 100 \text{ cm} = 1900 \text{ cm}^2 +$$

$$= 30\%$$

Jadi nilai kertas yang terbuang sekali naik cetak adalah sebanyak 30%

Berikut adalah langkah menghitung biaya desain cover dan isi buku :

1. Biaya desain per buku

a. Biaya desain per buku = Rp. 300.000 ,-

Total biaya desain per proyek buku = Rp. 300.000,-

2. Menghitung Biaya setting naskah

a. Jumlah halaman setting = 27 halaman

b. Ukuran buku = 20 x 20 cm

c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000.-

Rumus : Biaya setting per halaman = 27 x Rp. 12.000

Total biaya setting per proyek buku = Rp. 324.000,-

3. Menghitung biaya proses *output* film separasi warna (*Fullcolor*) per proyek buku

a. Ukuran buku = 20 x 20 cm

b. Harga pembuatan per cm² = Rp. 45,-

Rumus: (ukuran buku) x jumlah film x harga = $(20 \times 20) \times 4 \times Rp.45,-$

Total biaya *output* film per proyek buku = Rp. 72.000,-

4. Menghitung biaya pemprosesan film negatif dan positif

a. Jumlah halaman = 27 halaman

b. Ukuran buku = 20 x 20 cm

c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya proses film B/W

$20 \times 20 \times 27 \times Rp. 30,-/cm^2$ = Rp. 324.000,-

$$\text{Rp. } 324.000,- \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. } 1.296.000,-$$

5. Menghitung Biaya *montage* cover dan isi buku

- a. Jumlah halaman buku = 27 halaman
- b. Jumlah hal. dalam per lintasan/*montage* = halaman
- c. Jumlah *montage* cover = 4 (film)
- d. Harga *montage* cover = Rp. 22.500,-
- e. Harga *montage* isi = Rp. 45.000,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Jumlah } & \text{montage isi} = 27 : 15 \\ & = 2 \times 4 \text{ lbr film} \end{aligned}$$

Biaya *montage* cover dan isi buku :

$$(4 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (8 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 270.000,-$$

6. Menghitung biaya *plate cover* buku

Ukuran plate: 79 cm x 109 cm = 8611 cm

- a. Jumlah *plate cover* separasi = 4 lembar

b. Ukuran maksimum cetak naik di mesin *Fuji Xerox*

c. Harga /lembar utk *Fuji Xerox* = Rp. 35.000,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya } & \text{plate cover} = 4 \times \text{Rp. } 35.000,- \\ & = \text{Rp. } 140.000,- \end{aligned}$$

7. Menghitung biaya *plate* isi buku

- a. Jumlah *plate* isi buku = 8 lembar
- b. Ukuran maksimum cetak di mesin *Fuji Xerox*
- c. Harga *plate* cetak/lembar = Rp. 150.000,-

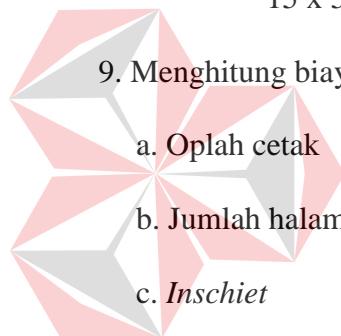
Rumus : Biaya <i>plate</i> isi	= 8 x Rp. 150.000,-
	= Rp. 1.200.000,-

8. Menghitung biaya kertas cover buku

a. Oplah cetak	= 2.500 eks.
b. <i>Inschiet</i>	= 30%
c. AP 260 gr plano per rim	= Rp. 1.183.000,-
d. Jumlah hal. dlm 1 lembar kertas plano	= 15 halaman

Rumus : Biaya kertas *cover* buku =

$$\frac{2.500 \times \text{Rp}1.183.000,- \times 30\%}{15 \times 500} = \text{Rp. } 118.300,-$$



9. Menghitung biaya kertas isi buku

a. Oplah cetak	= 2.500 eks.
b. Jumlah halaman	= 27 halaman
c. <i>Inschiet</i>	= 30%
d. AC 210 gr plano per rim	= Rp. 955.500,-
e. Jumlah hal. dlm 1 lembar plano	= 15 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 955.500,- \times 27 \times 30\%) : (20 \times 500) = \text{Rp. } 1.934,887,-$$

UNIVERSITAS
Dinamika

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) cover *buku*

a. Warna <i>cover</i>	= 4/0
b. <i>Inschiet</i>	= 30%
c. Jumlah plate cetak cover	= 4 lembar

d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-

e. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan cover =

4 x Rp. 120,- x 2.500 x 30% = Rp. 360.000,-

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

a. Warna isi = 1/1

b. *Inschiet* = 30%

c. Jumlah plate cetak isi = 8

d. Ongkos cetak isi per lintasan = Rp. 55

e. Oplah = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan isi =

8 x Rp. 55,- x 2.500 x 30% = Rp. 330.000,-

12. Menghitung biaya pelipatan katern

a. Jumlah halaman = 27 halaman

b. Jumlah katern = 5 katern

c. Ongkos pelipatan per katern = Rp. 50,-

d. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pelipatan =

5 x 2.500 x Rp. 50,- = Rp. 625.000,-

13. Menghitung biaya komplit katern

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-

Rumus : Biaya Komplit buku = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$

= $\text{Rp. } 62.500,-$

14. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya penjilidan lem buku = $\text{Rp. } 75,-$

Rumus : Biaya penjilidan lem = $2.500 \times \text{Rp. } 75,-$

= $\text{Rp. } 187.500,-$

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

a. Oplah cetak = 2.500

b. Biaya potong per buku = $\text{Rp. } 25,-$

Rumus : Biaya potong buku = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$

= $\text{Rp. } 62.500,-$

16. Menghitung biaya pengepakan

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Jumlah buku dalam satu pak = 250

c. Ongkos pengepakan termasuk *casing* = $\text{Rp. } 10.000,-$

Rumus : Biaya pengepakan =

$(2.500 \times \text{Rp. } 10.000,-)/250$ = $\text{Rp. } 100.000,-$

17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16) = $\text{Rp. } 7.382.687,-$

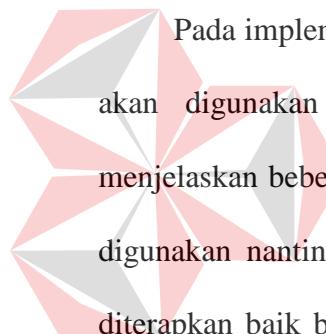
18. *Margin Keuntungan (20%)* = $\text{Rp. } 1.476.537,-$

19. Jumlah biaya (17-18) = $\text{Rp. } 5.906.150,-$

20. Ppn + PPh (10%) = $\text{Rp. } 590.615,-$

21. Jumlah keseluruhan	= Rp. 5.315,535,-
22. Harga per buku/ HPP (jumlah biaya : oplah)	
Rp. 5.315,535,- : 2.500 eks.	= Rp. 2.126,-/eks
Dijual	= Rp. 50.000,-
Keuntungan	= Rp. 47.800,-
Keuntungan	= Rp. 47.800,- x 2500
	= Rp. 119.500.000,-

4.13 Implementasi Konsep



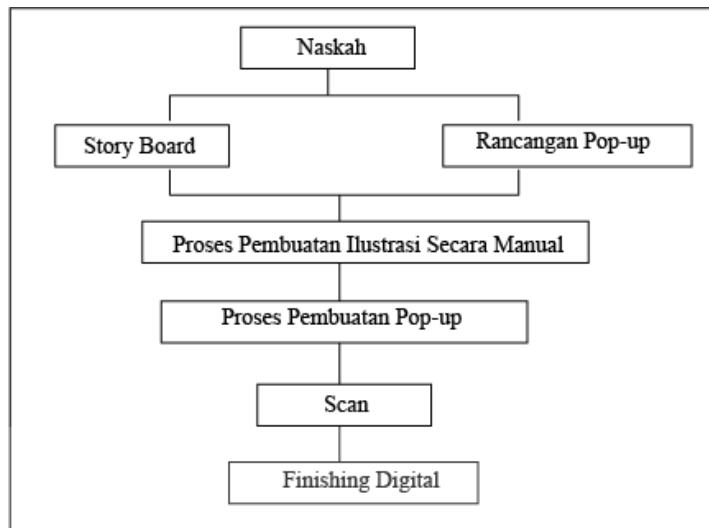
Pada implementasi konsep ini merupakan penerapan konsep pada karakter yang akan digunakan dalam penciptaan buku *pop-up*. Sebelumnya Peneliti akan menjelaskan beberapa desain *alternative* karakter beserta elemen apa saja yang akan digunakan nantinya. Dalam proses penerapan konsep ini setiap desain uang akan diterapkan baik berupa bentuk visual, elemen visual, *background* dan lainnya akan berpedoman pada *keyword* yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan data-data yang sudah didapat mengenai legenda Sawunggaling.

4.13.1 Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli budaya tradisional Surabaya yang dicerminkan pada baju dan keadaan latar tempat berlakunya cerita yang sudah dibahas pada tinjauan pistaka. Sedangkan karakter dibuat dengan gaya desain yang terlihat sedikit realistik dan

menyenangkan sesuai dengan keyword ‘jaunty’ yang telah ditemukan sebelumnya.

4.13.2 Langkah Perencanaan



Gambar 4.9 Bagan Langkah Perencanaan

Sumber: Olahan Peneliti

Seperti yang terlihat pada gambar 4.9, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh penulis sebelum memperoleh hasil yang final adalah naskah yang sudah tercantum pada bab 2. Naskah sendiri terbagi dalam 8 adegan, dimana dari satu adegan naskah dijadikan satu halaman pada buku cerita, atau dua halaman tergantung konstruksi *pop-up* yang akan diterapkan pada ilustrasi cerita.

Setelah naskah terbagi dalam adegan, adegan-adegan tersebut dituangkan dalam *story board* dan dibuatkan rancangan *pop-up*nya. Begitu *story board* selesai dibuat langkah berikutnya adalah membuat gambar ilustrasi secara manual, dengan menggunakan *watercolor* maupun pensil warna. Setelah ilustrasi selesai dibuat hal selanjutnya yang dilakukan adalah proses *scanning* yang dilanjutkan dengan sentuhan

digital untuk *layout* dan *background*.

Setelah semua proses desain selesai tahap berikutnya adalah tahap produksi dan perangkaian yang dilakukan secara manual dan pada bagian ini diperlukan ketelitian dan ketrampilan tangan.

4.13.3 Sketsa Alternatif Desain Karakter

Menurut Hedgpeth & Missal dalam bukunya *Exploring Character Design* menyatakan bahwa karakter adalah hal yang terutama, hampir di setiap hal. Karakter muncul dari bagaimana kepribadian seseorang atau sesuatu dan deskripsi apa yang dikatakan tentangnya (2006:4).

Dibawah ini adalah beberapa rujukan ilustrasi Sawunggaling yang di dapatkan dari berbagai sumber. Dari rujukan yang terlihat pada gambar 4.9 dan 4.10 akan dibuat beberapa sketsa rancangan desain karakter Sawunggaling yang cocok untuk target pembaca.



Gambar 4.10 Sawunggaling 1

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Rujukan gambar pertama dilihat pada gambar 4.9 menunjukkan karakter

Sawunggaling, seorang pemuda gagah yang membawa ayam jago kesayangannya. Dapat dilihat bahwa Sawunggaling memakai pakaian khas rakyat jelata dari Jawa Timur pada masa kolonialisme Belanda. Dari referensi gambar terlihat bahwa Sawunggaling masih berusia remaja dengan wajah yang menantang berani, menggambarkan sifatnya.



Gambar 4.11 Sawunggaling 2

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Sedangkan pada gambar 4.11 terlihat Sawunggaling yang berusia lebih dewasa. Wajahnya menunjukkan keberanian dan pakaiannya sesuai dengan referensi pakaian khas Jawa Timur yang dipakai oleh golongan rendah seperti yang bisa dilihat pada bab 2.



Gambar 4.12 Sawunggaling 3

Sumber: Hikajat Soerabaia Tempo Doeoe (Widodo:2013)

Sedangkan pada gambar 4.12 bisa dilihat karakter Sawunggaling dari

pementasan Ludruk. Dari ketiga gambar referensi yang ada dapat ditarik satu persamaan yaitu memiliki perawakan yang cenderung kurus namun kuat, wajahnya berkesan tegas dan berani, walaupun masih ada sisa-sisa keluguan khas pemuda desa.

Berdasarkan ketiga referensi yang ada didapat 3 buah sketsa *alternative* yang memasukkan gaya penulis dan *keyword jaunty* yang didapat, memiliki ciri lebih cenderung pada desain yang lucu yang khas dan cocok untuk anak-anak berusia 6 hingga 10 tahun.



Gambar 4.13 Sketsa Tokoh Sawunggaling 1

Sumber: Olahan Peneliti

Pilihan sketsa pada gambar 4.13 tidak dipilih karena terlihat terlalu kekanakan, sementara merujuk pada gambar referensi karakter Sawunggaling yang ada dalam cerita adalah seorang pemuda yang berani, jadi gambar dengan gaya *chibi* dinilai kurang pas untuk menonjolkan sifat keberanian tersebut.

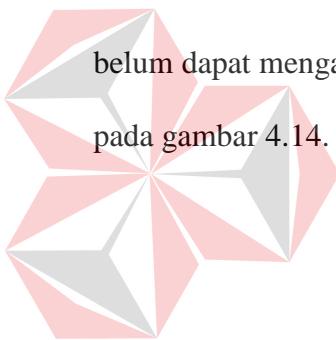


Gambar 4.14 Pilihan Sketsa Desain Sawunggaling 2

Sumber: Olahan Peneliti

Pilihan sketsa pada gambar 4.14 tidak dipilih karena kurang sesuai untuk target

audiens anak-anak. Anak-anak khususnya yang berumur 6 hingga 10 tahun masih belum dapat mengapresiasi sebuah gambar dengan gaya *surrealis* seperti yang terlihat pada gambar 4.14.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.15 Pilihan Sketsa Desain Sawunggaling 3

Sumber: Olahan Peneliti

Pilihan sketsa pada gambar 4.15 adalah sketsa gambar yang dipilih. Alasannya adalah karena gayanya lebih mendekati dengan konsep yang sudah ditetapkan peneliti. Tokoh Sawunggaling masih terlihat lucu yang sesuai dengan keyword dan

preferensi anak-anak berumur 6 hingga 10 tahun, namun tidak terlalu kekanakan dan tidak bergaya surreal yang sulit dipahami. Gaya gambar ini cukup mudah dicerna dan diapresiasi oleh audiens berumur 6 hingga 10 tahun.

Dibawah ini adalah hasil sketsa karakter lainnya yang disesuaikan dengan gaya gambar yang diterapkan pada sketsa Sawunggaling yang telah yang terpilih sebelumnya.



Gambar 4.16 Pilihan Sketsa Desain Adipati Jayengrana

Sumber: Olahan Peneliti

Sketsa desain Adipati Jayengrana pada gambar 4.16 terlihat mengenakan mahkota yang diambil dari referensi baju pengantin khas Jawa Timur. Untuk bajunya sendiri akan diambil dari referensi baju bangsawan khas Jawa Timur.



Gambar 4.17 Pilihan Sketsa Desain Dewi Sangkrah

Sumber: Olahan Peneliti

Sketsa ibunda dari Sawunggaling dapat dilihat pada gambar 4.17, pakaian Dewi Sangkrah nantinya akan diambil dari referensi pakaian wanita khas Surabaya dari kalangan biasa.



Gambar 4.18 Pilihan Sketsa Desain Van Boor

Sumber: Olahan Peneliti

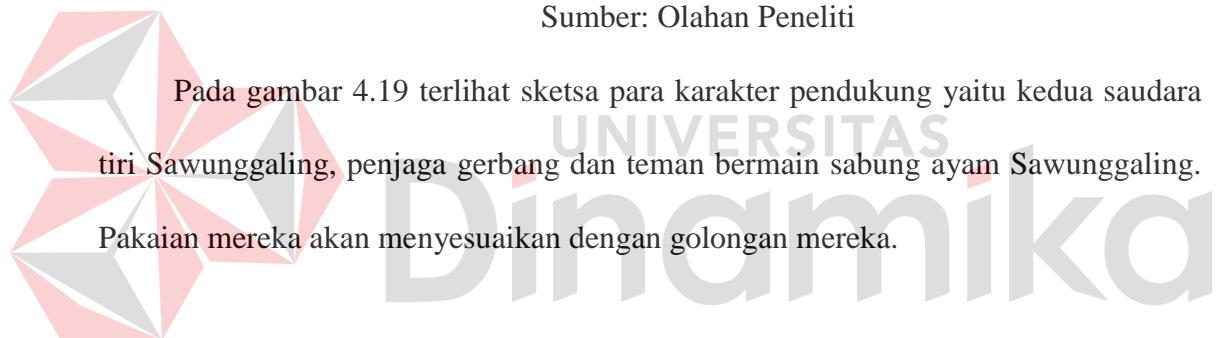
Desain untuk karakter Van Boor dapat dilihat pada gambar 4.18. Desain karakter ini akan dibedakan karena dia adalah satu-satunya orang asing dalam cerita. Salah satu perbedaannya adalah dia tidak menggunakan penutup kepala seperti karakter pria lain dalam cerita dan memelihara kumis seperti yang lazim dilakukan

oleh orang-orang Belanda pada jaman kolonialisme dulu.



Gambar 4.19 Sketsa Desain Karakter Lain

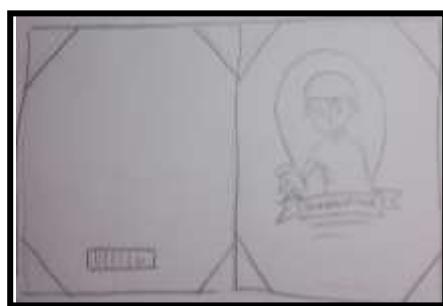
Sumber: Olahan Peneliti



Pada gambar 4.19 terlihat sketsa para karakter pendukung yaitu kedua saudara tiri Sawunggaling, penjaga gerbang dan teman bermain sabung ayam Sawunggaling. Pakaian mereka akan menyesuaikan dengan golongan mereka.

4.13.4 Story Board

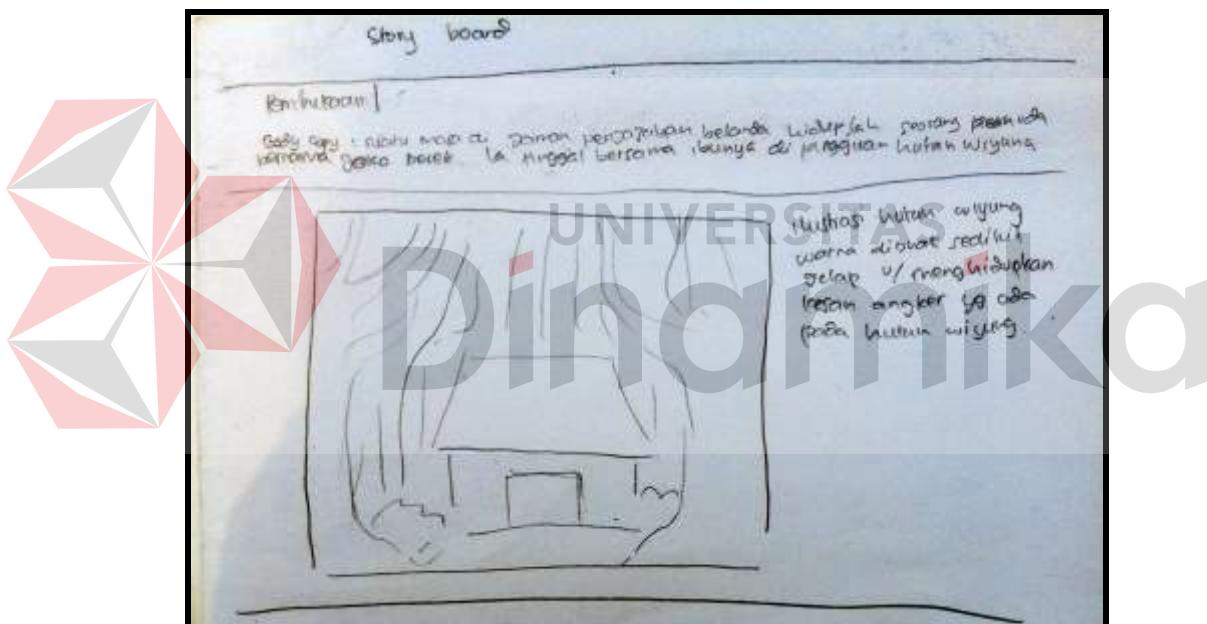
Dibawah tercantum hasil sketsa layout serta penjelasan *story board* cerita. Juga tercantum penjelasan perencanaan konstruksi *pop-up* untuk setiap halaman cerita.



Gambar 4.20 Sketsa *Layout Cover*

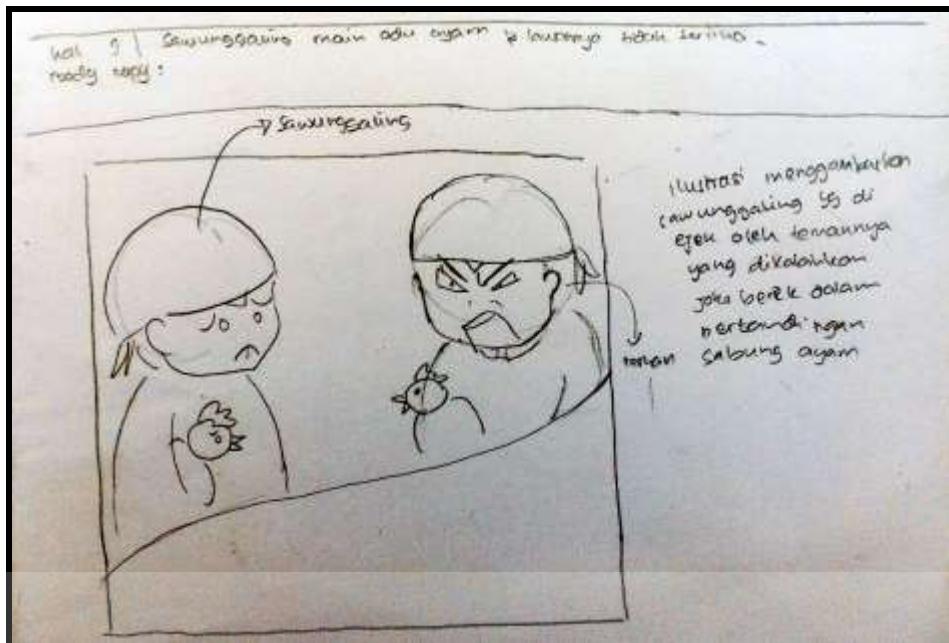
Sumber: Olahan Peneliti

Cover akan dibuat dengan menunjukkan gambar Sawunggaling sedang memegang ayam jago kesayangannya seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.20. Gambar akan dibuat dengan menggunakan teknik *water color aquarelle*. Selain ilustrasi karakter utama *cover* akan dilengkapi dengan *frame* yang dibuat dengan menggunakan teknik pewarnaan pensil warna.

Gambar 4.21 Sketsa *Story Board* Halaman Pembuka

Sumber: Olahan Peneliti

Halaman pembuka seperti pada gambar 4.21 akan diisi oleh ilustrasi pemandangan rumah sederhana Sawunggaling yang berada dipinggir hutan Wiyung. Ilustrasi akan dibuat dengan menggunakan teknik *aquarelle*. Teknik ini dianggap yang paling tepat untuk menggambarkan suasana hutan Wiyung yang dikenal angker.



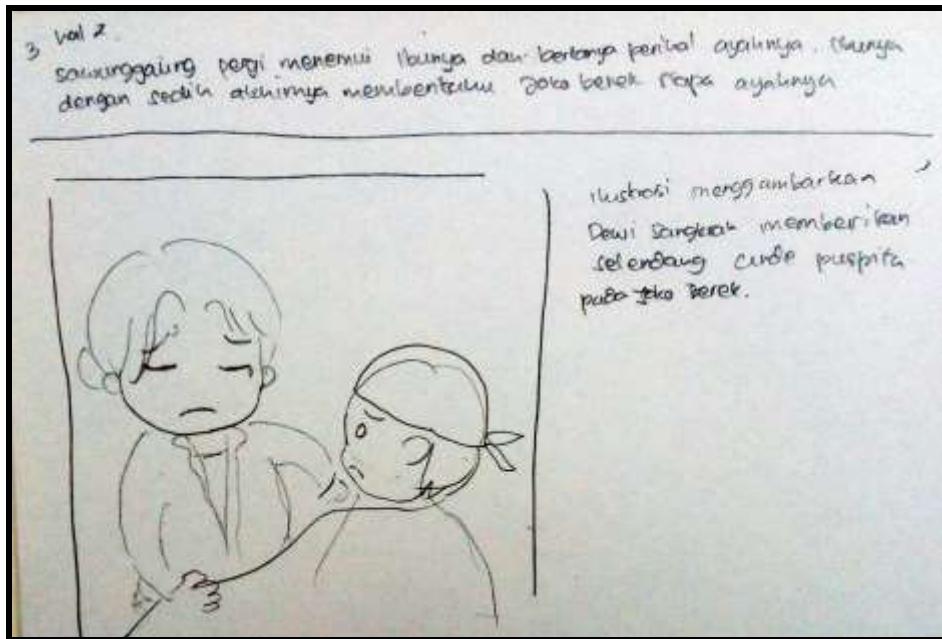
Gambar 4.22 Sketsa Story Board Halaman 1

Sumber: Olahan Peneliti



Pada halaman pertama dan kedua memuat bagian awal cerita dimana Joko Berek mengikuti lomba sabung ayam yang membuat Joko Berek mempertanyakan siapa ayahnya. Pada halaman ini lebih menitik beratkan pada ekspresi kedua karakter yang ada dalam satu halaman dan pada emosi yang muncul dari ekspresi kedua karakter tersebut.

Emosi yang diharapkan muncul dalam proses ilustrasi adalah ekspresi marah dari lawan bermain sabung ayam Joko Berek. Sementara Joko Berek terlihat sedih dan sendu setelah diejek sebagai anak yang tidak mempunyai ayah.



Gambar 4.23 Sketsa Story Board Halaman 2

Sumber: Olahan Peneliti

Pada halaman kedua, seperti yang terlihat pada gambar 4.23, berisi ilustrasi Dewi Sangkrah memberikan Cinde Puspita sebagai bekal Joko Berek mencari ayahnya. Dalam naskah adegan ini, diceritakan bahwa Joko Berek menemui ibunya dan dengan sedih bertanya tentang kebenaran Ayahnya. Begitu mendengar bahwa Ayahnya merupakan Adipati Surabaya, Joko Berek memutuskan untuk pergi menemuinya.

Pada halaman ini hanya menonjolkan ilustrasi tentang kesedihan Dewi Sangkrah dan Joko Berek setelah membeberkan kebenaran tentang Adipati Jayengrana.



Gambar 4.24 Sketsa Story Board Halaman 3

Sumber: Olahan Peneliti

Pada gambar 4.24, terlihat sketsa gambar untuk halaman ke-3 buku. Pada halaman ini diterapkan teknik *platforms* untuk menonjolkan adegan pertarungan 4 lawan 3 antara Joko Berek, kedua saudara tirinya serta penjaga gerbang kadipatenan.

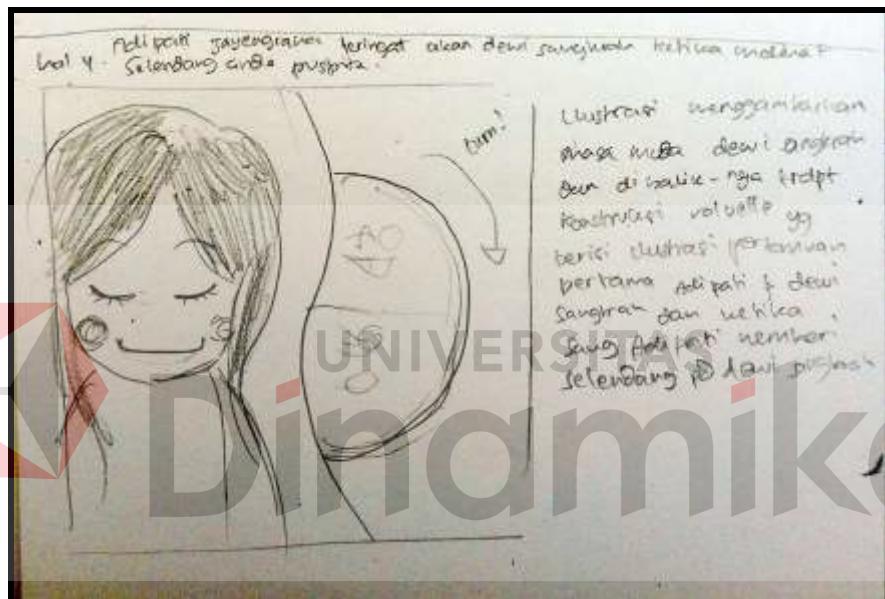
Pada gambar 4.25 terlihat konstruksi *platform* yang akan digunakan.



Gambar 4.25 Sketsa konstruksi *platform*

Sumber: Olahan Peneliti

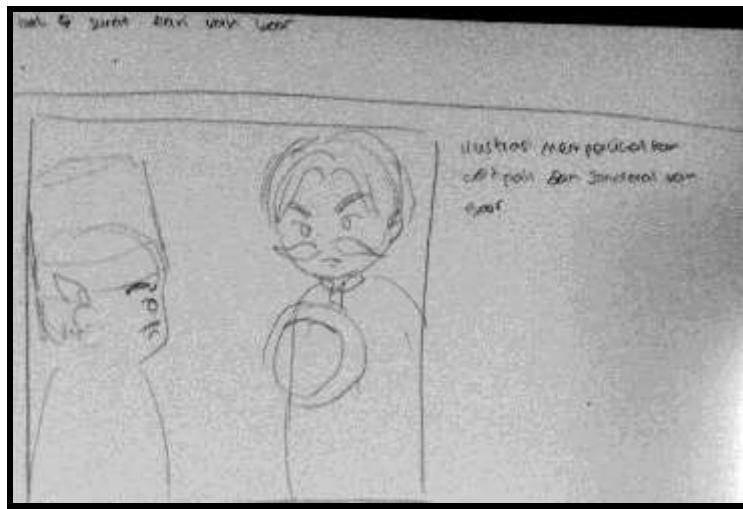
Konstruksi *platform* berisi pertaruangan 2 lawan 1 antara penjaga gerbang dengan Joko Berek, sementara di belakang mereka terlihat dua saudara tiri Joko Berek, yaitu Sawungrana da Sawung sari memergoki perkelahian itu dan ikut terlibat, sementara dari kejauhan Adipati Jayengrana yang kebetulan melihat segera berteriak menghentikan pertarungan itu.



Gambar 4.26 Sketsa Story Board Halaman 4

Sumber: Olahan Peneliti

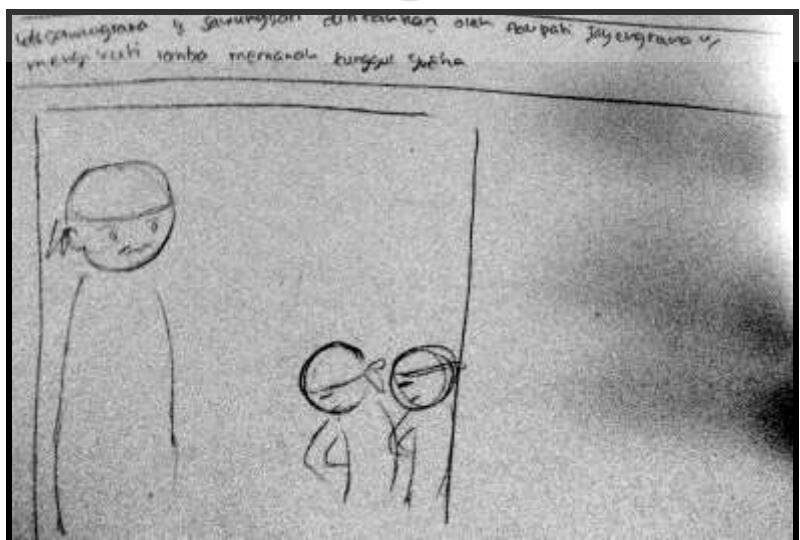
Seperti yang terlihat pada gambar 4.26, halaman 4 berisi ilustrasi tentang cinde pusputa dan ingatan Adipati Jayengrana terhadap Dewi Sangkrah. Pada halaman ini terdapat konstruksi *volvelle* yang jika diputar akan menunjukkan adegan pertemuan pertama Dewi Sangkrah dan Adipati.



Gambar 4.27 Sketsa Story Board Halaman 5

Sumber: Olahan Peneliti

Pada halaman 5 seperti yang terlihat pada gambar 4.27, lebih difokuskan pada emosi wajah karakter, yaitu jendral Van Boor dan Adipati Jayengrana yang terlihat marah karena kekuasaannya di copot paksa begitu saja.



Gambar 4.28 Sketsa Story Board Halaman 6

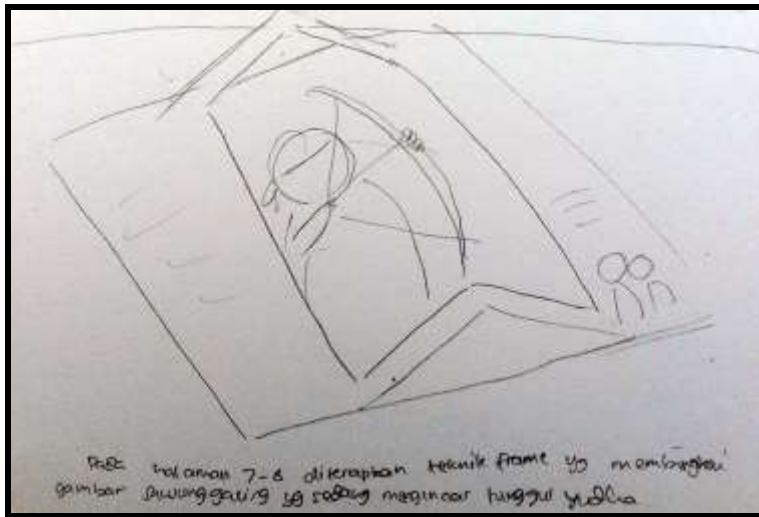
Sumber: Olahan Peneliti

Pada halaman 6 seperti yang terlihat pada gambar 4.28, pada halaman 6 terdapat ilustrasi Adipati Jayengrana memberikan perintah pada Sawungrana dan Sawungsari untuk mengikuti kompetisi memanah umbul-umbul tunggul yudha. Pada halaman ini terdapat *hidden page* yang jika dibuka memperlihatkan Sawunggaling sedang meminta restu pada Ibunya sebelum berangkat mengikuti kompetisi memanah. Jika *hidden page* ini dibuka dan dilihat dalam satu halaman dengan gambar ilustrasi Sawunggaling meminta izin pada Dewi Sangkrah yang disaksikan oleh Adipati Jayengrana, seperti yang terlihat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Sketsa *Hidden Page* halaman 6

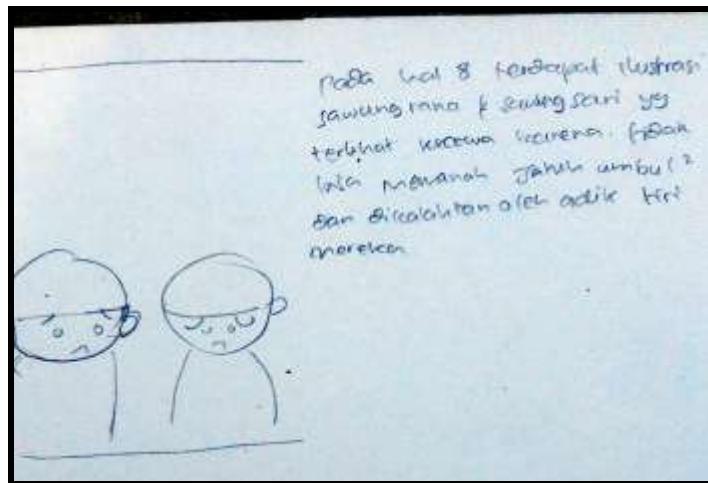
Sumber: Olahan Peneliti



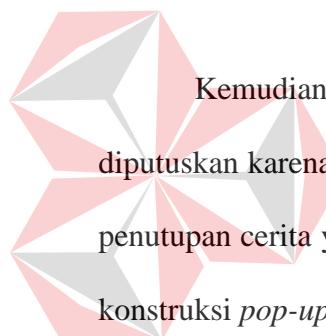
Gambar 4.30 Sketsa Story Board Halaman 7-8

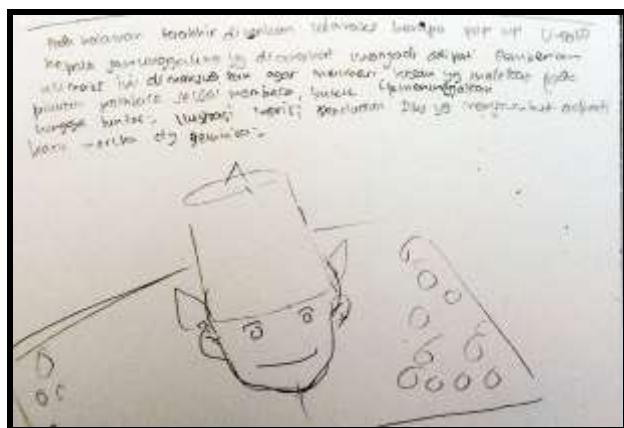
Sumber: Olahan Peneliti

Pada halaman ini akan terdapat ilustrasi pertandingan memanah tunggul yudha. Seperti yang terlihat pada gambar 4.30, akan diterapkan teknik *framing* yang membungkus ilustrasi Sawunggaling memanah tunggul yudha. Pada halaman 8 terdapat ilustrasi yang memperlihatkan Sawungrana dan Sawungsari yang terlihat kecewa setelah dikalahkan saudara tiri mereka. Lihat gambar 4.31 untuk *story board insert image* untuk halaman 8.

Gambar 4.31 Sketsa *Insert Image* Halaman 8

Sumber: Olahan Peneliti


 Kemudian untuk halaman 9 dan 10, yang merupakan halaman klimaks. Hal ini diputuskan karena pada halaman ini Sawunggaling diangkat menjadi Adipati, sebagai penutupan cerita yang ringkas namun meriah. Baik dalam hal ilustrasi maupun dalam konstruksi *pop-up*.

Gambar 4.32 Sketsa *Story Board* Halaman 9-10

Sumber: Olahan Peneliti

Pada halaman ini akan terdapat ilustrasi pengangkatan Sawunggaling menjadi adipati baru Surabaya. Seperti yang terlihat pada gambar 4.32, akan diterapkan teknik *v-fold* yang akan memunculkan kepala Sawunggaling begitu halaman dibuka.



BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

5.1 Implementasi Desain Buku *Pop-up* Legenda Sawunggaling

Berikut disajikan implementasi final desain buku beserta penjelasan tiap halaman konten buku Pop-up.

1. Sampul Buku



Gambar 5.1. Sampul Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Sebagai bagian utama yang memiliki peranan kunci dalam memantik kertarikan target audiens, cover sampul harus dapat mencitrakan keseluruhan isi buku dengan masih berpegang pada konsep perancangan yang telah dibuat. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 5.1 desain dibuat dengan sentuhan suasana klasik untuk menonjolkan suasana tradisional khas kedaerahan Surabaya. Ilustrasi dibuat murni dengan teknik *watercolor* berisi Sawunggaling dan ayam jago-nya yang muncul di awal cerita.

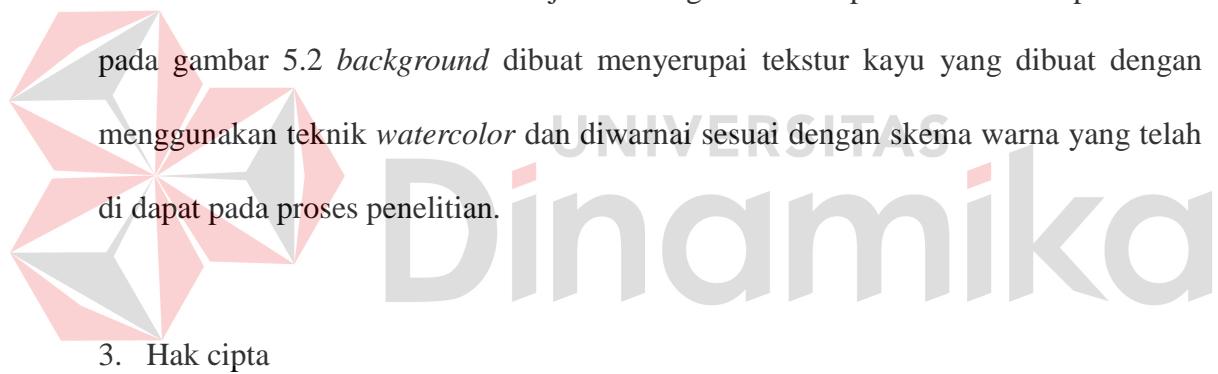
2. Halaman pembuka



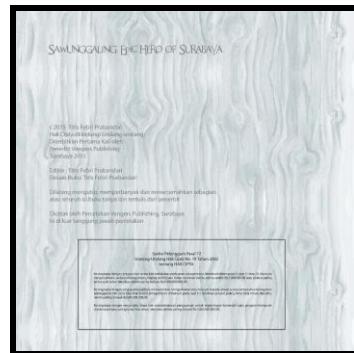
Gambar 5.2. Halaman Pembuka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman pembuka merupakan konten paling awal yang ditemui pembaca saat membuka buku. Pada halaman ditujukan sebagai halaman persembahan. Dapat dilihat pada gambar 5.2 *background* dibuat menyerupai tekstur kayu yang dibuat dengan menggunakan teknik *watercolor* dan diwarnai sesuai dengan skema warna yang telah di dapat pada proses penelitian.



3. Hak cipta



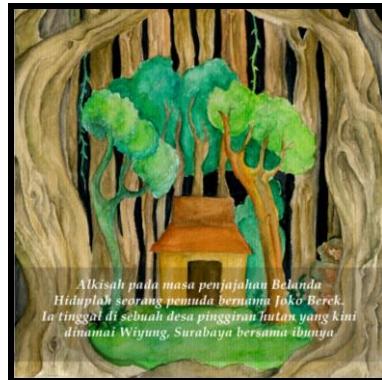
Gambar 5.3. Halaman Hak Cipta

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Dilihat pada gambar 5.3 halaman hak cipta, terdapat informasi yang berkaitan

dengan nama penulis dan nama penerbit sebagai pemegang kuasa hak cipta dari buku.

4. Halaman pembuka



Gambar 5.4. Pembukaan Cerita

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Ilustrasi hutan pinggiran Surabaya pada gambar 5.4 dibuat murni dengan menggunakan teknik *watercolor* yang dilengkapi dengan *body copy* pembukaan cerita. Ilustrasi dibuat dengan murni menggunakan teknik *watercolor*.

5. Halaman 1



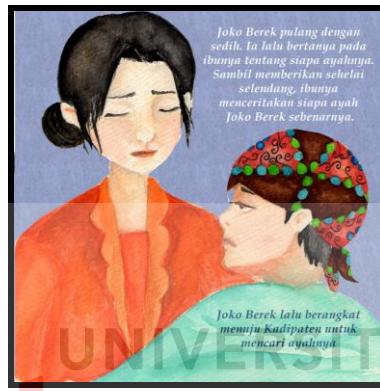
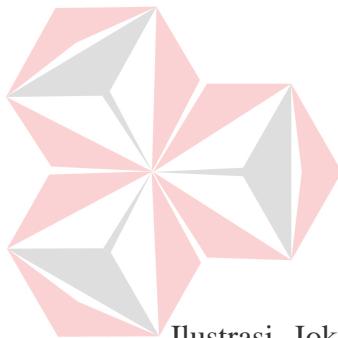
Gambar 5.5. Ilustrasi Konfrontasi Dengan Teman

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.5 dapat dilihat terdapat ilustrasi dua orang remaja, yaitu Joko

Berek dan temannya sama-sama membawa ayam jago. Teman Joko Berek yang tidak terima dikalahkan oleh ayam jago Joko Berek mengolok-oloknya sebagai anak yang tidak punya bapak. Ilustrasi untuk halaman pertama cerita ini dibuat dengan teknik campuran *watercolor* dan pensil warna.

6. Halaman 2



Gambar 5.6. Ilustrasi Kebenaran Tentang Ayah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Ilustrasi Joko Berek menghadap ibunya dan diberitahu kebenaran tentang ayahnya dapat dilihat pada gambar 5.6 dibuat dengan menggunakan teknik *watercolor*. Ilustrasi menggambarkan bahwa ia diberikan selendang cinde pusita kepunyaan ibunya, setelah ia memutuskan untuk pergi ke kadipaten untuk menemui ayahnya.

7. Halaman 3



Gambar 5.7. Ilustrasi Gerbang Kadipaten Surabaya

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Joko berek datang ke kadipaten untuk mencari ayahnya. Ilustrasi pada gambar

5.7 menggambarkan pintu gerbang kadipaten dan dua orang penjaga kadipatenan.

Ilustrasi dibuat menggunakan teknik campuran *watercolor* dan pensil warna.

8. *Hidden page* halaman 3



Gambar 5.8. Ilustrasi Perkelahian

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Ilustrasi perkelahian antara Joko Berek dan dua orang penjaga dan saudara-saudara tirinya, pada bagian ini diterapkan teknik lipat *platforms* seperti yang terlihat pada gambar 5.8.

9. Halaman 4



Gambar 5.9. Ilustrasi Masa Lalu

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.9 terdapat ilustrasi yang menggambarkan cinde pupita mengingatkan adipati Jayengrana pada Dewi Sangkrah semasa muda mengenali selendang cinde pusrita dan mengakui Joko berek sebagai anaknya.

10. Hidden page halaman 4



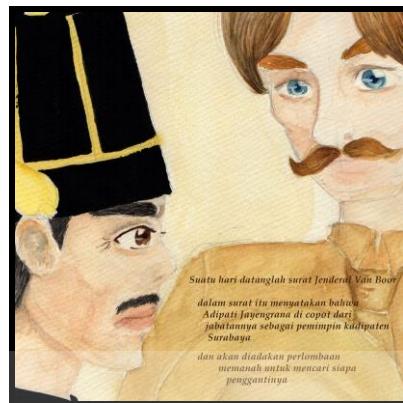
Gambar 5.10. Hidden Page Halaman 4

Sumber Hasil Olahan Peneliti

Hidden page pada halaman ini disertai dengan satu mekanisme sederhana yang

menggunakan teknik *volvelle*. Pada gambar 5.10 dapat dilihat bahwa halaman ini disertakan ilustrasi selendang cinde pusrita dan *body copy*.

11. Halaman 5

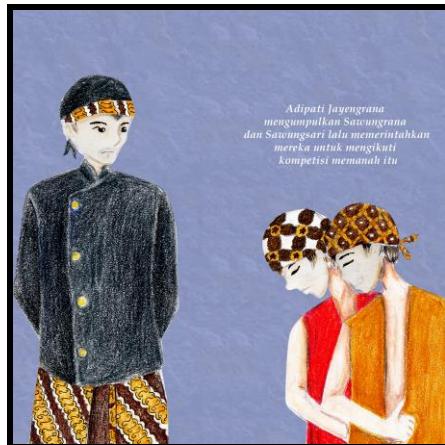


Gambar 5.11. Ilustrasi Surat Dari Van Boor

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.11 terdapat ilustrasi Adipati jayengrana mendapatkan surat dari Jendral Van Boor yang menurunkan dirinya dari jabatan Adipati. Disaat yang bersamaan tersiar kabar bahwa akan diadakan lomba memanah umbul-umbul dengan hadiah pemenang menjadi adipati baru Surabaya.

12. Halaman 6



Gambar 5.12 Sawunggrana dan Sawungsari Menerima Titah Dari Adipati

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Adipati Jayengrana menitahkan pada dua kakak tiri Sawunggaling, yaitu Sawunggrana dan Sawungsari untuk mengikuti lomba terlihat pada gambar 5.12.

13. Hidden page untuk halaman 6



Gambar 5.13. Ilustrasi Sawunggaling Meminta Restu

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.13 terlihat ilustrasi ketika Sawunggaling meminta izin pada

orang tuanya. Sawunggaling juga mengikuti lomba tersebut. Dia lalu meminta izin pada ayah ibunya, agar diberi restu dan kemudahan dalam perlombaan.

14. Halaman 9



Gambar 5.14. Ilustrasi Lomba Panahan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Gambar 5.14 memperlihatkan ilustrasi lomba memanah tunggul yudha. Lomba diadakan di lapangan kadipaten dengan umbul-umbul tunggul yudha terpanjang ditengah. Sawungsari dan Sawungrana mencoba memanahnya tapi tak ada yang berhasil. Sawunggaling mengikuti lomba tersebut dan berhasil menumbangkan umbul-umbul. Pada halaman ini diterapkan teknik *tunnel* sederhana.

15. Halaman 11-12



Gambar 5.15. Ilustrasi Sawunggaling Diangkat Menjadi Adipati

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Sawunggaling diangkat menjadi adipati baru Surabaya seperti yang terlihat pada gambar 5.15. Pada halaman ini diilustrasikan bahwa penduduk kadipaten Surabaya dengan gegap gempita menyambut adipati baru mereka. Pada halaman ini disertai teknik *v-fold* pada kepala Sawunggaling, yang menjadi *point of interest* dari halaman ini.

16. Ending page



Gambar 5.16. Halaman Terakhir Dari Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.16 terdapat halaman terakhir dari buku berisi tentang biodata

singkat penulis. Background dari halaman ini disenadakan dengan lembar pembuka buku.

5.2 Implementasi Desain Media Publikasi

Berikut adalah implementasi desain final pada media publikasi buku *multiconstructions pop-up* legenda Sawunggaling beserta penjelasannya.

1. Poster



Gambar 5.17 Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Poster dibuat mengikuti gaya desain cover yang digabungkan dengan background tekstur kayu seperti yang terlihat pada gambar 5.17. poster sendiri berisi informasi tanggal serta tempat *launching* buku ilustrasi *pop-up* Sawunggaling. Dalam poster bisa terlihat ilustrasi yang sama dengan yang ada pada *cover* buku. Hal ini untuk menimbulkan kesan *familiar* dan memberikan ide bagaimana buku terlihat juga bagaimana model ilustrasi yang ada di dalam buku *pop-up* Sawunggaling.

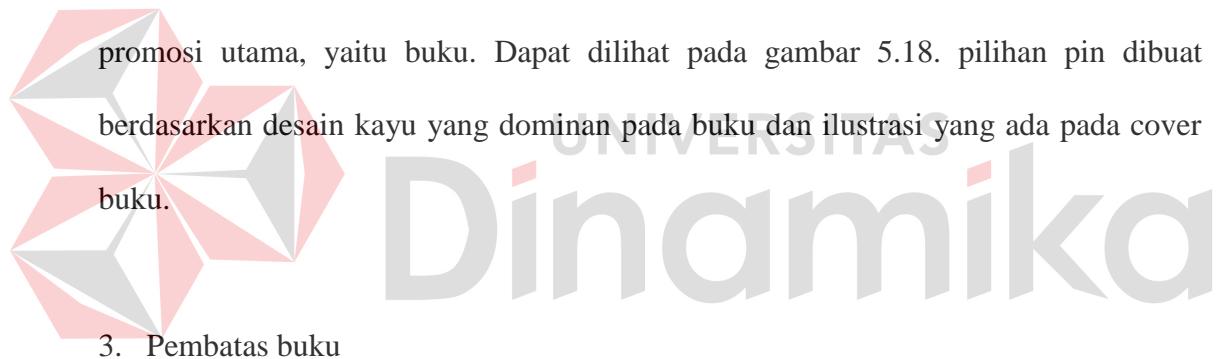
2. Pin



Gambar 5.18 Desain Pin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pin dibuat dengan dua pilihan desain yang masih senada dengan media



3. Pembatas buku



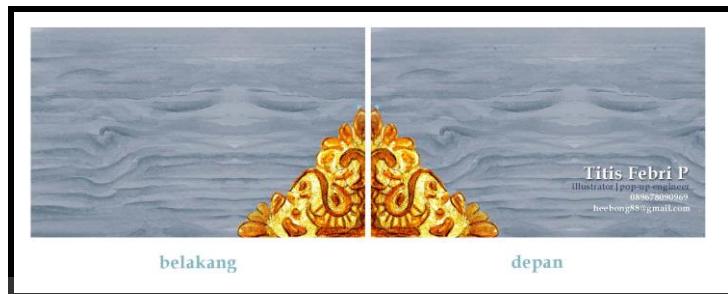
Gambar 5.19 Desain Pembatas Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pembatas buku dibuat dengan tiga pilihan desain yang masih senada

dengan media promosi utama, yaitu buku. Dapat dilihat pada gambar 5.19. pilihan desain pembatas buku dibuat berdasarkan desain kayu yang dominan pada buku dan ilustrasi yang ada pada *cover* buku.

4. Kartu nama identitas pencipta karya



Gambar 5.20 Desain Kartu Nama

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain kartu nama disesuaikan dengan desain buku, dengan **tekstur kayu** yang muncul di **halaman pembuka** dan **frame** yang ada di *cover* buku. Seperti yang dilihat pada gambar 5.20, warna kartu nama juga disesuaikan dengan warna yang telah ditentukan sebelumnya.

5. Stiker karakter



Gambar 5.21 Desain Seri Stiker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain seri stiker dibuat dengan dengan dua pilihan desain yang masih senada dengan media promosi utama, yaitu buku. Dapat dilihat pada gambar 5.21. pilihan stiker dibuat berdasarkan desain kayu yang dominan pada buku dan ilustrasi yang ada pada *cover* buku.



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang *Multiple Construction Pop-up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-anak. dari rumusan masalah perancangan yang diajukan, analisis data yang telah dilaksanakan dan pembahasan yang telah dikemukakan, ditarik beberapa kesimpulan pada perancangan ini. Adapun kesimpulan yang di rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Dalam perancangan *Multiple Construction Pop-up Book* Cerita Sawunggaling Sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-anak, dapat digunakan *keyword jaunty* yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi melalui sudut pandang anak-anak, nilai budaya Surabaya, kandungan legenda Sawunggaling dan perancangan *pop-up* itu sendiri yang di dapatkan dari hasil kajian pustaka.
2. Konsep “*jaunty*” diimplementasikan pada karya dalam bentuk gaya ilustrasi dan warna yang cerah sebagai *point of interest* dari tiap halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini meliputi pemrosesan ilustrasi dari cerita yang ada dengan teknik gambar manual tradisional.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Membuat babak kedua dari cerita ini dengan konstruksi pop-up yang lebih kompleks dan menarik demi menambah luas minat pembaca anak-anak terhadap legenda lokal khususnya untuk legenda Sawunggaling.
2. Menambahkan pesan moral dan panduan membaca bagi orang tua sehingga buku tidak hanya menjadi hiburan untuk anak namun sebagai alat mendekatkan hubungan keluarga.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber pustaka cetak

Carter, David A. & James Diaz. 1999. *The Elements of Pop-up Book: for Aspiring Paper Engineers*. New York: Little Simon.

Feist, Jess & Gregory J. Feist. 2010. Teori Kepribadian Edisi 7 - Buku 1. Jakarta : Salemba Empat.

Georges, Roberts & Michael Owens. 1995. *Folkloristics*. United States of America: Indiana University Press.

Hedgpeth, C., & Missal. A. 2006. Exploring Character Design. Philadelphia: Thomson Delmar Group

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. New York: McGraw-Hill, Inc.

Hurlock, Elizabeth B. 1999. Psikologi Perkembangan: “Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan”. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Jackson, Paul. 1993. *The Pop-up Book*. New York: Henry Hold and Company, Inc.

Kasali, Rhenald. 1998. Membidik Pasar Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kobayashi, Shigenobu. 1991. *Color Image Scale*. Tokyo: Kodansha International.

Stewing, J.W. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Mc.Nally College Publishing Company.

Widodo, Dukut Imam. 2013. *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe*. Surabaya: Dukuh Publishing.

Sumber pustaka digital

<http://www.surabaya.go.id> (diakses pada tanggal 15 Juni 2015)

<http://oxforddictionaries.com> (diakses pada tanggal 18 Juni 2015)

<http://colorschemedesign.com> (diakses pada tanggal 19 Juni 2015)

<http://popuplady.com> (diakses pada tanggal 11 Mei 2015)

