



**PENCIPTAAN BUKU *POP-UP* CERITA PANJI SEMIRANG
KEDIRI DENGAN MENGGUNAKAN ILUSTRASI KARTUN
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN BUDAYA
LOKAL**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

UZDA NABILA SHABIRIANI

12420100016

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016**

**PENCIPTAAN BUKU *POP-UP* CERITA PANJI SEMIRANG
KEDIRI DENGAN MENGGUNAKAN ILUSTRASI KARTUN
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN BUDAYA
LOKAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Oleh :

Nama : Uzda Nabila Shabiriani

NIM : 12420100016

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir

PENCIPTAAN BUKU *POP-UP* CERITA PANJI SEMIRANG KEDIRI DENGAN MENGGUNAKAN ILUSTRASI KARTUN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN BUDAYA LOKAL

Dipersiapkan dan disusun oleh

Uzda Nabila Shabiriani

NIM : 12.42010.0016

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 15 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.

Penguji

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

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

LEMBAR MOTTO

*“Don’t ever give up, till get your big dream for 1000 failures, there would be
100,000 opportunities”*

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan untuk Kedua Orang Tua Tercinta, Ibu dan Bapakku tercinta.
Terutama ibuku yang selalu memberikan do'a, dukungan dan ikut
berpartisipasi dalam survey. Semua sahabat-sahabat dan teman baikku yang
selalu memberikan dukungan dan semangatnya*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Uzda Nabila Shabiriani

Nim : 12.42010.0016

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Tugas Akhir saya berjudul **Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal** yang dibuat pada bulan Agustus 2015 hingga Februari 2016, adalah asli karya saya (bukan plagiat), baik sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Februari 2016

Uzda Nabila Shabiriani
NIM: 12.42010.0016

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Uzda Nabila Shabiriani

NIM : 12.42010.0016

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Februari 2016

Uzda Nabila Shabiriani
12.42010.0016

ABSTRAK

ABSTRAK

Cerita Panji Semirang Kediri ini sangat kental dengan nilai-nilai luhur yang dapat diambil dari cerita tersebut dan adanya penafsiran yang berbeda-beda pada alur cerita Panji Semirang sehingga dapat memunculkan nama cerita baru di setiap daerah di Indonesia tetapi cerita aslinya tetap berasal dari Kediri. Sayangnya, Cerita Panji Semirang Kediri ini adalah legenda yang sudah lama sekali populer bahkan hilang akibat banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia. Berkurangnya minat anak-anak untuk mempelajari atau mengetahui budaya lokal karena minimnya informasi di berbagai media, membuat semakin hilangnya budaya lokal di Indonesia. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal. Penciptaan buku *pop-up* ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, yaitu dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur, studi kompetitor dan *creative brief* yang sangat penting untuk menentukan perancangan konsep penelitian. Dari hasil analisis data tersebut, maka tema perancangan konsep yang diperoleh adalah harmoni. Kata harmoni diambil berdasarkan konsep hidup masyarakat Jawa yang berangkat dari dua nilai yang sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Jawa, yaitu rukun dan rasa hormat. Konsep tersebut digunakan untuk sebagian besar dari tema penciptaan buku *pop-up* ini, baik dari karakter, alur cerita, warna yang dipilih dan lain sebagainya. Perlu adanya upaya untuk menarik minat anak-anak dalam membaca buku cerita panji sebagai warisan budaya lokal, yang salah satunya adalah Panji Semirang Kediri dengan menggunakan pengemasan yang lebih menarik dari sebelumnya, salah satunya menggunakan buku *pop-up* dengan menggunakan ilustrasi kartun yang dikhususkan untuk anak-anak tanpa adanya cerita ataupun postur tubuh karakter yang fulgar dan dengan harapan media buku *pop-up* ini dapat menjadi salah satu media yang dapat menghidupkan kembali cerita Panji Semirang dari Kediri agar populer seperti dahulu di masyarakat Kediri sendiri maupun masyarakat sekitarnya terutama anak-anak.

Kata Kunci : Buku Pop-Up, Cerita Panji Semirang Kediri, Ilustrasi Kartun, Warisan Budaya Lokal, Harmoni.

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal” ini dapat diselesaikan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Himawan Damar Boro dan Ibu Ir.Utami selaku kedua orangtua yang selalu mendoakan kelancaran dan mendukung penuh dalam mengerjakan Tugas Akhir
2. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah memberikan kesempatan serta fasilitasnya dalam mengikuti dan menyelesaikan studi S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

3. Yang terhormat Muh. Bahrudin selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan Dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan sarannya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Yang terhormat Darwin Yuwono Riyanto selaku Dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan sarannya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Para Dosen penguji yang telah memberikan kritik yang membangun serta saran-saran dalam memperbaiki setiap penulisan tugas akhir ini.
6. Bapak Joko Koentono, selaku budayawan di Kediri yang menjadi narasumber untuk mendapatkan data-data yang valid serta memberikan referensi visualisasi Panji dari Candi Penataran.
7. Bapak Tjahja Tribinuka, selaku budayawan di Surabaya yang mendalami budaya Majapahit sebagai narasumber peneliti dalam mendapatkan data-data yang dapat dijadikan referensi pembuatan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini. Terutama sahabat, teman dekat dan teman-teman satu angkatan DKV STIKOM 2012 yang selalu memotivasi peneliti.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, Februari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan	8
1.5 Manfaat	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Definisi dan Jenis-Jenis Buku	13
2.3 Unsur-Unsur dalam Buku	14
2.4 Pengertian dan Prinsip-Prinsip Layout	15
2.5 Teori Tipografi	16
2.6 Teori Warna	17
2.7 Pengertian <i>Pop-Up</i>	19
2.8 Pengertian <i>Pop-Up Book</i>	20
2.9 Teori <i>Pop-Up Book</i>	21
2.10 Jenis-Jenis Teknik <i>Pop-Up</i>	24
2.11 Teknik Pendukung Pembuatan <i>Pop-Up</i>	28
2.12 Jenis Kertas <i>Pop-Up Book</i>	32
2.13 Pengertian Kartun.....	33
2.14 Warisan Budaya	34
2.15 <i>Local Wisdom</i>	35
2.16 Budaya Kediri	36
2.17 Teori <i>Transforming Tradition</i>	37
2.18 Sinopsis Panji Semirang	39
2.19 Proses Cetak	41
2.20 Cetak Digital	46
2.21 <i>Target Audience</i> dan <i>Target Market</i>	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Perancangan Penelitian	50
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	50
3.1.2 Jenis Penelitian	50
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.2.1 Observasi	51
3.2.2 Wawancara	52

3.2.3 Dokumen	53
3.2.4 Studi Literatur	54
3.2.5 <i>Creative Brief</i>	55
3.2.6 Studi Kompetitor.....	55
3.3 Teknik Analisis Data	56
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	59
4.1.1 Hasil Wawancara	59
4.1.2 Hasil Observasi	62
4.1.3 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data.....	63
4.1.4 Hasil Studi Literatur	64
4.1.5 Hasil <i>Creative Brief</i>	69
4.1.6 Hasil Studi Kompetitor.....	74
4.2 <i>Keyword</i>	78
4.3 Perancangan Karya	83
4.3.1 Strategi Kreatif.....	84
4.3.2 Strategi Media.....	106
4.3.3 Ukuran Buku <i>Pop Up</i>	109
4.3.4 Perancangan Desain Layout	111
4.3.5 Produksi Media	118
4.4 Implementasi Karya.....	120
4.4.1 Media Utama	120
4.4.2 Media Pendukung	131
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	135
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komik Panji Semirang	2
Gambar 1.2 <i>A Princess Like Me Book</i>	3
Gambar 1.3 <i>Best 3D Pop-Up Books</i>	3
Gambar 2.1 Teknik <i>Movable Book</i>	22
Gambar 2.2 Teknik <i>Lift The Flap</i>	23
Gambar 2.3 Teknik <i>Transformations</i>	25
Gambar 2.4 Teknik <i>Vovelles</i>	26
Gambar 2.5 Teknik <i>Peepshow</i>	26
Gambar 2.6 Teknik <i>Carousel</i>	27
Gambar 2.7 Teknik <i>Box & Cylinder</i>	27
Gambar 2.8 Teknik <i>Pull-Tabs</i>	28
Gambar 2.9 Teknik <i>V-Folding</i>	29
Gambar 2.10 Teknik <i>Internal Stand</i>	30
Gambar 2.11 Teknik <i>Rotaty</i>	30
Gambar 2.12 Teknik <i>Mounth</i>	31
Gambar 2.13 Teknik <i>Paraler Slide</i>	32
Gambar 2.15 Skeman Acuan Cetak dan Proses Cetak Tinggi	41
Gambar 2.16 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Offset	42
Gambar 2.17 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Gravur	45
Gambar 2.18 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Saring	45
Gambar 4.1 Relief Panji Semirang di Candi Penataran	62
Gambar 4.2 Cover Depan dan Belakang Buku Komik Cerita Pandji Semirang ..	77
Gambar 4.3 Sepenggalan Isi Buku Komik Cerita Pandji Semirang	77
Gambar 4.4 Analisis <i>Keyword</i> dari Hasil Pengumpulan Data	79
Gambar 4.5 Alur Perancangan Karya	82
Gambar 4.6 Tipografi “ <i>Babalu</i> ”	89
Gambar 4.7 Tipografi “ <i>DaunPenh</i> ”	90
Gambar 4.8 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep	91
Gambar 4.9 Referensi Tokoh Putri Kirana	95
Gambar 4.10 Alternatif Karakter Putri Kirana	95
Gambar 4.11 Alternatif Kostum Putri Kirana	96
Gambar 4.12 Warna Pakaian yang Dikenakan oleh Putri Kirana	97
Gambar 4.13 Referensi Tokoh Pangeran Inu	98
Gambar 4.14 Alternatif Karakter Pangeran Inu	98
Gambar 4.15 Alternatif Kostum Pangeran Inu	99
Gambar 4.15 Warna Kostum yang Digunakan oleh Pangeran Inu	100
Gambar 4.16 Referensi Tokoh Panji Semirang	101
Gambar 4.17 Alternatif Karakter Panji Semirang	102
Gambar 4.18 Warna Kostum yang Digunakan Oleh Panji Semirang	102
Gambar 4.19 Referensi Tokoh Nenek	103
Gambar 4.20 Alternatif Karakter Nenek	104
Gambar 4.21 Warna Kostum yang Digunakan oleh Karakter Nenek	105
Gambar 4.22 Ukuran Kertas Buku <i>Pop-Up</i>	106

Gambar 4.23 Ukuran Kertas Standar Internasional Seri A	109
Gambar 4.24 Sketsa Cover	110
Gambar 4.25 Sketsa Halaman 1-2	111
Gambar 4.26 Sketsa Halaman 3-4	112
Gambar 4.27 Sketsa Halaman 5-6	113
Gambar 4.28 Sketsa Halaman 7-8	113
Gambar 4.29 Sketsa Halaman 9-10	114
Gambar 4.30 Sketsa Halaman 11-12	114
Gambar 4.31 Sketsa Halaman 13-14	115
Gambar 4.32 Sketsa Halaman 15-16	116
Gambar 4.32 Sketsa Halaman 15-16	117
Gambar 4.33 Halaman Cover Buku	120
Gambar 4.34 Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar	121
Gambar 4.35 Visualisasi Kerajaan Kahuripan	122
Gambar 4.36 Pengenalan tokoh Putri Kirana	123
Gambar 4.37 Pengenalan tokoh Pangeran Inu	124
Gambar 4.38 Pecahnya Kerajaan Kahuripan	125
Gambar 4.39 Kaburnya Putri Kirana dari Kerajaan dan Menyamar Sebagai Laki-Laki	126
Gambar 4.40 Panji Semirang Yang Pingsan Dan Ditemukan Oleh Nenek	127
Gambar 4.41 Nenek Mengetahui Penyamaran Putri Kirana	128
Gambar 4.42 Pangeran Inu Menemukan Putri Kirana di Dalam Hutan	129
Gambar 4.43 Pangeran Inu Dan Putri Kirana Menikah	130
Gambar 4.44 Media Pendukung Poster Panji Semirang	131
Gambar 4.45 Media Pendukung Stiker Karakter Cerita Panji Semirang	132
Gambar 4.46 Media Pendukung Pembatas Buku	133

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT (Buku <i>Pop-Up</i> Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun)	73
Tabel 4.2 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Komik Cerita Pandji Semirang	76
Tabel 4.3 Hasil <i>Creative Brief</i> Jenis <i>Font</i> Judul	88
Tabel 4.4 Biaya Produksi yang Digunakan dalam Media Utama	118
Tabel 4.5 Estimasi Biaya Penjualan Buku Pop-Up	119
Tabel 4.6 Estimasi Biaya Media Pendukung (<i>Supporting Media</i>)	119

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkurangnya minat anak-anak untuk mempelajari atau mengetahui budaya lokal karena minimnya informasi di berbagai media, membuat semakin hilangnya budaya lokal di Indonesia. Panji Semirang merupakan cerita panji satu-satunya yang berasal dari Kediri, Jawa Timur yang harus diperkenalkan kepada masyarakat agar tidak diakui negara lain karena di negara Thailand juga memiliki cerita panji yang sama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.

Panji Semirang di Kediri merupakan salah satu budaya lokal yang harus dikenalkan kepada masyarakat karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita Panji tersebut.

Cerita Panji Semirang bertujuan untuk mengenalkan warisan budaya kepada anak-anak usia 6 sampai 12 tahun yang dikemas dalam buku *pop-up* berwarna agar terlihat lebih modern dan lebih disukai anak-anak, sehingga dapat menanamkan nilai-nilai kebajikan sejak dini. Cerita Panji adalah karya cipta yang merupakan simbol pertama kebangkitan sastra lisan dari Jawa Timur sebagai wilayah kerajaan besar yang menyatukan Nusantara. Cerita Panji berasal dari sastra Jawa yang kemudian tersebar luas hingga terdapat dalam berbagai sastra Nusantara, misalnya sastra Bali dan sastra Melayu (Mardiyanto, 1995: 1).



Gambar 1.1 Komik Panji Semirang

Sumber : Kosasih, 1990:2-3

Dari sudut tertentu, cerita Panji bahkan dapat bersanding dengan dua epos yaitu Mahabarata dan Ramayana yang penyebarannya beriringan dengan agama Hindu di Jawa. Sehingga cerita Panji menjadi sebuah alternatif atau produk budaya seniman Jawa pada masa itu terhadap dua epos tadi. Terlebih wilayah penyebarannya hingga ke berbagai daerah di Nusantara hingga ke seluruh wilayah Asia Tenggara, terutama Thailand dan Madagaskar (www.kedirikota.go.id).

Kota Kediri merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang memiliki banyak peninggalan bersejarah dari Kerajaan Kahuripan sebagai kerajaan besar di pulau Jawa. Kahuripan adalah nama yang lazim dipakai untuk sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Airlangga pada tahun 1009. Kerajaan ini dibangun sebagai kelanjutan Kerajaan Medang yang runtuh tahun 1006 (<http://www.kedirkota.go.id/>).

Sedikitnya buku referensi tentang budaya lokal membuat masyarakat semakin kurang mengenalnya dibandingkan dengan budaya asing yang dengan

mudah ditemui di berbagai ragam media. Kemasan media pengenalan budaya lokal secara umum kurang mengikuti perkembangan jaman. Salah satu di antaranya adalah cerita Panji, yang pada masanya berkembang dalam berbagai versi, dikenal luas oleh masyarakat, serta disajikan dalam beragam media. Bahkan konon cerita Panji memiliki kemiripan dengan cerita Cinderella, yang sangat populer pada masa kini Beberapa referensi menyebutkan adanya kemungkinan cerita Cinderella disadur dari cerita Panji pada masa kolonial, jika dicermati dari periode awal dikenalnya dua cerita tersebut.

Pada era saat ini *pop-up* seringkali diaplikasikan pada buku cerita anak – anak sehingga lebih menarik minat membaca buku. Cerita rakyat dikemas dalam buku *pop-up* menjadi pilihan yang tepat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak – anak, sekaligus mengenalkan kembali cerita Panji yang kurang dikenal. Media yang digunakan dalam mengedukasi serta menginformasikan pesan melalui buku. Buku merupakan media massa pertama dan dalam banyak hal buku memberikan banyak manfaat dari kumpulan lembaran kertas yang berisikan informasi dan menghibur (Ibrahim, 2011: 79).



Gambar 1.2 A Princess Like Me Book Gambar 1.3 Best 3D Pop-Up Books
Sumber : <http://wp.robertsabuda.com/>, 2015

Pop-up adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi maupun bergerak. Desain dan pembuatan *pop-up* merupakan rekayasa dan kemahiran seorang yang disebut *paper engineering* dalam melipat kertas. Hal ini sangat mirip dengan seni melipat kertas asal Jepang, origami. Origami tidak memerlukan penempelan dan pemotongan kertas untuk membuat sebuah bentuk, melainkan hanya dengan dilipat. Sedang *pop-up* harus melalui proses lipat, potong, dan tempel untuk mendapat sebuah bentuk yang diinginkan. Keunikan efek 3 dimensi yang tercipta ketika buku *pop-up* dibuka, dapat lebih menarik minat pembaca sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai (Carter, dkk, 1999:3).

Pembuatan buku *pop-up* diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik – teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *pop-up* tersebut. Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions*, teknik *pop-up* ada berbagai macam antara lain, diantaranya teknik *transformations*, *volvelles*, *peepshow*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya (<http://wp.robertsabuda.com/>). Teknik yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah teknik lipat *v-folding* yang akan berdiri tegak ketika halaman buku dibuka. Dengan teknik pop-up pendukung, yaitu teknik *volvelles* dan *pull-tabs* dipilih karena dianggap lebih mudah dan menarik, dimana pada teknik *volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar. Penggunaan teknik *pull-tabs* digunakan pada saat interaksi antar 1 karakter dengan karakter lainnya dengan sebuah *tab* kertas geser, pita, atau bentuk

yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. *Tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser *tab*, sehingga mempermudah anak-anak berimajinasi untuk masuk dalam cerita yang ada di dalam buku *pop-up* Panji Semirang dan dapat menarik minat baca pada anak-anak pada buku. Dalam *paper engineering* terdapat berbagai macam teknik yang digunakan terutama dalam buku cerita anak-anak seperti teknik *lift the flap*, *v-folding* dan lain-lain (www.dgi-indonesia.com).

Fungsi ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap, elemen estetis atau hanya penjelas saja, namun ia berfungsi sebagai media penghubung dan memberikan sebuah ungkapan visual yang juga memiliki fungsi komunikasi antara pembaca dan sang *illustrator*. Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi (Muller, dkk, 1995:35).

Teknik menggambar kartunal (kartun) dapat mempermudah dalam memperkenalkan warisan budaya kepada anak-anak jaman sekarang, dengan gaya gambar yang tidak realis atau terlihat seperti cerita rakyat jaman dahulu dapat menumbuhkan ketertarikan anak – anak untuk membacanya karena gaya gambar kartun terlihat lebih menarik, lucu dan tidak membosankan. Pengertian umum kartun adalah sebuah gambar lelucon yang muncul di media massa, yang hanya berisikan humor semata, tanpa membawa beban kritik sosial apapun. Tetapi berbeda dengan pendapat Sudarta (dalam Alex Sobur, 2003:138), kartun adalah semua gambar humor, termasuk karikatur itu sendiri. Karikatur adalah deformasi

berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan ‘mempercantiknya’ dengan penggambaran ciri khas lahiriah untuk tujuan mengejek (Agung, dkk, 2010:3).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Lokal (/lo·kal/) artinya terjadi (berlaku, ada, dan sebagainya) di satu tempat, tidak merata; setempat. Budaya lokal merupakan budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang juga menjadi ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal (<http://www.academia.edu/>). Dalam pengertian kamus, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata: kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Dalam Kamus Inggris Indonesia John M. Echols dan Hassan Syadily, *local* berarti setempat, sedangkan *wisdom* (kearifan) sama dengan kebijaksanaan. Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (<http://elisa.ugm.ac.id>). Indonesia memiliki banyak kerajaan yang di dalamnya meninggalkan banyak budaya yang tidak diketahui oleh masyarakat luas, sehingga sebagai generasi muda yang mengikuti perkembangan jaman seharusnya memiliki cara untuk menjaga dan melestarikan budaya agar tidak dipatenkan negara lain ataupun diakui terlebih dahulu oleh negara lain, serta mengenalkan budaya yang dimiliki Indonesia kepada masyarakat yang belum mengetahui budaya tersebut agar dapat berpartisipasi dalam melestarikannya.

Anak – anak usia 6 – 12 tahun adalah usia yang dianggap tepat sebagai target audiens dalam pembuatan buku anak karena pada usia tersebut, anak – anak

baru dapat membaca sendiri tanpa bantuan orang tua, selalu ingin tahu dan tertarik terhadap buku berwarna (*full-color*) dan buku yang memiliki ilustrasi bergambar. Sepanjang usia prasekolah anak memberi tanda-tanda kepada tentang persediaan energi yang tidak terbatas di dalam diri mereka, yang mana hal tersebut mengizinkan dia belajar mengenai bermacam-macam aktivitas dan gagasan dengan cepat dan tepat. Dan pada usia sekolah, anak belajar keterampilan dasar menulis dan kerjasama yang akan memungkinkan dirinya sendiri untuk menjadi suatu anggota yang produktif di dalam masyarakat, dan kebutuhan akan prestasi menjadi lebih penting bagi dirinya sendiri (Erikson, 1993:50-55).

Bahasa gambar dan bahasa kata mempunyai hubungan yang erat bagi perkembangan membaca dini anak, metode bercerita dengan gambar dari gambar-gambar itu jelas pesannya hingga tidak mudah disalahtafsirkan dan tradisi dapat dipertahankan untuk waktu yang sangat lama dan hanya sedikit mengalami perubahan. Berpikir bukan hanya dengan bahasa kata, tetapi juga dengan bahasa rupa (bahasa gambar), kedua kegiatan ini sebenarnya sekaligus bercerita atau membaca melalui bahasa rupa (gambar) dan bahasa kata (tulisan). Membacakan cerita yang menarik pada anak akan membuat anak menjadi tahu bahwa dalam cerita atau bacaan itu ada sesuatu hal yang menarik baginya, sehingga anak ingin lebih mengetahui sendiri apa yang terdapat dalam cerita tersebut. Hal ini sama artinya dengan menumbuhkan minat membaca anak dan meningkatkan kegemaran membacanya semakin baik (Tabrani, 2005:36-37). Sehingga buku *pop-up* cerita Panji Semirang untuk anak – anak usia 6 – 12 tahun dianggap tepat sebagai cara untuk memperkenalkan warisan budaya lokal sejak dulu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah dijelaskan tersebut, maka fokus penelitian tugas akhir ini adalah pada:

Bagaimana menciptakan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah laporan tugas akhir ini dititikberatkan pada:

1. Menciptakan buku *pop-up* yang menggunakan ilustrasi kartun untuk anak – anak usia 6 – 12 tahun.
2. Teknik *pop-up* yang digunakan adalah teknik *vovelles* dan teknik *pull-tabs* dengan teknik pendukung, yaitu teknik lipat *v-folding*.
3. Warisan budaya lokal yang terfokus pada nilai-nilai luhur yang membahas tentang *local wisdom*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari laporan pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk menciptakan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.
2. Untuk mengimplementasikan hasil ilustrasi kartun untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

3. Untuk mengimplementasikan teknik *pop-up* volvelles dan pull-tabs dengan teknik pendukung *v-folding* dalam pembuatan buku *pop-up*.

1.5 Manfaat

Dari laporan ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai referensi atau masukan bagi penciptaan buku *pop-up* kepada peneliti terdahulu dan kepada peneliti sendiri untuk menciptakan buku *pop-up* yang lebih baik
2. Memperkaya perancangan buku *pop up* dalam memperkenalkan warisan budaya lokal untuk menarik minat baca anak-anak.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan kontribusi kepada berbagai pihak tentang alternatif memperkenalkan budaya lokal.
2. Sebagai atribut kebudayaan yang diimplementasikan untuk menarik minat baca anak – anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu yang mengangkat media yang serupa, yaitu pembuatan cerita rakyat yang berbasis *pop-up*. Kegunaan analisis dari penelitian terdahulu adalah menganalisis hasil penelitian sebelumnya dan dijadikan sebagai pembeda dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu juga bisa menjadi referensi dalam menyelesaikan permasalahan pembuatan buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri, khususnya bagaimana cara mengenalkan warisan budaya lokal cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun kepada anak-anak.

Oleh karena itu, bab ini juga menjelaskan tentang definisi buku, teori buku pop-up, teknik-teknik pembuatan buku pop-up, buku ilustrasi, teknik menggambar kartun dan teori-teori lain yang mendukung permasalahan penelitian ini.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Hani Tanzilia Ifadhah, 2015. Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dengan judul penelitian *Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop-Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal bagi Anak-Anak*. Perancangan mengenai pembuatan buku cerita anak ini agar membangun serta mengasah nilai-nilai budaya lokal melalui cerita rakyat Danau Kastoba yang terkenal dengan cerita yang unik dan mendidik. Pembuatan buku ini diperoleh teknik konsep perancangannya, yaitu teknik vektor. Di dalam konsep

tersebut merupakan bagian besar dari tema pembuatan buku ini, baik dari cerita, karakter, model pakaian yang mereka gunakan dan sebagainya. Hasil pembuatan buku ini diharapkan dapat memicu pemikiran para pembuat buku cerita untuk melestarikan warisan budaya Indonesia yang kini telah menghilang ditelan oleh zaman.

Untuk penelitian pada saat ini yang dilakukan adalah *Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal*. Pada kenyataannya, anak-anak kurang mengenal budaya lokal dari Indonesia. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Ada beberapa penyebab mengapa cerita Panji sebagai warisan budaya lokal kurang diminati anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena pengemasan buku cerita Panji kurang menarik dan jarang ditampilkan oleh media. Yang membedakan dengan penelitian saat ini, yaitu cerita Panji Semirang Kediri untuk diperkenalkan sebagai warisan budaya lokal. Perlu adanya upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita Panji, khususnya Panji Semirang Kediri dengan mengemasnya secara berbeda, yaitu dengan buku *pop-up* dengan menggunakan ilustrasi kartun.

Jenis buku yang disukai anak-anak adalah buku ilustrasi. Mengapa buku ilustrasi lebih diminati karena dapat memberikan kontribusi lebih pada minat baca anak-anak pada buku sastra Indonesia. Ketrampilan dalam memahami sebuah buku juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita panji melalui buku ilustrasi. Melalui buku *pop-up* dengan menggunakan ilustrasi kartun yang dianggap dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak usia 6-12 tahun

dengan menyajikan visualisasi yang menarik dengan menggunakan ilustrasi kartun vektor. Karena vektor berbeda dengan bitmap yang jika titik-titik pixelnya kurang maka gambar yang dihasilkan dapat menjadi blur dan sulit untuk dimengerti. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional karena memberikan pesan moral dan nilai-nilai luhur yang baik kepada pembacanya sesuai dengan isi dalam cerita tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dibuat sebuah buku *pop-up* dengan menggunakan ilustrasi kartun disertai dengan adanya teknik *pop-up*, yaitu teknik *transformations* dan *pull-tabs* yang tak kalah menarik seperti buku-buku dari luar negeri yang dikhkususkan untuk anak-anak. Dengan harapan buku pop-up ini dapat menghidupkan dan mempopulerkan kembali cerita Panji Semirang bagi masyarakat kota Kediri maupun masyarakat di daerah lainnya. Sejauh ini jika dianalisis berdasarkan bagaimana penyebaran buku ini nantinya, maka kemungkinan akan sedikit masyarakat yang tertarik untuk membeli. Ditambah lagi dengan adanya persaingan buku berbasis pop-up yang cukup ketat, mengingat banyak penerbit lain yang menawarkan buku berbasis pop-up serupa. Namun penelitian saat ini yang dilakukan bersifat mengajak masyarakat Jawa Timur untuk berpartisipasi dalam mengenalkan Cerita Panji Semirang sebagai warisan budaya lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan.

2.2 Definisi dan Jenis-Jenis Buku

Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, di lubangi dan diikat dengan atau

dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. (Ensiklopedi Indonesia, 1980:538)

H.G. Andriese dkk menyebutkan buku merupakan “informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan”.

Unesco pada tahun 1964, dalam H.G. Andriese dkk. Memberikan pengertian buku sebagai “Publikasi tercetak, bukan berkala, yang sedikitnya sebanyak 48 halaman”.

Sesuai dengan empat definisi buku di atas, maka buku diartikan sebagai kumpulan kertas tercetak dan terjilid berisi informasi dengan jumlah halaman paling sedikit 48 halaman yang dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses belajar dan membelajarkan.Jenis-jenis buku antara lain, yaitu novel, majalah, kamus, komik, ensiklopedia, kitab suci, biografi dan naskah (<http://www.academia.edu/>).

2.3 Unsur-Unsur dalam Buku

Resensi berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata kerja *revidere* atau *recensere*. Artinya melihat kembali, menimbang, atau menilai. Arti yang sama untuk istilah itu dalam bahsa Belanda dikenal dengan *recensie*, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *review*. Tiga istilah itu mengacu pada hal yang sama, yakni mengulas sebuah buku. Tindakan meresensi buku dapat berarti memberikan penilaian, mengungkap kembali isi buku, membahas, atau mengkritik buku.

Pemuatan resensi buku sekurang-kurangnya mempunyai lima tujuan, yakni: (1) Memberikan informasi, (2) Mengajak pembaca untuk memikirkan,

merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh fenomena atau problema yang muncul, (3) Memberikan pertimbangan kepada pembaca, (4) Menjawab pertanyaan yang timbul jika seseorang melihat buku baru terbit, (5) Untuk mendapat bimbingan, berminat untuk membaca dan tidak ada waktu untuk membaca buku.

Unsur-unsur yang membangun sresensi buku, yaitu: (1) Membuat judul resensi, (2) Menyusun data buku, (3) Membuat pembukaan, (4) Tubuh atau isi pernyataan resensi buku, dan (5) Penutup resensi buku (Samad, 1997:1-8).

2.4 Pengertian dan Prinsip-Prinsip Layout

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Hal selanjutnya yang harus diperhatikan adalah apakah penerapan komposisi elemen – elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Berikut ini prinsip-prinsip *layout* tersebut:

1. *Sequence*, yakni urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*.
2. *Emphasis*, yaitu penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting.
3. Keseimbangan (*balance*), teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris (Anggraini dan Kirana, 2014:74-76).

2.5 Teori Tipografi

Sama halnya dengan warna, tipografi yang dibahas dalam hal ini ada dua macam, yaitu tipografi dalam logo (*letter marks*), dan tipografi yang digunakan dalam media-media aplikasi logo (*corporate typeface/corporate typography*) karena memiliki fungsi yang berbeda, karakteristik huruf yang digunakan pada *letter marks* dengan *corporate typeface* juga berbeda.

Pada *letter marks*, keunikan menjadi hal yang paling utama dalam logo, maka jenis hurufnya pun harus unik. Biasanya jenis huruf *letter marks* dirancang khusus atau menggunakan jenis huruf yang sudah ada namun diubah bentuknya.

Sedangkan *corporate typeface* lebih bertujuan untuk menjaga kesatuan desain/*unity* antar media-media/aplikasi desain perusahaan. Juga memiliki fungsi-fungsi tipografi pada umumnya, yaitu menyampaikan informasi yang harus nyaman dibaca dengan segala kriteria-kriterianya (*legible, readable*, dan lain-lain).

Pemilihan atau penciptaan jenis huruf perusahaan tidak berdasarkan selera/kesukaan semata. Masing-masing jenis huruf, seperti elemen identitas lainnya, membawa sifat/kepribadiannya sendiri-sendiri.

Ada jenis huruf yang sangat terkenal dan sering sekali digunakan orang. Ia ada dimana-mana, mulai dari petunjuk jalan, logo perusahaan, sampai di pesawat ruang angkasa. Jenis huruf itu adalah Helvetica.

Helvetica sangat populer sekaligus menimbulkan banyak pro-kontra di antara para desainer. Contohnya Neville Brody, seorang desainer grafis, *typographer* dan *art director*, pernah mengatakan Helvetica adalah senjata utama desain. Sedangkan Eric Spiekermann, *typographer* Jerman mengatakan Helvetica terlalu lazim, membosankan, sudah terlalu sering digunakan, cari aman (Rustan, 2013:78-80).

2.6 Teori Warna

Dalam bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek, dan *Observer* (pengamat).

Dalam pembagian warna, kita menggunakan Lingkaran warna (*color wheel*). Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu:

1. **Warna Primer** terdiri atas warna merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.
2. **Warna Sekunder** terdiri orange, hijau dan ungu. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna orange merupakan pencampuran warna merah dan kuning. Warna hijau

merupakan pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran antara warna merah dan biru.

3. Warna Tersier merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik., seperti warna hijau limau (*lime green*) dihasilkan dari campuran warna hijau dan kuning. Ada warna hijau tosca dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru.

Dalam proses pencampuran warna yang diterapkan dalam peralatan atau perangkat input maupun output, kita mengenal ada 2 macam cara yaitu: pencampuran warna *additive* dan warna *subtractive*.

- Warna Additive

Pencampuran warna *additive* adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri atas warna *red, green and blue* dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih.

- Warna Subtractive

Warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang bersifat transparan..

Model warna merupakan suatu metode untuk menjelaskan metode pembentukan warna. Pada *Adobe Photoshop*, ada beberapa model warna yang disediakan, antara lain: RGB, CMYK, Lab dan *Greyscale*. Setiap pilihan model warna akan menentukan jenis output dan jenis koreksi warna yang dilakukan.

Gambar yang diolah untuk *website* akan menggunakan model warna RGB, sementara gambar yang diolah untuk cetak ofset akan menggunakan model warna CMYK (Dameria, 2007:15-17)

2.7 Pengertian *Pop-Up*

Menurut Ellen G. Kreiger Rubin seorang professional dan pengamat dibidang paper enginnering, *Pop-Up* ialah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Sedangkan menurut Dzuanda, B yang membuat “Buku cerita anak *pop-up* tokoh-tokoh wayang berseri” buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur 3 dimensi.

Media pengaplikasian untuk *Pop-Up* cukup beragam. *Pop-Up* dapat digunakan dalam buku bergambar, kartu ucapan, dan masih banyak lagi. Buku anak juga merupakan salah satu media yang paling sering digunakan sebagai media pengaplikasian dalam *Pop-Up*. Banyak sekali metode yang digunakan dalam *Pop-Up* akan tetapi lipatan dan siku-siku merupakan dasar yang paling utama dalam pembuatan *Pop-Up*.

Pop-Up biasa dikenal juga sebagai teknik rekayasa kertas atau *paper crafting*, yang merupakan salah satu turunan keilmuan dari *paper engineering*, yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang kertas, baik cara mengelolanya maupun cara memprosesnya. Selain itu *Pop-Up*, origami dan juga *packaging* masih dalam satu turunan keahlian yang sama yaitu *Paper Enginnering*. Jenis *Pop-Up* ada bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *pop-up, transformations, tunnel books, volvelles, flaps, pull-tabs, pop-outs, pull-downs*

dan sebagainya. Beberapa buku *pop-up* hanya menggunakan salah satu jenis, yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis (Mubarok, 2014:47).

2.8 Pengertian *Pop-Up Book*

Pop-up merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak buku *pop-up* yang beredar di pasaran. Hanya saja, masih didominasi oleh karya impor. Karya *pop-up* anak negeri sejauh ini lebih mendominasi pada kegiatan di kalangan komunitas (*workshop*) atau adanya kepentingan tertentu, misalnya karya *pop-up* untuk buku tahunan sekolah, atau untuk pesanan tertentu. Komunitas dengan spesialisasi *pop-up* dan atau yang berbasis pada *paper engineering* sudah bermunculan. Komunitas ini merupakan sebuah wadah untuk saling berbagi, belajar, maupun bersama menciptakan karya *pop-up*.

Pop-up adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Kalimat tersebut merupakan penjelasan sederhana yang sering disampaikan pada beberapa orang yang masih asing dengan kata *pop-up*. Namun sejatinya mereka pasti sudah pernah melihat karya *pop-up*, tanpa mengetahui sebutannya. Penjelasan tersebut akhirnya membuat kita berpatokan bahwa dalam membuat karya *pop-up* harus menghasilkan bentuk timbul atau 3D. Sebagai perancang, tentunya perlu apabila kita juga mengetahui bagaimana sejarah hadirnya *pop-up*.

Jika dilihat dari sejarah perkembangannya, *pop-up* diawali dengan kontruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku yang digerakkan), dengan melibatkan peran mekanis

pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek/beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *vovelles* (atau yang kini dikenal sebagai teknik *rotary*), yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas. Teori tentang *vovelles* ini dicetuskan oleh Matthew Paris (1200-1259) dan Ramon Llull (1235-1316) (www.dgi-indonesia.com).

2.9 Teori *Pop-Up Book*

Secara teknis, *movable book* pada *vovelles* dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos tersebut. Pada perkembangan selanjutnya, tahun 1500-an *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564), adalah seorang profesor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada bukunya yang berjudul, *De humani corporis fabrica librorum* pada 1543. Para medis menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.



Gambar 2.1 Teknik *Movable*

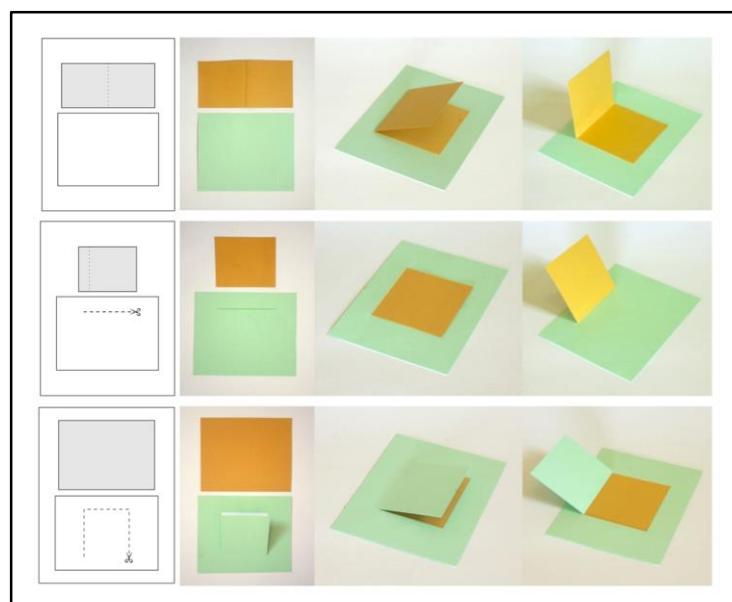
Sumber : <http://dgi-indonesia.com>, 2015

Pada masa itu, *lift the flap* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini. Andreas Vesalius memanfaatkan teknologi kertas ini untuk menjelaskan hasil pengamatannya mengenai anatomi tubuh manusia dengan melakukan pembedahan-pembedahan selama 4 (empat) tahun. Terdapat perguruan tinggi di bidang kesehatan yang masih menyimpan naskah ini. Bahkan beberapa diantaranya pernah mengadakan pameran koleksi *lift the flap book* tentang anatomi yang usianya telah mencapai ratusan tahun itu. Pameran ini mendapat respon yang sangat baik dari berbagai kalangan.

Teknologi buku semacam ini memiliki peranan yang sangat penting yang disertai pula dengan berkembangnya teknik cetak, sehingga buku dapat diproduksi secara massal. Perpaduan keduanya menjadikan ilmu pengetahuan (salah satunya tentang anatomi) menjadi semakin luas dan mudah untuk dipelajari. Sampai

sekarang pun *lift the flap* masih sering kita jumpai di pasaran, dengan istilah yang sama dengan awal kemunculannya di bidang medis. Istilah inilah yang akhirnya semakin akrab dikenal dengan mekanis kertas yang menyerupai teknis membuka dan menutup jendela. Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa.

Lift the flap menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.



Gambar 2.2 Teknik Lift The Flap
Sumber : <http://dgi-indonesia.com>, 2015

Lift the flap dan *pop-up* pada produksi buku di masa kini, entah disadari atau tidak keduanya seolah tampak berdiri sendiri-sendiri. Bahkan bisa saja istilah

movable book juga menjadi lebih asing lagi, yang akhirnya membuat kita tidak tertarik untuk mengetahui apa, mengapa, bagaimana, dan seterusnya. *Lift the flap* dan *pop-up* merupakan satu garis dari kisah perjalanan *movable book*. Memang, pada perkembangannya masing-masing tampak memiliki ciri tersendiri. Namun, sebenarnya mereka adalah satu rangkaian proses perkembangan. Baik *lift the flap* maupun *pop-up* adalah satu keluarga dalam *movable book*.

Lift the flap dapat kita nikmati pada saat kita membuka susunan kertas (bertumpuk) yang terdapat pada halaman kertas. Jadi, teknik ini tidak harus dibantu oleh lipatan halaman seperti pada kartu atau buku.

Dari kelima teknik dasar *pop-up*, di antaranya *v-folding*, *internal stand*, *rotary*, *mouth*, dan *parallel slide* (lihat “*Workshop Pop Up*, Mengamati, Mengenal, dan Memahami *Pop Up*”, terdapat 2 teknik yang tidak menampilkan bentuk timbul seperti *pop-up* yang banyak kita temui. Kedua teknik ini yakni *rotary* dan *parallel slide*. Dari dasar inilah, kita perlu memahami bahwa *pop-up* tidak selalu tampil dengan bentuk yang timbul, melainkan tampil dengan gerakan yang menimbulkan kesan seperti timbul/berdimensi (<http://dgi-indonesia.com>).

2.10 Jenis-Jenis Teknik *Pop-Up*

Jika dilihat secara keseluruhan, buku *Pop-up* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku *Pop-up* desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penetuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik-teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *Pop-up* tersebut.

Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions* (Sabuda, 2012) teknik *Pop-up* ada berbagai macam antara lain, diantaranya teknik *transformations* adalah *volvelles*, *peepshwo*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya, berikut ini adalah macam-macam teknik *Pop-up*:

2.8.1 Transformations

Transformations adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop-up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.



Gambar 2.3 Teknik Transformations

Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.8.2 Volvelles

Volvelles adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.



Gambar 2.4 Teknik Volvelles
Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.8.3 Peepshow

Peepshow atau juga disebut trowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.



Gambar 2.5 Teknik Peepshow
Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.8.4 Carousel

Carousel didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini

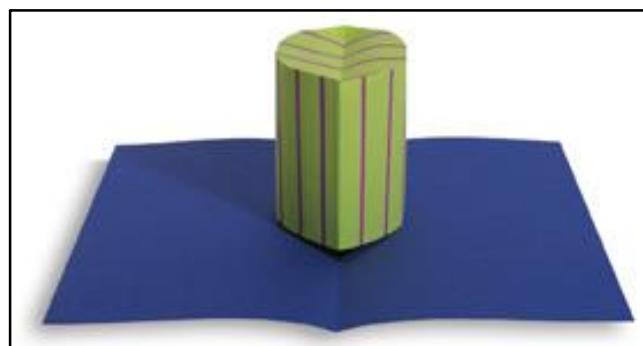
menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.



Gambar 2.6 Teknik *Carousel*
Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.8.5 *Box and Cylinder*

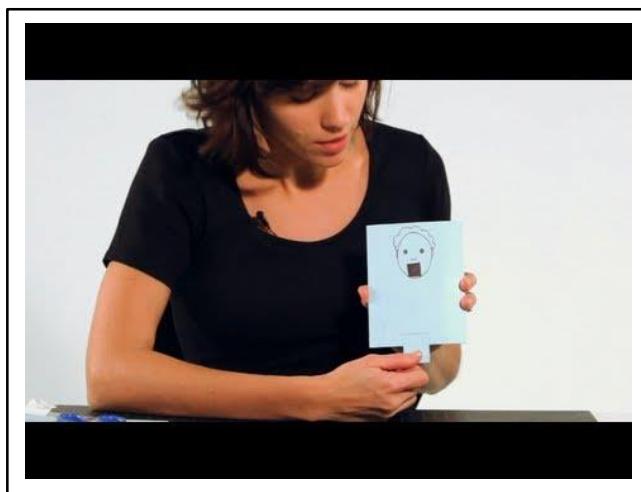
Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.



Gambar 2.7 Teknik *Box & Cylinder*
Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.8.6 *Pull tab*

Pull tab atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. *Tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9).



Gambar 2.8 Teknik *Pull-Tabs*
Sumber : www.robert-sabuda.com, 2015

2.11 Teknik Pendukung Pembuatan *Pop-Up*

Sebuah buku *Pop-Up* yang terkesan rumit dan kompleks, memerlukan ketelitian khusus dalam proses pengrajaannya. Untuk setiap buku yang dihasilkan, membutuhkan begitu banyak divisi untuk terlibat secara langsung. Dimulai dengan pembuatan konsep, jalan cerita atau sinopsis, sehingga situasi atau sketsa diorama yang menunjang. Setelah proyek secara garis besar selesai dijabarkan oleh pengarang dan *illustrator* giliran divisi *paper engineering* memberikan gerakan dan tindakan pada adegannya. Jika memungkinkan bahkan bisa digambarkan suaranya. Setelah itu, desainer pada divisi *paper engineering* harus

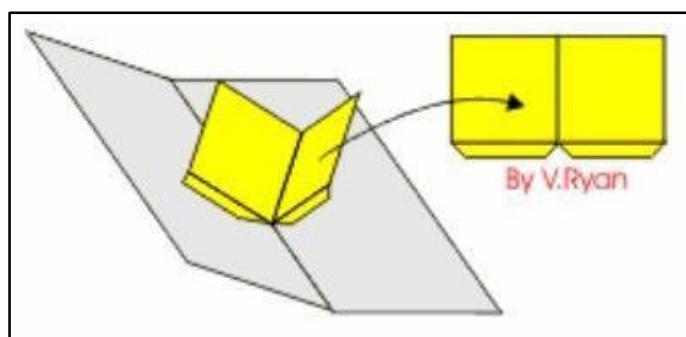
merealisasikan dalam bentuk nyata. Mereka lah yang menentukan seberapa gerakan kepingan yang di dalam sebuah halaman sehingga tidak akan rusak, titik mana yang memerlukan lem dan seberapa banyak, panjang dan bahan panelnya yang akan ditarik. Seberapa tinggi sebuah kepingan dapat muncul. Hingga sebuah halaman dan kepingan siap dengan ukuran kertasnya dan akan melalui proses cetak.

Setelah dicetak, kumpulan kepingan disatukan dengan lembaran buku. Sekitar 60 orang yang dapat terlibat dalam pekerjaan tangan yang diperlukan untuk melengkapi sebuah buku. Mereka melipat, menyisipkan, menghubungkan poros kertas, mengelem, dan mengisolasi. Seluruhnya harus presisi agar pada saat buku dilipat dan dibuka tidak mengalami kendala.

Teknik Lipat dalam Pembuatan *Pop-Up*:

1. *V-Folding*

Menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan (Mark Hiner, 1996 : 16).

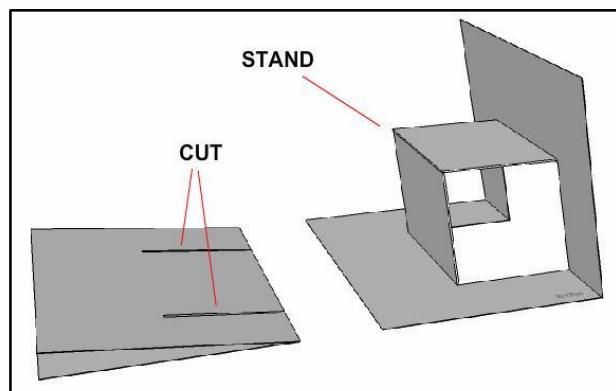


Gambar 2.9 Teknik *V-Folding*

Sumber : <http://www.technologystudent.com>, 2015

2. Internal Stand

Biasanya digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka, gambarnya akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.

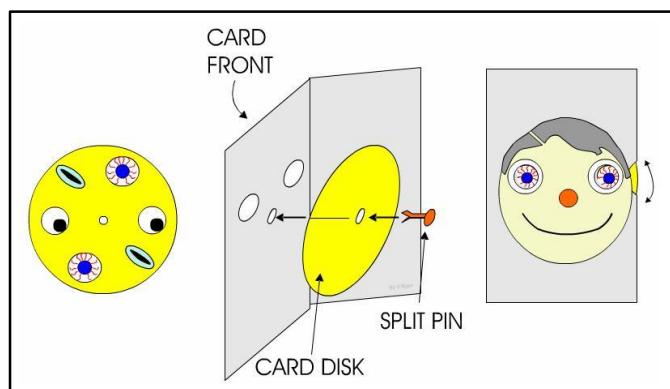


Gambar 2.10 Teknik Internal Stand

Sumber : <http://www.technologystudent.com>, 2015

3. Rotary

Caranya dengan membuat dua bagian secara terpisah dan disatukan oleh poros ditegahnya. Harus diperhatikan ketepatan porosnya sehingga pada saat diputar, gambar yang tampak melalui lubang yang disediakan tidak melenceng.

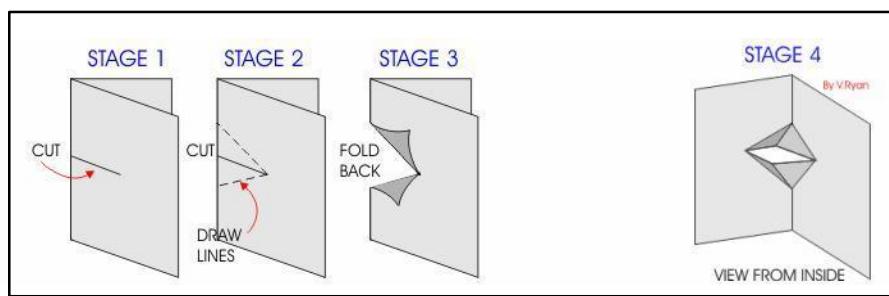


Gambar 2.11 Teknik Rotaty

Sumber : <http://www.technologystudent.com>, 2015

4. *Mounth*

Teknik yang biasanya digunakan untuk gerakan mulut suatu karakter di film kartun. Teknik ini merupakan gambaran dari teknik dua teknik single slit yang berhadapan. Dengan satu potongan dibagian yang dilipat, lalu satu sisi dilipat ke atas dan satu ke bawah dengan sudut tertentu. Lalu dua sisi yang dilipat dibuka kembali dan dilipat ke bagian dalam (Paul Jackson, 1993 : 25).

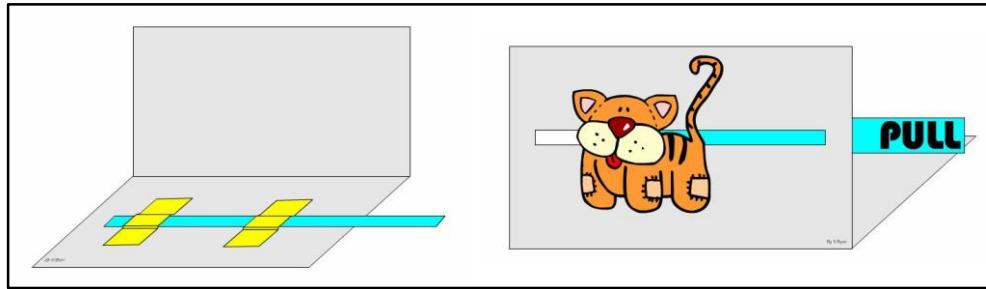


Gambar 2.12 Teknik *Mounth*

Sumber : <http://www.technologystudent.com>, 2015

5. *Paraler Slide*

Biasanya digunakan untuk memungkinkan ada gerakan secara segaris. Cara membuatnya dengan membuat lubang secukupnya sebagai lintasan, kemudian tempelkan gambar dan panel dengan posisi gambar-kartu-panel, sehingga kartu terletak di lapisan tengah. Dengan demikian gambar dapat digerakan.



Gambar 2.13 Teknik *Paraler Slide*
Sumber : <http://www.technologystudent.com, 2015>

2.12 Jenis Kertas *Pop-Up Book*

Media pengaplikasian untuk *Pop-Up* cukup beragam. *Pop-Up* dapat digunakan dalam buku bergambar, kartu ucapan, dan masih banyak lagi. Buku anak juga merupakan salah satu media yang paling sering digunakan sebagai media pengaplikasian dalam *Pop-Up*. Banyak sekali metode yang digunakan dalam *Pop-Up* akan tetapi lipatan dan siku-siku merupakan dasar yang paling utama dalam pembuatan *Pop-Up*.

Pop-Up biasa dikenal juga sebagai teknik rekayasa kertas atau *paper crafting*, yang merupakan salah satu turunan keilmuan dari *paper engineering*, yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang kertas, baik cara mengelolanya maupun cara memprosesnya. Selain itu *Pop-Up*, origami dan juga *packaging* masih dalam satu turunan keahlian yang sama yaitu *Paper Enginnering*. Jenis *Pop-Up* ada bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *pop-up*, *transformations*, *tunnel books*, *volvelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop-outs*, *pull-downs* dan sebagainya. Beberapa buku *pop-up* hanya menggunakan salah satu jenis, yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis (library.binus.ac.id)

Untuk bahan *cover* yang menggunakan *hardcover*, *pop-up book* menggunakan Both 30 Standar *hardcover* buku atau seperti buku tahunan. Untuk bahan kertas *pop-up*, dalam *pop-up book* menggunakan *Art Paper* 260gr, seperti bahan kartu nama atau seperti bahan poster. 1 *Pop-Up Book* bisa memuat 1-8 lapis *Pop-Up* (<http://www.popup-book.com/>).

2.13 Pengertian Kartun

Kartun berasal dari bahasa Italia. *Cartone* yang berarti kertas (*paper*), bukan ‘kertas biasa’ tetapi ‘kertas tebal’, yang memiliki dua jenis gambar, dalam bidang seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk keseluruhan karya (utuh), sedangkan dalam bidang jurnalistik dimaknai sebagai gambar lucu atau kritikan/sindiran. Di Indonesia istilah kartun lebih dekat dengan istilan *Karton* dari bahasa Belanda, yang berarti kertas tebal, karena bangsa Indonesia memiliki kedekatan historis dengan Belanda sebagai negara jajahan.

Pengertian umum kartun adalah sebuah gambar lelucon yang muncul di media massa, yang hanya berisikan humor semata, tanpa membawa beban kritik sosial apapun. Tetapi berbeda dengan pendapat Sudarta (dalam Alex Sobur, 2003:138), kartun adalah semua gambar humor, termasuk karikatur itu sendiri. Karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan ‘mempercantiknya’ dengan penggambaran ciri khas lahiriah untuk tujuan mengejek.

Pramono berpendapat senda, bahwa sebetulnya karikatur adalah bagian dari kartun, khususnya jenis kartun opini, tetapi kemudian menjadi salah kaprah. Karikatur yang sudah diberi muatan pesan, kritik, dan sebagainya berarti telah

menjadi kartun opini. Atau, kartun yang membawa pesan kritik sosial, yang dimuat di setiap penerbitan surat kabar adalah political cartoon atau editorial cartoon, yakni versi lain dari editorial atau tajuk rencana dalam bentuk gambar humor. Inilah yang bisa disebut dengan karikatur (Agung, Herryprilosadoso & Nurhadi, 2010:3).

2.14 Warisan Budaya

Kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide tau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari – hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda – benda yang bersifat nyata, misalnya pola – pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain – lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu umat manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dihasilkan manusia, meliputi :
 - a. Kebudayaan materiil (bersifat jasmaniah) yang meliputi benda – benda ciptaan manusia, misalnya kendaraan, alat rumah tangga, dan lain – lain.
 - b. Kebudayaan non materiil (bersifat rohaniah) yaitu semua hal yang tidak dapat dilihat dan diraba, misalnya agama, bahasa, ilmu pengetahuan dan sebagainya.
2. Kebudayaan itu tidak diwariskan secara generative (biologis) melainkan hanya mungkin diperoleh dengan cara belajar.

3. Kebudayaan diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Tanpa masyarakat kemungkinannya sangat kecil untuk membentuk kebudayaan. Sebaliknya tanpa kebudayaan tidak mungkin manusia (secara individual maupun kelompok) dapat mempertahankan kehidupannya.

Warisan Budaya diartikan oleh Davidson sebagai “ Produk atau hasil budaya fisik dari tradisi – tradisi yang berbeda dan prestasi – prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadai elemen pokok dalam jatidiri suatu kelompok atau bangsa”. Jadi warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (*tangible*), dan nilai budaya (*intangible*), dari masa lalu.

Warisan budaya adalah salah satu bagian dari Pusaka suatu bangsa, yaitu Pusaka Budaya. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, dan karsa yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri – sendiri, sebagai kesatuan Bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka budaya mencakup pusaka berwujud (*tangible*), dan pusaka tidak berwujud (*intangible*) (Adiputra, 2010:30).

2.15 Local Wisdom

Dalam pengertian kamus, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata: kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Dalam Kamus Inggris Indonesia John M. Echols dan Hassan Syadily, *local* berarti setempat, sedangkan *wisdom* (kearifan) sama dengan kebijaksanaan. Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Dalam disiplin antropologi dikenal istilah *local genius*. *Local genius* ini merupakan istilah yang mula pertama dikenalkan oleh Quaritch Wales. Para antropolog membahas secara panjang lebar pengertian *local genius* ini. Antara lain Haryati Soebadio mengatakan bahwa *local genius* adalah juga *cultural identity*, identitas/kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Ayatrohaedi, 1986:18-19).

Sementara Moendardjito mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius* karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya adalah:

1. Mampu bertahan terhadap budaya luar
2. Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar
3. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli
4. Mempunyai kemampuan mengendalikan
5. Mampu memberi arah pada perkembangan budaya (Ayatrohaedi, 1986:40-41).

2.16 Budaya Kediri

Pada zaman kekuasaan Kerajaan Kediri, kebudayaan berkembang pesat. terutama pada bidang sastra. Hasil-hasil sastra pada zaman Kerajaan Kediri di antaranya:

1. Krisnayana, diperkirakan berasal dari pemerintahan Raja Jayawarsa.
2. Bharatayuda, dikarang oleh Empu Sedah dan Empu Panuluh tahun 1157, pada masa pemerintahan Raja Jayabaya.

3. Arjuna Wiwaha, dikarang oleh Empu Kanwa. Dalam ceritera itu mengisahkan upacara pernikahan Raja Airlangga dengan putri raja dari kerajaan Sriwijaya. Cerita ini dibuat pada masa pemerintahan Raja Jayabaya.
4. Hariwangsa, dikarang oleh Empu Panuluh pada masa pemerintahan Raja Jayabaya.
5. Bhomakavya, pengarangnya tidak jelas.
6. Smaradhana, dikarang oleh Empu Dharmaja pada masa pemerintahan Raja Kameswara.
7. Wratasancaya dan Lubdhaka, dikarang oleh Empu Tanakung (<http://www.kedirikota.go.id>).

2.17 Teori *Transforming Tradition*

Penelitian menggunakan teori *Transforming Tradition* yang dikembangkan Adhi Nugraha. Teori ini dikembangkan dalam rangka upaya memelihara tradisi yang diaplikasi dalam konteks desain. Metode yang digunakan dalam teori *Transforming Tradition* ini sebagai parameter pengendali untuk melihat bentuk transformasi dari teori *Transforming Tradition* adalah metode ATUMICS. Prinsip utama metode ATUMICS adalah tentang pengaturan, kombinasi, integrasi, atau campuran antara unsur-unsur dasar tradisi dengan modernitas. *Artefact* (A), mengacu pada suatu objek yang merupakan pusat dari penelitian ini. Enam kata yang lainnya, yaitu *Technique* (T), *Utility* (U), *Material* (M), *Icon* (I), *Concept* (C), dan *Shape* (S) mencerminkan enam elemen dasar dari artefak/ obyek penelitian. *Technique* (T) Teknik menjelaskan mengenai segala jenis pengetahuan teknik, seperti teknik pembuatan, teknik produksi, atau bagaimana akhirnya artefak

terbentuk baik melalui proses, sejarah, maupun hal-hal lain yang mempengaruhinya. Teknik berarti teknologi, yang mengacu pada semua sarana dan proses dalam mewujudkan memanfaatkan potensi yang ada. *Utility* (U) Pengertian *utility* (utilitas) digunakan sebagai alat fungsional untuk suatu benda. utilitas atau fungsi telah selalu terhubung dengan *form*. Melihat dari pengertian semantik, fungsi memiliki dua pengertian yaitu dalam konteks kegunaan dan konteks produk/benda. Sebagai contoh kursi ukir, dalam kontek produk/benda maka kursi berfungsi sebagai sarana untuk duduk, dan dalam konteks kegunaan lainnya kursi yang dibuat dengan karya seni ukir kualitas tinggi akan menunjukkan kelas atau tingkatan dari penggunanya. *Material* (M) Istilah 'material' mengacu pada setiap bentuk fisik dari hal-hal yang dapat dibuat. Dalam bidang arsitektur dan interior, pengertian biasanya ditekankan pada hasil akhir dari suatu objek benda/ produk, atau bangunan (kursi, meja, pintu, ukiran, dinding, lantai, dsb.). *Icon* (I) menunjuk kepada bentuk-bentuk simbolis yang mana dapat bersumber dari alam (flora dan fauna), geografi, ornamen, dekorasi, warna, mitos, orang, dan artefak. Peran elemen 'ikon' adalah untuk memberikan tanda ikonik dan makna simbolik suatu benda. *Concept* (C) Pemahaman 'konsep' mengacu pada faktor-faktor yang melatarbelakangi terbentuknya suatu objek. Konsep dapat diukur secara kualitatif, seperti kebiasaan, norma, kepercayaan, karakteristik, perasaan, emosi, spiritualitas, nilai-nilai, ideologi, dan budaya. *Shape* (S) mengacu pada bentuk, performa, dan sifat visual dan fisik dari suatu obyek, yang termasuk didalamnya menganalisa tentang ukuran dan proporsi. Mengutip apa yang dikatakan oleh Adhi Nugraha di acara Biennale Design 2013

pada tanggal 20 Desember 2013, bahwa mempertahankan tradisi adalah dengan mengembangkan dan transformasi bentuk serta konsepnya. Mentransformasikan bentuk arsitektur tradisional adalah mengadakan perubahan berupa penyesuaian yang dapat dilakukan pada bentuk, rupa, atau material. Perubahan dilakukan dengan masih bersumber dari proses berfikir asal usulnya, sehingga hasil akhir sebuah transformasi masih dapat dilihat jejak sumber nilai olah bentuk arsitekturnya. Proses pertama dalam mentransformasi artefak bangunan adalah menentukan sebuah “kode awal” yang sekaligus sebagai alat kontrol. Cara transformasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Pernyataan visual dengan pendekatan konseptual terhadap permasalahan dengan menggunakan gambar tiga dimensional 2. Melakukan evaluasi transformasi, baik dari segi fungsi/guna, bentuk, maupun citra (ejurnal.itenas.ac.id).

2.18 Sinopsis Panji Semirang

Kata “Panji” merupakan penyebutan untuk sebuah kiasan untuk sebuah cerita yang dibuat oleh sebuah kerajaan, yang mana cerita Panji Semirang merupakan kisah percintaan antara Dewi Candra Kirana dan Raden Inu Kertapati. Mereka yang sebelumnya pernah ditunangkan dan belum pernah bertemu sama sekali, terpisah lantaran kekacauan di Kerajaan Daha. Dewi Candra Kirana melarikan diri dari istana, dan dalam perjalannya, akhirnya memutuskan untuk membangun kerajaan sendiri.

Dewi Candra Kirana melarikan diri dari istana setelah ibunya meninggal dan tidak kuat menahan penderitaan yang ditimbulkan oleh Selir Sri Baginda Raja dan Galuh Ajeng. Mereka berdualah yang menyebabkan ibunya tiada dengan

memberikan tape (makanan yang terbuat dari singkong yang difermentasi) beracun pada ibunya.

Suatu ketika, iring-iringan dari Kerajaan Kuripan akan mengunjungi Kerajaan Daha dan melewati Kerajaan Panji Semirang (setelah Candra Kirana membangun kerajaan sendiri, ia menyamar sebagai seorang laki-laki dan berganti nama menjadi Sri Baginda Panji Semirang Asmarantaka). Mereka membawa persembahan untuk pernikahan Candra Kirana dan Raden Inu Kertapati, namun persembahan mereka ditahan di Kerajaan Panji Semirang. Raden Inu Kertapati menjadi marah, sehingga ia memutuskan untuk menyerang Kerajaan Panji Semirang. Di situlah akhirnya mereka berdua bertemu, dan entah mengapa mereka saling tertarik walaupun mereka tidak mengetahui jati diri masing-masing.

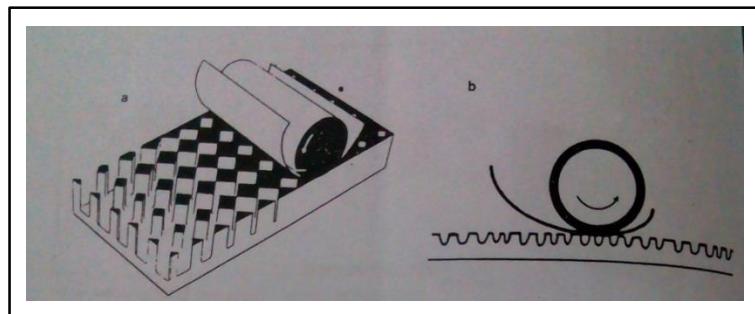
Perjalanan sangat berliku, Panji Semirang yang patah hati karena mendengar Inu Kertapati telah menikah dengan Galuh Ajeng, akhirnya meninggalkan istana dan memutuskan untuk menjadi Warga Gambuh Asmara dan mengelana ke negeri Gagelang atas nasehat bibinya, Biku Gandasari. Di sanalah (Gagelang) akhirnya Warga Gambuh Asmara dan Panji Jayeng Kusuma (adalah nama lain dari Inu Kertapati yang akhirnya juga berkelana untuk mencari Dewi Candra Kirana) bertemu. Di negeri Gagelang mereka akhirnya membuka jati diri masing-masing sehingga berakhirlah pencarian mereka selama ini. Mereka dipertemukan kembali dan hidup bahagia (Sastrawinata, 2000:4).

2.19 Proses Cetak

Proses cetak berarti usaha untuk mereproduksi atau menyalin suatu original dengan menggunakan suatu alat/mesin atau secara umum dikatakan “mencetak”. Selalu yang dimaksudkan ialah mencetak teks atau gambar.

Dewasa ini ada 4 proses cetak yang bekerja menurut prinsip-prinsip yang berbeda:

1. Cetak tinggi (*letterpress*) – Suatu proses cetak mekanis.
2. Cetak datar – seperti litografi (proses cetak dengan batu), offset, cetak *collotype* (cetak dengan sinar) – adalah proses cetak kimiawi.
3. Cetak fotogravur atau cetak dengan plat tembaga (*etching/etsa*).
4. Cetak saring (*screen printing*) (Scheder, 1976:160).



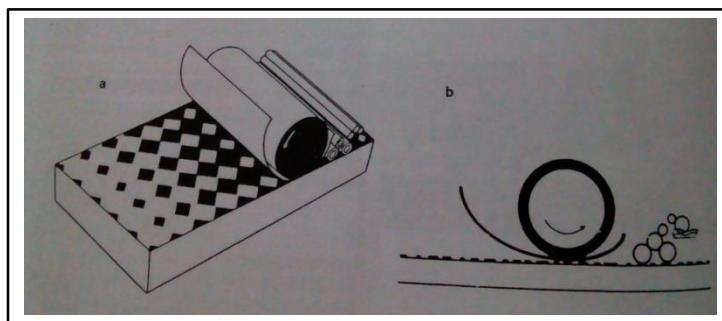
Gambar 2.15 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Tinggi

Sumber : Scheder, 1976:160-161

Cetak tinggi atau cukil memang merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam atau cetak datar, karena tidak membutuhkan peralatan studio yang lengkap. Material atau bidang yang dicukil mudah didapatkan, misalnya papan kayu, hardboard, karet vinyl, dan sejenisnya.

Alat-alat dan tinta cetak juga mudah didapatkan, studio untuk mengerjakan tidak memerlukan ruang yang luas.

Prinsip kerjanya adalah mendapatkan bagian positif (permukaan yang timbul) dan negatif (permukaan yang cekung). Bagian negatif yang dihasilkan oleh cukilan tidak terkena warna, sebaliknya bagian positif yang tidak tercukil terkena warna. Bagian yang timbul akan diberi tinta dengan menggunakan roller, kemudian dicetak ke permukaan bidang cetak. Teknik cetak ini bertolak belakang dengan teknik cetak intaglio dan etsa (etching) yang justru bagian yang tergores menampung tinta yang kemudian dicetakkan pada kertas (<http://dkv.binus.ac.id/>).



Gambar 2.16 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Offset
Sumber : Scheder, 1976:160-161

Adapun proses produksi cetak dengan menggunakan mesin percetakan offset adalah sebagai berikut:

1. Proses Pra-cetak

- Persiapan bahan kertas: seperti kertas HVS, BC, kenstruk, doorslags, mattepaper, NCR, kertas wangi, duplex, ivory, dsb disesuaikan dengan keperluan. Bisa juga blanko cetak, yaitu bahan cetak yang ukuran dan bentuknya telah jadi dan tinggal masuk ke proses cetak.

- b. Setting Komputer: format yang akan dibuat pada barang cetakkan.. ukuran, naskah, serta desain grafisnya ditentukan di sini, dan biasanya diakhiri dengan diprint di kertas HVS, kertas kalkir, atau film repro.
- c. Rekam Plat: hasil settingan yang telah diprint tadi direkam (semacam dicopy) ke pelat kertas atau pelat aluminium (paper plate/aluminium plate) sehingga naskah cetakkan pun terdapat di atasnya, dan plat cetak inilah yang akan dipasang pada mesin cetak. Bikin matres untuk foil atau emboss (bila diperlukan).

Peralatan grafika yang digunakan dikenal dengan istilah Mesin Repro.

2. Proses Cetak

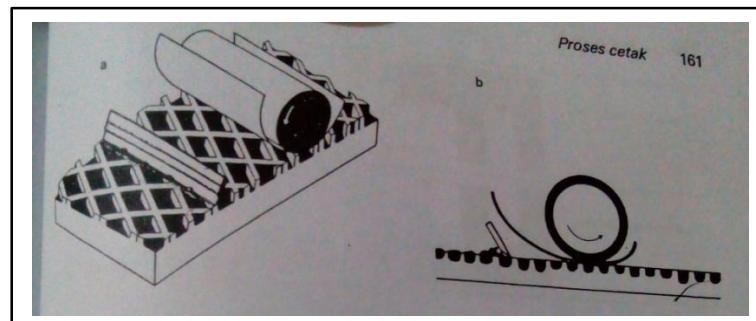
- a. Plat cetak beserta bahan kertas yang telah siap pada proses pracetak tadi lalu dipasang di mesin cetak, dan ditempatkan di posisinya masing-masing berdasarkan fungsinya. Plat cetak dipasang di atas roll yang terdapat di atas mesin, sedangkan bahan kertas dipasang pada tempat mendatar di bawah roll tersebut. Dan tinta pun dipersiapkan pula pada tempatnya (warna sesuai yang diinginkan).
- b. Setelah plat cetak, bahan kertas, dan tinta siap atau terpasang, maka mesin pun dijalankan.. dan terjadilah proses cetak. Tinta bersinggungan roll yang telah terpasang plat cetak, dan tinta bersinggungan pula dengan bahan kertas yang ada, sehingga terjadilah pemindahan naskah yang ada di plat cetak ke bahan kertas tersebut melalui tinta, dan kertas pun keluar satu persatu berisi naskah yang sudah jadi.

Peralatan grafika yang digunakan dikenal dengan istilah Mesin Printing/Cetak.

3. Proses Finishing

- a. Proses potong atau serit kertas, dengan tujuan untuk membagi beberapa kertas hasil cetak tadi menjadi beberapa bagian, atau bisa juga hanya sekedar untuk merapihkan kertas.
- b. *Foil*, membubuhi kertas dengan tulisan atau gambar “mengkilat” seperti warna emas, perak, biru, merah, dsb.
- c. *Embossed*, menghiasi kertas cetak dengan tulisan atau gambar, dimana hiasan tersebut berbentuk kertas yang timbul atau tenggelam akibat matres.
- d. Proses laminating *gloss/doff*, *UV gloss/doff*, *spot UV*, dsb. Kertas cetak tadi dilapisi dengan plastik mengkilat atau plastik buram/dop pada bagian luarnya sehingga menimbulkan kesan estetis tersendiri.
- e. *Pon's*, memotong kertas menjadi bentuk-bentuk tertentu akibat potongan pisau mesin pons. Bentuknya bisa berupa format untuk lipatan amplop, dus, dsb.
- f. Lem, untuk menyambungkan atau menyatukan kertas cetakan semisal amplop.
- g. Dan lain-lain semisal menjilid, jahit benang/kawat, *nomerator*, lipat susun/sisip, membungkus dengan plastik, dan lain sebagainya tergantung keperluan.

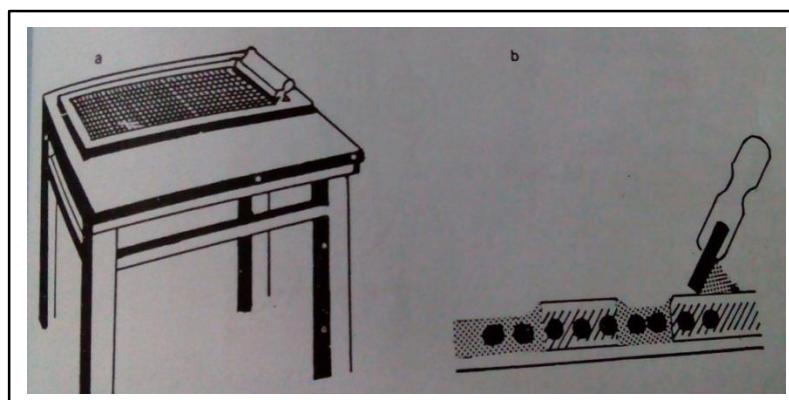
Peralatan grafika yang digunakan dikenal dengan istilah Mesin Finishing (pabrikdus.com).



Gambar 2.17 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Gravur

Sumber : Scheder, 1976:160-161

Sebuah pemahatan dibuat dengan pengukiran gambar dengan tangan ke dalam sebuah plat logam datar menggunakan instrumen-instrumen tajam. Plat dilapis dengan tinta. Ketika pemahat mengelap bersih permukaan plat, sisa tinta akan terjebak pada cekungan gambar tersebut. Kertas kemudian akan ditempelkan pada permukaan plat dan menyerap sisa tinta yang berada di bawah permukaan plat lalu gambar tercetak (<http://dkv.binus.ac.id/>).



Gambar 2.18 Skema Acuan Cetak dan Proses Cetak Saring

Sumber : Scheder, 1976:160-161

Proses penggerjaannya adalah dengan menuangkan tinta di atas layar dan kemudian disapu menggunakan palet atau raket yang terbuat dari karet. Satu layar digunakan untuk satu warna. Sedangkan untuk membuat beberapa warna dalam satu desain harus menggunakan suatu alat agar presisi.

Cetak saring ini sering disebut Sablon. Biasanya digunakan untuk mencetak gambar di dimensi datar seperti kain. Teknik sablon sering digunakan di konveksi (<http://dkv.binus.ac.id/>).

2.20 Cetak Digital

Ada beberapa istilah dan pengertian yang beragam tentang arti *digital printing*. Secara definisi, menurut Frank Romano (*Digital Printing expert* dari GATF) adalah : “*Any Printing completed via digital file*” (segala hasil cetak yang diselesaikan melalui digital file). Pendapat lain tentang *digital printing* adalah teknologi cetak tanpa melalui proses pembuatan form cetak, seperti pelat cetak atau silinder cetak.

Menurut Adobe.com/VDP/Glossary, *Digital Printing is Printing technology (laser printing, inkjet printer, digital press, etc) that can produce printed sheet directly from a computer file, without going through some intermediate medium such as a film negative or an intermediate machine such as a platemaking machine.*

Perkembangan teknologi *digital printing* dalam industri grafika yang sangat pesat menyebabkan aplikasi dan penggunaannya menjadi sangat bervariasi. Oleh karena itu, pengertian *digital printing* dapat digolongkan berdasarkan beberapa aspek dan tinjauan yang berbeda-beda.

Dari segi aplikasi dan kebutuhannya untuk industri/profesional, kita dapat menggolongkan digital printing dalam beberapa kelompok, diantaranya:

1. Digital printing POD (*Print Of Demand*)

2. Digital printing *Large Format Printer/Wide Format Printer* (untuk *indoor* dan *outdoor*).
3. Digital printing untuk DCP (*Digital Color Proofing*)
4. Digital printing untuk *Digital Photography, Digital Lab* dan *Digital Imaging*

Mungkin ada aplikasi kebutuhan lain yang juga termasuk dalam kategori *digital printing* yang belum terbahas dalam buku ini karena begitu banyak dan luasnya aplikasi yang terus berkembang setiap saat (Dameria, 2009:62).

2.21 Target Audience dan Target Market

Target Audience adalah sekumpulan individu sebagai potensi yang akan kita jadikan target penjualan. Cara-cara dalam menidentifikasi *Target Audience* :

1. Segmentasi Geografis

Pembagian berdasarkan wilayah: Kota, Negara, Propinsi, Desa, dll.

2. Segmentasi Demografis

Dibagi menjadi beberapa kelompok variabel demografis, diantaranya adalah usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, strata sosial, dll.

3. Segmentasi Psikografis

Lebih dikaitkan dengan gaya hidup (Life Style).

Dalam menentukan target haruslah tepat, sehingga target audience yang dituju semakin jelas dan fokus. Semakin jelas mengetahui target audience yang dituju, dengan mudah kita dapat menentukan strategi yang sesuai sehingga menarik perhatian target audience yang dituju.

Dalam jaringan periklanan konsumen merupakan target audience yang harus dicermati dengan seksama karena kepada mereka lah iklan itu

dikomunikasikan. Terdapat perbedaan kelompok konsumen sehingga konsep iklan pun seharusnya berbeda untuk kelompok konsumen yang berbeda.

Cara memperlakukan target audience adalah dengan consumer insight, merebut hati dengan komunikasi yang tepat. Berikut ada beberapa cara:

a. *In-depth*

Selalu ingin tahu apa yang dilakukan target audience, kebiasaan mereka menggunakan produk yang kita iklankan, keputusan yang mempengaruhi mereka sehingga membeli produk kita, dll. Sehingga kita benar-benar mengenali target kita.

b. *Focus group discussion*

Memilih responden yang bias mewakili target , melakukan wawancara in depth dengan mereka (www.denbagus.com).

Target pasar/*Target Market* didefinisikan sebagai kelompok konsumen yang merupakan pembeli potensial dalam sebuah jenis bidang bisnis online. Ciri atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh target pasar ini berkaitan dengan produk yang didagangkan penjual di toko online. Sebagai contoh, seorang penjual produk fesyen memilih jenis produk pakaian wanita sebagai barang yang didagangkannya. Maka, kaum wanita adalah target pasar yang dituju oleh penjual online tersebut (<http://netpreneur.co.id/>).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan yang ada pada bab ini akan lebih terfokus kepada metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data, pemilihan data serta teknik pengolahannya yang akan digunakan agar mendapatkan keywords yang dibutuhkan dalam perancangan karya pembuatan buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.

3.1 Perancangan Penelitian

Perancangan penelitian digunakan sebagai cara untuk menentukan langkah-langkah dalam mengumpulkan data, mulai dari menentukan lokasi penelitian, jenis penelitian dan subjek penelitian yang akan diteliti sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan penelitian yang diangkat.

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di Candi Penataran Blitar, Jawa Timur, Kabupaten Kediri dan kota Surabaya.

3.1.2 Jenis Penelitian

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif karena didasari oleh respon atau reaksi pada bentuk-

bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan buku pop-up cerita Panji Semirang sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.

Seringkali ini dikerjakan oleh desainer sendiri dalam bentuk membaca image dan tanda visual melalui analisis semiotik adalah suatu tindakan kualitatif, walaupun respon atau reaksi dapat dievaluasi secara statistik sebagai suatu bentuk analisis kuantitatif, data inti yang dikumpulkan berdasarkan reaksi manusia terhadap bentuk-bentuk visual dan eksperimen (Safanayong, 2006:4).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Dokumentasi, dan 4). Creative Brief. Sebelum masing-masing teknik tersebut diuraikan secara rinci, perlu ditegaskan di sini bahwa hal sangat penting yang harus dipahami oleh setiap peneliti adalah alasan mengapa masing-masing teknik tersebut dipakai, untuk memperoleh informasi apa, dan pada bagian fokus masalah mana yang memerlukan teknik wawancara, mana yang memerlukan teknik observasi, mana yang harus kedua-duanya dilakukan, dst.

3.2.1 Observasi

Selain wawancara, observasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi atau pengamatan juga digunakan sebagai metode utama, di samping wawancara tak berstruktur, untuk mengumpulkan data. Pertimbangan digunakannya teknik ini adalah bahwa apa yang dikatakan orang sering kali

berbeda dengan apa yang orang itu lakukan. Dalam melakukan pengamatan, digunakan strategi nonintervensi. Oleh karena itu, pemakaian alat bantu perekam (jika diperlukan) hanya dilakukan pada acara – acara tertentu yang melibatkan banyak orang, bukan pada aktivitas individual (Bungin, 2010:138).

Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan media pengenalan dari cerita Panji Semirang serta bagaimana memperkenalkan cerita panji semirang sebagai warisan budaya lokal melalui buku *pop-up*. Dalam langkah ini peneliti melakukan analisis secara langsung ke Candi Penataran Blitar untuk melihat visualisasi Panji Semirang melalui relief dan para ahli budaya terhadap cerita asli Panji Semirang dan mengumpulkan data-data yang terkait dengan cerita Panji Semirang.

3.2.2 Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara tak berstruktur. Dalam *Day in the Field*, Mallinowski menunjukkan sangat pentingnya wawancara tak berstruktur dalam melakukan penelitian lapangan dibanding wawancara berstruktur yang memiliki dua kelemahan yang diistilahkannya *capital offense*. Di samping itu, apabila esensi interaksi dalam wawancara lebih berfungsi untuk mencari pemahaman dibanding menjelaskan, maka harus digunakan wawancara tak berstruktur (Bungin, 2001:134).

Agar wawancara efektif, maka terdapat berapa tahapan yang harus dilalui, yakni ; 1). mengenalkan diri, 2). menjelaskan maksud kedatangan, 3). menjelaskan materi wawancara, dan 4). mengajukan pertanyaan (Yunus, 2010: 358).

Wawancara yang peneliti lakukan ialah dengan mendatangi para ahli budaya untuk menanyakan hal-hal berikut:

1. Bagaimana sejarah Panji Semirang yang berasal dari Kediri?
2. Bagaimana alur cerita Panji Semirang yang berasal dari Kediri?
3. Bagaimana perbedaan antara cerita Panji yang asli dengan cerita Panji versi lain yang sudah ada di buku-buku referensi terdahulu?
4. Bagaimana karakter yang ada di cerita Panji Semirang yang cocok untuk digambar dengan ilustrasi kartun tanpa menghilangkan ciri khas karakter aslinya?

Hal-hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif buku *pop-up* cerita Panji Semirang yang dirancang untuk pengenalan warisan budaya lokal.

3.2.3 Dokumen

Dokumen adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, dan memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut (Bungin, 2010:142-143).

Dokumen resmi dipandang mampu memberikan gambar mengenai cerita asli Panji Semirang itu sendiri dan mengenai buku *pop-up*, sehingga karya yang akan dibuat tidak asal-asalan. Studi dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data mengenai cerita Panji Semirang dan buku *pop-up* melalui buku ataupun data-data resmi yang diperoleh dari para ahli budaya.

3.2.4 Studi Literatur

Studi literatur dalam metode pengumpulan data ini mengacu pada studi terdahulu yang telah dilakukan terhadap objek yang sama sebagai bahan referensi dalam mendapatkan pembeda dari penelitian sebelumnya, penelitian yang pernah dibuat oleh Hani Tanzilia Ifadhah yaitu: "Penciptaan Buku Ilustrasi berbasis *Pop-up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal bagi Anak-Anak". Penelitian tentang buku ilustrasi cerita rakyat danau kastoba Bawean ini, memiliki kelebihan dari kerapian penulisan, kejelasan tahapan-tahapan yang dilakukan, cerita yang disajikan dalam perancangan desain dan pengimplementasian karya serta kerapian dalam pembuatan implementasi karya. Dalam buku ilustrasi ini memuat tentang Pulau Majesti (Bawean) yang diperintah oleh Ratu Jin yang sangat termashur dan di kenal karena memiliki pohon sakti bernama Pohon Kastoba. Karena ulah sepasang burung Gagak yang membocorkan rahasia Ratu Jin, akhirnya Ratu Jin marah dan mencabut pohon sakti yang berada di tengah pulau Majesti yang kemudian menjadi sumber dan membentuk Danau Kastoba. Cara penyajian yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana dapat menarik minat baca anak-anak sebagai target primer dan orang tua sebagai target sekunder. Dari segi layout, buku ini menggunakan warna gelap dan tidak menonjolkan warna-warna terang ataupun pastel yang lebih disukai anak-anak. Walaupun dari segi visual gambar dengan menggunakan ilustrasi, dapat disampaikan dengan baik. Karena buku ini berbasis *pop-up*, perlu dipikirkan kekuatan buku yang akan dihasilkan. Sehingga buku ini dirasa kurang cukup kuat untuk sebuah buku *pop-up*.

3.2.5 Creative Brief

Creative brief merupakan suatu *brief* yang didapat dari *client* yang berisi data-data *client*, target market, *target audience*, *USP*, *marketing strategy*, dan sebagainya. *Brief* ini akan menentukan desain buku *pop-up* yang akan dibuat. *Brief* ini juga berfungsi untuk mengurangi penilaian secara subyektif baik itu penilaian estetis dari pihak designer atau pun keinginan *client* (Latul, 2010:20).

Data-data brief dari para ahli budaya tersebut lalu diolah oleh peneliti, setelah itu dipresentasikan kembali kepada para ahli budaya sehingga menjadi *creative brief*.

3.2.6 Studi Kompetitor

Studi Kompetitor merupakan sebuah usaha untuk mengidentifikasi ancaman, kesempatan, atau permasalahan strategis (*strategy question*) yang terjadi akibat dari perubahan persaingan potensial, serta kekuatan dan kelemahan pesaing. Maka studi kompetitor yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai pesaing dengan produk yang akan peneliti buat saat ini. Dilihat dari kekuatan, kelemahan, peluang dan acaman yang dimiliki pesaing sehingga dapat dijadikan peluang untuk membuat keunikan produk sehingga dapat dijadikan nilai lebih dalam menarik minat pembeli.

Pada penelitian ini, studi kompetitor yang digunakan adalah Komik Pandji Semirang yang ditulis oleh R.A Kosasih. Komik Pandji Semirang memiliki kesamaan tema yang diangkat, yaitu mengenai cerita Panji Semirang tetapi hanya saja penggunaan medianya yang berbeda. Pada buku ini menggunakan media

komik, sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku *pop-up*. Sehingga dapat memberikan inovasi baru terhadap pengemasan cerita Panji Semirang.

3.3 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2009:95).

Reduksi data yang dilakukan peneliti dengan memilih data yang berkaitan dengan buku *pop-up*, cara menciptakan buku *pop-up* dan alur cerita Panji Semirang yang akan dipakai.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2009:96).

Penyajian data yang dilakukan peneliti dengan menyajikan dalam bentuk skema perancangan desain buku *pop-up* yang akan menjelaskan tahap-tahap penciptaan buku *pop-up* dari pengumpulan data sampai pada tahap proses mendesain buku *pop-up* cerita Panji Semirang.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya (Sugiyono, 2009:97).

Penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti dengan cara mengambil kesimpulan dari reduksi data mengenai buku *pop-up*, cara menciptakan buku *pop-up* dan alur cerita Panji Semirang yang akan dipakai hingga mendapatkan *keywords*, yaitu penciptaan, buku *pop-up*, cerita Panji Semirang, pengenalan budaya dan warisan budaya lokal.

BAB IV

PEMBAHASAN

BAB IV

PEMBAHASAN

Pembahasan yang ada di bab IV ini menjelaskan mengenai hasil dan analisis data dari wawancara, observasi, serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan. Tahapan-tahapan yang dimaksud meliputi tahap analisis data, hasil studi literatur, hasil studi kompetitor, penentuan konsep dan *keyword*, serta adanya *elementary sketch* sebagai perancangan awal.

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melalui wawancara merupakan teknik pengumpulan data primer. Wawancara ini dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi-informasi lebih mendalam mengenai cerita asli Panji Semirang Kediri yang dapat membantu dalam membangun kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia.

Wawancara pertama dilakukan kepada Tjahja Tribinuka, selaku budayawan di kota Surabaya. Wawancara dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB, yang menjelaskan mengenai cerita Panji Semirang secara umum sebagai topik utama pembahasan. Cerita Panji Semirang merupakan cerita Panji yang berasal dari Kediri, Jawa Timur. Yang mengisahkan kisah cinta antara Raden Inu Kertapati di Kerajaan Kahuripan dan Dewi Candra Kirana di Kerajaan Daha, dimana perjalanan cinta mereka penuh rintangan lalu dapat bersatu kembali. Cerita Panji Semirang memiliki banyak alur cerita yang menggambarkan

rintangan yang dilalui oleh kedua pasangan tersebut tapi dikemas dalam judul yang berbeda, seperti Klenting Kuning, Ande-Ande Lumut, Keong Mas, Entit, dan lain sebagainya. Selain itu, cerita Panji Semirang merupakan salah satu cerita Panji yang terkenal sebagai cerita legenda yang memiliki nilai-nilai moral karena kisahnya mampu membangun nilai-nilai budaya lokal.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti setelah sampai di kabupaten Kediri dan menemui Joko Koentono, selaku budayawan yang mendalami cerita Panji yang berasal dari Kediri pada tanggal 25 November 2015 pada pukul 14.00 WIB, beliau mengatakan bahwa sejarah mengenai asal-usul cerita Panji Semirang yang berasal dari sejarah Kerajaan Kahuripan, dimana Airlangga di nobatkan sebagai raja Medang Kamulan yang berlokasi di jawa timur pada abad 11, setelah di kukuhkan sebagai pewaris tahta mertuanya, Dharmawangsa teguh, Airlangga mengganti nama kerajaan Medang Kamulan menjadi Kahuripan dengan ibukota Wutan Mas. Dari permaisuri, Airlangga memiliki satu putri yaitu, Sari Sanggramawijaya (atau Kilisuci yang berarti memiliki keganjilan karena tidak haid/wong kedi) sedangkan dari selir di karuniai dua putra, Samara Wijaya dan Garasakan. Pada usia 50 tahun, Airlangga lengser dan ia menyerahkan kekuasaannya kepada Mpu Garada. Pada masa itu, Kerajaan Kahuripan terbagi menjadi dua, yaitu bagian Selatan Barat yang terdiri dari Kabupaten Kediri, Madiun, Bojonegoro, Blitar, Tulung Agung dan Malang sebagai wilayah Kerajaan Daha dan bagian Utara Timur yang terdiri dari Madura, Surabaya, Sidoarjo dan Mojokerto sebagai wilayah Kerajaan Jenggala. Selama 40 tahun perang saudara antara Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala, Kerajaan Daha

tidak pernah menang karena hanya dibantu India Selatan. Munculnya raja yang tidak diketahui asal usulnya dan mengaku sebagai keturunan Airlangga, bernama Jayabaya disinyalir putera dari selir yang berasal dari Campa. Kemudian pada masa Jayabaya, Kerajaan Kahuripan berganti nama menjadi Panjalu Daha atau pada prasasti di Ngantang bernama Panjalu Jayanti.

Selain itu, terdapat pula asal usul nama “Panji” yaitu berasal dari perubahan cerita Panjalu Jayanti menjadi cerita baru dari India pada masa Mataram Islam yang dikembangkan di lingkungan keraton yang berasal dari Jawa Timur disebut Panji. Isinya diumpakan sepasang kekasih yang terpisah oleh faktor tak terduga dan kehendak alam dapat dipersatukan kembali. Cerita Panji Semirang merupakan kiasan yang membuat simpul peristiwa pecahnya Panjalu Jenggala dan Panjalu Daha yang disatukan kembali oleh Jayabaya. Dimana pada salah satu versi menceritakan tentang Kameswara yang tergila-gila oleh seorang putri dari Gunung Wilis bernama Sekartaji (Dewi Galuh Candra Kirana). Pada versi lainnya, dalam persaingan antara Kameswara dan Asmorobangun untuk memperebutkan Sekartaji ada perjanjian bahwa yang kalah akan menjadi *Gonima* (hak yang mengalahkan). Di tengah pencarian, ada pelamar lain yang menghalangi jalan Kameswara yaitu adik dari Sekartaji yang telah diberikan mandat oleh Asmorobangun untuk menghalangi jalan Kameswara. Pada akhirnya Asmorobangun (Raden Inu Kertapati) memenangkan persaingan tersebut atas bantuan adik Sekartaji yang menyamar menjadi Pujangga Anom.

Dan narasumber mengatakan bahwa cerita Panji Semirang tersebut memiliki nilai-nilai luhur dan secara filosofisnya, bahwasannya dalam hidup ini

terdiri dari dua hal, saling memberi kepada sesama yang membutuhkan pertolongan dan saling melengkapi dengan adanya wanita dan laki-laki yang diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Sesulit apapun untuk mengharmonisasikan antara wanita dan laki-laki, apabila kehendak alam dan Tuhan Yang Maha Esa mereka bersatu, akan bersatu atau disebut “Loro Seloro Jangkep”/”Segoro Giri” dalam konsep harmoni.

4.1.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi secara langsung tempat observasi dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang cerita panji dalam relief candi Penataran yang dibutuhkan untuk menjadi target pengamatan.

Observasi serta data-data valid yang dilakukan pada tanggal 26 November 2015 pada pukul 07.00 WIB dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai visualisasi cerita panji dalam relief yang disampaikan oleh ahli budaya Candi Penataran di kabupaten Blitar, sehingga dapat ditentukan karakter serta alur cerita yang sesuai untuk penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun.



Gambar 4.1 Relief Panji Semirang di Candi Penataran
Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2015

Hasil yang diperoleh dari pengamatan pada relief dari cerita Panji Semirang Kediri berupa alur cerita yang digambarkan pada relief mengenai keberadaan cerita Panji Semirang, seperti sejarah, alur cerita dan postur tubuh yang sesuai dengan cerita Panji Semirang.

Berdasarkan hasil observasi di Candi Penataran, maka didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan cerita Panji Semirang Kediri. Hasil observasi ini diketahui bahwa cerita Panji Semirang Kediri memiliki nilai-nilai moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita serta alur ceritanya tidak kalah menarik dengan cerita Cinderella.

4.1.3 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur dan kepustakaan yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecintaan anak-anak pada cerita rakyat sebagai budaya lokal semakin berkurang karena adanya budaya asing yang lebih menarik dan cara mengemasnya lebih *modern* daripada budaya lokal. Penyebab berkurangnya kecintaan anak-anak pada budaya lokal saat ini adalah berkurangnya dipublikasikannya budaya lokal di berbagai media dan juga sudah sangat jarangnya orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan budaya lokal seperti cerita rakyat kepada anak-anak mereka.
2. Banyaknya manfaat yang dapat diberikan oleh buku ini, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Mulai dari mengajarkan anak-anak lebih menghargai buku, meningkatkan minat baca kepada anak-anak, lebih

mendekatkan orang tua kepada anak-anak, dapat mengasah kreatifitas dan imajinasi anak-anak terhadap banyak hal dengan adanya penggambaran bentuk suatu benda pada buku sebagai media pengenalan benda dengan mudah.

3. Pengemasan cerita rakyat Indonesia hanya sebatas tulisan pada helaian kertas, berilustrasi realis dan kurang dikemas menarik. Maka dari itu, cerita Panji Semirang Kediri perlu diperkenalkan kembali dengan mengemasnya lebih menarik. Perlu adanya upaya untuk menarik minat baca dan menghidupkan kembali cerita Panji untuk diperkenalkan kepada anak-anak sebagai budaya lokal, seperti cerita Panji Semirang Kediri yang akan dikemas kembali secara berbeda yang salah satunya dengan menggunakan buku ilustrasi.
4. Maka dari itu perlu diciptakan sebuah buku ilustrasi yang memiliki daya tarik dan mudah dipahami anak-anak dengan penggunaan warna cerah atau pastel, penggunaan karakter dengan gaya gambar yang disukai anak-anak serta dibuatkan buku yang mudah dipahami alur ceritanya oleh anak-anak dengan bentuk yang disukai. Salah satu media yang dianggap menarik yaitu buku dengan berbasis *pop-up* dan ilustrasi kartun. Buku berbasis *pop-up* dan menggunakan ilustrasi kartun ini dianggap tepat untuk target konsumen anak-anak usia 6-12 tahun.

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan terhadap buku mengenai *pop up* yang ditulis oleh Mark Hinner pada tahun 2006 yang berjudul *Paper Engineering for Pop Up Book and Cards*, yaitu mengenai perkembangan gaya *pop up*. Jika dilihat dari perkembangannya, *pop up* diawali dengan konstruksi

yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada awalnya *pop up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah hingga abad ke-18 ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak.

Dalam perkembangannya, *gaya pop up* sudah sangat bervariasi penggunaannya tidak hanya sebatas sebagai hiasan dalam kartu ucapan, namun juga sebagai sarana berbagai macam promosi seperti sarana promosi sebuah perusahaan, misalnya saja sebagai *corporate* sebuah perusahaan, panduan tur, panduan sejarah museum, *real estate*, *restaurant*, taman nasional, tempat wisata, dan hotel, serta sebagai kartu pos.

Dilihat dari sejarah perkembangannya, *pop up* diawali dengan konstruksi yang masih sederhana. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar atau objek beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara masal seiring berkembangnya (Hiner, 2006:19-21).

Berdasarkan studi literatur selanjutnya yang telah dilakukan terhadap buku mengenai *pop up* yang diterbitkan oleh The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery pada tahun 2011 yang berjudul *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn*, yaitu *pop up* dan *movable book*. *Pop up* dan *movable book* telah memuaskan dan menarik pembaca dan non-pembaca, tua dan muda, selama

hampir 800 tahun. Menggunakan cara-cara kreatif untuk melipat kertas dan membuat gerakan, seniman *pop-up* dan insinyur kertas mengubah halaman dicetak dari bentuk dua dimensi pengalaman tiga dimensi. Benda-benda bergerak memiliki mekanisme seperti *flaps*, tarik tab, dan roda (*volvelles*) yang menyebabkan gerakan di permukaan halaman. *Pop-up* menggunakan berbagai perangkat lipat yang menyebabkan angka untuk mengangkat, *pop up*, naik dan terungkap, atau terungkap dan memperpanjang saat halaman dibuka. Meskipun perubahan teknologi, bahan, dan mekanisme, buku kontemporer, seperti para pendahulunya, masih dirakit dengan tangan dan berbagi beberapa prinsip pembangunan yang sama. Dan meskipun kita dapat mengaitkan *pop-up* dan buku bergerak dengan anak-anak, orang dewasa penonton asli untuk apa-apa tapi permainan anak-anak.

Kisah konstruksi *movable* dan *pop-up* dimulai dalam dinding-dinding biara abad pertengahan. Buku-buku paling awal dengan bagian bergerak dicatat dan dikomunikasikan informasi dan juga menghitung data. *Volvelles* diilustrasikan atau roda yang ditumpangkan pada permukaan halaman, beralih ke menyelaraskan data untuk menghitung posisi bintang, kalender gereja, tanda-tanda astrologi, dan sejenisnya. Diperkirakan bahwa biarawan Benediktin Matius Paris dipekerjakan *volvelles* untuk menentukan tanggal gerejawi pada awal abad ke-13, seperti yang dilakukan mistik Catalan dan penyair Ramon Llull lama kemudian menjelaskan teorinya tentang spiritualitas dan kebenaran.

Penemuan dan penggunaan diperluas bergerak jenis pers, yang dimulai pada 1450-an, ditambah dengan pertumbuhan pengetahuan ilmiah yang

diterbitkan dalam abad-abad berikutnya, menghasilkan penciptaan dari beberapa *vovelles* paling megah sepanjang masa. Di antaranya, dengan roda indah dihiasi untuk menghitung data astrologi dan astronomi adalah yg berhubungan dengan lebahnya Petrus ini Astronomicum Caesareum (1540), Opera Mathematica Johann Schöner ini (1550), dan Leonhard Thurneysser ini Dess menchen circkel und Lauff (1575-1583). Pada zaman yang lebih *modern*, roda, ditempatkan dalam teks atau sebagai objek yang berdiri sendiri, telah digunakan untuk menghitung kalori, pertandingan warna cat, mengidentifikasi spesies burung, jembatan kontrak skor, dan sekarang menyenangkan fakta tentang presiden Amerika.

Dari abad ke-16 dan seterusnya, penerbitan karya ilustrasi bertumbuh pesat. Kemajuan dalam pencetakan membuat buku lebih mudah diakses dan ulama menuntut *up-to date* tercatat tentang pengetahuan. *Movable book* dan *pop-up* yang digunakan untuk menunjukkan sistem visual yang kompleks, terutama yang berkaitan dengan kedokteran, matematika dan teknologi. Cara yang lebih baik untuk menjelaskan *layering* yang rumit dan posisi organ dalam tubuh manusia daripada dengan menciptakan serangkaian *flaps* berengsel yang ketika dibuka mengungkapkan, misalnya, rongga dada, seperti dalam Tubuh manusia David Pelham (1983), atau beberapa katup dan otot-otot jantung di René Descartes 'De homine [On Man] (1662). Untuk menggambarkan teorema dan bukti dari ahli matematika Yunani Euclid, kubus tiga dimensi, kotak dan segitiga bangkit dari halaman di The Elements of geometrie. . . (1570:5). Bagian kompleks mobil, lokomotif bertenaga uap, kapal, dan mesin lainnya terlihat pada Moderne Technik (1912) [page 4] yang terungkap dan menjelaskan lapis demi lapis rinci.

Ron Van der Meer Inside komputer pribadi (1984:20) memberikan pengenalan dasar PC, dengan prototipe tiga dimensi yang muncul dari halaman. Dan di Pengamatan pada teori dan praktek berkebun lanskap (1803), desainer lanskap Inggris Sir Humphry Repton cerdik menggunakan *flaps* untuk membuat "sebelum" dan "setelah" pandangan yang membantu calon klien memvisualisasikan transformasi kebun mereka.

Berdasarkan studi literatur mengenai pemilihan media, berikut hasil observasi melalui website resmi www.korantempo.com dan dalam buku *Frequently Asked Question, Creative Question* mengenai kelebihan media buku serta metode *pop-up* dibanding media online atau elektronik lainnya, yaitu:

1. Buku dianggap sebagai media yang bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, ini terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
2. Penguasaan sebuah materi banyak menggunakan indera penglihatan yaitunya mata. Jadi secara tidak langsung buku merupakan sarana dalam belajar yang membuat para pembacanya memahami ilmu yang terdapat dalam buku itu sendiri.
3. Dalam buku terdapat bahasa-bahasa yang dapat membuat para pembaca tertarik untuk membacanya. Artinya buku menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
4. Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian yang dapat berubah

bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

5. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka.
6. Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.

4.1.5 Hasil *Creative Brief*

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai Panji Semirang yang telah dikumpulkan, maka dapat dianalisis STP dan *Unique Selling Proposition* yang akan digunakan sebagai target konsumen dalam penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri sebagai berikut:

1. Segmentasi dan Targetting

a. Demografis

1. *Target Audience* : Anak-anak

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Usia : 6-12 tahun

Jenjang Pendidikan : kelas 1-6 Sekolah Dasar

2. *Target Market* : Para orang tua

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Usia	: 30-50 tahun
Pekerjaan	: Pegawai negeri/swasta, Ibu rumah tangga dan Wiraswasta
Pendidikan	: Sarjana S1
Pendapatan	: Rp. 5.200.000 – Rp. 7.800.000
Kelas Sosial	: Kelas Menengah Atas kelas II

b. Geografis

1. Wilayah : Tengah Kota
2. Ukuran Kota : Umumnya yang tinggal di kota besar serta mudah menjangkau toko buku atau di daerah Jawa Timur
3. Iklim : Tropis

c. Psikografis

1. Gaya Hidup : Aktif, suka menonton kartun, suka membaca buku, memiliki imajinasi tinggi
2. Kepribadian : Ingin tahu tinggi, aktif, mudah terpengaruh

d. *Behavioral*

Anak-anak yang kurang gemar membaca buku cerita Panji, anak-anak yang suka bermain *game*, yang suka bermain dan menonton film kartun. Agar dapat melakukan aktifitas yang bermanfaat karena keaktifannya, maka manfaat dari mempublikasikan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya memperkenalkan warisan budaya lokal kepada anak-anak agar mereka dapat mengenal budaya Indonesia sehingga lebih mencintai budayanya sendiri.

2. Positioning

Positioning merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya memperkenalkan warisan budaya lokal agar sampai kepada target utama dan target sekunder yang dituju. Buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri ini menempatkan diri sebagai media baru dalam memperkenalkan cerita Panji agar lebih menarik untuk menumbuhkan minat baca dan kecintaan anak-anak terhadap budaya lokal dengan penggunaan teknik *pop-up*. Sehingga *positioning* untuk buku ini adalah media untuk memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri sebagai warisan budaya lokal dengan menggunakan ilustrasi kartun dan teknik *pop-up* semenarik mungkin yang disesuaikan dengan usia target yang dituju, yaitu usia 6-12 tahun.

3. Unique Selling Proposition

Adanya keunikan tersendiri dalam suatu produk dalam sebuah persaingan bisnis merupakan hal yang sangat penting, karena keunikan tersebut dapat dijadikan pembeda antara satu produk dengan para kompetitornya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjasikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah *Unique Selling Proposition*. Dalam buku ini, *Unique Selling Proposition* yang dimiliki oleh cerita Panji Semirang Kediri adalah nilai-nilai luhur yang dapat diambil dari cerita tersebut, bahwasannya hidup itu saling memberi dan saling melengkapi. Proses saling memberi dapat digambarkan melalui sikap untuk selalu

ingin membantu orang lain yang tidak hanya sekedar berbentuk materiil saja, sedangkan proses saling melengkapi dapat digambarkan melalui sikap melengkapi satu samaa lain saat adanya kekurangan pada diri seseorang atau juga dapat digambarkan melalui kisah cinta antara laki-laki dan perempuan yang sudah pada kodratnya saling melengkapi satu sama lain. Adanya pentafsiran yang berbeda-beda pada alur cerita Panji Semirang sehingga dapat memunculkan nama cerita baru di setiap daerah di Indonesia tetapi cerita aslinya tetap berasal dari Kediri dan tetap memiliki nilai-nilai luhur yang didalamnya terdapat *local wisdom* sehingga mengandung unsur kisahnya berupa saling melengkapi dan saling memberi.

4. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode perancangan yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu produk atau suatu bisnis. Dalam menentukan sebuah keywords dan konsep perancangan, perlu adanya menganalisa SWOT yang mendukung hasil penelitian ini. Analisis SWOT dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Analisis SWOT (Buku Pop-Up Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun)

	INTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
	EKSTERNAL		
OPPORTUNITIES	S-O	W-O	
1. Buku yang memuat budaya lokal yang dikemas dalam buku <i>pop-up</i> sangat jarang ditemui 2. Banyaknya buku yang hanya berupa teks dan tanpa gambar dan warna	Menciptakan buku <i>pop-up</i> Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun yang berisikan nilai-nilai luhur di dalamnya	Membuat buku <i>pop-up</i> dengan menggunakan kertas kualitas standart agar mudah dijangkau	
1. Menjamurnya buku-buku dongeng dari luar yang berbasis <i>pop-up</i> , lebih dikenal terlebih dahulu dibandingkan buku-buku dongeng untuk anak-anak dari Indonesia. 2. Mahalnya biaya produksi untuk memproduksi buku <i>pop-up</i> , membuat para percetakan dan penerbit enggan untuk membuat buku yang berbasis <i>pop-up</i>	Untuk mengatasi permasalahan tersebut, buku dongeng anak dikemas dalam bentuk berbeda, yaitu dengan menggunakan metode <i>pop-up</i> agar lebih menarik untuk anak-anak usia 6-12 tahun.	Menjamurnya buku-buku dongeng dari luar daripada buku-buku cerita rakyat yang berasal dari Indonesia.	
STRATEGI UTAMA			
<p>Membuat buku <i>pop-up</i> cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun yang disukai oleh anak-anak usia 6-12 tahun tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur dan secara filosofis mengenai local wisdom yang terdapat dalam ceritanya, sehingga anak-anak tidak hanya sekedar tahu mengenai cerita Panji Semirang tetapi juga sekaligus menanamkan kembali nilai-nilai luhur yang mulai ditinggalkan.</p>			

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

4.1.6 Hasil Studi Kompetitor

Berdasarkan hasil kepustakaan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan kekuatan, kelemahan, peluang dan acaman yang dimiliki oleh kompetitor ini:

1. Komik Cerita Pandji Semirang

Selama ini Cerita Rakyat begitu melekat dengan kehidupan manusia, mengandung berbagai macam nilai-nilai moral dan nilai-nilai luhur. Melihat kenyataan nilai-nilai luhur yang semakin memudar di masyarakat yang dulu sangat dikenal oleh masyarakat melalui cerita Panji, cerita Panji Semirang yang paling tepat diangkat untuk membangun nilai-nilai luhur berupa saling memberi dan saling melengkapi yang mana tergambar melalui perjuangan Raden Inu Kertapati untuk mendapatkan cinta Dewi Candra Kirana yang dapat dipersepsikan sebagai nilai perjuangan seseorang dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkan, seperti cita-cita, keinginan ataupun mungkin juga cinta yang lainnya tetapi digambarkannya melalui perjuangan untuk mendapatkan sebuah cinta wanita.

Tidak dapat dipungkiri bahwa cerita Panji Semirang tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat, apalagi dengan adanya kecanggihan teknologi yang dimiliki oleh negara lain yang membuat masyarakat lebih mengenal budaya asing daripada budaya yang dimiliki Indonesia. Dengan gaya gambar realis yang kurang menarik dan penggunaan bahasa yang berat menyebabkan anak-anak tidak tertarik untuk membacanya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, harus dirancang buku cerita Panji yang lebih menarik dan interaktif. Bila dilihat dari gaya gambar yang realis dan bahasanya yang berat, dapat disimpulkan bahwa komik Pandji

Semirang ini tidak ditujukan untuk anak-anak ataupun remaja tetapi lebih kepada dewasa, usia 25 – 50 tahun, pada masa ini individu akan merasa sangat berguna jika dapat berkontribusi atau berperan dalam membantu dan anak – anaknya atau yang lebih muda untuk mengembangkan dan mengarahkan ke kehidupan yang lebih berguna, respon, penerimaan yang positif dan hasil yang terlihat akan mengembangkan perasaan dibutuhkan, berperan dan berguna, tetapi jika terjadi penolakan maka akan menumbuhkan perasaan belum melakukan sesuatu untuk generasi berikutnya (*stagnation*) (Erikson, 1993:50).

Dilatarbelakangi oleh hal di atas tersebut, maka penulis membuat komik Pandji Semirang ini memberikan solusi yang tepat dalam cara pengemasan yang baru untuk buku cerita Pandji Semirang agar cerita Pandji Semirang tidak dilupakan oleh masyarakat dan bagi para pecinta cerita-cerita peninggalan sejarah.

Lihat pada tabel 4.2 di bawah ini adalah tabel analisis kekuatan dan kelemahan:

Tabel 4.2 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Komik Cerita Pandji Semirang

Analisis	Komik Cerita Pandji Semirang
Strength	1. Pengemasan baru buku cerita Panji Semirang dengan menggunakan komik 2. Alur cerita sangat detail dan lengkap
Weakness	1. Gaya gambar realis yang kurang menarik 2. Ilustrasi dalam komik hitam putih 3. Tampilan cover yang kurang menggambarkan isi ceritanya mengenai apa 4. Gaya bahasa yang digunakan terlalu berat dan kaku

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

2. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku ini disajikan dalam bentuk buku komik cerita dengan gaya gambar realis yang mendukung nuansa jaman-jaman kerajaan dahulu. Pengemasan yang menarik dengan menggunakan komik membuat buku ini memiliki nilai lebih dalam segi cara pengemasan yang baru untuk ukuran buku-buku peninggalan sejarah. Cerita dalam buku ini menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, dimana penulis buku ini merupakan orang Sunda. Buku ini dibuat dengan ukuran 20 cm x 14 cm dengan maksud untuk menyerupai bentuk komik dengan menggunakan hardcover pada covernya dan dengan ketebalannya seperti novel, membuat buku ini dapat bertahan lama dan tampilan visual yang mendetail. Berikut ini adalah tampilan cover depan, cover belakang dan beberapa isi halaman komik pada gambar 4.2.

a. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.2 Cover Depan dan Belakang Buku Komik Cerita Pandji Semirang

Sumber : Kosasih, 1990:1

b. Sepenggalan Isi Buku Komik



Gambar 4.3 Sepenggalan Isi Buku Komik Cerita Pandji Semirang

Sumber : Kosasih, 1990:2-3

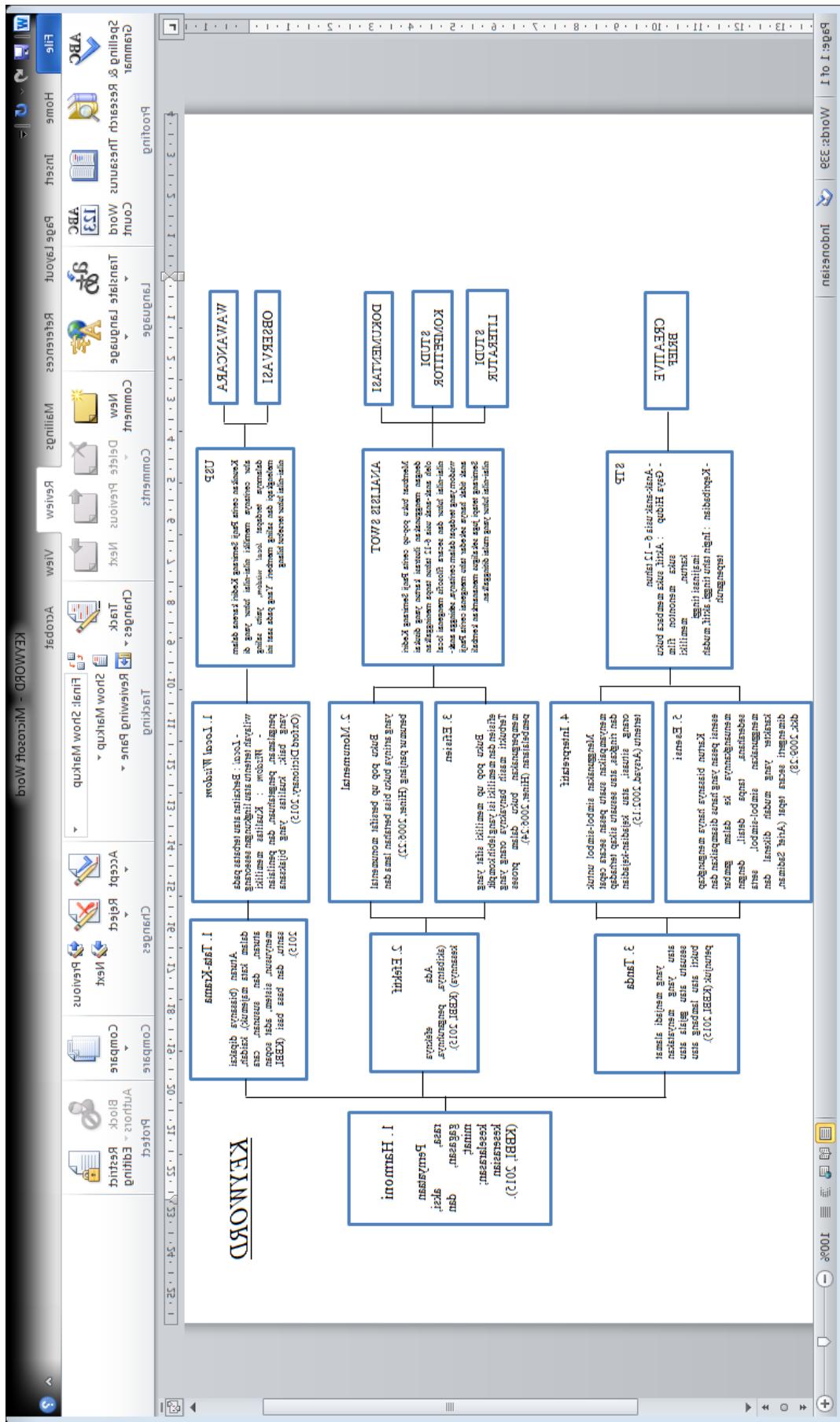
Pada gambar 4.3 di atas merupakan sepenggalan isi dari komik cerita Pandji Semirang dengan ukuran 20cm x 14cm, format: hitam putih, isi komik

tersebut terdiri dari: cover, subcover, penjelasan tempat dan tokoh cerita, halaman isi, pembatas antar cerita, cover belakang.

Isi pesan dari komik tersebut adalah untuk mengingatkan kembali cerita Panji kepada para pecintanya yang ceritanya sebagai salah satu cerita legenda Indonesia yang sudah hilang dari peredaran dan ingatan masyarakat, yaitu Komik Cerita Pandji Semirang dengan pengemasan baru yang menarik dengan menggunakan komik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan dapat memberikan edukasi budaya dan menanamkan nilai-nilai luhur yang sangat identik dengan cerita Panji. Tema cerita yang diangkat merupakan cerita Panji Semirang menurut tafsiran Jawa Barat dalam bentuk Komik Pandji Semirang.

4.2 Keyword

Pemilihan *keyword* yang akan digunakan pada penciptaan buku *pop-up* yang berjudul “Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal” berasal dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi literatur, studi kompetitor, analisis STP, analisis SWOT dan USP, lalu dilakukan *brainstorming* dari masing-masing untuk menemukan lima *keyword* umum dan dikerucutkan hingga mendapatkan satu *keyword* untuk menyusun konsep perancangan cerita.



Pada gambar 4.4 menunjukkan proses penentuan *keyword* yang akan digunakan dalam konsep perancangan karya penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri. Berdasarkan analisis *keyword* yang telah dilakukan, maka ditentukan *keyword* yaitu “harmoni”. Kata harmoni yang sudah ditentukan sebagai konsep perancangan karya, selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut secara rinci untuk menjadi tema perancangan karya dalam penciptaan buku *pop-up*.

Konsep perancangan karya yang akan digunakan dalam penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri ini adalah harmoni. Kata harmoni diambil berdasarkan tiga kata kunci umumnya, yaitu Tata-Krama, Efektif dan Semiotika dileburkan menjadi satu menghasilkan kata harmoni, dimana kata harmoni juga diambil dari hasil analisis SWOT, STP dan USP (*Unique Selling Positioning*), yaitu *local wisdom* yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama. Kata harmoni merupakan salah satu *local wisdom* dari orang Jawa, keselarasan sosial atau keharmonisan merupakan sebuah rangkaian besar agar terjadinya kesejahteraan bersama. Dalam memahami konsep harmoni berawal dari dua nilai yang sangat dijunjung tinggi masyarakat Jawa. Nilai-nilai tersebut adalah rukun dan rasa hormat yang sangat sesuai dengan filosofis cerita Panji Semirang yang menggunakan nilai harmoni. Dengan berangkat dari konsep harmoni ini, diharapkan dapat meningkatkan minat baca buku pada anak-anak dan sekaligus memperkenalkan budaya lokal, sehingga anak-anak dapat mencintai budaya mereka sendiri yang tidak kalah menarik dibandingkan budaya asing.

Konsep harmoni ini bertujuan untuk mengomunikasikan kepada target audience, yaitu anak-anak dengan menciptakan buku *pop-up* cerita Panji

Semirang Kediri yang memiliki nilai-nilai luhur dan sangat berbeda dengan cerita legenda pada umumnya, dimana di dalam cerita tersebut memunculkan tokoh pangeran Raden Inu Kertapati, putri Dewi Candra Kirana, Panji Semirang (penyamaran Dewi Candra Kirana saat kabur dari kerajaan) dan seorang nenek tua yang tinggal di dalam hutan. Karena kisahnya yang unik terdapat unsur penyamaran Dewi Candra Kirana menjadi Panji Semirang saat meninggalkan kerajaan dan Dewi Candra Kirana mengalami keganjilan yang disebut sebagai Kilisuci, yaitu wanita yang tidak pernah haid. Sampai sekarang cerita ini masih menjadi ikon kabupaten Kediri.

Lihat pada gambar 4.5 merupakan alur perancangan karya yang akan menjelaskan bagaimana dari awal perancangan karya sampai implementasi karya.

Gambar 4.5 Alur Perancangan Karya



Gambar 4.5 Alur Perancangan Karya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

4.3 Perancangan Karya

Dalam menciptakan sebuah buku perlu adanya tujuan yang sesuai dengan *target konsumennya*. Tujuan dari penciptaan buku *pop-up* ini adalah dapat memberikan pengaruh besar dalam mempengaruhi *target audience* sehingga pesan yang ada di dalam buku dapat dikomunikasikan dengan baik. Nilai-nilai luhur yang ada di dalam cerita Panji Semirang Kediri dapat dijadikan media pembelajaran yang mudah untuk memperkenalkan budaya lokal serta dapat menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita Panji Semirang yang tidak hanya sekedar cerita legenda pada umumnya, ada beberapa bagian yang memunculkan konflik yang dapat dipetik nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam alur cerita tersebut.

Para pembaca ataupun konsumen akan disuguhkan dengan teknik-teknik *pop-up* yang digunakan dalam buku ini, seperti teknik *v-folding*, *pull-tabs* dan *volvelles* sehingga tidak merasa jemu saat membacanya. Pemilihan ilustrasi kartun dalam penciptaan buku *pop-up* ini diharapkan dapat mempermudah anak-anak dalam membaca, merangsang minat baca dan kemudahan dalam mengingat isi ceritanya. Selain itu juga sangat membantu dalam mengkomunikasikan pesan yang ada di dalam cerita pada anak-anak karena medianya berupa buku *pop-up* yang menggunakan ilustrasi kartun dengan menyajikan unsur tiga dimensi pada saat membuka buku. Hal tersebut dapat menumbuhkan dan merangsang minat baca buku kepada anak-anak.

4.3.1 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam penciptaan buku *pop-up* perlu adanya strategi kreatif visual untuk merangsang minat baca buku kepada anak-anak terhadap cerita Panji, terutama cerita Panji Semirang Kediri dengan mengemasnya lebih menarik menggunakan buku *pop-up*. Buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri ini akan disertai dengan teknik-teknik *pop-up*, seperti *v-folding*, *pull-tabs* dan *volvelles*. Strategi kreatif yang digunakan akan disesuaikan dengan konsep perancangannya, yaitu harmoni yang dikemas dalam unsur Jawa sesuai dengan asal cerita dan alur ceritanya yang sudah mewakili *local wisdom* sebagai eksekusi dari media yang sesuai. Unsur-unsur strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Ukuran dan Halaman Buku

- a. Jenis Buku : Buku Pembelajaran
- b. Dimensi Buku : 21 cm x 21 cm
- c. Jumlah Halaman : 20 halaman
- d. *Gramateur* Isi Buku : 260 gr
- e. *Gramateur* Cover : 260 gr
- f. Finishing : *Hardcover* dan laminasi *glossy*

Posisi buku dalam perancangan buku *pop-up* ini menggunakan posisi landscape karena sebagian besar buku bacaan anak-anak adalah *landscape*. Hal tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan yang dapat mempermudah penyusunan informasi visual maupun teks yang akan ditampilkan dan

mempermudah anak-anak dalam membukanya. Ukuran yang digunakan dengan pertimbangan *readibility* dan *legibility*, *legibility* memiliki tingkatan yang lebih mutlak. Artinya, jika suatu *typeface* dikatakan *legible* atau jelas, maka ia pasti jelas dibaca pada ukuran berapapun, sedangkan *readibility* adalah tingkatan seberapa mudah sebuah rangkaian huruf dapat dibaca. Rangkaian huruf yang membentuk sebuah pesan-pesan verbal ketika dibaca dan diproyeksikan sangat dipengaruhi oleh resolusi (Kusrianto, 2004:40). Penggunaan finishing *hardcover* pada *cover* juga diharapkan mampu bertahan lama dan dapat menampung teknik-teknik *pop-up* yang ada di dalamnya.

2. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku *pop-up* ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua jenis pendidikan dan jenjang sekolah, mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena fungsi tersebut, maka bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi. Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdikbud, 1995:5), sehingga peran bahasa sangat penting dalam mengkomunikasikan sesuatu, seperti halnya buku *pop-up* ini. Bahasa yang ringan dan dengan adanya kosakata baru dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kosakata anak dengan pesat saat ia belajar kata-kata dan arti-arti baru, yang didukung oleh penyataan Benson (Kusumoputro, 1992:11), kedua kemampuan yakni (bahasa (*language*) dan bicara (*speech*) adalah dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain juga sangat berkaitan dengan proses berfikir (*thought*). Oleh

karena itu, kosakata dapat mempengaruhi apa yang akan disampaikan oleh anak-anak sehingga dengan penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami dapat mempermudah anak-anak dalam membaca dan menyerap pesan di dalam cerita yang akan disampaikan dan juga mempermudah dalam memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri sebagai warisan budaya lokal.

3. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Teknik visualisasi yang akan digunakan dalam penciptaan buku *pop-up* ini adalah dengan menggunakan gaya penggambaran ilustrasi kartun yang dibuat secara *digital* (vektor). Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

4. Layout

Layout merupakan tata letak atau penataan elemen-elemen visual yang akan digunakan sehingga dapat menarik minat membaca. Prinsip *layout* antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuuan, dan konsistensi (Rustan, 2008: 13). Jenis desain *layout* yang akan digunakan adalah *Picture Window Layout*, dimana tampilan gambar besar menjadi ciri utama dan diikuti dengan *headline*, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil. Sedangkan keseimbangan pada *layout* yang digunakan adalah keseimbangan asimetris, elemen desain tidak

merata di poros tengah halaman dan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

5. Tipografi

Tipografi adalah unsur yang sangat penting dalam sebuah *layout*, tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis *font* tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam penciptaan buku *pop-up* ini adalah hasil dari pemilihan *keyword* yang telah dilakukan, yaitu Harmoni. Dimana kata harmoni berasal dari konsep hidup masyarakat Jawa, yaitu rukun dan rasa hormat sehingga dari *keyword* tersebut terdapat 2 macam jenis *font* yang sesuai dari *Fancy Various* yang digunakan yaitu *Sucker Font JC* dan *DaunPenh*.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan, kesesuaian jenis tipografi, *keyword* serta konsep, maka tipografi yang digunakan terdapat unsur Jawa, juga dapat mewakili unsur rukun dan hormat tetapi tetap terlihat moderen.

Jenis *font* yang dipilih juga disesuaikan dengan karakter di cerita, mudah dibaca dan mudah diingat oleh anak-anak usia 6-12 tahun.

a. *Headline*

Headline yang digunakan dalam buku pop-up ini adalah “Penyamaran Putri”, pemilihan *headline* tersebut berdasarkan konflik dalam cerita Panji Semirang, serta bagaimana nilai-nilai luhur dapat terlihat dari adanya konflik tersebut. Pemilihan *headline* tidak hanya sekedar memikirkan panjang atau

pendeknya saja tetapi mudah diingat, menarik perhatian dan informatif oleh anak-anak.

Sebelum adanya *headline* yang terpilih, peneliti terlebih dahulu melakukan *creative brief* dengan merangkum beberapa pilihan jenis tipografi. Berdasarkan hasil kuesioner terpilih dari *headline* yang digunakan dalam aplikasi di berbagai desain media adalah *headline* yang menggunakan bahasa Indonesia karena disesuaikan dengan STP, *target audience* serta target marketnya, yaitu orang Indonesia dan anak-anak usia 6-12 tahun. Berikut ini merupakan hasil dari *creative brief* yang telah dilakukan :

Tabel 4.3 Hasil Creative Brief Jenis Font Judul

Jenis Font Headline Judul	Mudah Diingat	Mudah Dibaca	Sesuai Dengan Alur Cerita	Sesuai Dengan Anak-Anak	Total
	III	III	III	V	14
	II	I	III	-	6
	III	III	II	III	11

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan, jenis *font* yang akan digunakan untuk judul buku *pop-up* ini adalah *Fancy Various* dan menggunakan karakter *font* “*Babalu*” yang disesuaikan dengan konsep yang digunakan. *Font*

tersebut dipilih karena jenis *fontnya* mudah diingat, dapat mudah terbaca dan sesuai dengan anak-anak.



Gambar 4.6 Tipografi “Babalu”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pemilihan *font* “Babalu” yang dipakai untuk *headline* judul pada gambar 4.6 di atas, sesuai keterangan di atas jenis *font Fancy Various* dinilai sesuai karena karakter yang dimiliki *font* tersebut sesuai dengan anak-anak yang terlihat dari bentuk *fontnya* yang lucu dan dapat menggambarkan unsur rukun dan rasa hormat yang dapat dilihat dari jarak antar *font* yang saling berdekatan. Biasanya yang digunakan untuk buku cerita legenda atau cerita rakyat yang pernah ada, masih menggunakan *font* yang kuno karena disesuaikan dengan ceritanya sehingga kurang menarik minat anak-anak untuk membaca.

b. Tagline

Sebuah *tagline* diharapkan mudah dibaca dan dapat menarik pembaca pertama kali, sehingga jenis huruf dan kalimat yang digunakan haruslah yang mudah terbaca, tidak usah terlalu panjang atau terlalu pendek yang terpenting adalah bagaimana sebuah *tagline* dapat menarik perhatian. *Tagline* yang ditampilkan pada buku *pop-up* ini adalah “Cerita Panji Semirang Kediri” sesuai dengan tujuan dari pembuatan buku *pop-up*, yaitu memperkenalkan cerita Panji Semirang sebagai warisan budaya lokal yang harus dilestarikan dan diakui sebagai

budaya Indonesia. Jenis *font* yang digunakan untuk *tagline* adalah “*DaunPenh*” yang terlihat pada gambar 4.7 di bawah ini :



Gambar 4.7 Tipografi “*DaunPenh*”

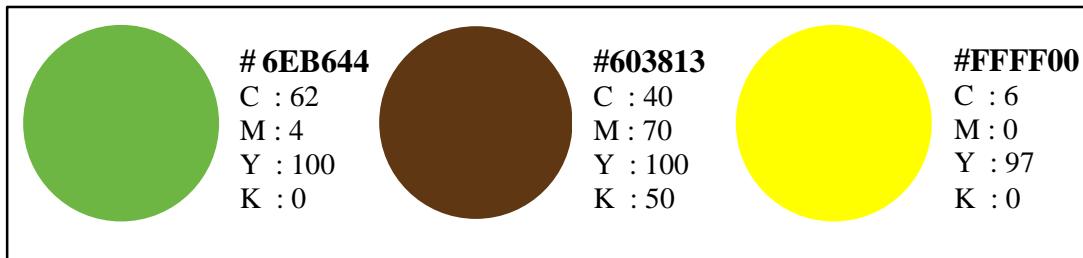
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pemilihan tipografi *Daun Penh* yang digunakan sebagai *tagline* dengan alasan jenis huruf ini mudah terbaca pertama kali karena memiliki karakter tegas dan cocok dijadikan sebagai penegas dari judul buku *pop-up* ini.

6. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan sebuah karya, menarik atau tidaknya sebuah karya salah satunya ditentukan oleh warna karena para ilmuwan yakin bahwa persepsi visual terutama bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan berupa warna yang diterima oleh otak. Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna primer dan warna *secondary*. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain, seperti merah, biru, dan kuning. Sedangkan warna sekunder adalah hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1, seperti warna jingga dan ungu (Darmaprawira, 2002:30-45). Konsep warna yang digunakan adalah warna yang ceria dan terang karena anak-anak menyukai warna yang mencolok ataupun menarik perhatian. Namun untuk bangunan menggunakan warna-warna dingin, seperti hitam keabuan, coklat dan biru. Sedangkan untuk suasana alam menggunakan warna-warna hangat, seperti hijau dan

kuning karena alam memberikan kesan hangat dan cocok untuk visualisasi setting tempat, seperti hutan, sungai, dan lain sebagainya. Warna-warna tersebut dikombinasikan agar sesuai dengan konsep dan *target audience*, yaitu anak-anak yang menyukai warna mencolok. Sehingga terpilih warna-warna sebagai berikut:



Gambar 4.8 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Dipilihnya kedua warna tersebut sesuai dengan konsep yang diambil, yaitu harmoni dimana harmoni yang dimaksudkan adalah konsep hidup orang Jawa seperti yang ditegaskan oleh Mulder, 1983, bagi orang Jawa keselarasan sosial atau keharmonisan merupakan sebuah rangkaian besar agar terjadinya kesejahteraan hidup bersama (Mulder, 1983:20). Sehingga pemilihan warna disesuaikan dengan konsep harmoni yang dipilih, dimana dalam konsep harmoni terdapat unsur Jawa, rukun dan rasa hormat. Warna yang diambil merupakan salah satu warna dalam masyarakat Jawa yang ditegaskan oleh teori warna yang ada dalam masyarakat Jawa yang berhasil dihimpunnya, sebagai berikut:

1. Ireng Genteng (Hitam Sekali)
2. Ijo Lumut (Hijau Muda Kecoklatan)
3. Biru Ndog Asin (Biru Muda ke Arah Putih)
4. Coklat Nom (Cokelat Muda)
5. Kuning Nom (Kuning Muda)

6. Abang Mengkreng (Merah Cabai)
 7. Biru Langit (Biru Langit)
 8. Ijo Pupus (Hijau Muda Kekuningan)
 9. Biru Gandaria (Biru Keunguan)
 10. Kuning Langseb (Kuning Muda seperti Kulit Dukuh/Langsat))
- (Darmaprawira, 2002:54).

Selain itu warna tersebut dipilih juga berdasarkan unsur warna harmoni yang menggunakan warna analogus, yaitu warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna.

7. Sinopsis

Konon pada zaman dahulu kala, di Kediri, Jawa Timur terdapat kerajaan besar yang bernama Kerajaan Kahuripan. Raja Kahuripan memiliki seorang selir dan seorang putri bernama Putri Kirana yang cantik jelita, santun dan baik hati namun dia tidak pernah menstruasi (Kilisuci). Sedangkan putera mahkota di Kerajaan Kahuripan bernama pangeran Inu yang rupawan, pemberani dan santun. Ketika Raja Kahuripan lengser, pemerintahannya berganti dan akhirnya membuat pecahnya Kerajaan Kahuripan menjadi 2 bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Perperangan tersebut membuat Putri Kirana merasa bingung dan tak tahu harus bagaimana untuk mempersatukan kerajaannya lagi, ia pun memilih pergi meninggalkan kerajaan dan menyamar menjadi seorang laki-laki bernama Panji Semirang. Ketika sedang menyusuri hutan yang tidak menemukan seorangpun untuk memberikannya tempat tinggal, akhirnya ia pun pingsan. Lalu ditemukan oleh nenek tua yang sedang mengumpulkan kayu bakar. Selang

beberapa hari, nenek tua tersebut mengetahui identitas asli dari Panji Semirang itu dan menanyakan alasan kepergiannya dari kerajaa. Suatu hari saat nenek tersebut sedang pergi mencari kayu bakar, Pangeran Inu menemukan Putri Kirana di gubuk kecil tersebut. Raden Inu membujuknya untuk kembali dan akhirnya mereka berduapun pulang, lalu keesokan harinya mereka menikah dan hidup bahagia.

8. Teknik *Pop Up*

Pop-Up memiliki banyak sekali teknik yang dapat digunakan dan dapat menghasilkan bentuk yang mengejutkan, tetapi dalam perkembangannya *pop-up* telah memiliki lima teknik dasar, yaitu teknik *v-folding*, teknik *rotaty*, teknik *internal stand*, teknik *parallel slide* dan teknik *mouth*. Teknik *Pop-Up* yang digunakan pada penciptaan buku ini merupakan salah satu keunikan dan ciri khas buku ini. Buku *pop-up* ini menggunakan teknik *v-folding*, *pull-tabs* dan *volvelles*. Ketiga teknik tersebut diambil berdasarkan konsep harmoni, dimana ketiga teknik tersebut dapat memunculkan objek utama dalam cerita dengan menggunakan teknik *v-folding*, lalu saat satu orang atau dua orang saling berkomunikasi dapat menggunakan teknik *pull-tabs* dan saat ingin memutar objek dalam rangka ingin melihat *detail* dari objek tersebut atau pada saat melakukan pergerakan memutar dalam cerita menggunakan teknik *volvelles*, sehingga ketiga teknik tersebut saling melengkapi cerita yang ada pada buku *pop-up* ini dan terbilang teknik yang simple dari banyaknya teknik *pop-up* yang ada.

9. Karakter

Dalam pembuatan buku *pop-up* ini, terdapat empat tokoh utama, yaitu Putri Kirana, Pangeran Inu, Panji Semirang dan Nenek Tua. Berikut ini merupakan desain setiap karakter yang menjadi tokoh utama dalam cerita, sebelum mendesain setiap karakter utama, perlu adanya penentuan karakter utama terlebih dahulu dan selanjutnya dilanjutkan dengan *creative brief* yang sesuai dengan alur cerita aslinya.

a. Putri Kirana

Putri Kirana dalam cerita buku *pop-up* nanti menjadi tokoh utama yang selalu muncul dalam setiap cerita, Putri Kirana digambarkan memiliki wajah yang cantik jelita, ramah, santun dan baik hati, selain itu ia juga wanita yang anggun. Karena wajahnya yang cantik jelita, ia selalu dijodohkan dengan putera mahkota bernama Pangeran Inu yang juga memiliki wajah rupawan. Visualisasi dari Putri Kirana digambarkan memiliki bulu mata yang lentik, wajahnya cantik jelita dan ramah, berambut panjang ikal, tanda puteri di kepala seperti mahkota, ia mengenakan pakaian khas jawa, yaitu kemben atau kain yang hanya dililit dan ditambahkan dengan selendang pada bagian pinggang dan karena cerita Panji Semirang ini berasal dari Jawa, maka Putri Kirana juga memakai sepatu selop khas Jawa.

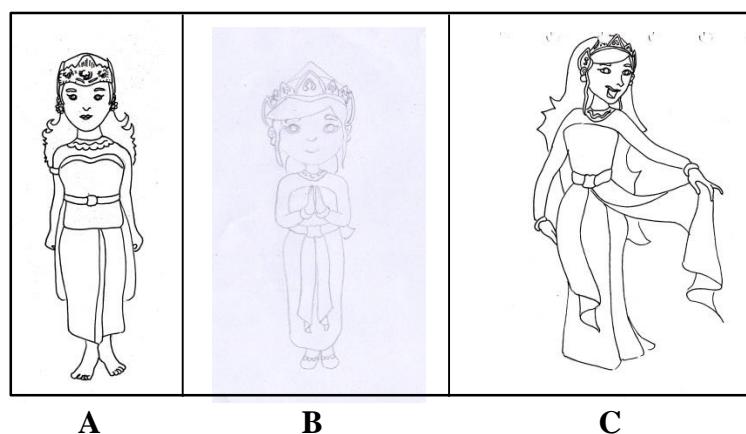
Di bawah ini gambar 4.9 merupakan referensi gambar visualisasi dari Putri Kirana di buku-buku cerita rakyat maupun dari gambar perwayangan yang ada sebagai berikut:



Gambar 4.9 Referensi Tokoh Putri Kirana

Sumber : www.budayapanji.com

Bila dilihat dari referensi yang ada, Putri Kirana yang akan dibuat dalam buku *pop-up* ini sesuai dengan referensi yang ada di buku-buku cerita rakyat sebelumnya maupun dari perwayangannya, maka karakter yang sesuai dengan penggambaran referensi yang sudah ada dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Alternatif Karakter Putri Kirana

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.10 merupakan alternatif karakter Putri Kirana. Dari gambar 4.10 maka dilakukan wawancara dan *creative brief* untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan Putri Kirana dalam buku *pop-up* ini. Berdasarkan hasil wawancara

dan *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun, maka terpilihlah karakter Putri Kirana pada alternatif desain B.

Berdasarkan hasil wawancara dan *creative brief*, maka dibuatlah alternatif kostum atau pakaian yang dikenakan oleh Putri Kirana, dapat dilihat pada gambar 4.11.



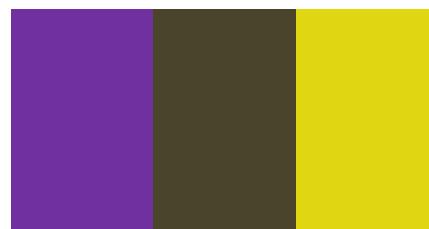
Gambar 4.11 Alternatif Kostum Putri Kirana

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Menurut budayawan yang mempelajari cerita Panji Semirang mengatakan bahwa Putri Kirana digambarkan dengan paras wajahnya yang cantik jelita, rambut panjang, mengenakan aksesoris di kepala seperti mahkota berwarna emas dan mengenakan pakaian Jawa jaman dahulu kala, yaitu kemben dan jarik. Selain itu, ia juga mengenakan gelang emas di pergelangan tangannya.

Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun untuk penentuan kostum Putri

Kirana, maka hasil dari alternatif kostum pada gambar 4.11 adalah gambar B dan penentuan warna pada kostum yang dikenakan oleh Putri Kirana dapat dilihat dari karakter yang dimiliki oleh Putri Kirana dalam cerita dan asal usul Putri Kirana yang merupakan keturunan ningrat. Untuk pemilihan warna mengacu pada buku Warna yang ditentukan dari karakter Putri Kirana yang baik hati, santun dan ramah. Maka warna yang didapatkan dari buku Warna berdasarkan asal usul Putri Kirana yang merupakan keturunan ningrat dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Warna Pakaian yang Dikenakan oleh Putri Kirana
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2015

b. Pangeran Inu

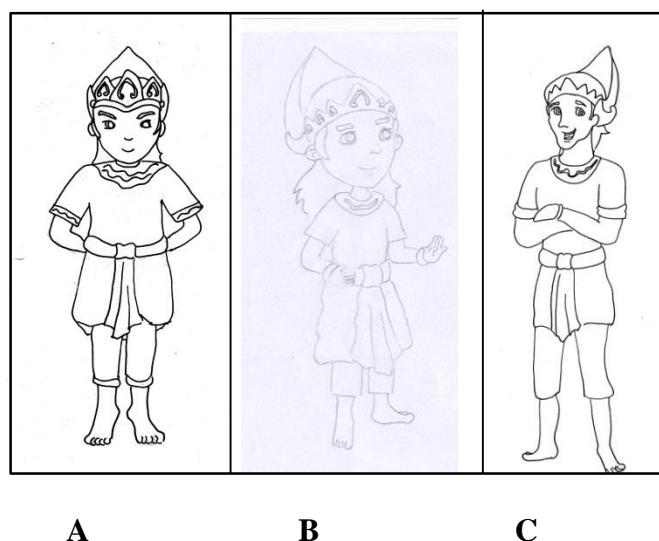
Pangeran Inu merupakan salah satu tokoh utama yang mendampingi Putri Kirana, meskipun dalam cerita Pangeran Inu hanya terlihat di beberapa *scene* saja tetapi ia termasuk dalam tokoh utama di dalam buku *pop-up* ini. Penggambaran karakter Pangeran Inu ini adalah sosok yang tampan, berwibawa, pemberani, baik hati serta santun, maka pantaslah ia dinobatkan sebagai putera mahkota Kerajaan Kahuripan. Visualisasi yang menggambarkan Pangeran Inu adalah tampan, berbadan tinggi, dengan rambut sedikit panjang, mengenakan penanda pangeran di kepala seperti mahkota dan memakai kain yang diikatkan di pinggang seperti pakaian Jawa dahulu kala.

Di bawah ini gambar 4.13 merupakan referensi gambar visualisasi dari Pangeran Inu di buku-buku cerita rakyat maupun dari gambar perwayangan yang ada pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Referensi Tokoh Pangeran Inu
Sumber : [www.budayapanji. Com](http://www.budayapanji.com)

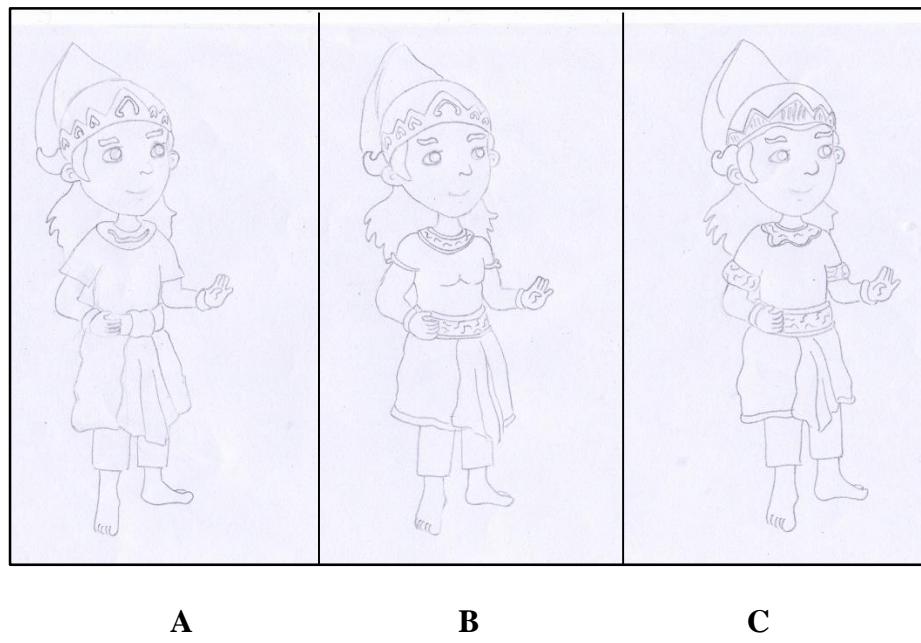
Bila dilihat dari referensi yang ada, maka penggambaran visualisasi yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan referensi yang ada. Penggambaran karakter Pangeran Inu dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Alternatif Karakter Pangeran Inu
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.14 merupakan sketsa alternatif karakter Pangeran Inu. Dari gambar 4.14 maka dilakukan *creative brief* untuk mendapatkan karakter Pangeran Inu yang akan digunakan dalam buku *pop-up* ini. Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun, maka terpilihlah karakter Pangeran Inu pada alternatif desain B.

Berdasarkan hasil wawancara dan *creative brief*, maka dibuatlah alternatif kostum atau pakaian yang dikenakan oleh Pangeran Inu, dapat dilihat pada gambar 4.15.



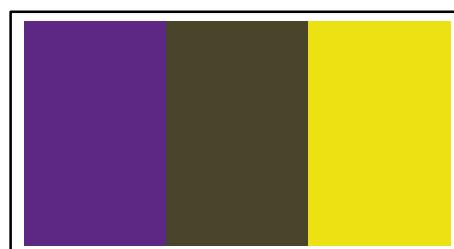
Gambar 4.15 Alternatif Kostum Pangeran Inu
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun untuk penentuan kostum Pangeran Inu, maka hasil dari alternatif kostum pada gambar 4.15 adalah gambar C. Dalam cerita aslinya, karakter pangeran Inu tidak mengenakan pakaian, hanya

kain yang dililit pada pinggang serta celana seperempat yang dikenakan tetapi jika dilihat *target audience* yang dituju adalah anak-anak usia 6-12 tahun, karakter yang tidak memakai baju ditakutkan dapat menjadikan sarana pornografi, sehingga diberilah baju dalam karakter pangeran Inu dalam buku *pop-up* ini.

Menurut budayawan yang mempelajari cerita Panji Semirang mengatakan bahwa Pangeran Inu digambarkan dengan paras wajahnya yang rupawan, mengenakan aksesoris di kepala seperti mahkota berwarna emas dan tidak mengenakan baju tetapi hanya mengenakan kain yang dililit dipinggang serta celana seperempat. Selain itu, ia juga mengenakan gelang emas di pergelangan tangannya.

Untuk pemilihan warna mengacu pada buku Warna yang ditentukan dari karakter Pangeran Inu yang berwibawa, pemberani, baik hati serta santun, selain itu juga Pangeran Inu juga merupakan keturunan ningrat dalam cerita aslinya. Maka warna yang didapatkan dari buku Warna berdasarkan sifat *gorgeous* yang dimiliki Pangeran Inu serta asal usul Pangeran Inu yang merupakan keturunan ningrat dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Warna Kostum yang Digunakan oleh Pangeran Inu
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

c. Panji Semirang

Panji Semirang merupakan penyamaran dari Putri Kirana saat kabur dari kerajaan Kahuripan, nama Panji berasal dari kiasan saat pecahnya kerajaan Kahuripan menjadi 2, yaitu Kerajaan Panjalu dan Kerajaan Jenggala. Sedangkan nama Semirang diambil dari nama Putri Kirana yang menyamar menjadi laki-laki. Tokoh Panji Semirang ini hanya terlihat di beberapa *scene* saja tetapi termasuk tokoh utama dalam buku *pop-up* ini. Penggambaran karakter Panji Semirang ini adalah sosok yang tampan, berkharisma dan santun. Visualisasi yang menggambarkan Panji Semirang adalah tampan, berpostur badan sedikit lebih pendek dari laki-laki pada umumnya, dengan rambut tidak terlalu panjang, mengenakan penanda pangeran di kepala seperti mahkota dan memakai kain yang diikatkan di pinggang seperti pakaian Jawa dahulu kala seperti pada karakter Pangeran Inu tetapi perbedaannya hanyalah pada kumis yang dimilikinya.

Di bawah ini gambar 4.17 merupakan referensi gambar visualisasi dari Panji Semirang yang diambil dari tokoh-tokoh pangeran yang ada di dalam buku cerita anak-anak dan pada sampul buku Panji Semirang:



Gambar 4.17 Referensi Tokoh Panji Semirang
Sumber : disney.wikia.com dan www.jualo.com, 2015

Bila dilihat dari referensi yang ada, maka penggambaran visualisasi yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan referensi yang ada. Penggambaran karakter Panji Semirang dapat dilihat pada gambar 4.18.



A B

Gambar 4.18 Alternatif Karakter Panji Semirang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.18 merupakan sketsa alternatif karakter Panji Semirang. Dari gambar 4.18 maka dilakukan *creative brief* untuk mendapatkan karakter Panji Semirang yang akan digunakan dalam buku *pop-up* ini. Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun, maka karakter yang sesuai adalah gambar B. Karakter yang terpilih telah menggunakan kostum yang sesuai dengan visualisasi Panji Semirang dan Pangeran Inu sebagai sosok laki-laki dalam cerita Panji Semirang Kediri.

Menurut visualisasi panji yang berada di Candi Penataran, Blitar menunjukkan bahwa Panji yang digambarkan mengenakan pakaian seperti yang digunakan laki-laki pada umumnya dalam cerita Panji, seperti aksesoris kepala

yang terbuat dari emas, kain yang di lilit di pinggang yang panjangnya hingga mata kaki tetapi perbedaannya adalah kostum yang dikenakan Panji Semirang sesuai dengan karakter Pangeran Inu sebelumnya, yaitu mengenakan kain yang dililit hanya sebatas lutut saja dan celana seperempat.

Untuk pemilihan warna yang akan digunakan dalam kostum Panji Semirang mengacu pada buku Warna yang ditentukan dari karakter Panji Semirang yang tampan, berkharisma dan santun. Maka warna yang didapatkan dari buku Warna berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki Panji Semirang dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Warna Kostum yang Digunakan Oleh Panji Semirang
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

d. Nenek

Tokoh nenek merupakan seorang janda tua yang hidup di desa kecil di dalam hutan. Sehari-harinya ia mengumpulkan kayu kering untuk menyambung hidupnya dan ia juga sering mencuci pakaianya di sungai. Sesekali badannya terlihat membungkuk karena kelelahan dalam membawa kayu kering yang ia kumpulkan.

Penggambaran karakter nenek ini adalah usianya cukup tua berkisar 56 sampai 65 tahun, baik hati, pekerja keras dan juga keibuan. Visualisasi yang menggambarkan nenek, yaitu tubuhnya yang pendek, memiliki rambut yang

beruban, memakai baju kebaya seperti ciri khas ibu-ibu jaman dulu dan selalu membawa kayu kering saat ia pulang ke gubuk kecilnya dalam hutan.

Di bawah ini gambar 4.20 merupakan referensi gambar visualisasi dari nenek seorang pemungut kayu kering yang diambil dari tokoh-tokoh nenek yang ada di kehidupan nyata dan di film kartun anak-anak yang pernah ada:



Gambar 4.20 Referensi Tokoh Nenek

Sumber : www.kaskus.co.id, 2015

Bila dilihat dari referensi yang ada, maka penggambaran visualisasi yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan referensi yang ada. Penggambaran karakter nenek dalam buku *pop-up* ini dapat dilihat pada gambar 4.21.

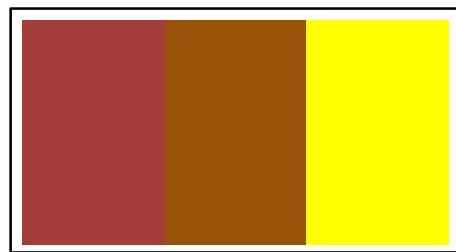


Gambar 4.21 Alternatif Karakter Nenek

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.21 merupakan sketsa alternatif karakter nenek. Dari gambar 4.21 maka dilakukan *creative brief* untuk mendapatkan karakter nenek yang akan digunakan dalam buku *pop-up* ini. Berdasarkan hasil *creative brief* yang telah dilakukan kepada para mahasiswa desain grafis yang berumur 19-22 tahun, maka karakter yang sesuai adalah gambar B. Karakter yang terpilih telah menggunakan kostum yang sesuai dengan visualisasi nenek tua yang digambarkan pada cerita Panji Semirang Kediri, yaitu mengenakan kebaya dan jarik sebagai ikon budaya Jawa.

Untuk pemilihan warna yang akan digunakan dalam kostum nenek mengacu pada buku Warna yang ditentukan dari karakter nenek tua yang baik hati, pekerja keras dan juga keibuan. Maka warna yang didapatkan dari buku Warna berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki karakter nenek tua dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Warna Kostum yang Digunakan oleh Karakter Nenek

Sumber : Hasil Olahan Penulism 2015

4.3.2 Strategi Media

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

1. Buku *Pop-Up*

Pemilihan media buku *pop-up* ini selain memiliki pengemasan yang menarik dan informasi yang mendalam, juga jarangnya ditemukan buku mengenai cerita Panji yang dikemas menarik dan dengan visualisasi yang menarik, seperti buku *pop-up* yang dapat menjadi daya tarik anak-anak. Media ini juga berfungsi sebagai media utama yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri kepada anak-anak dan dapat merangsang minat baca anak-anak dengan pengemasan yang menarik, yaitu penggunaan teknik *pop-up v-folding, pull-tabs* dan *volvelles*.

Sebagai pendukung estetika dan kejelasan dari gambar yang dimuat, perlunya memperhatikan *readibility* dan *legibility* dalam pembuatan buku *pop-up* ini, maka perlu adanya beberapa kriteria yang digunakan sebagai acuan. Ukuran

yang akan digunakan dalam buku *pop-up* ini adalah 21cm x 21cm / sama sisi dan *cover* bukunya menggunakan *hardcover* dan dilaminasi *glossy* agar buku ini dapat bertahan lama serta kuat menahan berat teknik-teknik *pop-up* di dalamnya. Sedangkan isinya menggunakan jenis kertas *art paper* dengan *gramateur* 260 gram dan menggunakan sistem cetak *full colour* dua sisi.

2. Media Pendukung

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

a. Poster

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

b. Display Karakter

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

c. Stiker

Media stiker ini sebagai pelengkap dari buku *pop-up* yang dibuat dan termasuk salah satu media yang efektif sebagai media promosi karena anak-anak menyukai stiker dan stiker dapat ditempel dimana saja sebagai hiasan.

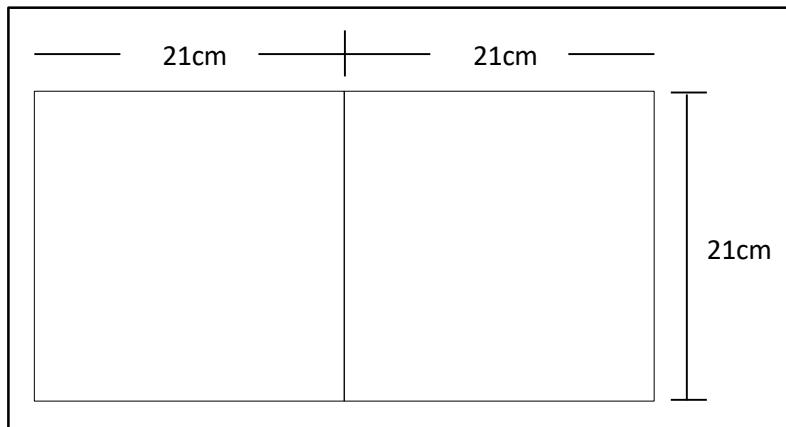
d. Gantungan Kunci

Penggunaan media gantungan kunci ini sebagai media publikasi dan promosi memiliki tingkat monumental yang lebih lama jika dibandingkan dengan media cetak lainnya karena tidak hanya bersifat sekilas dan setelah itu dibuang tetapi dapat digunakan dengan jangka waktu yang lama.

e. Pembatas Buku

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

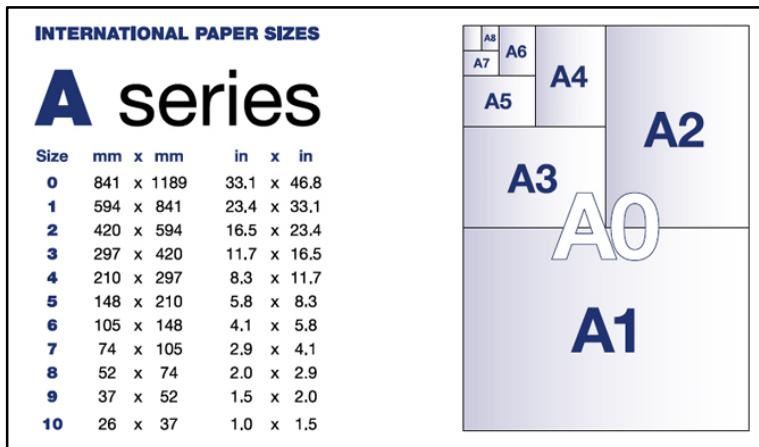
4.3.3 Ukuran Buku *Pop Up*



Gambar 4.22 Ukuran Kertas Buku *Pop-Up*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Ukuran kertas pada penciptaan buku *pop-up* ini, yaitu panjang 42cm x lebar 21cm dengan menggunakan kertas A3 yang dapat dilihat pada gambar 4.22. Dikarenakan kertas A3 (42,0cm x 29,7cm) merupakan ukuran standar internasional. Ukuran A3 juga lebih hemat biayanya jika dibandingkan dengan ukuran kertas A2. Penggunaan ukuran 21cm x 21cm sebagai ukuran standar internasional, mempermudah penyusunan informasi visual maupun teks yang akan ditampilkan dan mempermudah anak-anak dalam membukanya. Selain itu ukuran yang digunakan dengan pertimbangan *readibility* dan *legibility*, *legibility* memiliki tingkatan yang lebih mutlak. Artinya, jika suatu *typeface* dikatakan *legible* atau jelas, maka ia pasti jelas dibaca pada ukuran berapapun, sedangkan *readibility* adalah tingkatan seberapa mudah sebuah rangkaian huruf dapat dibaca. Rangkaian huruf yang membentuk sebuah pesan-pesan verbal ketika dibaca dan diproyeksikan sangat dipengaruhi oleh resolusi (Kusrianto, 2004:40).



Gambar 4.23 Ukuran Kertas Standar Internasional Seri A

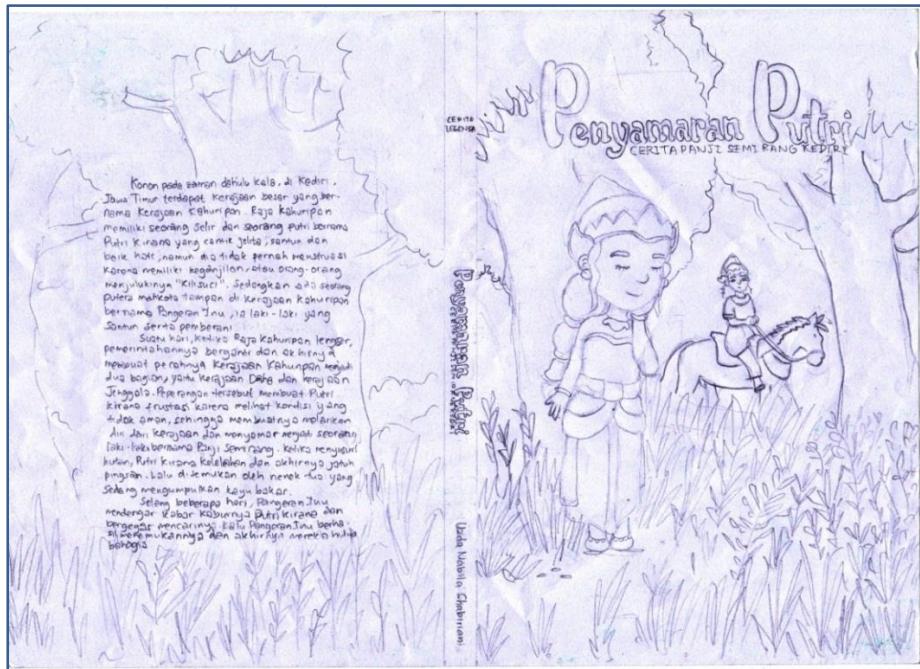
Sumber : dic.academic.ru, 2015

Pada gambar 4.23 menunjukkan ukuran kertas standar internasional dengan seri A untuk mempermudah dalam memperhitungkan biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan buku *pop-up* ini sekaligus dapat meminimalkan biaya. Selain itu juga berguna untuk pembagian antara visual, teks dan teknik *pop-up* yang digunakan saat mengetahui ukuran kertas.

Penggunaan kertas *art paper* dengan *gramateur* 260 gram dalam buku *pop-up* ini dinilai mampu menahan teknik-tenik *pop-up* yang digunakan dan pada saat melipat kertas. Pada bagian *cover* depan dan belakang menggunakan kertas *art paper* 260 gram yang dilapisi dengan penjilidan *hardcover* dan laminasi *glossy* agar jangka waktu usia buku lebih tahan lama dan sebagai pendukung kekuatan dalam menahan isi buku, karena buku *pop-up* ini memerlukan keleluasaan dalam membukanya sebesar 180 derajat. Selain itu, juga dapat menjadi pelindung agar buku *pop-up* ini tidak mudah rusak, retak dan tergores.

4.3.4 Perancangan Desain Layout

a. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.24 Sketsa Cover
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

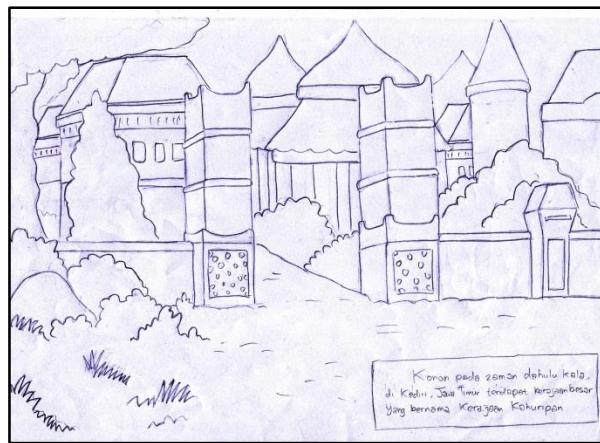
“Konon pada zaman dahulu kala, di Kediri, Jawa Timur terdapat kerajaan besar yang bernama Kahuripan. Raja Kahuripan memiliki seorang selir dan seorang putri bernama Putri Kirana yang cantik jelita, santun dan baik hati namun dia tidak pernah menstruasi atau Kilisuci.

Sedangkan putera mahkota di Kerajaan Kahuripan bernama pangeran Inu yang rupawan, pemberani dan santun.

Ketika Raja Kahuripan lengser, pemerintahannya berganti dan akhirnya membuat pecahnya Kerajaan Kahuripan menjadi 2 bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Perperangan tersebut membuat Putri Kirana merasa bingung dan tak tahu harus bagaimana untuk mempersatukan kerajaannya lagi, ia pun memilih pergi meninggalkan kerajaan dan menyamar menjadi seorang laki-laki bernama Panji Semirang.

Ketika sedang menyusuri hutan yang tidak menemukan seorangpun untuk memberikannya tempat tinggal, akhirnya ia pun pingsan. Lalu ditemukan oleh nenek yang sedang mengumpulkan kayu bakar. Selang beberapa hari, nenek tersebut mengetahui identitas asli dari Panji Semirang itu dan menanyakan alasan kepergiannya dari kerajaan. Suatu hari saat nenek tersebut sedang pergi mencari kayu bakar, Pangeran Inu menemukan Putri Kirana di gubuk kecil tersebut. Pangeran Inu membujuknya untuk kembali dan akhirnya mereka berduapun pulang, lalu keesokan harinya mereka menikah dan hidup bahagia”.

b. Kerajaan Kahuripan

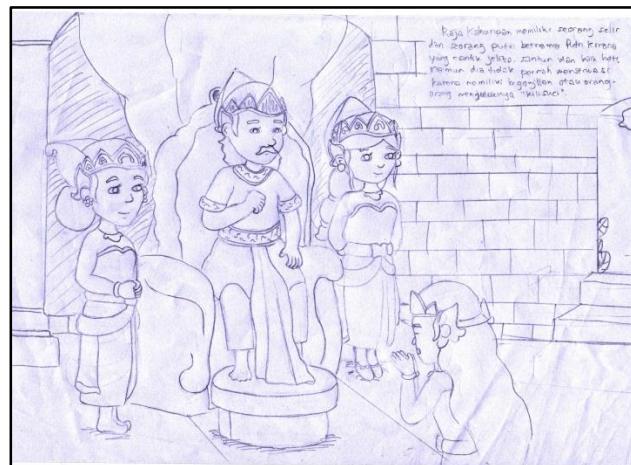


Gambar 4.25 Sketsa Halaman 1-2

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

“Konon pada zaman dahulu kala, di Kediri, Jawa Timur terdapat kerajaan besar yang bernama Kahuripan”

c. Perkenalan Tokoh Putri Kirana

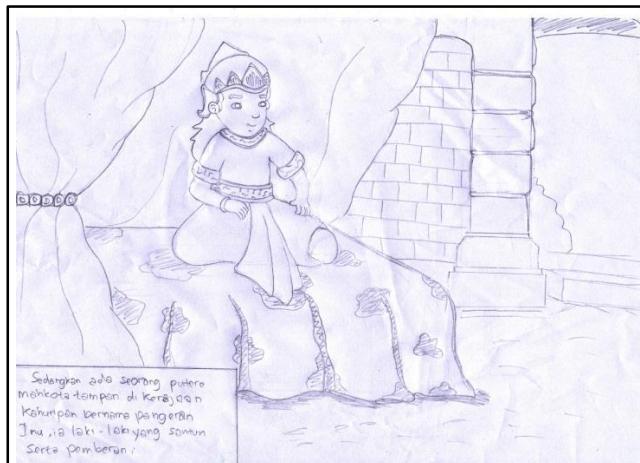


Gambar 4.26 Sketsa Halaman 3-4

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Raja Kahuripan memiliki seorang selir dan seorang putri bernama Putri Kirana yang cantik jelita, santun dan baik hati, namun tidak pernah menstruasi atau Kilisuci”.

d. Perkenalan Tokoh Pangeran Inu



Gambar 4.27 Sketsa Halaman 5-6

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Sedangkan putera mahkota di Kerajaan Kahuripan bernama Pangeran Inu yang rupawan, pemberani dan santun. Ia juga merupakan salah satu laki-laki yang sangat menyukai Putri Kirana”.

e. Pecahnya Kerajaan Kahuripan menjadi Dua Bagian



Gambar 4.28 Sketsa Halaman 7-8

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Suatu hari, ketika Raja Kahuripan meninggal dan pemerintahannya beralih kepada orang lain, membuat pecahnya Kerajaan Kahuripan menjadi dua bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala”.

f. Kaburnya Putri Kirana Dari Kerajaan dan Menyamar Sebagai Laki-Laki

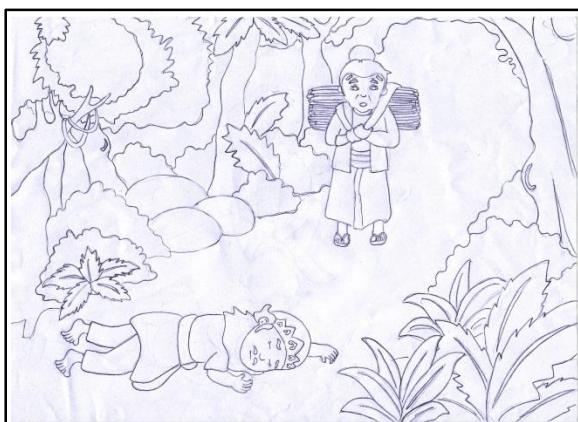


Gambar 4.29 Sketsa Halaman 9-10

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Dalam keadaan genting di kerajaan, Putri Kirana memilih melarikan diri di hutan dan menyamar sebagai laki-laki untuk mencari tempat tinggal. Lalu ia berteriak: “Apakah ada seseorang disini?”. Sementara di dalam kerajaan, sudah menyebar kabar Putri Kirana yang kabur dan Pangeran Inu pun segera mencarinya”.

g. Panji Semirang Yang Pingsan dan Ditemukan oleh Nenek



Gambar 4.30 Sketsa Halaman 11-12

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Karena kelelahan berjalan menyusuri hutan, ia pun pingsan. Lalu ada seorang nenek yang sedang mencari kayu kering menemukannya. Nenek itu terkejut ketika melihat seorang pangeran pingsan dan berkata : “siapakah itu yang pingsan? Mungkin dia kelelahan” lalu membawanya ke rumah”.

h. Nenek Mengetahui Penyamaran Putri Kirana**Gambar 4.31 Sketsa Halaman 13-14**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Esok paginya saat nenek pergi mencari kayu kering ke hutan, Putri Kirana merasa hutang budi kepada nenek karena telah menyelamatkan nyawanya, ia pun memasak untuk makan siang. Putri Kirana tidak sadar bahwa dia lupa dengan penyamarannya dan saat nenek itu pulang, ia pun terkejut saat ingin masuk dalam rumah melihat seorang putri sedang memasak. Lalu ia berkata dalam hati : “siapakah putri itu?”. Putri merasa seperti ada orang yang memasuki rumah dan membalikkan badan, ia pun terkejut si nenek sudah datang dan ia pun menjelaskan pada nenek siapa dirinya dan kenapa ia melakukan penyamaran”.

i. Pangeran Inu Menemukan Putri Kirana di Dalam Hutan**Gambar 4.32 Sketsa Halaman 15-16**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Selama berhari-hari Pangeran Inu menyusuri hutan untuk menemukan Putri Kirana, ia menemukan sebuah rumah kecil dari kayu. Lalu ia berusaha mendekati rumah tersebut dan menanyakan mengenai Putri Kirana tetapi dalam waktu yang bersamaan Putri Kirana keluar dari rumah. Ia terkejut saat mendengar suara kuda yang mendekat. Ternyata ia adalah Pangeran Inu, Putri Kirana berkata: “Akhirnya kau datang juga, sudah lama aku menunggumu datang”.

j. Pangeran Inu Dan Putri Kirana Menikah**Gambar 4.32 Sketsa Halaman 15-16**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

“Beberapa hari kemudian, mereka pun menikah dan Pangeran Inu diangkat menjadi raja di dua Kerajaan, yaitu Kerajaan Panjalu Jenggala yang merupakan pecahan dari Kerajaan Kahuripan menjadi Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Dan akhirnya mereka hidup bahagia bersama”.

4.3.5 Produksi Media

Memproduksi sebuah media atau karya memerlukan rincian biaya yang akan dikeluarkan pada proses produksinya, yaitu biaya produksi dan estimasi biaya penjualan dalam sebuah media. Pada rincian biaya tersebut dapat diketahui seberapa besar biaya yang dikeluarkan dalam proses produksinya. Berikut merupakan biaya produksi dari media utama yang akan digunakan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Biaya Produksi yang Digunakan dalam Media Utama

No	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Desain Buku	21 cm x 21 cm	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2.	Print Isi Buku	A3	40 hal	Rp. 4000	Rp. 160.000
3.	Jilid Hardcover + laminasi glossy	21 cm x 21 cm	1	Rp. 30.000	Rp. 30.000
Total Biaya					Rp. 290.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Pada tabel 4.4 dijelaskan bahwa biaya produksi sebuah buku dihitung berdasarkan proses apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah buku, mulai dari proses desain buku hingga *finishing* pada buku tersebut, yaitu jenis jilidan yang akan digunakan seperti apa dan lain sebagainya.

1. Pelaksanaan Program Media

Pelaksanaan program media dilaksanakan dengan perencanaan estimasi jangka waktu satu tahun melalui aturan pengedaran untuk menciptakan publikasi yang efektif, efisien dan informatif. Dalam penciptaan buku *pop-up* ini,

memerlukan rincian estimasi biaya yang akan dipakai dalam penjualan buku ini.

Berikut merupakan estimasi biaya untuk penjualan buku *pop-up* pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Estimasi Biaya Penjualan Buku Pop-Up

No.	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Buku Pop-Up	21 cm x 21 cm	1	Rp. 300.000	Rp. 300.000
Total Biaya					Rp. 300.000

2. Estimasi Biaya Media Pendukung, pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6 Estimasi Biaya Media Pendukung (*Supporting Media*)

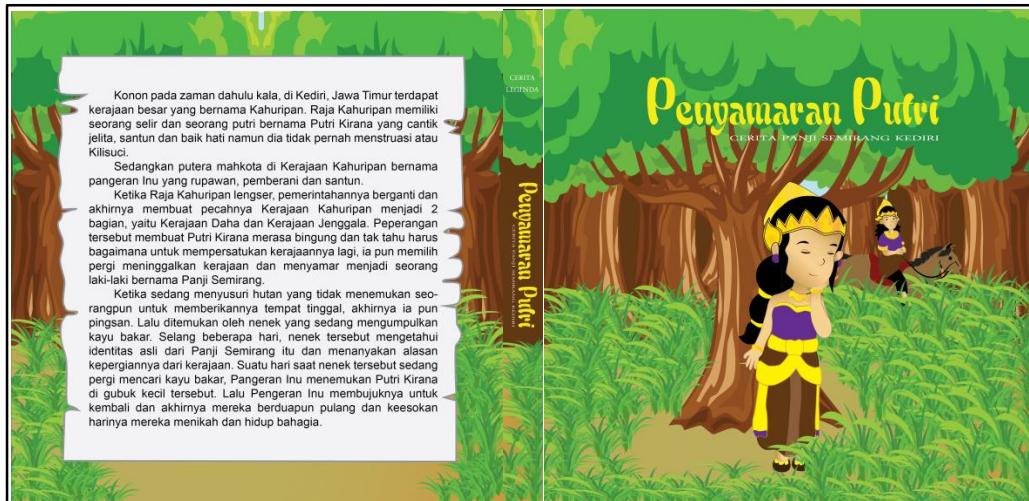
No	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Poster	A3	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
2.	Display Karakter	A3	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
3.	Stiker	5 cm x 8 cm	50	Rp. 5000	Rp. 250.000
4.	Gantungan Kunci	10 cm x 5 cm	50	Rp. 7.000	Rp. 350.000
5.	Pembatas Buku	20 cm x 5 cm	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
Total Biaya					Rp. 1.200.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

4.4 Implementasi Karya

4.4.1 Media Utama

a. Cover Depan dan Belakang



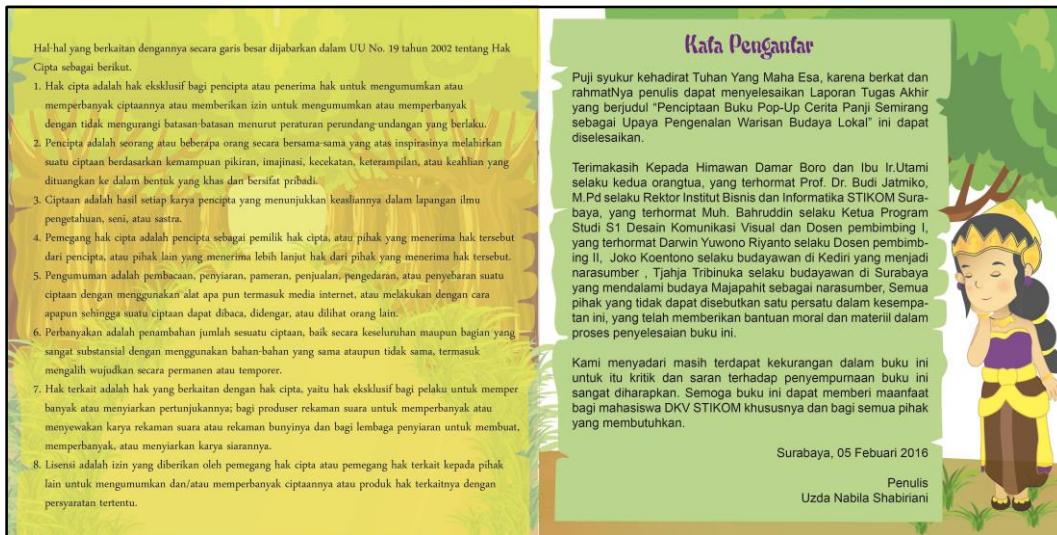
Gambar 4.33 Halaman Cover Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.33 ditunjukkan sekilas cerita yang diawali dari sebuah Kerajaan Kahuripan, dimana kisah awal munculnya Panji Semirang yang berasal dari Kerajaan Kahuripan. Konsep dari cover buku divisualisasikan dari konflik yang sesuai dengan judul “Penyamaran Putri”. Yang mana pada saat Putri Kirana melarikan diri dari Kerajaan karena adanya perang pecahnya Kerajaan Kahuripan, Putri Kirana menyamar menjadi seorang laki-laki dan memasuki hutan.

Pada cover belakang digambarkan suasana hutan, lalu diberikan sinopsis cerita dalam buku yang merupakan rangkuman cerita. Font yang dipakai sebagai sinopsis menggunakan font yang mudah dibaca.

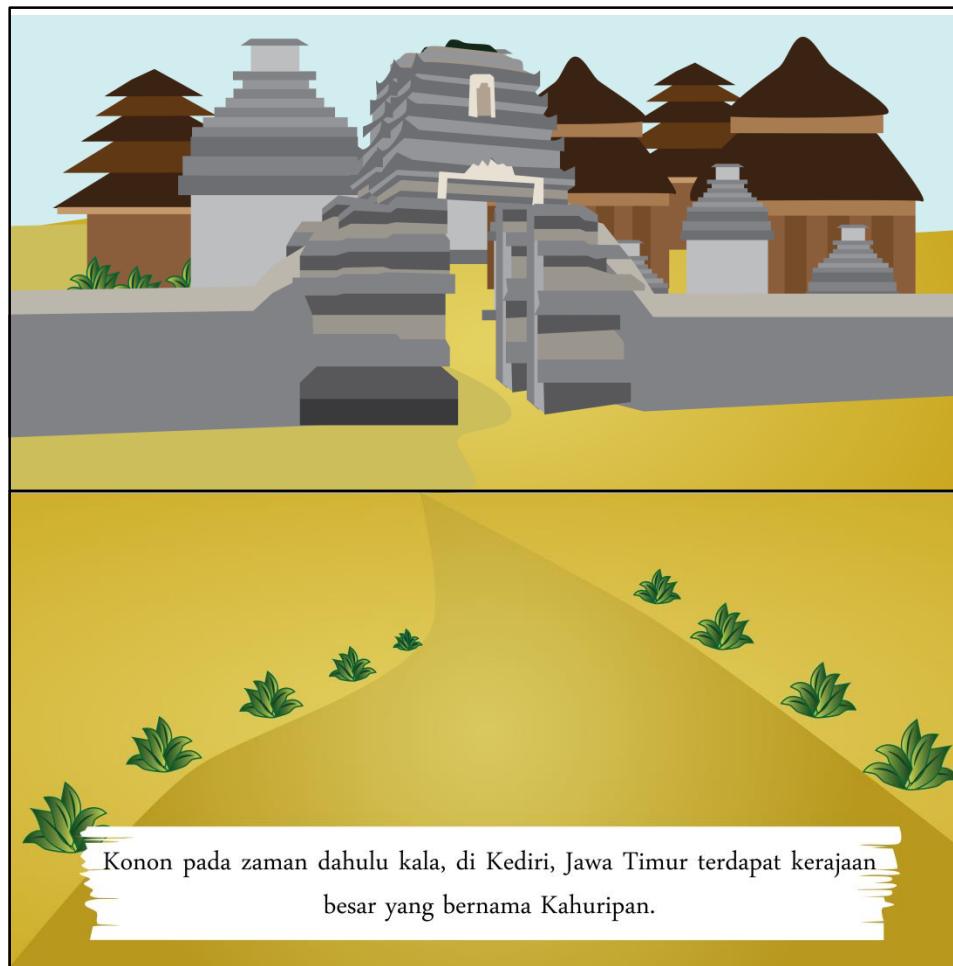
b. Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar



Gambar 4.34 Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.34 merupakan halaman hak cipta dan kata pengantar, dimana hak cipta ditujukan sebagai hak atas penciptaan karya buku *pop-up* yang tidak boleh digandakan ataupun di plagiat, sedangkan kata pengantar berisikan mengenai ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu memberikan motivasi dan saran, membimbing serta menyediakan fasilitas dalam pelaksanaan buku *pop-up* tersebut. Kata pengantar ditujukan kepada orang tua, rektor, kepala program studi, dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, para penguji, narasumber dan kepada teman-teman yang telah mendukung dan memberikan motivasi.

c. Halaman 1-2**Gambar 4.35 Visualisasi Kerajaan Kahuripan**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.35 merupakan halaman awal cerita yang merupakan visualisasi dari Kerajaan Kahuripan yang dimana asal cerita Panji Semirang berasal. Kemegahan dari Kerajaan dapat terlihat dari banyaknya bangunan yang ada di dalam halaman kerajaan. Gambaran kerajaan yang besarpun dapat terpancar dari ada banyaknya bangunan yang mengelilingi Kerajaan Kahuripan.

Pada halaman ini teknik pop-up yang digunakan adalah teknik v-folding untuk memperkenalkan kerajaan Kahuripan secara tiga dimensi. Sesuai dengan teori Mark Hiner, teknik v-folding yaitu menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan. (Mark Hiner, 1996 : 16).

d. Halaman 3-4



Gambar 4.36 Pengenalan Tokoh Putri Kirana

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.36 merupakan pengenalan tokoh Putri Kirana melalui asal-usul Putri Kirana di dalam kerajaan. Sekaligus memperkenalkan Raja Kahuripan sebagai ayah Putri Kirana dan selir dari Raja Kahuripan yang merupakan ibu tiri dari Putri Kirana. Tokoh Raja Kahuripan dan selirnya hanya ditampilkan pada halaman ini, guna memperkenalkan kepemerintahan Kerajaan Kahuripan sebelum terjadinya konflik di tengah-tengah cerita.

Pada halaman ini menggunakan teknik *pop-up volvelles* yang diigunakan untuk merubah warna baju yang dikenakan oleh dayang-dayang kerajaan agar dapat dimainkan oleh anak-anak.

Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions*, *Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

e. Halaman 5-6



Gambar 4.37 Pengenalan Tokoh Pangeran Inu

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.37 merupakan pengenalan tokoh Pangeran Inu sebagai putera mahkota Kerajaan Kahuripan yang berada dalam kamarnya sedang duduk di atas kasur, dimana suasana yang dibangun berbeda dengan suasana dalam ruangan yang tersedia kursi raja di dalamnya.

Perpaduan warna yang digunakan dipadupadankan agar terlihat menarik dan tidak terkesan flat satu sama lainnya. Warna yang digunakan adalah warna

split komplementer, dimana menggunakan dua warna yang saling berseberangan sehingga membentuk sudut 180 derajat.

f. Halaman 7-8



Gambar 4.38 Pecahnya Kerajaan Kahuripan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.38 merupakan peperangan yang terjadi ketika Kerajaan Kahuripan pecah menjadi dua bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Dimana dalam visualisasi menjelaskan kubu Kerajaan Daha memakai baju berwarna merah, sedangkan dari Kerajaan Jenggala memakai warna biru, suasana genting tersebut terjadi beberapa minggu setelah meninggalnya Raja Kahuripan dan Raja Kahuripan memberikan mandat kepada orang lain untuk menjadi seorang raja tetapi pro-kontra dari dalam kerajaan terjadi, sehingga menyebabkan adanya peperangan.

Pada halaman ini menggunakan teknik *pop-up v-folding*, dimana suasana peperangan dapat terasa pada *scene* ini, yang paling penting juga agar buku *pop-up* ini tidak terkesan monoton. Sesuai dengan teori Mark Hiner, teknik v-folding

yaitu menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Penel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan. (Mark Hiner, 1996 : 16).

g. Halaman 9-10



Gambar 4.39 Kaburnya Putri Kirana dari Kerajaan dan Menyamar Sebagai Laki-Laki

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.39 merupakan halaman yang menceritakan kaburnya Putri Kirana ke dalam hutan karena terjadi perperangan di Kerajaan Kahuripan, lalu ia menyamar sebagai laki-laki yang bernama Panji Semirang . Ia masuk ke dalam hutan untuk mencari tempat tinggal ataupun orang yang dapat membantunya untuk memberinya tempat tinggal dan ia berusaha berteriak sekencang-kencangnya untuk mendapatkan pertolongan.

Dalam halaman ini, teknik *pop-up* yang digunakan adalah *pull-tab* pada saat Panji Semirang berteriak untuk mencari pertolongan. *Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk

mengungkapkan gerakan gambar baru. *Tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9).

h. Halaman 11-12



Gambar 4.40 Panji Semirang Yang Pingsan Dan Ditemukan Oleh Nenek
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.40 merupakan halaman yang menceritakan pingsannya Panji Semirang akibat kelelahan mencari pertolongan di dalam hutan, lalu muncullah seorang nenek yang sedang mencari kayu kering sebagai bahan bakar untuk memasak dan ia pun terkejut saat melihat seorang pangeran jatuh pingsan. Ia menolong Panji Semirang dengan membawanya pulang ke rumah untuk di istirahatkan.

Gambar 4.40 tidak menggunakan teknik *pop-up* manapun untuk memberikan jeda dari teknik pada gambar 4.39 ke gambar 4.41 yang mana di dalam kedua halaman tersebut menggunakan teknik yang berbeda.

i. Halaman 13-14



Gambar 4.41 Neneh Mengetahui Penyamaran Putri Kirana

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.41 menunjukkan suasana di dalam rumah neneh, yang mana pada saat itu diceritakan bahwa neneh terkejut ketika ada seorang putri memasak di dapurnya dan ia tidak mengetahui bahwa putri tersebut adalah wujud asli dari Panji Semirang yang ditolongnya di hutan.

Putri tersebut menjelaskan kepada neneh tentang asal usulnya, ia pun juga menjelaskan bahwa ia merupakan wujud asli dari Panji Semirang yang ditolongnya merupakan dirinya, lalu ia berusaha membalas budi atas kebaikannya dengan memasakkan makanan untuk mereka makan.

Teknik *pop-up* yang digunakan pada halaman ini adalah teknik *volvelles*, yang mana pada bagian lauk ikan sebagai lauk untuk makanan dapat diganti menjadi beberapa macam makanan lain yang sesuai dengan kehidupan orang di daerah terpencil zaman dahulu. Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions, Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang

menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

j. Halaman 15-16



Gambar 4.42 Pangeran Inu Menemukan Putri Kirana di Dalam Hutan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.42 menceritakan adegan Pangeran Inu menemukan Putri Kirana yang sudah lama meninggalkan kerajaan, dengan penuh perjuangan Pangeran Inu menelusuri hutan dan akhirnya perjuangannya berbuah manis. Ia melihat pujaan hatinya itu sedang berada di luar rumah dan berusaha mendekatinya. Putri Kirana yang tidak tahu menahu akan kedatangan Pangeran Inu, terlihat sangat senang ketika melihat Pangeran Inu datang dan ia berlari untuk menghampiri Pangeran Inu, lalu merekapun kembali ke kerajaan.

Berlarinya Putri Kirana ke arah Pangeran Inu menggunakan teknik pop-up pull-tabs yang dapat digerakkan maju mundur untuk menggambarkan Putri Kirana yang keluar rumah, lalu menghampiri Pangeran Inu. *Pull tab* atau tarik tab yaitu

sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. *Tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9).

k. Halaman 17-18



Gambar 4.43 Pangeran Inu Dan Putri Kirana Menikah

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.43 menunjukkan suasana salah satu ruangan dalam Kerajaan Kahuripan dan juga menggambarkan rona bahagia pada dua pasangan pada gambar 4.43, yaitu Pangeran Inu dan Putri Kirana yang telah menikah beberapa hari setelah kepulangan Putri Kirana ke Kerajaan Panjalu Jenggala, lalu Pangeran Inu diangkat menjadi raja di dua kerajaan.

Visualisasi gambar yang digunakan tidak banyak sehingga bagian kosong yang terlihat sangat besar ditutupi dengan tulisan yang dapat mendukung cerita.

4.4.2 Media Pendukung

a. Poster



Gambar 4.44 Media Pendukung Poster Panji Semirang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Desain poster diambil berdasarkan alur cerita seorang putri yang menyamar dan melarikan diri ke hutan dan dicari oleh pangeran, alur tersebut divisualisasikan dengan cara background berlatar hutan dan satu pohon besar dimana putri tersebut bersembunyi, lalu pangeran mencarinya dengan menunggangi kuda. Putri yang bersembunyi dibalik pohon besar sebagai simbol ia melarikan diri ke hutan dan menyamar, sehingga pangeran tidak mengetahui keberadaannya. Dalam poster tersebut tidak ada sama sekali simbol kota Kediri karena ingin menonjolkan jalan cerita Panji (kiasan atau sebutan untuk kisah cinta antara laki-laki dan perempuan).

b. Stiker

Gambar 4.45 Media Pendukung Stiker Karakter Cerita Panji Semirang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.45 merupakan media pendukung stiker, dimana desain stiker tersebut merupakan karakter penting dalam cerita Panji Semirang dan stiker ini juga bertujuan sebagai media memorable yang pada saat konsumen membeli buku Panji Semirang mendapatkan stiker yang dapat mengingatkan kembali karakter dalam cerita tersebut. Media stiker dipilih karena jangka waktunya lama, dapat menjadi media *awareness* yang kuat.

c. Pembatas Buku



Gambar 4.46 Media Pendukung Pembatas Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.46 merupakan media pendukung pembatas buku, dimana desain pembatas buku diambil dari karakter utama dan sampul buku agar sesuai dengan tampilan buku dan media pendukung ini akan disisipkan didalam buku, sehingga pada saat konsumen membeli buku *pop-up* cerita Panji Semirang, sudah mendapatkan pembatas buku juga di dalamnya.

BAB V

PENUTUP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penciptaan buku *pop-up* ini bertujuan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal terutama cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun. Maka dari penjelasan mengenai penciptaan buku *pop-up* tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan buku *pop-up* ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal, khususnya cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun dan melakukan penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik dari teknik *pop-up*.
2. Dari segi teknik *pop-up* yang diambil dapat mengasah imajinasi anak-anak dalam membaca dan juga menjadi media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anak-anak untuk memperkenalkan budaya lokal sekaligus menambah nilai estetika pada buku.
3. Dari segi buku *pop-up*, dapat membuat umur buku memiliki jangka waktu lebih lama untuk dapat dibaca ke depannya.
4. Tema harmoni yang terdapat dalam buku ini mempermudah menyampaikan pesan yang diberikan kepada anak-anak mengenai *local wisdom*.
5. Memperkenalkan buku *pop-up* ini di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun dengan segmentasi wilayah berada di kota Surabaya.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai penciptaan buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar penciptaan buku pop-up yang akan datang lebih baik lagi, yaitu:

1. Pemilihan warna untuk buku pop-up dengan segmentasi usia 6-12 tahun, menggunakan warna yang menarik dan cerah sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya
2. Kekuatan buku pop-up sangat mempengaruhi minat baca masyarakat, lem yang digunakan dan cara menempelan halaman per halaman adalah hal yang perlu diperhatikan saat membuat buku pop-up yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Adiputra, Wisnu M. 2010. *Antara Kreatifitas, Ketidakpastian, dan Kesempatan: Memahami Manajemen Media Baru*. Yogyakarta: Total Media
- Agung, Ranang, Basnendar Herryprilosadoso & Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun; dari Analog sampai Digital*. Jakarta: indeks.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayatrohaedi. 1986. *Kepribadian budaya bangsa (local genius)*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif; Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Carter, David & James Diaz. 1999. *The Elements of Pop-Up: A Pop-up Book for Aspiring Paper Engineers*. New York: Little Simon.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic; Panduan Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Dameria, Anne. 2009. *Digital Printing Handbook*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Erikson, E. H. 1993. *Childhood and society*. New York: Norton
- Hiner, Mark. 2006. *Paper Engineering for Pop Up Book and Cards*. London
- Ibrahim, N.A. 2011. *Dyeing of Textile Fibre Blends in Handbook of Textile and Industrial Dyeing; in Application of Dyes*. vol.2 (Clark, M.,Ed), chapter 4, Cambridge: Woodhead.
- Jackson, Paul. 1993. *The Pop-Up Book: Step-by-Step Instructions for Creating Over 100 Original Paper Projects*. New York: An Owl Book
- Kosasih, R.A. 1990. *Pandji Semirang*. Surabaya: Elex Media Komputindo dan Paramita.

- Kusrianto, Andi. 2004. *Tipografi Komputer untuk Desain Grafis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusumoputro, Sidiarto. 1992. *Afasia Gangguan Berbahasa*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Mardiyanto. 1995. *Analisis Struktur dan Nilai Budaya Dalam Panji Sekar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Pentak, Stephen dan Richard Roth. 2004. *Color Basics*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arief S. (dkk). (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual; Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sastrawinata, Saleh. 2000. *Panji Semirang*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Scheder, Georg. 1976. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Pusat Grafika Indonesia.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tabrani P, 2005. *Metode Bercerita Dengan Gambar*. Bandung: Kelir.
- The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn*. Washington: National Museum of American History
- Muller, Lars, Worjisch, Barbara and Rehm, Dieter. 1995. *ECM; Sleeves of Desire; A Cover Story*. Baden: Verlag Lars Muller.
- Yunus, Hadi Sabari. 2010. *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sumber Web:

<http://dkv.binus.ac.id/> (diakses pada tanggal 4 Desember 2015)

<http://library.binus.ac.id/> (diakses pada tanggal 30 September 2015)

<http://netpreneur.co.id/> (diakses pada tanggal 4 Desember 2015)

<http://wp.robertsabuda.com/> (diakses pada tanggal 8 November 2015)

<http://www.academia.edu/> (diakses pada tanggal 30 September 2015)

<http://www.kedirikota.go.id/> (diakses pada tanggal 14 September 2015)

<http://www.popup-book.com/> (diakses pada tanggal 25 September 2015)

<http://www.technologystudent.com> (diakses pada tanggal 8 November 2015)

pabrikdus.com (diakses pada tanggal 4 Desember 2015)

www.denbagus.com (diakses pada tanggal 4 Desember 2015)

www.dgi-indonesia.com (diakses pada tanggal 14 September 2015)

Sumber Jurnal

Suriastuti, dkk. 2014. *Kajian Penerapan Konsep Kearifan Lokal Pada Perancangan Arsitektur Balai kota Bandung*. Institut Teknologi Nasional Bandung:-

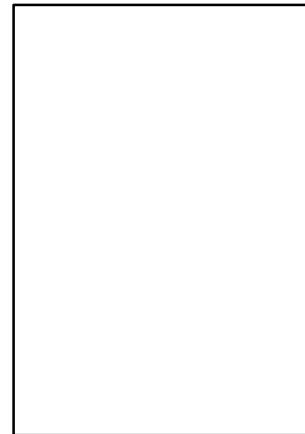
Sumber Jurnal Tugas Akhir:

- Adiputra, SV. 2010. *Intangible Cultural*. Universitas Sumatera Utara. Sumatera Utara:-
- Ifadhah, Hani Tanzilia. 2015. *Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop-Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Surabaya:-
- Kusuma, A.D. 2013. *Perancangan Buku Pop-up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu sebagai Proyek Studi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang:-
- Latul, DAP. 2012. *Pembuatan Website PT Infimedia Nusantara*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Surabaya:-
- Mubarok, M.Fatchul. 2014. *Penerapan Media dalam Bentuk Pop-up Book Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya:-
- Sesdiawan, Mezki. 2012. *Perancangan Media Buku Pop-Up Sebagai Upaya Pencegahan Perilaku Anak Usia 7-12 Tahun Berisiko Obesitas di Bandung*. Universitas Telkom Bandung. Bandung:-

BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS

Nama : Uzda Nabila Shabiriani
Tempat : Surabaya,
Tanggal Lahir : 21 November 1993
Alamat : Jl. Mulyosari Utara no.49 RT
010/RW 001 Surabaya
No.Handphone : 095648080042
Email : uzdanabila_s@yahoo.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Kalisari I 242 Surabaya (1999-2005)
2. SMP Luqman Al Hakim Surabaya (2005-2008)
3. SMA Muhammadiyah 2 Surabaya (2008-2011)
4. Prodes ITS Surabaya - D1 Animasi (2011-2012)
5. STIKOM Surabaya – Prodi S1 Desain Komunikasi Visual (2012)

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Panitia DKV Prime Time (U.K Petra Surabaya) – 2014
2. Panitia DKV Awards – 2014
3. Divisi Penalaran dan Penelitian dalam Hima DKV – 2014

PRESTASI

1. Semifinalis Kuis Fisika UNAIR – 2009
2. Kandidat Beasiswa CIMB Niaga Overseas – 2011
3. Kandidat Beasiswa Monbukagakusho Jepang – 2011
4. Peserta Lomba Fotografi Glamour Look Fashion Week – 2013
5. Nominasi Kategori Desain Interior 3D DKV Awards – 2013
6. Nominasi Kategori Desain Huruf (Typeface) – 2014
7. Peserta Lomba Foto HJKS Surabaya – 2015
8. Peserta Lomba Foto Canon – 2015
9. Peserta Lomba Foto Expo KPR BTN Rumah Mewah, Apartment & Condotel - 2015
10. Peserta Lomba IDEAS Summit Indonesia Studentpreneur oleh Manajemen FEB UGM - 2016

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Keramaian Booth Pameran



Lampiran 2 Dokumentasi Keramaian Booth Pameran



