

PERANCANGAN INTERACTIVE POP UP BOOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENYAYANGI HEWAN PELIHARAAN UNTUK ANAK USIA 7 - 11 TAHUN.

Petualangan Aruna & Sekala

Krissanti Anggi Utami

21420100033





PETOPIA

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

"Perancangan Interactive Pop Up Book Sebagai Media Edukasi
Menyayangi Hewan Peliharaan Untuk Anak Usia 7 - 11 Tahun"

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji

Rabu, 30 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.
NIDN. 0721099105

Dosen Pembimbing 2



Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.
NIDN. 0716127501

Dosen Penguji



Siswo Martono S. Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif


Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika

Karsam, MA, Ph. D.
NIDN. 0705076802



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga desainer dapat menyelesaikan Pop Up Book "Petualangan Aruna & Sekala" sebagai bentuk Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Interactive Pop Up Book Sebagai Media Edukasi Menyayangi Hewan Peliharaan Untuk Anak Usia 7 - 11 Tahun". Katalog karya Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan Tugas Akhir dan penjelasan mengenai latar belakang, konsep, deskripsi, dan penjelasan karya dari Pop Up Book "Petualangan Aruna & Sekala".

Perancangan karya ini tidak terlepas dari beberapa pihak terkait yang telah membantu memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta bantuan selama proses pengerjaan berlangsung sehingga bisa terlaksana dengan lancar dan sesuai. Oleh karena itu, desainer mengucapkan rasa terima kasih sebesar - besarnya kepada seluruh pihak yang ikut andil dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Diharapkan dengan adanya kehadiran buku ini dapat memberikan manfaat dan informasi kepada pembaca mengenai proses perancangan Pop Up Book "Petualangan Aruna & Sekala".

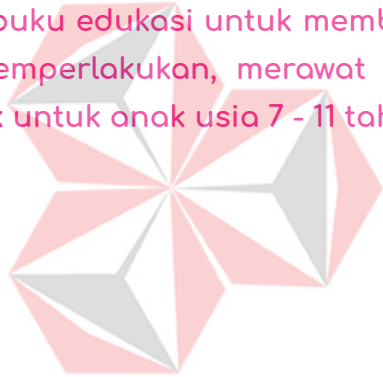
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
LATAR BELAKANG	4
KEY COMMUNICATION MESSAGE.....	5
KONSEP KARYA	6
KEYWORD	7
ARTSTYLE	8
TIPOGRAFI	10
COLOR PALLETE	12
LOGO	14
KARAKTER	26
DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA	27
SINOPSIS KARYA	42
BIODATA	

LATAR BELAKANG KARYA

Hewan merupakan makhluk hidup yang beriringan dengan kita setiap hari. Hewan peliharaan dianggap sebagai teman baik bagi seseorang khususnya untuk anak dalam tumbuh kembangnya. Tetapi ada kendala dalam melakukan interaksi pada hewan dimana anak bisa melakukan tindakan yang memungkinkan membuat hewan merasa sakit dan tidak nyaman. Untuk mencegah tindakan yang tidak seharusnya dibuatlah sebuah buku edukasi untuk memberikan informasi mengenai cara memperlakukan, merawat dan menyayangi hewan dengan baik untuk anak usia 7 - 11 tahun.

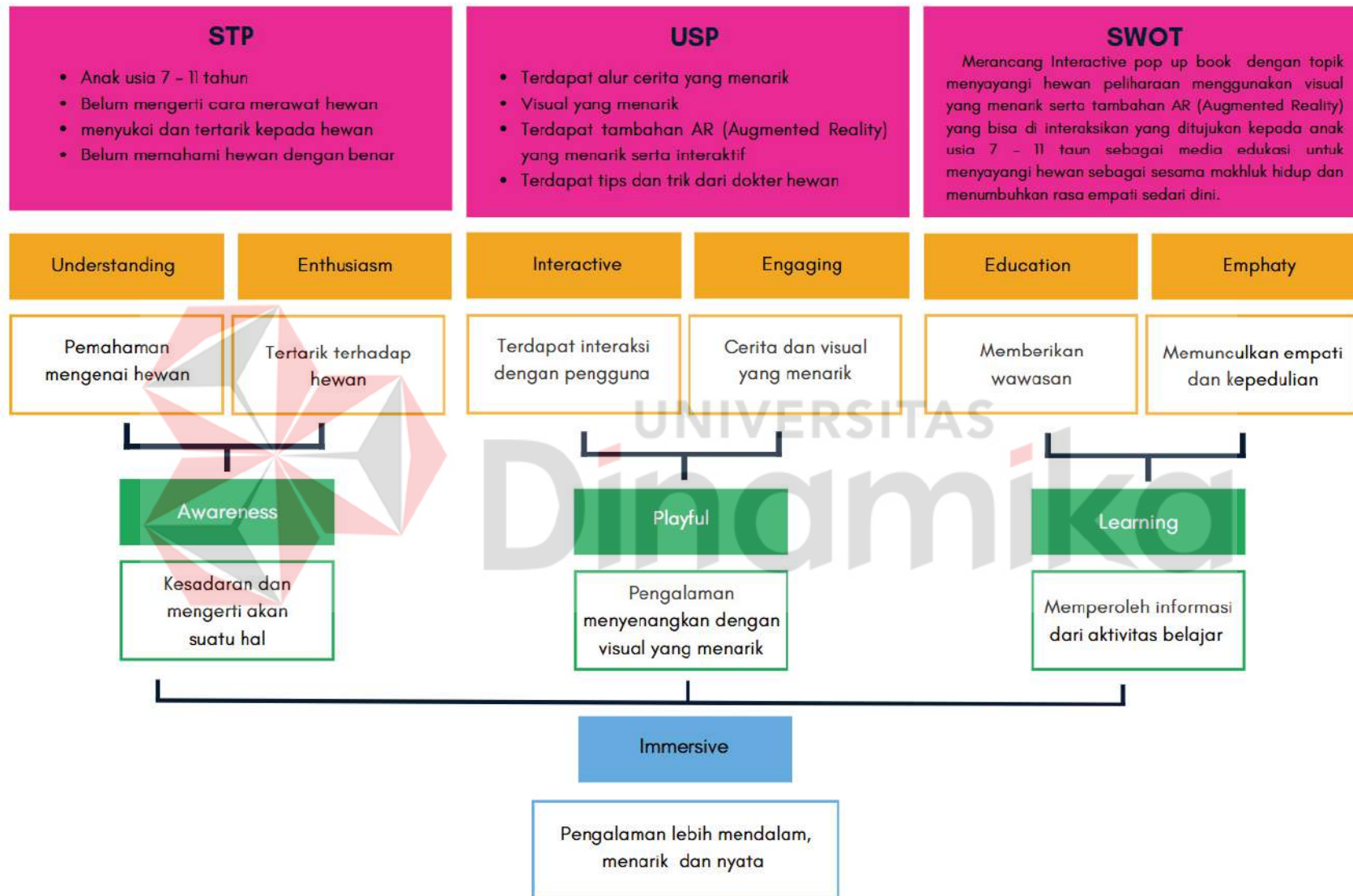
Pop up book merupakan media yang sesuai untuk menyampaikan edukasi kepada anak usia 7 - 11 tahun, dikarenakan tidak hanya teks saja melainkan visual yang hidup bisa membuat anak tertarik dalam membaca dan masuk ke dalam ceritanya. Adanya interaksi yang bisa dilakukan dengan buku membuat anak betah dalam membaca.



UNIVERSITAS
Dinamika



KEY COMMUNICATION MESSAGE (KCM)



KONSEP KARYA

KEYWORD



Berdasarkan dari analisis SWOT, STP, dan USP ditemukan keyword yakni *immersive*.

Immersive diartikan sebagai pengalaman lebih mendalam, menarik dan nyata. Dalam buku ini terdapat alur cerita yang menyenangkan dan petualangan mengasyikkan, sehingga ketika anak membaca serasa akan masuk kedalam cerita tersebut dan pemahaman informasi menjadi lebih baik dengan cara yang menyenangkan.

KONSEP KARYA

ARTSTYLE

Berdasarkan dari keyword immersive, yang bermakna mendalam, menarik, dan nyata.

Pemilihan artsyle disesuaikan dengan target usia anak mulai dari rasio tubuh, pemilihan warna, serta artstyle cartoon.

Menarik menurut anak, ketika suatu ilustrasi digambarkan dengan warna yang cerah, serta penggambaran karakter bermata lebar serta wajah bulat.



KONSEP KARYA

TIPOGRAFI

Typeface yang digunakan untuk judul yaitu jenis sans serif. Typeface Cute Dino ini dipilih karena tingkat keterbacaan yang baik, modern, tapi fleksibel dengan tipe cartoon yang sesuai dengan anak - anak.

Typeface yang digunakan untuk dialog cerita dalam buku yakni sejenis handwriting, typeface Gaegu ini dipilih karena cocok dengan tema anak - anak karena terkesan lebih dekat dengan anak.





KONSEP KARYA

COLOR PALLETE

Color pallete menggunakan warna yang ceria dan cerah disesuaikan berdasarkan target yakni anak - anak. Palet warna ini merupakan tipe analogous dan komplementer.



Prickly Pink
#F22998

Makna : Kasih sayang

C : 0% R : 237
M : 93% G : 51
Y : 0% B : 147
K : 0%



Acapulco Dive
#67ADE1

Makna : Rasa ingin tahu

C : 56% R : 104
M : 19% G : 172
Y : 0% B : 222
K : 0%



Shamrock Green
#03A65A

Makna : Kehidupan

C : 83% R : 0
M : 7% G : 166
Y : 89% B : 89
K : 0%



Groofy Giraffe
#F2A516

Makna : Keceriaan

C : 4% R : 241
M : 39% G : 165
Y : 100% B : 31
K : 0%



Serial Kisses
#E33644

Makna : Keberanian

C : 83% R : 0
M : 7% G : 166
Y : 89% B : 89
K : 0%



KONSEP KARYA

LOGO

Logo menggunakan visual anjing dan kucing yang memberi kesan bahwa ini adalah cerita tentang petualangan Aruna dan Sekala bersama hewan - hewan. Karakter dibuat tersenyum dengan mata besar, yang memberi rasa aman dan menyenangkan bagi audiens anak-anak. Warna merah menandakan keberanian dan semangat, sangat sesuai dengan tema petualangan.



Petualangan **Aruna & Sekala**

UNIVERSITAS

Dinami



KARAKTER

ALTERNATIF DESAIN KARAKTER ARUNA DAN SEKALA

Aruna



Sekala



KARAKTER UTAMA

a.) Aruna

Aruna merupakan anak perempuan berusia 9 tahun yang memiliki sifat ceria, berani, dan peduli. Aruna digambarkan sebagai anak perempuan yang sangat suka berpetualang memiliki sifat ingin tahu yang tinggi serta rasa kepedulian terhadap sesama.

Aruna digambarkan dengan rambut bergelombang menandakan anak yang ramah dan baik, menggunakan kaca mata menandakan dia sebagai anak yang cermat dan berhati-hati. Pemilihan baju disesuaikan dengan latar cerita.



KARAKTER UTAMA

b.) Sekala

Sekala merupakan anak laki - laki berusia 8 tahun, dia adalah adik dari Aruna. Sekala memiliki kepribadian yang aktif, spontan, berani, dan penuh semangat. Sekala digambarkan sebagai anak yang suka petualangan dan antusias terhadap segala hal baru.

Sekala digambarkan dengan rambut pendek dan tajam menandakan anak yang suka sekali beraktivitas dan memiliki keingintahuan yang tinggi, anak yang suka hal spontan. Pemilihan baju disesuaikan dengan latar belakang cerita.



KARAKTER PENDAMPING

c.) Dokter Hewan

Dokter hewan ini merupakan karakter pendamping sebagai pemberi informasi mengenai anjing dan kucing, mulai dari informasi tentang lingkungan, perasaan, kebersihan, makan & minum, serta cara berinteraksi.



UNIVERSITAS
Dinorniko



KARAKTER PENDAMPING

d.) Kelinci Rex (cici)

Cici merupakan kelinci yang menemani petualangan Aruna dan Sekala selama mereka di Petopia, cici merupakan kelinci berwarna putih memiliki ras Rex. Cici berperan sebagai pemandu dalam petualangan Aruna dan Sekala di dunia Petopia.

Hewan kelinci dipilih sebagai pemandu dikarenakan kelinci merupakan salah satu hewan yang sanga energik, cerdas, dan suka menjelajah sehingga kelinci cocok sebagai hewan pemandu di dalam cerita petualangan Aruna dan Sekala.



UNIVERSITAS
Dinamika



KARAKTER PENDAMPING

e.) Kucing Persia (Momo & Mochi)

Kucing kembar bernama Momo dan Mochi mereka merupakan kucing dengan jenis Persia, merupakan jenis kucing yang memiliki bulu panjang dan wajah bulat. Mereka memiliki sifat ramah, lembut, dan bersahabat.



UNIVERSITAS
Dindamika



KARAKTER PENDAMPING

f.) Kucing Domestik (Lulu & Jaki)

Lulu & Jaki merupakan kucing dengan jenis domestik atau kucing kampung, mereka memiliki proporsi tubuh yang ramping dibanding kucing non domestik. Mereka memiliki daya tahan yang kuat serta mudah untuk dirawat.



UNIVERSITAS
Dinamika



KARAKTER PENDAMPING

g.) Anjing Golden Retriever (Leo)

Leo merupakan anjing jenis golden retriever, memiliki sifat ramah, cerdas dan penyayang. Leo merupakan anjing yang sangat senang bermain dan memiliki energi yang tinggi, golden retriever ini juga terkenal sangat sensitif terhadap emosi.



UNIVERSITAS
Dindanmoka



KARAKTER PENDAMPING

h.) Anjing Beagle (Boni & Bobby)

Boni & Bobby merupakan anjing dengan jenis Beagle, mereka memiliki warna krem dengan bercak coklat dan hitam di ekornya. Anjing ini memiliki sifat yang ramah, lembut, pandai, dan bersahabat.



UNIVERSITAS
Dinamika



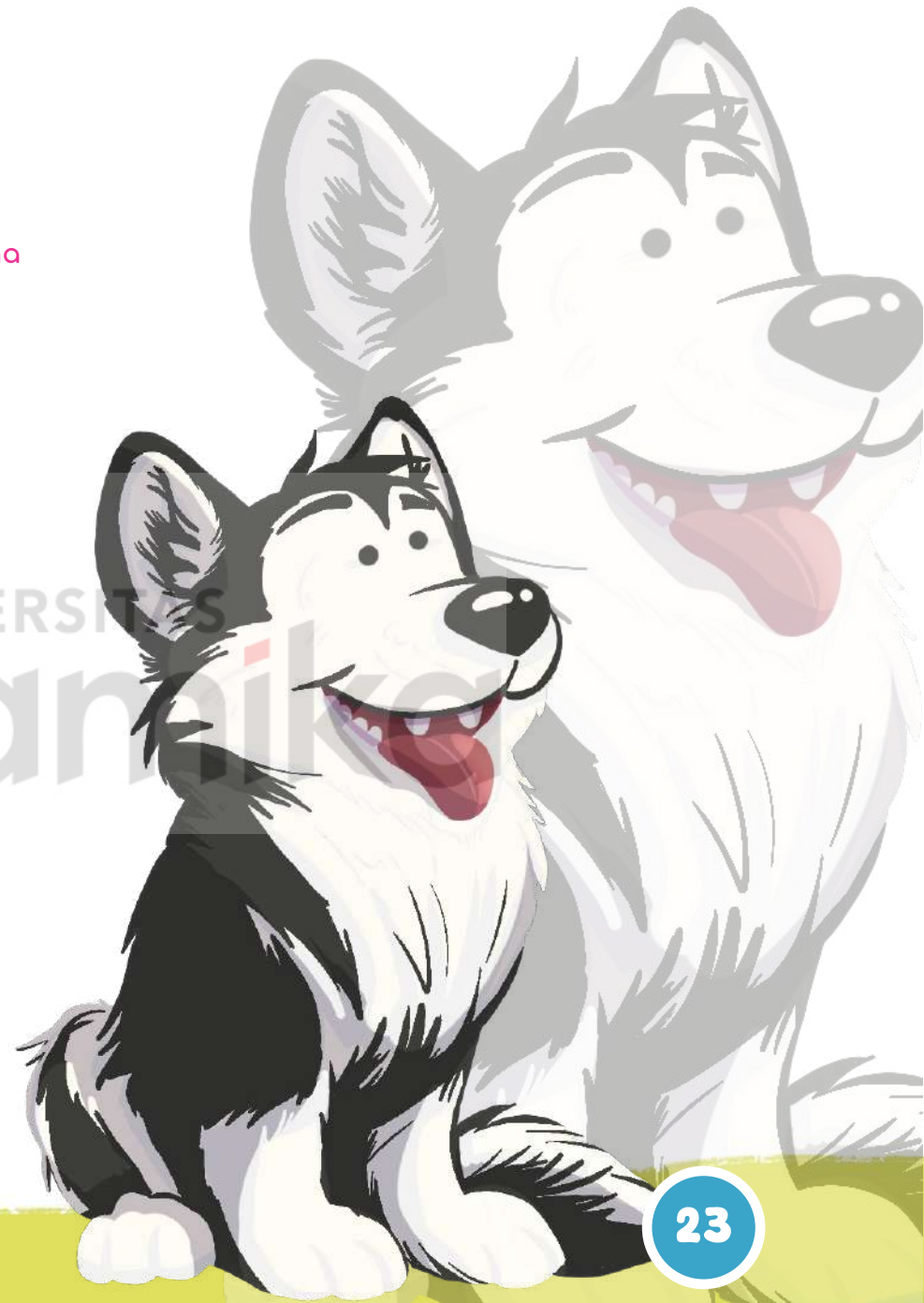
KARAKTER PENDAMPING

i.) Anjing Kampung Indonus (Conie)

Conie merupakan anjing kampung indonus yang memiliki bulu berwarna hitam putih, anjing ini memiliki kekebalan tubuh yang baik.



UNIVERSITAS
Dinarmita



KARAKTER PENDAMPING

j.) Anjing Kintamani (Chico)

Chico merupakan anjing dengan jenis Kintamani, Chico memiliki sifat yang pemberani, setia, dan bersahabat. Dia merupakan anjing berwarna putih yang memiliki bulu tebal. Anjing Kintamani merupakan anjing campuran jenis Samoyed dan Malamute.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinab



DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

“Petualangan Aruna & Sekala”

Buku ini mengusung topik permasalahan mengenai kejahatan dan kekejaman terhadap hewan, yaitu permasalahan yang menyangkut perbuatan individu maupun kelompok secara disengaja demi kesenangan dan kepuasan mereka. Beberapa individu melakukan hal tersebut untuk memuaskan keinginannya tanpa berfikir bahwa hal tersebut termasuk perbuatan dan perilaku yang tidak sepatutnya untuk dilakukan kepada sesama makhluk hidup, dan kurangnya rasa empati dan simpati.

“Petualangan Aruna & Sekala” menjelaskan bagaimana cara merawat dan memperlakukan hewan dengan baik agar menumbuhkan pemahaman serta rasa empati dan simpati tiap individu khususnya kepada anak-anak sedari dini, mulai dari bagaimana menolong hewan, cara yang benar dalam memperlakukan hewan dan larangan yang tidak boleh dilakukan. Topik ini dibawakan melalui cerita kakak beradik yaitu Aruna dan Sekala yang mengalami petualangan ajaib bertemu dengan para hewan yang membutuhkan bantuan. Sehingga akhirnya mereka berdua memahami cara memperlakukan hewan dengan baik.

DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

SINOPSIS KARYA

“Petualangan Aruna & Sekala” menceritakan tentang kakak beradik Aruna dan Sekala yang menyukai petualangan dan hewan. Suatu ketika mereka menemukan medali emas yang membawa mereka masuk kedalam cerita dunia binatang bernama Petopia, dan disana mereka bertemu dengan Cici si kelinci yang pintar dan memandu mereka di dunia Petopia. Ketika mereka menjelajahi dunia Petopia, Aruna dan Sekala bertemu dengan berbagai masalah mulai dari melihat kucing hanyut, anjing yang sedih, salah memberi makan anjing, hingga membantu kucing yang terjebak untuk keluar dari lubang.

Dari petualangan itu lah Aruna dan Sekala tumbuh rasa empati dan simpati terhadap hewan. Mereka juga memahami batasan - batasan dalam memperlakukan hewan, serta informasi mengenai kebersihan, lingkungan, makanan dan minuman, serta perasaan yang dialami oleh hewan. Dari petualangan tersebut mereka kembali ke dunia nyata dan memahami cara yang baik dan benar dalam memperlakukan hewan sebagai sesama makhluk sosial.



KONSEP KARYA



"PERKENALAN"

Dibagian awal ini cerita dimulai dengan memperkenalkan kakak beradik Aruna dan Sekala, terlihat mereka sedang bermain di bukit. Aruna bermain dengan kupu - kupu, sedangkan Sekala berlarian dengan seekor anjing.

Mekanisme Pull Tab terdapat di karakter Anjing, bebek, dan Aruna.

KONSEP KARYA



"MEDALI EMAS"

Aruna dan Sekala menemukan medali emas di hilir sungai, mereka mengambilnya dan seketika mereka masuk kedalam dunia Petopia.

Mekanisme Lift The Flap (Buka tutup) terdapat di bagian sungai.

KONSEP KARYA



“PETOPIA”

Aruna dan Sekala sampai di dunia Petopia mereka berdiri di depan gerbang Petopia, terlihat ada kelinci putih bernama cici yang tersenyum melihat kehadiran kedua anak tersebut.

Mekanisme V-Fold terdapat pada bagian Gerbang Petopia dan background hutan Petopia.

KONSEP KARYA



"HANYUT"

Aruna dan Sekala menjelajahi Petopia dan melihat 2 ekor anak kucing yang hanyut di sungai, mereka membantunya sampai mengeringkan badan kedua kucing tersebut. Misi ini bertujuan untuk menggerakkan empati dan simpati anak terhadap suatu kejadian yang menimpa makhluk hidup lain.

Mekanisme Pull Tab terdapat pada bagian sungai mengalir.

KONSEP KARYA



“PARA ANJING”

Aruna dan Sekala berlarian bersama kedua kucing yang telah mereka selamatkan, mereka sangat gembira, sekala menunjuk ke arah segerombolan anjing yang sedang berkerumun dan terlihat sangat senang dan bahagia.

Mekanisme Pull Tab terdapat di karakter Aruna dan Sekala yang berlarian.

KONSEP KARYA

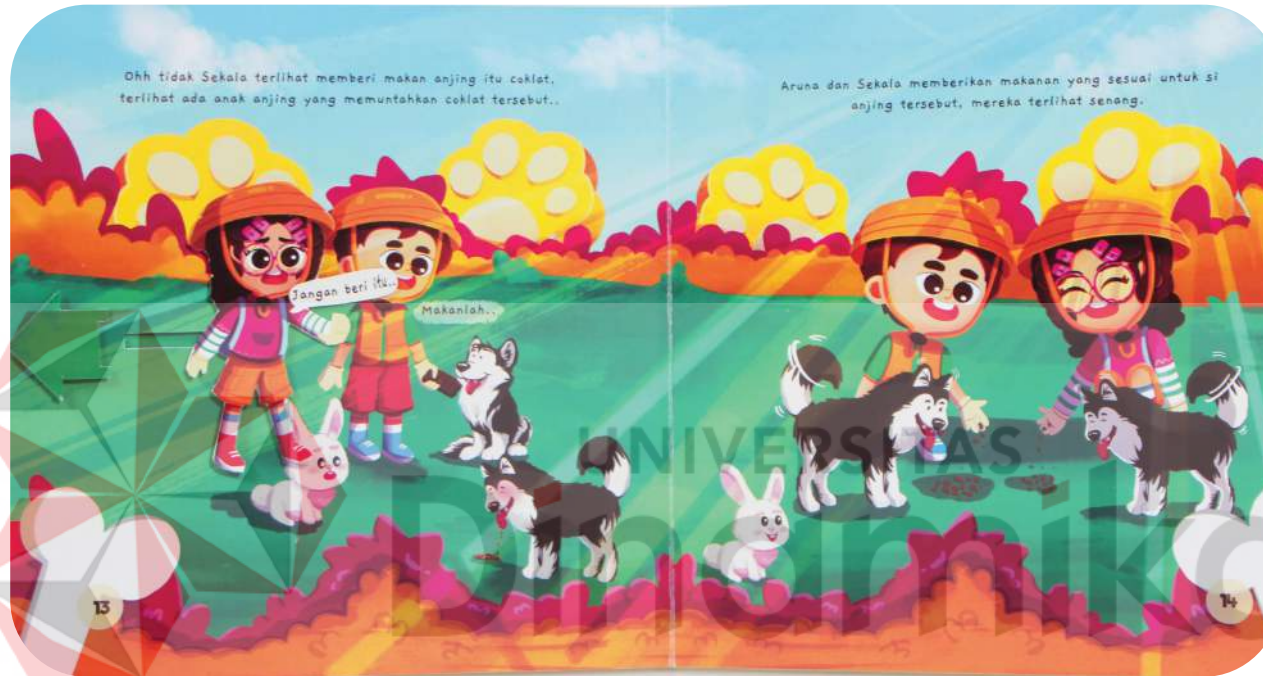


“ANJING MURUNG”

Aruna dan Sekala melihat segerombolan anjing dan mendekatinya, terlihat ada anjing yang terlihat sedih dan murung. Mereka menghibur anjing tersebut dengan memberikan bola untuk dimainkan. Misi ini mengajarkan agar anak dapat mengerti bawa hewan juga memiliki emosi.

Mekanisme V-Fold terdapat pada background serta aktivitas Aruna dan Sekala bersama para anjing.

KONSEP KARYA



"COKELAT"

Sekala terlihat memberi makan coklat kepada seekor anjing secara tidak sengaja, Aruna berlari untuk menghentikan sekala yang memberi makan anjing tersebut. Misi ini mengajarkan untuk memahami bahwa kita tidak bisa memberikan makanan yang tidak sepatutnya dimakan oleh hewan.

Mekanisme Pull Tab terdapat di karakter Aruna yang sedang berlari.

KONSEP KARYA



“TERJEBAK”

Aruna dan Sekala mendengar suara anak kucing yang mengeong, mereka mencari dan ternyata ada 2 ekor anak kucing yang terjebak dalam lubang pohon mereka menolong mereka dan membersihkan lumpur yang ada di badan kucing tersebut. Misi ini mengajarkan anak untuk bisa membantu dan menumbuhkan empati emosional anak terhadap kejadian yang ada.

Mekanisme Lift The Flap (Buka tutup) berada dibagian pohon dan saat Aruna dan Sekala memandikan kucing.

KONSEP KARYA



"MENJELAJAH"

Aruna dan Sekala menjelajah Petopia bersama anjing dan kucing yang telah mereka bantu, Aruna dan Sekala diberikan hadiah sebagai imbalan telah menyelamatkan hewan-hewan di dunia Petopia, mereka dianggap telah mampu untuk memelihara hewan sendiri.

KONSEP KARYA



"KEMBALI"

Bagian ini menunjukkan Aruna dan Sekala yang telah kembali ke dunia nyata dengan membawa anak anjing dan kucing. Bagian ini menandakan bahwa mereka sudah bisa menjaga dan merawat hewan dengan baik setelah kembali dari Petopia.

Mekanisme Pull Tab terdapat di karakter Kelinci.

KONSEP KARYA



"SERTIFIKAT"

Terdapat amplop berisikan sertifikat keberhasilan yang bisa diberi nama oleh pemilik buku. Sertifikat keberhasilan ini sebagai tanda bahwa anak telah berhasil mengikuti petualangan Aruna dan Sekala dalam merawat dan menyayangi hewan.

KONSEP KARYA



"INFORMASI"

Terdapat informasi dari dokter hewan mengenai berbagai aspek meliputi perasaan, lingkungan, kebersihan, Makan dan minum, serta interaksi. Dalam bagian ini anak bisa membaca setiap informasi dan memahami setiap bagian dengan baik karena informasi yang singkat dan jelas.

Mekanisme Lift The Flap (Buka tutup) terdapat pada bagian yang berilustrasikan kucing dan apabila dibuka terdapat informasi.

KONSEP KARYA

AUGMENTED REALITY

Berisikan motion yang menunjukkan kegiatan setiap chapter, terdapat papan kata berisikan informasi seputar hewan. Dalam Ar terdapat suara dari masing masing hewan. Video berdurasi < 1 menit dengan teknik looping. Untuk cara mengakses AR terdapat penjelasan singkat di awal buku.



Cek Instagram Petualangan Aruna & Sekala untuk informasi lainnya. Scan QR Code dibawah untuk menuju instagram Petualangan Aruna & Sekala.





Hai! Namaku Krissanti Anggi Utami, kalian bisa panggil aku Anggi. Mahasiswi Universitas Dinamika jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2021.

Petualangan Aruna & Sekala adalah Augmented Reality Pop Up Book pertama yang kubuat! Semoga bukunya bisa bermanfaat bagi semua orang

Salam meong...

 @gii.illustration

 krissanti22@gmail.com

 Krissanti Anggi Utami

UNIVERSITAS
Dinamika





UNIVERSITAS
Dinamika



