



**PERANCANGAN BUKU *POP UP* SURO DAN BOYO DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING UNTUK MENGENALKAN LEGENDA KOTA
SURABAYA PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Hendricho Yesayas Prasetio Umakpauny

18420100012

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* SURO DAN BOYO DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING UNTUK MENGENALKAN LEGENDA KOTA
SURABAYA PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Nama : Hendricho Yesayas Prasetio Umakpauny
NIM : 18420100012
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITASDINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU *POP UP* SURO DAN BOYO DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* UNTUK MENGENALKAN LEGENDAKOTA SURABAYA PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Hendricho Yesayas Prasetyo Umakpauny
NIM: 18420100012

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan Penguji
Pada: Selasa, 24 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

- I. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom
NIDN: 0704017701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101

Penguji:

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Location: Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.14
15:48:13 +07'00'

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.15
07:09:11 +07'00'

Universita
Dinamika

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

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.15
15:57:45 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802

Dekan fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

“Selalu ingat proses dan perjuangan yang sudah ditempuh “



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBARAN PERSEMBAHAN



“ Untuk semua orang tercinta dan teman-temanku yang sudah memberi dukungan “

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Hendricho Yesayas Prasetyo Umakpauny
NIM : 18420100012
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU POP UP SURO DAN BOYO
DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING UNTUK
MENGENALKAN LEGENDA KOTA SURABAYA PADA
ANAK USIA 5-10 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Januari 2023



Hendricho Yesayas Prasetyo Up
NIM : 18420100012

ABSTRAK

Membaca di Indonesia masih dikatakan sangat rendah saat ini, masalah yang sering terjadi adalah kurangnya pemahaman tentang apapun yang katanya dan katanya namun belum tentu tau pasti sebuah pesan yang selalu ada dalam setiap bacaan buku legenda hanyalah sebuah cerita rakyat yang memiliki pesan dan moral tersendiri, salah satunya yakni cerita suro dan boyo atau biasa dikenal cerita asal usun nama kota Surabaya, yang menjadikan pusat perhatian yakni patung suro dan boyo yang sampai saat ini masih berdiri tegak menjadi simbolik kota Surabaya sudah banyak yang tau pembahasan tentang cerita sura dan baya ini namun sedikit tau tentang nilai yang terkandung didalamnya seperti latar belakang sejarah yang singkat yang dibungkus oleh cerita legenda yang lucu dan menarik agar seperti anak usia 5-10 tahun lebih tertarik untuk membaca cerita, bukan hanya itu saja untuk usia 5-10 tahun memang sudah untuk diberi pemahaman untuk menanamkan minat baca tapi setidaknya bisa diberi dorongan yang membantu mereka mengolah kreatifitas dan juga inovasi bahwa buku bisa dijadikan objek kreatif seperti buku interaksi *pop up*. Maka dari itu adanya penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaksi *pop up* dengan teknik *digital painting* untuk meningkatkan minat baca anak usia 5-10 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian ini peneliti mendapatkan sebuah keyword yakni *learning* dapat diartikan dalam bahasa Indonesia yakni belajar untuk menentukan konsep perancangan karya.

Kata Kunci : *Minat Baca, Cerita rakyat, Sura dan baya, pop up book.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Dengan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai prasyarat dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan tepat waktu. Pada laporan tugas akhir ini, penulis membahas tentang “Perancangan buku *pop up* legenda suro dan boyo dengan teknik *digital painting* untuk mengenalkan legenda kota Surabaya pada anak usia 5-10 Tahun” Proses penyusunan hingga terwujudnya laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis memberikan terima kasih yang sedalam- dalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, berkat, dan rahmatnya dalam memudahkan penulisan proposal tugas akhir ini.
2. Kedua orangtua yang selalu memberikan support, motivasi, serta doa kepada anak-anaknya.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika
4. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom dan Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir saya.
5. Teman-teman seangkatan DKV 18 yang selalu saling support.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, dan masih ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya. Semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan dan sumber informasi.

Surabaya, 15 Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Cerita Rakyat	6
2.2.1 Macam-macam Cerita Rakyat	6
2.2.2 Legenda Surabaya.....	6
2.3 Minat Membaca	8
2.4 Buku <i>Pop up</i>	9
2.4.1 Pengertian Buku <i>Pop up</i>	9
2.4.2 Jenis-jenis Teknik <i>Pop up</i>	10
2.4.3 Manfaat buku <i>Pop up</i>	12
2.4.4 Prinsip-prinsip Desain	13
2.5 <i>Layout</i>	15
2.5.1 Pengertian <i>Layout</i>	15
2.6 Tipografi	17
2.6.1 Jenis-Jenis Tipografi	17
2.7 Warna.....	23
2.8 Ilustrasi	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Unit Analisis	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4 Observasi	26

3.4.1 Wawancara	27
3.4.2 Studi Literatur.....	27
3.4.3 Studi Kompetitor.....	28
3.5 Teknik Analisis Data	28
3.5.1 Reduksi	28
3.5.2 Penyajian	29
3.5.3 Penarikan Kesimpulan	29
3.6 Analisis SWOT	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil Pengumpulan Data	31
4.1.1 Hasil Observasi.....	31
4.1.2 Hasil wawancara.....	31
4.1.3 Studi Literatur.....	37
4.1.4 Dokumentasi.....	37
4.2 Hasil Reduksi Data.....	38
4.3 Hasil Penyajian Data.....	40
4.4. Kesimpulan.....	40
4.5 Konsep dan <i>Keyword</i>	41
4.5.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i> (STP)	41
4.5.2 <i>Uniqe selling preposition</i> (USP).....	42
4.5.3 Analisis SWOT	43
4.5.4 <i>Keyword</i>	44
4.5.5 Deskripsi <i>keyword</i>	45
4.6 Konsep Karya	45
4.6.1 Konsep Perancangan Karya	45
4.6.2 Tujuan Kreatif.....	45
4.6.3 Stategi Kreatif.....	45
4.7 Strategi Media	48
4.8 Implementasi Media	50
4.8.1 Media Utama	50
4.8.2 Hasil Implementasi.....	53
4.8.3 Media Pendukung	53
BAB V PENUTUP.....	56

5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Transformations</i>	10
Gambar 2.2 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Volvelles</i>	10
Gambar 2.3 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Peepshow</i>	11
Gambar 2.4 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Pull-tabs</i>	11
Gambar 2.5 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Crousel</i>	11
Gambar 2.6 Buku <i>Pop Up</i> Teknik <i>Box & Cylinder</i>	12
Gambar 2. 7 Font <i>Adobe Caslom Pro</i>	18
Gambar 2.8 Font <i>ITC New Bakerville</i>	18
Gambar 2. 9 Font <i>ITC Bodoni Twelve</i>	19
Gambar 2.10 Font <i>Clarendon</i>	19
Gambar 2. 11 Font <i>ITC Lubalin Graph</i>	20
Gambar 2.12 Font <i>Cooperplate Gothic Bold</i>	20
Gambar 2.13 Font <i>franklin Gotic</i>	21
Gambar 2. 14 Font <i>ITC Avant Grade Gothic</i>	21
Gambar 2. 15 Font <i>Bickham Script Pro</i>	22
Gambar 2. 16 Font <i>Mistral</i>	22
Gambar 2.17 Font <i>ITC Ballerino</i>	23
Gambar 2. 18 Font <i>ITC Deelirious</i>	23
Gambar 3.1 Buku <i>Pop Up</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata Penulis	58
Lampiran 2 Hasil Plagiasi	59
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	62
Lampiran 4 Kartu Seminar.....	64



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku ialah alternatif untuk menambah sumber wawasan dan informasi. Semakin sering membaca buku maka semakin luas wawasan dan informasi yang ada. Sebaliknya semakin kurang membaca buku maka semakin kurang informasi yang didapat. Kasus yang kerap muncul yakni minimnya minat membaca buku atau dapat dikatakan rendahnya minat membaca buku. Kemungkinan besar disebabkan oleh meningkatnya jumlah kegiatan diluar membaca seperti melihat televisi dan internet karna lebih instan mengakses informasi yang didapat, seharusnya jika lebih baik bila membaca buku menjadi sebuah kebiasaan atau minat jika dilakukan scara berkala dan bervariasi.

Dikutip dari perpustakaan nasional republic Indonesia (www.perpusnas.go.id) Kasus nasional menurut UNESCO 2016 menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan ke 2 dari bawah mengenai literasi dunia, literasi sendiri menurut kbbi artinya pengoptimalan kemampuan seseorang dalam menulis dan membaca, terhitung hanya 0,001 diartikan hanya 1 orang yang rajin membaca dalam kalkulasi 1.000 orang, diriset yang berbeda dilakukan oleh *Central Connecticut State University* di New Britain, Amerika Serikat 2016 bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* menyatakan bahwa dari 61 negara dengan studi minat baca, Indonesia menduduki peringkat ke 60.

Bedasarkan data yang diteliti dikutip dari web resmi jatimantarnews.com (diakses tanggal 12 Mei 2022) menjelaskan bahwa anggota Dewan pendidikan jatim isa Ansori mengatakan Surabaya adalah kota dengan minimnya minat baca, disebabkan dari meningkatnya diluar kegiatan membaca, tetapi masih berkaitan dalam pencarian informasi. Berdasarkan data Hotline pendidikan menyebutkan untuk 42 persen kegiatan melihat TV, 38 persen berkaitan dengan internet, selebihnya berkaitan degan buku dan Koran. Dan menurut dia rendahnya minat baca adalah disebabkan oleh buku yang sediakan ditaman baca kurang menarik.

Setalah menggali informasi seputar kota Surabaya terdapat perkumpulan kecil dari remaja kreativitas yang menamai kelompok mereka dengan sebutan

sekuat tv, dari hasil observasi awal ditemukannya taman baca masyarakat yang tidak terpakai di jalan Kenjeran no 155 dan juga ada perpustakaan kecil yang disediakan oleh pemerintah dan sering diadakan KKN atau acara kampus dari berbagai universitas yang ada, ditemukannya masalah krusial karena dari pemerintah saja belum bisa mendorong minat anak-anak tersebut dan akhirnya peneliti menawarkan solusi sebagai upaya meningkatkan minat baca karena usia 5-10 tahun di sekuat tv itu menggunakan buku interaksi yaitu pop up dengan cerita suro dan bayo.

Menurut Winarti & Setiani (2019) Berdasarkan teori piaget yang menyebutkan bahwa pada anak usia 0-7 pada tahap *sensorimotorik* dan *praoperasional* belum terpenuhi dengan pembelajaran yang berat. Hal ini karena usia 0-7 tahun anak belajar dari sentuhan dan penglihatan sesuai benda nyata. Jadi pada usia 0-7 tahun anak belajar dengan benda konkret. Jenis media pembelajaran sangat bervariasi, seperti: audio, cetak, audio-cetak, dan multimedia. Namun, berdasarkan karakteristik perkembangan piaget tersebut, maka media yang cocok untuk anak usia 0-7 tahun adalah media cetak, hal ini bisa dijadikan dasar untuk anak sekuat tv usia 5-10 tahun kreativitas dari remaja sekitar cukup membuat sebuah inovasi yang kreatif, yang dimana beberapa dari mereka juga belum bersekolah. Namun mereka mempunyai semangat dan percaya diri untuk membuat sebuah konten pada video dengan pemuda sekuat tv yang membuat sketsa dan konsep dan diperankan oleh anak-anak kecil tersebut. Namun beberapa hal kecil yang mungkin membuat heran, karena sebagian dari mereka yang bergabung dalam komunitas ini dari usia belum mengenal dongeng rakyat nusantara yakni salah satunya asal usul kota Surabaya Sasaran yang dicapai dalam pendidikan adalah kepemilikan atas prinsip tentang kenyataan, kebenaran, dan nilai yang abadi dan tidak tertarik dengan ruang dan waktu. Menurut Erfinanto (www.Liputan6.com diakses 5 Mei 2022) Suro dan boyo adalah salah satu contoh legenda yang berada di Surabaya, dalam kasusnya cerita ini mengulik bagaimana nilai dan norma ditunjukkan bagaimana mempertahankan wilayahnya dan menentang bahaya, yang menarik dari cerita ini adalah cerita ini berasal dari sejarah lokal turun temurun bagaimana asal usul nama Kota Surabaya yang menarik dari cerita ini adalah cerita ini berasal dari legenda

turun temurun bagaimana asal usul nama kota Surabaya dan masih banyak masyarakat hanya tau cerita singkat dan terbatas. Dalam buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul *Riwayat Surabaya Rek*, menuliskan bahwa dulu Surabaya yang biasa disebutkan yaitu: kota buaya, karna keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karna pengucapan memiliki nuansa”bringas”.

Menurut Nurgiyanto (2005), dongeng ialah cerita rakyat lisan yang tidak dianggap benar-benar terjadi, tidak terikat oleh waktu dan tempat, karena terutama untuk menghibur sebgaiian dengan berisikan ajaran moral, menggambarkan kebenaran, dan mengandung sindiran. Seperti pada umumnya, namun tak sedikit juga yang bosan dengan buku yang dibaca terkadang bosan dengan cerita yang sama dengan gambar yang sama, anak dengan usia dini dengan anak usia 6 tahun keatas kemungkinan memiliki ketertarikan dalam gambaran visualnya agar mereka punya minat untuk membaca cerita, perancangan agar buku dongeng tersebut menjadi diminati, dibaca, dan didengarkan dengan cara memilih teknik *pop up book*. Menurut Dzuanda (2011), Beberapa teknik popo up yang harus dijadikan dasar dalam pembuatan *pop up book* yakni : pembuatan *pop up book* yakni, *Transformations, Volvelles, Peepshow, Pull-tabs, Carousel, Box dan cylinder*.

Untuk upaya meningkatkan minat baca anak dimulai dari cerita lokal. Maka salah satu medianya *pop up book*, dengan pilihan teknik *transformations* dan *pull-tabs* yaitu tampilan terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun vertical, dibanding dengan cerita buku biasa *pop up book* lebih memberikan sentuhan imajinasi dan interkasi dengan apa yang mereka baca dengan gambar yang mereka sentuh saat timbul pada buku tersebut, maka orang tua dan guru akan lebih mudah memberikan informasi karna media yang di baca menarik hatinya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas tujuan laporan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana nantinya anak tertarik dengan buku *pop up* suro dan boyo sebagai upaya mengenalkan legenda kota Surabaya pada usia 5-10 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah pada perancangan ini adalah bagaimana merancang buku *pop up* legenda suro dan boyo untuk mengenalkan ceita suro dan boyo untuk anak usia 5 -10 tahun di Suarabaya?

1.3 Batasan Penelitian

Agar lebih jelas dan terarah, terdapat beberapa batasan masalah yangakandirancang pada penelितihan ini, antara lain :

1. Membuat *pop up book trasformation* dan *pull-tabs* cerita lokal “ suro dan boyo”
2. Untuk usia 5 -10 tahun
3. Cerita berdasarkan legenda asal usul kota Surabaya “ suro & boyo “
4. Membuat *pop up book* dengan teknik *digital painting*.
5. Menekankan edukasi belajar untuk usia 5-10 tahun
6. Media pendukung : *X-Benner*, gantungan kunci, poster, stiker

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang buku *pop up* legenda suro dan boyo untuk mengenalkan cerita suro dan boyo pada usia 5-10 tahun di Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan dalam menambah ilmu mengenai perancangan *pop up book* bagi anak untuk dapat berimajinasi lebih dan menambah ilmu dengan belajar dengan bercerita. dan mahasiswa yang membahas penelitian yang serupa. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk mengenal tekik *pop up* dan juga cerita lebih menarik lagi.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki dua acuan yang pertama Penelitian sebelumnya ditujukan untuk menganalisis dari penelitian yang sudah dibahas oleh Ary Putra Dwika Fahmy (2017) mahasiswa desain komunikasi visual, Stikom Surabaya, dengan judul Perancangan buku *pop up* monument cagar budaya di Surabaya dengan teknik *box* and *cylinder* sebagai upaya pengenalan sejarah terhadap anak sekoah dasar, perancangan tentang pembuatan buku cerita anak ini yakni agar menimbulkan semangat menyukai peninggalan monument bersejarah bagi anak usia 6–11 tahun, dan dapat menimbulkan minat baca pada anak sekolah pembuatan buku ini menggunakan teknik *box* dan *cylinder*, sebagian besar dari tema pembuatan buku ini, penulisan informasi. Hasil pembuatan buku tersebut diharapkan dapat memicu pemikiran para pembuat buku cerita untuk menumbuhkan minat baca pada anak sekolah dan mengetahui monument bersejarah.

Penelitian kedua sebelumnya dibahas oleh Oktavina Resti, Dedit Priyono, Hariyanto (2021) mahasiswa teknik elektronika konsentrasi desain komunikasi visual, politeknik harapan bersama Tegal, Mataram, dengan judul perancangan buku *pop up* cerita rakyat jika poleng sebagai upaya memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak sekolah dasar, perancangan tersebut pembuatan buku *pop up* dengan teknik *vector* dengan hasil mengembangkan budaya membaca dengan memperkenalkan budaya lokal agar dapat memicu minat baca namun keunikannya masih belum ada pembedanya yang membedakan dari penelitian saya adalah penciptaan buku *pop up* teknik *transformation* legenda suro dan boyo, gambaran karakter sekuatv difokuskan dengan menggunakan teknik *digital painting* pada cerita, contohnya buaya diperankan oleh salah satu anak sekuat tv dengan umur 5 tahun dan hiu digambarkan oleh anak dengan umur 5 tahun, hal ini menarik dengan adanya karakter tersebut anak-anak semakin berimajinasi lebih dan bagaimana minta baca pada anak meningkat dengan imajinasi, yang baik dan kreatif dengan teknik *pop up* ini sangat membantu terbentuknya kreatifitas anak terhadap perkembangan.

2.2 Cerita Rakyat

Menurut Humanika (2015) tentang pengertian cerita rakyat yakni tentang sastra lisan kekayaan sejarah dan budaya Indonesia yang berbentuk prosa dan memiliki ciri khas daerah sendiri.

2.2.1 Macam-macam Cerita Rakyat

Menurut Hardiansyah (2012) macam-macam cerita rakyat, yakni:

1. Legenda
Menjelaskan dalam balutan cerita budaya lokal yang menceritakan tentang seorang tokoh, suatu peristiwa atau tempat
2. Sage
Menceritakan sebuah peristiwa sejarah yang sudah berdampiang dengan fantasi rakyat.
3. Mite
Menceritakan kejadian yang berunsur pada kepercayaan lama contohnya tentang dewa-dewi, roh halus, atau kekuatan gaib.
4. Fabel
Cerita yang seekor binatang yang menampilkan watak dan karakter budi manusia.
5. Parable
Cerita yang tokohnya diperankan oleh seekor binatang dan manusia.
6. Cerita jenaka
Cerita yang berisi kisah lucu atau jenaka.

2.2.2 Legenda Surabaya

Sejak awal berdirinya kota Surabaya kental dengan nilai kepahlawanan sejak awal berdirinya kota Surabaya. Istilah nama kota Surabaya terdiri dari kata suro (berani) dan boyo (bahaya) selalu terkait dengan nilai heroisme Menurut buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul “Riwayat Surabaya Rek” menuliskan bahwa dulu Surabaya dijuluki gerbang nusantara timur dikarnakan patih gajah mada mengikrarkan Sumpah Palapa, dengan menyebut *Nuswantara* sebagai jajaran kesatuan pulau-pulau di Indonesia, maka terkesan

pusat pemerintahan nusantara yakni ibukota Majapahit di Jawa Timur, dan gerbang nusantara dari timur itu yakni pelabuhan laut di Surabaya, Muara Kalimas dan Tanjung Perak, julukan yang biasa disebutkan yaitu “kota buaya” sampai-sampai kata buaya di bahasa Jawa “bajul ijo” karena keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karena pengucapan memiliki nuansa “bringas”. Sejarah lokal lebih berkembang lagi dari cerita yang diambil dari cerita rakyat dari telinga ke telinga memiliki misteri yang mendalam dalam terbentuknya kata Surabaya, yakni nama kota pahlawan dengan misteri nama besar yang dimiliki kotatertsebut, berikut beberapa kutipan cerita Suro dan Boyo yakni dikutip dari web resmi mtbfm.co.id, (diakses tanggal 5 Mei 2022) menjelaskan bahwa terdapat buaya yang sudah lama menjadi penguasa tunggal sugai Kalimas, yang dima semua binatang air takut dan tunduk padanya dan beberapa makhluk darat juga takut kepada sang buaya. Karena mempunyai kekuasaan, buaya menjadi penguasa yang kejam dan bengis, ia memerintahkan semua agar tunduk padanya dan memberikan persembahan hal ini membuat hewan air sangat gelisah, tetapi mereka tak berdaya dan pasrah.

Suatu hari, seekor ikan hiu datang kesugai Kalimas, hiu itu masuk kewilayah kekuasaan buaya. Dan sura menyatakan diri sebagai raja disugai Kalimas, dan sebagai seorang raja sura juga tidak lebih baik dari buaya, sura juga meminta agar semua makhluk air di sugai Kalimas memberi persembahan kepadanya. Merasa ada penyusup yang menduduki wilayahnya, baya menjadi marah dan mendatangi sura dan mengusir sura dari wilayahnya, namun sura menantang buaya untuk memperebutkan wilayah kekuasaan dan mulailah mereka terlibat dalam suatu perkelahian. Terlibatlah mereka dalam perkelahian dan makhluk darat dan air pun ikut menyaksikan, mereka melewati sebuah kampung jawab mereka tergesa-gesa “Suro dan Boyo” dan penduduk kampung ikut melihatnya dan berbegas ketempat suro boyo berkelahi disugai Kalimas.

Perkelahian berlangsung lama dan mereka kehabisan tenaga namun tidak ada yang mau mengalah dan pada akhirnya mereka melmakai kekuatan mereka untuk terakhir kali dan mati. Tempat dimana suro dan boyo berkelahi itu

kemudian diberi nama Suroboyo (Surabaya). Jembatan diatas sungai kalimasyang menjadi merah karena darah sura dan baya itu disebut jembatan merah, dan kemudian kota Surabaya menjadi kota dagagang dengan daerah sekitar jembatan merah sebagi pusat kota.

2.3 Minat Membaca

Menurut Mansyur, (2018) minat baca adalah tingkat kesenangan yang kuat karena adanya dorongan yang timbul pada diri seseorang dalam melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan membaca untuk memperoleh informasi, serta menimbulkan kesenangan dan manfaat bagi dirinya. Dari jurnal penelitian diatas dikutip bahwa suatu minat bukan sesuatu yang dimiliki seseorang namun tumbuh karena dikembangkan oleh rasa kesenangan dan sesuatu yang membuat merasa puas, beberapa isu yang membuat minat bacanya turun salah satu contohnya banyaknya siaran televisi memperlihatkan berbagai tayangan menarik sangat mampu menyita perhatian banyak orang khususnya anak-anak, namun berbeda dengan penyajian media cetak atau buku. Dibandingkan dengan media elektronik seperti televisi atau mendengarkan radio, membaca lebih membutuhkan kemampuan berkonsentrasi dan kemampuan dalam kebahasaan (Idhamani, 2020).

Rendahnya minat baca di Indonesia dipengaruhi oleh faktor kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini, dimana masa pada fase pertumbuhan yang sangat pesat sehingga dapat membentuk karakter anaknya, dan fasilitas pendidikan yang belum merata dan minimnya kualitas sarana pendidikan, serta kurangnya produksi buku yang ada di Indonesia. Minat baca diposisikan individu yang terdorong untuk mencari peluang dan sumber daya untuk melaksanakan kegiatan membaca. Terdapat dua hal untuk memastikan seseorang dalam membaca. Pertama ketika seseorang dihadapkan dengan sebuah buku makan keinginan dan kemampuan mengingat mereka diarahkan pada kegiatan membaca, kedua pendekekatan difokuskan pada faktor situasional didasarkan pada isi atau objek yang menarik unuk mempengaruhi minat baca (Taulabi, 2017

)Untuk penelitian ini difokuskan untuk perancangan buku *pop Up* untuk menarik minat baca karena dalam bentuk buku dan juga isi dalam buku sangat menarik, dengan

ilustrasi berdimensi dan juga karakter gambar yang unik. Kecerdasan seseorang dimulai dengan menumbuhkan minat baca tidak harus menyelesaikan satu buku tetapi membaca media cetak seperti majalah, sudah menumbuhkan niat dalam minat baca. Minat itu dapat dilakukan berulang-ulang agar menjadi kebiasaan, karena dengan hal yang asing dilakukan bisa menjadi hal yang mudah karena biasa dilakukan (Idhamani, 2020).

2.4 Buku Pop Up

2.4.1 Pengertian Buku Pop Up

Menurut windowati, dkk (2015) *Pop up Book* adalah visualisasi cerita yang menarik dari gambar yang memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar dapat bergerak ketika halaman dibuka atau digeser sehingga membentuk benda aslinya. Menurut Hanifah (2016) mengutarakan bahwa media buku *pop up* merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui perbendaharaan kata dan meningkatkan pemahaman anak. Sedangkan menurut Maisaroh, (2017) Buku *Pop up* adalah gambaran cerita sebuah ilustrasi, pada saat halaman dibuka, ditarik dan diangkat akan muncul timbulan dengan kesan berdimensi.

Menurut Vanessa, (2021) *Pop up* merupakan mekanisme kertas yang menggerakkan objek di dalamnya untuk menciptakan efek timbul atau bentuk 3D. mekanisme *Pop up* dapat dibuka 90° / 180°. Berdasarkan beberapa pengertian mengenai *Pop up Book* dapat diartikan bahwa *Pop up Book* adalah media buku dengan unsur tiga dimensi dengan setiap halaman berisi kejutan menyenangkan sehingga membuat anak tertarik untuk membuka halaman selanjutnya. Buku didesain memiliki kesan yang berbeda dari *pop up book* pada umumnya, media dirancang berisi cerita buaya dan hiu dengan teknik *digital painting* dengan gambaran wajah per-karakter berbeda-karakter digambarkan dengan wajah anak-anak yang tercantum pada observasi, halaman berisi cerita legenda dengan desain menarik dan berwarna.

2.4.2 Jenis-jenis Teknik *Pop up*

Menurut Menurut Dzuanda (2011) Beberapa teknik *pop up* yang harus dijadikan dasar dalam pembuatan *pop up book* yakni :

- a. *Transformations*, yaitu tampilan terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun vertical



Gambar 2.1 Buku *Pop Up* Teknik *Transformations*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

- b. *Volvelles*, bentuk tampilan unsur lingkaran dalam pembuatannya



Gambar 2.2 Buku *Pop Up* Teknik *Volvelles*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

- c. *Peepshow*, tampilan yang tersusun dari rangkaian tumpukan kertas yang disusun sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan prespektif



Gambar 2.3 Buku *Pop Up* Teknik *Peepshow*
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

- d. *Pull-tabs*, kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran



Gambar 2.4 Buku *Pop Up* Teknik *Pull-tabs*
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

- e. *Carousel*, teknik didukung dengan tali, pita atau kancing apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks



Gambar 2.5 Buku *Pop Up* Teknik *Crousel*
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

- f. *Box dan cylinder*, gerakan sebuah kubus tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.



Gambar 2.6 Buku *Pop Up* Teknik *Box & Cylinder*
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

Dari beberapa teknik yang sudah dijabarkan salah satu mediana adalah *pop up book*, dengan pilihan teknik *transformations*, teknik ini tidak terlalu sulit dan juga mudah dimengerti sebagai imajinasi dan juga kreatifitas anak sekuat tv, dibanding dengan cerita buku biasa *pop up book* lebih memberikan sentuhan imajinasi dan interkasi dengan apa yang mereka baca dengan gambar yang mereka sentuh saat timbul pada buku tersebut, maka orang tua dan guru akan lebih mudah memberikan informasi karna media yang di baca menarik hatinya.

2.4.3 Manfaat buku *Pop Up*

Menurut Pramesti, (2017). Mengatakan bahwa manfaat buku *Pop up* dapat meningkatkan minat membaca peserta didik, merangsang imajinasi dan dapat mengembangkan kreatifitas sehingga memahami materi pembelajaran. Media *Pop-up Book* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah materi sehingga materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Dari kutipan jurnal diatas bahwa manfaat buku *Pop up* adalah merangsang imajinasi sehingga daapt mengutarakan cerita secara lisan, rangsangan visual yang didapat dijadikan sumber bahan cerita.

(Bluemel and Tylor 2012), menyebutkan beberapa manfaat buku *Pop up*, yaitu :

1. Mengembangkan rasa cinta membaca
2. Membantu situasi kehidupan nyata dengan simbol-simbol atau gambar yang dapat dipahami
3. Membangun cara berfikir kritis dan kreatifitas
4. Membantu siswa yang memiliki hambatan dalam belajar seperti ketidakmampuan bahasa melalui representasi visual yang menarik sehingga mendorong keinginan untuk membaca.

Bentuk penyajian yang berbeda dengan karakter buku pada umumnya akan menumbuhkan kecintaan dan ketertarikan terhadap buku *pop up*, dengan adanya ketertarikan itu semangat untuk belajar tinggi.

2.4.4 Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain digunakan sebagai acuan dalam berkarya seni ilustrasi buku *pop up*. Dalam Proses penataan media perlu diperhatikan Prinsip desain tersebut antara lain :

1. Keseimbangan

Menurut Bradley, (2015) mengutarakan bahwa Keseimbangan merupakan stabilitas yang dibuat dari berat visual berdasarkan titik tengah dari tiap elemen dalam komposisi. Keseimbangan memiliki 3 jenis, yaitu :

a. Simetris

Keseimbangan yang dapat dengan mencerminkan suatu elemen dalam pembandingan.

b. Asimetris

Keseimbangan yang dapat tanpa mencerminkan suatu elemen kedalam pembandingan

c. Radial

Keseimbangan yang dapat dengan menggabungkan simetri vertical dan horizontal.

2. Hierarki Visual

Menurut Lile, (2017) hierarki visual diperoleh dengan menggunakan penekanan pada elemen tertentu agar dapat mengetahui pusat perhatian dengan urutan dari yang paling penting. Elemen yang lebih penting akan terlihat lebih menonjol dibanding elemen lainnya.

3. Ritme

Menurut (Soegaard, 2020) Ritme merupakan repetisi dari elemen visual yang digunakan untuk dapat menciptakan irama.

4. Kesatuan

Unity atau dikenal dengan kesatuan, adalah gambaran visual yang digunakan dengan kesan pengelompokan elemen, jenis-jenis kesatuan (*unity*) adalah :

a. *Similarity*

Pengelompokan berdasarkan penampilan, baik bentuk, tekstur, warna, atau arah (Estright, 2015).

b. *Proximity*

Pengelompokan berdasarkan kedekatan (Estright, 2015).

c. *Continuity*

Pengelompokan secara koneksi, dimana elemen yang terlihat seakan sambungan dari elemen sebelumnya akan dianggap sebagai satu elemen yang sama (Landa, 2014).

d. *Closure*

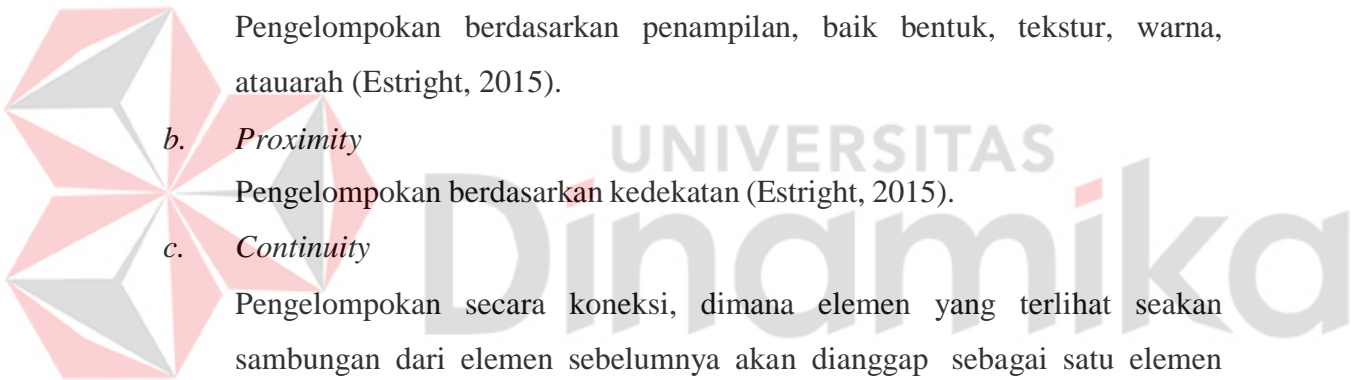
Pengelompokan dari elemen-elemen yang membentuk kesan satu kesatuan bentuk atau pola (Estright, 2015).

e. *Common Fate*

Pengelompokan elemen dilihat dari kesatuan yang membentuk arah yang sama (Landa, 2014).

f. *Continuing Line*

Pengelompokan garis putus-putus namun tidak terputus dan tidak memiliki arah, tapi dimana elemen garis akan dianggap satu garis yang sama (Landa, 2014).



2.5 Layout

Menurut Poulin, (2018) mengemukakan bahwa “*A harmonious and dynamic compositional layout is composed of a combination of continuous text-filled and image activated fields or modules*” diartikan dalam bahasa Indonesia adalah tata letak komposisi yang harmonis dan dinamis tersusun dari sebuah kombinasi kolom yang diisi teks dan bidang atau ruang, selanjutnya menurut Rustan (2017), prinsip dasar layout adalah prinsip dasar desain grafis, diantaranya adalah :

- a. Urutan (*Sequence*)
- b. Penekanan (*Emphasis*)
- c. Keseimbangan (*balance*)
- d. Pesatuan (*Proximity*)

2.5.1 Pengertian Layout

Pengertian layout Menurut Ambrose, (2015) mengemukakan bahwa Tata letak (*layout*) adalah pengaturan elemen desain, dimana layout sendiri juga dapat melatih kreativitas dalam penempatan objek, ukuran, teks, dan gambar pada halaman. Beberapa pembagian *layout* yaitu :

1. Columns and Gutters

Columns adalah kotak *vertical* yang digunakan untuk menempatkan objek. *Gutter* dibagi menjadi *inter-column gutter* dan *central gutter*. *Inter-column gutter* adalah jarak antar *column*, sedangkan *central gutter* merupakan jarak pemisah halaman.

2. Images

Gambar biasanya digunakan sebagai tambahan informasi sebuah media dan juga media pendukung yang sangat penting dalam penyampaian informasi kepada audiens. Disusun menggunakan *layout* akan memiliki kesatuan antar elemen visual.

3. Alignment

Susunan teks kedalam kotak yang terbagi menjadi vertikal dan horizontal. Penempatan teks pada bagian atas, tengah, dan bawah merupakan *vertical*. *Horizontal alignment* merupakan penempatan teks pada bagian kiri, tengah, dan kanan.

4. *Hyphenation dan Justification*

Spasi antar huruf pada sebuah teks atau spasi antar teks dalam sebuah kalimat. Pengaturan spasi akan memengaruhi hasil sebuah desain agar lebih mudah untuk dibaca dan rapi.

5. *Hierarchy*

Hirarki adalah cara pengaturan sebagai petunjuk kepada pembaca agar mudah melihat urutan visual dari yang paling penting.

6. *Arrangement*

Pengaturan pada desain digunakan untuk membentuk atau menggabungkan komponen-komponen elemen visual yang menjadi komposisi desain.

7. *Entry Poitns*

Tanda yang digunakan sebagai petunjuk yang menentukan arah masuknya melihat desain.

8. *Pace*

Pola bagaimana informasi-informasi dapat dimengerti dengan cepat dan efektif oleh elemen-elemen visual di sekitarnya.

9. *Grid*

Grid digunakan untuk membantu penyusunan objek di layout. Menurut (Haris & Ambrose, 2011) emngutarakan bahwa beberpa penataan.

a. *Singele-column Grid*

Digunakan untuk teks yang panjang dan terus berkelanjutan, seperti buku atau esai. *Singele-Column Grid*, merupakan contoh skruktur halaman paling dasar.

b. *Two-column Grid*

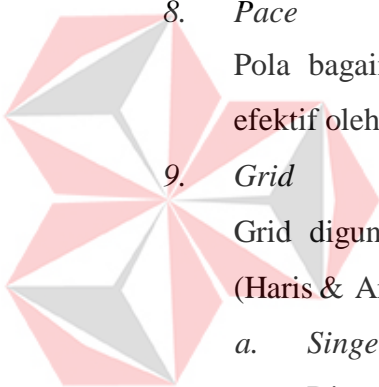
Digunakan untuk mengatur teks yang lebih banyak dengan penyajian indormasi pada kolom yang terpisah. Dapat dibuat dengan ukuran kolom yang berbeda.

c. *Multi-column Grids*

Column grid yang lebih fleksibel dibanding *column grib* lainnya, karena penggunaan jumlah kolom yang fleksibel dan variatif.

d. *Modular Grid*

Gabungan kolom vertical dan horizontal dengan jarak yang kecil. *Modular grid* dapat dengan mudah mengatur informasi yang banyak dan rumit.



e. *Hierarchical grid*

Grid yang memiliki ukuran berbeda untuk tiap elemen visual yang dilikinya, terdapat gambar dan tulisan dengan ukuran *grib* berbeda namun tertata biasanya ditemukan di Koran.

f. *Composite Grid*

Penggunaan bentuk *grid* yang dibuat dengan mengkombinasikan bentuk *grid* lainnya.

2.6 Tipografi

Menurut Ariani dan Banjarnahor (2018) berpendapat bahwa tipografi adalah seni huruf meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran huruf, penentuan ukuran yang tepat dimana teks dapat diputus, seperti jarak dan bagaimana teks dapat dengan mudah dibaca “. Tipografi sebagai salah satu elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Sedangkan menurut kartono (2017) mengutarakan bahwa tipografi adalah suatu sarana komunikasi visual yang sangat berarti oleh manusia, dan huruf merupakan saksi yang menuliskan dan menceritakan peradaban manusia selama berabad-abad lamanya.

2.6.1 Jenis-Jenis Tipografi

Menurut Atrizver (2013) mengkategorikan beberapa jenis huruf kedalam beberapa kategori, yaitu :

1. Serif

Kategori ini bisa disebut sebagai kategori terbesar pada tipografi dengan penyebut yang sama, serif dideskripsikan sebagai ekstensi, tonjolan, atau lebih tepatnya, sapuan akhir yang memanjang dari ujung karakter. Berikut ini beberapa jenis tulisan yang masuk kedalam kategori serif.

a. *Oldstyle*

Kategori tipografi yang berasal dari akhir abad kelima belas dan pertengahan depan belas ini memiliki ciri dengan goresan melengkung dengan sumbu condong ke kiri, sedikit kontras antara goresan tebal dan tipis, serif kepala(biasanya miring), dan serif braket.

Contoh : *Font Adobe Caslon Pro*



Gambar 2. 7 *Font Adobe Caslom Pro*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

b. **Transitional**

Tipografi dalam kategori ini mewakili abad kedelapan belas pada masa transisi anantara gaya lama dan desain modern. Mereka memiliki karakter seperti sumbu stroke melengkung hamper tidak condong atau lebih vertical dari pada diagonal.

Contoh : *Font ITC New Bakerville*.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÁÊÏ
 abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyzàáéíõøü&1234567
 8901234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.8 *Font ITC New Bakerville*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

c. **Modern**

Gaya halus dan lebih halus ini dicirikan oleh kontras tinggi atau dramatis antara gorresan tebal dan tipia, goresan melengkung pada sumbu

vertical, dan serif horisizal dengan sedikit atau tanpa *bracketing*.

Contoh : *Font ITC Bodoni Twelve*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ^Å
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzà^åéîõøü&1
234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2. 9 *Font ITC Bodoni Twelve*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

d. *Clarendon*

Gaya ini dipopulerkan ditahun 1850-an, memiliki serif yang berat ,
dansedikit kontras strokenya.

Contoh : *Font Clarendon*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ^Å
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzà^åéîõøü&
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.10 *Font Clarendon*

(Sumber : *Pinterest*, 2023)

e. *Slab or Square Serif*

Gaya ini baru muncul abad ke-19, tipografi ini memiliki serif persegi
yang sangat berat, sedikit atau tidak ada tanda kurung, dan hampir tidak ada
perbedaan *stroke* karena memiliki lebar yang sama. *Font* ini sering berbentuk
geometris atau persegi.

Contoh :*Font ITC Lubalin Graph*

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÁ
 abcdefghijklmnop
 qrstuvwxyzàáéîõøü
 &1234567890(\$£.!?)

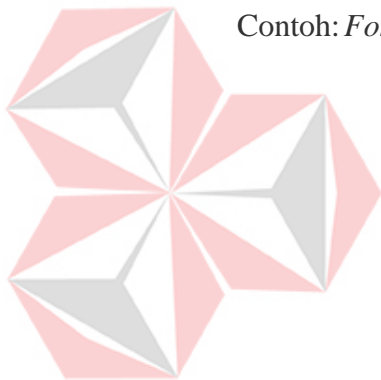
Gambar 2. 11 *Font ITC Lubalin Graph*

(Sumber:*Pinterest*, 2023)

f. Glyptic

Tipe ini memiliki sumbu vertical, kontras goresan minim, dansering memiliki serif segitiga atau flaring.

Contoh:*Font Cooperplate Gothic bold*



ABCDEFGHI
 JKLMNOPQR
 STUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Gambar 2.12 *Font Cooperplate Gothic Bold*

(Sumber: *Pinterest*, 2023)

2. Sans Serif

Tipografi ini tidak menggunakan serif. gaya ini memiliki popularitas yang tinggi karena kesederhanaan mereka, serta penampilan mereka yang agak industrial. Berikut beberapa kategori sans serif

a. *19th - Century Grotesque*

Tipografi dengan gaya sans serif yang populer, pembedanya adalah kontras dalam berat stroke.

Contoh: *Font Franklin Gothic*

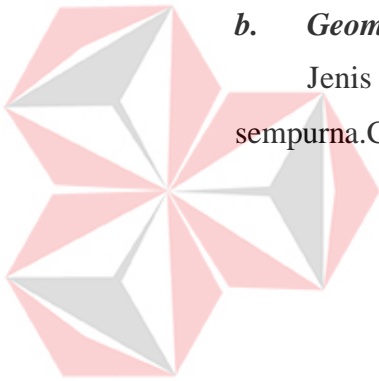
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÅ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzàåéî&12
34567890(\$£.,!?)

Gambar 2.13 *Font franklin Gotic*

(Sumber: *font*, 2023)

b. *Geometric*

Jenis huruf yang memiliki geomrtis yang kuat, seperti lingkaran sempurna. Contoh : *Font ITC Avant Grade Gothic*



Gambar 2. 14 *Font ITC Avant Grade Gothic*

(Sumber: *Pinterest*,2023)

3. *Scripts*

Desain ini mewakili kategori besar tipografi yang berasal dari tulisan tangan atau kaligrafi. Goresan jauh mengalir daripada tipografi tradisional.

a. Formal

Tulisan yang sangat elegan ini dikarakteristikan dengan putaran yang meniru tulisan tangan penulis kaligrafi abad ke-19

Contoh : *Font Bickham Script Pro*



ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 (& \$ % ' ! ?)

Gambar 2. 15 *Font Bickham Script Pro*

(Sumber : *Pinterest*, 2023)

b. Casual and Brush Script

Jenis tulisan ini dirancang agar terlihat informal, seolah-olah dengan cepat digambar dengan pena, kuas, atau alat tulis. Sapan mereka dapat dihubungkan atau tidak, dan mereka cenderung terlihat ramai

Contoh : *Font Mistral*



ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 2. 16 *Font Mistral*

(Sumber : *font*, 2023)

c. Calligraphic

Gaya pada kategori ini berusaha meniru tulisan atau tulisan kaligrafi yang karyanya digambar tangan dan dibuat khusus untuk setiap pekerjaan

Contoh :*Font ITC Ballerino*

A B C D E F G H I J K L l l l
 M N O P Q R S T U V W X Y Z
 À Á Â Ã Ä Å Æ abcdefghijklmnopqrst
 uvwxyz à á â ã ä å ö ø 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ . , ! ?)

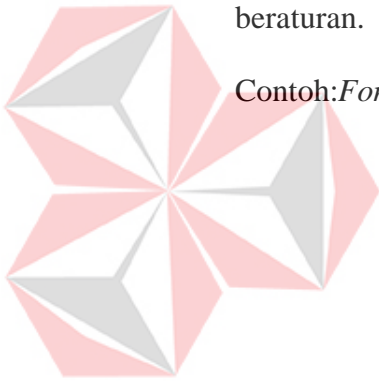
Gambar 2.17 *Font ITC Ballerino*

(Sumber : *Pintrest*, 2023)

d. *Handwriting*

Tipografi tulisan tangan adalah interpretasi tipografi dari tulisan tangan atau pencetakan gaya tulisan tangan yang sebenarnya, Tidak beraturan.

Contoh:*Font ITC Deelirious*



A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z

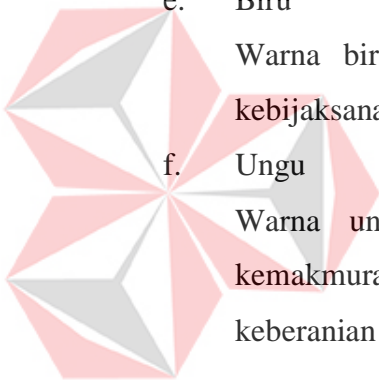
Gambar 2. 18 font ITC Deelirious

(Sumber : *Pinterest*, 2023)

2.7 Warna

Menurut Krasovec (2007), Berikut ini arti dan makna dari masing-masing warna

- a. Merah
Warna menggambarkan cinta, api, nafu, agresi, sifat impulsif, berani, kuat, kecanggihan, kesetiaan, keseriusan, dan efektifitas
- b. Oranye
Warna oranye melambangkan *energy*, suka cita, antusiasme, pertualangan,ceria dan kepuasan.
- c. Kuning
Menggambarkan kehidupan, kehangatan, idealism, *energy dan sportif*
- d. Hijau
Menggambarkan warna membumi, damai, hidup, segar, kesuburan, lingkungan, keberuntungan
- e. Biru
Warna biru melambangkan otoritas, harga diri, kesetiaan, kebenaran, kebijaksanaan, keyakinan, sprilitual dan keamanan.
- f. Ungu
Warna ungu melambangkan kepuasan, kebangsawanan, kemewahan, kemakmuran, kebijaksanaan, spiritual, sensual, misteri, nafsu, dan keberanian
- g. Coklat
Warna coklat melambangkan warna yang membumi, dapat dipercaya, nyaman dan daya tahan.
- h. Hitam
Warna hitam menggambarkan keandalan, kekuatan, kebijaksanaan, keberanian, kewaspadaan, keseriusan, kekayaan, elegan, kesempurnaan dan kemewahan
- i. Putih
Warna putih merefleksikan cahaya serta dapat membuat warna disekitarnya terlihat menonjol. Warna putih menggambarkan kemurnian, kesucian, kebersihan, dan kebenaran.



2.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambaran yang menyampaikan suatu pesan kontekstual pada orang yang dituju, dapat berupa foto dan gambar. Ilustrasi berupa gambar memiliki *fleksibilitas* yang lebih tinggi karena kemampuannya untuk menggambarkan sesuatu bebrbeda dengan teknik fotografi, namun untuk halyang berbaw informasi ilustrasi yang dapat dikatan pantas yakni berupa foto (Marsudi, 2020). Beberapa bentuk Ilustrasi menurut Soedarso (2014), berdasarkan penampilanya memiliki bentuk bermacam-macam, yaitu :

1. Ilustrasi Naturalis

Gambaran ilustrasi dalam bentuk dan warna yang terlihat nyata seperti didalam.

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi atau gambaran yang mempunyai fungsi menghias sesuatu

3. Kartun

Gambaran dibentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya untuk anak-anak contohnya seperti majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

4. Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang memiliki bentuk yang umumnya dibuat berbeda atau menyimpang dari bentuk proporsi tubuh seringkali ditemukan dalam bentuk kritikan atau sindirian.

5. Cerita bergambar / komik

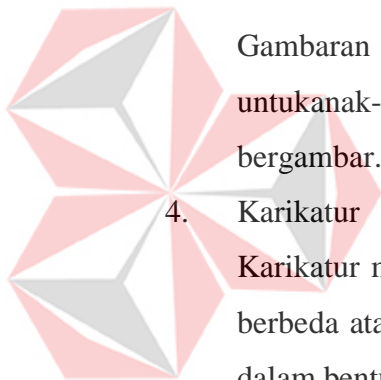
Gambar atau komik adalah cerita yang dalam penyampainya menggunakan gambar dan teks, teknik untuk gambaranya berbagai macam sudut Pandang yang dibuat menarik, disesuaikan dengan cerita yang disampaikan.

6. Ilustrasi buku pelajaran

Buku ilustrasi ini berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian, ilustrasi dapat berupa foto, atau bagan

7. Ilustrasi khayalan

Ilustrasi dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif, jenis gambar ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, dan komik.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Untuk ini Perancangan ini, peneliti akan menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2017) penelitian ini menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan segala macam jalan metode yang ada. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang detail dan spesifik sehingga berguna untuk mendukung perancangan buku *pop up* legenda suro & boyo dengan teknik *digital painting* untuk membangun minat baca anak sekuat tv kapas kerampung.

3.2 Unit Analisis

Dalam penelitian pasti akan memiliki objek sebagai tolak ukur penelitian sehingga dalam penelitian dapat sesuai dengan fokusnya. Yang akan saya diteliti adalah pengenalan legenda kota Surabaya di Surabaya sebagai objeknya anak Sekut tv terdapat di jalan kenjeran no 155, pemakaman umum kapas kerampung dengan menggunakan metode kualitatif. Tujuan dilaksanakan penelitian tersebut agar nantinya mendapatkan informasi penting mengenai kelanjutan pengenalan legenda kota Surabaya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang valid dan memberikan hasil yang maksimal dalam penelitian, perlu menggunakan teknik yang sesuai. Penelitian ini nantinya akan menggunakan empat teknik untuk mengumpulkan data, yakni: observasi, wawancara, studi literatur, dan juga studi kompetitor.

3.4 Observasi

1. Apa yang membuat mereka tertarik dalam cerita rakyat
2. Memahami karakter setiap anak sekuat tv dengan umur 5-10 tahun
3. Menganalisis kemampuan dalam menyampaikan cerita dan Bahasa
4. Bentuk gambar yang dapat disukai anak usia 5-10 tahun

5. Observasi dilakukan pada penelitian ini meliputi kegiatan kelompok belajardan orang tua dirumah
6. Tempat tempat yang masih bersinggungan dengan cerita legenda sura dan baya

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber berbeda untuk mendapatkan data beragam yang mendukung penelitian. Berdasarkan model kajian diatas maka narasumber yang dipilih adalah

1. Budayawan sebagai penabah faham cerita legenda suro & boyo
2. Nama: Pratama Aji Putra

Keperguruan: Ketua komunitas Sekuat tv Surabayasebagai berikut,

1. Remaja yang sebagai manager sekuat tv
2. Orang tua yang memiliki anak berusia 5 -10 tahun
3. Anak sekuat tv dengan usia 5-10 tahun
4. Beberapa anak kapas kerampung

Pertanyaan yang akan disajikan dalam wawancara dalam komponen komunikasi 5w+1h, sebagai contoh :

- a. Awal berdiinya pembentukan kelompok sekuat tv
- b. Yang merangsang perkembangan anak dalam membaca pada usia 5 10 tahun
- c. Pemahaman tentang buku *pop up*
- d. Kesukaan jenis buku bergambar pada usia 5-10 tahun

3.4.2 Studi Literatur

Dalam penelitian untuk menyelesaikan topik permasalahan, peneliti perlu menggunakan literasi tertentu agar meningkatkan kualitas dari hasil penelitiannya.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa jenis literasi diantaranya

1. E-book tentang rangsangan anak dalam menyukai buku dongeng untukusia 5 tahun keatas dengan judul “buku kertampilan mendongeng”.
2. Buku cerita dongeng nusantara asal-usul Surabaya oleh bambang jokoSusilo

3. Buku tentang Surabaya dengan judul “Riwayat Surabaya rek”
4. Buku Dongeng Dunia dengan judul “pinokio” oleh hafes achda

3.4.3 Studi Kompetitor

Studi Kompetitor ini berfokus pada buku *pop up* dalam permasalahan minat baca pada anak dalam mengatasi isu tersebut adalah dengan mengembangkan buku pop-up dengan standar internasional atau sekedar fiksi belaka.



Gambar 3.1 Buku *Pop Up*

(Sumber :penulis, 2023)

Buku untuk hanya cerita dan bergambar dua dimensi saja belum cukup untuk melatih kreativitas anak usia 5-12 tahun, yang ada anak malah merasa bosan dan cukup berfikir bahwa gambar hanya ada dalam cerita saja sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan cerita rakyat lokal agar mudah diterima dan dapat berinteraksi dan berimajinasi lebih dalam semangat untuk membaca.

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut ismawati (2009) Analisis data merupakan proses pengumpulan hasil penelitian menjadi suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema serta dapat merumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data.

3.5.1 Reduksi

Proses reduksi merupakan proses dirangkum dengan cara memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal terpenting dari beberapa data. Sehingga hasil reduksi mendapat gambaran yang lebih jelas, serta membantu dalam mempermudah proses penelitian.

3.5.2 Penyajian

Penyajian merupakan poses lanjutan setelah reduksi, penyajian data yang telah diuraikan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi hasil reduksi lebih tertata, mudah dipahami, dan menghindari pemikiran bersifat subjektif.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Setelah melalui proses reduksi dan penyajian, tahap akhir Kesimpulan dapat diambil beberapa tahap, mulai dari kesimpulan awal dapat berubah seiring dengan ditemukannya bukti-bukti lainnya hingga mencapai kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian.

3.6 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan proses yang dilakukan untuk mencari informasi mengenai Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats dari suatu produk. Analisis SWOT merupakan strategi bisnis atau proyek. Strategi bisnis yang efektif dapat memperhatikan faktor internal dan eksternal.

Menurut Fatimah, (2016) merupakan perencanaan strategis klasik dengan memberikan cara sederhana dan terbaik dalam menentukan sebuah strategi.

Analisis SWOT terdiri dari empat faktor, yaitu :

1. *Strength* (Kekuatan)

Strength merupakan kondisi yang menjadi sebuah kekuatan. Kekuatan ialah sebuah kompetensi keunggulan dari pesaing-pesaingnya serta dapat memuaskan *stakeholders* maupun pelanggan, dalam sebuah organisasi, mengenali kekuatan dasar organisasi tersebut merupakan tahap awal menuju organisasi yang memiliki kualitas tinggi.

2. **Weaknesses (Kelemahan)**

Weaknesses merupakan kondisi organisasi menjadi kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam tubuh organisasi. Kondisi ini adalah hal yang wajar dalam organisasi, faktor kelemahan yang harus segera dibenahi oleh para *stakeholder* dalam suatu perusahaan, antara lain yaitu :

- a. Lemahnya Sumber daya manusia
- b. Terbatasnya sarana dan prasarana
- c. Kurangnya sensitivitas menangkap peluang yang ada
- d. *Output* pada produk belum siap bersaing

3. **Oppertunities (Peluang)**

Peluang merupakan suatu kondisi lingkungan yang sifatnya menguntungkan bahkan dapat menjadi senjata untuk memajukan sebuah perusahaan / organisasi. Peluang sendiri dikategorikn dalam tiga tingkatan, yakni :*Low, Moderate, Best*

4. **Threats (ancaman)**

Ancaman merupakan kebalikan dari *opportunities*. Kondisi yang dapat mengganggu kelancaran berjalannya sebuah organisasi tau perusahaan. *Threats* atau ancaman adalah dapat dikategorikan dalam tingkatan-tingkatan sebagai berikut :

- a. Ancaman utama (*major threat*)
- b. Ancaman moderate (*moderate threat*)
- c. Ancaman tidak utama (*minor theat*)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan dari hasil data yang telah dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, studi literature dan dokumentasi, telah menghasilkan sebuah data yang akan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang ingin di capai hingga ke tahap reduksi data, dan berikut hasil analisis data melalui teknik pengumpulan data.

4.1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penelitian pada tanggal 20 November 2022 di jalan kenjeran no 155 tepatnya di rumah manager guna untuk mengetahui karakteristik anak sekuat tv di usia 5-10 tahun untuk mengetahui per-karakter anak-anak tersebut. Karakteristik pada anak anak sekuat tv tersebut dapat dikatakan aktif dan interkatif sesuai pada umur mereka, dengan berkembangnya era teknologi ini mereka sangat antusias sekali ketika akan diberikan buku pop up yang bergambar seperti pada cerita suro dan boyo.

Ketika awal bertemu dengan komunitas ini mereka kurang memperhatikan pendidikan seperti kurang membaca dan juga belajar, namun setelah 3 kali observasi di tempat dan semakin hari semakin mereka berkembang dengan suka membaca, dan kendala yang di dapatkan oleh mereka yakni kurangnya inovasi dari setiap buku yang disediakan. Dalam penelitian inilah yang akan dijadikan sebagai dasar pemahaman untuk anak sekuat tv bahwa buku yang dilihat bukan hanya sebatas interkasi biasa yang pernah dilihat namun bisa berkembang menjadi buku interaksi *pop up book* .

4.1.2 Hasil wawancara

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti oleh anak sekuat tv, manager, dan juga salah satu wali mereka dan hasil pada wawancara tersebut kebanyakan karakteristik anak anak lebih condong kreatif dan inovatif. Dalam menanggapi apakah mereka suka dengan buku cerita rakyat atau legenda,

seringnya mereka membuat konten yang baik berdasarkan usianya mereka semakin bersemangat untuk menemukan inovasi lain selain dari video seperti di sosial media,

masuk dalam penelitian saat ini difokuskan agar apakah buku nanti bisa memuat mereka terbantu dalam segi pendidikan yang tidak formal, hasil menyebutkan bahwa mereka penasaran mengenai buku *pop up* dengan cerita berdasarkan asal usul kota Surabaya agar dapat menjadi motivasi belajar dalam membaca karna untuk usia 5-10 tahun membutuhkan perkembangan kognitif yang baik

A. Wawancara dengan manager sekuat tv

Wawancara dilakukan dengan manager sekuat tv yakni Pratama Aji Putra, wawancara tersebut dilakukan secara tatap muka



Gambar 4.1 Wawancara Manager

Menurut Aji putra selaku manager bahwa anak sekuat tv usia 5-10 tahun ini mempunyai semangat untuk membuat video kreatif, karena didasarkan dengan cerita yang awali manager dan teman-temannya dengan usia diatas mereka yang membuat video kreatif sekuat tv dalam sehari bisa membuat 2 konten, setiap pengambilan vidio mereka ikut ambil dalam Pembuatan vidio tersebut dari hal itu anak-anak sekuat tv usia 5-10 tahun mempunyai semangat ingin ikut bergabung untuk membuat video kreatif juga dengan konsep yang berbeda, dalam

peneleitian ini sempat diperlihatkan bagaimana sesi membuat vidio.



Gambar 4. 2 Pembuatan Vidio



Gambar 4.3 Pembuatan Vidio

Melihat karakter anak sekuat tv yang semangat membuat video dengan menggunakan peralatan seadanya seperti kamera digital dan lainnya untuk digunakan membuat sebuah video, dalam wawancara dengan Aji Putra Pratama dalam menanggapi peneleitian tersebut sangatlah setuju walupun dalam prosesnya awal sangat susah diterima namun nyatanya anak-anak sekuat tv sendiri sangat senang jika diberikan inovasi yang baru seperti buku *pop up*, dikarenakan lingkungan dan juga sumber buku yang digunakan kurang membantu dalam proses perkemangan koknitifnya.

Sebetulnya sudah dijelaskan didaerah tersebut adalah daerah kawasan pemerintah dengan yayasan tertentu namun seiringnya tahun semakin kurang pemasukan buku dan anak-anak di daerah kapas kerampung tidak tertarik, namun berbeda dengan anak sekuat tv mereka mau belajar hal yang baru dengan berbagai karakter yang ada dari mulai yang kecil perndiam samapai dengan yang paling aktif

B. Wawancara dengan wali orang tua

Wawancara juga dilakukan dengan orang tua wali Yuli selaku salah satu orang tua yang selalu mendidik anak-anak Sekuat TV dalam perkembangan kognitifnya, beliau bekerja sebagai ibu rumah tangga dan juga bekerja dibidang kesehatan yakni di puskesmas setempat



Gambar 4.4 Wawancara bersama orang tua wali

Yuli selaku wali anak-anak Sekuat TV di usianya yang sudah menginjak 30 tahun selalu membimbing ke 6 anak Sekuat TV ini beserta manager karena selaku orang tua pasti memiliki dukungan positif yang harus dibagikan kepada anak-anaknya. Banyak tanggapan *negative* mulai dari berbagai pihak namun ibu Yuli selaku wali mereka selalu mendidik mereka, ketegasan dan kedisiplinan selalu dilakukan dalam mendidik anak-anak Sekuat TV seperti contoh pada saat membagikan makanan mereka selalu dibagikan secara merata agar tidak saling mempunyai rasa iri dalam setiap karakter anak, pengenalannya kepada anak-anak Sekuat TV ini pastinya seorang tua wali mengenal setiap wataknya, mulai dari yang paling kecil sampai yang paling besar di umur 10 tahun. Dan dalam penelitian ini orang tua wali sangat setuju dikarenakan dalam membantu masa kognitif anak-anak di usia 5-10 tahun ini. Disarankan bahwa membuat buku dengan pemahaman yang ada dan juga pewarnaan yang menarik agar perkembangan dalam interaksinya berkembang baik.

C. Wawancara dengan anak sekuat tv

Wawancara juga dilakukan dengan 6 anak sekuat tv dengan gambaran karakter yang berbeda-beda



Gambar 4.5 Wawancara bersama sekuat tv

Anak-anak sekuat tv ini memiliki karakter yang berbeda-beda jika di jelaskan secara detail mulai dari yang paling kecil bernama Azam umur 5 tahun anak ini memiliki karakter yang pendiam lalu pemilih juga dan sayang kepada kakak-kakaknya, ada Fanesa 10 tahun memiliki karakter yang aktif dan cepat dalam berfikir. Aura 9 tahun Lemah lemet dan aktif, Arifa umur 8 dengan karate yang aktif, cepat tanggap, Subhan umur 11 karakter aktif dan inovatif, Zaki umur 11 memiliki karakter yang tegas, dewasa karena sebagai kakak dan cepat tanggap. Dari berbagai karakter anak terbentuklah nama komunitas Sekuat tv, dalam menanggapi penelitian yang ada mereka sangat senang karena dibuatkan sebuah buku interkasi dan tertarik untuk mendengarkan cerita suro dan boyo. Masukan dari anak sekuat tv yakni seperti buku *pop up* pada umumnya dengan gambaran yang lucu pewarnaan kalem namun tidak bosan.

D. Wawancara bersama budayawan

Wawancara juga dilakukan dengan budayawan Prof. Soetanto Soepiadhy, SH., MH. Sebagai ahli budayawan, yang diusianya yakni 70 tahun masih memiliki semangat untuk membuat buku berkarakteristik nasionalisme



Gambar 4.6 Wawancara Budayawan

Setelah memberi beberapa pertanyaan seputar legenda Surabaya atau di sebut suro dan boyo, beliau mengatakan dengan singkat bahwa memang benar legenda adalah fiktif dan tidak punya hak cipta yang terkulik dalam cerita hiu dan buaya adalah dalam arti simbolik yang mengartikan suro artinya berani dan boyo adalah tantangan, yang bermakna berani menghadapi tantangan. Mengapa harus hiu dan buaya karna negara kita disebut negara maritime dan kota Surabaya dulu adalah kota pesisir yang mendukung adanya faktor dipilihnya 2 hewan berani dari lautan dan sungai, julukan indarmadi yang disebut sebagai kota industri, perdagangan, maritim dan pendidikan, kota Surabaya adalah kota mempunyai empat inti itu, bapak soetanto sebagai budayawan paham betul bagaimana cerita dari mulut kemulut itu hanyalah legenda.

Dilihat dari latar belakang sejarah, secara singkat dan sistematis legenda tersebut tidak lepas dari sejarah yang dari malau lampu, sejak jamannya raden wijaya ketika memenangkan pertempuran dengan Kubilai Khan 31 mei 1293

Lahirnya Surabaya, sura dan baya dalam bahasa jawa timur yaitu *suro* itu *wani boyo* itu berbahaya “ berani menghadapi suatu hal berbahaya “ contohnya peristiwa 10 November yaitu perjuangan rakyat Surabaya didalam buku berjudul “100 hari di Surabaya” penulis yakni Dr.H.Roeslan Abdulgani

4.1.3 Studi Literatur

Bedasarkan hasil studi literatur yang digunakan oleh, peneliti menggunakan buku berjudul Riwayat Surabaya Rek oleh penulis Yousri Nur Raja Agam MH untuk mengetahui cerita asal usul kota Surabaya.



Gambar 4.7 Buku Riwayat Surabaya Rek

Dalam buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul Riwayat Surabaya Rek, menuliskan bahwa dulu Surabaya yang biasa disebutkan yaitu: kota buaya, karna keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karna pengucapan memilikinuansa”bringas”.

4.1.4 Dokumentasi

Berikut adalah dokumentasi dalam proses pengambilan data, agar mengetahui karakter anak sekuat tv usia 5-10 tahun dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 4 8 Dokumentasi lingkungan Setempat

Pendekatan terhadap anak-anak sekuat tv dalam proses pengolahan data memperlihatkan bagaimana lingkungan yang padat mengelilingi rumah mereka terdapat tempat ibadah, sekolah kecil, perpustakaan kecil yang sudah tidak terpakai dan halaman parkir yang cukup untuk warna disekitar kapas kerampung dan banyak sekali acara yang selalu ada seperti doa bersama dan juga kegiatan kebersamaan lainnya yang ada pada kapas kerampung.

Disisi lain pendekatan juga difokuskan ke anak sekuat tv dengan berdiskusi kecil bagaimana buku yang akan di implementasikan dengan baik dan menarik, dan juga menggali informasi keseharian anak-anak dalam melihat setiap karakter mereka.

4.2 Hasil Reduksi Data

A. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di jalan kenjeran no 155 Surabaya, bedasarkan pada penelitan ini yakni anak sekuat tv sebagai objeknya ternyata masih kurang dalam minat membaca entah itu pada pendidikan dasar di sekolah yang formal ataupun di luar sekolah unformal, mereka cenderung tertarik dengan sosial media yang biasa mereka buka seperti instagram, tik-tok, dan youtube, namun sebenarnya itu bukan hal yang salah namun setidaknya dalam perkembangan kognitif mereka bisa berkembang dengan baik.

B. Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan narsasumber yang terpilih seperti manager, anak sekuat tv, orang tua wali, dan juga budayawan peneliti memiliki kesimpulan yakni dalam kasus minat baca harus ada dorongan yang ada dalam diri sendiri, dan kebiasaan yang dilakukan. Manager dan orang tua wali sekuat tv mengatakan bahwa anak usia 5-10 tahun ini memiliki rasa kebersamaan yang erat dan suka bertukar pikiran namun untuk anak usia 5 tahun hanya suka memperhatikan dan mendengarkan. Berbagai karakter terdapat di anak sekuat tv namun dalam bertukar pikiran mereka sangat aktif dan menyatu karena dasar dari perkembangan kognitifnya mereka masih berjalan dengan baik.

C. Studi Literatur

Studi literatur yang dipakai oleh peneliti yakni dari buku berjudul riwayat rek Suroboyo oleh penulis Yousri Nur Raja Agam MH untuk mengetahui cerita asal usul kota Surabaya. Dalam buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul Riwayat Surabaya Rek, menuliskan bahwa dulu Surabaya yang biasa disebutkan yaitu: kota buaya, karna keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karna pengucapan memiliki nuansa “bringas”. Cerita tersebut bisa menjadi dasar sebagaicerita asli sura dan baya alas an tersebut juga di sebutkan oleh Budayawan Soetanto Soepiady salah satu yang disebutkan yakni buku 100 hari di Surabaya dan Riwayat rek Surabaya.

D. Dokumentasi

Pendekatan terhadap anak-anak sekuat tv dalam proses pengolahan data memperlihatkan bagaimana lingkungan yang padat mengelilingi rumah mereka terdapat tempat ibadah, sekolah kecil, perpustakaan kecil yang sudah tidak terpakai dan halaman parker yang cukup untuk warna disekitar kapas kerampung dan banyak sekali acara yang selalu ada seperti doa bersama dan juga kegiatan kebersamaan lainnya yang ada pada kapas kerampung disisi lain pendekatan juga difokuskan ke anak sekuat tv dengan berdiskusi kecil bagaimana buku yang akan di implementasikan dengan baik dan menarik, dan juga menggali informasi keseharian anak-anak dalam melihat setiap karakter mereka.

4.3 Hasil Penyajian Data

Pada hasil reduksi yang telah dijelaskan dalam observasi, wawancara hingga dokumentasi sehingga peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

1. Masih kurang dalam minat membaca entah itu pada pendidikan dasar di sekolah yang formal ataupun di luar sekolah informal.
2. Anak sekuatv usia 5-10 tahun cenderung tertarik dengan sosial media yang biasa mereka buka seperti instagram, tik-tok, dan youtube.
3. Kasus minat baca harus ada dorongan yang ada dalam diri sendiri, dan kebiasaan yang dilakukan.
4. Anak usia 5-10 tahun ini memiliki rasa kebersamaan yang erat dan suka bertukar pikiran namun untuk anak usia 5 tahun hanya suka memperhatikan dan mendengarkan.
5. Media yang akan digunakan yakni pop-up book karna membantu mas kognitif anak dalam perkembanganya.
6. Menggunakan teknik digital painting untuk menarik perhatian dan juga pewarnaan yang menarik untuk pembelajaran anak di usia 5-10 tahun.

4.4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap analisis data seperti reduksi data observasi sampai pada tahap penyajian data, maka dapat disimpulkan bahwa anak berusia 5-10 tahun yakni anak sekuat tv yang menjadi objek dalam penelitian ini memiliki tingkat minat yang sangat rendah dalam membaca buku namun sangat tertarik dalam bidang sosial media seperti instgram dan lain sebagainya. Hal tersebut berdampak sangat cepat dalam tahap perkembangan yang ada, namun seharusnya untuk anak usia 5-10 tahun dalam tahapanya menuju proses yang baik maka diperlukan arahan tambahan mengenai wawasan yang ada dari buku yang tertulis seperti pada contoh.

Buku cerita rakyat suro dan boyo yang membantu masa pekembangan agar berfikir kreatif karna pada wawancara kepada budayawan peneliti memiliki informasi yang kuat bahwa dari kata suro yag artinya berani dan boyo artinya bahaya bermakna berani menghadapi bahaya. Kata-kata itu menjadikan sebhuh latar belakang sejarah mulai dari raden wijaya ketika memenangkan pertempuran

dengan Kubilai Khan 31 mei 1293 sampai pada pertempuran 10 november hal itu masih terkait itulah mengapa buku adalah sumber dari segalanya, karna pendahulu kita pada masa tempo dahulu masih belum tau yang namanya sosial media yang berlaku. Dengan membaca buku kita dapat melihat sudut pandang lain dan juga karakteristik yang jelas.

4.5 Konsep dan Keyword

Dalam penyusunan keyword terdapat tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis STP, USP, dan SWOT agar mempermudah pembentukan konsep serta *keyword* sebagai tahapan untuk implementasi karya.

4.5.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

A. Segmentasi

1. Geografis
 - a. Negara : Indonesia
 - b. Teritorial : Jawa Timur
 - c. Distrik : Surabaya
 - d. kepadatan populasi : kota Besar
2. Demografis
 - a. Usia : 5-10 tahun
 - b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c. Pendidikan : Sekolah dasar
 - d. Profesi : -
3. Psikografis

Anak usia 5-10 Tahun kebanyakan memiliki karkter yang masih aktif dan juga kreatif dalam perkembangan kognitifnya mereka membutuhkan wawasan tambahan seputar ilmu pengetahuan dasar baik dari pengajaran formal ataupun unformal, seputar peneletihan untuk anak usai 5-10 Tahun sangat asing sekali untuk membahas buku interkasi *pop up* anak, dengan buku interkasi itu maka masa kognitif anak semakin berjalan dengan baik.

B. Targeting

Dalam penelitian ini lebih ditekankan untuk target kepada usia 5-10 Tahun yang belum mengetahui *pop up book* dan juga kurangnya minat baca untuk anak di masa perkembangan kognitifnya.

C. Positioning

Buku *pop up* ini nantinya akan menjadi sebuah sarana atau media yang akan membantu dorongan edukasi belajar agar minat baca yang ada pada anak usia 5-10 tahun terus berkembang dalam masa kognitifnya. Dan dalam cerita rakyatnya yang berjudul *suro dan boyo* guna untuk menjadikan edukasi pendidikan dasar yang mempunyai kreativitas yang mempunyai dasar karena setelah di teliti dalam observasi cerita itu diangkat dari beberapa peristiwa besar yang terjadi di Surabaya.

4.5.2 Unique selling proposition (USP)

Dalam tahap ini merupakan tahap yang dimana terdapat suatu keunikan dari objek yakni anak sekuatnya usia 5-10 tahun memiliki beberapa karakter yang unik untuk bisa masuk dalam cerita *suro dan boyo*, dari mulai karakter si paling keras sampai si paling teliti sudah termasuk gambaran pada tiap karakter *suro dan boyo* maka dari itu peneliti merancang buku *pop up* ini dengan karakter yang sama dengan gambaran masih dalam bentuk hewan dan dirnancang khusus untuk anak usia 5-10 tahun

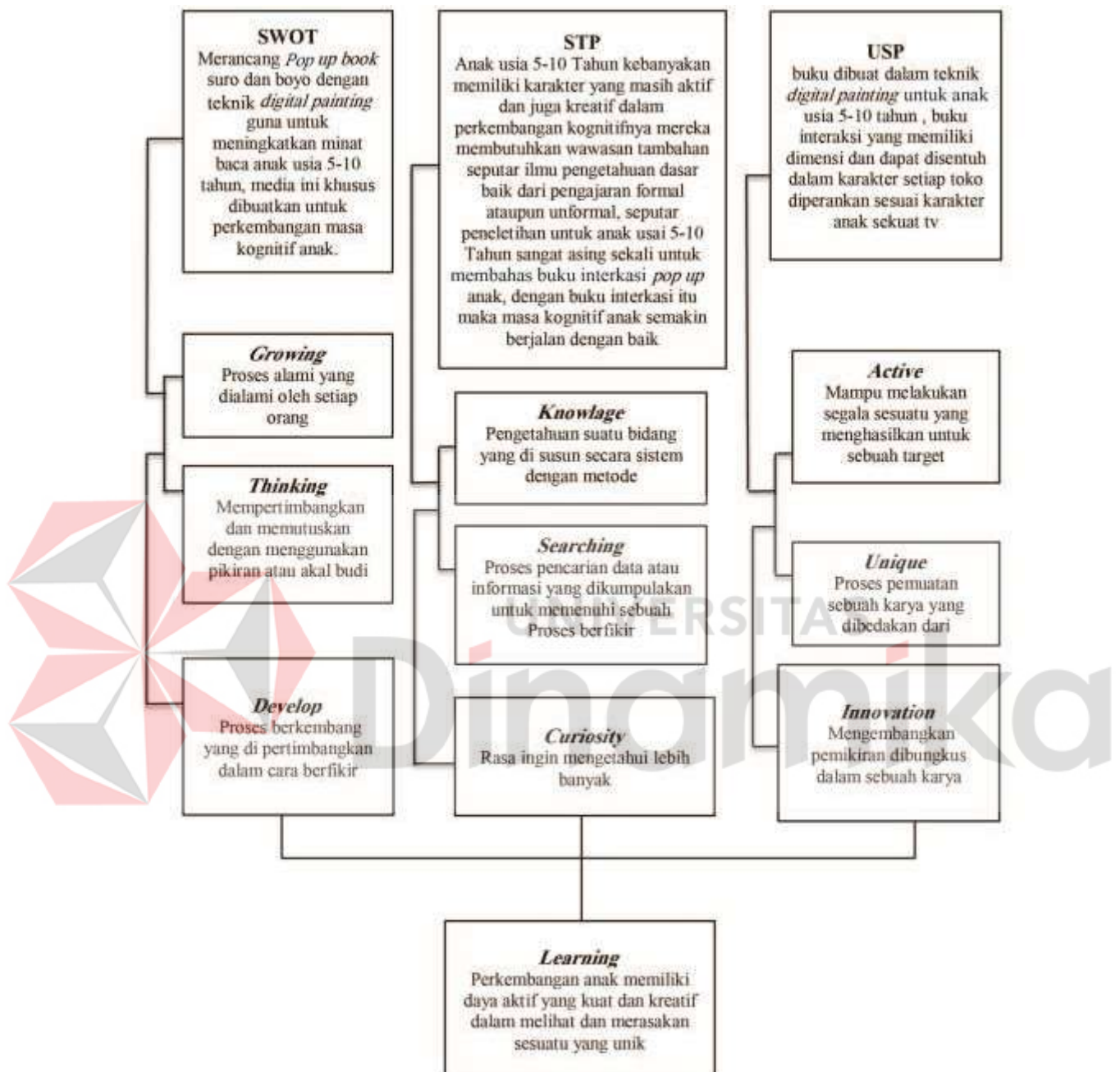
4.5.3 Analisi SWOT

4.1 Tabel Analisis SWOT

Faktor Internal (S – W)	Stengths	Weaknesses
	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi media edukasi terhadap anak untuk usia 5-10 tahun - Menjadi sumber informasi untuk mengenal buku anak <i>pop up</i> - Meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-10 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya pemahaman dan cerita legenda suro dan boyo untuk usia anak 5-10 Tahun - Kurangnya edukasi dasar mengenai membaca cerita sejarah lokal yakni suro dan boyo
Faktor Eksternal (S-T)	S-O	W-O
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan Media <i>pop up</i> book sebagai media pengenalan legenda suro dan boyo - Media didukung menggunakan gantungan kunci, poster dan stiker 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan buku ceita legenda dalam bentuk <i>pop up</i> yang sudah banyak dikembangkan - Memanfaatkan buku sebagai media komunikasi untuk anak usia 5-10 tahun
Threat	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> - Jangka pemakain sangat singkat karna terbuat dari bahan kertas - Kompetitor semakin banyak 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan edukasi mengenai cerita legend suro dan boyo dengan teknik <i>digital painting</i> untuk mengenalkan legenda suo dan boyo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan media edukasi utama <i>pop up book</i> anak usia 5 -10 tahun

Startegi utama : merancang *pop up book* suro dan boyo dengan teknik *digital painting* guna untuk mengenalkan ceita legenda suro dan boyo pada anak usia 5-10 tahun, media ini khusus dibuatkan untuk perkembangan masa kognitif anak.

4.5.4 Keyword



Gambar 4.9 *Keyword*

4.5.5 Deskripsi Keyword

Bedasarkan hasil dari pengolahan data melalui SWOT, USP, dan STP maka dapat disimpulkan untuk *keyword* yang diperoleh adalah *learning*. *Learning* memiliki pengertian sebagai proses pembelajaran mengenai strategi atau metode dan keterampilan pengetahuan makhluk hidup yang ingin berkembang maksud dari *keyword* ini adalah perancangan ini meang di fokuskan untuk edukasi dan pembelajaran yang dimana untuk anak 5-10 tahun dapat memuat kreativitas dan inovasi yang luas

4.6 Konsep Karya

4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Dalam konsep perancangan karya merupakan suatu rangkaian dalam suatu perancangan berdaarkan konsep yang sudah ditentukan melalui *keyword*. *Keyword* tersebut telah melalui analisa STP, UPS, SWOT sebelumnya.

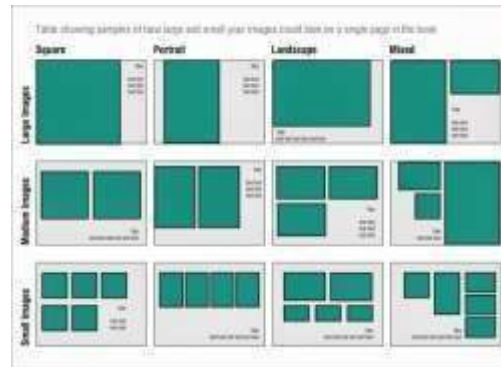
4.6.2 Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan ini bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran dalam proses pembekembangan anak untuk ide kreatif dan inovasi anak untuk usia 5-10 tahun.

4.6.3 Stategi Kreatif

Perancangan buku *pop up* yang akan dibuat semenarik mungkin untuk anak usia 5-10 tahun, sehingga pada strategi kali ini penulis merubah teknik dengan teknik yang sebelumnya dari *transformation* ke *v-fold* dan *pull-tabs* dengan alasan karena anak lebih mudah melihat dan berinteraksi informasi yang dijadikan sebagai edukasi anak tersampaikan lebih mudah dimengerti. Sehingga diperlukan beberapa stategi kreatif dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Jenis buku : Buku Interaksi anak *Pop Up book*
2. Ukuran : 22 x 22 cm
3. Jenis *layout* : Jenis *layout* yang digunakan pada penelitian kali ini adalah jenis *layout images*. *Layout images* menurut Ambrose, 2015 yakni *layout* biasanya dibuat dan disusun berdasarkan gambar dalam sebuah infromasi



Gambar 4.10 *Layout Image*

4. Judul :

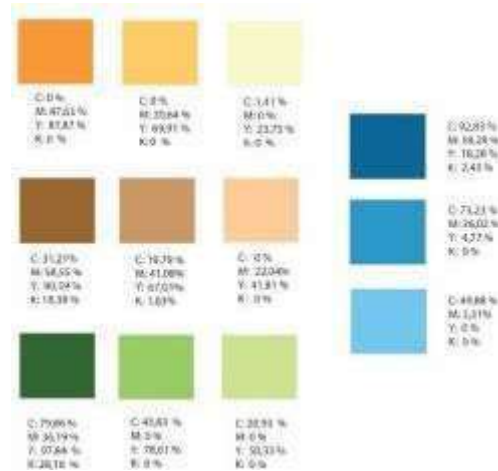
Judul yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah “ legenda pertempuran Suro dan boyo “ mengapa judul yang dipakai demikian karena, cerita yang akan disampaikan adalah mengenai cerita asal usul kota Surabaya yang akan di kilas dari segi latar belakang cerita lahirnya kota Surabaya sampai pada pertempurannya yang terakhir.

5. *Tagline*

Menggunakan tagar “ Bangkitkan Cerita Semangatmu Suroboyoku” dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca agar mengingat selalu cerita kota pahlawan dengan beribu cerita yang tidak mempunyai hak sumbernya namun mempunyai tempat kenanganya

6. Warna

Dalam perancangan *pop up book* ini telah menemukan *keyword* yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu “ *lerarning* “ sehingga utuk penentuan warna yang tepat yaitu orange. Menurut krasovec (2007) warna orange melambangkan energi , suka cita, petualangan, cerita dan kepuasan. dan dilihat dari komposisi sebuah cerita suro dan boyo akan dilator bekangi dengan warna tone lebih ke warna alam seperti biru, hijau dan coklat



Gambar 4.11 Warna

7. Tipografi

Pada perancangan buku pop up ini dengan teknik digital painting sebagai media pengenalan legenda kota surabaya untuk usai 5-10 tahun. Peneliti menggunakan jenis huruf sans serif. Pemilihan jenis huruf ini memiliki tujuan yaitu agar lebih muda dibaca ketika disajikan dalam *pop up book*. Sehingga peneliti menggunakan *font Fruit days*




fruit days
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 4.12 *font Fruit days*

4.7 Strategi Media

Pada perancangan ini media utama adalah buku *pop up* sebagai media edukasi untuk minat baca anak usia 5-10 tahun, Selain itu juga dibantu oleh media pendukung seperti : *X-benner*, stiker, gantungan kunci, poster.

1. Sketsa Karakter

NO	Karakter	Gambar	Keterangan
Utama (Suro dan boyo)			
1	Boyo (buaya)		<p>Gambaran dalam buku cerita si boyo digambarkan sangat ganas namun masih mempunyai rupa yang bisa diterima oleh anak usia 5-10 tahun,dengan kombinasi digital painting maka akan menimbulkan efek menarik dan kreatif</p>
2	Suro (hiu)		<p>Sama dengan gambar buaya, gambar hiu disesuaikan dengan karakter buaya akan terkesan toko karakter masih dalam satu alur dan cerita yang sama</p>
Karakter pendukung			
3	Monyet Rusa Ikan burung		<p>Karakter pendukung disini yang akan dipilih yakni rusa si paling angun , monyet sipaling aktif , ikan sipaling gesit , dan burung si paling teliti</p>

Gambar Tabel 4.13 Sketsa Karakter

Sketsa ini menggambarkan setiap karakter yang akan di tampilkan mulai dari buaya dan hiu termasuk pemeran tambahan lainnya seperti monyet, rusa, burung dan ikan.

2. Sketsa *Cover* depan dan belakang.



Gambar 4 14 Sketsa *Cover* depan dan belakang

Desain yang dipakai untuk *Cover* depan dan belakang di desain lebih pada karakter yang terdapat di dalam cerita agar lebih mudah mengingat dan menarik untuk anak usia 5-10 tahun

3. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4 15 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah X-*banner*, stiker dan poster dengan gamabran karakter dan juga *tagline* dengan debutan “

bangkitkan Cerita Semangatmu Suroboyoku “ agar mendjadi motivasi untuk anak dalam minat membaca untuk usia 5-10 tahun.

4.8 Implementasi Media

4.8.1 Media Utama

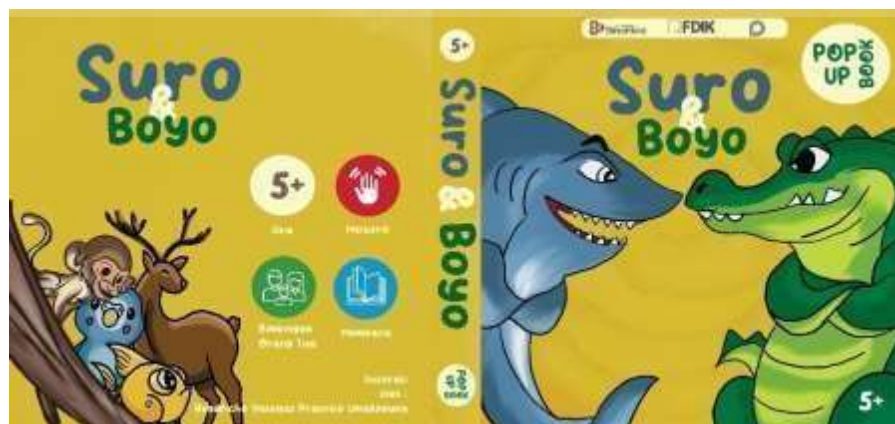
1. Desain karakter



Gambar 4 16 Desain karakter

Desain karakter yang dibuat menggunakan warna gradiasi lalu di campur an diberi sentuhan lebih ganas namun menarik untuk dilihat anak usai 5-10 tahun

2. Cover Depan belakang



Gambar 4 17 Cover depan dan belakang

3. *layout* dan pembuka



Gambar 4 18 *Layout* isi pembuka buku

Bagian awal buku interkasi *pop up* terdapat kata pengantar, tentang buku , selain itu juga terdapat daftar isi untuk mengetahui bagian setiap halaman dalam buku kemudian dilanjut dengan judul besar beserta cerita yang di letakan diawal buku untuk didibaca dengan tujuan agar konteks membaca tidak hilang dan anak masih menikmati gambar *pop up* pada buku, agar lebih tertarik dan dapat berimajinasi lebih baik.



Gambar 4 19 Desain hal 2 -7

Selanjutnya memiliki halaman cerita mulai dari pengenalan karakter lain seperti hiu atau suro dan latar, disini diceritakan untuk awal masalah cerita ini dimulai



Gambar 4 20 Desain halaman 8-13

Selanjutnya masih dalam halaman cerita yang menggambarkan pertempuran awal si sura dan baya yang hingga pada akhirnya sura dan baya menepati posisi masing masing wilayah, di sura di laut yang lepas dan baya di sungai dekat muara.

4.8.2 Hasil Implementasi



Gambar 4 21 Hasil Implementasi

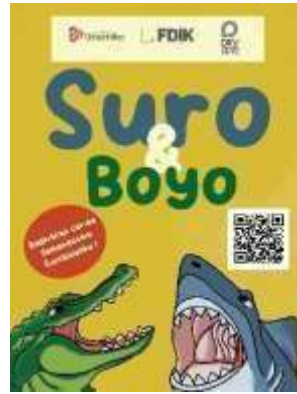
Hasil implementasi sudah menjadi sebuah buku *pop up* untuk gambar masih menggunakan *digital painting*, *pop up* menggunakan metode *v-fold* karna terkesan lebih *simple* dan mudah.

4.8.3 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk menjadi media utama, dalam penelitian ini media utama yang digunakan oleh peneliti terdiri atas :

1. Poster
 - a. Konsep

Terdiri dari gambaran ilustrasi dengan karakter suro dan boyo dengan warna orange dengan perpaduan warna biru dan hijau dan dengan tambahan *link bar-code* untuk masuk ke dalam desain gambar
 - b. Desain Poster



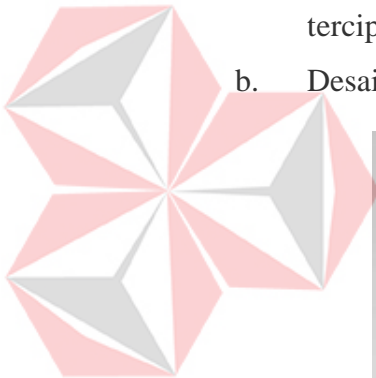
Gambar 4 22 Desain Poster

2. *X-benner*

a. Konsep

Konsep yang dibuat untuk *X-benner* yaitu memperlihatkan semua karakter, diawali dengan karakter utama dan pendukung dengan pencampuran yang sesuai dengan kywrord “*learning*” maka terciptalah *X-benner* dengan judul suro dan boyo

b. Desain Poster

Gambar 4 23 Desain *X-benner*

3. Gantungan Kunci

a. Konsep

Konsep yang dibuat dalam gantungan kunci sebagai media pendukung adalah ilustrasi karakter yang ada di buku cerita suro dan boyo

b. Desain Gantungan kunci



Gambar 4 24 Desain Gantungan Kunci

4. *Sticker*

a. Konsep

Konsep desain yang dibuat memperlihatkan gambaran semua karakter yang ada dalam buku *pop up* legenda suro dan boyo tidak lupa dengan tulisan *tagline*.

b. Desain *Sticker*



Gambar 4 25 Desain *Sticker*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada perancangan yang telah dilakukan peneliti dalam perancangan ini yang berjudul perancangan buku *pop up* legenda suro dan boyo dengan teknik *digital painting* untuk mengenalkan legenda kota Surabaya pada anak usia 5-10 tahun mendapat sebuah kesimpulan dengan menghasilkan suatu *keyword* yakni “*learning*”. *Learning* atau pembelajaran dalam perancangan ini bertujuan untuk memberi edukasi pada anak usia 5-10 tahun agar mendorong minat baca dan berfikir secara kreatif dan inovatif. Berdasarkan *keyword* yang telah ditentukan “*learning*” sehingga buku interaksi *pop up* dapat memberikan sebuah edukasi dasar untuk usia 5-10 tahun, dalam perancangan ini menggunakan teknik *v-fold* dan *pulltabs* karena pada konsep awal adanya perubahan dan disempurnakannya dengan teknik yang berbeda konsep yang digunakan dalam perancangan ini meliputi judul, *tagline*, *layout*, tipografi, dan warna. Sehingga dalam buku *pop up* ini dibahas adalah tentang gambaran cerita beserta penjelasan tentang suro dan baya, dalam *tagline* juga terdapat kalimat “*Bagkitkan Cerita Semangatmu Suroboyoku*” bertujuan agar anak-anak tidak lupa dengan simbol legenda dan juga latar belakang sejarah singkatnya. Ada beberapa media pendukung yang digunakan yaitu berupa *X-banner*, gantungan kunci, stiker, dan poster.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, peneliti berharap untuk penelitian yang akan digunakan selanjutnya dengan menggunakan media yang lebih interaktif contohnya menggunakan suara atau lain sebagainya agar menjadi daya tarik tersendiri, agar juga anak usia 5-10 tahun lebih terdorong minat dalam membaca buku bukan hanya sekedar lewat alat komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G. &. (2015). *Design Thinking for Visual Communication* . New York : Bloomsbury Publishing Plc.
- Chettri, M. &. (2013). Reading Habits -An Overview. IOSR Journal Of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS). *Reading Habits -An Overview. IOSR Journal Of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 14(6), 13–17.
- Fatimah, F. N. (2016). In analisis swot, Jakarta PT Gramedia Pustaka.
- Feny Try N, M. B. (2016). Penciptaan buku pop-up legenda ketintang dengan upaya menggunakan teknik moveable sebagai upaya konservasi budaya lokal di Surabaya.
Desain Komunikasi Visual.
- Idhamani, A. P. (2020). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Minat Baca Siswa .*UNILLIB: Jurnal Perpustakaan*, 35-41.
- Maisaroh, S. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up Wayang Tokoh Pandawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3.
- Mansyur, U. (2018). Korelasi Minat Baca dengan Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia UMI. *Multilingual : Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*, 11-12.
- Nia, w. (2018). Kebutuhan bahan ajaran sekolah lokal disma.
- Nur Aini Puspitasari, S. H. (2018). *Keterampilan Mendongeng* . Jakarta Selatan . Nurgiyanto, B. (2005). Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak . Yogyakarta :Universitas Gadjah Mada .
- Peramana, R. (2020).pembelajaran sejarah lokal di sekolah.
Banten:MediaIndonesaia (Anggota IKKPI)
- Pramesti, J. (2017). Pengembangan Media Pop-up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1 . *Jurnal Pendidikan 1*.
- Taulabi, I. K. (2017). Menumbuhkan mint baca sejak dini di taman baca masyarakat. Lisan AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan. Situbondo:*Universitas Ibrahimy Situbondo*
- Moleong, (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya