



**PEENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI BERBASIS *POP UP*  
TENTANG CERITA RAKYAT DANAU KASTOBA BAWEAN  
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA  
LOKAL BAGI ANAK-ANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Hani Tanzilia Ifadhah**

**11420100004**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2014**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI BERBASIS *POP UP*  
TENTANG CERITA RAKYAT DANAU KASTOBA BAWEAN  
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA  
LOKAL BAGI ANAK-ANAK**

**Tugas Akhir**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Desain**



**Oleh :**

**Nama : Hani Tanzilia Ifadhah**

**NIM : 11.42010.0004**

**Program Studi : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

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

**Tugas Akhir**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI BERBASIS *POP UP* TENTANG  
CERITA RAKYAT DANAU KASTOBA BAWEAN SEBAGAI UPAYA  
MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA LOKAL BAGI ANAK-ANAK**

dipersiapkan dan disusun oleh

**Hani Tanzilia Ifadhah**

**NIM : 11.42010.0004**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 10 September 2015

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing

**I. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

**II. Thomas Hanandry D, S.T., M.T.** \_\_\_\_\_

Penguji

**I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom.,Kom MOS.** \_\_\_\_\_

**II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

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**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya tugas akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 10 September 2015



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Hani Tanzilia Ifadhah**  
11.42010.0004

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

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Hani Tanzilia Ifadhah

NIM : 11.42010.0004

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak** 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, 10 September 2015

**Hani Tanzilia Ifadhah**  
11.42010.0004

## LEMBAR MOTTO



*“Bila semua dilakukan karena Allah, sulit jadi mudah dan senang walau lelah”*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Karya ini kupersembahkan untuk  
Kedua Orang Tua, Adikku tersayang, Para Dosen, Orang yang terkasih,  
Dan sahabat-sahabat yang tercinta yang selalu memberikan canda dan tawa dalam  
keadaan apapun (Anisa, Dewi, Helen, Shinta, Nindy dan Phebii)*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## ABSTRAK

Cerita rakyat Danau Kastoba ini terkenal unik dan dipercaya sebagai cerita yang mendidik karena mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal. Permasalahannya, cerita ini semakin lama semakin jarang didengar masyarakat, khususnya anak-anak. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak. Penciptaan buku ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi eksisting yang berguna untuk menentukan konsep penelitian. Dari hasil analisis tersebut maka diperoleh tema konsep penciptaan yaitu *mysterious*. Di dalam konsep tersebut merupakan bagian besar dari tema penciptaan buku ini, baik dari cerita, karakter, model pakaian yang digunakan dan lain-lain. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis *pop up* yang dikhususkan untuk anak-anak dan dengan harapan buku *pop up* ini dapat menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat Danau Kastoba dari Bawean bagi masyarakat Bawean maupun masyarakat sekitarnya terutama anak-anak.

*Kata kunci : Penciptaan, Buku Ilustrasi, Pop Up, Danau Kastoba Bawean, Produk Budaya Lokal, Mysterious.*



## ABSTRACT

*Folklore Kastoba Lake is famous for the unique and believable as the stories that educate because were able to build and nurture local cultural values. The problem is, this story is getting increasingly rarely heard people, particularly children. Therefore, this research aims to create a book illustration-based pop up about Kastoba Lake Bawean folklore as an attempt to introduce local cultural products for children. The creation of this book using qualitative research with observation, interviewing, documentation, and existing studies are useful to define the concept of research. From the analysis results obtained the theme concept of creation that is mysterious. In that concept is a big part of the theme of the creation of this book, either from the story, the characters, the used clothing models and others. Need to be held in an attempt to attract interest read the kids against local culture folklore Kastoba Lake e.g. Bawean with different packing one of these with a book-based pop up illustrations devoted to children and with the expectation of this pop up book can become a media to popularize and revive Kastoba Lake folklore of Bawean to the General surrounding community as well as the Bawean especially children.*

*Keywords: Mintage, book illustration, pop ups, Bawean Kastoba Lake, Local Culture, Mysterious*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak.

Laporan ini merupakan bukti tanggung jawab peneliti terhadap lembaga karena telah melaksanakan kegiatan perkuliahan di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Dalam penyusunannya laporan ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Harianto Soetrisno, SH dan Dra. Noviana Elida selaku kedua orang tua tercinta peneliti yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil serta doanya sehingga peneliti dapat menempuh studi dengan sebaik mungkin.
2. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd, selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
3. Yang terhormat Muh. Bahrudin S.Sos.,M.Med.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan pembimbing I yang telah membimbing peneliti serta memberikan saran dalam penulisan laporan tugas akhir peneliti.

4. Yang terhormat Thomas Hanandry Dewanto, M.T., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran masukan dan referensi dalam pengerjaan karya tugas akhir peneliti.
5. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual, D4 Multimedia dan Komputer Grafis dan Cetak Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah membimbing peneliti selama menempuh studi di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
6. Bapak Drs. Siswadi Aprilianto, M.M selaku Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kab.Gresik dan Imran Rasyidi, S.Sos selaku Kepala UPT DISBUDPARPORA Kawasan Pulau Bawean yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada unit kerjanya.
7. Kakak dan adik serta seluruh keluarga tercinta, yang tiada lelah mengingatkan serta memberikan dukungan dan semangat hingga terselesaikan tugas akhir ini.
8. *Special thanks* untuk orang-orang terdekat (Ichal, Anisa, Nindy, Phebii, Shinta, Helen, Dewi, Satrio, Ali, Stephen) yang selalu mengingatkan serta memberikan keceriaan buat peneliti.
9. Keluarga besar S1 Desain Komunikasi Visual, teman-teman satu angkatan DKV STIKOM 2011 yang sudah lulus maupun belum lulus, serta sahabat-sahabat yang selalu memotivasi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari sempurna, baik secara tertulis maupun teknisnya. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 08 September 2015

Peneliti



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan .....	7
1.5 Manfaat Perancangan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Kajian Buku .....	12
2.2.1 Anatomi Buku.....	13
2.3 Ilustrasi.....	14
2.3.1 Ilustrasi Untuk Anak.....	15
2.4 Pulau Bawean.....	15
2.5 Cerita Rakyat di Indonesia .....	21
2.6 Kategori Cerita Rakyat .....	23
2.6.1 Cerita Rakyat Sebagai Kebudayaan Pembangun Moral.....	24
2.7 Cerita Rakyat Danau Kastoba .....	25
2.8 <i>Pop Up</i> .....	31
2.8.1 Jenis-Jenis Teknik <i>Pop Up</i> .....	32
2.8.2 Perkembangan Gaya <i>Pop Up</i> .....	37
2.8.3 Alat dan Material .....	42
2.8.4 Prinsip-Prinsip Penyusunan Buku <i>Pop Up</i> .....	43

2.9 Teknik Vektor .....	44
2.10 Produk Budaya Lokal.....	45
2.11 Unsur Visual .....	46
2.12 Layout .....	48
2.13 Tipografi.....	51
2.13.1 Peran <i>Legibility</i> dalam Tipografi .....	52
2.13.1 Peran <i>Readability</i> dalam Tipografi.....	52
2.14 Warna .....	53
2.15 Analisis <i>SWOT</i> .....	56
2.16 <i>STP</i> .....	57
2.17 Teori Perkembangan Anak.....	59
2.17.1 Usia Perkembangan Anak .....	59
2.17.2 Ciri-Ciri Anak Dalam Masa Sekolah Dasar .....	61
2.17.3 Hiburan yang Digemari Anak-Anak.....	62
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	64
3.2 Perancangan Penelitian .....	65
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.4 Teknik Analisis Data.....	69
<b>BAB IV KONSEP dan PERANCANGAN.....</b>	<b>72</b>
4.1 Hasil Analisis Data .....	72
4.1.1 Hasil dan Analisis Wawancara .....	72
4.1.2 Hasil dan Analisis Observasi .....	74
4.1.3 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data .....	77
4.2 Analisis Studi Eksisting .....	78
4.3 Analisis <i>STP</i> .....	79
4.4 Analisis Studi Kompetitor.....	82
4.5 Analisis <i>SWOT</i> .....	87
4.6 <i>Keyword</i> ... ..	88
4.7 Deskripsi Konsep ... ..	90

4.8 Alur Perancangan Karya Gambar...	92
4.9 Perencanaan Kreatif .....	93
4.9.1 Tujuan Kreatif.....	93
4.9.2 Strategi Kreatif .....	94
4.10 Strategi Media .....	109
4.11 Ukuran Buku <i>Pop Up</i> .....	112
4.12 Perancangan Desain Layout .....	114
4.13 Produksi Media .....	123
 <b>BAB V IMPLEMENTASI DESAIN</b> .....	124
5.1 <i>Cover</i> Depan dan Belakang .....	124
5.2 Halaman Hak Cipta, Kata Pengantar dan Ucapan Terima Kasih.....	125
5.3 Halaman 1-2.....	125
5.4 Halaman 3-4.....	126
5.5 Halaman 5-6.....	127
5.6 Halaman 7-8.....	128
5.7 Halaman 9-10.....	129
5.8 Halaman 11-12.....	129
5.9 Halaman 13-14.....	130
5.10 Halaman 15-16.....	131
5.11 Halaman 17-18.....	131
5.12 Halaman 19-20.....	132
5.13 Halaman 21-22.....	133
5.14 Halaman 23-24.....	133
5.15 Halaman 25-26.....	134
5.16 Halaman 27-28.....	135
5.17 Halaman 29-30.....	135
5.18 Halaman 31-32.....	136
5.19 Desain Media Pendukung.....	137
 <b>BAB IV PENUTUP</b> .....	139
6.1 Kesimpulan.....	139

6.2 Saran.....	140
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>141</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>144</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>145</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Hasil Rancangan Buku Cerita Anak Berupa Aksara Jawa.....	12
Gambar 2.2	Tajhungghe'en.....	17
Gambar 2.3	Danau Kastoba Bawean.....	18
Gambar 2.4	Pulau Gili.....	19
Gambar 2.5	Pulau Selayar.....	20
Gambar 2.6	Penangkaran Rusa Bawean.....	21
Gambar 2.7	Fragmen dalam Cerita Rakyat dari Bawean dan Cindelas.....	22
Gambar 2.8	Buku Cerita Rakyat dari Bawean (Jawa Timur).....	31
Gambar 2.9	Teknik <i>V-Folding</i> .....	33
Gambar 2.10	Teknik <i>Internal Stand</i> .....	34
Gambar 2.11	Teknik <i>Rotary</i> .....	34
Gambar 2.12	Teknik <i>Mouth</i> .....	35
Gambar 2.13	Teknik <i>Parallel Slide</i> .....	35
Gambar 2.14	Matthew Reinhart dan Robert Sabuda.....	36
Gambar 2.15	<i>Star Wars: A Pop Up Guide to The Galaxy</i> .....	36
Gambar 2.16	Teknik <i>Lift The Flap</i> .....	39
Gambar 2.17	Teknik <i>Movable Book</i> .....	41
Gambar 2.18	Lingkaran Warna <i>Addictive &amp; Subtractive</i> .....	54
Gambar 2.19	Lingkaran Warna <i>Primer</i> .....	54
Gambar 2.20	Lingkaran Warna <i>Sekunder</i> .....	55
Gambar 2.21	Lingkaran Warna <i>Intermediated</i> .....	55
Gambar 2.22	Lingkaran Warna <i>Tersier dan Kuarter</i> .....	56
Gambar 3.1	Komponen Prosedur Perancangan.....	67
Gambar 3.2	Skema Model Analisis Interaktif.....	71
Gambar 4.1	Foto Danau Kastoba Bawean.....	75
Gambar 4.2	Buku Cerita Rakyat dari Bawean.....	79
Gambar 4.3	Cover Depan dan Belakang Buku Ilustrasi Danau Toba.....	84
Gambar 4.4	Isi dan tema Buku Cerita Bergambar.....	85
Gambar 4.5	Poster Legenda Asal-usul Danau Toba.....	86

Gambar 4.6	Pin.....	86
Gambar 4.7	Bagan Keyword.....	89
Gambar 4.8	Analisis Alur Perancangan Karya .....	92
Gambar 4.9	Tipografi “ <i>Magic School Two</i> ” .....	98
Gambar 4.10	Tipografi “ <i>Witches Magic</i> ” .....	99
Gambar 4.11	Warna yang Terpilih.....	100
Gambar 4.12	Referensi Ratu Jin.....	103
Gambar 4.13	Alternatif Sketsa Ratu Jin.....	103
Gambar 4.14	Varian Sketsa Kostum Ratu Jin.....	104
Gambar 4.15	Warna Pakaian yang Dipakai Oleh Ratu Jin .....	105
Gambar 4.16	Referensi Burung Gagak .....	105
Gambar 4.17	Alternatif Sketsa Burung Gagak.....	106
Gambar 4.18	Warna yang Dipakai Oleh Burung Gagak.....	107
Gambar 4.19	Referensi Kakek Tua .....	107
Gambar 4.20	Alternatif Sketsa Kakek Tua .....	108
Gambar 4.21	Varian Sketsa Kostum Kakek Tua .....	108
Gambar 4.22	Warna Pakaian yang Dipakai Oleh Kakek Tua.....	109
Gambar 4.23	Ukuran Kertas Buku <i>Pop Up</i> .....	112
Gambar 4.24	Ukuran Kertas Seri A (ISO) .....	113
Gambar 4.25	Sketsa <i>Cover</i> .....	114
Gambar 4.26	Sketsa Halaman 1-2.....	115
Gambar 4.27	Sketsa Halaman 3-4.....	115
Gambar 4.28	Sketsa Halaman 5-6.....	116
Gambar 4.29	Sketsa Halaman 7-8.....	116
Gambar 4.30	Sketsa Halaman 9-10.....	117
Gambar 4.31	Sketsa Halaman 11-12.....	117
Gambar 4.32	Sketsa Halaman 13-14.....	118
Gambar 4.33	Sketsa Halaman 15-16.....	118
Gambar 4.34	Sketsa Halaman 17-18.....	119
Gambar 4.35	Sketsa Halaman 19-20.....	119
Gambar 4.36	Sketsa Halaman 21-22.....	120
Gambar 4.37	Sketsa Halaman 23-24.....	120

Gambar 4.38	Sketsa Halaman 25-26.....	121
Gambar 4.39	Sketsa Halaman 27-28.....	121
Gambar 4.40	Sketsa Halaman 29-30.....	122
Gambar 4.41	Sketsa Halaman 31-32.....	122
Gambar 5.1	Halaman <i>Cover</i> Buku .....	124
Gambar 5.2	Hak Cipta, Kata Pengantar, & Ucapan Terima Kasih .....	125
Gambar 5.3	Suasana Pulau Bawean.....	126
Gambar 5.4	Ratu Jin Memerintahkan Kepada Sepasang Burung Gagak.....	127
Gambar 5.5	Burung Gagak yang Selalu Berbincang Tentang Rahasia .....	128
Gambar 5.6	Kakek Tua Sedang Berjalan di Hutan .....	128
Gambar 5.7	Kakek Beristirahat di Bawah Pohon Kastoba .....	129
Gambar 5.8	Burung Gagak Selalu Berbincang Saat Kakek Beristirahat .....	130
Gambar 5.9	Kakek Mendengar Percakapan Burung Gagak .....	130
Gambar 5.10	Kakek Meraih Daun dari Atas Pohon .....	131
Gambar 5.11	Kakek Meneteskan Getah Pada Matanya .....	132
Gambar 5.12	Kakek Tua Dapat Melihat Kembali .....	132
Gambar 5.13	Kakek Girang Kesana Kemari.....	133
Gambar 5.14	Ratu Jin Marah dan Murka .....	134
Gambar 5.15	Ratu Jin Mencabut Pohon Kastoba.....	134
Gambar 5.16	Ratu Jin Mengusir & Mengutuk Burung Gagak.....	135
Gambar 5.17	Suasana Danau Kastoba .....	136
Gambar 5.18	Pesan Moral yang Didapatkan dari Cerita Rakyat .....	136
Gambar 5.19	Stiker .....	137
Gambar 5.20	Pembatas Buku .....	137
Gambar 5.21	Poster dan <i>Flyer</i> .....	138

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Kompetitor .....	83
Tabel 4.2 Analisis <i>SWOT</i> (Buku Ilustrasi <i>Pop Up</i> ) .....	87
Tabel 4.3 Hasil <i>Creative Brief</i> Tipografi Judul .....	97
Tabel 4.4 Estimasi Biaya Media Utama .....	123
Tabel 4.5 Estimasi Biaya Media Pendukung.....	123



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Cerita rakyat di Indonesia pada dasarnya penuh dengan unsur yang mendidik. Cerita rakyat juga menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra. Semakin sering cerita rakyat ini diceritakan, maka akan semakin mudah untuk diingat. Secara tidak langsung, hal ini membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia sendiri (Bunanta, 1998:295).

Di Indonesia, hampir setiap daerah memiliki cerita rakyat. Salah satunya adalah Pulau Bawean, Kabupaten Gresik. Di daerah ini terkenal dengan cerita Danau Kastoba. Cerita yang terkenal unik dan dipercaya sebagai cerita yang mendidik karena mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal. Permasalahannya, cerita ini semakin lama semakin jarang didengar masyarakat, khususnya anak-anak. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak.

Danau Kastoba adalah salah satunya danau di Pulau Bawean. Menjadi objek wisata utama di Pulau Bawean yang sering dikunjungi di setiap tahunnya. Di tahun 2013 pengunjung objek wisata Danau Kastoba mencapai 3.126 orang (Sumber data: UPTD Pariwisata Kawasan Pulau Bawean). Sampai sekarang Danau Kastoba Bawean

banyak dikunjungi wisatawan dan akhirnya dikeramatkan orang. Kisah Danau Kastoba dapat dijadikan contoh dan suri tauladan yang baik untuk anak-anak. Pelajaran yang dapat kita ambil dari cerita rakyat ini ialah agar kita selalu waspada bila menerima atau melaksanakan amanat. Apalagi amanat itu menyangkut rahasia negara. Kelalaian kita dalam memegang amanat akan mengakibatkan kerugian terhadap diri sendiri dan masyarakat (Usman, 1996:11).

Danau Kastoba menyuguhkan keunikan tersendiri di dalamnya serta memberikan manfaat bagi daerah Kabupaten Gresik dan masyarakat Bawean. Contohnya pemerintah daerah dapat menambah pemasukan pendapatan, memberikan pengetahuan atau wawasan bagi pengunjung sebagai tempat rekreasi atau obyek wisata dan masih banyak manfaat lainnya. Akan tetapi cerita Danau Kastoba Bawean tersebut banyak yang dilupakan sehingga rasa kebanggaan cerita Danau Kastoba Bawean oleh masyarakat sekitar mulai hilang (<http://gresikkab.go.id/>).

Cerita-cerita rakyat yang diwariskan memang begitu banyak yang memiliki nilai-nilai luhur untuk membentuk karakter anak yang sudah semakin hilang dan tidak dikenal. Dengan pengenalan karakter untuk anak usia dini melalui cerita rakyat budaya lokal yaitu dengan buku ilustrasi cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean dapat mengandung pesan moral cukup banyak dan dapat dikembangkan, karena mengingat kandungan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya dapat diturunkan pada generasi seterusnya. Sangat sedikit bahkan terbatas buku-buku cerita rakyat yang dikemas untuk anak usia dini dengan gambar yang menarik, sedikit tulisan dan alur cerita yang mudah dipahami.

Namun, pada kenyataannya kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat menjadikan budaya lokal semakin berkurang. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Ada beberapa penyebab mengapa cerita rakyat budaya lokal kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Selain itu juga cerita rakyat Indonesia yang hanya sebatas helaian kertas dan kurang dikemas menarik. Untuk itu, cerita rakyat Danau Kastoba Bawean perlu diperkenalkan sebagai produk budaya lokal. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku.

Buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk semua kalangan. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003:2). Melalui buku inilah merupakan salah satu cara yang efektif untuk anak-anak usia 6-12 tahun dengan menyesuaikan kriteria buku sehingga diharapkan sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Oleh sebab itu dengan memperkenalkan produk budaya lokal sejak dini kepada anak-anak melalui buku, dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain itu cerita dari buku secara verbal harus menarik, dan harus mengandung gambar yang ceritanya harus hidup dan komunikatif sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca cerita.

Jenis buku yang mudah disukai anak-anak adalah buku ilustrasi. Mengapa buku ilustrasi lebih diminati karena lebih memberikan kontribusi pada perkembangan sastra anak. Buku ilustrasi yang memuat elemen instrinsik sastra

seperti alur, struktur yang baik, karakter yang baik, perubahan gaya, latar, dan tema yang menarik. Disamping itu menurut (Stewing, 1980:118) buku ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.

Menurut (Kusrianto, 2007:119), vektor adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat dengan perhitungan sistematis. Vektor mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil. Melalui gambar ilustrasi dengan menggunakan vektor ini banyak sekali ditemui dan memiliki ciri-ciri tegas, kontras dan jelas. Karena vektor berbeda dengan bitmap yang jika titik-titik pixelnya kurang maka gambar yang dihasilkan dapat menjadi blur dan sulit untuk dimengerti. Jenis ini banyak dipergunakan sebagai petunjuk dan memberikan arah sehingga ketika digunakan sebagai ilustrasi yang menjelaskan istilah-istilah tipografi dapat dengan mudah dimengerti oleh sasaran. Ilustrasi dapat berupa diagram, biangan/angka, kata-kata dan huruf, fotografi, dan lain-lain. Namun ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini khususnya adalah dengan gambar ilustrasi berbentuk komputerisasi atau sering disebut dengan bentuk vektor.

Buku *pop up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak yaitu dengan menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya. Buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami



dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas (Nancy dan Rondha, 2012:1). Buku *pop up* dibuat dengan memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya sehingga dapat membuat rasa kagum bagi anak-anak ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya. Jenis-jenis *pop up* yang bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *pop ups*, *transformations*, *tunnel books*, *volvelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop outs*, *pull-downs* dan sebagainya. Hal ini yang membuat *pop up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa.

Dapat diambil kesimpulan pemilihan gaya ilustrasi *pop up* diharapkan supaya anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut. Selain itu sangat membantu menyampaikan pesan suatu cerita kepada anak-anak karena media yang dipakai berupa gambar yang menyajikan unsur tiga dimensi yaitu ketika lipatnya dibuka diiringi dengan gerakan komponen gambar. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

Buku hasil perancangan ini menggunakan satu bahasa yaitu bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dimaksudkan buku ilustrasi tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini juga akan disertai dengan tampilan beberapa teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand* tak kalah seperti buku-buku dari luar negeri yang populer saat ini. Seperti contohnya buku-buku cerita yang dibuat oleh Robert Sabuda dan Matthew Reinhart. Dari berbagai teknik kreativitas diharapkan perancangan ini dapat menambah nilai estetika dari buku ini dan membuat masyarakat Indonesia lebih tertarik sehingga masyarakat Indonesia kembali mengenal budaya lokal dan mendapatkan nilai-nilai moral untuk bersosialisasi.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dibuat sebuah buku ilustrasi berbasis *pop up* yang dikhususkan untuk anak-anak dan dengan harapan buku *pop up* ini dapat menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat Danau Kastoba dari Bawean bagi masyarakat Bawean maupun masyarakat sekitarnya. Dan Pulau Bawean dapat diperhatikan oleh pemerintah lebih intensif dan konstruktif terkait masyarakat luas. Oleh karena itu judul dari Tugas Akhir ini adalah “Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu :

*Bagaimana menciptakan buku ilustrasi berbasis pop up cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak ?*

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penciptaan desain buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak adalah :

1. Penciptaan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk buku ilustrasi cerita rakyat berbasis *pop up* sebagai salah satu media pengenalan produk budaya lokal bagi anak-anak yaitu dengan memperkenalkan tokoh-tokohnya.

2. Pengangkatan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean berdasarkan naskah yang sudah ada, dengan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik *pop up*.
3. Buku *pop up* yang dihasilkan hanya salah satu dari seri cerita rakyat Pulau Bawean disertai dengan tampilan beberapa teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand*.
4. Segmentasi geografis dari buku ini adalah Propinsi Jawa Timur dengan usia 6-12 tahun.
5. Teknik visual dalam buku ini menggunakan vektor.

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir ini adalah untuk :

1. Menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak.
2. Mengangkat cerita rakyat Danau Kastoba berdasarkan naskah yang sudah ada, dengan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik *pop up*.
3. Mengangkat salah satu dari seri cerita rakyat Pulau Bawean yang akan dihasilkan melalui buku *pop up*.
4. Mengenalkan buku *pop up* di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun.

## 1.5 Manfaat Perancangan

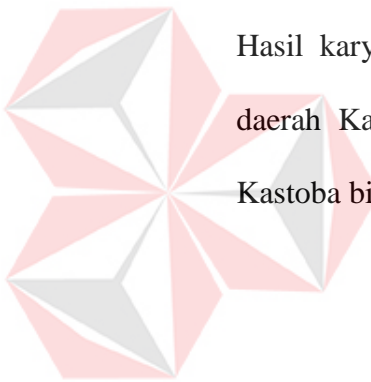
Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

### 1.5.1 Teoritis

Penciptaan buku ilustrasi cerita rakyat Danau Kastoba Bawean (Jawa Timur) sebagai upaya pengenalan produk budaya lokal yang mampu menarik minat baca anak-anak. Selain itu perancangan ini akan berfungsi bagi peneliti mendorong kreativitas dalam menciptakan sebuah karya baru yang lebih inovatif.

### 1.5.2 Praktis

Hasil karya berupa buku ini diharapkan bisa diaplikasikan oleh pemerintah daerah Kabupaten Gresik sehingga pengenalan tentang cerita rakyat Danau Kastoba bisa diketahui lebih dini oleh anak-anak.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan penelitian terdahulu yang mengangkat tentang Cerita Rakyat Berbasis *Pop Up*. Kegunaan dari penelitian terdahulu adalah untuk mengidentifikasi penelitian dari hasil penelitian sebelumnya serta membedakan dengan penelitian ini. Selanjutnya dari hasil penelitian terdahulu bisa menjadi referensi untuk menyelesaikan masalah yang ada di Danau Kastoba Bawean, khususnya bagaimana memperkenalkan cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean dengan menggunakan buku ilustrasi berbasis metode *pop up* melalui produk budaya lokal bagi anak-anak.

Oleh karena itu, selain menjelaskan penelitian terdahulu, bab ini juga menjelaskan tentang buku ilustrasi, cerita rakyat, metode *pop up*, produk budaya lokal, analisis SWOT dan STP yang diharapkan mampu menjawab permasalahan secara teoritis.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Yefune Eka Putra, seorang mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya dengan judul penelitian *Pembuatan Buku Cerita Anak Sebagai Pengenalan Aksara Jawa Melalui Cerita Aji Saka Dengan Metode Pop Up*. Perancangan mengenai pembuatan buku cerita anak ini agar menimbulkan semangat mereka dalam menyukai peninggalan budaya Jawa mereka terutama Aksara Jawa. Pembuatan buku ini diperoleh tema konsep perancangan yaitu *chronical*. 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 menyenangkan serta melestarikan budaya-budaya di Indonesia yang kini telah menghilang karena ditelan oleh zaman.

Untuk penelitian saat ini yang dilakukan adalah *Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Cerita Rakyat Tentang Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak*. Namun, pada kenyataannya kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat menjadikan budaya lokal semakin berkurang. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Ada beberapa penyebab mengapa cerita rakyat budaya lokal kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Selain itu juga cerita rakyat Indonesia yang hanya sebatas helaian kertas dan kurang dikemas menarik. Yang membedakan dengan penelitian saat ini adalah untuk itu cerita rakyat Danau Kastoba perlu diperkenalkan sebagai produk budaya lokal. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku.

Jenis buku yang mudah disukai anak-anak adalah buku ilustrasi. Mengapa buku ilustrasi lebih diminati karena lebih memberikan kontribusi pada perkembangan sastra anak. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Melalui buku ilustrasi berbasis *pop up* yang dianggap mempunyai daya tarik tersendiri

bagi anak-anak usia 6-12 tahun dengan menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk dan ilustrasi yang berbeda yaitu dengan menggunakan teknik 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 pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dibuat sebuah buku ilustrasi berbasis *pop up* disertai dengan tampilan beberapa teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand* tak kalah seperti buku-buku dari luar negeri yang populer saat ini yang dikhususkan untuk anak-anak dan dengan harapan buku *pop up* ini dapat menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat Danau Kastoba Bawean bagi masyarakat Bawean maupun masyarakat sekitarnya. Dan Pulau Bawean dapat diperhatikan oleh pemerintah lebih intensif dan konstruktif terkait masyarakat luas. Sejauh ini jika dianalisis berdasarkan bagaimana penyebaran buku ini, maka mungkin akan sedikit orang yang ingin melirik untuk membeli. Ditambah lagi persaingan buku berbasis *pop up* juga cukup ketat, mengingat banyak penerbit lain yang menawarkan buku berbasis *pop up* yang serupa. Namun penelitian saat ini yang dilakukan bersifat mengajak masyarakat khususnya Jawa Timur untuk hadir dalam atmosfer serta ikut memperkenalkan Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean terhadap budaya lokal. Pada gambar 2.1 ditunjukkan hasil rancangan proyek tugas akhir yang dilakukan oleh Yefune Eka Putra berupa buku cerita anak yaitu Aksara Jawa dan metode *flip up*



Gambar 2.1 Hasil Rancangan Buku Cerita Anak Berupa Aksara Jawa dan Metode Flip Up pada Cerita Aji Saka - Proyek tugas akhir Yefune Eka Putra  
Sumber : <http://ppta.stikom.edu>

## 2.2 Kajian Buku

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak. Jutaan buku agama atau kitab suci, dari masa ke masa, yang telah menjadi pegangan manusia dalam menjalani hidupnya, telah membentuk cara pandang manusia terhadap kehidupannya, memantapkannya dengan jalan yang telah ditempuhnya, mengubah apa yang telah diyakininya, menjadikannya kian tabah dan yakin atas perjuangannya, dan seterusnya. Semua itu memiliki implikasi yang tidak kecil dan bahkan mampu mengubah sejarah satu bangsa dan dunia.

Singkatnya, buku mempunyai peran yang tidak kecil dalam mendorong perkembangan social. Budaya, teknologi, politik dan ekonomi (Muktiono, 2003:4). Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar daripada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003:76).



Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Sebagaimana yang dikutip dari ensiklopedia bebas ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)) jenis-jenis buku antara lain :

1. Buku Fiksi

Jenis buku ini merupakan salah satu jenis buku yang paling banyak diterbitkan didunia. Adapun kisah dibalik cerita adalah sebuah fiksi/tidak berdasarkan kehidupan nyata. Contoh dari buku fiksi adalah novel, novel grafis, ataupun komik.

2. Buku Non Fiksi

Dalam kepustakaan jenis-jenis buku non fisik banyak digunakan sebagai buku-buku referensi ataupun juga ensiklopedia. Adapun beberapa jenis buku non fiksi antara lain adalah : buku sekolah, buku jurnalistik, atlas, album, laporan tahunan, dan sebagainya.

Sehingga berdasarkan pernyataan diatas, buku ini adalah salah satu buku fiksi, karena buku fiksi digunakan sebagai buku pembelajaran, dimana sifat dari pembuatan buku ini adalah sebagai buku pembelajaran yang memperkenalkan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean.

### 2.2.1 Anatomi Buku

Sebelum mendesain buku perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain desain sampul muka, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jelas antar bagian dan lain-lain. Pada umumnya buku dibagi menjadi tiga bagian yang nantinya akan terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing.

1. Bagian depan dari buku terdiri dari *cover*, judul bagian dalam, *colohone* (informasi percetakan buku), *dedication* (pesan atau ucapan terima kasih), *prologue* (halaman pengantar), sambutan dari pihak lain, *content* (daftar isi).
2. Bagian isi yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, serta dalam tiap bab membicarakan topik yang berbeda.
3. Bagian belakang buku terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, serta *cover* belakang yang biasanya berisi gambaran singkat mengenai buku.

### 2.3 Ilustrasi

Menurut Mabel Segun dalam esainya yang berjudul (*Illustrating for children: report of the First Training Workshop for Illustrators of Children's Books*. 1988:25-27) yaitu gambar atau ilustrasi memperjelas persepsi anak, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan observasi. Selain itu ilustrasi juga dapat membuat anak-anak untuk memiliki identitas dan untuk mengenali kebudayaan mereka. Secara keseluruhan perkembangan anak dapat dibantu melalui ilustrasi yang baik. Ilustrasi dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan *sense* mereka dalam mengenali sebuah identitas personal dan kesadaran dalam mengenali kebudayaan mereka. Peristiwa-peristiwa dari masa lalu dapat dihidupkan kembali melalui ilustrasi yang mencolok.

#### 2.3.1 Ilustrasi Untuk Anak

Ilustrasi untuk anak merupakan tampilan visual pembelajaran untuk anak-anak dengan menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang lebih lengkap. Kebanyakan

anak-anak lebih menyukai tampilan visual yang berwarna daripada tampilan hitam putih.

Beberapa manfaat visual dalam pembelajaran antara lain, visual dapat memotivasi anak-anak dengan cara menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian serta mendapatkan respon-respon emosional. Selain itu, visual juga dapat menyederhanakan informasi yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata. Dengan kata lain, peranan visual dalam pembelajaran termasuk penting untuk mendukung informasi tertulis dan informasi lisan atau verbal information (<http://elearning.unesa.ac.id>).

#### **2.4 Pulau Bawean**

Belum banyak masyarakat yang mengenal eloknya Pulau Bawean. Pulau yang letaknya di Laut Jawa, sekitar 80 Mil atau 120 kilometer sebelah utara Gresik ini adalah pulau kecil yang masuk dalam administrasi kabupaten Gresik Jawa Timur. Kurang lebih 3 jam bisa sampai menggunakan kapal cepat dari pelabuhan Gresik (Citizen6.com).

Pulau dengan populasi kurang lebih 70.000 penduduk ini memiliki 2 kecamatan yaitu kecamatan Sangkapura dan Tambak. Mata pencaharian mereka adalah sebagian besar nelayan, petani dan sebagian besar lainnya menjadi TKI di Malaysia dan Singapura. Pulau Bawean mempunyai banyak lokasi wisata yang tak kalah dengan tujuan wisata lainnya yang ada di Indonesia. Selain wisata laut, danau dan air terjun, masyarakat juga bisa menikmati budaya masyarakat asli Pulau Bawean.

Sayangnya pulau ini belum populer karena belum adanya keseriusan pemerintah setempat untuk menjadikan Pulau Bawean sebagai tujuan wisata. Berikut 5 spot lokasi wisata yang berpotensi yang bisa anda kunjungi di Pulau Bawean:

1. Tajhungghe'en

Pantai Tajhungghe'en termasuk dalam wilayah Desa Kumalasa Kecamatan Sangkapura dengan jarak 9 km dari Pelabuhan Sangkapura sehingga dapat dijadikan alternatif kunjungan oleh wisatawan berdasarkan jarak tempuhnya yang cukup dekat dengan pelabuhan. Pada gambar 2.2 kawasan pantai pulau ini memiliki hamparan pasir pantai dengan warna keputihan dan tekstur pasir yang lembut sehingga aman bagi wisatawan yang ingin menjelajahi pantai tanpa menggunakan alas kaki. Sisi barat yang merupakan ujung tanjung terdapat batu karang yang membentuk ceruk akibat hampasan air laut. Dari lubang ceruk ini kita dapat menyaksikan habitat ikan karang beragam warna, sedangkan di laut sekitar tanjung ini banyak terdapat terumbu karang dengan ikan hias warna-warni. Kedua tempat tersebut dapat dikembangkan sebagai *diving and snorkeling spot* yang potensial bagi wisatawan yang ingin menikmati panorama alam bawah laut.



Gambar 2.2 Tajhunghe'en  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

## 2. Danau Kastoba

Danau Kastoba adalah satu-satunya danau di Pulau Bawean. Namanya memang mirip dengan Danau Toba yang ada di Sumatera Utara. Pada gambar 2.3 danau yang masih sangat alami ini terletak di kecamatan Tambak, persis di tengah-tengah Pulau Bawean. Untuk sampai ke danau yang berada di atas bukit ini, kita akan menembus hutan dengan pepohonan, dan melewati tebing-tebing tinggi dengan jalan setapak yang masih terjal. Tenang dan jernihnya air Danau Kastoba jangan sampai Anda lewatkan. Buat yang suka berenang, tak ada larangan untuk menikmati serunya berenang di danau yang menyimpan cerita rakyat Bawean ini.



Gambar 2.3 Danau Kastoba Bawean  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

### 3. Pulau Noko Gili

Pulau Gili termasuk dalam wilayah Desa Sidogedungbatu, Kecamatan Sangkapura dengan jarak 10 km dari Pelabuhan Sangkapura. Untuk menuju pulau ini wisatawan harus menaiki perahu dari desa Sidogedungbatu. Kawasan pantai pulau ini memiliki hamparan pasir pantai dengan warna keputihan yang bertekstur halus. Noko Gili merupakan tol pasir yang dibentuk oleh arus air laut yang kini telah menjadi pulau pasir yang juga berwarna keputihan tampak pada gambar 2.4. Dengan lokasi yang jauh dari Pusat Pulau Bawean, Noko Gili dapat digunakan sebagai tempat berjemur untuk turis asing tanpa harus banyak bersentuhan dengan penduduk lokal. Sedangkan di laut sekitar Pulau Gili, banyak terdapat terumbu karang dengan ikan hias warna-warni yang dapat dikembangkan sebagai *diving and snorkeling spot* bagi wisatawan yang ingin menikmati keindahan alam bawah laut.



Gambar 2.4 Pulau Gili  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

#### 4. Pulau Selayar

Pulau Selayar termasuk dalam wilayah Desa Sungai Rujing Kecamatan Sangkapura dengan jarak 4 KM dari Pelabuhan Sangkapura sehingga mudah dicapai oleh wisatawan. Seperti tampak pada gambar 2.5 kawasan pantai pulau ini memiliki hamparan pasir pantai dengan warna keputihan dan mempunyai tekstur pasir yang lembut sehingga aman bagi wisatawan yang ingin menjelajahi pantai tanpa alas kaki. Sedang di laut sekitar Pulau Selayar. Banyak terdapat terumbu karang dengan ikan hias warna-warni yang dapat dikembangkan sebagai *diving and snorkeling spot* bagi wisatawan yang ingin menikmati panorama alam bawah laut.



Gambar 2.5 Pulau Selayar  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

#### 5. Penangkaran Rusa Bawean

Pulau Bawean mempunyai jenis rusa yang hanya akan ditemui di Pulau Bawean, dengan nama latin *Axis Kuhlii*. Spesies ini tergolong langka dan diklasifikasikan sebagai terancam punah oleh IUCN. Nah di sinilah rusa-rusa itu dikandangkan. Dengan penangkaran seluas kurang lebih 4 ha ini kita bisa melihat rusa yang masih belum jinak. Rusa di sini tetap dibiarkan liar, tidak seperti yang kita temui di kebun binatang. Di penangkaran yang masih milik warga ini tidak sembarang pengunjung bisa memberinya makan. Buat wisatawan yang senang akan ekowisata cocok banget mengunjungi penangkaran rusa Bawean yang juga disebut Kebun Salak, karena terdapat kebun salak yang lumayan luas itu. Berikut gambar 2.6 adalah suasana penangkaran rusa Bawean.





Gambar 2.6 Penangkaran Rusa Bawean  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

## 2.5 Cerita Rakyat di Indonesia

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki beraneka ragam kultur budaya dan sejarah. Cerita rakyat bisa berupa dongeng atau mitos, legenda ataupun asal mula suatu tempat atau kejadian, epos atau cerita yang mengandung sifat kepahlawanan, dan fabel atau cerita binatang. Pada dasarnya cerita rakyat Indonesia penuh dengan unsur yang mendidik dalam hal menambah kemampuan berbahasa serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra (Bunanta, 1998:295). Semakin sering cerita rakyat ini diceritakan, maka akan semakin mudah untuk diingat. Karena secara tidak langsung akan membantu mengembangkan kesadaran terhadap melestarikan budaya Indonesia sendiri. Contohnya cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah Malin Kundang, Timun Mas, Si Pitung, Legenda Danau Toba, dan lain-lainnya.

Sebenarnya, cerita rakyat yang saat ini dikenal sebagai bacaan anak-anak awal mulanya ditulis untuk pembaca dewasa. Oleh karena itu, cerita rakyat kadang kadang mengandung hal-hal yang dianggap tidak semestinya diketahui

anak-anak seperti unsur kekerasan dan erotisme. Ada beberapa cerita rakyat yang menjadi kontroversi karena dianggap tidak layak untuk anak contoh pada gambar 2.7 sebut saja Sangkuriang, cerita rakyat yang mengisahkan seorang anak jatuh cinta dengan ibunya sendiri. Itu sebabnya penyusun harus jeli memilih cerita rakyat dan menyesuaikannya agar sesuai untuk pembaca anak-anak. Buku-buku yang memuat tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia sebenarnya sudah cukup banyak. Hanya sayang buku-buku tersebut kurang diminati, khususnya oleh anak-anak.



Gambar 2.7 Fragmen dalam Cerita Rakyat dari Bawean dan Cinderelas  
Sumber: Terbitan Gramedia Pustaka

Begitu banyak cerita-cerita rakyat yang bertujuan untuk membentuk karakter anak yang sudah semakin hilang dan tidak dikenal. Pendidik lebih memilih cerita-cerita yang diterjemahkan dari luar negeri membentuk budaya gemar membaca. Buku-buku tersebut misalnya wanita berkerudung merah, cinderela, putri aurora, si cantik dan monster (*beauty and the beast*), *goldilock* dan tiga beruang, pinokio, dan lain sebagainya yang mengandung sangat sedikit nilai moral yang dapat membentuk karakter bangsa. Dapat dikatakan bahwa sangat sedikit bahkan sangat terbatas buku-buku cerita rakyat yang dikemas untuk

bercerita. Salah satu penerbit buku sangat produktif untuk menerjemahkan buku anak dari Barat dalam bahasa Indonesia dengan pandangan untuk anak usia dini, dengan gambar yang menarik, sedikit tulisan dan alur cerita yang mudah dipahami.

## 2.6 Kategori Cerita Rakyat

### 1. Mitos

Mitos atau lebih dikenal mite (*myth*) adalah cerita prosa rakyat yang ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain (kayangan) dimana jaman dahulu dianggap benar terjadi oleh yang memiliki cerita dan para penganutnya. Mitos mengisahkan tentang terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas hewan, bentuk topografi, gejala alam dan lainnya. Mengisahkan petualangan para dewa dengan manusia, kisah-kisah percintaan maupun kisah perang mereka. Mitos tidak hanya dari Indonesia namun juga berasal dari luar negeri yang umumnya sudah mengalami pengolahan lebih lanjut.

### 2. Mitologi

Ilmu yang dipakai sejak abad 15 yang menjelaskan tentang mitos disebut mitologi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) mitologi yaitu ilmu mengenai bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci kehidupan para dewa dan makhluk halus lainnya di dalam suatu kebudayaan.

### 2.6.1 Cerita Rakyat Sebagai Kebudayaan Pembangun Moral

Indonesia yang kaya akan keanekaragaman budaya, suku, agama, adat-istiadat dan kesenian yang ada di Indonesia, kini terbagi menjadi beberapa jenis yaitu kesenian bentuk fisik seperti seni lukis, seni pahat, seni ukir. Dan terdapat seni musik dan seni sastra.

Seni sastra yang mempunyai ciri khas yaitu cerita rakyat atau *folklore*. Menurut Danandjaja (1986:83), cerita rakyat adalah salah satu bentuk *folklore* lisan. *Folklore* lisan yang dimaksud adalah sebuah cerita yang bentuknya memang murni lisan. Ciri khas yang ada dalam cerita rakyat adalah kemampuan dari isi ceritanya yang dapat merangkul seluruh masyarakat, yaitu dapat diceritakan melalui lisan, tidak mengenal umur sehingga bisa diceritakan kepada siapa saja, dan mempunyai nilai luhur yang dapat dicontoh.

Perkembangan budaya barat yang mulai memasuki daerah di Indonesia, telah mengurangi nilai-nilai luhur yang ada di masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan melemahnya minat generasi muda pada budaya Indonesia, salah satunya minat membaca cerita rakyat. Padahal, di dalam cerita rakyat terdapat banyak nilai luhur yang dapat digali. Misalnya, nilai moral, sopan santun, serta tata krama. Bahkan penerapan nilai luhur ini juga dirasa mampu untuk diimplementasikan dengan baik guna meningkatkan soft skills masyarakat umumnya serta generasi muda khususnya.

Perkembangan cerita rakyat di Indonesia sudah dapat dibuktikan dengan diterbitkannya kumpulan cerita rakyat, baik untuk keperluan cerita anak-anak, maupun untuk kepentingan dokumentasi dan inventarisasi. Di sisi lain, perkembangan cerita rakyat diikuti pula oleh globalisasi. Globalisasi adalah

perubahan dunia yang bersifat mendasar atau struktural dan akan berlangsung terus menerus mengikuti perubahan teknologi. Adanya globalisasi, telah merubah sebagian pandangan hidup penduduk Indonesia, terutama mengubah nilai-nilai luhur yang ada di masyarakat.

Adanya perubahan nilai-nilai luhur di masyarakat, akan sangat dibutuhkan suatu cara untuk merevitalisasi nilai-nilai luhur masyarakat dengan menggunakan cerita rakyat. Revitalisasi adalah suatu proses atau cara perbuatan memvitalkan atau menjadikan vital (KBBI, 2002). Banyak cara yang dapat digunakan untuk merevitalisasi nilai luhur, diantaranya melalui melalui komik, novel, sinetron, ataupun cerpen. Namun banyak kelemahan yang ditemukan saat menggunakan media-media tersebut. Contohnya komik, komik Indonesia banyak mengalami eliminasi karena didominasi dengan kemunculan komik Jepang, yang nyata-nyata telah mengambil hati para remaja Indonesia, selain itu alur cerita serta gambar komik Jepang sendiri juga lebih menarik daripada komik Indonesia. Selain media-media tersebut ada pula salah satu media yang dapat digunakan yakni, melalui seni kontemporer.

## **2.7 Cerita Rakyat Danau Kastoba**

Menurut Usman, (1996:4) dalam bukunya Cerita Rakyat Dari Bawean (Jawa Timur). Alkisah pada zaman dahulu ketika Pulau Bawean masih bernama Pulau Majeti, di tengah-tengahnya terdapat pohon sakti. Pohon itu besar dan anggun. Walaupun besar tetapi rindang, sehingga kalau seseorang berdiri di bawahnya akan dapat menjangkau sebagian daun atau ranting pohon itu. Kala itu Pulau Majeti (Bawean Kuno) diperintah oleh Ratu Jin. Semua makhluk di daerah

itu tunduk dan patuh kepadanya. Ratu Jin penguasa Pulau Majeti sangat tersohor dan di segani oleh raja dan ratu jin di nusantara karena dia memiliki sebuah pohon sakti yang mereka sebut Pohon Kastoba.

Pada suatu hari, Karenanya Ratu Jin selalu menjaga pohon itu. Dalam usaha menyelamatkan dan ingin melestarikan pohon kebanggaannya tersebut, suatu ketika dipanggilah Jin Pengawal Kerajaan. Sang Ratu memerintahkan kedua pengawal kepercayaannya untuk memanggil seekor burung gagak jantan dan seekor burung gagak betina menghadap. Setelah kedua burung gagak itu menghadap, sang Ratu Jin berkata.

"Hai Gagak! kalian akan aku beri sebuah tugas baru yang sangat berat, apakah kalian bersedia?" Kedua gagak itu menjawab dengan serempak,

"Dengan senang hati Gusti Ratu!" jawab kedua gagak.

"Bagus! Memang, hanya kalian berdua yang aku percaya mengemban amanat ini. Karena kalian selalu sukses melaksanakan setiap tugas meski seberat apapun."

"Terimakasih Gusti Ratu! Akan tetapi tugas apakah itu gerangan itu, Ratu? tanya si gagak jantan dengan penasaran. "Tapi kalian harus bersumpah dulu tidak membocorkan rahasia kerajaan ini, sanggup?" kata si Ratu Jin.

"Nyawa hamba berdua taruhannya, Gusti Ratu."

Setelah menarik napas dalam-dalam, Ratu Jin memulai titahnya, "Begini, Kerajaan kita ini sesungguhnya memiliki sebuah pohon ajaib. Pohon itu tumbuh di tengah-tengah kerajaan ini. Karena pohon ajaib itulah kerajaan kita menjadi sangat disegani oleh kerajaan-kerajaan lain." Kedua gagak itu termanggut-manggut mendengarkan paparan si Ratu Jin.

"Apa nama pohon itu dan apa pula kesaktian yang di miliki pohon itu, Ratu?" tanya gagak jantan

"Pohon itu bernama pohon Kastoba. Akar, batang dan rantingnya berguna sebagai tumbal bencana alam dan bencana yang lain. Dan yang paling hebat adalah daunnya, sehelai saja mampu mengubati berbagai macam penyakit. Yang tidak kalah hebatnya adalah bunga pohon Kastoba membuat kebal tubuh pemiliknya!" jelas si Ratu Jin panjang lebar.

"Hai sakti amat pohon itu, Gusti Ratu!" seru kedua gagak itu.

"Tugas kalian adalah menjaga pohon itu. Jangan sampai ada makhluk asing apapun yang mengetahui kesaktian pohon itu, paham?!" tegas si Ratu Jin dengan wibawa.

"Baik, Gusti Ratu!" jawab kedua gagak serempak. Setelah itu kedua gagak kepercayaan Ratu Jin pulau Majeti berangkat menunaikan tugas berat yang di bebannya. Namun mereka tidak hanya berdua, Ratu Jin memerintahkan beberapa jin pilihan untuk memperkuat pengawalan dan penjagaan pohon kastoba.

Demikianlah mulai hari itu kedua gagak dan beberapa jin pilihan siang dan malam menjaga keamanan pohon kastoba. Semuanya berjalan sempurna, kecuali satu kelemahan kedua gagak adalah mereka selalu berbicara mengenai "Rahasia Negara" tanpa tujuan tertentu, yang seharusnya di jaga mereka bukan dijadikan bahan obrolan.

Sampailah pada suatu hari di musim kemarau panjang. Matahari bersinar dengan teriknya, udara panas seakan hendak membakar seluruh penghuni bumi. Tiba-tiba dari kejauhan terlihat seorang kakek tua renta bertongkat berjalan tertatih-tatih mendekati tempat dimana pohon kastoba tumbuh. Dari arah dekat,



kulit kakek itu keriput dan di sekujur tubuhnya penuh benjolan-benjolan kecil bernanah. Kedua matanya buta dan kepalanya putih keperakan oleh uban.

Akhirnya, kakek tua itu sampailah di bawah pohon Kastoba yang sedang di jaga ketat oleh kedua gagak dan jin pengawalnya. Kakek itu akhirnya memantapkan hatinya untuk melanjutkan tapa bratanya dibawah pohon itu, karena menurutnya tempat itu sangat tepat untuk bersemedi menunggu wangsit dari langit terkait pengobatan kedua belah matanya yang buta akibat perbuatannya sendiri.

Hari telah beranjak senja saat si kakek buta akan memulai semedinya. Belum lama bersemedi, pendengaran kakek buta yang masih cukup tajam itu menangkap suara percakapan. Karena penasaran, si kakek mengerahkan seluruh kemampuan pendengarannya untuk memperjelas suara percakapan yang mengusik semedinya. Akhirnya si kakek mengetahui dengan jelas bahwa suara itu berasal dari dua burung gagak yang bertengger tidak jauh dari tempatnya bersemedi.

"Duh, kasihan betul kakek itu!" kata si Jantan.

"Memangnya kenapa?" tanya si betina.

"Coba kamu perhatikan, kedua mata kakek itu buta dan aku yakin kebutaan itu telah sangat lama.

"Ya benar, apa hubungannya dengan kita?" kata si betina.

Si jantan menjelaskan, "Kau masih ingat sabda Ratu kita ?" Andai saja dia mengetahui kehebatan pohon yang sedang kita jaga ini pasti dia akan segera sembuh dari kebutaan dan semua penyakit yang menderanya saat ini".



"Oh, tentu. Semuanya masih segar dalam ingatan saya, padahal hanya dengan sehelai daunnya saja dia dapat menyembuhkan kedua belah matanya" tambah si betina.

Mendengar percakapan kedua burung gagak itu, si kakek menjadi penasaran. Ketika si kakek sedang menimbang-nimbang kebenaran isi percakapan dua binatang itu, terdengar lagi suara percakapan kedua burung gagak itu.

"Tapi kita tidak boleh lengah! Kepercayaan ini jangan disia-siakan!" celetuk si betina.

"Lho, kenapa?" tanya si jantan. "Bertahun-tahun dia mencari obat untuk mengobati matanya yang buta, setelah sampai disini dia malah diam saja", ujar si betina. Akhirnya si jantan menyadari bahwa mereka telah terlalu banyak bicara tentang rahasia kerajaan yang sedang menjadi amanatnya. Si jantan memperingatkan si betina untuk tidak melanjutkan percakapan dan kedua burung itu terdiam.

Sementara itu, si kakek semakin penasaran dan dia memutuskan untuk membuktikan kebenaran isi percakapan kedua burung gagak yang baru saja di dengarnya itu. Kakek buta itu berdiri dan memetik sehelai daun pohon kastoba yang berjuntai di atas kepalanya. Di teteskannyalah getah yang keluar dari gagang daun ke kedua bola matanya. Sesaat setelah itu si kakek terkesima, dia seakan tidak percaya karena kedua matanya telah dapat melihat kembali. Di ambilnya lagi beberapa helai daun untuk mengobati penyakit lain yang di deritanya selama ini.

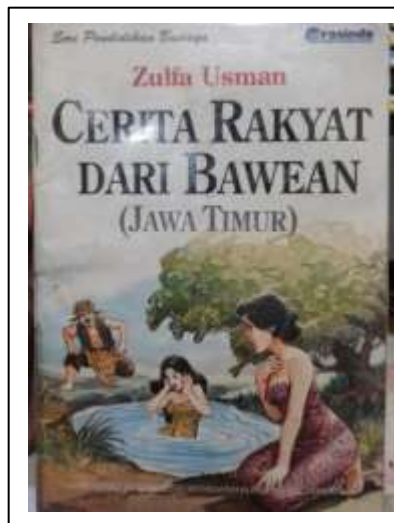
Setelah semua penyakitnya sembuh, si kakek berteriak sekeras-kerasnya, "Wahai burung gagaaaaaak....., te... ri... ma... ka... siiiiiiiiih....!".Suaranya membahana dan memecah keheningan hutan di sekelilingnya.

"Aku sekarang sudah bisa melihat kembali, ini semua karena saranmuuuu....!" teriak kakek itu.

Mendengar teriakan si kakek, kedua burung gagak terkejut, rupanya mereka baru menyadari bahwa percakapannya telah di dengar dan di mengerti oleh si kakek. Kejadian itu sampai jualah ke telinga Ratu Jin, dia menjadi sangat marah dan murka. Wajahnya memerah, pandangannya menyala-nyala, giginya gemeretup dan kedua tangannya mengepal, rupanya dia tidak mampu menahan amarahnya. Dalam marahnya si Ratu berpikir bahwa kerajaannya telah terancam. Karena pohon kastoba yang selama ini menjadi simbol ke kuatan dan kejayaannya sekarang rahasianya telah terbuka. Akhirnya dengan kekuatan yang luar biasa, dia cabut pohon kastoba itu dan dilemparkannya jauh-jauh.

Pohon Kastoba itu melayang-layang di angkasa dan akhirnya jatuh dan menghilang dedasar laut. Ratu Jin juga menghukum kedua burung gagak yang telah gagal mengemban tugas darinya. Kedua gagak itu di usir dari pulau majeti, tidak hanya keduanya yang menerima hukuman tetepi juga semua bangsa gagak selamanya tidak boleh bercokol dan kembali ke pulau Majeti (pulau Bawean)

Sedangkan bekas pohon Kastoba yang telah di cabut itu terus menerus mengeluarkan air, sehingga akhirnya menjadi sebuah telaga atau sebuah danau. Danau yang baru ada dari bekas cabutan pohon kastoba itu di kenal dengan sebutan "DANAU KASTOBA". Pada gambar 2.8 adalah referensi buku cerita rakyat dari Bawean (Jawa Timur).



Gambar 2.8 Buku Cerita Rakyat Dari Bawean (Jawa Timur)  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

## 2.8 *Pop up*

*Pop up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *pop up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka, yang seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku. Buku *pop up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *pop up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *pop up* lebih menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (<http://dgi-indonesia.com>).

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

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku *pop up* dapat penulis simpulkan bahwa, buku *pop up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *pop up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

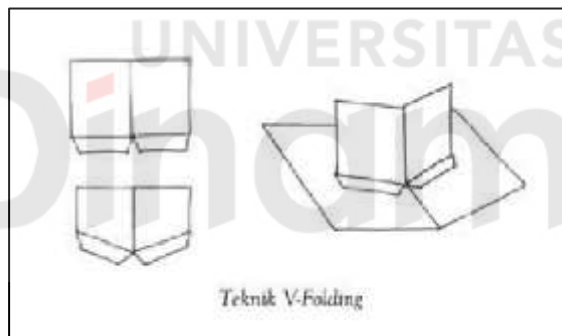
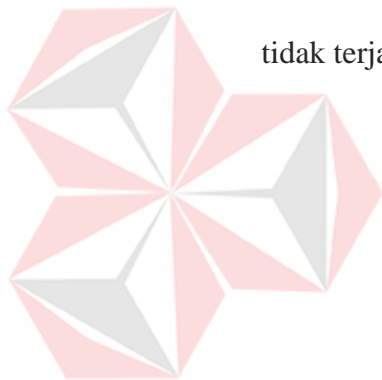
### **2.8.1 Jenis-Jenis Teknik *Pop Up***

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 penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *pop up* tersebut.

*Pop up* memiliki banyak sekali teknik-teknik yang jika dikembangkan dan dirangkai akan menghasilkan satu kesatuan gerak yang indah serta bentuk yang mengejutkan. Terdapat beberapa sumber mengenai pengenalan teknik dasar *pop up*. Berkembangnya *pop up* saat ini telah memiliki lima teknik dasar. Kelima teknik ini merupakan teknik yang paling dasar dan tepat untuk digunakan sebagai awal mempelajari dan mengenal pola *pop up*.

### 1. Teknik V-Folding

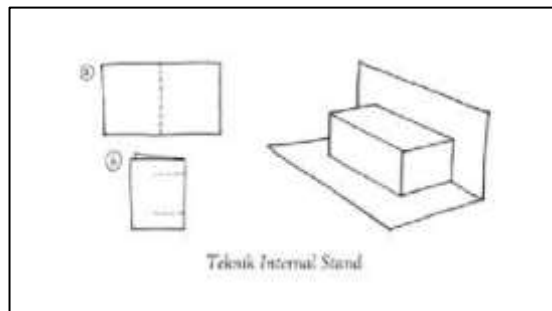
Pada gambar 2.9 adalah teknik V-Folding. Teknik yang menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan di sisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan.



Gambar 2.9 Teknik V-Folding  
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>

### 2. Teknik Internal Stand

Digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka, gambar akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada gambar 2.10.

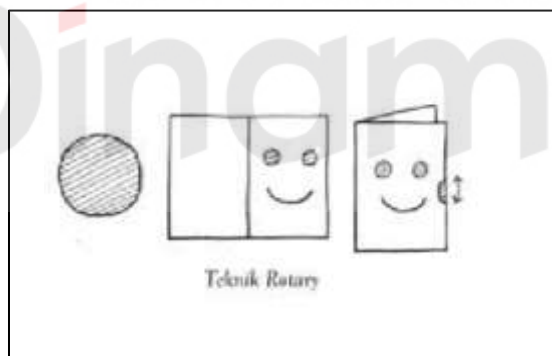


Gambar 2.10 Teknik Internal Stand

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

### 3. Teknik Rotary

Teknik pada gambar 2.11 ini menggunakan cara dengan membuat dua bagian secara terpisah dan disatukan oleh poros ditengahnya. Harus diperhatikan ketepatan porosnya sehingga pada saat diputar, gambar yang tampak melalui lubang yang disediakan tidak melenceng.



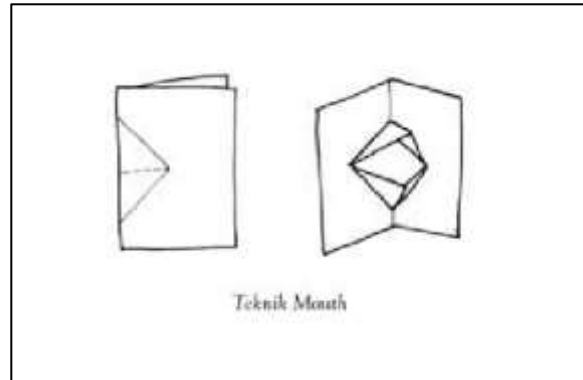
Gambar 2.11 Teknik Rotary

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

### 4. Teknik Mouth

Teknik yang digunakan untuk gerakan mulut suatu karakter di film kartun. Gambaran dari dua teknik single slit yang berhadapan. Dengan satu potongan dibagian yang dilipat, lalu satu sisi dilipat ke atas dan satu ke

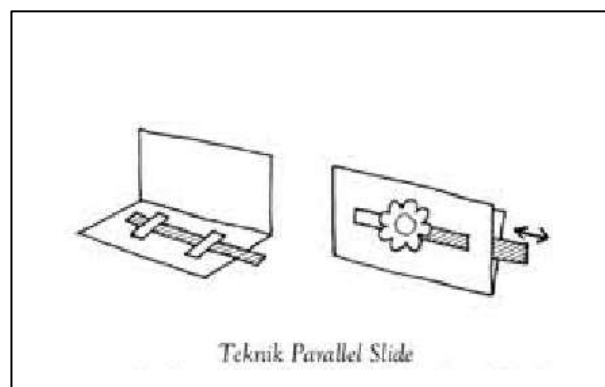
bawah dengan sudut tertentu. Lalu dua sisi yang dilipat dibuka kembali dan dilipat ke bagian dalam. Berikut pada gambar 2.12.



Gambar 2.12 Teknik Mouth  
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>

## 5. Teknik Parallel Slide

Gambar 2.13 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 digerakkan.



Gambar 2.13 Teknik Parallel Slide  
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>

Beberapa buku *pop up* menggunakan salah satu jenis yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis teknik. Pencipta dan pendesain buku *pop up* seperti ini dikenal dengan sebutan *paper engineering*. Berikut *Paper Engineer Artists* pada gambar 2.14 dan gambar 2.15 adalah salah satu hasil karyanya *Star Wars: A Pop Up Guide to the Galaxy*.



Gambar 2.14 Matthew Reinhart dan Robert Sabuda  
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>



Gambar 2.15 *Star Wars: A Pop Up Guide to the Galaxy*  
(Sumber: <http://dgi-indonesia.com>)



Umumnya, *pop up* lebih dianggap sebagai buku anak namun pada awal tahun 1990-an, mereka telah tumbuh dan menjanjikan, terutama karena adanya inovasi dari Robert Sabuda, Matthew Reinhart. Beberapa buku *pop up* mendapatkan perhatian sebagai karya sastra untuk tingkat kecanggihan seni atau kecerdasan yang mereka hasilkan. Salah satu contohnya adalah *Star Wars: A Pop Up Guide to the Galaxy*, oleh Matthew Reinhart. Buku ini menerima perhatian kesusasteraan untuk *pop up*, dan kecanggihan gambar dengan *New York Times* yang mengatakan bahwa “Menyebut kecanggihan arsitektur karya ini sebagai sebuah buku *pop up* adalah seperti menyebut Tembok Besar Cina sebagai sebuah sekat”.

### 2.8.2 Perkembangan Gaya Pop Up

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 *cooperate* sebuah perusahaan, panduan tur, panduan sejarah museum, real estate, restaurant, taman nasional, tempat wisata, dan hotel, serta sebagai kartu pos. Dari uraian mengenai perkembangan gaya *pop up* di atas penulis mencoba menerapkannya ke dalam produk buku cerita rakyat Danau Kastoba Bawean.

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 (Hiner, 2006 : 19).

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 (Hiner, 2006 : 20).

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 massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *volvelles* (atau yang dikenal sebagai teknik *rotary*), yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas. Teori tentang *volvelles* ini dicetuskan oleh Mathew Paris (1200-1259) dan Ramon Llull (1235-1316).

Secara teknis, *movable book* pada *volvelles* dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos tersebut. Pada perkembangan selanjutnya, tahun 1500-an. *Movable book* dimanfaatkan untuk bidang media dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564) adalah seorang professor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada

bukunya yang berjudul, *De humani corporis fabrica librorum* pada 1543. Para media menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar agar dapat dibuka dan ditutup kembali.

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* pada gambar 2.16 tentang anatomi yang usianya telah mencapai ratusan tahun itu. Pameran ini mendapat respon yang sangat baik dari berbagai kalangan.



Gambar 2.16 Teknik *Lift the flap*  
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>

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 ini 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.

Buku bergerak untuk media ini disebut *lift flaps* (*lift flaps* adalah alat yang digunakan di dunia medis untuk mengetahui anatomi tubuh manusia). Baru pada abad ke-18, teknik ini mulai diaplikasikan untuk tema yang, meliputi dongeng, fiktif, seni, dan dunia hiburan, baik untuk kalangan dewasa maupun anak-anak. Penerapan *pop up* tersebut dipelopori oleh warga Jerman, yakni Ernest Nister dan Lothar Meggendorfer. Pada abad ke-19 teknik bergerak ini disebut bookano dan istilah *pop up* sendiri baru digunakan pada tahun 1930-an hingga saat ini.

*Lift the flap* menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis 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.

*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 salah satu rangkaian proses perkembangan. Baik *lift the flap* maupun *pop up* adalah satu keluarga dalam *movable book* pada gambar 2.17.



Gambar 2.17 Teknik *Movable Book*  
(Sumber: <http://dgi-indonesia.com>)

Kelebihan dari media ini adalah yang pertama buku *pop up* ini praktis digunakan serta mudah dibawa, kedua buku *pop up* berbeda dengan buku pada umumnya karena *pop up* memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme anak-anak dalam membaca buku ini karena mereka menanti kejutan apalagi yang akan diberikan dalam halaman selanjutnya, ketiga mengajak anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama putra-putri mereka dan menikmati cerita dapat mengembangkan kreatifitas anak dan merangsang imajinasi anak .menambah pengetahuan hingga memeberikan penggambaran bentuk suatu benda (Sumber: Robert Sabuda.com). Selain mempunyai kelebihan, media buku *pop up* ini juga memiliki kelemahan ditinjau dari bahan bakunya sendiri dari kertas sehingga tingkat keawetannya juga masih kurang.

### 2.8.3 Alat dan Material

Untuk membuat *pop up* perlu persiapan, mulai dari alat sampai material, seperti kertas. Kertas adalah salah satu material pokok dari *pop up*. Material pendukung lainnya adalah lem. Dari hasil survey dan pengamatan di pasaran dan toko kertas, sebagian besar kertas yang digunakan adalah kertas *Art Paper*. Namun dari segala kertas, dipilihlah kertas dengan ketebalan yang tepat dan dengan tekstur yang mempermudah lem untuk merekat tahan lama adalah ciri-ciri kertas yang baik untuk digunakan pada karya *pop up*. Kertas yang digunakan sebaiknya juga memiliki daya serap yang baik. Karena jika kertas yang digunakan memiliki lapisan yang licin, maka lem yang digunakan tidak dapat merekat tahan lama akan tetapi jika kertas yang memiliki tekstur, berongga, dan berpori maka rekatan lem akan lebih tahan lama. Yang menjadi kendala adalah pada bagian lipatan atau tekukan kertas yang cenderung lebih mudah rusak (robek). Namun hal ini jarang ditemui pada *pop up* yang diproduksi massal, karena bagian lipatan atau tekukan kertas telah dikunci pada tahapan rel. Sehingga bagian tersebut lebih aman ketika *pop up* ditutup dan dibuka terus menerus.

Ukuran ketebalan kertas sangat mempengaruhi mekanisme gerak *pop up*, mempengaruhi kekuatan *pop up*, dan mempengaruhi proses melipat yang berkaitan dengan finishing. Oleh karena itu, terdapat gramatur yang harus dipertimbangkan, antara lain pada :

- a. Bagian *pop up* atau potongan kertas yang terluar/teratas,
- b. Bagian *pop up* yang terdekat dengan halaman kertas yang dibuka atau ditarik,
- c. Bagian *pop up* yang memiliki area potong yang kecil.

Semakin besar luas area halaman *pop up*, maka kertas yang digunakan memiliki gramatur yang besar, dan semakin kecil area halaman *pop up*, gramatur kertas yang digunakan juga semakin kecil. Peralatan yang digunakan pada umumnya adalah *cutter*, *cutter pen*, gunting, pensil, penggaris, kaca (untuk alas memotong), dan sebaiknya menyediakan bolpoint mati untuk memberi area tekukan pada kertas agar tekukan kertas tidak rusak. Pada proses pemotongan kertas akan lebih mudah dengan adanya bantuan pisau pond dan mesin *pond*, serta alat rel untuk memberi area tekukan pada kertas. Selebihnya untuk bagian *finishing* dari pengeleman, proses merangkai, dan proses penjilidan yang dikerjakan oleh tangan manusia akan lebih ringan.

#### 2.8.4 Prinsip-Prinsip Penyusunan Buku *Pop Up*

Beberapa prinsip dalam penyusunan desain ilustrasi buku *pop up* antara lain :

##### 1. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Prinsip keseimbangan diterapkan dalam karya ini sebagai acuan penataan objek gambar dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

##### 2. Kombinasi

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada

warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras.

### 3. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antar bagian–bagian secara menyeluruh dari unsur–unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2003: 31). Dalam pembuatan karya ini prinsip kesatuan di gunakan sebagai pengabungan elemen–elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

## 2.9 Teknik Vektor

Menurut Kusrianto, (2007:119) vektor adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat dengan perhitungan sistematis. Vektor mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil.

Gambar ilustrasi dengan menggunakan vektor banyak sekali ditemui dan memilih ciri-ciri tegas, kontras dan jelas. Karena vektor berbeda dengan bitmap yang jika titik-titik pixelnya kurang maka gambar yang dihasilkan dapat menjadi blur dan sulit untuk dimengerti. Jenis ini banyak dipergunakan sebagai petunjuk dan memberikan arah sehingga ketika digunakan sebagai ilustrasi yang menjelaskan istilah-istilah tipografi dapat dengan mudah dimengerti oleh sasaran. Ilustrasi dapat berupa diagram, biangan/angka, kata-kata dan huruf, fotografi, dan lain-lain. Namun ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini khususnya



adalah dengan gambar ilustrasi berbentuk komputerisasi atau sering disebut dengan bentuk vektor.

## **2.10 Produk Budaya Lokal**

Beragam wujud warisan budaya lokal memberi kita kesempatan untuk mempelajari kearifan lokal dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu. Masalahnya kearifan lokal tersebut seringkali diabaikan, dianggap tidak ada relevansinya dengan masa sekarang apalagi masa depan. Dampaknya adalah banyak warisan budaya yang lapuk dimakan usia, terlantar, terabaikan bahkan dilecehkan keberadaannya. Padahal banyak bangsa yang kurang kuat sejarahnya justru mencari-mencari jati dirinya dari peninggalan sejarah dan warisan budayanya yang sedikit jumlahnya.

Indonesia mengalami krisis dalam berbagai bidang seperti dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya. Kecintaan dan pengabdian terhadap bangsa terkikis karena pengaruh dari gaya hidup luar. Krisis ini kuncinya terletak pada sumber daya manusia. Untuk itu perlu peningkatan kualitas SDM melalui pembentukan karakter bangsa. Hal ini terjadi karena kemajuan bangsa terletak pada karakter bangsa tersebut. Karakter perlu dibentuk dan dibina sedini mungkin agar menghasilkan kualitas bangsa yang berkarakter. Erikson, (dalam Papalia, dkk 2008:370) dan Brewer, (2007:20) mengatakan bahwa kesuksesan anak mengatasi konflik pada usia dini menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial dimasa dewasa kelak. Dengan demikian, pendidikan karakter potensial untuk dibentuk sejak usia dini terkait masa keemasan.

Namun, pada kenyataannya kecintaan anak-anak sejak usia dini terhadap cerita rakyat menjadikan budaya lokal semakin berkurang. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Ada beberapa penyebab mengapa cerita rakyat budaya lokal kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Baweam dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku.

### 2.11 Unsur Visual

Menurut Kusrianto, (2007:275) untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi, dan seimbang dalam kesatuan, unsur-unsur tersebut yaitu titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur.

#### 1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya *relative* kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.

#### 2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu obyek. Sehingga garis juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi

memanjang. Garis dapat ditampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya.

### 3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Di tinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi 2, yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non-geometri/ tidak beraturan.

### 4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang atau jarak antar obyek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu nyata dan semu.

### 5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna diantaranya adalah *Hue* (spectrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang).

### 6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus. Sedangkan ditinjau dari efek tampilannya. Tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

## 2.12 Layout

Prinsip *layout* menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277), prinsip *layout* yang baik memiliki 5 unsur utama yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan. Dalam penerapan perancangan ini desain *layout* menjadi landasan untuk menjadikan acuan dasar dalam memberikan panduan dalam mendesain *layout* dari perancangan buku *pop up*. Untuk mengatur *layout*, maka diperlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*. Berikut adalah jenis-jenis *layout* pada media cetak, baik brosur, majalah, iklan, maupun sebuah buku:

### 1. Mondrian Layout

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu mengacu pada bentuk-bentuk *square/ landscape/ portrait*, dimana masing-masing dari bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

### 2. Multi Panel Layout

Bentuk *layout* yang dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square/double square* semuanya).

### 3. Picture Window Layout

Tata letak yang menampilkan gambaran produknya secara *close up*.

### 4. Copy Heavy Layout

Tata letak yang mengutamakan pada bentuk *copywriting* (naskah) atau dengan kata lain komposisi *layout*nya didominasi oleh penyajian teks.

### 5. Frame Layout

Suatu tampilan yang bordernya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya menonjolkan bayangannya saja.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point* ukuran yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

8. *Sircus Layout*

Penyajian buku dengan tata letak yang tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visual, teks serta susunannya terkadang tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

Penyajian buku yang merupakan kebalikan dari *sircuit layout*, yaitu mempunyai komposisi gambar serta teks yang teratur.

10. *Grid Layout*

Suatu tata letak yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain tersebut seolah-olah bagian perbagian (gambar atau teks) berada di dalam skala *grid*.

11. *Bleed Layout*

*Layout* yang sekeliling bidangnya menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). *Bleed* berarti belum dipotong menurut pas cruiss (utuh) kalau trim sudah dipotong.

12. *Vertical Panel Layout*

Tata letak yang menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *layout* iklan tersebut.

### 13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak yang menentukan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan naras (cerita).

### 14. *Angular Layout*

Penyajian *layout* buku dengan menggunakan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

### 15. *Informal Balance Layout*

*Layout* buku dengan tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

### 16. *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak yang membentuk letter L (*L-shape*) posisi bentuk L-nya bisa terbalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

### 17. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk *layout* yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualisasikan secara deskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

### 18. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan *volume* yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12% dan keempat 38% (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

### 19. *Comic Script Layout*

Penyajian *layout* yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *caption*nya.

### 20. *Rebus Layout*

Susunan *layout* yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

## 2.13 Tipografi

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek maupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam seni yang disebut tipografi.

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan proses mencetaknya. Pengaruh perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat pada saat ini membuat makna-maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala sesuatu yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2011:10).

### 2.13.1 Peran Legibility Dalam Tipografi

Di dalam tipografi terdapat dua faktor yang berperan untuk mewujudkan maksud dari komunikatif yaitu *readability* dan *legibility*. Kedua kata ini sering terdengar dalam istilah keterbacaan dan kemudahan dipahami, karena sulit dalam diterjemahan ke bahasa Indonesia yang mudah dan baku. Peran keduanya berbeda namun memiliki arti yang hampir sama.

*Legability* adalah tingkat keterdeteksian huruf saat dipotong dengan ekstrim hingga bagian tertentu yang masih bisa dikenali. *Legibility* menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakkan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang, dan lain-lain.

### 2.13.2 Peran Readability Dalam Tipografi

*Readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain, khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readable*.



Keterbacaan merupakan tingkat kesukaran wacana yakni pengukuran suatu wacana. Dua faktor yang mempengaruhi keterbacaan yaitu kata-kata yang sukar dan panjangnya kalimat pada wacana.

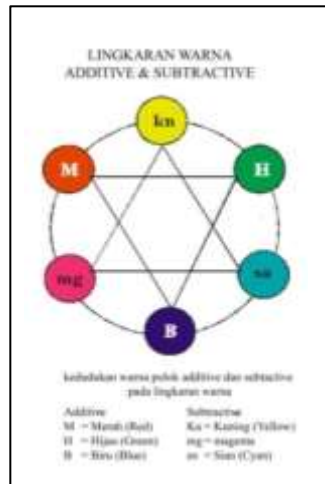
## 2.14 Warna

Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut *pigmen* atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda, misalnya adalah cat, rambut batu, daun, tekstil, kulit dan lain-lain (Sanyoto, 2009:12).

Warna juga didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindera manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nano meter. Cahaya yang dihasilkan dari jarak yang bisa diakses indra manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata kita disebut warna *pigmen* (Susanto, 2011:433).

Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen (Sanyoto, 2009:13). Warna pokok *additive* ialah Merah (Red), Hijau (Green), dan Biru (Blue), dalam komputer biasa di sebut sebagai warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah Sian (Cyan), Magenta dan Kuning (Yellow), dalam komputer biasa disebut warna CMY.

Dalam teori, warna-warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun kedalam sebuah lingkaran warna, gambar 2.18 dimana warna pokok *additive* dan warna pokok *subtractive* saling berhadapan atau berkomplemen.



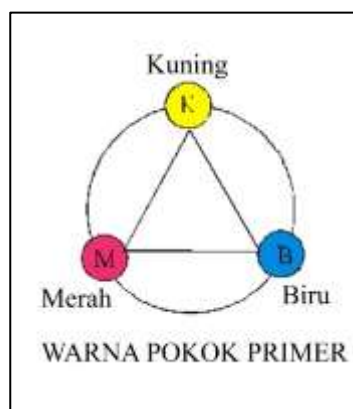
Gambar 2.18 Lingkaran Warna *Addictive & Subtractive*

Sumber : Nirmana elemen-elemen Seni dan Desain

Warna memiliki klarifikasi dan nama-nama, yaitu primer, sekunder, *intermediated*, tersier dan kuarter. Berikut penjelasan mengenai klarifikasi dan nama-nama warna :

1. Warna Primer, merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain.

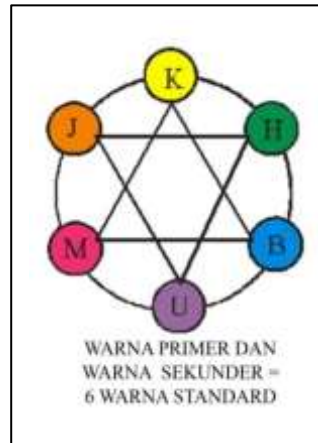
Contohnya : biru (*cyan*) , merah (*magenta*) dan kuning pada gambar 2.19.



Gambar 2.19 Lingkaran Warna Primer

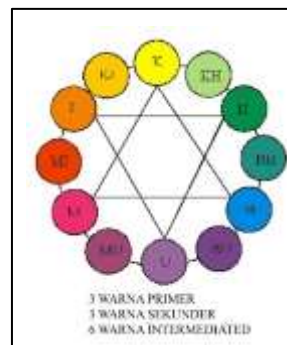
Sumber : Nirmana Elemen-Element Seni dan Desain

2. Warna Sekunder, adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer.  
Contohnya : oranye (jingga), ungu (violet), dan hijau ditunjukkan gambar 2.20.



Gambar 2.20 Lingkaran Warna Sekunder  
Sumber : Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain

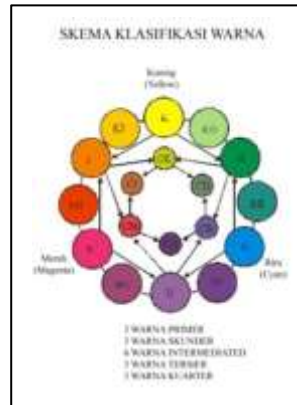
3. Warna *Intermediated*, adalah warna perantara seperti gambar 2.21 yaitu warna yang ada diantara warna-warna primer dan sekunder. Contohnya : kuning hijau (sejenis *moon green*), kuning jingga (sejenis *deep yellow*), merah jingga (*red/vermilion*), merah ungu (*purple*), biru violet (sejenis *blue/indigo*) dan biru hijau (sejenis *sea green*).



Gambar 2.21 Lingkaran Warna *Intermediated*  
Sumber : Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain

4. Warna Tersier, adalah warna hasil percampuran dari warna sekunder.  
Contohnya : coklat kuning, coklat merah dan coklat biru.

5. Warna Kuarter, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier. Contohnya: coklat jingga (jingga kuarter), coklat hijau (hijau kuarter) dan coklat ungu (ungu kuarter). Contoh pada gambar 2.22 di bawah ini :



Gambar 2.22 Lingkaran Warna Tersier dan Kuarter  
Sumber : Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain

### 2.15 Analisis *SWOT*

Menurut buku Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual, (Sarwono dan Lubis, 2007:18-19) mengatakan bahwa *SWOT* dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Langkah analisis: mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*).

Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal yang dikandung oleh obyek yang dinilai, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal.

Hasil kajian dari keempat segi ini kemudian disimpulkan, meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi.

Penyusunan kesimpulan lazim dilakukan dengan cara meramu (sedapat mungkin) hal-hal yang dikandung oleh keempat faktor menjadi sesuatu yang positif, netral atau minimal dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

1. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kekuatan : Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
2. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan : Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
3. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
4. Strategi A-LEM (W-T) / Ancaman dan Kelemahan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menimbulkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis, 2007 : 18-19).

## 2.16 STP

Menurut Kotler dan Keller (2009:292) semua strategi pemasaran dibuat berdasarkan STP *Segmentation* (Segmentasi), *Targetting* (Pembidikan), *Positioning* (Penetapan Posisi) adalah :

### 1. *Segmentation* (Segmentasi)

Segmentasi pasar adalah proses mengelompokkan pasar keseluruhan yang heterogen menjadi kelompok-kelompok atau segmen-segmen yang memiliki kesamaan dalam hal kebutuhan, keinginan, perilaku dan respon terhadap

program-program pemasaran spesifik. Menurut Fandy Tjiptono (2008 : 211) segmentasi pasar adalah merupakan konsep yang mendasari strategi pemasaran perusahaan dan pengaplikasian sumber daya yang harus dilakukan dalam rangka mengimplementasikan program pemasaran. Variabel yang digunakan diantaranya demografis, psikografis, perilaku, pengambilan keputusan dan pola media.

## 2. *Targeting* (Sasaran)

Targeting diartikan sebagai kegiatan menentukan pasar sasaran, yaitu tindakan memilih satu atau lebih segmen untuk dilayani. Analisis targeting adalah kegiatan mengevaluasi daya tarik masing-masing segmen dan memilih segmen-segmen sasaran. Penentuan pasar sasaran (targeting) menurut Fandy Tjiptono (2008 : 232) merupakan proses mengevaluasi dan memilih satu atau beberapa segmen pasar yang dinilai paling menarik untuk dilayani dengan program pemasaran spesifik. Kriteria evaluasi yang digunakan meliputi ukuran dan potensi perubahan segmen, karakteristik struktural segmen dan kesesuaian antara produk dan pasar.

## 3. Istilah penentuan *positioning* (posisi)

Dipopulerkan pertama kali oleh Al Ries dan Jack Trout pada tahun 1972. Strategi *positioning* merupakan strategi yang berusaha menciptakan diferensiasi yang unik dalam benak pelanggan sasaran, sehingga terbentuk citra (*image*) produk yang lebih unggul dibandingkan pesaing Ali hasan (2008 : 204).

## 2.17 Teori Perkembangan Anak

Anak-anak pada periode ini berumur sekitar 6-12 tahun dimana kebanyakan anak-anak dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa ini, terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap. Nilai dan perilaku dengan menjelang berakhirnya periode ini anak mempersiapkan diri secara fisik dan psikologis untuk memasuki masa remaja Hurlock (1980:146).

### 2.17.1 Usia Perkembangan Anak

Berbagai jenis buku dapat diberikan kepada anak sesuai dengan tingkat usia, perkembangan dan kemampuan anak. Berdasarkan tiga aspek ini, orang tua berperan penting dalam menentukan buku-buku bacaan untuk anaknya. Usia pengenalan terhadap buku berkisar dari 0-4 tahun. Buku bacaan yang baik memberikan nilai edukatif, menghormati hak anak, menghormati agama, dan memiliki kualitas sastra atau seni. Di sisi lain bahasa buku bacaan tidak boleh terlalu sederhana. Ciri-ciri tersebut terlihat pada pemisahan perbuatan yang bernilai baik atau buruk dalam suatu cerita. Berikut ini rangkuman pembagian buku bacaan untuk anak menurut usia :

#### 1. Anak sampai usia 2 tahun

Berilah buku yang terbuat dari bahan yang tidak mudah robek, aman (terbuat dari kertas tebal dan dilapisi plastik), jumlah halamannya tidak banyak (8-10 halaman), bukan dari bahan yang mengandung racun, permukaannya halus, dan sudutnya bulat dengan gambar yang menonjol.

2. Anak usia 2-3 tahun

Berilah buku-buku yang bergambar, terutama yang mengenalkan konsep keteraturan, urutan, atau pengertian tertentu, seperti gambar hewan, buah-buahan, warna, angka, huruf dengan ilustrasi dan warna yang menarik. Sebaiknya dalam setiap halaman hanya berisi satu konsep (tanpa kata). Buku cerita bergambar sudah bisa diberikan terutama mengenai hal-hal yang akan mereka alami, seperti ke dokter gigi, ke sekolah, mendapat adik dan lain-lain. Selain itu anak perlu juga mengetahui tentang suatu proses, misalnya pembuatan pakaian, lemari dan lain-lain

3. Anak usia 3-4 tahun

Berilah buku-buku cerita fantasi, cerita rakyat dan dongeng yang alur ceritanya sederhana dan cepat (biasanya didahului dengan kalimat :*Padajaman dahulu kala*). Pada masa ini mereka sudah dapat berimajinasi, karena itu perlu diberikan buku bergambar tanpa teks agar mereka dapat merangkai cerita sendiri sesuai dengan gambar yang ada atau diminta menceritakan kembali isi buku dengan bahasa mereka. Buku yang cocok untuk usia ini, misalnya cerita *Itik si Buruk Rupa* atau *Siapa yang Punya Kualiti Panjang*.

4. Anak usia 5 tahun

Berilah buku cerita yang mempunyai tokoh sentral atau yang alur ceritanya sedikit rumit. Mereka akan senang jika dapat menebak akhir cerita. Contohnya *Ande-ande Lumut*; *Timun Mas* dan cerita-cerita rakyat lainnya.



5. Anak usia 6-8 tahun

Secara fisik buku untuk anak-anak usia pemula (anak yang baru belajar membaca) adalah buku berilustrasi dengan huruf yang agak besar dan lebih banyak gambar dari pada teksnya. Jika anak semakin besar berilah buku yang semakin sedikit ilustrasinya, karena mereka juga perlu berimajinasi sendiri dan supaya lebih tertarik kepada isi cerita dari pada gambarnya. Jika sudah dapat membaca, biarkan ia membaca dengan keras agar dapat meningkatkan kemampuan mengucapkan kalimat secara benar. Buku untuk anak usia ini adalah cerita-cerita rakyat dengan gambar yang sedikit.

6. Anak usia 9-12 tahun

Anak sudah pandai membaca sendiri karena itu berilah buku yang mempunyai awal cerita menarik seperti petualangan atau humor sehingga ia berkeinginan mengetahui cerita sampai selesai. Contohnya *Komputer si Kotak Ajaib*.

### 2.17.2 Ciri-Ciri Anak Dalam Masa Sekolah Dasar

Berikut adalah ciri-ciri anak dalam masa sekolah dasar menurut Hurlock (1980:146) dalam bukunya yang berjudul psikologi perkembangan. Dimana orang tua, para pendidik, dan ahli psikologi yang memberikan pendapat terhadap masa ini.

Menurut orang tua, pada masa anak-anak cenderung tidak menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua atau anggota keluarga yang lain. Ada juga yang berpendapat kebanyakan anak laki-laki kurang memperhatikan dan tidak bertanggung jawab

terhadap barang-barang yang dimilikinya sendiri atau biasa disebut ceroboh. Sudah banyak pula bila anak laki-laki mengejek saudara perempuannya karena pengaruh dari teman-teman dari luar rumah. Pada masa ini diharapkan anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Mampu mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstrakurikuler. Para pendidik juga menganggap periode anak usia 6-12 tahun sebagai periode krisis dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses.

Menurut para ahli psikologi, pada masa ini anak-anak disebut sebagai usia berkelompok karena perhatian anak-anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok. Masa ini juga disebut sebagai usia penyesuaian diri bagaimana pentingnya penyesuaian diri dengan standar yang disetujui kelompok bagi anak tersebut. Beberapa ahli psikologi juga mengatakan masa ini disebut sebagai masa anak-anak dengan usia kreatif dimana anak-anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan original.

### **2.17.3 Hiburan yang Digemari Anak-Anak**

Berikut ini beberapa hiburan yang digemari oleh anak-anak pada usia 6-12 tahun menurut Hurlock (1980:162) yaitu:

1. Membaca, anak yang lebih besar menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi

kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negative dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia.

2. Buku komik, terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku komik, baik berisi fakta lelucon dan petualangan. Buku komik menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.
3. Film, menonton film merupakan salah satu kegiatan kelompok yang digemari, meskipun beberapa anak pergi ke bioskop atau dengan anggota keluarga. Ia gemar film-film kartun, kisah-kisah petualangan dan film-film tentang binatang.
4. Radio dan televisi, televisi lebih populer daripada radio, meskipun anak senang mendengarkan music atau berita-berita olahraga yang tidak disiarkan di televisi. Menonton televisi merupakan salah satu hiburan yang disukai oleh sebagian anak-anak. Mereka senang pertunjukan kartun dan acara-acara untuk orang dewasa. Seperti telah ditunjukkan oleh Leifer dan kawan-kawan, “televisi bukan hanya merupakan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga saran sosialisasi yang penting”.
5. Melamun dan berkhayal, anak yang kesepian dirumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, studi literatur, studi eksisting dan studi kompetitor. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada Tokoh/Budayawan Bawean, pengarang daerah yang cukup profesional dan pernah mendapat beberapa penghargaan di Indonesia maupun mancanegara, narasumber yang mahir dan lama bergelut di bidang *pop up* yang kini menjadi *paper engineering* dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian. Pendekatan kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi tertulis yang digunakan sebagai bahan analisis dari anak-anak yang menjadi *target audience* yang bersangkutan.

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Analisis data pada penelitian ini bersifat induktif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta

yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009:15). Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak.

### 3.2 Perancangan Penelitian

Pada hakikatnya perancangan penelitian adalah rencana tentang bagaimana mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis data untuk memberi arti terhadap data tersebut secara tepat waktu dan tepat guna. Penelitian ini merupakan proses yang dilakukan secara bertahap, yakni dari perencanaan dan perancangan penelitian, menentukan fokus penelitian, waktu penelitian, pengumpulan data, analisis dan penyajian hasil penelitian.

Perencanaan yang disusun secara logis dan sistematis merupakan *point* paling penting dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil yang didapat dari perancangan dapat turut memperkenalkan produk budaya lokal cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean serta dapat dipertanggungjawabkan. Kerangka Tugas Akhir harus disusun dengan jelas sehingga dapat memecahkan masalah serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses perancangan.

Prosedur perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Riset lapangan

Tahap ini umumnya bertujuan untuk mempelajari secara mendalam terhadap suatu individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat tertentu tentang keadaan saat ini atau interaksi yang ada didalamnya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk budaya lokal bagi anak-anak salah satu cerita rakyat yakni Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean, yang nantinya akan digunakan sebagai bahan utama dalam proses perancangan karya. Riset lapangan meliputi asal usul terjadinya Danau Kastoba Bawean, analisis buku ilustrasi berbasis *pop up*, analisis tanggapan terhadap karakter dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Danau Kastoba Bawean yang bersangkutan, hingga wawancara dengan pemerintah daerah kabupaten/kota sebagai bahan perbandingan dalam penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* ini.

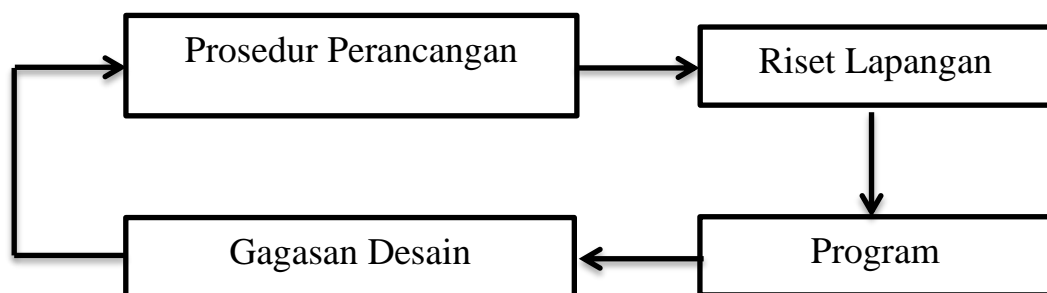
2. Program

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data yang diperoleh, sehingga dapat menghasilkan gagasan yang dapat diajukan sebagai buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak. Dengan menemukan karakter tokoh cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang sesuai dengan segmentasinya, diharapkan proses perancangan buku ilustrasi berbasis *pop up* ini dapat berjalan dengan lancar sesuai persetujuan pemerintah daerah tersebut.

### 3. Gagasan Desain

Tahap ini meliputi runtutan dari proses berfikir yang dilakukan secara sistematis, dimulai dengan mengangkat suatu cerita rakyat yang sekarang dikenal sebagai legenda tentang Danau Kastoba Bawean dari isu-isu dan fakta yang melatar belakangi penelitian ini. Isu-isu tersebut dikerucutkan menjadi suatu rumusan masalah berdasarkan data-data dan tinjauan pustaka yang relevan. Pencarian data informasi tentang asal usul cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean serta tokoh-tokoh dari kisah tersebut yang telah ditentukan untuk digunakan dalam pembuatan konsep rancangan baik secara visual maupun verbal. Gagasan desain dibuat berdasarkan konsep, nilai fungsi, estetika dan nilai filosofis tokoh cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean yang diwujudkan dalam beberapa desain.

Setelah menyajikan ketiga tahap tersebut yaitu riset lapangan, program, dan gagasan desain, ketiga tahap tersebut dapat digambarkan sebagaimana terlihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Komponen Prosedur Perancangan  
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti, 2015

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peran yang penting. Data mengenai Danau Kastoba Bawean diperoleh melalui pengamatan langsung di lokasi serta data yang terkumpul di kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik. Pengumpulan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Pembuatan karya dapat berjalan lebih rinci, terarah dan sistematis, sehingga karya yang diperoleh menghasilkan karya yang bagus dan tidak menyimpang dari proses-proses bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi baik itu cerita sejarahnya ataupun pembuatan bukunya.

Proses pengumpulan data dengan observasi tentang cerita rakyat Danau Kastoba, dari literatur buku cerita rakyat dari Bawean (karya Zulfa Usman) Danau Kastoba dan wawancara langsung ke juru kunci objek wisata Danau Kastoba. Dapat diambil kesimpulan observasi, dengan pembuatan buku ilustrasi berbasis *pop up* yang sesuai dengan cerita aslinya dan sasaran *target audience* yang ditujukan untuk audiens.

Sebelum menganalisis data maka dibutuhkannya proses pengumpulan data, pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, berikut ini adalah hasil dari pengumpulan data yang dilakukan:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013:145). Observasi (penelitian) adalah mencermati langsung secara visual terhadap kondisi obyek



yang akan diteliti. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan dan suasana di Danau Kastoba Bawean, sehingga dapat menentukan apa yang sesuai untuk buku ilustrasi cerita rakyat Danau Kastoba Bawean berbasis *pop up*.

## 2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau informan. Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadapan secara fisik. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti yang berkaitan dengan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean, berupa foto, arsip, seluruh gambar-gambar objek Danau Kastoba Bawean serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah teknik *pop up* dan penciptaan buku ilustrasi yang nantinya akan dicatat. Metode ini tidak secara langsung ditujukan pada subjek penelitian. Metode ini sangat bermanfaat karena dapat dilakukan tanpa mengganggu obyek penelitian.

## 4. Kepustakaan

Studi pustaka (kepustakaan) dilakukan dengan mencari data-data yang bersumber dari buku-buku referensi. Tujuan dilakukannya studi pustaka adalah untuk memperkuat dan memperdalam materi tentang buku *pop up* sebagai

media pembelajaran. Selain itu studi pustaka juga digunakan sebagai dasar melakukan perancangan. Studi pustaka ini penting untuk mendukung data penelitian yang akan diimplementasikan kedalam perancangan buku *pop up*.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009 : 89).

Analisis data ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas serta masih berhubungan dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu tentang peciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean.

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut (Sugiyono, 2009: 91-99).

#### 1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas

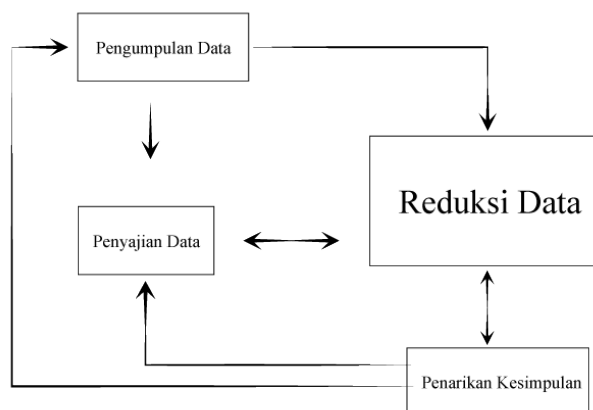
dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

## 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.

## 3. Kesimpulan atau Verifikasi

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. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data. Maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.



Gambar 3.2 Skema Model Analisis Interaktif

Sumber : Sugiyono, 2009 : 99

## **BAB IV**

### **KONSEP DAN PERANCANGAN**

Pada bab IV ini akan dijelaskan mengenai hasil dan analisis data serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan proses perancangan. Tahapan tersebut meliputi tahap analisis data, penentuan *keyword* dan konsep, serta *elementary sketch*.

#### **4.1 Hasil Analisis Data**

##### **4.1.1 Hasil dan Analisis Wawancara**

Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara sebagai teknik pengumpulan data primer. Metode wawancara ini dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi-informasi lebih mendalam mengenai cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang pada dasarnya dapat membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia sendiri.

Dalam penelitian ini wawancara pertama dilakukan kepada Siswadi Aprilianto, selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik, pada tanggal 14 September 2014 pada pukul 14.30 WIB, menjelaskan bahwa beberapa kawasan wisata yang ditawarkan dan menjadi andalan di antaranya Danau Kastoba. Danau Kastoba sebagai salah satu obyek wisata paling ramai dikunjungi warga Pulau Bawean. Mengapa ramai dikunjungi? Sebab Danau Kastoba adalah obyek wisata paling menarik di Pulau Bawean, karena keindahan alamnya. Wisata alam dengan danau yang indah dan pemandangan sekitarnya yang sejuk, di Danau Kastoba

wisatawan bisa mandi dan menikmati makan-makan bersama keluarga. Selain itu, cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang sudah terkenal karena kisahnya unik dan dipercaya sebagai cerita yang mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal. Cerita rakyat Danau Kastoba yang sekarang menjadi legenda yang dapat dijadikan sebagai nilai jual tambah kepada wisatawan karena mayoritas wisatawan tertarik pada hal-hal yang berbau legenda.

Dari wawancara yang dilakukan penulis setelah sampai di Pulau Bawean dan menemui Imran Rosyidi, selaku Kepala UPT Dinas Pariwisata Pulau Bawean pada tanggal 25 September 2014 pada pukul 15.00 WIB, beliau mengatakan bahwa satu per satu ciri khas produk budaya lokal masyarakat Kepulauan Bawean terancam punah. Salah satunya Danau Kastoba Bawean. Danau itu masih asri, rindang dan tentunya masih ada kesan mistisnya. Danau itu terkenal dengan sebutan Danau Kastoba. Mengapa? Karena terkenal dengan kisah cerita rakyatnya yaitu seorang Ratu Jin penguasa Pohon Kastoba yang marah, karena ulah 2 ekor burung gagak yang tidak bisa memegang amanat akhirnya Ratu Jin mencabut pohon tersebut. Bekas dari cabutan pohon besar itulah kemudian menjadi sumber dan membentuk danau. Peninggalan ini berguna bagi warga Bawean yang harus dilestarikan sebagai budaya Indonesia.

Adapun informan yang dipilih adalah budayawan sastra kerabat dekat dari Zulfa Usman (Kepala UPT Pendidikan) (Penulis Buku Cerita Rakyat Bawean, Jawa Timur), orang yang memiliki pengalaman lama dalam bidang sejarah Pulau Bawean terutama Danau Kastoba Bawean itu sendiri. Narasumber yang menjadi subjek dalam

wawancara penelitian ini adalah Bapak Nasir Abrari, data diambil pada tanggal 26 September 2014 pada pukul 11.00 WIB. Beliau adalah seorang Tokoh/Budayawan Bawean, pengarang daerah yang cukup profesional dan pernah mendapat beberapa penghargaan di Indonesia maupun mancanegara. Bapak Nasir mengatakan dengan memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean kepada anak-anak sejak usia dini agar mereka dapat mengenal budaya mereka sendiri sehingga dapat mencintai budayanya sendiri.

Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean yang sekarang menjadi legenda yang diturunkan secara turun temurun dari mulut ke mulut, sehingga dapat ditangkap atau tidaknya cerita, dikarenakan tidak ada media tertulis yang menyimpan cerita asli tersebut sejak pertama kali diceritakan atau bisa juga dibilang cerita mitos. Meski (Usman, 1996:4) sempat menerbitkan bukunya pada cetakan pertama tahun 1996 yang berjudul “Cerita Rakyat Dari Bawean” di mana salah satu dalam buku tersebut mengangkat cerita rakyat asal usul Danau Kastoba. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat kembali Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean berdasarkan cerita yang sudah penulis selama ini dengar dan dapat dari orang lain, serta buku dari Zulfa Usman “Cerita Rakyat Dari Bawean”.

#### **4.1.2 Hasil dan Analisis Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

Observasi serta dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 26 September 2014 pada pukul 14.00 WIB dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan dan suasana di Danau Kastoba Bawean, sehingga dapat menentukan apa yang sesuai untuk penciptaan buku ilustrasi cerita rakyat Danau Kastoba Bawean berbasis *pop up*.

Hasil dokumentasi yang diperoleh dari Danau Kastoba Bawean berupa visualisasi dalam bentuk dokumentasi foto yang berguna dalam objek utama dari penciptaan buku ilustrasi. Suasana tenang dan mistik menyelimuti Danau Kastoba tersebut. Hanya terdengar suara binatang pohon yang saling bersautan. Berikut gambar 4.1 dokumentasi hasil foto yaitu:



Gambar 4.1 Foto Suasana Danau Kastoba Bawean  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, jurnal dan website resmi. Didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan Danau Kastoba Bawean. Hasil observasi ini diketahui bahwa cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini memiliki kisah yang dapat dijadikan contoh dan suri tauladan yang baik untuk anak-

anak dipercaya sebagai cerita yang mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal.

Berdasarkan observasi tentang pemilihan media, berikut adalah hasil wawancara dengan seorang *paper engineering* dari Jago Lipat, kelebihan media buku serta metode *pop up* dibanding media online atau elektronik lainnya yaitu:

1. Buku memiliki sifat yang efisien dan memiliki isi yang lebih komplit. Terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
2. Buku juga bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.
3. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
4. Buku berbasis *pop up* dapat memberikan suatu yang berbeda dibandingkan dengan buku biasa. Buku jenis ini dapat memberikan sensasi dalam menikmati cerita lebih menarik. Keunikan dari buku *pop up* mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk menciptakan kenyamanan dalam menikmati cerita. Kejutan- kejutan dalam setiap halaman buku memberikan ketakjuban ketika halaman buku dibuka.
5. Jenis buku seperti ini sangatlah sedikit beredar di masyarakat kita, walaupun ada sebagian besar adalah merupakan buku impor. Sedangkan buku lokal dapat



dihitung dengan jari. Perhatian pasar terhadap buku jenis ini sebenarnya juga cukup baik. Walaupun harga yang ditawarkan tidaklah murah namun ini tidak membuat pasar buku jenis ini sepi. Buku seperti ini walaupun mempunyai harga yang relatif mahal akan tetapi memiliki penggemar tersendiri.

#### 4.1.3 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi yang dikumpulkan maka data dapat disimpulkan :

1. Pada kenyataannya kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat menjadikan budaya lokal semakin berkurang. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Penyebab mengapa cerita rakyat budaya lokal kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka.
2. Banyak manfaat yang diperoleh dari buku ini dari mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku, lebih mendekatkan anak dengan orang tua, dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda). Selain itu buku *pop up* juga dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca.
3. Cerita rakyat Indonesia yang hanya sebatas helaian kertas dan kurang dikemas menarik. Untuk itu, cerita rakyat Danau Kastoba perlu diperkenalkan sebagai produk budaya lokal. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-

anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi.

4. Maka dari itu perlu diciptakan sebuah buku ilustrasi yang mempunyai daya tarik untuk anak-anak dengan memanfaatkan warna dan bentuk-bentuk yang disukai anak-anak. Salah satu media yang dianggap menarik yaitu dengan metode berbasis *pop up*. Berbasis *pop up* ini akan dijadikan sebuah buku ilustrasi berbasis *pop up* sebagai media pengenalan dengan target konsumen anak-anak umur 6-12 tahun.

#### 4.2 Analisis Studi Eksisting

Analisis studi eksisting dalam perancangan ini mengacu pada observasi yang telah dilakukan terhadap objek yang diteliti, buku yang pernah dibuat oleh Zulfa Usman yaitu “Buku Kumpulan Cerita Rakyat Dari Bawean”. Buku cerita rakyat dari Bawean ini, mempunyai kelebihan dalam segi informasi dan ceritanya. Dalam buku ini dimuat tujuh cerita rakyat yang berasal dari Bawean. Diantaranya “Asal Usul Pulau Bawean”, “Terjadinya Telaga Kastoba”, dan “Matkamali”. Tiga diantaranya kisahnya paling populer diantara lainnya. Cara penyajian yang menarik dan penggunaan bahasa yang sederhana membuat buku ini pantas dibaca oleh anak-anak, guru, orang tua, dan siapa saja yang berminat pada cerita rakyat Indonesia. Dari segi layout, buku ini tidak banyak menampilkan layout yang *full colour* namun hanya menggunakan warna putih saja. Padahal dari segi visual gambar yaitu ilustrasi dapat tersampaikan dengan baik. Karena hanya sebatas buku cerita saja tidak adanya unsur

yang menarik dari segi visual dan pengemasan. Berikut ini gambar 4.2 Buku Cerita Rakyat dari Bawean (Jawa Timur):



Gambar 4.2 Buku Cerita Rakyat dari Bawean (Jawa Timur)

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2015

### 4.3 Analisis STP

#### 1. *Segmentasi dan Targetting*

##### a. Demografis

- |                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| 1) Target Primer   | : Anak-anak               |
| Jenis Kelamin      | : Perempuan dan Laki-laki |
| Usia               | : 6-12 tahun              |
| Jenjang Pendidikan | : Kelas 1- 6 tahun        |
| 2) Target Sekunder | : Para orangtua           |
| Jenis Kelamin      | : Perempuan dan Laki-laki |
| Usia               | : 30-50 tahun             |

Pekerjaan : Pegawai negeri/swasta, Ibu rumah tangga,  
Wiraswata

Pendidikan : Sarjana S1

Pendapatan : Rp. 2.700.000 – 3.500.000

Kelas Sosial : Kelas atas

b. Geografis

1) Wilayah : Tengah Kota

2) Ukuran Kota : Umumnya tinggal di kota besar dan mudah  
menjangkau toko buku atau di daerah Jawa  
Timur

3) Iklim : Tropis

c. Psikografis

1) Gaya Hidup : Aktif, dinamis, suka membaca buku, memiliki  
imajinasi yang tinggi

2) Kepribadian : Suka mencari perhatian, labil, ego tinggi,  
mudah terpengaruh, aktif, manja, dan bandel.

d. *Behavioral*

Anak-anak yang kurang gemar membaca buku cerita rakyat, anak-anak yang suka bermain, sering menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game*, menonton film kartun. Agar dapat melakukan aktifitas yang bermanfaat maka manfaat mempublikasikan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan

produk budaya lokal bagi anak-anak agar mereka dapat mengenal budaya mereka sendiri sehingga dapat mencintai budayanya sendiri.

## 2. *Positioning*

*Positioning* merupakan hal yang penting yang harus diperhitungkan, dalam penciptaan sebuah buku ilustrasi berbasis *pop up* untuk menguji apakah informasi yang ada dalam buku ilustrasi berbasis *pop up* tersebut bisa sampai kepada pembaca. Buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini menempatkan dirinya sebagai media mengenalkan serta media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca disertai dengan teknik-teknik *pop up*. Sehingga *positioning* untuk buku ini adalah memperkenalkan cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean sebagai produk budaya lokal dengan menggunakan gaya *pop up* yang dikemas dengan ilustrasi semenarik mungkin dan disesuaikan dengan usia target komunikasi.

## 3. *Unique Selling Proposition*

Penting bagi suatu produk untuk memiliki keunikan tersendiri di dalam sebuah persaingan bisnis. Hal tersebut dapat mendiferensiasikan suatu produk dengan kompetitornya sehingga dapat memiliki kekuatan untuk menarik pasar. Keunikan dalam sebuah produk mampu membuat produk memiliki kemungkinan lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya. Keunikan tersebut lebih dikenal dengan istilah *unique selling proposition*. Dalam hal ini *unique selling proposition* yang dimiliki oleh cerita rakyat Danau Kastoba Bawean adalah keunikan dari kisah cerita rakyat Danau Kastoba Bawean itu sendiri

(mengangkat tokoh seperti Ratu Jin, burung gagak, dan seorang kakek tua), karena mengandung unsur kisahnya yang mistik, sihir dan kutukan. Sampai sekarang dikeramatkan dan menjadi kepercayaan masyarakat Bawean.

#### **4.4 Analisis Studi Kompetitor**

Sesuai dengan hasil kepustakaan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki oleh kompetitor ini :

##### **1. Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun**

Melihat kenyataan yang terjadi di negara ini terkait dengan maraknya manusia yang tidak dapat menjaga, memelihara, dan melaksanakan janjinya sendiri, Legenda Asal-Usul Danau Toba yang paling tepat diangkat untuk memberikan pesan moral agar seseorang tetap menepati janjinya dalam kondisi apapun. Banyak pesan moral yang bisa didapatkan dari Legenda Asal-Usul Danau Toba. Selain menjadi cerita rakyat yang sarat dengan makna kehidupan, pelajaran hidup dapat disampaikan dengan mudah melalui contoh konkret yang terjadi dalam masyarakat. Dari Legenda ini pun seseorang juga dapat belajar menepati janji tidak hanya untuk orang lain, tetapi juga untuk orang-orang terdekat.

Tidak dapat dipungkiri bahwa cerita Legenda Asal-Usul Danau Toba tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Dengan menggunakan ilustrasi yang kurang menarik mengakibatkan anak tidak tertarik untuk membaca. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut, harus dirancang buku cerita yang lebih menarik dan interaktif. Target dari perancangan ini adalah anak usia 6-10 tahun, dimana anak-anak pada usia tersebut belajar melalui bermain, sehingga mereka dapat belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak usia 6-10 tahun juga mengalami perkembangan kemampuan berbahasa, oleh karena itu untuk memupuk minat baca mereka maka harus diperkenalkan dengan bacaan sejak dini walaupun dalam membaca bacaan tersebut masih memerlukan dampingan dari orang tua. Dilatarbelakangi oleh hal tersebut di atas, maka penulis merancang pembuatan buku cerita bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba untuk anak-anak usia 6–10 tahun ini untuk dapat memberikan suatu solusi yang tepat untuk membentuk moral pendidikan dalam berbangsa dan bernegara. Lihat pada tabel 4.1 di bawah ini adalah tabel analisis kekuatan dan kelemahan :

**Tabel 4.1 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-12 Tahun**

Analisis	Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun
Strength	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi cerita tergolong lengkap sehingga segmentasinya cocok untuk usia sekolah</li> <li>- Ilustrasi dalam buku berwarna</li> <li>- Tampilan covernya kurang menarik</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurangnya promosi di dalam media pendukung</li> </ul>

(Sumber: [www.deweypetra.com](http://www.deweypetra.com))

## 2. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku ini disajikan dalam bentuk buku cerita dengan ilustrasi yang mendukung di dalamnya. Ilustrasi yang menarik ditujukan untuk mendukung unsur cerita dan juga sebagai unsur dekoratif. Cerita dalam buku ini disajikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Buku ini akan dibuat dengan ukuran 21 cm x 21 cm dengan maksud untuk memberikan kemudahan dalam membaca dan tampilan visual yang lebih mendetail. Buku ini juga disertai dengan berbagai *merchandise* dan media promosi yang akan mendukungnya seperti gambar 4.3 sebagai berikut ini:

### a. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.3 Cover Depan dan Belakang Buku Ilustrasi  
Legenda Asal Usul Danau Toba  
Sumber: Deweypetra.com



### b. Isi dan Tema Buku Cerita Bergambar



Gambar 4.4 Isi dan Tema Buku Cerita Bergambar

Sumber: Deweypetra.com

Pada gambar 4.4 di atas adalah format dan ukuran Buku Cerita Bergambar dengan ukuran buku: 21 cm x 21cm, format: berwarna *full colour*, isi buku terdiri dari: *cover* depan, *cover* dalam, halaman hak cipta, halaman kata pengantar, halaman isi, *cover* belakang.

Isi pesan untuk memperkenalkan kembali salah satu Legenda di Indonesia yang mulai hilang dari peredaran, yaitu Legenda Asal-Usul Danau Toba dengan alur yang tertata dan penyajian yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan dapat memberikan informasi, edukasi budaya, nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita. Tema cerita yang diangkat dalam cergam Legenda Asal-Usul Danau Toba adalah mengenai cerita terjadinya legenda asal-usul Danau Toba itu sendiri.

### 3. Media Pendukung

#### a. Poster



Gambar 4.5 Poster Legenda Asal-Usul Danau Toba

Sumber: Deweypetra.com

Gambar 4.5 adalah poster dibuat dengan ukuran A2 (42 cm x 59,4 cm).

Ilustrasi yang digunakan adalah tokoh utama yang ada dalam cerita Legenda Asal-Usul Danau Toba ini.

#### b. Pin



Gambar 4.6 Pin

Sumber: Deweypetra.com

Pin sebagai *merchandise* penjualan buku dengan ilustrasi tokoh-tokoh Legenda Asal-Usul Danau Toba. Lihat pada gambar 4.6 di atas.

#### 4.5 Analisis SWOT (*Stength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Analisis *SWOT* adalah metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Untuk menentukan sebuah *keyword* dan konsep perlu menganalisa *SWOT* yang mendukung hasil penelitian ini. Berikut adalah analisis *SWOT* pada tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 4.2 Analisis SWOT (Buku Ilustrasi *Pop Up*)**

INTERNAL EKSTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku cerita rakyat yang memiliki pesan moral di dalamnya</li> <li>2. Media yang menyajikan unsur <i>Pop Up</i> di dalamnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kertas berkualitas baik harganya mahal.</li> <li>2. Dibandingkan cerita rakyat lainnya yang berasal dari Pulau Jawa, Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean masih kurang dikenal masyarakat.</li> <li>3. Kurangnya media promosi</li> </ol>
OPPORTUNITIES	S-O	W-O
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku bacaan untuk anak-anak masih minim dan belum banyak buku ilustrasi berbasis <i>pop up</i> yang menjadikan Bawean sebagai pilihan produk bahasan.</li> <li>2. Banyak buku cerita yang hanya berisikan teks dan mempunyai gambar sedikit.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan buku ilustrasi berbasis <i>pop up</i> yang berisi cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean yang memiliki pesan moral di dalamnya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan buku ilustrasi menggunakan kertas yang standart, mudah dijangkau harganya untuk mengurangi resiko biaya.</li> </ol>

THREAT	S-T	W-T
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjamurnya buku-buku dongeng cerita terjemahan terlebih dahulu disbanding buku-buku cerita rakyat Indonesia untuk anak-anak.</li> <li>2. Dari sekian banyak penerbit dan percetakan, hanya sedikit yang mau menerima buku <i>pop up</i> karena resiko dan biaya produksinya yang mahal</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, buku ilustrasi <i>pop up</i> dikemas dengan pengemasan berbeda yaitu dengan teknik-teknik <i>pop up</i> yang menjadikan keunggulan dari buku ilustrasi ini untuk anak-anak usia 6-12 tahun</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjamurnya buku-buku cerita terjemahan dari luar dibandingkan cerita rakyat yang berasal dari lokal.</li> </ol>

**Strategi Utama :** Upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal, contohnya cerita rakyat Danau Kastoba Bawean, dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis *pop up*. Dimaksudkan buku ilustrasi ini juga akan disertai dengan tampilan teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand* sebagai sarana belajar pengenalan produk budaya lokal Indonesia melalui cerita rakyat Danau Kastoba Bawean untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

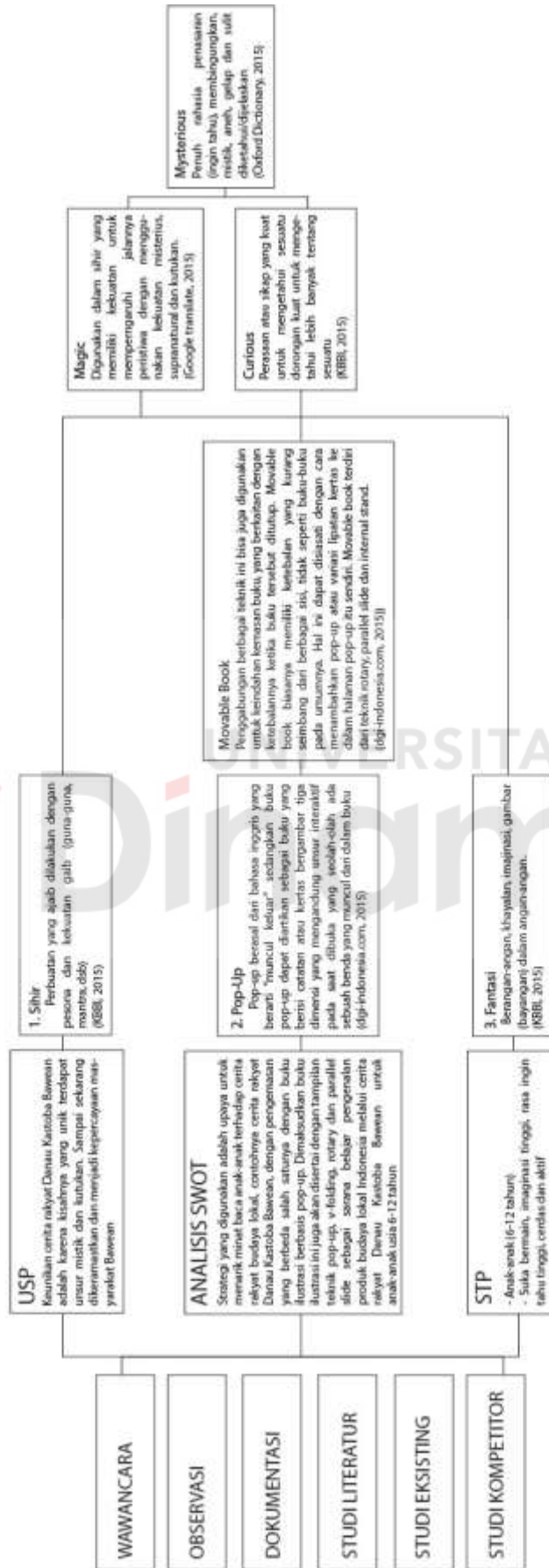
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

#### 4.6 Keyword

Pemilihan *keyword* dari judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal”, dipilih menggunakan dasar dari analisis yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data-data yang terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, studi eksisting, dokumentasi data kompetitor, USP, Analisis SWOT dan STP.



## KEYWORD



Gambar 4.7 Analisis Keyword dari Pengumpulan Hasil Penelitian  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Gambar 4.7 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu “*Mysterious*”. Kata *Mysterious* selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep perancangan dalam penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up*.

#### 4.7 Deskripsi Konsep

Konsep yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini adalah *mysterious*. Kata *magic* dan *curious* yang kemudian digabungkan menjadi satu menghasilkan kata *mysterious* yang diambil dari hasil USP (*Unique Selling Positioning*), analisis SWOT dan STP yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama. Kata *magic* diambil dari kisahnya yang mengandung unsur *sorcery* (sihir) dan *jinx* (kutukan) sebagai strategi untuk mendiferensiasikan keunikan kisah cerita rakyat Danau Kastoba Bawean dengan kompetitornya. Sedangkan kata *curious* dipilih karena “rasa ingin tahu” dapat mencerminkan ketertarikan terhadap cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang memiliki unsur produk budaya lokal dan *pop up*, yang dimana strategi yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan antusias minat baca anak-anak terhadap buku ilustrasi berbasis *pop up* dengan memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean kepada anak-anak sejak usia dini agar mereka dapat mengenal identitas budaya mereka sendiri, sehingga dapat mencintai budayanya sendiri.

Konsep *mysterious* ini bertujuan untuk mengkomunikasikan kepada target market yaitu anak-anak dengan menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* yang memiliki keunikan dan berbeda dari segi kisahnya yang dimana di dalam cerita tersebut mengangkat tokoh seperti Ratu Jin, burung gagak dan seorang kakek tua renta. Karena kisahnya yang unik terdapat unsur mistik, *sorcery* (sihir), *jinx* (kutukan) dan *magic* (gaib). Sampai sekarang dikeramatkan dan menjadi kepercayaan masyarakat Bawean.

Lihat pada gambar 4.8 merupakan gambar alur perancangan karya gambar.

Gambar tersebut akan menjelaskan bagaimana dari awal perancangan karya sampai final desain.



UNIVERSITAS  
Dinamika



#### 4.8 Alur Perancangan Karya Gambar



Gambar 4.8 Analisis Alur Perancangan Karya  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015



## 4.9 Perencanaan Kreatif

### 4.9.1 Tujuan Kreatif

Untuk menciptakan sebuah buku diperlukan sebuah tujuan agar mencapai *target* konsumennya. Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* ini, nantinya akan memberikan pengaruh besar guna memperngaruhi *target audience* sehingga pesan yang terkandung di dalam buku bisa tersampaikan dengan baik. Tujuan kreatif dari buku ini adalah sebuah nilai-nilai pesan moral yang terkandung di dalam kisah cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan karena buku ini menampilkan tokoh-tokoh keseluruhan dari cerita rakyat Danau Kastoba, selain itu juga tidak menceritakan saja tetapi ada beberapa bagian yang menampilkan konflik cerita serta tidak lupa memberikan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Jangan ragu si pembaca atau konsumen akan dihadirkan dengan teknik-teknik *pop up* di dalam buku seperti teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand* sehingga tidak mengalami kejenuhan dalam membaca. Pemilihan gaya ilustrasi *pop up* diharapkan supaya anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut. Selain itu sangat membantu menyampaikan pesan suatu cerita kepada anak-anak karena media yang dipakai berupa ilustrasi gambar yang menyajikan unsur tiga dimensi yaitu ketika lipatannya dibuka diiringi dengan gerakan komponen gambar. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

#### 4.9.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan kreatif yang diinginkan. Untuk itu strategi kreatif yang digunakan untuk dalam menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* diperlukan strategi kreatif visual sebagai upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis *pop up*. Dimaksudkan buku ilustrasi tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini juga akan disertai dengan tampilan teknik *pop up*, *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand*. Strategi visual akan disesuaikan dengan konsep perancangan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu *mysterious* yang rencananya akan dikemas dalam desain yang terdapat unsur *magic* sesuai dengan ceritanya namun tetap terdapat unsur *local genius* (kearifan lokal) dengan eksekusi pemilihan bentuk media yang unik. Unsur-unsur strategi visual yang digunakan adalah :

##### 1. Ukuran dan Halaman Buku

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| a. Jenis buku               | : Buku pembelajaran                        |
| b. Dimensi buku             | : 25 cm x 25 cm                            |
| c. Jumlah halaman           | : 32 halaman                               |
| d. <i>Gramatur</i> isi buku | : 260 gr                                   |
| e. <i>Gramatur</i> cover    | : 260 gr                                   |
| f. <i>Finishing</i>         | : <i>Hard cover</i> , dan laminasi glossy. |

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dipilih dengan posisi buku *landscape*. Memilih *landscape* karena rata-rata buku bacaan anak-anak adalah *landscape* hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi visual maupun teks yang ditampilkan. Menggunakan ukuran tersebut karena perbandingan *legibility* dalam buku ini diutamakan sehingga menghindari kebosanan ketika membaca (Rustan, 2008: 42) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraf merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca.

## **2. Bahasa**

Bahasa yang nantinya akan digunakan dalam buku ilustrasi berbasis *pop up* ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa menjadi lebih penting pada anak-anak karena pada masa ini kosa kata anak sangat meningkat. Fungsi bahasa Indonesia itu sendiri adalah sebagai alat komunikasi. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Hurlock, 1978:113) bahwa “Kosa kata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru untuk kata-kata lama”. Kosakata sangat penting bagi anak sebagai dasar kemampuan berbahasa anak untuk pendidikan yang lebih lanjut. Oleh karena itu dengan penggunaan bahasa verbal yang mudah dipahami dan tidak terlalu berat, sehingga anak-anak mudah membaca dan mencerna isi cerita yang disampaikan serta bagaimana pentingnya membaca dan memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai produk budaya lokal kepada masyarakat.

## **3. Teknik Visualisasi**

Buku yang akan dirancang menggunakan gaya penggambaran ilustrasi dibuat secara digital (vektor). Karena vektor menjelaskan titik dan garis yang membentuk

line drawing yang dibuat menggunakan perhitungan sistematis, vektor juga mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil (Kusrianto, 2007:119) dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

#### 4. Layout

Layout merupakan penataan elemen-elemen visual sehingga menarik untuk dilihat ataupun dibaca. Layout yang digunakan dalam buku cerita rakyat Danau Kastoba Bawean adalah layout dengan keseimbangan asimetris. Menurut buku Layout dan Dasar Penerapannya (Rustan, 2009:82) layout keseimbangan simetris memberi kesan adanya *movement*/gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak statis/kaku. Dalam buku ilustrasi ini dapat juga terlihat cara penggunaan layout yang berulang agar timbul suatu irama dalam buku ilustrasi tersebut.

#### 5. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah hasil dari analisa *keyword* yaitu *Mysterious*. Dari *keyword* tersebut maka terdapat 2 macam jenis *typography* dari *Gothic black letter* yang digunakan yaitu *Magic School One* dan *Witches Magic*.

Menurut Rustan, (2011:113) *Gothic black letter* yang telah dimodifikasi, tidak berpijak pada baseline, kontras tinggi, kesan vertikal yang mempunyai arti fantasi, kelam, kekanakan, dinamis, kekuatan, sihir.

Berdasarkan pertimbangan kesesuaian jenis tipografi, *keyword* serta konsep, maka tipografi yang digunakan berkarakter “*mysterious/magic*”. Dimana dari ketiga kategori tersebut, ditemukan ide, konsep, dan pemikiran yang ingin disampaikan

sama karena sesuai dengan konsep *mysterious*, kekuatan sihir (*magic*), dan fantasi. Jenis font yang *mysterious* dan *magic* yang disesuaikan karakter dan untuk lebih mudah mengingat apa yang dilihat dan dibacanya bagi anak-anak usia 6-12 tahun.



#### a. Tagline

*Tagline* yang digunakan untuk buku ilustrasi ini adalah “Kutukan Ratu Jin”. Pemilihan *tagline* tersebut terkait dengan buku yang berisi cerita rakyat dan amanat yang didapat dari kisahnya. Pemilihan judul/*tagline* bukan masalah panjang atau pendeknya kata-kata, tetapi persuasif dan informatif tidaknya kata-kata yang mereka baca dan lebih baik sesuatu yang mempunyai irama yang enak didengar.

Peneliti melakukan *creative brief* dengan merangkum beberapa pilihan jenis tipografi. Dari hasil kuesioner terpilih *tagline* yang digunakan dalam setiap aplikasi desain media adalah *tagline* berbahasa Indonesia karena disesuaikan dengan target yang dituju yaitu anak-anak usia 6-12 tahun. Jenis huruf *tagline* yang digunakan adalah *Gothic Black Letter* dan menggunakan karakter font “*Magic School Two*” karena disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil dari *creative brief*. Lihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

**Tabel 4.3 Hasil *Creative Brief* Tipografi Judul**

Pilihan Jenis Font Headline Judul	Kesesuaian dengan anak-anak	Mudah di baca	Mudah di ingat	Sesuai dengan cerita	Jumlah
	III	II	III	II	10

	II	I	-	II	5
	-	-	I	-	1

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Untuk judul memilih *typeface Magic School Two* pada gambar 4.9, sesuai keterangan di atas jenis *gothic black letter* dinilai cocok karena memiliki karakter terasa sangat berat dan tebal tipisnya sangat terasa terlihat sebagai font yang kuno dan *horror*, jarang digunakan dalam ukuran kecil. Biasanya digunakan untuk unsur mistis karena memiliki unsur kuat dan rumit. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antara huruf sangat sempit sehingga berkesan *gothic*.



Gambar 4.9 Tipografi “*Magic School Two*”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

## b. **Headline**

*Headline* diharapkan akan dibaca pertama kali serta akan melekat dalam ingatan pembacanya. *Headline* juga berguna untuk memancing agar pembaca melanjutkan membaca teks berikutnya secara lebih detail (Kusrianto, 2007:328). *Headline* atau pesan utama yang akan ditampilkan pada buku ilustrasi adalah “Cerita Rakyat Danau

Kastoba Bawean” sesuai dengan tujuan konsep yaitu mampu memberikan identitas dan kesadaran bahwa Cerita Rakyat Danau Kastoba adalah berasal dari Bawean sebagai produk budaya lokal yang harus dilestarikan sebagai budaya Indonesia. Jenis huruf headline yang digunakan adalah *Gothic Black Letter* dan menggunakan karakter font “*Witches Magic* yang ditunjukkan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tipografi “*Witches Magic*”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

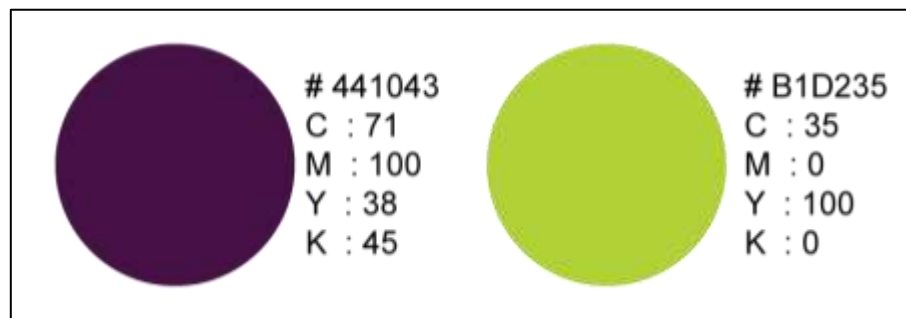
Pemilihan *typeface* untuk sub judul menggunakan *Witches Magic*, dengan alasan *typeface* ini memiliki karakter sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf ini memang cocok sebagai penegas dari judul buku ilustrasi ini.

## 6. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembuatan suatu karya desain, karena penggunaan warna dapat memberikan kesan hidup, menimbulkan emosi sehingga dapat membantu dalam penyampaian pesan. Pada seni sastra lama maupun modern warna diartikan sebagai kiasan atau perumpamaan (Sadjiman, 2002:38).

Menurut buku Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain (Sadjiman, 2009:49). Misalnya warna ungu melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita dan keesotisan, warna hijau memberikan kesan pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sehat.

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna *secondary*. Warna *secondary* adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna contohnya: hijau, ungu, *orange* (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004:14). Konsep warna yang digunakan adalah warna yang ceria, terang dan penuh semangat karena anak-anak pada usia tersebut menyukai warna-warna yang mencolok. Namun suasana danau lebih banyak menggunakan warna-warna yang cenderung dingin, seperti ungu dan biru untuk memberikan kesan dingin seperti yang ingin digambarkan. Untuk darat digunakan warna yang cenderung hangat seperti warna hijau untuk warna alam karena memberikan kesan hangat yang didapatkan di darat sangat cocok untuk menggambarkan *setting* tempat misalnya divisualisasikan seperti sebuah pemandangan, lingkungan hidup ada pohon, tumbuh-tumbuhan dan lain sebagainya. Namun warna-warna tersebut dikombinasikan dengan warna-warna menyolok yang berwarna-warni lainnya untuk menggambarkan dunia anak-anak yang berwarna-warni dan penuh dengan imajinasi. Warna yang terpilih dapat dilihat pada gambar 4.11 di bawah ini :



Gambar 4.11 Warna Yang Terpilih  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015



## 7. Sinopsis

Dahulu Pulau Majeti (Bawean) diperintah oleh Ratu Jin yang sangat termashur dan di kenal diantara Ratu Jin yang lainnya di Nusantara karena memiliki pohon sakti bernama Pohon Kastoba. Karena kesaktian pohon itu, Ratu Jin memerintahkan kepada sepasang Burung Gagak yang mendapat kepercayaan untuk menjaga rahasia kesaktian pohon sakti. Namun, sepasang Burung Gagak selalu membicarakan rahasia Negara tanpa tujuan tertentu. Hingga suatu hari, pembicaraan sepasang Burung Gagak didengar oleh kakek tua yang sedang beristirahat dibawah Pohon Kastoba. Lalu kakek tua itu mengambil sehelai daun besar di pohon sakti dan mengusapkannya ke kedua matanya yang buta. Tak lama kemudian, kedua mata kakek itu pun sembuh, dapat melihat kembali secara normal. Ratu Jin yg mendengar berita itu sontak marah dan mencabut pohon sakti yang berada di tengah Pulau Majeti itu. Bekas cabutan pohon besar itulah yang kemudian menjadi sumber dan membentuk Danau Kastoba.

## 8. Teknik *Pop Up*

Penciptaan buku ini menggunakan teknik *pop up* sebagai salah satu differensiasi keunikan ciri khas dari buku ini. Di dalam buku ini akan disertai dengan tampilan teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand*. *Pop up* memiliki banyak sekali teknik-teknik yang jika dikembangkan dan dirangkai akan menghasilkan satu kesatuan gerak yang indah serta bentuk yang mengejutkan. Terdapat beberapa sumber mengenai pengenalan teknik dasar *pop up*. Berkembangnya *pop up* saat ini telah memiliki lima teknik dasar. Kelima teknik ini merupakan teknik yang paling dasar dan tepat untuk digunakan sebagai awal mempelajari dan mengenal pola *pop up* yaitu

Teknik *V-Folding*, Teknik *Internal Stand*, Teknik *Rotary*, Teknik *Mouth*, dan Teknik *Parallel Slide*.

*Intenal Stand* (mendorong dan menarik), teknik ini diaplikasikan dalam sebuah halaman atau di sebuah halaman ada gambar/*figure* yang akan muncul saat sebuah jertas ditarik. Teknik cukup berguna untuk menunjukkan sistem visual yang kompleks dan bertumpuk-tumpuk (Sumber: barnesandnobel.com).

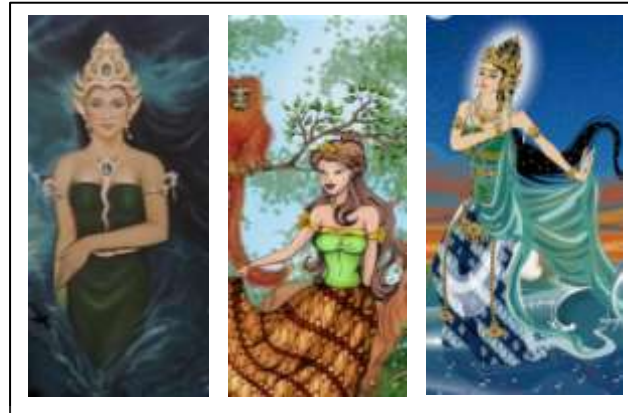
## 9. Karakter

Pada pembuatan cerita ini, terdapat tiga karakter utama. Karakter tersebut adalah Ratu Jin, Burung Gagak, dan Kakek Tua. Berikut adalah penokohan dan desain dari setiap karakter. Akan tetapi dalam menentukan desain karakter, pertama menentukan dahulu 3 karakter utama yang ada di buku ilustrasi cerita *pop up*. Setelah itu penentuan desain karakter dan varian kostum yang digunakan yaitu dengan menggunakan *FGD* (*Forum Group Discussion*), sebagai berikut :

### a. Ratu Jin

Ratu Jin di dalam cerita rakyat ini memiliki sifat baik hati, berwibawa, cerdik dan sakti. Ratu Jin digambarkan sebagai sosok wanita yang anggun dan mempesona serta memiliki tatapan yang syahdu dan memukau. Wajah Ratu Jin menyiratkan wajah asli penduduk Bawean yaitu sebuah sifat kebijaksanaan. Karakter Ratu Jin divisualisasikan sebagai sosok yang memakai mahkota Ratu Kerajaan, memakai kebaya yaitu baju khas budaya Indonesia dan memakai selendang sebagai simbol khas kerajaan. Digambarkan dengan tata rias khas Jawa (Bawean) dengan sorot mata yang tajam dan menusuk.

Pada gambar 4.12 ditunjukkan beberapa penggambaran Ratu Jin pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi atau gambar yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.12 Referensi Ratu Jin

Sumber: [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id)

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Ratu Jin. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai pada gambar 4.13 di bawah ini.



**A**

**B**

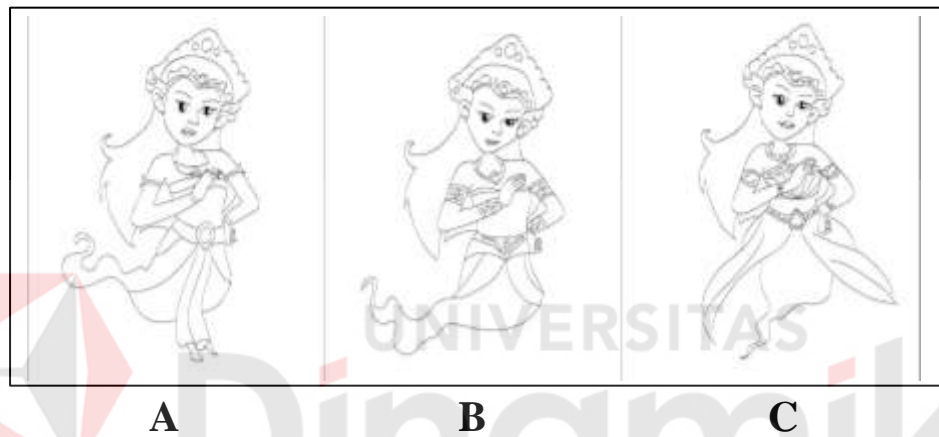
**C**

Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Ratu Jin

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.13 merupakan alternatif desain karakter Ratu Jin. Dari gambar 4.13 maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Ratu Jin dari pembuatan buku ilustrasi *pop up* ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Ratu Jin yang terpilih adalah alternatif desain no A.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 4.14.



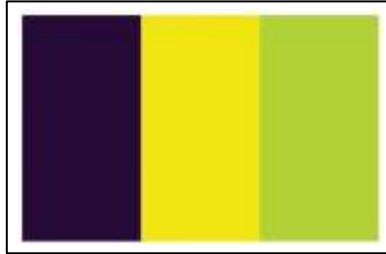
Gambar 4.14 Varian Sketsa Kostum Ratu Jin

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Menurut versi cerita masyarakat Bawean, Ratu Jin biasa digambarkan dengan pakaian khas kerajaan dengan atasan berbentuk kemben dengan warna ungu (misterius). Ratu Jin juga selalu memakai mahkota berwarna emas di kepalanya. Selain itu, aksesoris berupa gelang emas juga selalu dipakai. Pakaian khas kerajaan yang dikenakan Ratu Jin seolah menambah sisi mistis kecantikannya.

Dari gambar 4.14 berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum adalah C dan untuk penentuan warna pada kostum Ratu Jin dapat dilihat dari beberapa sifat dari Ratu Jin seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna

mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Ratu Jin yang baik hati, berwibawa, cerdas dan sakti. Kemudian dapat disimpulkan bahwa sifat Ratu Jin adalah *Georgous*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *Georgous* dari Ratu Jin adalah pada gambar 4.15 :



Gambar 4.15 Warna Pakaian yang Dipakai oleh Ratu Jin  
Sumber: *Color Harmony A Guide To Creative Color Combinations*, 1994

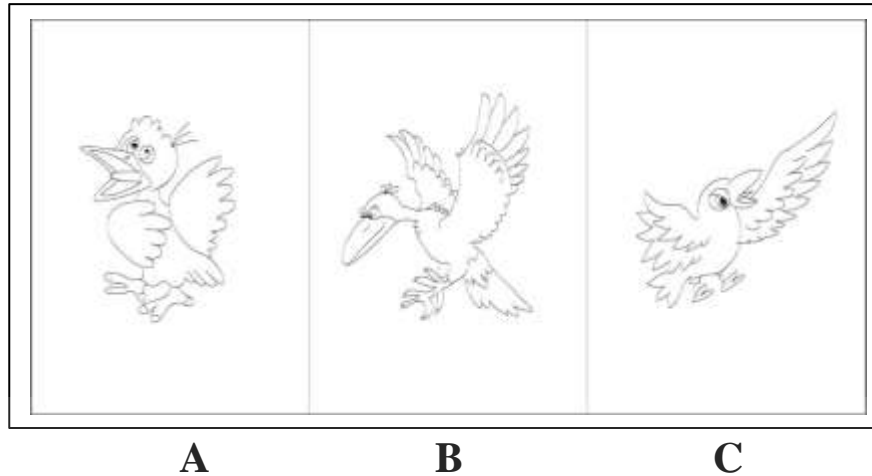
#### b. Burung Gagak

Burung gagak yang memiliki sifat lalai dalam menjalankan tugas/amanat, tidak bisa menjaga rahasia, dan tidak disiplin. Pada gambar 4.16 ditunjukkan beberapa penggambaran Sepasang Burung Gagak pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.16 Referensi Burung Gagak  
Sumber : [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id)

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Sepasang Burung Gagak. Beberapa alternatif tersebut akan dipilih satu yang paling sesuai pada gambar 4.17:

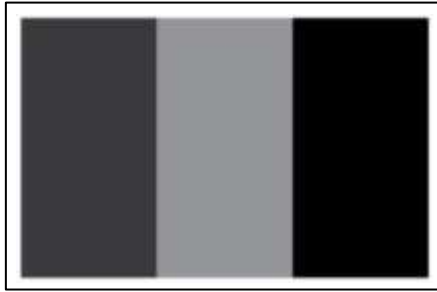


Gambar 4.17 Alternatif Sketsa Burung Gagak

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.17 merupakan alternatif desain karakter Sepasang Burung Gagak. Dari gambar 4.17 maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Sepasang Burung Gagak dari penciptaan buku ilustrasi *pop up* ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Sepasang Burung Gagak yang terpilih adalah alternatif desain B.

Untuk penentuan warna mengacu pada buku color harmony, berdasarkan sifat-sifat dari Burung Gagak bersifat licik, hasut, khianat dan banyak bicara. Dapat disimpulkan bahwa sifat Burung Gagak adalah *Provocative*. Warna yang didapatkan dari color harmony berdasarkan sifat dari Burung Gagak pada gambar 4.18 adalah:



Gambar 4.18 Warna Yang Dipakai Oleh Burung Gagak  
 Sumber: *Color Harmony A Guide To Creative Color Combinations*, 1994

### c. Kakek Tua

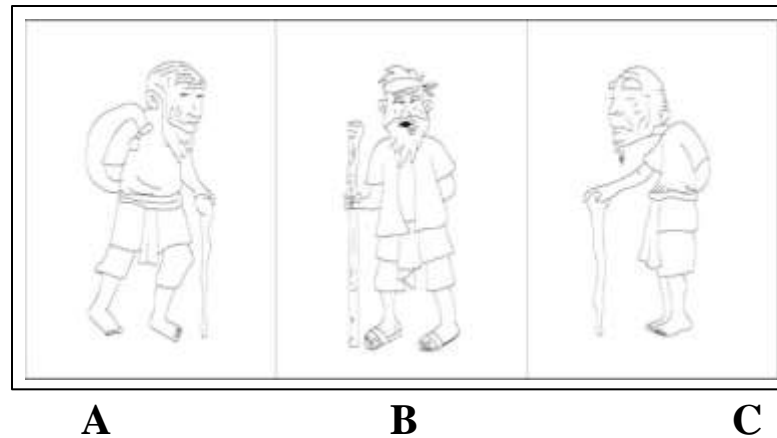
Kakek Tua yang memiliki sifat cerdas, sakti, dan terus berusaha dalam bertapa menyembuhkan kedua matanya. Pada gambar 4.19 ditunjukkan beberapa penggambaran Kakek Tua pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi atau gambar yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.19 Referensi Kakek Tua  
 Sumber: [www.Kaskus.co.id](http://www.Kaskus.co.id)

Penggambaran kakek tua yang usianya telah mencapai angka puluhan tahun, tubuhnya tidak lagi perkasa, dengan banyaknya kerutan di wajah, rambut yang memakai ikat kepala, janggut dan uban panjang dan tongkat kayu khasnya yang membantu untuk berjalan. Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka

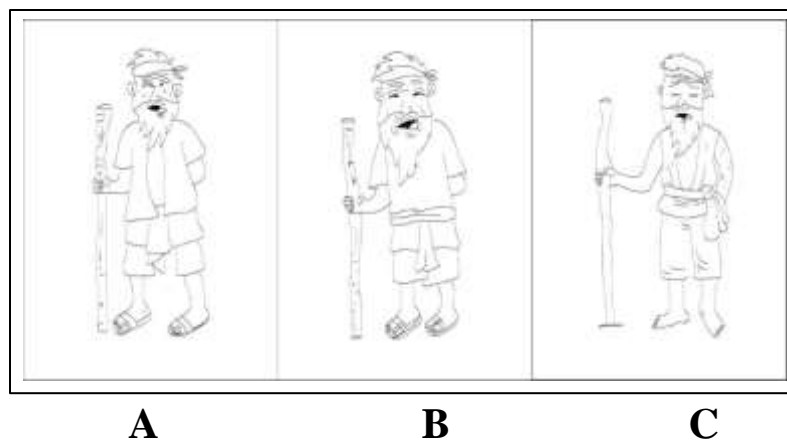
dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Kakek Tua. Beberapa alternatif tersebut akan dipilih satu yang paling sesuai adalah pada gambar 4.20 :



Gambar 4.20 Alternatif Sketsa Kakek Tua

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Gambar 4.20 merupakan alternatif desain karakter Kakek Tua. Dari gambar 4.20 maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Kakek Tua dari penciptaan buku ilustrasi *pop up* ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Kakek Tua yang terpilih adalah alternatif desain B.



Gambar 4.21 Varian Sketsa Kostum Kakek Tua

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015



Kakek tua renta dengan pakaian seadanya dan tidak beralaskan kaki. Dari gambar 4.21 berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum adalah no C dan untuk penentuan warna pada kostum Kakek Tua dapat dilihat dari beberapa sifat dari Kakek Tua seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Kakek Tua yang cerdas, sakti, terus berkembang dan bekerja keras dalam melakukan usaha. Kemudian dapat disimpulkan bahwa sifat Kakek Tua adalah *Dynamic*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *dynamic* dari Ratu Jin adalah pada gambar 4.22 :



Gambar 4.22 Warna Pakaian yang Dipakai Oleh Kakek Tua  
Sumber: *Color Harmony A Guide To Creative Color Combinations*, 1994

#### 4.10 Strategi Media

Media yang digunakan dalam proses perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi berbasis *pop up* dalam perancangan karya ini. Dan untuk media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang sudah dirancang. Berikut media yang akan digunakan :

## 1. Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up*

Pemilihan media ini selain memiliki informasi yang mendalam, juga jarang ditemukan buku ilustrasi yang membahas cerita rakyat Danau Kastoba Bawean apalagi didukung tampilan visual yang menarik dengan berbasis *pop up* sebagai daya tarik minat baca anak-anak. Berfungsi sebagai media utama, karena merupakan media edukasi untuk memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai produk budaya lokal. Disertai dengan teknik *pop up*, *hidden objects* dan *parallel slide*. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

Untuk mendukung estetika dan kejelasan gambar yang akan dimuat diperlukan *readability* dan *legibility* dari buku ini, maka diperlukan beberapa kriteria sebagai acuan. Ukuran yang diaplikasikan pada buku ini adalah 25cm x 25cm / sama sisi. Pada cover akan dicetak dengan menggunakan hard cover dan laminasi *glossy* untuk memberikan kesan elegan dan mewah. Jenis kertas yang digunakan adalah *art paper gramature* 260 gram dengan sistem cetak *digital print full color* dua sisi.

## 2. Media Pendukung

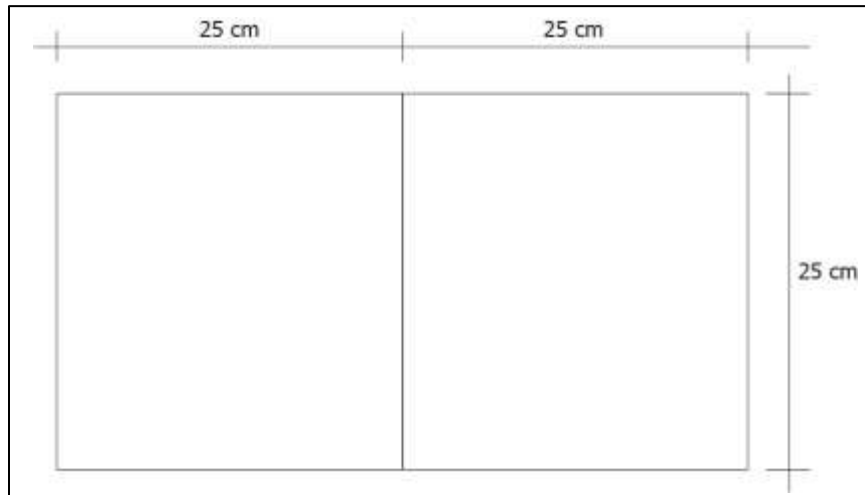
Untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi berbasis *pop up* ini, maka dibutuhkan 5 jenis media promosi yang paling efektif dalam menarik minat target audience, yaitu :

- a. **Poster**, media ini dapat menarik perhatian, mudah dilihat dan memudahkan audiens karena mengetahui tata letak dari produk yang ditawarkan. Poster

dibuat dengan ukuran A3 yaitu 42 cm x 29,7 cm dengan menggunakan sistem cetak digital printing bahan *art paper* 190 gr.

- b. **Display karakter**, mengapa menggunakan display karakter karena bisa lebih menarik perhatian dari anak-anak dan seolah-olah karakter yang dibuat muncul.
- c. **Flyer**, media ini memiliki banyak keunggulan mulai dari biaya cetaknya yang murah, tepat sasaran dan terarah sesuai target audience serta dapat memuat informasi yang lebih detail mengenai produk yang ditawarkan. Untuk *flyer* memilih ukuran 148 mm x 210 mm dengan menggunakan bahan art paper 85gr, sistem cetak *digital printing full colour* satu sisi.
- d. **Stiker**, media ini sangat cocok apabila disandingkan dengan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* karena stiker adalah salah satu media promosi yang cukup efektif, bisa ditempel dimana saja. Anak-anak menyukai stiker karena bisa disimpan dan sebagai hiasan.
- e. **Pembatas Buku**, tidak lengkap rasanya apabila membuat buku tidak dengan media satu ini karena media ini sangat berfungsi ketika kita bosan membaca maupun ketika kita sudah terlelap dan dilanjut keesokan harinya sehingga media ini sesuai dengan kebutuhan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up*.

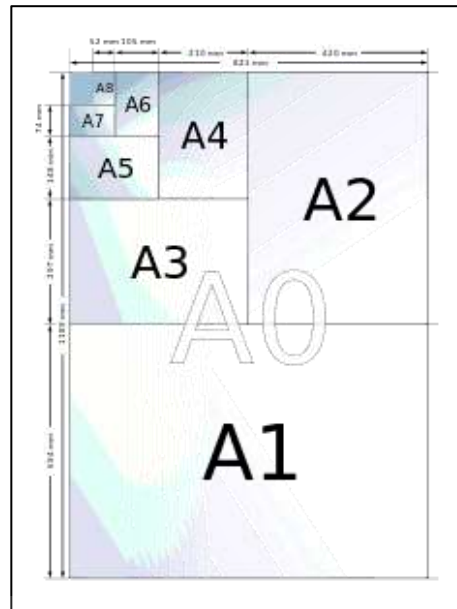
#### 4.11 Ukuran Buku *Pop Up*



Gambar 4.23 Ukuran Kertas Buku *Pop Up*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Ukuran kertas pada penciptaan buku *pop up* ini yaitu panjang 50 cm x lebar 25 cm menggunakan kertas A3 dapat dilihat pada gambar 4.23. Dikarenakan potongan kertas A3 (42,0cm x 29,7cm) merupakan ukuran standar kertas internasional, terutama standar ISO (antara lain A4, B3, B5, C4, dsb) (<http://id.wikipedia.org>). Ukuran A3 lebih hemat dari segi biaya dibandingkan menggunakan ukuran kertas ukuran A2 lebih mahal. Ukuran 25x25cm merupakan ukuran yang sesuai dengan standar ISO juga perbandingan legibility buku diutamakan, sehingga menghindari hal membosankan ketika membaca. Selain itu, lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca (Rustan, 2008: 34).



Gambar 4.24 Ukuran Kertas Seri A (ISO)

Sumber: <http://id.wikipedia.org>

Pada gambar 4.12 ditunjukkan gambar ukuran kertas seri A (ISO), untuk meminimalkan dari segi harga supaya lebih ekonomis dan tidak membuang biaya terlalu banyak maka menggunakan kertas ukuran A3. Dan sisanya di dalam buku *pop up* ini terdapat bagian-bagian potongan yang menggunakan teknik *pop up*, maka bagian yang kosong dapat dimanfaatkan untuk gambar-gambar pendukung dari buku *pop up* ini.

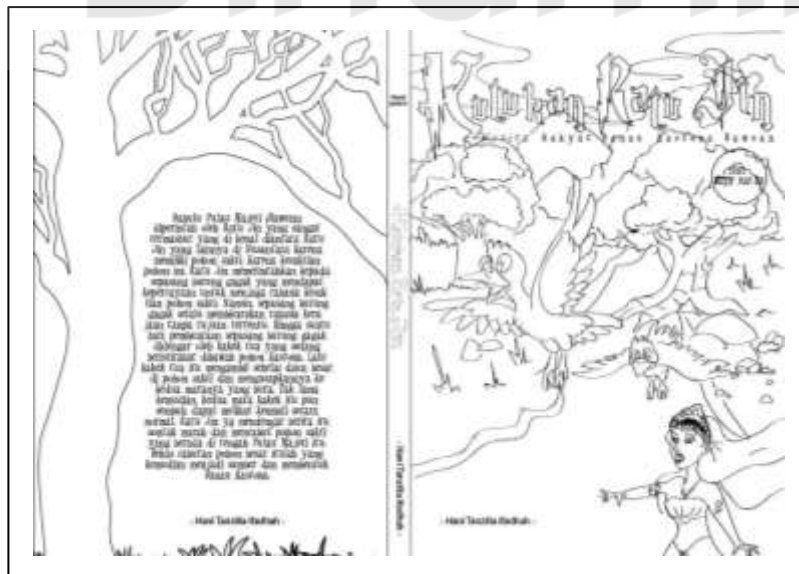
Pembuatan buku *pop up* ini menggunakan kertas *art paper* dengan *gramature* 260gr, kertas dengan ketebalan tersebut dapat berfungsi sebagai kekuatan pada kertas untuk melipat serta dapat menjaga ketahanan bagian-bagian pada *pop up*. Di bagian *cover* depan dan belakang menggunakan kertas *art paper* 260gr yang dilapisi dengan karton tebal yang berfungsi sebagai jilid *hard cover*. Jilid *hard cover* itu sendiri

sebagai pendukung dari kekuatan buku *pop up* ini, karena buku *pop up* ini memerlukan keleluasaan dalam membuka buku sebesar 180 derajat maka jilid *hard cover* sangat membantu dalam penyempurnaan buku *pop up* ini. Buku ini dilapisi laminasi yaitu glossy. Fungsinya adalah sebagai pelindung suatu media, sehingga menjadi lebih awet, lebih mengkilap, tahan gores dan mencegah terjadinya rusak atau retak.

#### 4.12 Perancangan Desain Layout

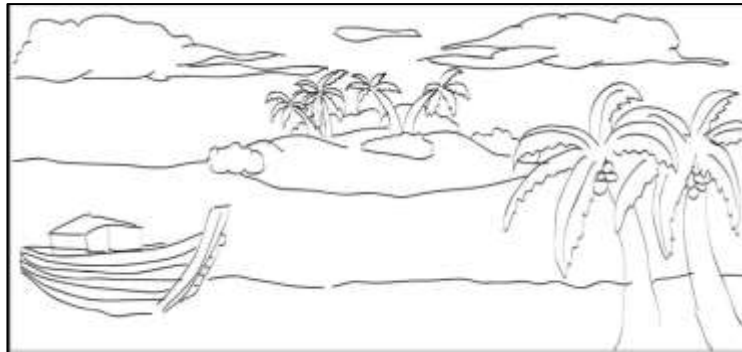
Dalam buku ini terdiri dari asal mula cerita rakyat Danau Kastoba, seperti pada gambar 4.25 yaitu bagaimana tokoh dan masing-masing karakter, hingga terjadinya Danau Kastoba serta amanat/pelajaran dari ceritanya. Berikut visual alur cerita tersebut :

##### 1. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.25 Sketsa Cover  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

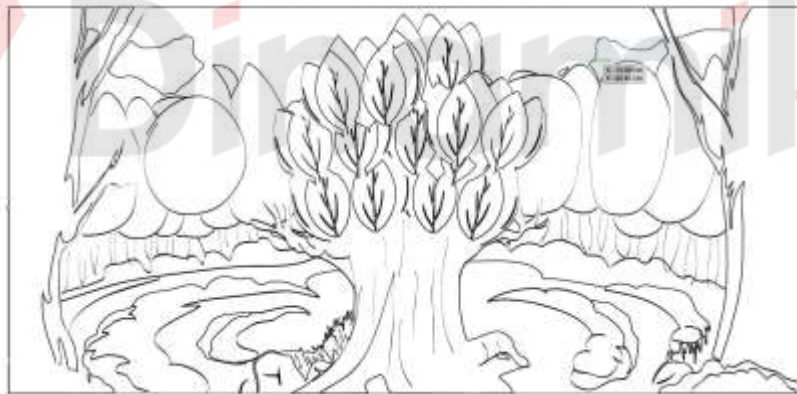
## 2. Pulau Bawean



Gambar 4.26 Sketsa Halaman 1-2  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Dahulu Pulau Bawean masih bernama Pulau Majeti, ketika itu Pulau Majeti diperintah oleh Ratu Jin yang berwibawa dan termasyur di Nusantara. Karena di daerah kekuasaannya memiliki pohon sakti yang tidak dimiliki oleh Ratu Jin yang lain. Pohon sakti itu bernama Pohon Kastoba. Untuk melestarikan pohon kebanggaannya, Ratu Jin memerintahkan sepasang burung gagak.”

## 3. Perkenalan Karakter Tokoh dan Pohon Kastoba



Gambar 4.27 Sketsa Halaman 3-4  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Hai Gagak! Kalian berdua akan mendapat tugas baru yang berat, tetapi mulia! Bersediakah engkau?”

“Dengan senang hati, Ratu!” sembah kedua gagak itu.

“Janganlah membocorkan rahasia kerajaan yang satu ini. Kerajaan kita memiliki pohon istimewa, segala bagian pohon itu amat berguna bagi kehidupan. Kewajibanmu sekarang adalah menjaga pohon itu serta bagian-bagiannya.

“Berjagalah dengan disiplin dari segala gangguan dan ancaman, baik dari luar atau dari dalam kerajaan sendiri. Awas! Jangan sekali-kali ada bangsa manusia yang mengetahui khasiat pohon tersebut”

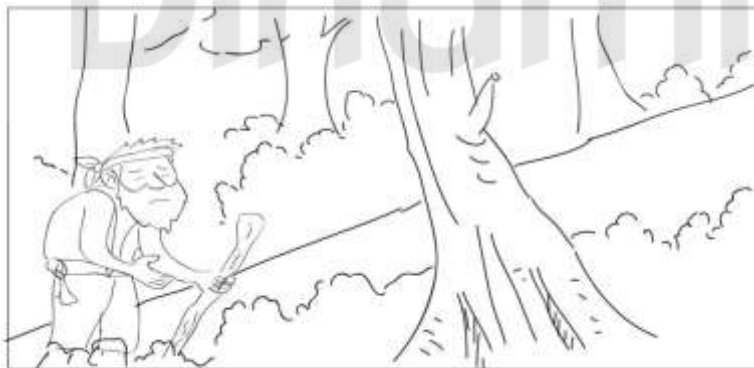
#### 4. Burung Gagak Yang Selalu Berbincang Tentang Pohon Kastoba



Gambar 4.28 Sketsa Halaman 5-6  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Mulailah kedua gagak itu berjaga dengan setia dan siap sedia. Siang dan malam hari, mereka melaksanakan tugas dengan penuh disiplin. Namun, hanya satu cacatnya. Dalam melaksanakan tugasnya, kedua burung gagak selalu membicarakan rahasia kerajaan tanpa tujuan tertentu. Sedangkan Ratu Jin berpesan agar rahasia kesaktian Pohon Kastoba yang dapat menyembuhkan segala penyakit agar dirahasiakan.”

#### 5. Kakek Tua Renta Sedang Berjalan dari Hutan



Gambar 4.29 Sketsa Halaman 7-8  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Matahari mulai terbenam, dari kejauhan tampak seorang kakek dengan tertatih berjalan sambil memegang tongkat di tangannya. Badannya sudah sangat lemah, kedua matanya pun buta.”



## 6. Kakek Beristirahat Di Bawah Pohon Kastoba yang Rindang

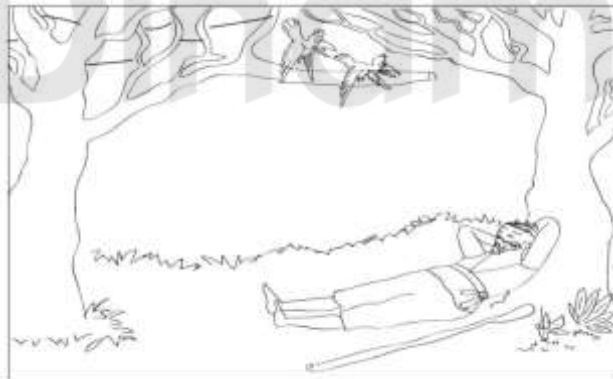


Gambar 4.30 Sketsa Halaman 9-10

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Legalah hati sang kakek. Tibalah ia di bawah pohon rindang yang sedang dijaga kedua gagak itu. Tempat itu cukup sejuk sehingga ia berminat untuk melanjutkan pertapaannya disana dalam usahanya untuk menyembuhkan kedua matanya yang buta akibat perbuatannya.”

## 7. Gagak Masih Selalu Berbincang Diatas Pohon Ketika Kakek Sedang Tidur



Gambar 4.31 Sketsa Halaman 11-12

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Kakek tua itu mulai mengantuk. Terdengarlah sayup-sayup percakapan yang agak aneh. Karena bukan percakapan manusia melainkan percakapan dari bangsa burung. Pembicaraan kedua burung gagak didengar oleh kakek tua buta yang sedang beristirahat dibawah Pohon Kastoba.”

## 8. Kakek Mendengar Pembicaraan Sepasang Burung Gagak



Gambar 4.32 Sketsa Halaman 13-14  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Seandainya kakek itu tahu, tentu dalam sekejap ia akan sembuh. Karena akarnya, batangnya dan rantingnya berguna sebagai tumbal bencana alam. Sehelai daunnya bisa menyembuhkan berbagai macam penyakit. Bunganya berguna untuk kekebalan tubuh!” ujar burung gagak jantan.

“Ssssstttt.....!!! Jangan keras-keras! Nanti terdengar olehnya!” celetuk sang jantan memperingatkan. Kakek tua itu mendengar dan menunggu dialog berikutnya.

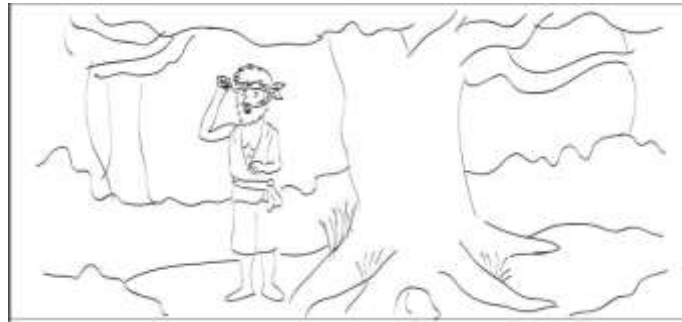
## 9. Kakek Meraih Sehelai Daun dari Dahan Pohon Kastoba



Gambar 4.33 Sketsa Halaman 15-16  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Kini, Pikirannya menjadi bimbang. Ia merenung dan memeras pikirannya. Setelah itu, dibulatkanlah hatinya untuk mengobati matanya sebagaimana saran suara-suara itu. Kakek tua itu pun kemudian berdiri dan menjangkau sehelai daun yang ada diatas kepalanya.”

### 10. Kakek Meneteskan Getah Ke Matanya



Gambar 4.34 Sketsa Halaman 17-18

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Gagang daun yang mengeluarkan getah itu ditetesan lalu diusap-usapkan ke kedua belah matanya yang buta itu.”

### 11. Pandangan Kakek Sembuh Dapat Melihat Kembali



Gambar 4.35 Sketsa Halaman 19-20

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Dalam waktu yang tidak lebih dari satu menit, terbukalah kedua mata kakek itu sedikit demi sedikit.

“Teriii.....maaaaa.....kasihhh..... burung gagaaaaaaakkkkkkkkk.....!!!!!!” ucap kakek sontak.”

“Suara itu mengangkasa dan menggelegar sehingga makhluk-makhluk disekitarnya mendengar dengan kaget.”

## 12. Kakek Senang Berteriak Kesana Kesini Tentang Khasiat Pohon Kastoba



Gambar 4.36 Skesta Halaman 21-22

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Senanglah hati sang kakek. Diamatinya ranting pohon itu satu-satu. Dan disela-sela sebuah ranting terdapatlah dua ekor burung jantan dan betina. Kedua burung gagak diatas pohon saling memandang pucat dan membisu. Mereka terkejut sebab ternyata percakapannya didengar oleh manusia. Yakni kakek itu.

“Gagaaaaa.....kkkkkkkkkk!!!!!! Terimakasih atas saran-saranmuuuuu..... Mataku sembuh karenamuuuuuuu!!!!!!”kata kakek tua.”

## 13. Ratu Jin Mendengar dan Marah



Gambar 4.37 Sketsa Halaman 23-24

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Mendengar berita tersebut, Ratu Jin tidak hanya marah, melainkan juga sangat murka. Matanya merah membara, berkilau tak terarah. Nafasnya tersengal-sengal dan dari keningnya bercucuran keringat panas. Karen ia tahu pohon itulah kebanggaannya. Dan kini telah diketahui kerahasiaannya oleh bangsa manusia.”

#### 14. Ratu Jin Mencabut Pohon Kastoba Sampai Ke Akar-Akarnya



Gambar 4.38 Sketsa Halaman 25-26

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Dengan amat cepat dan dengan kekuatan yang luar biasa, dipegangnya cabang pohon itu, kemudian dicabutlah sampai ke akar-akarnya lalu dilemparkan jauh-jauh. Pohon itu melayang-layang melewati gunung-gunung yang akhirnya tercebur ke laut dan terus mengambang mengelilingi Pulau Majeti. Akar-akarnya beserta tanah berada diatas permukaan air laut, sedangkan cabang, ranting dan daunnya berada di dalam air laut.”

#### 15. Ratu Jin Mengusir dan Mengutuk Burung Gagak

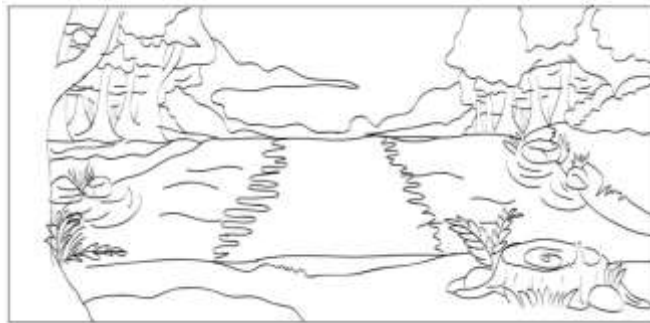


Gambar 4.39 Sketsa Halaman 27-28

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Ratu Jin juga menghukum dengan mengusir kedua burung gagak penjaga pohon itu. Bukan hanya mereka, tetapi semua jenis burung gagak harus keluar seketika itu juga dari Pulau Majeti. Sampai ke anak cucunya tidak diizinkan untuk kembali lagi ke Pulau Majeti. Sehingga sampai sekarang jenis-jenis burung gagak tidak ditemui lagi di Pulau Majeti (Pulau Bawean).”

### 16. Terbentuklah Danau Dari Akar Pohon Yaitu Danau Kastoba

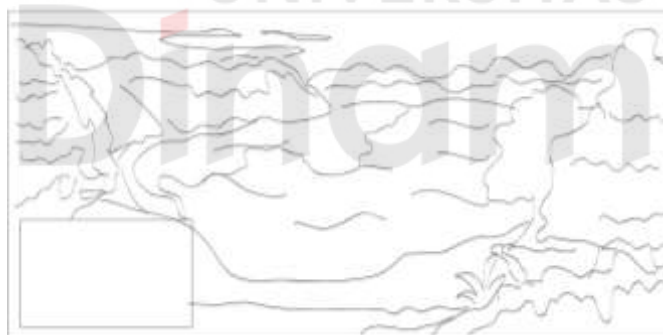


Gambar 4.40 Sketsa Halaman 29-30

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Bekas cabutan Pohon Kastoba tiba-tiba mengeluarkan air, yang lambat laun menjadi telaga atau danau. Sehingga danau itu dinamakan Danau Kastoba.”

### 17. Pesan Moral yang Didapatkan Dari Cerita Rakyat



Gambar 4.41 Sketsa Halaman 31-32

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

“Pesan dalam cerita rakyat ini adalah jadilah orang yang bertanggung jawab dalam memegang amanat. Jika kita lalai, maka kita akan menerima akibat buruk bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitar kita.”

#### 4.13 Produksi Media

##### 1. Pelaksanaan Program Media

Pelaksanaan program media dilaksanakan dengan estimasi jangka waktu satu tahun dengan pengaturan pengedaran agar tercipta publikasi yang informative, efektif dan efisien. Berikut adalah estimasi biaya media utama pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Estimasi Biaya Media Utama (*Primer Media*)**

No	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Desain Buku	25cm x 25cm	1	Rp.500.000,-	Rp.500.000,-
<b>Jumlah</b>					Rp. 500.000,-

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015)

##### 2. Estimasi Biaya Media Pendukung, pada tabel 4.5 dibawah ini.

**Tabel 4.5 Estimasi Biaya Media Pendukung (*Supporting Media*)**

No	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Flyer	A5	300	Rp. 4.500,-	Rp. 1.350.000,-
2.	Poster	A3	200	Rp. 5.000,-	Rp. 1.000.000,-
3.	Stiker	5cm x 8cm	500	Rp. 15.000,-	Rp. 7.500.000,-
4.	Pembatas Buku	20cm x 5cm	200	Rp. 5.000,-	Rp. 1.000.000,-
5.	Display Karakter	A3	100	Rp. 5.000,-	Rp. 500.000,-
<b>Jumlah</b>					Rp. 11.350.000,-

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015)



## BAB V

### IMPLEMENTASI DESAIN

Pada bab V ini akan dijelaskan mengenai implementasi karya yang diperoleh melalui proses penelitian dan pembuatan sketsa. Keseluruhan implementasi desain dibuat dengan menggunakan keyword yang telah ditemukan pada bab sebelumnya.

#### 5.1 Cover Depan dan Belakang

Pada gambar 5.1 ditunjukkan cerita diawali dari sebuah pulau dimana kisah awal munculnya cerita rakyat Danau Kastoba adalah berasal dari Pulau Bawean.. Konsep *cover* divisualisasikan konflik yang sesuai dengan judul buku yaitu “Kutukan Ratu Jin”. Ratu Jin yang murka dan marah hingga mengusir burung gagak dari Pulau Bawean. *Cover* belakang diberi sinopsis dari secuplik kisah ceritanya dan menggunakan visual suasana hutan. Berikut visual covernya:



Gambar 5.1 Halaman *Cover* Buku  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015



## 5.2 Halaman Hak Cipta, Kata Pengantar, dan Ucapan Terima Kasih

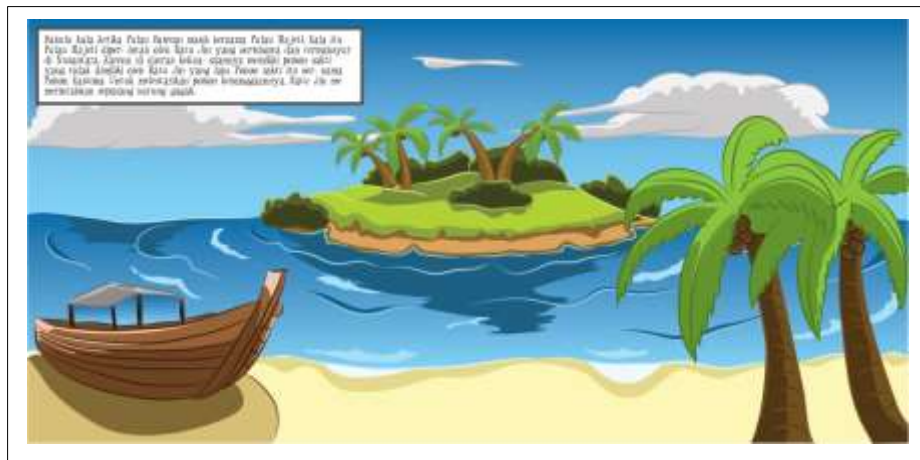


Gambar 5.2 Halaman Hak Cipta, Kata Pengantar dan Ucapan Terima Kasih  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada gambar 5.2 ditunjukkan tiga halaman ini merupakan halaman sebelum masuk isi cerita rakyat dari buku ilustrasi *pop up* “Kutukan Ratu Jin”. Elemen ilustrasi yang digunakan pada bagian ini menggunakan ilustrasi dengan teknik vektor untuk memberikan kesan dramatis dan nyaman untuk anak-anak dalam memahami cerita dan karakter dari cerita Danau Kastoba Bawean yang digunakan saat ini.

## 5.3 Halaman 1-2

Gambar 5.3 dibawah ini adalah halaman awal/pertama cerita. Visual yang digambarkan adalah suasana Pulau Bawean yang dimana asal cerita rakyat Danau Kastoba ini berasal dari Pulau Bawean. Keindahan Pulau Bawean yang penuh dengan kekayaan alam dan wisata baharinya. Gambar pantai yang tenang, ditumbuhi pohon kelapa yang tinggi dan rindang dan terdapat perahu “kotok” (penduduk Bawean yang menyebutnya). Dan ditengah-tengah diibaratkan sebuah Pulau Bawean yang indah dikelilingi lautan yang luas.



Gambar 5.3 Suasana Pulau Bawean  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

#### 5.4 Halaman 3-4

Di lembar halaman ini menceritakan Ratu Jin yang memerintahkan dengan visual bentuk tubuh tangan keatas seperti memberi perintah kepada sepasang burung gagak supaya menjaga dan dan tidak membocorkan rahasia khasiat pohon Kastoba.

Bentuk pohon Kastoba yang besar dan rindang, memiliki akar dan batang pohon yang besar dan kuat. Daun pohon Kastoba yang lebar seakan dibuat muncul dan timbul di halaman ini. Dengan menggunakan teknik V-Folding. Sedangkan visual sepasang burung gagak betina dan jantan yang bertengger diatas batang pohon yang sedang mendengarkan perintah sang Ratu Jin. Suasana tetap misterius warna ungu, background siluet supaya pohon Kastoba nampak muncul seperti gambar 5.4.



Gambar 5.4 Ratu Jin Memerintahkan Kepada Sepasang Burung Gagak  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.5 Halaman 5-6

Desain pada gambar 5.5 ini dimana visual yang ditampilkan adalah suasana pagi hari yang cerah di dalam hutan, nampak sepasang burung gagak jantan dan betina yang tanpa hentinya selalu membicarakan rahasia tentang kesaktian pohon Kastoba. *Background* pohon dibuat siluet supaya pohon yang ada di depan nampak muncul terlihat. Sebagian daun-daun berwarna hijau yang ada di atas burung gagak menambah kelengkapan dari pohon yang lebat daunnya. Di halaman ini terdapat teknik *pop up* yaitu teknik *rotary* yang digunakan burung gagak jantan, dimana teknik ini seakan dibuat kanan dan kiri pada kepala burung gagak jantan. Sedangkan burung gagak betina menggunakan teknik *parallel slide* yang dimana teknik dorong dan tarik keatas dan kebawah seakan-akan sepasang burung gagak sedang berbincang.



Gambar 5.5 Burung Gagak yang Selalu Berbincang Tentang Rahasia  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.6 Halaman 7-8

Pada gambar 5.6 ini memvisualisasikan kakek tua renta dengan pakaian compang-camping yang sedang berjalan dari hutan. Fisik kakek tua itu sudah tidak kuat lagi. Ia tertatih-tatih berjalan dengan mata yang buta, hanya dibantu dengan sebuah tongkat kayu. Teknik *pop up* yang ditampilkan di halaman ini adalah teknik *internal stand*, dimana teknik ini dibuat berdiri lebih tinggi dari buku sekitar 3cm seakan-akan nyata atau nampak pada pohon Kastoba dan daun-daun disekitarnya.



Gambar 5.6 Kakek Tua Sedang Berjalan di Hutan  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.7 Halaman 9-10

Ilustrasi yang diberikan pada gambar 5.7 ini adalah seorang kakek tua tiba di sebuah pohon rindang yaitu pohon Kastoba. Kakek itu beristirahat karena lelah setelah menyusuri hutan. Tempat yang cukup sejuk banyak pepohonan. Namun diatas kakek tua itu beristirahat digambarkan ada sepasang burung gagak yang sedaritadi bertengger di atas pohon. Di halaman ini sama dengan halaman berikutnya menggunakan teknik *pop up internal stand*, seolah-olah gambar berdiri dan muncul. Objek yang dibuat *pop up* adalah kakek tua yang sedang duduk, pohon Kastoba serta daun-daun disekitarnya.



Gambar 5.7 Kakek Beristirahat di Bawah Pohon Kastoba  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.8 Halaman 11-12

Pada gambar 5.8 ini digambarkan suasana hutan yang cerah dan kakek tua mulai mengantuk berniat beristirahat tidur. Namun tetap saja burung gagak ini bercakap tiada hentinya. Hingga pembicaraan kedua burung gagak sayup-sayup didengar oleh kakek tua yang beristirahat di bawah pohon Kastoba.



Warna coklat pada pohonnya dan didukung dengan tumbuhan yang berwarna hijau. Cocok untuk suasana hutan yang sunyi dan tenang.



Gambar 5.8 Burung Gagak Selalu Berbincang Saat Kakek Beristirahat  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.9 Halaman 13-14

Visualisasi gambar 5.9 suasana di dalam hutan dimana kakek tua tersebut menengadahkan telinganya atau memiringkan kepalanya untuk mendengarkan lebih jelas percakapan burung gagak tersebut, visual yang ditampilkan adalah pepohonan, semak, rerumputan dan gestur burung gagak yang menunjuk kakek tua.



Gambar 5.9 Kakek Mendengar Percakapan Burung Gagak  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.10 Halaman 15-16

Desain yang ditampilkan pada gambar 5.10 ini menggambarkan kakek yang sedang meraih sehelai daun dari dahan pohon Kastoba, ilustrasi yang dibuat adalah suasana di hutan, sepasang burung gagak bertengger diatas ranting pohon dan seorang kakek tua yang terbangun dan berdiri untuk mengambil sehelai daun untuk menyembuhkan matanya. Berikut visualnya:



Gambar 5.10 Kakek Meraih Daun dari Atas Pohon  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.11 Halaman 17-18

Visual desain pada gambar 5.11 ini yang ditampilkan adalah tetap suasana di hutan dimana visual meliputi kakek tua, pohon, semak, dan sepasang burung gagak. Tidak jauh dari desain pada halaman sebelumnya. Visual kakek tua itu yang berdiri setelah menjangkau sehelai gagang daun dari pohon Kastoba lalu diteteskannya ke kedua belah matanya yang buta itu.



Gambar 5.11 Kakek Meneteskan Getah Pada Matanya  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.12 Halaman 19-20

Pada gambar 5.12 ditunjukkan tampilan visual pada halaman ini (*close up*) pada keseluruhan wajah sang kakek tua. Dimana kakek tua itu mendapatkan keajaiban setelah meneteskan getah ke matanya. Visualnya adalah mata kakek tersebut terbuka lebar-lebar dan tangan mengangkat setengah keatas tanda ketidakpercayaan akan kesaktian pohon Kastoba yang dapat menyembuhkan matanya yang buta itu. Visual bibir kakek yang berteriak kencang dan menggelegar mengucapkan terimakasih kepada burung gagak.



Gambar 5.12 Kakek Tua Dapat Melihat Kembali  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015



### 5.13 Halaman 21-22

Visual yang ditampilkan di gambar 5.13 ini adalah Tetap pada suasana hutan dan semak-semak. Dan gerakan tubuh kakek tua kesana kemari yang girang bukan kepalang karena kedua matanya kembali sembuh lagi. Berterimakasih kepada kedua burung gagak yang memberikan saran supaya mata sang kakek bisa sembuh.



Gambar 5.13 Kakek Girang Kesana Kemari  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.14 Halaman 23-24

Pada gambar 5.14 menampilkan Ratu Jin sedang marah visual wajah Ratu Jin yang murka, mata merah membara, nafasnya tersengal-sengal. Setelah mendengar berita bahwa kesaktian pohon Kastoba telah dibongkar. Suasana hutan yang gelap karena kemurkaan Ratu Jin, awan yang tidak lagi cerah.



Gambar 5.14 Ratu Jin Marah dan Murka  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.15 Halaman 25-26

Gambar yang ditampilkan di gambar 5.15 ini adalah Ratu Jin yang mencabut pohon Kastoba sampai akar-akarnya. Wajah marah membara dan terdapat gambar tamparan petir sebagai pendukung visual kemarahan Ratu Jin. Dan sepasang burung gagak yang terbang lari menjauh. Karena Ratu Jin marah. Warna ungu membuat kesan mistis pada background suasana langit. Awan yang menggumpal jadi satu karena kemarahan Ratu Jin kepada burung gagak.



Gambar 5.15 Ratu Jin Mencabut Pohon Kastoba  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.16 Halaman 27-28

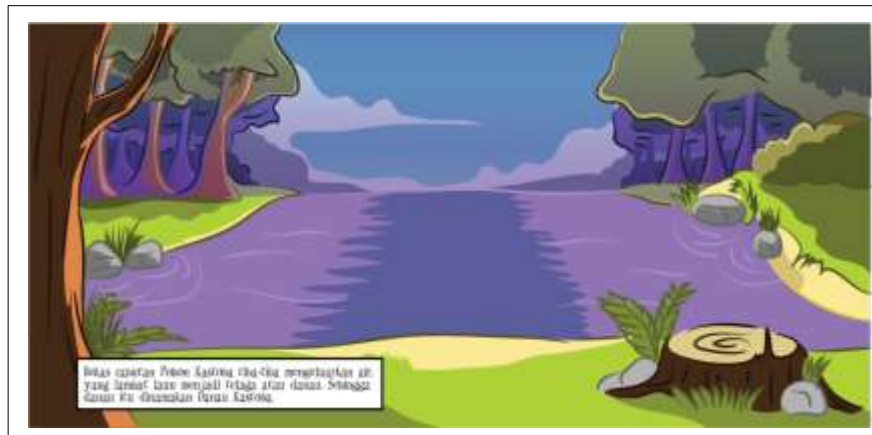
Visual pada gambar 5.16 ini adalah Ratu Jin menghukum dengan mengusir mengusir sepasang burung gagak yang tidak bisa menepati janjinya dan lalai dalam menjalankan tugasnya. Tangan kanan Ratu Jin yang menghadap ke depan dan wajah yang masih marah dan murka. Setting tempat di hutan, dimana tempat pohon Kastoba berada. Dan visual burung gagak yang terbang ketakutan karena amarah Ratu Jin.



Gambar 5.16 Ratu Jin Mengusir dan Mengutuk Burung Gagak  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.17 Halaman 29-30

Inilah suasana Danau Kastoba yang dimana divisualisasikan pada gambar 5.17 yaitu setting danau yang tenang. Warna danau yang ungu menggambar tempat yang masih dalam suasana mistis karena sihir dan kutukan Ratu Jin.



Gambar 5.17 Suasana Danau Kastoba  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 5.18 Halaman 31-32

Pada gambar 5.18 ini menggambarkan suasana Danau Kastoba saat ini. Tampak dari atas, Danau Kastoba tampak sangat tenang dan sejuk. Di halaman ini membahas tentang pesan moral yang diambil dari cerita rakyat tersebut. Sebagai halaman penutup, di halaman ini tidak lupa memperlihatkan foto Danau Kastoba yang diambil oleh penulis.



Gambar 5.18 Pesan Moral yang Didapatkan dari Cerita Rakyat  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

## 5.19 Desain Media Pendukung

### 1. Stiker



Gambar 5.19 Stiker

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

### 2. Pembatas Buku



Gambar 5.20 Pembatas buku

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

Desain stiker pada gambar 5.19 dan pembatas buku pada gambar 5.20 menjadi media pendukung dari Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* ini dengan teknik cutting stiker berukuran 5cm x 8cm dan pembatas buku berukuran 20cm x 5cm yang



bergambar pohon Kastoba, yang mudah diingat tentunya sangat menarik bagi anak-anak untuk disimpan.

### 3. Poster dan *Flyer*



Gambar 5.21 Poster dan *Flyer*  
Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2015

Pada gambar 5.21 adalah desain poster dan *flyer* sama keduanya. Karena tak jauh beda informasinya. Hanya beda dari ukurannya saja. Poster menggunakan kertas art paper 260gr ukuran A3 sedangkan flyer ukuran A5 menggunakan kertas art paper 150gr. Dari keduanya menginformasikan bahwa peluncuran buku ilustrasi *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean adalah pada tanggal 14-16 Agustus 2015 bertempat di Lt.Ground (East Rotund) Grand City Mall Surabaya.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

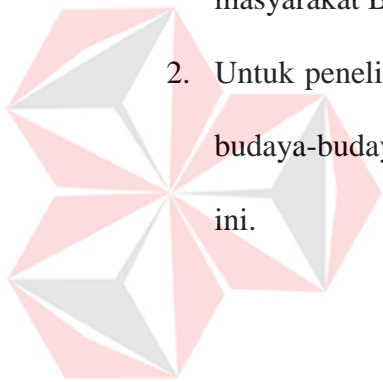
Penciptaan buku ini bertujuan sebagai media pengenalan untuk menarik minat baca anak-anak dengan menggunakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean. Maka dari penjelasan tentang penciptaan buku tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan buku ini bertujuan untuk sebagai media pengenalan dengan mengangkat cerita rakyat Danau Kastoba Bawean berdasarkan naskah yang sudah ada, dengan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik *pop up*.
2. Dari berbagai teknik kreativitas metode *pop up* diharapkan perancangan ini dapat menambah nilai estetika dari buku ini dan membuat masyarakat Indonesia lebih tertarik sehingga masyarakat Indonesia kembali mengenal budaya lokal dan mendapatkan nilai-nilai moral untuk bersosialisasi terutama anak-anak.
3. Tema “*mysterious*” dari buku ilustrasi ini dapat tersampaikan dan dipahami oleh pembaca khususnya anak-anak.
4. Mengenalkan buku *pop up* di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun dan segmentasi geografis di Propinsi Jawa Timur.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian penciptaan buku ilustrasi *pop up*, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis *pop up* dan dengan harapan buku ilustrasi *pop up* ini dapat menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat Danau Kastoba dari Bawean bagi masyarakat Bawean maupun masyarakat sekitarnya terutama anak-anak.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan serta melestarikan budaya-budaya bangsa yang kini kian tidak dianggap lagi di jaman modern seperti ini.



UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arifin. 2010. *Penelitian Pendidikan - Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jogjakarta: LILIN PERSADA.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Anak*. Jakarta : Balai Pustaka
- Danandjaja, James. 1986. *Folklore Indonesia*. Cetakan ke-2. Jakarta: Grafiti pers
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta : Balai Pustaka, 2001
- Fandy Tjiptono, 2008. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi
- Hiner, M. 2006. *Paper Engineering for Pop Up Book and Cards*. London
- Hurlock, Elizabet B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Kasali, Rhenald. 2000. *Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi, Tergetting, Positioning*. Jakarta : Gramedia
- Kotler, Philip & Hermawan Kertajaya, Iwan Setiawan, 2011. *Marketing 3.0, From Products To Customers, To The Human Spirit*. Canada : John Wiley and Sons, Inc.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja ROSDAKARYA.
- Muktiono, Joko. D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Nancy Larson Bluemel. 2012. Rhonda Harris Taylor. *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. California: Samta Barbara

- Papalia, Diare E, dkk. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta:Kencana
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi* Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Surianto, 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: PT. Grmaedia Pustaka Umum
- Sarwono. J & Lubis, H. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sunaryo, A. 2002 dikutip dalam Aditya Dewa Kusuma (2013). *Perancangan Buku Pop Up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu*
- “The Importance Of Illustrations In Children’s Books” in *Illustrating For Children* Edited By Mabel Segun. Ibadan : CLAN, 1998 PP : 25-27
- Usman Zulfa. 1996. *Cerita Rakyat Dari Bawean (Jawa Timur)*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Whelan Bride M. 1994. *Color Harmony A Guide To Creative Color Combinations*. United States of America: Rockport Publishers,Inc

#### **Sumber Jurnal Tugas Akhir:**

- Putra Eka, Yefune. 2012. *Pembuatan Buku Cerita Anak Sebagai Pengenalan Aksara Jawa Melalui Cerita Aji Saka Dengan Metode Pop Up*. Surabaya : Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya
- Hidayat, Yohansyah Erric. 2012. *Perancangan Komunikasi Visual Media Buku Cergam Pop Up Pengenalan Tokoh Gundala Putera Petir Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*. Surabaya : DKV UK.PETRA

**Sumber Web :**

<http://www.kemendagri.go.id> (diakses 5 Oktober 2014)

<http://dgi-indonesia.com> (diakses 10 Oktober 2014)

<http://robertsabuda.com> (diakses 12 Oktober 2014)

<http://gresikkab.go.id> (diakses 08 September 2014)

<http://lib.unnes.ac.id> (diakses 23 September 2014)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**