

**DESAIN BUKU *POP-UP* BERBASIS PERMAINAN  
SERIAL PETUALANGAN DIKA DAN DITA  
UNTUK ANAK USIA DINI**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh  
**Shinta Dwi Septiani Saragih**  
NIM 10206241011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2016**

**PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul  
Desain Buku *Pop-up* Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika dan Dita  
Untuk Anak Usia Dini



Yogyakarta, 7 Desember 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hajar Pamadhi', is written over a horizontal line.

Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons)  
NIP. 19540722 198103 1 003

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Desain Buku *Pop-up* Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Desember 2016

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)	Ketua Penguji		9 Januari 2016
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		9 Januari 2016
Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn	Penguji Utama		9 Januari 2016



Yogyakarta, 9 Januari 2016

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta



Dy. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

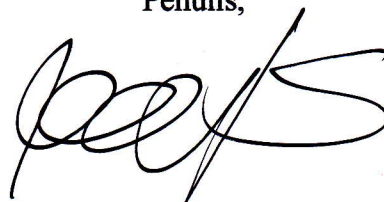
Nama : **Shinta Dwi Spetiani Saragih**  
NIM : 10206241011  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2016

Penulis,



Shinta Dwi Septiani Saragih

NIM 10206241011

## **MOTTO**

“Restu orang tua adalah kunci untuk meraih mimpi setinggi-tingginya”

**(Shinta Dwi Septiani Saragih)**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan YME atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Desain Buku Pop-up Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika dan Dita untuk Anak Usia Dini*, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada Bapak Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons) atas bimbingan dan pengarahan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Para dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
5. Keluarga saya tercinta, atas segala dukungannya, semangatnya, doa tulusnya, bantuannya dan kesabarannya.
6. Bapak Drs. Rohmad Thofan Mansyur, Bapak Ramadian Sandy yang sudah memberikan waktu cuti dan kepercayaan bahwa saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ranny Septeria, Yeni Ariyanti, Muhammad Huda, Lidya Anjani, Imam Prasetyo, Aminullah, Reni terimakasih sudah membantu menggunting hingga tengah malam. Chairus Shaleh, Mbak Desi, Mbak Wiwin, Rina, Ghozali serta teman-teman Kamajaya Kreasindo, yang tidak pernah lelah menanyakan perkembangan dan memberi semangat untuk mengerjakan Tugas Akhir Karya Seni.
8. Ikha Dyah Afriani dan Ant. Prasetyo Adi terimakasih atas bantuan dan bimbingannya dalam pengerjaan karya tulis ini.

9. Miskaningsih, Ani Farida, Feni Yulianti, Dhini Ariesta, Amalina, Dita, Aisyah, Alit Ayu Dewantari, Ovit terimakasih atas buku, referensi serta bantuannya dalam penggarapan tugas akhir ini.
10. Serta teman-teman di kampus tercinta Pendidikan Seni Rupa 2010 UNY khususnya kelas A B yang terus mendukung saya.
11. Semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Desember 2016

Penulis

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan untuk:

Keluarga saya yang telah membimbing dan mendampingi, khususnya ibu saya yang tak pernah berhenti berdoa dan selalu percaya bahwa TAKS ini akan selesai pada waktunya.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR SKEMA .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	3
C. Tujuan Pembuatan Karya .....	4
D. Manfaat Penciptaan Karya .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
A. Buku <i>Pop-up</i> .....	5
1. Pengertian Buku <i>Pop-up</i> .....	5
2. Sejarah Buku <i>Pop-up</i> .....	6
3. Unsur-unsur dalam <i>Pop-up</i> .....	6
B. Desain Komunikasi Visual .....	7

C. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual .....	8
1. Teks .....	8
2. Tipografi .....	10
3. Ilustrasi .....	12
D. Prinsip Penyusunan Desain .....	13
1. Keseimbangan ( <i>Balancing</i> ).....	14
2. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ) .....	14
3. Irama ( <i>Rhythm</i> ).....	15
4. Kesatuan ( <i>Unity</i> ).....	15
BAB III METODE PENCIPTAAN .....	16
A. Data Cerita .....	16
B. Data Visual .....	16
1. <i>Casting</i> .....	16
2. Adegan .....	17
3. Pelataran.....	17
C. Perancangan .....	18
1. Alat atau Instrumen .....	18
2. Proses Pembuatan Karya .....	18
BAB IV PEMILIHAN CERITA .....	21
A. Penokohan .....	21
1. Dika dan Dita .....	21
2. Pak Sabar .....	22
3. Bu Nita .....	23
4. Ibu .....	24
5. Ari dan Putri.....	25

6. Anak Ayam .....	26
7. Burung.....	26
8. Katak .....	27
B. Ide Cerita .....	27
1. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dika dan Dita Mencari Anak Ayam yang Hilang .....	27
2. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi .....	28
C. Modifikasi Cerita .....	29
1. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dika dan Dita Mencari Anak Ayam yang Hilang .....	29
2. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi .....	31
<b>BAB V VISUALISASI ALAT PERAGA EDUKATIF MODEL <i>POP-UP</i> .....</b>	<b>34</b>
A. Modifikasi Bentuk .....	34
1. Dika .....	35
2. Dita.....	36
3. Pak Sabar .....	37
4. Bu Nita .....	38
5. Ibu .....	39
B. Kompilasi Bentuk .....	40
1. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dita dan Dika Mencari Anak Ayam yang Hilang .....	40
2. Buku Serial <i>Pop-up</i> Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi.....	59

C. Implementasi Model <i>Pop-up</i> .....	75
1. Cover.....	75
2. Perkenalan.....	77
3. Suasana Pulang Sekolah.....	78
4. Bertemu Pak Sabar .....	80
5. Pak Sabar Bercerita .....	81
6. Mengajak Bermain .....	83
7. Permainan.....	84
8. Berpamitan .....	86
9. Bertemu Ibu.....	88
10. Penutup.....	89
BAB VI PENUTUP .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN.....	95

## DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1      Skema Elemen Komunikasi.....	20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Potret Dika dan Dita .....	22
Gambar 2. Potret Pak Sabar .....	23
Gambar 3. Potret Bu Nita .....	24
Gambar 4. Potret Ibu .....	25
Gambar 5. Potret Ari dan Putri .....	25
Gambar 6. Anak Ayam .....	27
Gambar 7. Burung .....	27
Gambar 8. Katak .....	28
Gambar 9. Karakter <i>Chibi</i> Maruko-chan .....	34
Gambar 10. Deformasi Kartun Potret Dika .....	35
Gambar 11. Deformasi Kartun Potret Dita .....	36
Gambar 12. Deformasi Kartun Potret Pak Sabar .....	37
Gambar 13. Deformasi Kartun Potret Bu Nita .....	38
Gambar 14. Deformasi Kartun Potret Ibu .....	39
Gambar 15. <i>Rough Layout Cover</i> .....	40
Gambar 16. <i>Comprehensive Layout Cover</i> .....	40
Gambar 17. <i>Final Design Layout Cover</i> .....	41
Gambar 18. <i>Rough Layout</i> Perkenalan .....	42
Gambar 19. <i>Comprehensive Layout</i> Perkenalan .....	42
Gambar 20. <i>Final Design Layout</i> Perkenalan .....	43
Gambar 21. <i>Rough Layout</i> Suasana Pulang Sekolah .....	43
Gambar 22. <i>Comprehensive Layout</i> Suasana Pulang Sekolah.....	44
Gambar 23. <i>Final Design Layout</i> Suasana Pulang Sekolah .....	44

Gambar 24. <i>Rough Layout</i> Bertemu Pak Sabar .....	45
Gambar 25. <i>Comprehensive Layout</i> Bertemu Pak Sabar .....	46
Gambar 26. <i>Final Design Layout</i> Bertemu Pak Sabar .....	46
Gambar 27. <i>Rough Layout</i> Pak Sabar Bercerita.....	47
Gambar 28. <i>Comprehensive Layout</i> Pak Sabar Bercerita .....	48
Gambar 29. <i>Final Design Layout</i> Pak Sabar Bercerita .....	48
Gambar 30. <i>Rough Layout</i> Mengajak Bermain.....	49
Gambar 31. <i>Comprehensive Layout</i> Mengajak Bermain.....	50
Gambar 32. <i>Final Design Layout</i> Mengajak Bermain.....	50
Gambar 33. <i>Rough Layout</i> Permainan .....	51
Gambar 34. <i>Comprehensive Layout</i> Permainan.....	52
Gambar 35. <i>Final Design Layout</i> Permainan .....	53
Gambar 36. <i>Rough Layout</i> Berpamitan.....	54
Gambar 37. <i>Comprehensive Layout</i> Berpamitan .....	54
Gambar 38. <i>Final Design Layout</i> Berpamitan .....	55
Gambar 39. <i>Rough Layout</i> Bertemu Ibu .....	56
Gambar 40. <i>Comprehensive Layout</i> Bertemu Ibu .....	56
Gambar 41. <i>Final Design Layout</i> Bertemu Ibu.....	57
Gambar 42. <i>Rough Layout</i> Penutup .....	57
Gambar 43. <i>Comprehensive Layout</i> Penutup.....	58
Gambar 44. <i>Final Design Layout</i> Penutup .....	58
Gambar 45. <i>Rough Layout</i> Cover .....	59
Gambar 46. <i>Comprehensive Layout</i> Cover .....	60
Gambar 47. <i>Final Design Layout</i> Cover .....	60
Gambar 48. <i>Rough Layout</i> Perkenalan.....	61

Gambar 49. <i>Comprehensive Layout</i> Perkenalan .....	61
Gambar 50. <i>Final Design Layout</i> Perkenalan .....	62
Gambar 51. <i>Rough Layout</i> Pelajaran Berlangsung .....	62
Gambar 52. <i>Comprehensive Layout</i> Pelajaran Berlangsung.....	63
Gambar 53. <i>Final Design Layout</i> Pelajaran Berlangsung.....	63
Gambar 54. <i>Rough Layout</i> Dika dan Dita Panik.....	64
Gambar 55. <i>Comprehensive Layout</i> Dika dan Dita Panik .....	64
Gambar 56. <i>Final Design Layout</i> Dika dan Dita Panik .....	65
Gambar 57. <i>Rough Layout</i> Dika Meminjam Pewarna .....	65
Gambar 58. <i>Comprehensive Layout</i> Dika Meminjam Pewarna.....	66
Gambar 59. <i>Final Design Layout</i> Dika Meminjam Pewarna.....	66
Gambar 60. <i>Rough Layout</i> Putri Berbagi .....	67
Gambar 61. <i>Comprehensive Layout</i> Putri Berbagi .....	67
Gambar 62. <i>Final Design Layout</i> Putri Berbagi .....	68
Gambar 63. <i>Rough Layout</i> Permainan .....	69
Gambar 64. <i>Comprehensive Layout</i> Permainan.....	70
Gambar 65. <i>Final Design Layout</i> Permainan.....	71
Gambar 66. <i>Rough Layout</i> Dika Berbagi Bekal.....	72
Gambar 67. <i>Comprehensive Layout</i> Dika Berbagi Bekal .....	72
Gambar 68. <i>Final Design Layout</i> Dika Berbagi Bekal .....	73
Gambar 69. <i>Rough Layout</i> Penutup .....	73
Gambar 70. <i>Comprehensive Layout</i> Penutup.....	74
Gambar 71. <i>Final Design Layout</i> Penutup.....	75
Gambar 72. Hasil Jadi Model <i>Pop-up cover</i> .....	75
Gambar 73. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Perkenalan .....	77

Gambar 74. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Suasana Pulang Sekolah.....	79
Gambar 75. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Bertemu Pak Sabar .....	80
Gambar 76. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Pak Sabar Bercerita .....	82
Gambar 77. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Mengajak Bermain .....	83
Gambar 78. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Permainan.....	85
Gambar 79. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Berpamitan .....	87
Gambar 80. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Bertemu Ibu.....	88
Gambar 81. Hasil Jadi Model <i>Pop-up</i> Penutup.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Glosarium.....	95
Lampiran 2	Hasil Validasi.....	98

**DESAIN BUKU *POP-UP* BERBASIS PERMAINAN  
SERIAL PERTUALANGAN DIKA DAN DITA  
UNTUK ANAK USIA DINI**

Shinta Dwi Septiani Saragih  
10206241011

**ABSTRAK**

Perancangan Desain Buku *Pop-up* berbasis permainan serial Pertualangan Dika dan Dita untuk anak usia dini bertujuan untuk menghasilkan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran keterampilan sosial bagi anak usia dini.

Perancangan buku *pop-up* melalui tahapan pengumpulan data penelitian berupa figur dan data uraian cerita tentang keterampilan sosial. Data visual dikumpulkan dengan cara mendokumentasikan kehidupan anak kembar yang ada disekitar penulis. Konsep penciptaan tokoh melalui deformasi figur anak usia 7 tahun yang mengacu pada bentuk *chibi*. Langkah penciptaan media : *rough layout* untuk membuat sketsa awal dari cerita menjadi gambar, *comprehensive layout* untuk membuat gambar jadi, dan *final design* untuk gambar jadi yang sudah diwarnai. Penyempurnaan bentuk dan warna menggunakan menggunakan program *Adobe Photoshop CS3* dan *Corel Draw X6*.

Hasil perancangan berupa dua buah buku *pop-up* berseri yang diberi judul Petualangan Dika dan Dita. Isi cerita pada buku *pop-up* diambil dari pembelajaran keterampilan sosial yang diajarkan untuk anak usia dini yang selanjutnya menghasilkan dua tema yaitu membantu orang lain dan pentingnya berbagi. Kedua tema tersebut bertujuan untuk mengajarkan pendidikan karakter sejak usia dini agar menumbuhkan rasa toleransi yang besar pada anak serta memiliki jiwa petualang, pantang menyerah dan berpikir kritis. Contoh karya *pop-up* yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini mampu muncul menjadi bentuk tiga dimensi serta memiliki bagian yang bisa bergerak. Teknik meliputi jenis potongan dan lipatan. Pada setiap halaman menggunakan teknik yang bervariasi untuk menghindari kesan monoton.

Kata kunci: buku *pop-up*, media pembelajaran, keterampilan sosial

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era yang serba instan saat ini, manusia dapat berkomunikasi tanpa bertatap muka secara langsung. Segala aktivitas dapat dikerjakan tanpa harus bertemu di dunia nyata. Hal ini berdampak pada kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar. Generasi muda khususnya anak-anak menjadi salah satu korban yang paling merasakan dampaknya. Anak-anak lebih suka duduk di rumah dan bermain *gadget* sebagai pengganti teman atau permainan tradisional. Pada 20 November 2011 sebuah media kabar *online* Indonesia ([vemale.com](http://vemale.com)) pada halaman *parenting* dan bayi mengeluarkan artikel tentang jumlah balita yang mulai terbiasa menggunakan *gadget*. Laman tersebut menyampaikan bahwa 82% orang tua melaporkan balita mereka menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk melihat berbagai video dan berkomunikasi secara *online*. Salah satu penyebab anak-anak lebih memilih berkomunikasi menggunakan *gadget*, karena orang tua yang memiliki kesibukan tinggi sehingga tidak memiliki waktu untuk berkomunikasi secara langsung.

Orang tua memilih sekolah sebagai alternatif untuk membiasakan anak berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Karena di sekolah guru memiliki peran aktif untuk berkomunikasi kepada anak. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengajarkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, akan tetapi perlu adanya dukungan. Suasana tempat tinggal dan komunikasi yang kurang antara orang tua akan membuat anak susah beradaptasi dengan lingkungan barunya.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas maka diperlukan sebuah media yang mampu mengajarkan anak tentang pentingnya bersosialisasi, serta membantu mengembangkan kepekaan anak terhadap lingkungannya. Taman Kanak-kanak mempunyai program pembelajaran untuk menstimulus keterampilan sosial anak, namun media pembelajaran yang dimiliki baru bersifat buku panduan saja. Media pembelajaran yang kurang tersebut membuat pengajar memiliki keterbatasan untuk menerangkan kepada anak tentang pentingnya bersosialisasi.

Buku edukasi yang berbentuk permainan dapat menjadi stimulus keterampilan sosial yang dimiliki anak. Salah satunya mengenalkan anak dengan lingkungan, serta mengajarkan anak cara bersosialisasi. Anak akan semakin tertarik apabila terdapat banyak gambar di dalamnya. Media visual dapat membantu anak untuk lebih cepat mengerti maksud dari cerita dalam buku tanpa harus bersusah payah membaca semua tulisan yang ada.

Buku *pop-up* merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat memenuhi keingintahuan anak tentang lingkungan. Dengan bentuk tiga dimensi disetiap halamannya, anak bisa mendapatkan informasi secara visual yang lebih

menarik. Gambar macam-macam permainan anak sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu anak lebih mudah memahami isi cerita tanpa harus membacanya satu persatu.

Saat ini *pop-up* berkembang pesat dan menjadi *trend* dikalangan masyarakat dengan berbagai usia. Namun buku *pop-up* yang lebih spesifik untuk mengajarkan keterampilan sosial hanya beberapa saja, maka melalui Tugas Akhir Karya Seni ini mengangkat judul **“Desain buku *pop-up* berbasis permainan serial petualangan Dika dan Dita untuk anak usia dini”** diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini yang sudah duduk dibangku Taman Kanak-kanan serta media pendamping yang bisa membantu peran guru di sekolah untuk mengajarkan keterampilan sosial.

Menyisipkan permainan pada salah satu halaman menjadi daya tarik perancangan buku *pop-up* ini. Karena permainan merupakan bagian dari alat peraga edukatif untuk merangsang stimulasi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Pamadhi (2012:168) yang mengatakan dengan bermain anak memiliki modal kuat untuk melatih pikiran, perasaan dan imajinasi. Permainan yang didukung dengan media gambar lebih mempermudah anak-anak untuk belajar mengamati, membuka dan menutup buku *popo-up* yang dapat melatih perkembangan motorik mereka serta mendorong anak dalam berpikir kreatif.

**B. Fokus Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditemukan fokus masalah yaitu bagaimana membuat buku *pop-up* sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang menarik untuk anak usia dini?

**C. Tujuan Pembuatan Karya**

Membuat konsep dan memvisualisasikan desain buku *pop-up* berbasis permainan serial Petualangan Dika dan Dita sebagai alat peraga edukatif yang menyenangkan untuk anak usia dini.

**D. Manfaat Penciptaan Karya**

Sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini tentang keterampilan sosial dengan model *pop-up*.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Buku *Pop-up***

#### 1. Pengertian Buku *Pop-up*

Menurut Elle G. Kreiger Rubin, seorang profesional dan pengamat dibidang *paper engineering*, mengungkapkan bahwa :

*Pop-up merupakan sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi (3D). Salah satu teknik dibidang paper engineering ini diaplikasikan pada berbagai media kertas dengan menerapkan berbagai teknik lipatan, misalnya pada buku dan kartu. “ (Pop-up and Movable Books in the Context of History, <http://www.popuplady.com/about01-history.shtml>, diunduh 7 September 2015).*

Pengertian yang lain tentang *pop-up* adalah sebuah objek 3 dimensi yang muncul dengan sendirinya ketika sebuah lembaran dibuka (Jackson. P 2014:5). Menurut Kubasta (2005:43) buku-buku bergambar yang bisa bergerak sering disebut sebagai *pop-up*, memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak yang diatur dalam gerakan dengan membuka halaman-halaman dan memanipulasi potongan kertas, jilid, dan lekukan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *pop-up* adalah sebuah media dari kertas seperti buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan akan membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka.

## 2. Sejarah buku *Pop-Up*

Pada awalnya buku *pop-up* sering disebut buku bergerak (*movable book*) yang dikonsumsi oleh kalangan dewasa. Hal ini didasari oleh penggunaan teknik bergerak yang pertama kali diaplikasikan dalam naskah untuk astrologi sekitar tahun 1306 M. Sejak saat itu, buku bergerak tentang astrologi mulai bermunculan. Buku bergerak dalam astrologi diawali dengan munculnya buku yang berjudul “*Cosmographia Petri Apiani*”. <http://hilobrow.com/2011/02/07/pop-up-apotheosis/>

Tahun 1500-an teknik ini mulai dimanfaatkan oleh profesi medis, yakni untuk menggambarkan teknik anatomi tubuh manusia dari lapisan paling luar hingga lapisan paling dalam. Buku bergerak medis ini disebut *lift flaps*. Buku dengan teknik *pop-up* ini sudah dikenal berabad-abad. Tetapi teknik ini hampir selalu digunakan untuk karya ilmiah dan jarang sekali diproduksi secara massal.

## 3. Unsur-Unsur dalam *Pop-up*

Menurut Smithsonian (2011) Unsur-unsur yang terdapat dalam buku *pop-up* meliputi *V-Fold*, *Multiple V-Fold*, *Floating Layers*, *Box & Cylinder* dan *Bending Shapes* sebagai teknik dasar membuat lipatan. Teknik-teknik tersebut hingga saat ini terus berkembang hingga saat ini.

### a. *V-Fold*

Bentuk ini adalah bentuk paling identik dari buku *Pop-up*. Bentuk lipatan kertas yang berdiri saat halaman dibuka dan seolah-olah tenggelam saat halaman ditutup kembali. Bentuk *V-fold* ini memberi ilusi bahwa objek bermunculan dari dalam halaman.

### b. *Multiple V-Fold*

Bentuk ini merupakan bentuk gabungan beberapa *V-fold* yang di susun sedemikian rupa sehingga lipatan menjadi lebih kompleks dan berdimensi.

c. *Floating Layers*

Bentuk ini merupakan bentuk yang paling baik ketika dilihat dari sisi samping. Bentuk ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman, menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman.

d. *Box & Cylinder*

Merupakan bentuk kubus atau silinder yang muncul seolah-olah mengembang dari tengah halaman.

e. *Bending Shapes*

Yaitu teknik pembengkokan bentuk. Pada bagian *pop-up* terutama bagian punggung atas memanfaatkan potongan dan lipatan hingga *pop-up* yang dihasilkan memiliki bentuk yang tidak kaku.

## B. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual menurut para ahli yaitu:

Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto, 2006:8). Menurut Widagdo (1993:31) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan

Menurut Cenadi (1999:4) desain komunikasi visual sebagai desain yang mengkomunikasikan informasi dan kesan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat.

Ruang lingkup desain komunikasi visual, meliputi:

1. Desain Grafis Periklanan (*Advertising*)
2. Animasi
3. Desain Identitas Usaha (*Corporate Identity*)
4. Desain Marka Lingkungan (*Environment Graphics*)
5. Desain Multimedia
6. Desain Grafis Industri (promosi)
7. Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain)
8. Cergam (komik), Karikatur, Poster
9. Fotografi, Tipografi, dan Ilustrasi

## C. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

### 1. Teks

Teks terdiri dari *headline*, *subheadline*, *body copy*, *signature*, *caption*, *callout* dan *closing word*.

#### a. *Headline* (Judul)

Kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa di mana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* atau kepala (Supriyono, 2010:131).

#### b. *Subheadline* (Subjudul)

*Subheadline* atau sub judul merupakan penjelas *headline*. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam teks. Tidak semua desain mengandung *subheadline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Di bagian lain, subjudul juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah (Pujiriyanto, 2005: 38).

#### c. *Body Copy* (Naskah)

Menurut Supriyono (2010: 132), *body copy* diartikan sebagai pengurai informasi suatu produk secara detail sehingga diharapkan dapat membujuk dan memprovokasi pembaca untuk membeli produk yang diiklankan. Panjang pendeknya *body copy* tergantung kebutuhan dan kondisi ruang (ukuran) iklan.

d. *Signature* (Identitas)

*Signature* (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas *brand* tertentu, *signature* juga menjadi penarik perhatian audiens, terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. *Signature* dapat berupa logo atau *brand name*, jenis perusahaan, atau *splash*, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh audiens untuk *action*.

e. *Caption*

*Caption* merupakan keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* atau elemen teks lain (Rustan, 2008: 40).

f. *Call Out*

*Call out* adalah bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callout* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian - bagian dari elemen visualnya.

g. *Closing Word* (Penutup)

*Closing word* atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak (Pujiriyanto, 2005: 41). *Closing word* juga dapat berupa alamat, info penjualan, dan lain-lain.

## 2. Tipografi

Tipografi dalam dunia desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Adi Kusrianto, 2007:190). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatu karya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk dan gaya. Menurut Supriyono (2010: 25-30), cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya dan berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau style, antara lain:

### 1) Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Disebut juga *Old Style Roman*, diciptakan pada awal teknologi cetak (1671). Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri yaitu: mempunyai kait (*serif*) berbentuk lengkung dan tebal tipis yang kontras. Huruf *Old Style* paling banyak digunakan untuk teks karena tingkat keterbacaannya (*readable*) yang tinggi.

### 2) Huruf Transisi (*Transitional*)

Mulai digunakan pada tahun 1757. Memiliki karakteristik yang hampir sama dengan *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dengan garis vertikalnya yang tebal. *Font* yang termasuk huruf transisi adalah *Baskerville* dan *Century*. Huruf transisi sering dipakai untuk judul (*display*).

### 3) Huruf *Modern Roman*

Mulai digunakan sejak tahun 1788. Huruf ini mempunyai tebal huruf yang kontras. Bagian yang vertikal tebal, garis-garis horizontal dan serifnya tipis sehingga untuk teks yang berukuran kecil, sulit dibaca dan bahkan sering tidak dibaca.

### 4) Huruf *Sans Serif*

Diciptakan pada tahun 1800. Huruf *sans serif* sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel. Dikenal juga dengan istilah *grotesque* karena pada awal kemunculannya dianggap aneh dan unik. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: *Franklin Gothic, Azkident Grotesk, Helvetica, Univers, Formata, Avant Garde, Gill Sans, Futura, Optima*, dll.

### 5) Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf *Egyptian* memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Berkembang pada tahun 1895. Contohnya antara lain: *Boton, Aachen, Calvert, Lulabin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, Clarendon, Stymie*, dll.

### 6) Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand writing*). Sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Walaupun demikian, cocok untuk teks pendek yang mengesankan keakraban, kehangatan, dan jiwa sosial.

### 7) Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf *dekorative* bukan merupakan teks sehingga kurang tepat untuk teks panjang. Lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.

### 3. Ilustrasi

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai *center of interest* atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring audiens. Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan; punya daya paku (*eyecatcher*) yang kuat; jika berupa foto atau gambar, harusnya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

#### a. Warna

Warna sudah disebutkan di atas, namun ada sedikit tambahan di sini, tentang teori "*The Prang System*" menurut Purnomo (2004: 28), dimana warna dibagi menjadi tiga dimensi:

- 1) *Hue*: Panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.
- 2) *Value*: Gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap).
- 3) *Intensity*: Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih mentah disebut pure hue. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk

membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

*b. Layout*

Rustan (2008: 1), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-lay-out* adalah salah satu proses tahapan kerja dalam desain. Supaya dapat memvisualisasikan desain dengan baik, berikut adalah tahapan layout yang perlu dijalani hingga tercipta final design.

- 1) *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*) berupa eksplorasi ide-ide yang terlintas dipikiran seperti daftar kata, daftar konsep, gambar, atau warna.
- 2) *Layout* Kasar (*Rough Layout/ Tight Tissue*) berupa draft yang telah dirancangandan berupa sketsa-sketsa kasar diatas kertas.
- 3) *Layout* Lengkap (*Comprehensive Layout/ Execution/ Final Design*) merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu kesatuan yang siap dipresentasikan.

**D. Prinsip-Prinsip Penyusunan Desain**

Prinsip adalah jalur rel dalam mendesain, jika memanfaatkan prinsip desain, maka hasil karya akan memiliki nilai estetis lebih (namun terkadang berfikir keluar jalur bisa memunculkan karya yang *fresh*). Berikut prinsip yang oleh Supriyono (2010: 86-97) disebut sebagai jurus-jurus desain yang sebenarnya juga merupakan prinsip umum dalam seni rupa:

a. Keseimbangan (*Balancing*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik visual maupun optik. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Yakni dengan membagi sama berat kanan-kiri atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (simetris). Kesan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai dengan citra tradisional dan konservatif. Pengaturan simetris juga dapat menimbulkan persepsi aman, dapat diandalkan, rasa kepercayaan. Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, surprise (mengejutkan, tidak membosankan) dan non formal.

b. Penekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat dilakukan antara lain dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Ditambahkan bahwa penekanan adalah usaha menonjolkan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian dan mempermudah audiens melihat pesan dalam iklan yang disampaikan. Suatu desain dikatakan baik apabila memiliki *center of interest*/fokus yang jelas.

c. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi).

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi yang merupakan efek komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur desain lainnya.

## **BAB III METODE PENCIPTAAN**

### **A. Data Cerita**

Cerita Petualangan Dika dan Dita diambil dari buku panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulus Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidikan Taman Kanak-kanak yang diterbitkan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2009. Dari buku tersebut disimpulkan bahwa keterampilan sosial terdiri dari tiga komponen yaitu empatik, afiliasi dan resolusi konflik serta pengembangan kebiasaan positif. Dari tiga komponen tersebut dirangkum menjadi dua topik yang digunakan sebagai tema buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita yaitu tentang tolong-menolong dan pentingnya berbagi.

### **B. Data Visual**

#### **1. Casting**

Setiap tokoh diambil dari orang-orang yang ada di sekitar penulis. Selanjutnya dilakukan observasi untuk menentukan tokoh dalam buku serial Petualangan Dika dan Dita. Tokoh anak kembar berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berada pada lingkungan sekitar tempat tinggal penulis. Anak kembar yang digambarkan berusia 7 tahun yang selalu melakukan berbagai hal bersama. Terdapat pula tokoh tambahan yaitu ibu, bu guru, Pak Sabar serta teman-teman Dika dan Dita untuk meramaikan isi cerita. Penambahan pohon, rumah dan gedung sekolah digunakan sebagai latar belakang agar isi buku *pop-up* lebih menarik untuk dibaca.

## 2. Adegan

Adegan pada buku pertama dengan topik tolong-menolong menceritakan perjalanan pulang Dika dan Dita menuju rumah. Di tengah jalan dua bersaudara ini bertemu Pak Sabar yang sedang mencari kelima anak ayamnya yang hilang. Dika dan Dita dengan senang hati membantu Pak Sabar. Mereka juga mengajak pembaca untuk ikut mencari anak ayam Pak Sabar dengan permainan yang telah dibuat pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita”.

Pada buku kedua topik beralih tentang pentingnya berbagi dengan sesama. Cerita berawal dari tugas menggambar yang diberikan bu guru kepada murid-murid. Namun Dita lupa membawa pewarna yang akan digunakan dia dan saudara kembarnya. Dika yang mengetahui hal tersebut berusaha meminjam pewarna kepada teman sebangkunya yang bernama Ari. Namun Ari tidak memperbolehkan Dika untuk meminjam. Putri teman sebangku Dita yang mengetahui hal tersebut menawarkan pewarnanya untuk dipakai bersama-sama. Diakhir cerita Dika melihat Ari sedang sedih karena tidak membawa bekal makanan. Dika membagi bekal makanannya kepada Ari tanpa ada perasaan kesal sama sekali atas perbuatan Ari sebelumnya.

## 3. Pelataran

Cerita Dika dan Dita menggunakan latar tempat yang dekat dengan keseharian mereka yaitu rumah dan sekolah. Terdapat pula pepohonan dan rerumputan yang menghiasi latar belakang cerita ini.

Pada buku serial pertama latar belakang fokus di taman kanak-kanak , rumah Pak Sabar, kebun dan berakhir di rumah Dika dan Dita. Sedangkan pada

buku serial kedua hanya menggunakan satu latar tempat yaitu ruang kelas yang dibuat layaknya ruangan taman kanak-kanak dengan perabitannya.

## **C. Perancangan**

### **1. Alat atau Instrumen**

Proses perancangan desain buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita menggunakan beberapa instrumen yang dibagi menjadi dua proses yaitu manual dan digital. Pada tahap awal perancangan menggunakan proses manual untuk membuat tokoh dan latar belakang. Alat yang digunakan adalah pensil, spidol, dan kertas untuk membuat sketsa. Lalu tahap selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan proses digital. Alat yang digunakan berupa *scanner* yang digunakan untuk mengubah gambar tangan menjadi gambar digital. Selanjutnya masuk ke proses pewarnaan menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3* dan *Corel Draw x6* sebagai proses akhir desain.

### **2. Proses Pembuatan Karya**

Pada proses berkarya ilustrasi buku *pop-up* ini meliputi dua tahapan yaitu pra-produksi dan produksi:

#### **a. Konsultasi Naskah dan Tata Bahasa**

Konsultasi dilakukan agar naskah dalam buku bisa dimengerti oleh pembaca. Karena target pembaca adalah anak usia dini yang didampingi oleh orang tua, maka kata-kata yang terdapat dalam buku *pop-up* dibuat ringkas dan mudah dipahami.

b. Sketsa

Sketsa dibuat dengan pensil yang kemudian ditebalkan dengan spidol hitam.

c. Pewarnaan

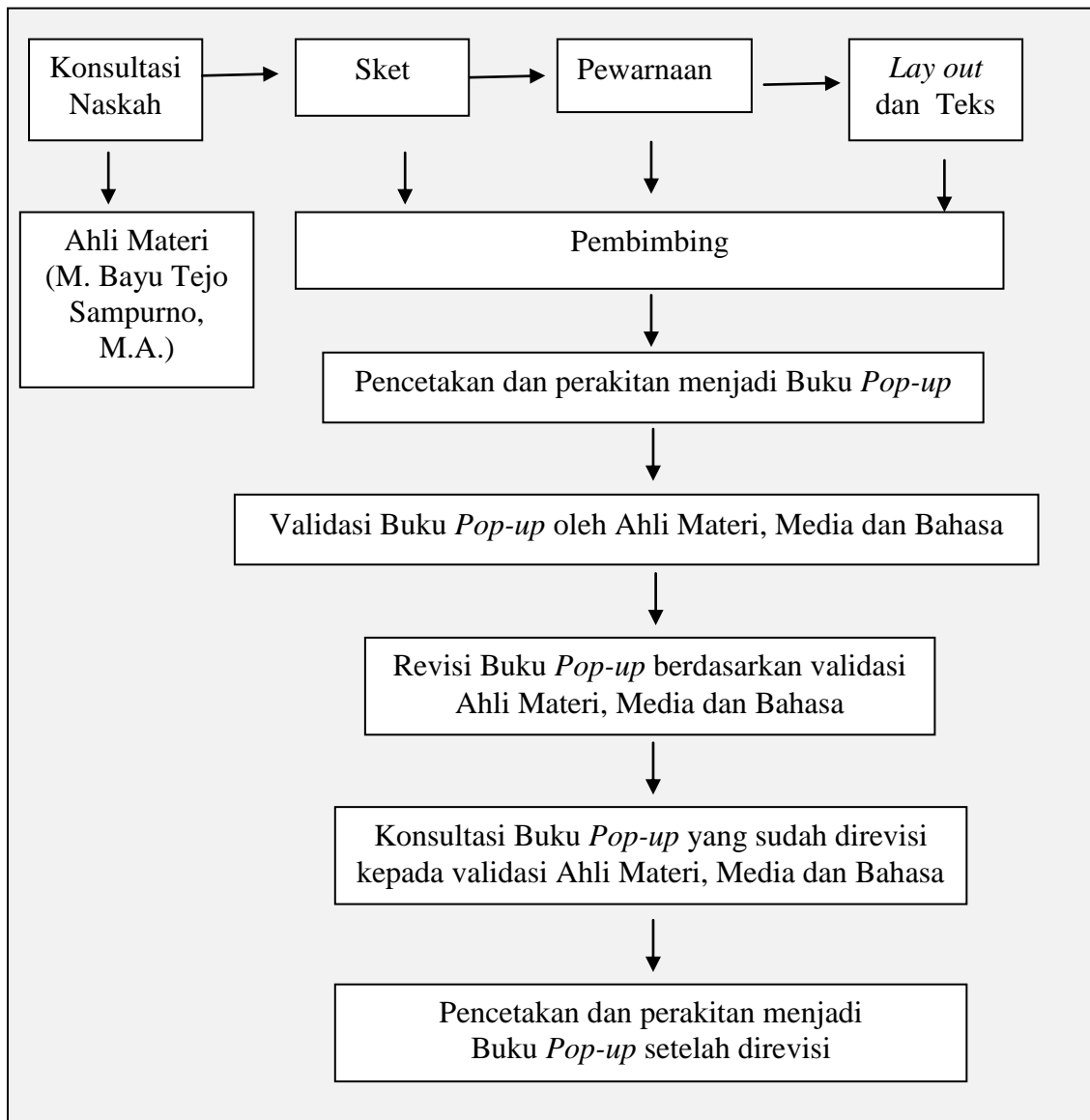
Proses pewarnaan dimulai dari Sket yang sudah matang kemudian di-*scan*, agar dapat diwarnai lewat komputer. *Scan* digunakan untuk memindahkan gambar sket menjadi data digital agar dapat diberi warna dikomputer menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.

d. *Layout* dan pemberian teks

Gambar digital yang sudah diwarnai kemudian di tata dan diberi teks menggunakan *software Coreldraw X6*. Pemberian teks menggunakan prinsip-prinsip desain.

e. Pencetakan dan perakitan gambar

Gambar yang telah selesai diolah di komputer, kemudian gambar tersebut dicetak. Setelah dicetak gambar tersebut dipotong dan dirakit menurut pola yang telah dibuat. Lembaran-lembaran yang sudah jadi kemudian dilakukan *finishing* dengan penjilidan agar menjadi sebuah buku.

**Proses Penciptaan****Skema 1: Bagan Proses Pembuatan Proyek Studi**

## **BAB IV PEMILIHAN CERITA**

### **A. Penokohan**

Dalam pembuatan desain buku *pop-up* ini terdapat beberapa tokoh serta latar belakang untuk menambah kesan menarik pembaca. Inspirasi tokoh dan latar belakang tersebut diantaranya:

#### 1. Dika dan Dita



Gambar 1 : Potret Dika dan Dita

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dika dan Dita adalah anak kembar yang menjadi tokoh utama pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita. Digambarkan sebagai saudara kembar yang bersekolah di taman kanak-kanak yang sama. Mereka pulang sekolah dengan berjalan kaki. Pemilihan tokoh Dika dan Dita sendiri diambil dari observasi penulis mengenai anak kembar yang tinggal di lingkungan penulis. Mereka sering melakukan hal bersama-sama. Mulai dari berangkat sekolah hingga pulang

sekolah bersama-sama. Dika dan Dita pada kehidupan nyata berumur 7 tahun. Mereka merupakan murid kelas besar di Taman Kanak-kanak. Dika dan Dita diajarkan oleh orang tuanya untuk saling mengasihi dan berbagi. Terlihat dari kebiasaan mereka yang sering membagi makanan yang mereka miliki. Hal tersebut yang membuat penulis menjadikan Dika dan Dita sebagai tokoh utama dalam buku *pop-up* ini. Rasa empati sebagai dasar dari keterampilan sosial yang diajarkan kepada anak harus dilatih sejak usia dini. Menggunakan Tokoh Dika dan Dita diharapkan bisa membantu anak untuk lebih mengerti akan pentingnya keterampilan sosial yang harus dibangun sejak kecil. Tokoh utama yang digambarkan dengan kartun gaya *chibi* dapat membantu pembaca lebih mudah masuk dalam cerita.

## 2. Pak Sabar



Gambar 2 : Potret Pak Sabar

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

Pak Sabar digambarkan sebagai seorang Ketua RT yang bertempat tinggal tidak jauh dari rumah Dika dan Dita. Merupakan salah satu warga yang memiliki rumah besar di area tempat tinggal Dika dan Dita. Meskipun Pak Sabar hidup serba berkecukupan namun beliau tidak pernah menyombongkan dirinya. Terlihat dari pakaian yang digunakan Pak Sabar sederhana dan apa adanya. Pak Sabar memiliki lima anak ayam yang sering dijemurnya di depan rumahnya. Pada buku *pop-up* seri satu diceritakan bahwa Pak Sabar sedang kebingungan karena kelima anak ayamnya menghilang.

### 3. Bu Nita



Gambar 3 : Potret Bu Nita

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

Bu Nita adalah guru Tk Dika dan Dita. Digambarkan dengan sosok wanita muda berambut panjang yang energik dan ramah. Nama Bu Nita diambil dari salah seorang guru yang mengajar di taman kanak-kanak yang berada dilingkungan tempat tinggal penulis. Perbedaan tokoh Bu Nita yang

sesungguhnya dengan yang dibuat pada buku *pop-up* adalah gaya rambut. Selain energik dan ramah, Bu Nita merupakan guru Tk yang mengajarkan murid-murid untuk mandiri dan bertanggung jawab pada hidup mereka. Sikap Bu Nita dalam menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak membuat murid-murid senang dan gembira.

#### 4. Ibu



Gambar 4 : Potret Ibu

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

Ibu digambarkan sebagai tokoh yang lembut dan riang. Ibu selalu menunggu anak-anaknya pulang sekolah di depan rumah mereka. Ibu akan menyambut Dika dan Dita dengan pelukan hangat setiap kali mereka pulang sekolah. Ibu mengajarkan Dika dan Dita untuk hidup mandiri dan saling berbagi. Setiap hari ibu tak lupa mengajarkan Dika dan Dita tentang rasa empati yang

harus mereka miliki sejak usia dini. Terlihat dari kebiasaan Dika dan Dita yang mau berbagi dan menolong orang lain tanpa pamrih, semua itu merupakan didikan yang diberikan ibu untuk kedua anak kembarnya.

#### 5. Ari dan Putri



Gambar 5 : Potret Ari dan Putri

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Ari dan Putri merupakan teman sebangku Dika dan Dita yang memiliki sifat berbeda. Ari digambarkan sebagai tokoh yang lebih mementingkan diri sendiri. Ari terbiasa melakukan semua hal sendiri. Ari tidak memperbolehkan barang-barangnya untuk dipinjam orang lain. Ari akan marah apabila salah satu barangnya dipinjam. Tokoh Ari digambarkan sebagai anak yang kurang memiliki rasa empati terhadap sesama temannya. Lain halnya dengan Putri yang ramah dan periang. Sosok gadis berkuncir dua dan berkacamata ini mau berbagi kepada semua teman-temannya di kelas. Rasa empati yang dimiliki Putri sudah dilatih

sejak usia dini oleh orang tuanya. Putri tidak segan-segan untuk membagi miliknya kepada orang lain.

#### 6. Anak Ayam



Gambar 6 : Anak Ayam

(Sumber: <https://pbs.twimg.com>)

Lima anak ayam milik Pak Sabar berperan penting dalam cerita yang terdapat pada buku *pop-up* seri pertama. Menjadi tokoh yang dicari dalam permainan yang ada di salah satu halaman seri pertama. Anak ayam dipilih karena merupakan hewan yang jinak dengan warna bulu yang menarik perhatian anak-anak.

#### 7. Burung



Gambar 7 : Burung (Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>)

Burung menjadi tokoh pengecoh dalam permainan pada buku seri pertama. Tubuhnya yang mungil dan berwarna menarik sangat diminati oleh anak-anak. Munculnya tokoh burung diharapkan agar anak menggunakan imajinasi dan pikirannya untuk membedakan hewan yang sedang dicari.

#### 8. Katak



Gambar 8 : Katak (Sumber: <http://www.toonts.com>)

Sama halnya dengan burung, katak menjadi tokoh pengecoh dalam permainan pada buku seri pertama. Tubuhnya yang mungil dan bisa melompat kesana-kemari sangat diminati oleh anak-anak. Munculnya tokoh katak diharapkan agar anak menggunakan imajinasi dan pikirannya untuk membedakan hewan yang sedang dicari.

#### **B. Ide Cerita**

Ide cerita pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita dibagi menjadi 2 sesuai dengan jumlah buku *pop-up* yang akan dibuat.

1. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Mencari Anak Ayam yang Hilang

Ide cerita dari seri pertama buku *pop-up* petualangan Dika dan Dita membahas tentang anak kembar yang membantu tetangganya mencari anak ayam yang hilang. Pada buku seri pertama ini mengambil salah satu tema yang terdapat di Buku Panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak bagi Pendidikan Taman Kanak-kanak. Tema yang digunakan tentang topik tolong-menolong untuk meningkatkan rasa empati anak terhadap orang lain yang membutuhkan bantuan. Dika dan Dita berperan sebagai tokoh utama yang akan membantu tetangganya bernama Pak Sabar. Inti cerita pada buku pertama adalah pentingnya menolong orang lain yang membutuhkan bantuan. Permainan yang digunakan adalah mencari anak ayam dengan menggunakan suara hewan. Anak akan membaca suara hewan yang sudah dituliskan dan memilih suara mana yang cocok untuk menggambarkan anak ayam. Diharapkan setelah membaca buku *pop-up* seri pertama ini anak bisa belajar untuk menolong orang lain.

## 2. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi

Ide cerita pada seri kedua buku *pop-up* petualangan Dika dan Dita membahas tentang Dika dan Dita yang lupa membawa pewarna mereka. Terdapat dua tokoh tambahan pada cerita ini. Ari digambarkan sebagai anak yang pelit yang tidak mau meminjamkan pewarnanya kepada Dika dan Dita. Sedangkan Putri digambarkan sebagai teman sebangku Dita yang senang hati mau berbagi pewarna. Tema seri kedua ini mengangkat topik pembelajaran keterampilan sosial tentang pentingnya berbagi dengan orang lain. Anak diharapkan dapat menahan ego dan mau berbagi apa yang mereka miliki dengan membaca buku *pop-up* seri kedua. Latar belakang pada buku seri kedua berpusat pada ruangan kelas.

Sedangkan permainan yang terdapat pada seri kedua adalah mencocokkan buah-buahan sesuai dengan perintah yang sudah disediakan.

### **C. Modifikasi Cerita**

Untuk menghasilkan cerita yang beruntun agar mudah dibaca oleh anak usia 6 sampai 7 tahun, maka penulis melakukan modifikasi cerita berdasarkan ide cerita yang sudah disusun.

#### **1. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Mencari Anak Ayam yang Hilang**

##### **a. Perkenalan**

Dalam halaman ini berisi perkenalan Dika dan Dita. Mereka memperkenalkan diri kepada pembaca serta memberi tahu petualang apa saja yang akan dilakukan pada buku ini.

##### **b. Suasana pulang sekolah**

Halaman ini berlatar Taman Kanak-kanak. Situasi yang sedang terjadi adalah waktu pulang sekolah. Gambar yang ditampilkan ketika Dika dan Dita sedang berpamitan dengan bu guru. Gambar pada halaman ini bermaksud untuk membiasakan anak berpamitan sebelum meninggalkan rumah ataupun sekolah.

##### **c. Bertemu pak Sabar**

Halaman ini berlatar rumah Pak Sabar yang lokasinya tidak jauh dari sekolah. Gambar yang ditampilkan adalah Dita yang sedang melihat Pak Sabar kebingungan sambil membawa kurungan ayam.

d. Pak Sabar bercerita

Halaman ini berisi tentang percakapan Dika dan Dita dengan Pak Sabar. Dengan wajah sedih Pak Sabar menceritakan tentang anak ayamnya yang tiba-tiba menghilang.

e. Mengajak bermain

Halaman ini berisi ajakan Dika dan Dita kepada pembaca untuk ikut membantu menemukan anak ayam Pak Sabar yang hilang. Serta menjelaskan bahwa akan ada permainan di halaman selanjutnya.

f. Permainan

Halaman ini berisi permainan yang dimaksudkan agar pembaca bisa memahami inti dari cerita dalam buku *pop-up* berseri ini. Permainan yang dibuat adalah menemukan anak ayam. karya yang ditampilkan dalam bentuk *pop-up* terletak pada halaman tengah dari buku *pop-up*. Dimana pembaca akan diajak untuk mencari anak ayam dengan cara memilih diantara tiga karya *pop-up* pada permainan tersebut.

g. Berpamitan

Halaman ini berisi Dika dan Dita yang sedang berpamitan kepada Pak Sabar. Tak lupa Pak Sabar mengucapkan terima kasih kepada mereka karena telah membantu menemukan anak ayam yang hilang. Inti cerita pada halaman ini bermaksud agar anak tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada siapa saja yang sudah memberikan pertolongan.

#### h. Bertemu Ibu

Halaman ini mengakhiri cerita petualangan Dika dan Dita pada buku seri pertama. Ditutup dengan sambutan hangat ibu yang menunggu kedua anaknya pulang dari sekolah. Dika dan Dita digambarkan sedang berlarian menuju pelukan ibu. Halaman akhir ini bermaksud agar orang tua tak lupa untuk menyambut kepulangan anak dengan gembira agar anak dapat dengan mudah terbiasa untuk bersikap sopan dan terbuka kepada orang tua.

#### i. Penutup

Dalam halaman ini berisi salam perpisahan Dika dan Dita. Mereka mengucapkan terimakasih dan sampai jumpa kepada pembaca yang telah membaca bukuku *pop-up* seri pertama ini. Tak lupa terdapat rangkuman singkat tentang makna dari cerita yang telah dibuat serta ajakan untuk bertemu lagi di cerita selanjutnya.

### 2. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi

#### a. Perkenalan

Dalam halaman ini berisi perkenalan Dika dan Dita. Mereka memperkenalkan diri kepada pembaca serta mengajak untuk bermain sambil belajar bersama.

#### b. Pelajaran berlangsung

Halaman ini berlatar suasana kelas. Dimana bu Nita sedang menjelaskan kepada murid-murid di depan kelas. Setelah selesai menjelaskan bu Nita memerintahkan anak-anak untuk mengeluarkan pewarna. Tampak pula tokoh Dika dan Dita yang terlihat dari belakang.

c. Dika dan Dita panik

Masih berlatar ruang kelas dengan suasana pelajaran yang sedang berlangsung. Dika dan Dita panik karena tidak menemukan pewarna mereka. Dita yang cemas kembali membongkar isi tasnya dan berharap agar pewarna mereka hanya terselip diantara tumpukan buku yang ia bawa. Namun setelah beberapa kali memeriksa isi tasnya, pewarna mereka tetap tidak ditemukan.

d. Dika meminjam pewarna kepada Ari

Halaman ini berisi tentang percakapan Dika dan Ari. Dika yang takut mendapat teguran dari bu guru kaena lupa membawa pewarna beusaha meminjam pewarna kepada teman sebangkunya yang bernama Ari. Sayangnya Ari tidak memperbolehkan Dika meminjam pewarna miliknya. Sikap ari yang tidak patut dicontoh dapat memberi gambaran kepada pembaca untuk tidak melakukan hal tersebut.

e. Putri berbagi

Halaman ini bercerita tentang Putri teman sebangku Dita yang berbagi pewarna kepada Dika dan Dita. Tanpa pamrih dan senang hati Putri membagi pewarnanya kepada kedua saudara kembar tersebut. Dika dan Dita tak lupa berterima kasih kepada Putri karena sudah membolehkan mereka untuk memakai pewarna Putri.

f. Permainan

Halaman ini berisi permainan yang dimaksudkan agar pembaca bisa memahami inti dari cerita dalam buku *pop-up* berseri ini. Permainan yang dibuat adalah mencocokkan buah sesuai dengan permintaan dari Dika, Dita, Putri dan

Ari. Keempat anak tersebut digambarkan sedang dalam suasana istirahat dan mereka ingin memakan buah. Nama buah yang akan mereka makan tertulis dalam piring masing-masing tokoh. Dengan bantuan tersebut diharapkan agar pembaca lebih mudah untuk menjalankan permainan tersebut.

g. Dika berbagi bekal makanan dengan Ari

Pertemuan Dika dan Ari dalam situasi istirahat merupakan akhir serta inti dari cerita pada buku *pop-up* seri kedua ini. Dika yang hendak menyantap bekal makanan buatan ibu tidak sengaja melihat Ari sedang termenung sambil berpangku tangan. Dika melihat Ari sedang sedih karena tidak membawa bekal makanan. Akhirnya Dika mendekati Ari dan membagi bekalnya untuk dimakan bersama-sama. Ari yang awalnya canggung saat ditawari oleh Dika akhirnya berterima kasih dan meminta maaf atas perbuatan yang tadi telah dia lakukan. Pada halaman ini mengajarkan anak bahwa perbuatan buruk tidak harus dibalas dengan yang buruk pula. Pentingnya saling berbagi adalah kunci utama dalam pertemanan. Seta tak lupa untuk meminta maaf kepada siapa saja ketika kita melakukan kesalahan.

h. Penutup

Dalam halaman ini berisi salam perpisahan Dika, Dita, Putri dan Ari. Mereka mengucapkan terimakasih dan sampai jumpa kepada pembaca yang telah membaca buku *pop-up* serta tak lupa terdapat rangkuman singkat tentang makna dari cerita yang telah dibuat pada seri kedua ini.

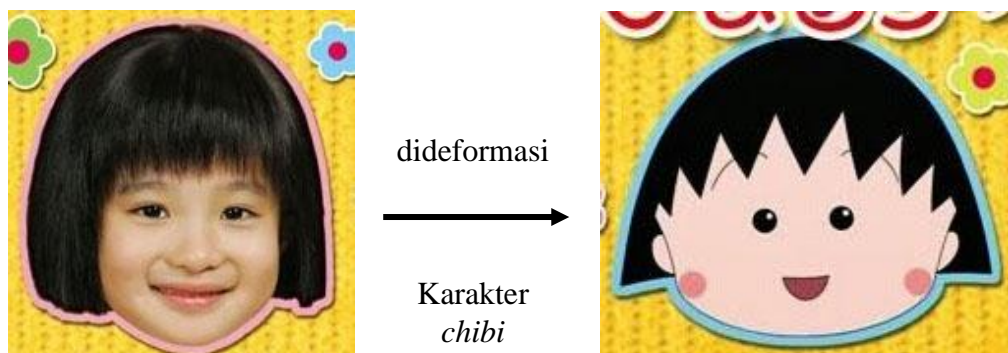
## BAB V

### VISUALISASI ALAT PERAGA EDUKATIF MODEL *POP-UP*

#### A. Modifikasi Bentuk

Dari dokumentasi tokoh-tokoh yang sudah ada lalu penulis melakukan modifikasi bentuk dengan mendeformasi foto menjadi gambar kartun yang lebih menarik dan sesuai untuk anak usia dini. Referensi bentuk yang digunakan pada tokoh-tokoh tersebut adalah karakter *chibi* yang berasal dari Jepang. Karakter Chibi sendiri digunakan sebagai referensi karena bentuknya yang identik kecil, lebih sederhana, deformatif dan terkesan dekat dengan karakter anak-anak.

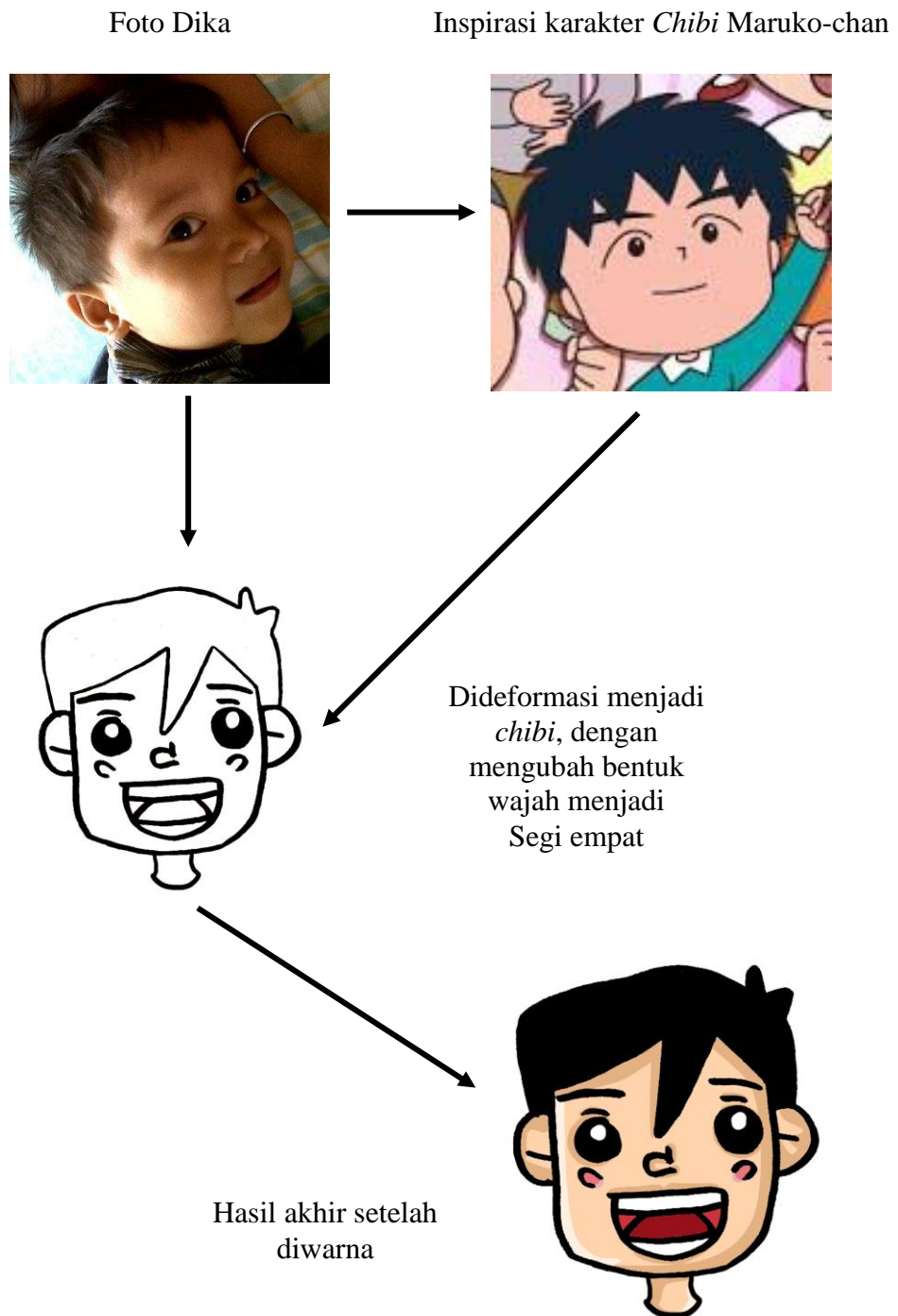
Dalam bahasa Jepang *chibi* mempunyai arti orang pendek atau anak kecil. Tokoh karakter *chibi* yang populer dan cocok untuk menjadi referensi penulis adalah *Chibi Maruko-chan*. Dari segi bentuk, karakter tokoh Maruko dalam kartun tersebut hampir sama dengan tokoh yang ada dalam serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita. Berikut contoh karakter yang ada pada kartun *Chibi Maruko-chan*:



Gambar 9 : Karakter *Chibi Maruko-chan*

(Sumber : <http://www.larasatinesa.com>)

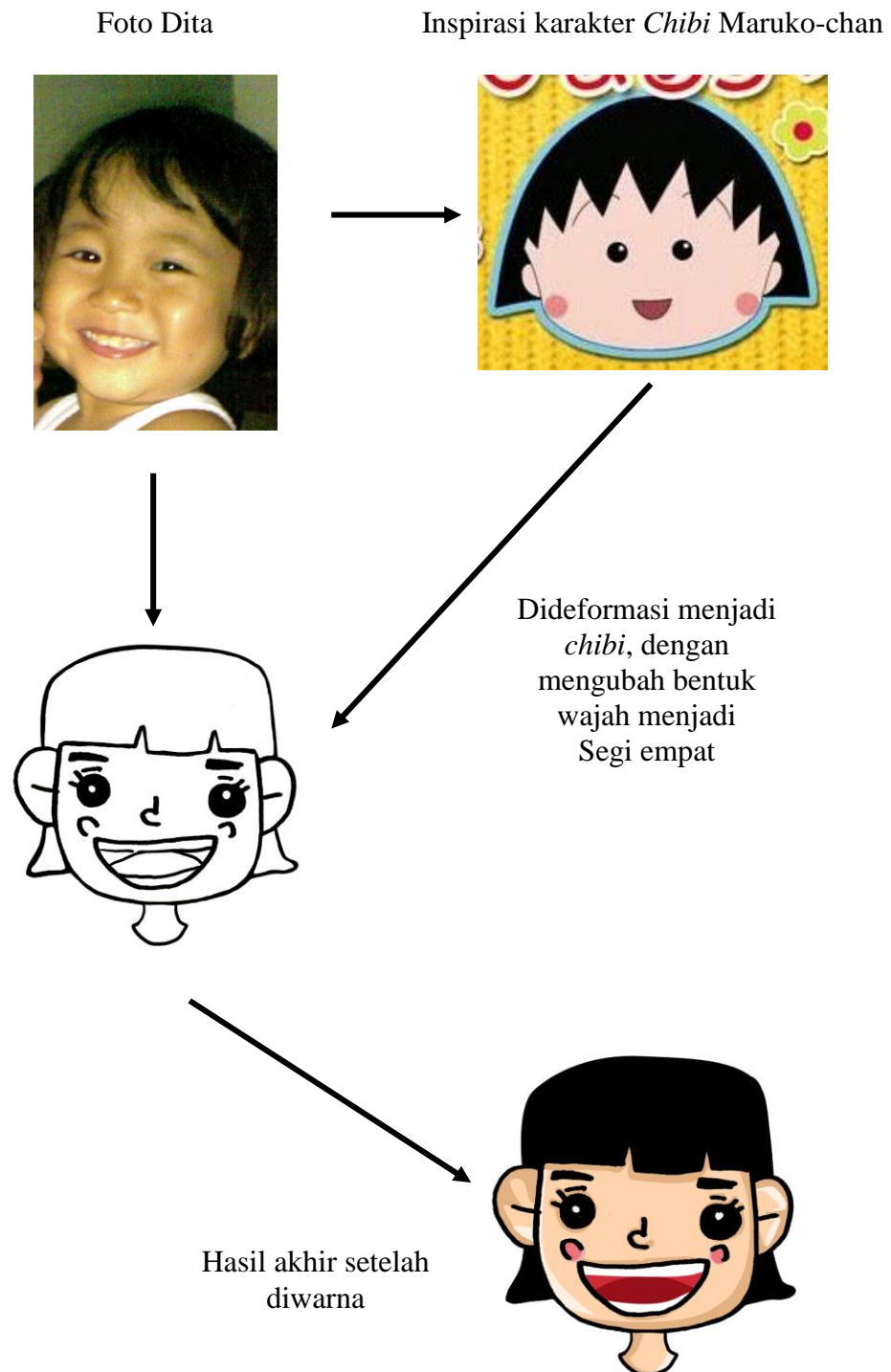
## 1. Dika



Gambar 10 : Deformasi Kartun Potret Dika

(Sumber : dokumentasi pribadi)

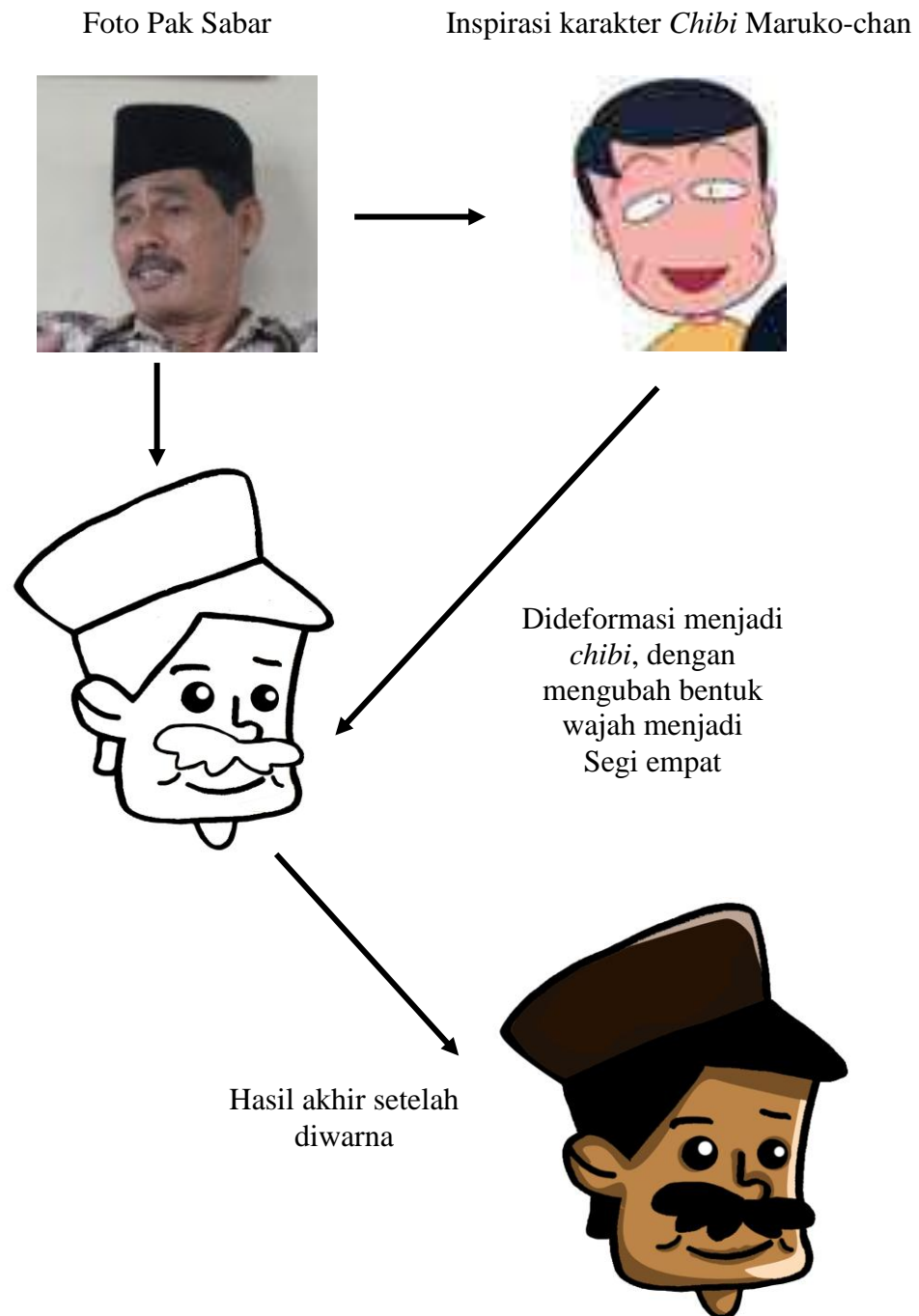
## 2. Dita



Gambar 11 : Deformasi Kartun Potret Dita

(Sumber : dokumentasi pribadi)

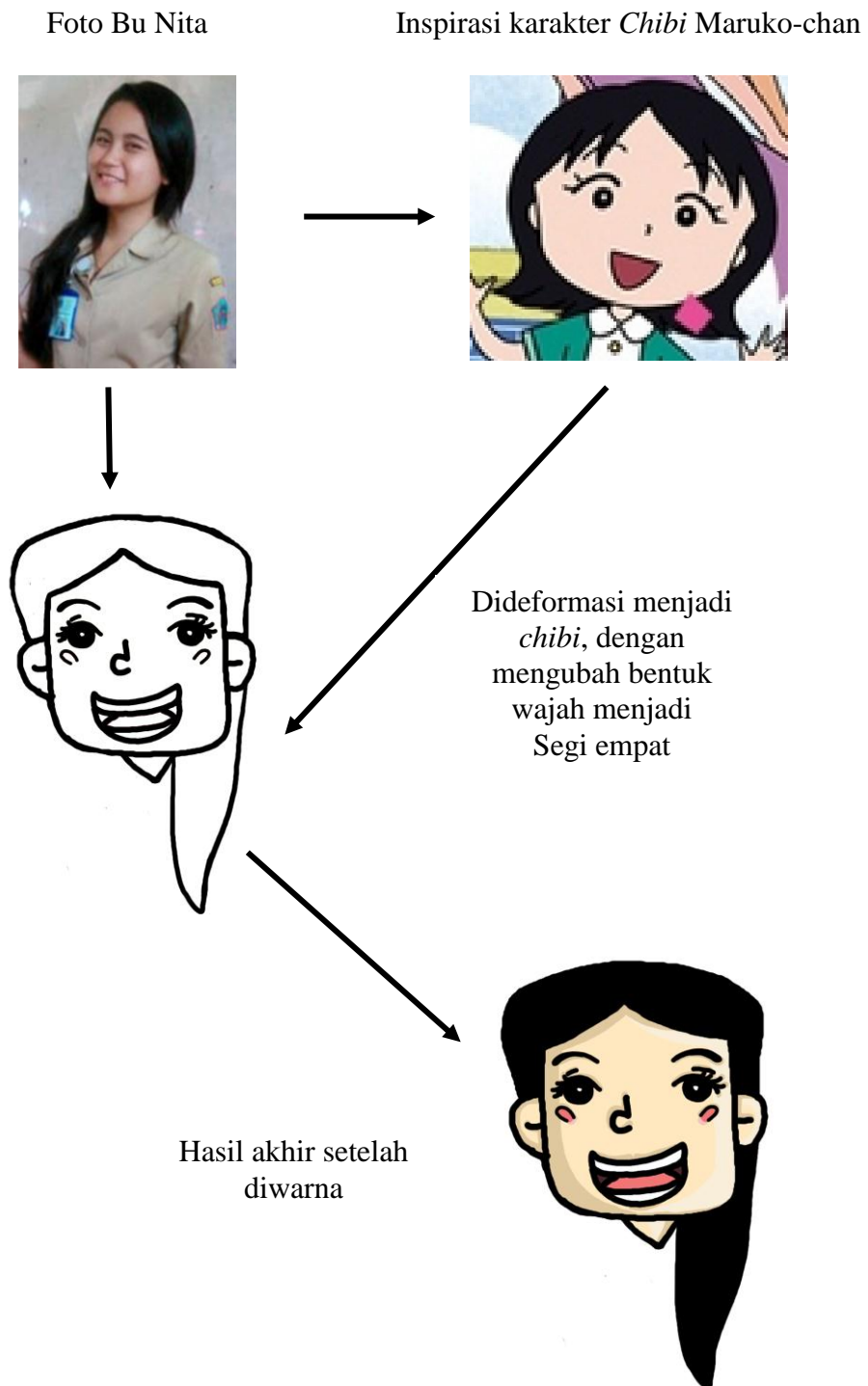
## 3. Pak Sabar



Gambar 12 : Deformasi Kartun Potret Pak Sabar

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

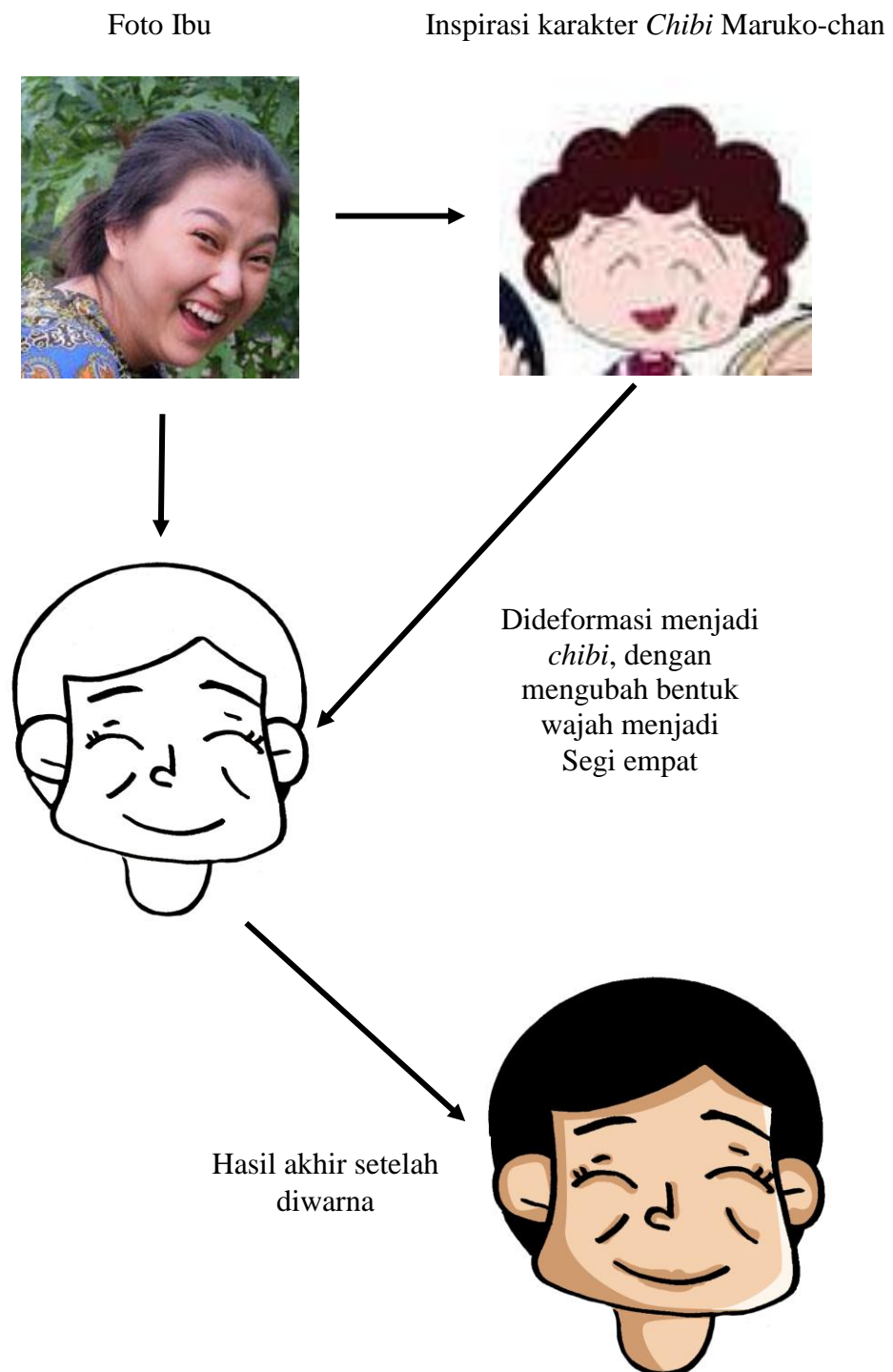
## 4. Bu Nita



Gambar 13 : Deformasi Kartun Potret Bu Nita

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

## 5. Ibu



Gambar 14 : Deformasi Kartun Potret Ibu

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

## B. Kompilasi Bentuk

### 1. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Mencari Anak Ayam yang Hilang

#### a. Cover

##### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 15: *Rough layout cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

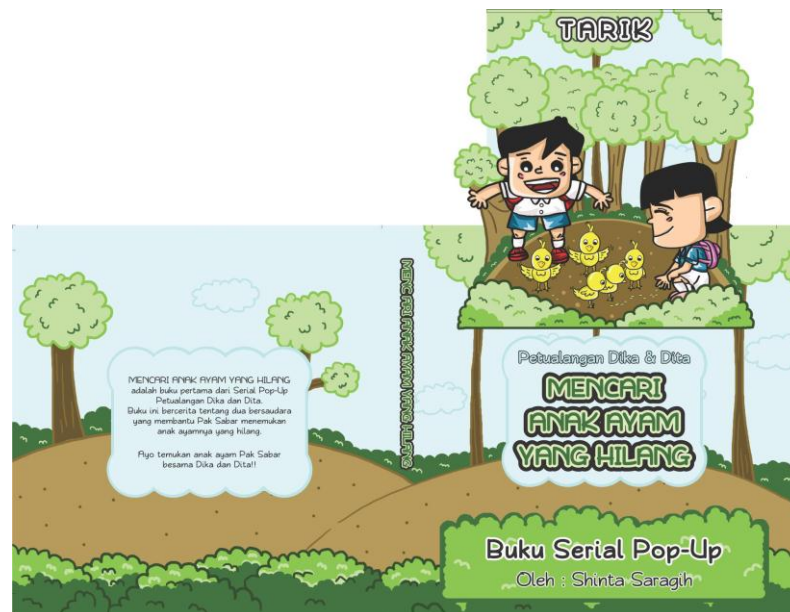
##### 2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 16 : *Comprehensive Layout cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 17: *Final Design Layout cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada *cover* buku serial pertama *pop-up* Petualangan Dika dan Dita dengan menggabungkan tokoh Dika, Dita dan anak ayam yang sudah di deformasi ke dalam bentuk kartun. Unsur lain yang terdapat pada *cover* adalah pepohonan dan rerumputan yang tersebar di area *cover*.

Hijau menjadi warna dominan pada *cover* buku seri pertama. Pada seri pertama menyandingkan warna biru muda untuk langit serta coklat muda untuk tanah. Susunan judul dibuat rata tengah yang dibalut perpaduan bentuk persegi dan lingkaran sebagai bingkainya.

b. Perkenalan

1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 18: *Rough layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 19: *Comprehensive Layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



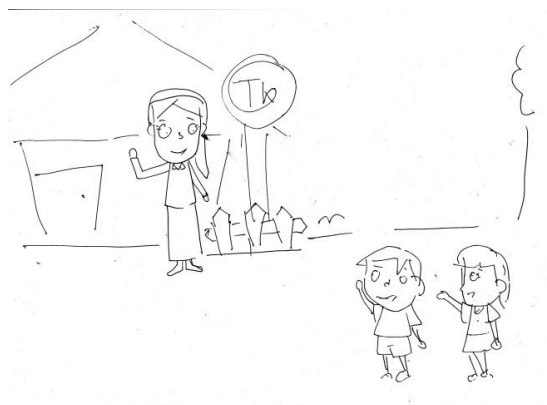
Gambar 20: *Final Design Layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman perkenalan menggunakan tokoh utama yaitu Dika dan Dita yang digabungkan dengan balon kata berbentuk lonjong sebagai tempat untuk menulis keterangan. Rerumpunan hijau dan batang pohon menjadi latar belakang yang berpadu dengan biru langit pada halaman ini.

#### c. Suasana pulang sekolah

##### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 21: *Rough layout* Suasana Pulang Sekolah

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 22: *Comprehensive Layout* Suasana Pulang Sekolah

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 23: *Final Design Layout* Suasana Pulang Sekolah

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini penggabungan bentuk lebih banyak dari halaman sebelumnya. Terdapat tokoh Dika, Dita, Bu Nita yang dikompilasikan dengan gedung sekolah serta rerumputan, langit dan pepohonan sebagai latar belakangnya. Warna yang digunakan juga lebih beragam. warna biru dan jingga berpadu menjadi warna komplementer yang mewarnai gedung sekolah. Masih menggunakan warna hijau untuk rerumputan agar terlihat lebih asri.

d. Bertemu Pak Sabar

1) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 24: *Rough layout* Bertemu Pak Sabar

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 25: *Comprehensive Layout* Bertemu Pak Sabar

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 26: *Final Design Layout* Bertemu Pak Sabar

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman ini yaitu tokoh Dita yang bertemu dengan Pak Sabar. Terdapat pula bangunan rumah Pak Sabar yang terlihat lebih separuh sebagai latar belakang. Berpadu dengan rerumputan, pohonan serta langit yang diberi warna biru dan hijau agar nampak lebih serasi.

Tokoh Pak Sabar sendiri digambarkan sedang membawa kurungan ayam sebagai bentuk gabungan bentuk manusia dan benda. Warna tanah masih menggunakan warna cokelat muda yang ditambahkan batu dan garis di dalamnya.

e. Pak Sabar bercerita

1) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 27: *Rough layout* Pak Sabar bercerita

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 28: *Comprehensive Layout* Pak Sabar bercerita

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



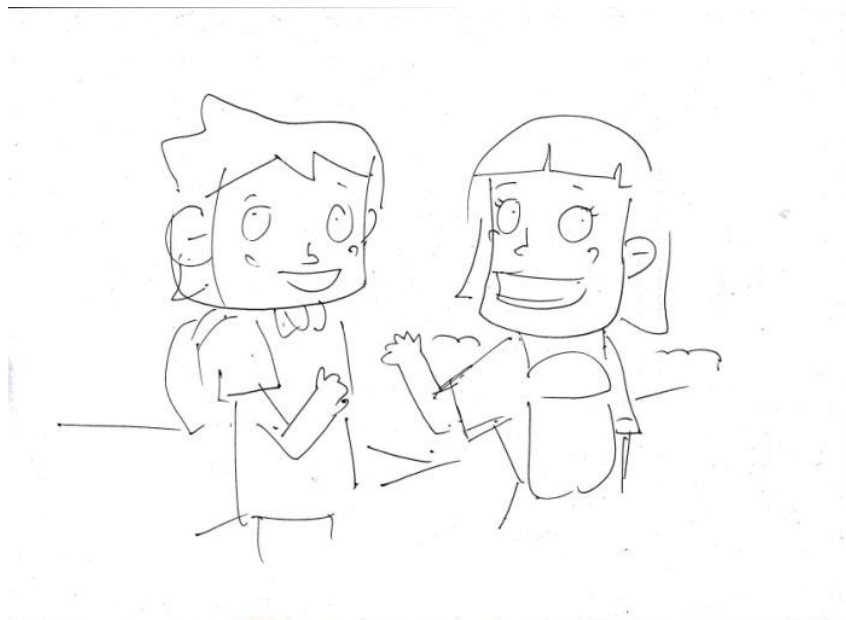
Gambar 29: *Final Design* Pak Sabar bercerita

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini tokoh Dika kembali muncul dan bergabung dengan tokoh Dita serta Pak Sabar. Halaman ini juga menonjolkan ketiga tokoh tersebut dengan memperbesar bentuknya tiap tokohnya. Bentuk tangan Pak sabar dibuat lebih besar sebagai bentuk yang nantinya akan menjadi *pop-up*.

f. Mengajak bermain

1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 30: *Rough layout* mengajak bermain

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 31: *Comprehensive Layout* mengajak bermain

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 32: *Final Design Layout* mengajak bermain

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini tokoh Dika dan Dita muncul sebagai titik fokus yang digambarkan lebih besar dari pada halaman-halaman sebelumnya. Terdapat dua buah balon kata yang berdampingan dengan tokoh Dika dan Dita.

g. Permainan

1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 33: *Rough layout* permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 34: *Comprehensive Layout* permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design (desain akhir)*





Gambar 35: *Final Design layout* permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Berbagai bentuk pada halaman permainan digabungkan dengan Dika dan Dita. Pada permainan pertama terdapat Dika yang digabungkan dengan pohon bambu, Dita digabungkan dengan bebatuan pada permainan kedua. Untuk permainan ketiga serta kunci dari permainan pada buku seri pertama ini menggabungkan rerumputan, Dika, Dita dan kelima anak ayam yang hilang. Titik fokus terdapat pada Dika dan Dita yang sedang menangkap kelima anak ayam.

## h. Berpamitan

### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 36: *Rough layout* berpamitan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 37: *Comprehensive layout* berpamitan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 38: *Final Design Layout* berpamitan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tokoh Pak Sobar kembali bergabung dengan Dika dan Dita pada halaman ini. Penampahan kompilasi di halaman ini adalah kelima anak ayam yang ada di dalam kurungan. Pepohonan dan rumah Pak Sobar menjadi latar belakang pada halaman ini.

i. Bertemu Ibu

1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 39: *Rough layout* bertemu Ibu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 40: *Comprehensive layout* bertemu Ibu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 41: *Final Design Layout* bertemu Ibu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini tokoh Dika dan Dita muncul bersama tokoh ibu. Kompilasi bentuk juga terlihat pada latar belakang yang menggabungkan antara bangunan rumah dan pepohonan.

j. Penutup

1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 42: *Rough Layout* penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

## 2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 43: *Comprehensive Layout* penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

## 3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 44: *Final Design Layout* penutup

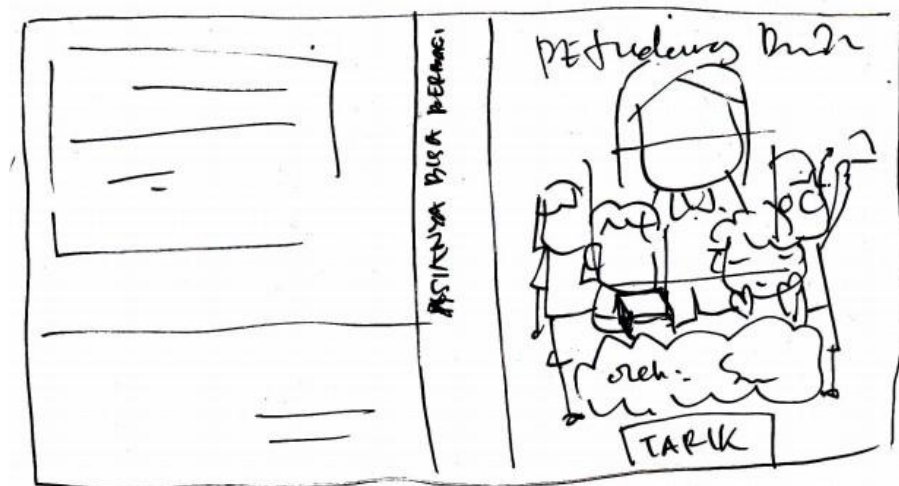
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman penutup menggunakan tokoh utama yaitu Dika dan Dita yang digabungkan dengan balon kata berbentuk lonjong sebagai tempat untuk menulis keterangan. Rerumpunan hijau dan batang pohon menjadi latar belakang yang berpadu dengan biru langit pada halaman ini.

## 2. Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita Asiknya Bisa Berbagi

### a. Cover

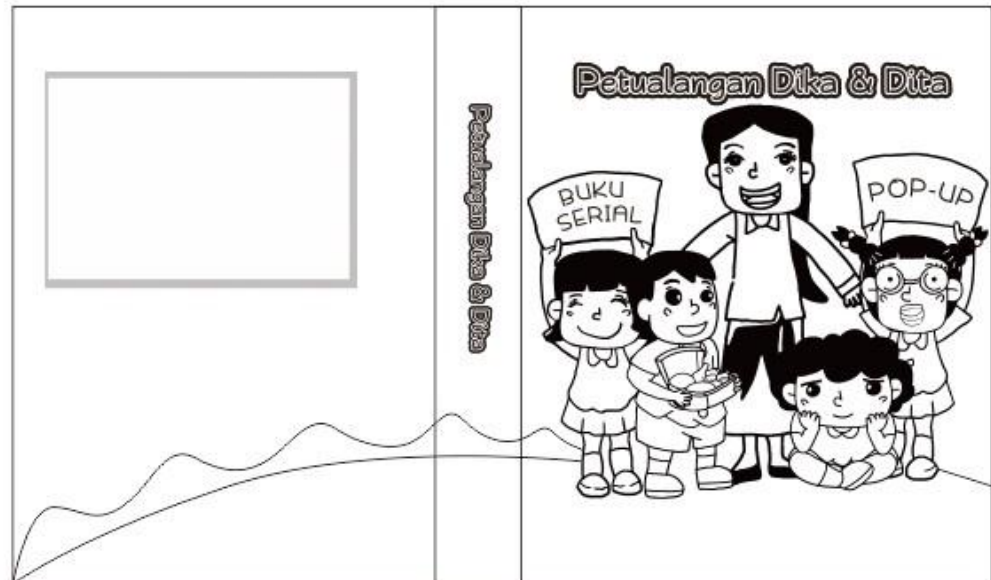
#### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 45: *Rough Layout Cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 46: *Comprehensive Layout Cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design (desain akhir)*



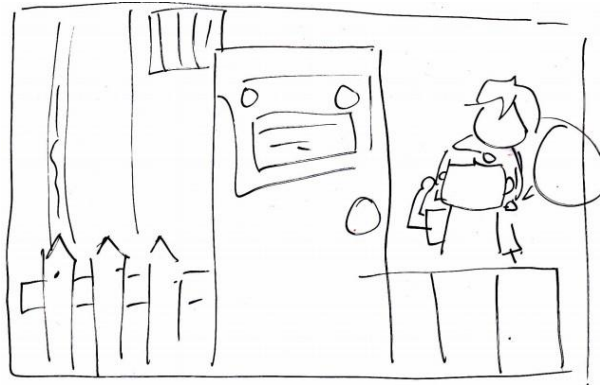
Gambar 47: *Final Design Layout Cover*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada *cover* menampilkan seluruh tokoh yang bergabung menjadi satu. Seluruh tokoh berjajar ditengah dengan titik pusat bu guru. Bentuk kotak dan lingkaran digabungkan sebagai alas judul.

b. Perkenalan

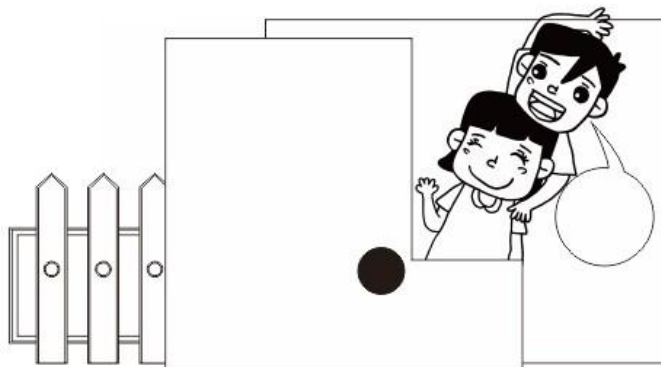
1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 48: *Rough Layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 49: *Comprehensive Layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 50: *Final Design Layout* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman perkenalan menampilkan kompilasi bentuk Dika dan Dita yang disandingkan dengan bentuk persegi sebagai pintu. Bentuk persegi dikompilasikan juga menjadi pagar yang diletakkan sejajar dengan pagar.

### c. Pelajaran berlangsung

#### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 51: *Rough Layout* Pelajaran Berlangsung

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 52: *Comprehensive Layout* Pelajaran Berlangsung

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 53: *Final Design Layout* Pelajaran Berlangsung

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini menggabungkan bentuk obyek seluruh tokoh utama. Bu guru dibuat menghadap kedepan sedangkan murid-murid digambarkan sedang menghadap bu guru.

d. Dika dan Dita panik

1) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 54: *Rough Layout* Dika dan Dita Panik

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 55: *Comprehensive Layout* Dika dan Dita Panik

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 56: *Final Design Layout* Dika dan Dita Panik

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman ini adalah Dika dan Dita yang dibuat lebih besar dari obyek yang lain. Selain dua tokoh utama tersebut tampak bentuk persegi sebagai papan tulis dan latar belakang.

#### e. Dika meminjam pewarna

##### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 57: *Rough Layout* Dika Meminjam Pewarna

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 58: *Comprehensive Layout* Dika Meminjam Pewarna

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 59: *Final Design Layout* Dika Meminjam Pewarna

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada halaman ini kompilasi bentuk menghadirkan tokoh Dika dan Ari. Bentuk kepala Ari dibuat terpisah dengan badan dan dapat bergerak melingkar.

Latar belakang pada halaman ini masih sama dnegan halaman sebelumnya.

Penggabungan bentuk persegi masih dipertahankan pada halaman ini.

f. Putri Berbagi

1) *Rough Layout* (*layout kasar*)



Gambar 60: *Rough Layout* Putri Berbagi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (*layout lengkap*)



Gambar 61: *Comprehensive Layout* Putri Berbagi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



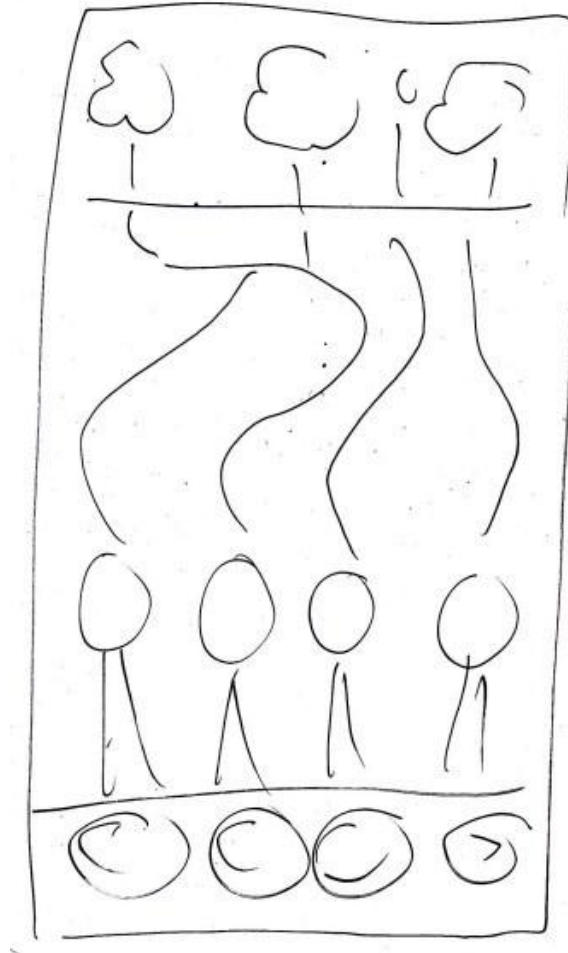
Gambar 62: *Final Design Layout* Putri Berbagi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman ini menggabungkan tokoh Dika, Dita, Putri dan Ari yang diletakkan pada tengah halaman. Terdapat pula bentuk lingkaran sebagai obyek meja yang digunakan oleh keempat tokoh tersebut.

g. Permainan

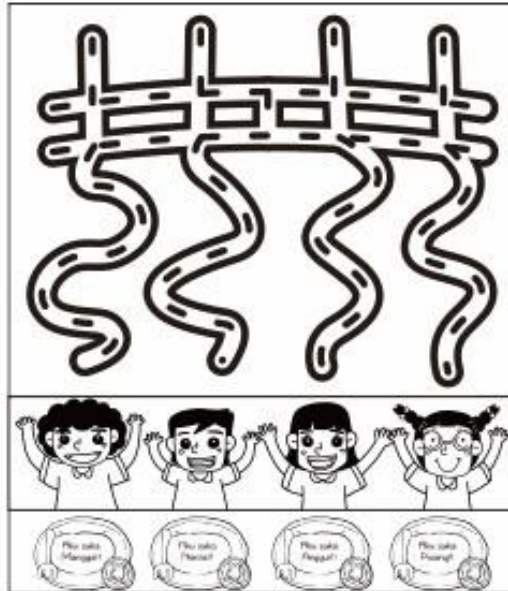
1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 63: *Rough Layout* Permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)

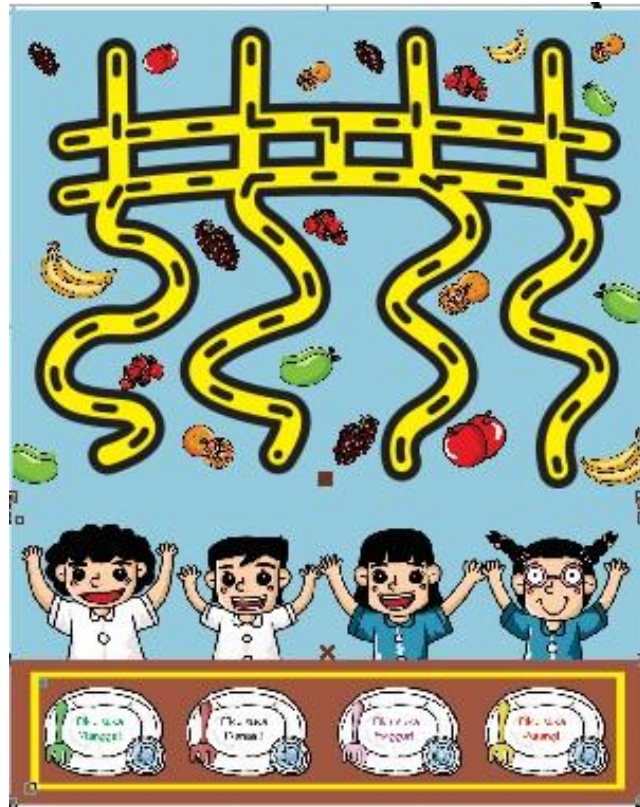


Gambar 64: *Comprehensive Layout* Permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)





Gambar 65: *Final Design Layout* Permainan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman permainan memperlihatkan keempat tokoh sebagai obyek utama dalam permainan ini. Terdapat pula bentuk piring dan sendok yang diletakkan sejajar dengan keempat tokoh. Bentuk buah-buahan diletakkan secara acak pada halaman permainan.

h. Dika berbagi bekal

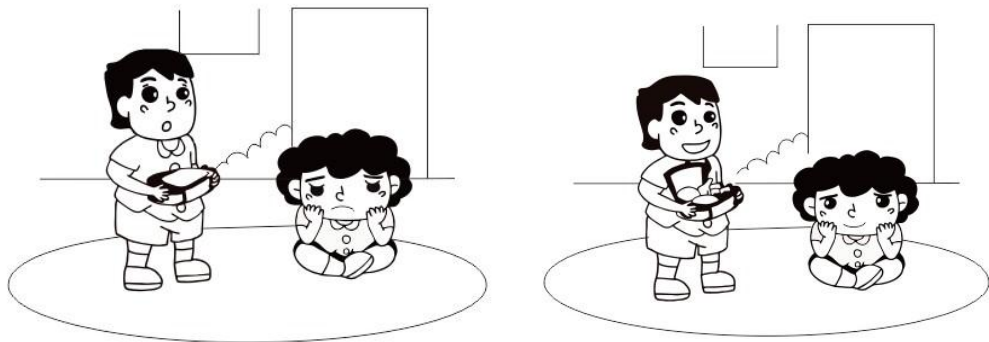
1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 66: *Rough Layout* Dika Berbagi Bekal

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 67: *Comprehensive Layout* Dika Berbagi Bekal

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 68: *Final Design Layout* Dika Berbagi Bekal

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Obyek Dika dan Ari berkompilasi pada halaman ini. Pada latar belakang masih menggunakan bentuk persegi yang dijadikan sebagai bentuk pintu dan jendela.

#### i. Penutup

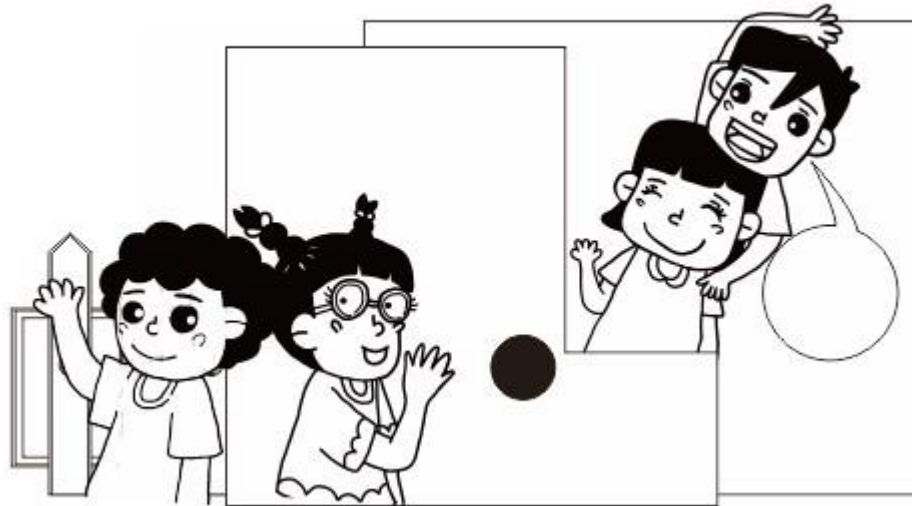
##### 1) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 69: *Rough Layout* Penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 70: *Comprehensive Layout* Penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 71: *Final Design Layout* Penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kompilasi bentuk pada halaman penutup menggunakan keempat tokoh yaitu Dika, Dita, Putrid an Ari yang digabungkan dengan balon kata berbentuk lingkaran sebagai tempat untuk menulis kalimat penutup oleh Dita.

### C. Implementasi Model *Pop-up*

#### 1. Cover



Gambar 72: Hasil Jadi Model *Pop-up* Cover

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *pop-up* (cover depan dan belakang)

- b. Ukuran : 20x20cm
- c. Format : *Potrait*
- d. Bahan : Ivory 230 gram (*hard cover*)
- e. Keterangan :

Teks:

- 1) *Headline*: Petualangan Dika dan Dita
  - i. “Mencari Anak Ayam yang Hilang”
- 2) *Signature*: Nama pengarang
- 3) *Closing word*:

*Font: Qarmic Sans dan Arial*

*Visual:*

Desain *cover* dibuat dengan dominasi warna-warna pastel muda. Sehingga terkesan ceria agar anak-anak suka. Rencananya gambar paling depan adalah Dika dan Dita yang sedang menangkap anak ayam. terdapat pula gambar pendukung seperti rerumputan dan pepohonan. *Font* untuk judul dan sub judul akan menggunakan *Qarmic Sans* agar sesuai dengan teks di dalamnya. Untuk warna *font* direncanakan berwarna kuning semu agar terkesan sama dengan warna anak ayam. *Cover* belakang dibuat sebagai sarana pengenalan antara penulis dan pembaca. Akan terdapat profil singkat penulis dan sketsa cover buku selanjutnya.

## 2. Perkenalan



Gambar 73: Hasil Jadi Model *Pop-up* Perkenalan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm

- c. Format : *landscape* (2 X Potrait)
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* :

Dalam halaman penutup tokoh Dika dan Dita menggunakan teknik *pop-up V-Folding* pada gambar Dika dan Dita serta bentuk lonjong untuk mengisi kalimat sampai jumpa. Teknik tersebut membuat Dika dan Dita terangkat ke atas saat buku *pop-up* terbuka. Warna biru mendominasi halaman ini. Diceritakan Dika dan Dita sedang menyapa dan mengajak pembaca untuk berpetualang bersama-sama.

### 3. Suasana Pulang Sekolah





Gambar 74: Hasil Jadi Model *Pop-up* Suasana Pulang Sekolah

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *landscape* (2 X Potrait)
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : Dalam halaman ini terdapat 3 Tokoh yaitu Dika, Dita, dan Bu Nita. Dika dan Dita digambarkan menggunakan seragam sekolah dengan warna dominan biru. Sedangkan Bu Nita menggunakan baju berwarna dominan hijau. Di belakang Bu Nita terdapat Taman Kanak-Kanak yang berwarna *orange*. Warna *orange* bangunan yang komplementer dengan warna biru langit memperlihatkan perpaduan yang baik bagi latar belakang. Bagian yang di *pop-up*

adalah tangan Bu Nita. Teknik dasar yang digunakan adalah *Rotary* dengan membuat bagian tangan secara terpisah dan disambungkan dengan tubuh Bu Nita lewat belakang.

#### 4. Bertemu Pak Sabar



Gambar 75: Hasil Jadi Model *Pop-up* Bertemu Pak Sabar

(Sumber: dokumentasi pribadi)

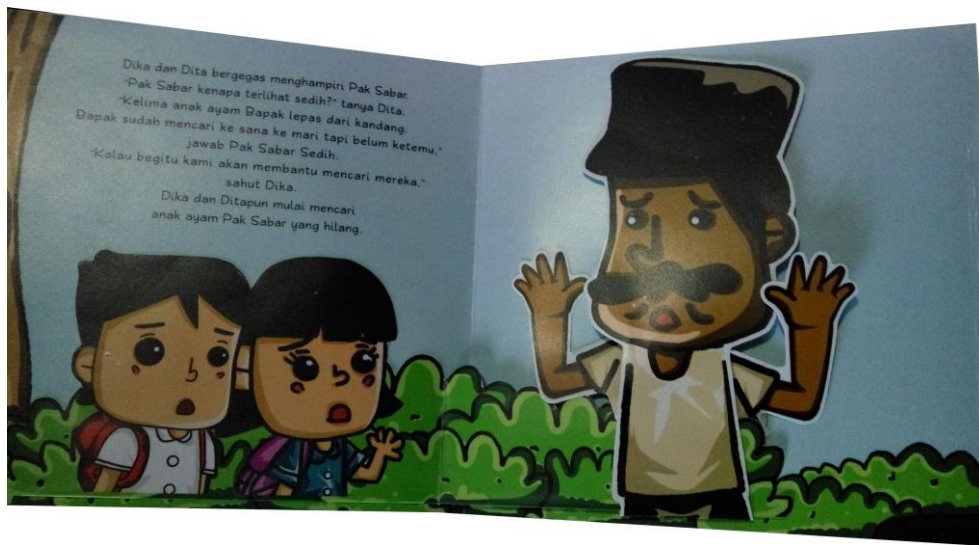
- a. Nama media : Buku *Pop-up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : *Ivory* 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : *Pop-Up* pada halaman ini terdapat pada Rumah Pak Sabar. Teknik yang digunakan adalah *V-Folding* sederhana. Warna yang ditampilkan adalah dominan Cokelat. Dengan latar bangunan rumah Pak Sabar dan pekarangannya. Sedangkan Tokoh Dita dibuat lebih besar dan berada di pojok sehingga terkesan tampak jauh.

##### 5. Pak Sabar bercerita





Gambar 76: Hasil Jadi Model *Pop-up* Pak Sabar Bercerita

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-Up*
- b. Ukuran : 40cmX20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : Warna yang ditampilkan dominan Cokelat. Tampak pada bangunan, pohon dan warna kulit Pak Sabar. Namun agar terkesan berbeda, warna cokelat tersebut di *raster* dan diberi *outline* hingga untuk membatasi bentuk. Tokoh Dika, Dita dan Pak Sabar dibuat sejajar. Latar belakang rumah dan pohon dibuat besar agar terkesan dekat dengan tokoh yang sedang berdialog.

## 6. Mengajak bermain

Gambar 77: Hasil Jadi Model *Pop-up* Mengajak Bermain

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-Up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : Pada halaman ini menampilkan tokoh utama yang diletakkan di tengah halaman. Dengan latar rumput, batu dan pepohonan. Warna yang mendominasi adalah hijau. Teknik *Pop-Up* terdapat pada tokoh dan balon kata. Menggunakan teknik *V-Folding* yang digabungkan dengan *Rotary* pada bagian balon kata. Sehingga gambar terkesan timbul dan balon kata bisa terlihat ketika halaman di buka.

## 7. Permainan





Gambar 78 : Hasil Jadi Model *Pop-up* Permainan

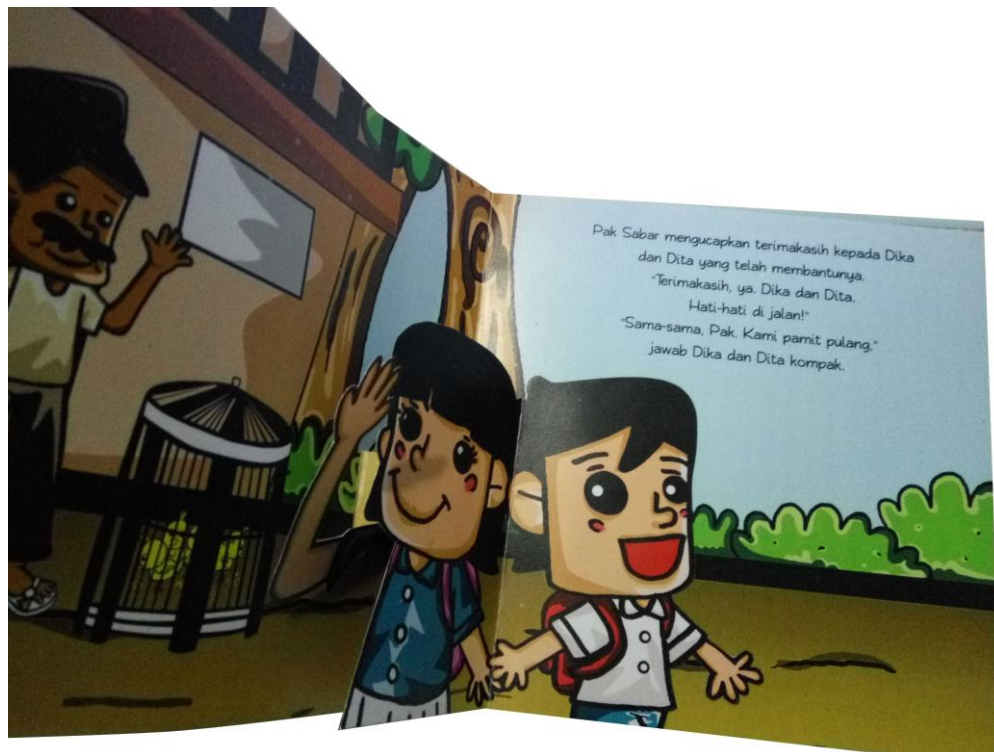
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-Up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : Teknik *Pop-Up* digunakan adalah *V-Folding* pada setiap permainan. Pada halaman permainan, terdapat tiga buah *Pop-Up* di dalamnya. Walaupun teknik yang digunakan sama, namaun gambar yang disajikan berbeda. Hal ini digunakan agar pembaca yaitu anak-anak mudah untuk mengenali teknik membuka ditiap halamannya. Bentuk yang pertama adalah pohon bambu. Ketika pohon bambu dibuka maka muncul Dika yang sedang menangis karena dikepalanya terdapat katak. Pada gambar ini warna lebih dominan hijau karena latar yang digunakan adalah kebun bambu. Bentuk kedua adalah bebatuan. Ketika bebatuan dibuka maka muncul Dita dan seekor burung. Gambar yang ketiga adalah rerumputan yang ketika dibuka muncul Dika dan Dita beserta kelima anak ayam yang dicari.

#### 8. Berpamitan





Gambar 79: Hasil Jadi Model *Pop-up* Berpamitan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-Up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* : Warna kembali dominan coklat karena memperlihatkan latar rumah Pak Sabar. Teknik *Pop-Up* yang digunakan adalah *Rotary* yang terdapat pada tangan Dita yang sedang berpamitan. Dika dan Dita dibuat lebih besar agar terkesan lebih dekat.

## 9. Bertemu Ibu

Gambar 80: Hasil Jadi Model *Pop-up* Bertemu Ibu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *Pop-Up*
- b. Ukuran : 40 cmX20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font: Qarmic Sans*

*Visual:* Teknik *Pop-Up* digunakan adalah *V-Folding* yang terdapat pada rumah Dika dan Dita. Digambarkan Ibu sedang menyambut kepulangan anak-anaknya. Agar terkesan kontras, warna baju Ibu berwarna ungu dengan tampahan *grapery* sederhana. Dika dan Dita digambarkan menghadap ke belakang dan berlari menuju Ibu. Selain Rumah, pada latar belakang terdapat rerumputan berwarna dominan hijau dan batang pohon.

## 10. Penutup





Gambar 81: Hasil Jadi Model *Pop-up* Penutup

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Nama media : Buku *Pop-up*

- a. Ukuran : 40 cmX20cm
- b. Format : *landscape* (2 X Potrait)
- c. Bahan : Ivory 230 gram
- d. Keterangan

Font: *Qarmic Sans*

Visual:

Dalam halaman penutup tokoh Dika dan Dita menggunakan model *pop-up* yang sama seperti halaman pembuka. Perbedaannya terlihat pada gambar kedua tokoh dan tulisan sampai jumpa dan isinya. Teknik *pop-up* menggunakan *V-Folding* pada gambar Dika dan Dita serta bentuk lonjong

untuk mengisi kalimat sampai jumpa. Teknik tersebut membuat Dika dan Dita terangkat ke atas saat buku *pop-up* terbuka. Warna biru mendominasi halaman ini.

## **BAB VI PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data untuk penciptaan model *pop-up* ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep visual penciptaan tokoh pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita melalui deformasi yang mengacu pada karakter *chibi*. Perbedaan setiap karakter nampak pada bentuk wajah yang membedakan usia dan jenis kelamin serta model rambut yang dibuat berbeda untuk menandakan ciri khas masing-masing tokoh.
2. Konsep cerita pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita diambil dari buku panduan keterampilan sosial yang diajarkan untuk anak usia dini. Dari buku tersebut menghasilkan dua tema yaitu membantu orang lain dan pentingnya berbagi. Kedua tema tersebut bertujuan untuk mengajarkan pendidikan karakter sejak usia dini agar menumbuhkan rasa toleransi yang besar pada anak serta memiliki jiwa petualang, pantang menyerah dan berpikir kritis.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Eka, Rita. dkk. 2009. *Buku Panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulus Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidikan Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Izzaty. RE. dkk.2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jackson. P. 2014. *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Design*. London: Laurence king publishing Ltd.
- Kursianto. A. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House Yogyakarta & Bali.

### Website

- James, A. F., and Ellen, G. K. 2005. *Pop-ups, illustrated Books, And Graphic: Design of Czech Artist and Paper Engineer Vojtech Kubasta (1914-1992)*.Florida.<http://www.broward.org/library/bienes/documents/popupczechcatalog.pdf>(diunduh pada tanggal 13 Oktober 2014)
- Montanaro, Ann. 2009. *A Concise History of Pop-up and Movable Books*.<http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/pintro.htm>. (diunduh pada tanggal 17 Oktober 2014.)
- [www.popuplady.com](http://www.popuplady.com)(diunduh pada 7 September 2015)
- <http://m.vemale.com//relationship/ibu-bayi-dan-balita/10405-82--balita-suka-online---online--.html> (diunduh pada 10 April 2016)
- [www.membumikanpendidikan.com/2014/10/alat-permainan-edukatif-sesuai.html?m=1](http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/alat-permainan-edukatif-sesuai.html?m=1) (diunduh pada 25 Mei 2016)

<http://www.animepjm.com/2014/11/istilah-istilah-dalam-anime-dan-manga.html> (diunduh pada 15 Julii 2016)

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1 GLOSARIUM

- Audiences:*** konsumen, komunikan, target sasaran yang dituju dalam suatu perancangan media promosi.
- Bending Shape:*** teknik pembengkokan bentuk. Pada bagian *pop-up* terutama bagian punggung atas memanfaatkan potongan dan lipatan hingga *pop-up* yang dihasilkan memiliki bentuk yang tidak kaku.
- Bodycopy:*** teks yang mengurai informasi produk lebih detail.
- Box and Cylinders:*** bentuk kubus atau silinder yang muncul seolah-olah mengembang dari tengah halaman.
- Call out:*** bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram.
- Caption:*** keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* atau elemen teks lain
- Casting:*** proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang diperlukan oleh cerita
- Center of interest:*** cara menampilkan atau menyajikan suatu unsur rupa, baik garis, warna atau bentuk sebagai fokus gambar.
- Chibi:*** dalam bahasa Jepang *chibi* mempunyai arti orang pendek atau anak kecil.

- Closing word:*** atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak.
- Eyecatcher:*** memiliki daya pukau yang kuat.
- Floating Layers:*** Bentuk ini merupakan bentuk yang paling baik ketika dilihat dari sisi samping. Bentuk ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman, menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman.
- Gadget:*** sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”.
- Headline:*** kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa di mana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* atau kepala.
- Layout:*** tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.
- Multiple V-Fold:*** bentuk ini merupakan bentuk gabungan beberapa *V-fold* yang disusun sedemikian rupa sehingga lipatan menjadi lebih kompleks dan berdimensi.

- Online:** keadaan komputer yang terkoneksi/ terhubung ke jaringan Internet. Sehingga apabila komputer kita online maka dapat mengakses internet/ browsing, mencari informasi-informasi di internet.
- Parenting:** upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh keluarga dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.
- Pop-up:** sebuah media dari kertas seperti buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan akan membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka.
- Rotary:** membuat dua bagian secara terpisah dan disatukan oleh poros ditengahnya.
- V-Fold:** bentuk paling identik dari buku *Pop-up*. Bentuk lipatan kertas yang berdiri saat halaman dibuka dan seolah-olah tenggelam saat halaman ditutup kembali. Bentuk V-fold ini memberi ilusi bahwa objek bermunculan dari dalam halaman.
- Tipografi:** dalam dunia desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak

### Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Instrumen Penilaian buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita untuk ahli bahasa.

#### Pengantar

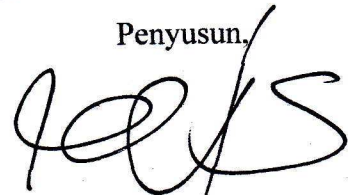
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang diperuntukan bagi anak usia dini, khususnya siswa yang sudah bisa membaca yaitu Tk besar. Adapun hasil dari pengembangan buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* ini dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan ketereampilan sosial formal maupun non formal.

Pada kesempatan ini saya memohon kesediaan kepada bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini dalam penilaian terhadap cerita bergambar buku serial *pop-up* yang telah saya susun. Hasil dari evaluasi dan penilaian yang bapak/ ibu berikan akan sangat berguna bagi saya sebagai bahan untuk merevisi buku serial *pop-up* ini agar lebih baik.

Atas kesediaan bapak/ ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 November 2016

Penyusun,



Shinta Dwi Septiani Saragih

NIM. 10206241011

A. Identitas

Nama Validator : Dr. Elbe Wriani, S.S., S.Pd., M.Hum.  
Pendidikan : S3  
Bidang Keahlian : Sastra Anak & Sastra Indonesia Modern

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/ Ibu dimohon memberikn komentar pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mecukupi bisa ditulis dalam lembar sebaliknya.
2. Bapak/ Ibu dimohon memberikan kesimpulan dengan memberi tanda sulang pada angka yang telah disediakan pada bagian kesimpulan.

C. Daftar Pertanyaan

Keterbacaan buku serial *pop-up*

1. Apakah pemilihan kata dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sudah tepat untuk anak usia dini?

- Masih ada beberapa kata kompleks.  
Untuk pemberian user TK, sebaiknya  
hindari kata-kompleks.  
- pemilihan ukuran huruf perlu dipalatkan

2. Bagaimanakah ketepatan penyusunan kalimat dan tanda baca buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita?

- Masih banyak ditemukan kalimat yang panjang dan perlu disederhanakan.  
- Masih banyak simbol kalimat yang sulit dipahami bagi anak user TK.

3. Bagaimanakah keruntutan cerita yang disajikan dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita dengan tujuan fungsional?

Tema buku pertama dengan 100 cerita tidak cukup. 100 cerita merupakan pentingnya memotong cerita, tetapi di bagian depan buku, tenanya ditulis urutannya sebagai:

4. Bagaimanakah kualitas isi cerita dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita?

Isi buku ini petan pada bagian Dika dan Dita

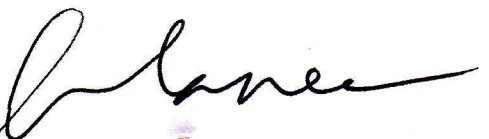
D. Kesimpulan

Buku Seril *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita ini dinyatakan :

1. Layak
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan sedikit revisi
3. Layak untuk diuji coba lapangan dengan banyakrevisi
4. Tidak layak

Yogyakarta, 12 November 2016

Validator,



Else Liliani, M. Hum

NIP. 19790821 200212 2 002

## Masukan Ahli

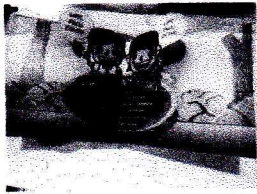
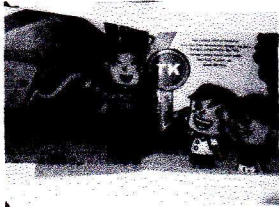
### A. Identitas

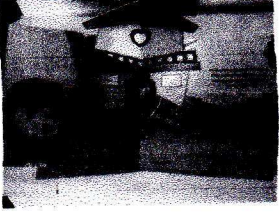
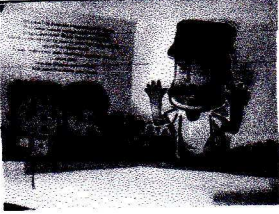
Nama Validator : Dr Eka Widiyanti, S.S., S.Pd., M.Hum.  
 Pendidikan : S3  
 Bidang Keahlian : Ilmu Sastra Indonesia Modern & Sastra Anak

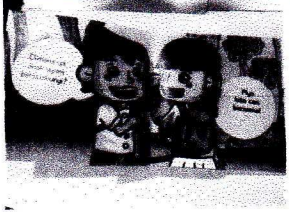
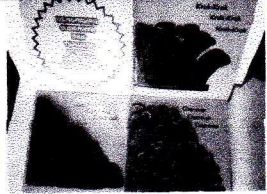

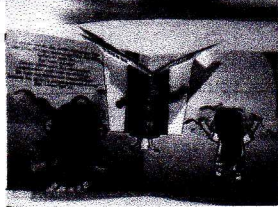
### B. Masukan


Buku *Pop-up* Serial Pertama

Petualangan Dika dan Dita : Mencari Anak Ayam yang Hilang

NO.	GAMBAR	ISI BACAAN	MASUKAN
1.		<p>Hai teman-teman..                      Perkenalkan kami                      Dika dan Dita. Dua                      bersaudara yang saling                      menyayangi. Ayo                      bermain dan belajar                      bersama. Hari ini kita                      akan belajar tentang                      berbagi kepada                      sesama.</p>	<p>Hai, Teman-teman,                      Kenalkan, kami Dika dan                      Dita. Kami saudara ker                      yang saling menyayangi                      Mari belajar bersama                      kami tentang                      berbagi.                      ←                      pentingnya                      membantu sesama</p>
2.		<p>Bel pulang sekolah                      berbunyi. Dika dan                      Dita berpamitan                      dengan ibu guru. " ✓                      Sampai jumpa besok,                      Bu Nita."                      "Sampai jumpa besok                      anak-anak. Hati-hati di</p>	<p>✓</p>

		<p>jalan ya," Jawab Bu Nita</p> <p><i>selesai</i></p>	
3.		<p>Ketika melewati rumah Pak Sabar, Dita melihat Pak Sabar sedang kebingungan. <i>Pak Sabar berjalan sambil</i> <del>sambil</del> membawa kurungan ayam.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>
4.		<p>Dika dan Dita <del>bergegas</del> menghampiri Pak Sabar. "Pak Sabar <i>Kenapa, Pak?</i> kenapa terlihat sedih?" Tanya Dita</p> <p>"Kelima anak ayam Bapak lepas dari kandang. Bapak sudah mencari ke sana ke mari tapi belum ketemu," Jawab Pak Sabar sedih.</p> <p>"<i>K</i>Kalau begitu kami akan membantu mencari mereka," ya, Pak!</p> <p>Sahut Dika.</p> <p>Dika dan Dita mulai mencari anak ayam Pak Sabar yang hilang.</p>	<p>✓</p>

4.		<p>Dika : "<sup>Ke</sup>Dimana ya anak ayam <sup>itu</sup> bersembunyi?"</p> <p>Dita "Ayo kita cari bersama!"</p>	✓
5.		<p>Narasi:</p> <p><del>Dengarkan</del> suaranya dan <del>temukan</del> dimana anak ayam bersembunyi!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krok - krok</li> <li>2. Cicit - cuit</li> <li>3. Ciap - ciap</li> </ol>	<p>✓</p> <p>"Apakah itu anak ayam?"  "Di sini rupanya anak ayam itu bersembunyi!"</p>
6.		<p>Pak Sabar mengucapkan terimakasih kepada Dika dan Dita yang telah membantunya.</p> <p>"Terimakasih, ya, Dika dan Dita. <del>Hati-hati di jalan!</del>"</p> <p>"Sama - sama, Pak. Kami <del>pernit</del> pulang," jawab Dika dan Dita kompak.</p>	<p>atau "Hore, anak ayam sudah ketemu!"</p> <p>✓</p>
7.		<p>Di <del>depan rumah</del>, Ibu sudah menunggu Dika dan Dita. <sup>di rumah</sup> Dengan <del>senangnya</del> Dika dan</p>	✓

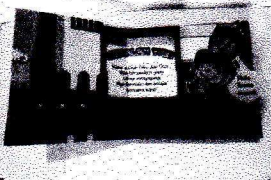


		<p>Dita berlari ke arah Ibu. "Ibu, kami pulang!"</p> <p>Sambil tersenyum Ibu menyambut <i>Dita &amp; Dita dengan tersenyum</i></p> <p><del>kepuhangan anak-anak</del> tercintanya. <del>Tak lupa</del> mereka berdua menceritakan kepada Ibu <del>tentang</del> <i>maka</i> pengalaman membantu Pak Sabar hari ini.</p>	
8.		<p>Teman-teman jangan lupa untuk selalu membantu <del>orang tua,</del> <del>saudara</del> dan siapa saja yang membutuhkan bantuan kita. <u>Karena dengan membantu kita sudah belajar memberi sebuah pertolongan kepada sesama manusia,</u> lain kali kita bermain dan belajar lagi, ya.</p>	





\*/ Bisa dihilangkan

Bisa juga diganti: membantu orang lain berarti meringankan beban mereka

Buku Pop-up Serial Kedua

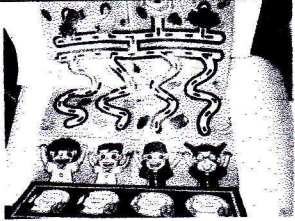
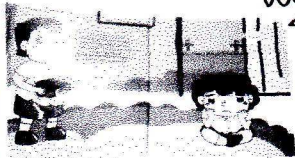

Petualangan Dika dan Dita : Asiknya Bisa Berbagi


NO.	GAMBAR	ISI BACAAN	MASUKA
1.		<p>Kami adalah Dika dan Dita <sup>(2)</sup> <del>dua</del> bersaudara <sup>Kami</sup> yang saling menyayangi. Ayo bermain dan belajar bersama kami!</p>	
2.		<p>Bu Nita meminta murid-murid untuk mengeluarkan peralatan mewarnai.          "Hari ini kita akan mewarnai buah-buahan. <u>Ayo keluarkan pewarna kalian!!</u>"</p>	
3.		<p>Dika dan Dita terkejut, <del>karena</del> <sup>Mereka</sup> lupa membawa pensil warna. <del>Aku to</del> <sup>"Kita lupa tidak membawa pensil warna, "</sup> "Ada apa, Dita?" tanya Dika.  <del>"Aku lupa membawa pensil warna kita!"</del>          Jawab <del>Dita</del> sedih.</p>	<p>"Ada, bagaimana tanya Dika"</p>

4.		<p>Dika <del>mencoba</del> untuk meminjam pensil warna kepada Ari</p> <p>"Ari, bolehkah aku <sup>Aku</sup> meminjam pensil warnamu?" <sup>boleh?</sup></p> <p>tanya Dika.</p> <p>"Tidak boleh! Ini milikku!"</p> <p>Jawab Ari Ketus.</p>	
5.		<p><del>Leman</del> sebangku Dita yang bernama Putri menawarkan pensil warnanya, "Dika dan Dita, pakai pewarnaku saja!"</p> <p>"Terimakasih Putri!"</p> <p>jawab Dika dan Dita kompak</p>	
6.		<p>Bu Nita mengajak <del>murid-murid</del> anak-anak untuk mengenal nama-nama buah.</p> <p>Ayo bantu mereka untuk <del>untuk</del> memilih buah-buahan!!</p>	
7.		<p>Pasangkan buah-buahan sesuai dengan kesukaan <sup>*)</sup> Dika, Dita, Ari dan Putri. <sup>Ayo, pasangkan buah-buah ini</sup></p>	

memilih atau memasangkan?

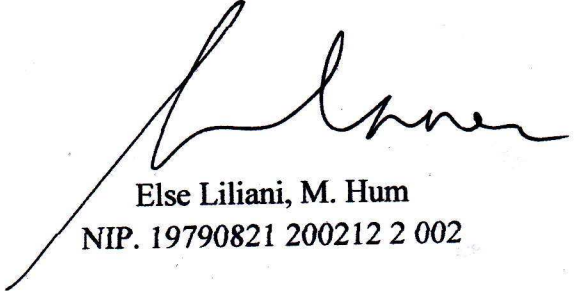
\*) bisa diganti dg teks

8.		<p>Ari : Aku suka manga  Dika : Aku suka nanas  Dita : Aku suka anggur  Putri : Aku suka pisang</p>	
9.		<p><del>Waktu</del> Jam istirahat telah tiba.  Dika melihat Ari  <del>bersedih</del> karena  lupa membawa bekal  makanan.  Lalu apakah Dika akan  membagi bekalnya?  bekal makanannya?  Ayo kita buka halaman  <del>tengah</del> ini  dan temukan  jawabannya!!</p>	
10.		<p>Ternyata Dika  membagi bekalnya  kepada Ari.  “Ayo kita makan  bersama-sama!” Ajak  Dika.  “Terimakasih, Dika.  Kamu baik sekali.” ✓  Dika dan Ari memakan  bekal yang  dibuat Ibu bersama-  sama.</p>	<p>boleh juga pake ini st  afirmasi ygd anak ba  Rendahnya/maw berbasi  perbuat yg baik /kop</p>

11.		Sampai di sini dulu perjumpaan kita hari ini. <del>Lain kali kita bermain dan belajar bersama lagi.</del> Jangan lupa untuk selalu berbagi <del>kepada semua</del> orang, ya!	
-----	---	---	--

Yogyakarta, 17 November 2016

Validator,



Else Liliani, M. Hum

NIP. 19790821 200212 2 002

## Lampiran 1. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen Penilaian Buku Serial *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita untuk ahli media.

### Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang diperuntukan bagi anak usia dini, khususnya siswa yang sudah bisa membaca yaitu Tk besar. Adapun hasil dari pengembangan buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* ini dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan ketereampilan sosial formal maupun non formal.

Pada kesempatan ini saya memohon kesediaan kepada bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini dalam penilaian terhadap cerita bergambar buku serial *pop-up* yang telah saya susun. Hasil dari evaluasi dan penilaian yang bapak/ ibu berikan akan sangat berguna bagi saya sebagai bahan untuk merevisi buku serial *pop-up* ini agar lebih baik.

Atas kesediaan bapak/ ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 09 September 2016

Penyusun,



Shinta Saragih

NIM 10206241011

A. Identitas

Nama Validator : ATMAJA SEPTA MIYOSA, S.Pd., M.Sn  
Pendidikan : S2  
Bidang Keahlian : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/ Ibu dimohon memberikn komentar pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mecukupi bisa ditulis dalam lembar sebaliknya.
2. Bapak/ Ibu dimohon memberikan kesimpulan dengan memberi tanda sulang pada angka yang telah disediakan pada bagian kesimpulan.

C. Daftar Pertanyaan

Tampilan Buku Serial *Pop-up*

1. Apakah pemilihan gambar dan ilustrasi yang digunakan dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sudah tepat untuk anak usia dini?

Karakter lucu bentuknya sudah jelas teknik pemilihan karakternya. Pertimbangkan lagi kontur tokoh utama dan background.

2. Bagaimanakah kualitas gambar dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita?

Kualitas gambar bagus. Anak-anak suka karena goresan yang sportan.

3. Bagaimanakah ketepatan *lay out* dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita?

Lay out di beberapa halaman sudah pas. Namun tetap dipertimbangkan letak lipatan untuk *pop-up*. Keseluruhan sudah cukup bagus. Cerita sederhana dan dialog sedikit. Untuk ukuran dan berat cukup.

4. Bagaimanakah keruntutan sajian gambar dan cerita dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita?

Untuk anak-anak ceritanya sudah cukup linier. dari awal ada perkenalan, lalu ada masalah dan ada pemecahan. Ada permainan yg interaktif.

5. Apakah jenis huruf yang digunakan dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sudah tepat?

Untuk huruf bagus, hanya diperbanyak balon kata. Narasi bisa dimasukkan ke balon kata. Nama tokoh dibuat lebih tebal agar anak lebih mudah mengingat. Jenis huruf yang tidak ada kait dan rounded yang disukai anak sudah baik. Di beberapa bagian huruf diperbesar.

#### D. Kesimpulan

Buku Seril *Pop-up* Petualangan Dika dan Dita ini dinyatakan :

1. Layak
- ② Layak untuk diuji coba di lapangan dengan sedikit revisi
3. Layak untuk diuji coba lapangan dengan banyakrevisi
4. Tidak layak

Yogyakarta, 09 September 2016

Validator,



Atmaja Septa Miyosa, S.Pd., M. Sn

NIP. 19860930201541001

## Lampiran 2. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen Penilaian buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita untuk ahli materi.

### Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang diperuntukan bagi anak usia dini, khususnya siswa yang sudah bisa membaca yaitu Tk besar. Adapun hasil dari pengembangan buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* ini dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan ketereampilan sosial formal maupun non formal.

Pada kesempatan ini saya memohon kesediaan kepada bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini dalam penilaian terhadap cerita bergambar buku serial *pop-up* yang telah saya susun. Hasil dari evaluasi dan penilaian yang bapak/ ibu berikan akan sangat berguna bagi saya sebagai bahan untuk merevisi buku serial *pop-up* ini agar lebih baik.

Atas kesediaan bapak/ ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 09 November 2016

Penyusun/



Shinta Dwi Septiani Saragih

NIM. 10206241011

A. Identitas

Nama Validator : MUHAMMAD BAYU TEO SAMARNO  
Pendidikan : S-2 PENGIKHTAN SENI  
Bidang Keahlian : PENDIDIKAN SENI ANAK

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/ Ibu dimohon memberikn komentar pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mecukupi bisa ditulis dalam lembar sebaliknya.
2. Bapak/ Ibu dimohon memberikan kesimpulan dengan memberi tanda sulang pada angka yang telah disediakan pada bagian kesimpulan.

C. Daftar Pertanyaan

Materi buku serial *pop-up*

1. Apakah materi keterampilan sosial dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sudah tepat?

Sebenarnya sudah, tapi lebih cenderung tepat atau cerita yg tdk Berbagi Peran & Belief. Even bel dib idelk penerusan yg nyata bagi anak TK. Untuk yg mendorong para pkr mencari arah ygam, dke. tapi kenapa harus anak-anak?

2. Bagaimanakah peran buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sebagai pendukung media pembelajaran keterampilan sosial?

Mudah, karena dengan dgn warna dan gambar dgn karakterisik anak awal membaca, yg lebih terarah dgn visual. Dan yg menarik juga ada permainannya, atau idelk pdrk yg jombang.

3. Bagaimanakah ketepatan materi keterampilan sosial dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita dengan tujuan fungsional?

Sudah ya sudah tepat, namun penulis hrs memperhokkan aspek penerusan, aspek. Apakah anak akan membaca sebagai hal rutane di halaman Pak Sabar yg baganya yoyoy dan halaman akhir buku. Itu mungkin ktp kepalinga anak? dke. Itu mungkin apa? Story telling / buku membaca? Kalau story telling its ok. tapi buku belajar membaca atau anak TK dgn cerita yg nyata pnpng, bagaimana?

4. Apakah karakter dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita sudah sesuai untuk anak usia dini?

Sudah sesuai, karakter yg dibuat merupakan karakter dari anak & cerita dengan target market yg ditujukan kepada anak. Visualnya - foto menarik dan scene foto langsung menginspirasi anak untuk lebih belajar & membacanya.

5. Bagaimanakah kesesuaian materi keterampilan sosial dalam buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita dengan pemahaman psikologis anak?

Uniknya yg dibuat: belajar & bermain. Hal yg baik untuk yg anak, seperti dia bisa belajar masalah & tapi bisa menyenangkan. Dengan menggunakan buku *pop-up* ini, anak akan lebih mudah memahami masalah & untuk & antusias materi pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Buku *pop-up* Petualangan Dika dan Dita ini dinyatakan :

1. Layak

② Layak untuk diuji coba di lapangan dengan sedikit revisi

3. Layak untuk diuji coba lapangan dengan banyak revisi

4. Tidak layak

Yogyakarta, 17 November 2016

Validator,

  
Muchammad Bayu Tejo Sampurno, M.A.