

ABSTRAK

Dewasa ini eksistensi cerita rakyat legenda yang merupakan salahsatu budaya non benda mulai terlupakan, salah satunya Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah. Legenda asal Sumatera Barat ini telah dilupakan oleh masyarakat khususnya di kalangan anak-anak. Jika ditelaah lebih lanjut, Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini mengandung nilai moral ketaatan, kepatuhan, serta kasih sayang dalam ceritanya yang dapat membentuk pertumbuhan karakter anak. Ketertinggalan cerita legenda ini dapat didukung oleh banyaknya cerita luar yang masuk ke Indonesia dengan menyajikan tampilan yang lebih menarik, sehingga cerita rakyat seperti legenda mulai tertinggal. Hal inilah yang mendasari perancangan buku pop-up ini sebagai media yang tepat untuk mengenalkan kembali cerita legenda yang ada kepada anak. Dalam perancangan ini digunakan sejumlah metode demi terkumpulnya data yang akurat, diantaranya adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka yang terkait cerita Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini, serta terkait mengenai buku pop-up. Tidak hanya mengandalkan media utama, media pendukung juga akan disajikan yang dapat berguna untuk mengenalkan cerita legenda yang akan diceritakan kembali.

Dengan adanya media buku pop-up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini diharapkan cerita rakyat Indonesia dapat dikenal dan disukai oleh anak-anak. Tampilan buku pop-up juga dibuat dengan ilustrasi yang menarik dan berdimensi yang dalam setiap bukaannya menampilkan teknik pop-up tersendiri.

Kata Kunci: Buku Pop-Up, Legenda, Ikan Sakti Sungai Janiah.

ABSTRACT

Nowdays, the existence of legendary folklore which is one of the non-object cultures that starting to be forgotten, one of them is “The Legend of Ikan Sakti Sungai Janiah. The legend from West Sumatera has been forgotten by the community, especially among children. If studied further, the Legend of the Ikan Sakti Sungai Janiah contains, morals, observance, obedience, and love in the story that can help children develop character. The backwardness of this legendary story can be supported by foreign stories that have entered Indonesia that present a more attractive appearance, so folklore like “legend” begin to fall behind. This is underlying for the design of this pop-up book as the right media to reintroduce the legends to children. In this design, several methods are used to collect accurate data, including observations, interviews, and literature studies related to the story Legend of Ikan Sakti Sungai Janiah that related to the pop-up book. Not only relying on the main media but supporting media will also be presented which can be useful for introducing the legend story to be retold.

With the pop-up book media, the Legend of Ikan Sakti Sungai Janiah , it is hoped that Indonesian folklore can be known and liked by children. The appearance of the pop-up book is also made with interesting and dimensioned illustrations that in each opening have their own pop-up techniques.

Keywords: Pop-Up Book, Legend, Ikan Sakti Sungai Janiah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
GLOSSARIUM.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
D. Tinjauan Karya.....	6
E. Landasan Teori.....	13
F. Metode Penciptaan.....	49
1. Persiapan.....	49
2. Perancangan.....	54
3. Perwujudan.....	56
4. Penyajian Karya.....	58
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan.....	59
B. Proses Penciptaan.....	60
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	

A. Hasil dan Analisis Karya.....	94
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	110



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Psikologi Warna.....	47
Tabel 2 Alternatif Font.....	66
Tabel 3 Story Line.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Buku Cerita Rakyat dari Sumatera Barat.....	7
Gambar 2 Buku <i>pop up</i> Daniel di Gua Singa.....	8
Gambar 3 Buku Pop up Sleeping Beauty.....	9
Gambar 4 Buku Pop up asal usul Minangkabau.....	10
Gambar 5 Buku Pop Up Frozen.....	11
Gambar 6 Open 90 degree.....	25
Gambar 7 Open 180 degree.....	26
Gambar 8 Open 360 degree.....	26
Gambar 9 Semi-auto movement component.....	27
Gambar 10 Manual-movement component.....	28
Gambar 11 Semi-auto and manual combination	28
Gambar 12 Objek Wisata Ikan Sakti Sungai Janiah.....	50
Gambar 13 Brainstorming.....	61
Gambar 14 Moodboard.....	61
Gambar 15 Alternatif sketsa 1.....	62
Gambar 16 Alternatif sketsa 2.....	63
Gambar 17 Sketsa Ibu.....	63
Gambar 18 Sketsa Anak Laki-laki.....	64
Gambar 19 Sketsa Anak Perempuan.....	65
Gambar 20 Sketsa wanita tua	65
Gambar 21 Palet warna.....	67
Gambar 22 Sketsa bukaan pop-up 1.....	70
Gambar 23 Sketsa bukaan pop-up 2.....	71
Gambar 24 Sketsa bukaan pop-up 3.....	71
Gambar 25 Sketsa bukaan pop-up 4.....	72
Gambar 26 Sketsa bukaan pop-up 5.....	72
Gambar 27 Sketsa bukaan pop-up 6.....	73
Gambar 28 Sketsa bukaan pop-up 7.....	73

Gambar 29 Sketsa bukaan pop-up 8.....	74
Gambar 30 Dummy pop-up bukaan 1 dan 4.....	74
Gambar 31 Digitalisasi cover dengan software Clip Studio Paint.....	75
Gambar 32 Cover Hasil.....	76
Gambar 33 Background bukaan 1.....	76
Gambar 34 Aset Rumah.....	77
Gambar 35 Aset Atap Rumah.....	77
Gambar 36 Aset Karakter bukaan 1.....	77
Gambar 37 Aset Pohon.....	78
Gambar 38 Background Sub Bukaan 1.....	78
Gambar 39 Aset Kaki Kursi.....	79
Gambar 40 Aset Kaki Kursi.....	79
Gambar 41 Background bukaan 2.....	80
Gambar 42 Aset Meja.....	80
Gambar 43 Aset karakter bukaan 2.....	81
Gambar 44 Background bukaan 3.....	81
Gambar 45 Aset penari bukaan 3.....	82
Gambar 46 Aset karakter bukaan 3.....	82
Gambar 47 Aset tirai panggung depan.....	82
Gambar 48 Aset tirai panggung belakang.....	83
Gambar 49 Background bukaan 4.....	83
Gambar 50 Aset hutan lapisan 1.....	84
Gambar 51 Aset hutan lapisan 2.....	84
Gambar 52 Aset hutan lapisan 3.....	85
Gambar 53 Aset karakter bukaan 4.....	85
Gambar 54 Background bukaan 5.....	86
Gambar 55 Aset lapisan air.....	86
Gambar 56 Aset karakter bukaan 5.....	86
Gambar 57 Aset ikan biru.....	87

Gambar 58 Aset ikan merah.....	87
Gambar 59 Background bukaan 6.....	87
Gambar 60 Aset tanaman.....	88
Gambar 61 Aset karakter bukaan 6.....	88
Gambar 62 Background bukaan 7.....	88
Gambar 63 Aset karakter bukaan	89
Gambar 64 Background bukaan 8.....	89
Gambar 65 Aset karakter bukaan 8.....	89
Gambar 66 Aset hutan.....	90
Gambar 67 Bukaan 9.....	90
Gambar 68 Digitalisasi poster pada software Clip Studio Paint.....	91
Gambar 69 Digitalisasi x-banner pada software Adobe Illustrator.....	91
Gambar 70 Digitalisasi Feed Instagram.....	92
Gambar 71 Digitalisasi gantungan kunci dengan software Ibis Paint.....	93
Gambar 72 Mock up tumbler dengan Adobe Photoshop.....	93
Gambar 73 Buku pop-up “Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah”.....	94
Gambar 74 Bukaan 1.....	95
Gambar 75 Bukaan 2.....	96
Gambar 76 Bukaan 3.....	96
Gambar 77 Bukaan 4.....	97
Gambar 78 Bukaan 5.....	97
Gambar 79 Bukaan 6.....	98
Gambar 80 Bukaan 7.....	98
Gambar 81 Bukaan 8.....	99
Gambar 82 Bukaan 9.....	99
Gambar 83 Poster 1.....	100
Gambar 84 Poster 2.....	100
Gambar 85 X-banner.....	101
Gambar 86 Tumbler.....	102

Gambar 87 Totebag.....	103
Gambar 88 Gantungan Kunci.....	103
Gambar 89 Sosial Media.....	104



GLOSSARIUM

Pop-up (english) adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi.

Lift the flap adalah buku yang halamannya terdiri dari susunan kertas yang sebagian permukaannya bisa dibuka tutup.

Hard cover adalah penjilidan sebuah dokumen dengan ukuran jenis bahan yang di lengkapi dengan cover atau sampul yang keras.

V fold adalah teknik menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf V.

Paralellogram adalah salah satu bentuk pop-up yang merupakan teknik yang paling sederhana dari berbagai macam teknik dasar yang ada.

Paper cut out adalah hasil manipulasi gambar yang dirangkai sedemikian rupa hingga memberikan ilustrasi yang dibuat oleh seniman itu seakan-akan terlihat terbuat dari beberapa lapis kertas nyata yang digabungkan dalam satu ilustrasi.

Full color (English) adalah penuh warna.

Digital Painting (English) adalah melukis atau menggambar secara digital dengan menggunakan hardware (komputer) dan software pendukung.

Brainstorming (english) adalah suatu teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari anggota kelompok.

Merchandise (english) adalah salah satu pernak pernik yang sering ditemui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara.