

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang menyukai cerita, tidak peduli orang dewasa atau anak-anak. Pemenuhan kebutuhan akan cerita merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan batiniah yang besar perannya bagi pembentukan kepribadian. Dalam cerita biasanya terdapat kandungan nilai moral yang diungkapkan secara langsung maupun tidak langsung (Burhan Nurgiyantoro, 2018: 216). Indonesia sendiri memiliki cerita dengan nilai moral dan nilai budaya yang terdapat dalam cerita rakyat salah satunya legenda.

Menurut KBBI, legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Emeis (dalam Djamaris, 1990:98) mengatakan bahwa legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang dianggap pernah terjadi, yang mana ceritanya masih kuno dan setengahnya berdasarkan sejarah dan setengah lagi angan-angan. Legenda biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa dan menyampaikan pembelajaran yang memiliki nilai sejarah, terutama sebagai sumber penyusun sejarah lokal desa-desa di Indonesia dari masa yang belum begitu lampau. Cerita dalam legenda juga bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral yang sulit untuk dijelaskan secara langsung dalam bentuk nasihat. Melihat banyaknya pembelajaran serta nilai budaya dan nilai moral pada legenda, maka legenda yang merupakan bagian dari cerita rakyat perlu dilestarikan dan dipertahankan dari generasi ke generasi.

Perlunya legenda dilestarikan dan dipertahankan adalah karena keberadaannya yang mulai memudar, begitu pula dengan legenda dari Sumatera Barat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk menikmati jenis cerita tersebut. Hal ini dikarenakan cerita dari luar negeri menyajikan imajinasi yang tidak terbatas serta didukung dengan visualisasi yang sangat menawan dan media yang lebih menarik seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi seperti cerita dari *Disney*, *anime* dan sebagainya. Akan sangat disayangkan apabila anak-anak Indonesia sebagai penerus bangsa justru lebih mengidolakan cerita dari luar negeri dari pada cerita rakyat dari Indonesia yang sarat akan nilai budaya dan nilai moral.

Salah satu legenda yang dapat dikenalkan kepada anak-anak adalah legenda dari Sumatera Barat yaitu *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah*. Cerita *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* ini memiliki nilai moral terkait kasih sayang, kepatuhan terhadap orangtua dan mengenai ketaatan pada aturan yang berlaku serta konsekuensinya. Selain itu, nilai sosial, budaya serta moral yang lainnya juga terdapat dalam cerita ini. Selain terkait nilai moral cerita *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* dipilih untuk dikenalkan kepada anak-anak karena pada cerita tersebut tidak mengandung unsur kekerasan, percintaan, dendam atau hal negatif lainnya yang takutnya juga dapat berpengaruh terhadap karakter anak.

Dalam proses pengenalan kembali legenda ini kepada anak diperlukan sebuah media yang dapat menunjang keberhasilan cerita tersebut. Kehidupan

manusia sendiri juga tidak dapat dipisahkan dari media salah satunya media cetak. Media cetak paling umum ditemukan adalah buku yang mampu menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua usia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Elizabeth B. Hurlock (1978 : 334-336) menyatakan buku dengan gambar lebih disukai oleh anak-anak. Salah satu alasan anak-anak menyukai buku cerita bergambar karena terdapat berbagai macam warna dan karakter yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu dengan membaca buku cerita bacaan anak dapat mengidentifikasi dirinya dengan sifat tokoh yang dikaguminya. Buku bergambar juga dapat membantu memicu perkembangan kognitif, dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak serta bermanfaat dalam membentuk kepribadian anak dalam cerita yang akan diberikan. Salah satu buku yang termasuk dalam bagian buku cerita bergambar adalah buku *pop-up*.

Buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur tiga dimensi, sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik. Buku *pop-up* memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu memberikan pengalaman baru dalam membaca buku cerita khususnya kepada anak-anak. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka (Robert Sabuda, 210: 11)

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka dirancanglah sebuah buku cerita dalam bentuk *pop-up* yang diharapkan mampu menarik perhatian dan memenuhi keinginan anak-anak dalam pemahaman cerita tradisi. Tujuan

dari rancangan buku *pop up* cerita rakyat *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* sebagai media edukatif dan komunikatif serta sebagai upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak sebagai targer audiensnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah : Bagaimana merancang sebuah “*Buku Pop up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah*” yang edukatif dan komunikatif sebagai upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan buku *pop up* ini adalah :

- a. Mengenalkan cerita rakyat jenis legenda yang merupakan bagian dari budaya lokal berupa non benda kepada anak-anak agar tetap lestari.
- b. Dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk mengenal dan mencintai kebudayaan Indonesia khususnya budaya Sumatera Barat.
- c. Cerita dalam Legenda ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral yang sulit untuk dijelaskan secara langsung dalam bentuk nasihat melalui media buku *pop-up*.

- d. Diharapkan cerita ini dapat menambah pengetahuan anak-anak mengenai sejarah suatu daerah dari legenda yang disajikan.

2. Manfaat Perancangan

Berikut ini manfaat perancangan buku *pop up* sebagai media pembelajaran karakter anak usia dini melalui cerita rakyat adalah sebagai berikut:

a. Bagi Target Audience

Melalui perancangan ini diharapkan anak-anak menjadi minat dan mencintai kebudayaan melalui cerita rakyat berupa legenda yang disajikan. Anak-anak diharapkan juga dapat memahami nilai moral apa saja yang terkandung dalam cerita tersebut, sehingga dapat direalisasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

b. Masyarakat

Bagai masyarakat khususnya orang tua diharapkan buku ini dapat menambah pengetahuan orang tua terkait nilai-nilai moral dan pesan yang ada dalam cerita serta mampu mengajarkannya kepada anak selaku generasi penerus.

c. Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai buku *pop-up*, serta kaitannya dengan pelestarian cerita rakyat.

d. Lembaga Pendidikan

Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi ilmu baru mengenai buku *pop-up* serta peran mahasiswa selaku desainer terhadap kelestarian cerita rakyat.

D. Tinjauan Karya

Orisinalitas adalah buah dari proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam menghindari peniruan secara buta objek seperti apa adanya. Agus Sachari dalam bukunya menjelaskan bahwa “orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur memabangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan” (2002:45).

Austin Kleon (2012) dalam bukunya mengatakan bahwa “if you steal from one author, it’s plagiarism, if you steal from many, it’s research”. Sebuah desain pada dasarnya terbentuk serta memiliki unsur dari hal-hal lazim yang ada pada desain sebelumnya. Mencari referensi dan karya pembandingan sebagai acuan merupakan proses terciptanya orisinalitas sebuah karya. Mengamati langsung karya desain, atau melalui media internet, media cetak, atau sebagainya akan memperkaya ide gagasan dalam menghasilkan bentuk desain yang baru dan juga menghindari terjadinya kesalahan dalam perancangan.

Beberapa data yang menjadi sumber ide perancangan *pop up* sebagai perbandingan karya yaitu dengan menampilkan beberapa karya perbandingan yang menjadi ide sumber perancangan buku *pop up*, berikut beberapa sumber ide perancangan sebagai berikut:

1. Karya Perbandingan (Cerita Rakyat dari Sumatera Barat)



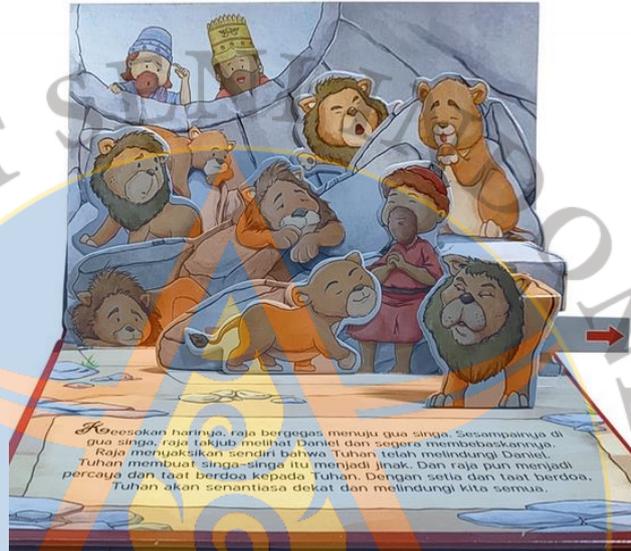
Gambar 1
Buku Cerita Rakyat Dari Sumatera Barat
(Sumber : Femi Rahmadani : 2021)

Pada karya perbandingan di atas merupakan salah satu kumpulan cerita rakyat dari Sumatera Barat yang didominasi oleh teks dengan menghadirkan lebih sedikit ilustrasi. Pada buku ini ilustrasi yang dihadirkan juga tidak memiliki warna sehingga dirasa belum informatif jika dihadirkan untuk anak-anak.

Sebagai orisinalitas perancangan maka perancang akan menghadirkan buku cerita yang lebih menarik dan disenangi anak-anak dengan unsur 3 dimensi atau yang biasa disebut buku *pop up*. Pada buku

yang akan dirancang juga akan menghadirkan ilustrasi yang *full colour* dengan teks yang tidak terlalu dominan.

2. Karya Pemandang (Daniel di Gua Singa)



Gambar 2

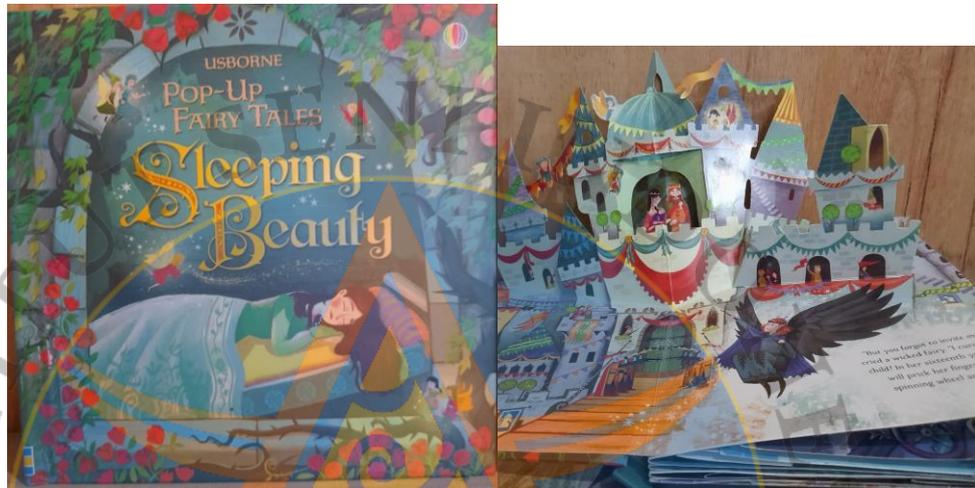
Buku *pop up* Daniel di Gua Singa
(Sumber : <http://idfashsale.com> : 2021)

Buku *pop up* oleh Michael Ananta dan Alit Dewanti ini menceritakan tentang salah satu kisah yang terdapat dalam Alkitab, yaitu Daniel seorang yang taat kepada Tuhan yang dikurung ke dalam gua singa karena ketaatannya. Buku *pop up* ini di *binding* dengan *hardcover*. Buku ini merupakan buku *pop up* dengan jenis terbuka 90⁰ (open 90 degree) karena hanya bisa dibuka selebar sembilan puluh derajat.

Dalam perancangan buku *pop up legenda ikan sakti sungai janiah* nantinya juga akan digunakan *binding* dengan *hardcover*. Namun yang akan menjadi pembeda buku ini dengan buku yang akan dirancang adalah

pada buku yang dirancang akan menggunakan jenis terbuka 180⁰ (open 180 degree).

3. Karya Pemandang (Pop Up Fairy Tales Sleeping Beauty)



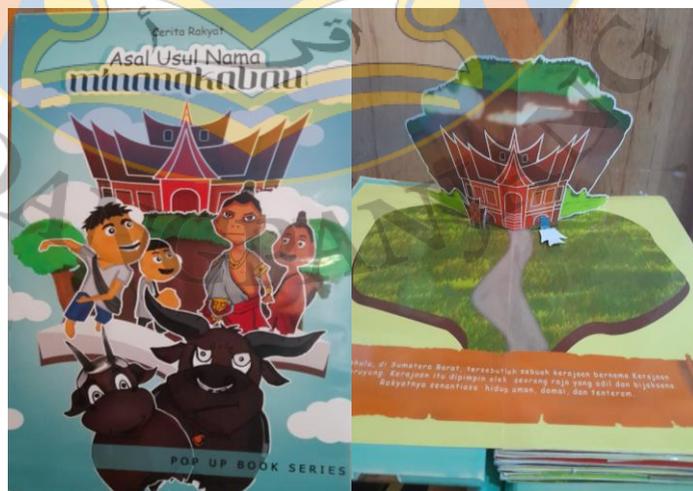
Gambar 3
Buku Pop up Sleeping Beauty
(Sumber : Femi Rahmadani : 2021)

Buku *pop up* produksi Usborne ini menceritakan tentang seorang putri kerajaan yang dikutuk untuk tidur selamanya dan perjuangan seorang pangeran dalam melepaskan kutukan tersebut. Buku ini adalah jenis buku *pop up* terbuka 180⁰. Pada buku ini menggambarkan latar tempat dan suasana kerajaan. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah ilustrasi kartun atau ilustrasi anak dengan menggunakan *brush crayon*. Dari tampilan *layout* sendiri buku ini menampilkan *body text* pada bagian kiri atau kanan buku serta buku ini memiliki ilustrasi penuh dengan *pop up* yang berada ditengah. Untuk *cover* pada buku ini terdapat

logo penerbit dibagian kanan atas buku, untuk judul berada di tengah buku bagian atas, dan juga terdapat ilustrasi dari tokoh cerita tersebut.

Buku ini menjadi karya pembanding dari segi jenis karena sama-sama menggunakan jenis buku terbuka 180⁰. Latar tempat pada buku yang akan dirancang adalah rumah, tempat pesta serta hutan. Dari segi ilustrasi buku akan menggunakan ilustrasi anak namun perbedaan dengan karya yang akan dibuat yaitu menggunakan perbaduan *brush crayon* dan *watercolor*. Untuk *layout* pada buku yang akan dirancang juga akan menggunakan ilustrasi penuh dengan *pop up* yang berada di tengah buku, namun untuk letak *body text* sendiri akan menggunakan teknik *flap*. *Cover* pada buku yang akan dirancang sama dengan karya pembanding.

4. Karya Pembanding (cerita rakyat asal usul Minangkabau)



Gambar 4

Buku Pop up asal usul Minangkabau
(Sumber : Femi Rahmadani : 2022)

Buku *pop up* karya Andri Yanto ini menceritakan mengenai asal usul nama Minangkabau. Buku ini adalah jenis buku *pop up* terbuka 180°. Buku ini memiliki ukuran 20x28cm menggunakan bahan art carton 210gsm. Buku ini dijadikan karya pembanding dengan karya yang akan dirancang karena sama-sama mengangkat cerita rakyat Sumatera Barat. Persamaan selanjutnya pada karya yang akan dirancang adalah latar suasana yang akan menampilkan suasana pada masa dahulu dari segi bangunan serta pakaian yang digunakan oleh karakter dalam cerita. Perbedaan antara buku ini dan karya yang akan dirancang yaitu dari tampilan fisik buku. Ukuran buku yang akan dirancang yaitu 20x20cm dengan menggunakan kertas ivory 210gsm. Selain itu teknik yang digunakan akan sedikit berbeda, yaitu penyajian teks dalam buku yang akan dirancang juga akan menggunakan teknik *pop up flap*.

5. Karya pembanding (Pop Up Frozen)



Gambar 5
Buku Pop Up Frozen
(Sumber : Alibaba.com, 2021)

Buku *pop up Frozen* ini merupakan salah satu dari sekian banyak karya *pop up* yang dibuat oleh Matthew Reinhart. Buku ini berjumlah 12 halaman dengan jumlah 6 lembar *full pop up*. Buku *pop up* “Frozen” merupakan buku yang kisahnya sendiri diambil dari salah satu film Disney dengan judul yang sama. Buku ini menceritakan tentang seorang putri yang tak kenal takut bernama Anna yang melakukan perjalanan bersama tukang es yang kasar, rusa yang setia, dan manusia salju yang naif untuk menemukan saudara perempuannya Elsa yang terasing, yang kekuatannya secara tidak sengaja telah menjebak kerajaan mereka di musim dingin yang abadi.

Matthew mengembangkan berbagai teknik dasar dengan sangat menarik. Ada berbagai teknik dasar yang digunakan dan dikembangkan seperti *v-fold*, *m-fold*, *parallelogram*, *slot*, *box*, *pull-tabs*. Semua teknik dasar ini dikombinasikan, sehingga penggabungan teknik ini dapat membantu agar buku *pop up* yang dirancang memiliki bentuk yang lebih variatif, atraktif, dan interaktif. Buku *pop up* karya Matthew ini dijadikan karya pembandingan untuk karya selanjutnya karena karya ini bisa dijadikan referensi untuk pengembangan teknik-teknik yang baru kedepannya yang akan digunakan dalam perancangan karya yang akan digarap, sehingga menjadikan buku yang akan digarap menjadi buku yang menarik untuk anak-anak.

E. Landasan Teori

1. Buku Anak

Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak. Jutaan buku agama atau kitab suci dari masa kemasa yang telah menjadi pegangan manusia dalam menjalani hidupnya, telah membentuk cara pandang manusia terhadap kehidupannya, mengubah apa yang telah diyakininya, menjadikannya kian tabah, dan yakin atas perjuangannya. Semua itu memiliki peranan yang tidak kecil dan bahkan buku juga mampu mengubah sejarah satu bangsa dan dunia. Singkatnya, buku memiliki peranan yang tidak kecil dalam mendorong perkembangan sosial, budaya, teknologi, politik dan ekonomi (Muktiono/2003:4). Buku dapat dijadikan sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar daripada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa ada gambar sedikitpun.

Buku bacaan anak-anak adalah sarana yang ampuh untuk mengajarkan anak-anak tentang dunia, diri, dan lain-lain (Hancock/2000). Buku bacaan anak-anak memotivasi pembaca untuk berpikir, mengembangkan bahasa, dan meningkatkan perkembangan kognitif. Buku anak dapat menambah wawasan anak-anak, memperluas daya tanggap mereka, mengembangkan daya imajinasi

mereka, dan memungkinkan mereka dalam memahami dan menghormati orang lain. Buku anak meliputi buku karton tebal (board book), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (picture book), dan buku cerita bergambar (picture story book).

Bruno Bettheim (2011), menyebutkan bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak, misalnya saja dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia.

Buku anak yang akan dirancang nantinya adalah buku cerita bergambar dalam bentuk 3D atau biasa disebut buku *pop up*. Buku tersebut akan menghadirkan ilustrasi yang dapat menarik perhatian anak serta dapat mengembagkan imajinasi anak. Buku *pop up* tersebut akan dirancang dengan jumlah halaman sekitar enam sampai delapan lembar dengan tujuan agar cerita yang akan disampaikan mudah diserap anak dan supaya anak tidak bosan

2. Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *Illustrare* yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan secara terminology, pengertian ilustrasi merupakan suatu gambar yang sifatnya

dan fungsinya yaitu untuk menerangkan pada suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Fariz (2009:14). Ilustrasi bersumber dari kata *illusion*, yaitu sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi diciptakan untuk menarik perhatian pembaca akan suatu cerita yang digambarkan. Ilustrasi juga memperjelas teks ataupun kalimat dengan cara menggambarkan adegan dari setiap cerita sehingga gambar tersebut merangkum secara keseluruhan isi dari cerita.

Salah satu prinsip mendasar alam ilustrasi adalah Gambar. Gambar merupakan landasan mengapa pencitraan dari ilustrasi itu terbentuk. Gambar mengkomunikasikan secara visual dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, menghibur, dan menyampaikan pandangan secara dramatis untuk menambah nilai estetis yang dapat mempengaruhi *target audience* terhadap suatu karya.

a. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

- 1) Ilustrasi Naturalis, yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

- 2) Ilustrasi Dekoratif, yaitu gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.
- 3) Kartun, adalah gambar yang memiliki bentuk ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar. Karikatur, adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
- 4) Cerita bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
- 5) Ilustrasi buku pelajaran, yang mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
- 6) Ilustrasi khayalan, adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

b. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku.

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009:70-71), fungsi-fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi Deskriptif: Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebih cepat dan lebih mudah untuk dipahami.
- 2) Fungsi Ekspresif: Ilustrasi juga bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- 3) Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- 4) Fungsi Kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau table, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol.

Ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan ini adalah jenis ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun yang terkesan santai, menyenangkan, dan *friendly* dirasa sangat cocok untuk target audience anak-anak.

3. Storytelling

Menurut Pellowski (dalam Nurcahyani, 2010) mendefinisikan *storytelling* sebagai sebuah seni atau seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang

dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan audience secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa music, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik.

Storytelling dapat pula dikatakan sebagai sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara, sedangkan sumber lain mengatakan bahwa *storytelling* merupakan penggambaran tentang kehidupan yang dapat berupa gagasan, kepercayaan, pengalaman pribadi, pembelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita (Serrat,2008: 2)

Tujuan *storytelling* antara lain adalah untuk meningkatkan minat baca anak, meningkatkan kemampuan baca siswa, mengembangkan kreatifitas dan imajinasi anak, memperluas wawasan dan pengetahuan anak, serta membuat anak menyukai buku Andi Yuda Asfandiyar (2007:28-73).

Menurut Chall (dalam Muktiono , 2003:24-27) standar *storytelling* berdasarkan tingkatan usia digolongkan dalam enam tingkatan ideal, yaitu:

- a. Tingkatan 0: *Pre-reading* dan *pseudo-reading*, 6 tahun kebawah

Sebelum mencapai usia enam tahun, anak-anak biasanya “pura-pura” membaca, mengulang cerita ketika melihat halaman-halaman sebuah

buku yang sudah pernah dibacakan untuknya. Dalam tingkatan ini perlu disediakan buku-buku yang menarik, dengan gambar-gambar berwarna yang dipenuhi dengan karakter tokoh yang lucu dan unik sehingga lebih menarik minat anak terhadap buku-buku yang diceritakan.

b. Tingkatan 1: Membaca awal dan *decoding*, 6-7 tahun

Antara usia 6-7 tahun, anak-anak mulai mampu mempelajari hubungan antara suara dan huruf serta antara kata-kata tertulis dengan terucap (lisan). Pada tingkatan ini, anak-anak mulai bisa membaca dan menikmati bacaan buku cerita yang mereka baca sendiri.

c. Tingkatan 2: Konfirmasi dan kelancaran, 7-8 tahun

Dusia antara 7 dan 8 tahun, anak-anak mampu menggabungkan keterampilan-keterampilan mereka, meningkatkan kemampuan membaca serta mendengarkan isi dari cerita dongeng yang disampaikan kepada anak-anak.

d. Tingkatan 3: Membaca dan mendengarkan media belajar, 9-14 tahun

Pada awal tingkatan ini pemahaman melalui pendengaran lebih baik daripada pemahaman melalui membaca.

e. Tingkatan 4: Kerumitan dan kompleksitas, 14-17 tahun

Pada tingkatan ini kemampuan anak memiliki pemahaman membaca cerita atau dongeng lebih tinggi dari pada mendengarkan pendongeng dalam melakukan penyampaian isi cerita dalam dongeng.

f. Tingkatan 5: Konstruksi dan rekonstruksi, 18 tahun ke atas

Pada usia diatas 18 tahun, seorang dewasa muda seharusnya lebih mampu menembangkan kemampuan membaca dari pada mendengarkan, karena dalam usia ini sudah seharusnya menjadi seorang yang dapat melakukan *storytelling* yang baik bagi anak-anak.

4. Cerita Tiga Babak

Cerita tiga babak pertama kali diperkenalkan oleh Aristoteles di masa kerajaan Yunani Kuno. Konsep ini dianggap sukses dan sudah dilakukan secara turun temurun dalam berbagai jenis *storytelling*. Namun kemudian konsep yang diusung lebih dulu oleh Aristoteles ini disempurnakan kembali oleh Syd Field dalam sebuah buku berjudul *Screenplay*. Menurut Awita Ekasari (2018) prinsip lama yang dianut secara luas dalam teknik *storytelling* yaitu “*Three Act Story Structure*” atau struktur cerita tiga babak yang dapat ditemukan dalam drama, puisi, novel, buku komik, cerita pendek, video game, dan film.

Cerita babak mementingkan keterikatan target audience pada jalan cerita, dan dianggap sebagai *storytelling* klasik dimana cerita bergerak

menuju klimaks struktur tiga babak. Tiga babak dalam cerita ini terdiri dari tahapan pengenalan atau *beginning* pada babak 1, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan konflik pada babak 2 (*middle*), dan terakhir babak 3 (*ending*), biasanya berisi penyelesaian dari konflik yang terjadi di babak 3 sekaligus resolusi.

Masing-masing babak ini dipisahkan oleh *plot point* (PP) yang juga biasa disebut dengan *key turning point*. *Plot point* atau *key turning point* bisa dijadikan sebagai penanda bagi karakter utama dalam mencapai tujuannya. Menggunakan cerita tiga babak dalam penulisan skenario akan memuat kamu memiliki struktur cerita yang akan solid, rinci, terarah, namun tetap memberikan efek dramatis.

Dalam bukunya *Writing The Script*, Well Root menuliskan bahwa cerita yang baik bisa diibaratkan layaknya sebuah sungai yang membawa tokoh protagonist sampai ke air terjun. Adapun proses cerita tiga babak yaitu:

a. Babak I

Secara umum, babak 1 biasanya berisi pengenalan karakter utama beserta latar belakang masalah yang ada dalam kehidupan karakter. Masalah inilah yang kemudian akan berkembang pada babak-babak berikutnya.

b. Babak II

Pada babak ini terjadi tahap pengembangan mengenai konflik-konflik yang dialami oleh tokoh. Kompleksitas masalah terus berkembang dalam babak ini, sehingga para penikmat cerita dibuat penasaran dengan ending dibababak selanjutnya.

c. Babak III

Babak ini adalah babak penyelesaian dimana semua konflik dapat terselesaikan, baik itu keberhasilan sang tokoh utama ataupun kegagalan yang tragis baginya. Penyelesaian dalam sebuah cerita biasanya *happy ending* atau *sad ending*.

5. Buku Pop Up

Pop up merupakan salah satu bidang seni kreatif kertas atau yang biasa disebut dengan *paper engineering*. Buku *pop up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamnya dibuka. Buku *pop up* digunakan sebagai salah satu sarana edukasi dan hiburan bagi anak-anak.

a. Sejarah Buku Pop Up

Pada abad ke-13 buku *pop up* telah digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan elemen mekanik yang diciptakan untuk pembelajaran orang dewasa. Matthew Paris, seorang biarawan Inggris dipercaya menjadi orang pertama yang memikirkan alat *movable book*

(buku bergerak) yang pertama kali muncul dengan teknik *volvelles*, berbentuk lingkaran dengan gambar ditengahnya dan dapat berputar pada porosnya. Metthew Paris menggunakan *movable book* untuk kalender keagamaan, matematika, dan perhitungan astronomi, dan bantuan navigasi (Dewantari).

Perkembangan selanjutnya, pada tahun 1500 *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564) adalah seorang professor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada bukunya yang berjudul "*De Humani Corporis Librorum*" pada 1542. Para medis menyebut istilah ini dengan *lift the flap*.

Sebelum tahun 1800 di Eropa Barat, buku *pop up* tidak ditulis dengan tujuan untuk menghibur anak-anak. Buku *pop up* saat itu ditulis bertujuan sebagai media pembelajaran yang diperuntukan untuk orang dewasa. Pada saat itu buku *pop up* tidak dihubungkan dengan anak-anak. Tetapi saat ini, buku *pop up* digunakan sebagai salah satu sarana edukasi dan hiburan bagi anak-anak. Buku *pop up* sebagai sarana edukasi dapat dilihat dari pengambilan cerita didalamnya. Selain sebagai sarana edukasi, buku *pop up* juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih motorik anak-anak dengan membuka atau menutup maupun megerakkan gambar pada buku *pop up*.

Di Indonesia jenis media kreatif seperti ini sudah cukup banyak beredar di pasaran, tetapi masih didominasi oleh buku *import* seperti karya Robert Sabuda dan Matthew Reinhart. Di Indonesia buku *pop up* semakin diminati, tetapi produksinya masih belum terlalu banyak seperti halnya dengan buku cerita bergambar. Hal ini dikarenakan proses buku *pop up* yang cenderung lebih lama pada buku umumnya.

b. Pengertian Buku *Pop Up*

Buku *pop up* atau *pop up book* merupakan sebuah buku yang berlatar belakang 3 dimensi (3D). *Pop up* dirancang pada pembuatan kertas yang nantinya ketika dibuka muncul seni dari buku tersebut yaitu dengan menimbulkan bentuk 3D. Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia *pop up* memiliki arti “muncul keluar”, sedangkan *pop up* menurut Bluemel dan Taylor memiliki pengertian sebagai berikut “*pop up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanism such as fold, scrolls, slides, tab, or wheel*”. Yang artinya buku *pop up* merupakan sebuah buku yang menawarkan potensi gerakan dan interaksi dalam mekanisme atau teknik penggunaan kertas, seperti mekanisme melipat, menggulung, menyentuh, atau memutar.

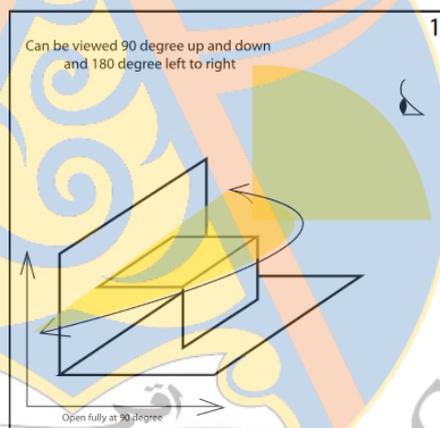
c. Jenis-jenis Buku *Pop Up*

Ada dua jenis buku *pop up*, yaitu berdasarkan cara pandang mata dan berdasarkan komponen tambahan yang ada pada struktur *pop up*.

Paul Johnson (1992) mengatakan berdasarkan cara pandang mata, jenis buku *pop up* dibagi menjadi tiga cara kita memandang, yaitu:

a) Open 90 degree (Terbuka 90⁰)

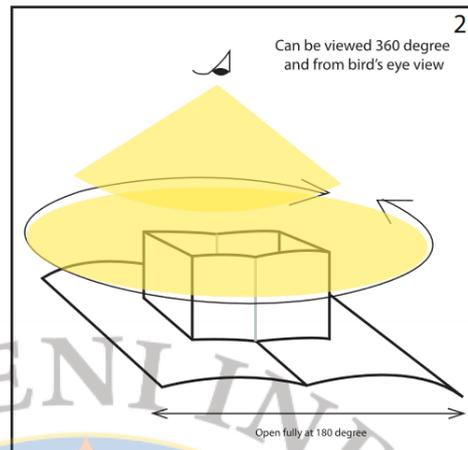
Jenis terbuka 90⁰ merupakan jenis model lama dari desain *pop up*. Jenis ini akan membentuk 3D jika buku dibuka penuh pada 90⁰. Jenis 90⁰ dapat dilihat dari atas kebawah dan secara 180⁰ dari kiri ke kanan. Model *pop up* ini sangat sederhana, dengan biaya pembuatan yang murah dan mudah dalam merakitnya.



Gambar 6
Open 90 degree
(Sumber : www.hunghing-usa.com)

b) Open 180 degree (Terbuka 180⁰)

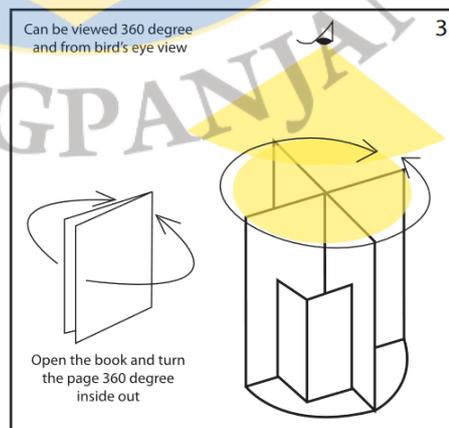
Jenis 180⁰ dapat dikatan sebagai jenis yang umum digunakan dalam pembuatan buku *pop up*. Jenis ini akan menimbulkan bentuk 3D jika buku terbuka pada 180⁰ dan dapat dilihat secara 360⁰ menggunakan *bird's eye view*.



Gambar 7
Open 180 degree
(Sumber : www.hunghing-usa.com)

c) Open 360 degree (Terbuka 360⁰)

Jenis 360⁰ akan terlihat dalam bentuk 3D jika dibuka sepenuhnya. Jenis *pop up* ini disebut juga “*corousel*”, *pop up* ini sangat cocok untuk untuk membuat sebuah bentuk bangunan. Jenis *pop up* ini juga sangat digemari dan juga banyak tersedia dipasaran.

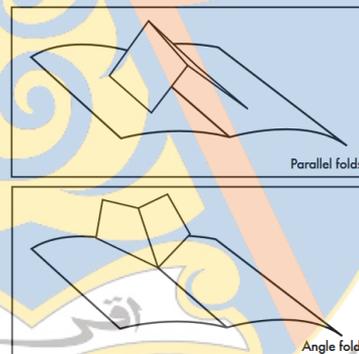


Gambar 8
Open 360 degree
(Sumber : www.hunghing-usa.com)

Berdasarkan komponen tambahan yang ada pada stuktur buku *pop up*, jenis ini dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu:

a) *Semi-auto movement component*

Komponen ini dikatakan *semi-auto movement component* adalah karena komponen tersebut akan bergerak dalam satu langkah, apabila halaman buku dibuka oleh pembaca. Sebagian besar komponen dalam kategori ini dibuat dengan melipat komponen secara paralel dan bagian sudut sebagai tengah desain.

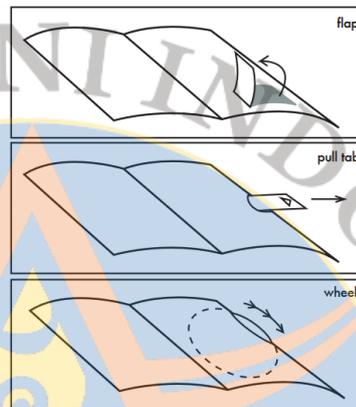


Gambar 9
Semi-auto movement component
(Sumber : www.hunghing-usa.com)

b) *Manual-movement component*

Model komponen seperti ini akan bergerak dalam dua langkah, yang pertama, komponen akan terbuka pada saat halaman buku dibuka dan yang kedua saat komponen digerakkan. Terdapat tiga komponen dalam kategori *manual-movement component* yaitu menutup (*flaps*), menarik (*pull tab*), dan memutar

(*wheels*). Untuk membuat komponen ini dibutuhkan keahlian khusus, oleh karena itu teknik ini cocok digunakan oleh beberapa desainer untuk membuat buku *pop up* yang lebih menarik.

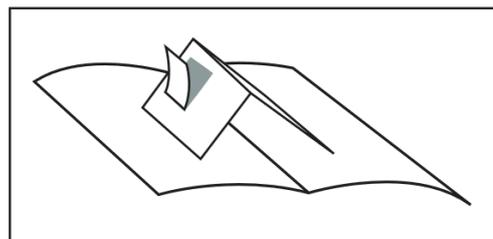


Gambar 10
Manual-movement component
 (Sumber : www.hunghing-usa.com)

c) *Semi-auto and manual combination*

Jenis *pop up* ini merupakan kombinasi dari “*semi-auto component*” dan “*manual-movement component*”.

Penggabungan dua teknik ini secara langsung digunakan agar menghasilkan sesuatu yang lebih menarik.



Gambar 11
Semi-auto and manual combination
 (Sumber : www.hunghing-usa.com)

d. Teknik Pembuatan Pop Up

Pop up memiliki banyak teknik yang dapat dikembangkan sehingga dapat menghasilkan suatu karya seni yang lebih menarik. Duncan Birmingham (1997) menyebutkan bahwa *pop up* memiliki beberapa teknik dasar yang dapat digunakan sebagai awal mempelajari dan mengenal pola *pop up*.

- 1) *Flaps*, salah satu bentuk paling awal dan paling sering dan sederhana dalam teknik *pop up*.
- 2) *V-Folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar *pop up* sehingga seolah-olah berbentuk huruf “V”.
- 3) *Internal stand*, digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka gambar akan berdiri. Teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkan kertas searah dengan lipatan dari *pop up*.
- 4) *Transformation*, merupakan teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun yang disusun secara vertikal.
- 5) *Volvelles*, teknik *pop up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.

- 6) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu, sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 7) *Pull tab*, merupakan sebuah teknik *pop up* dengan menggunakan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik atau didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 8) *Carousel*, merupakan teknik *pop up* yang didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 9) *Box and cylinder*, merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Perancangan buku *pop up* ini akan menggunakan jenis sudut pandang bukaan 180° dengan jenis komponen *semi auto and manual combination*. Perancangan buku *pop up* ini nantinya akan menggunakan berbagai macam teknik *pop up* seperti *v-fold*, *parallelogram*, dan *lift the flap*. Penggunaan teknik ditiap halaman berbeda, hal ini bertujuan untuk memeberikan kejutan-kejutan kepada tatget audiens dan agar buku *pop up* tidak monoton agar para pembaca tidak merasa bosan saat membacanya.

6. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki beraneka ragam kultur budaya dan sejarah. Istilah Cerita rakyat merujuk kepada cerita yang merupakan bagian dari rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk dalam cakupan folklor. Pada dasarnya cerita rakyat Indonesia penuh dengan unsur yang mendidik dalam hal menambah kemampuan berbahasa serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra (Bunanta, 1998: 295).

Sturisko (2008) mengatakan, cerita rakyat merupakan cerita yang disampaikan secara lisan dalam suatu kelompok masyarakat pada zaman dahulu, bertujuan sebagai hiburan, menyampaikan nasihat, berkongsi ilmu dan sebagainya. Cerita-cerita ini disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan merupakan warisan dalam kelompok itu. Cerita rakyat biasanya disampaikan oleh orang yang lebih tua. Cerita rakyat yang tidak akan diketahui kesahihannya mengenai sesuatu kejadian itu, namun dipercayai benar-benar terjadi. Selanjutnya Dananjaya (2007:15) menyatakan bahwa “Cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup dikalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu”.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan kisah atau cerita anonym dari zaman dahulu yang lahir dan berkembang dikalangan masyarakat tertentu dan disebarluaskan secara lisan dan turun temurun dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing yang digunakan sebagai saran dalam menyampaikan pesan atau amanat.

b. Bentuk-bentuk Cerita Rakyat

William R. Bascom (dalam James Danandjaja, 1997:50) membagi cerita rakyat menjadi tiga golongan besar, yakni mite (*myth*), dongeng (*folktale*), dan legenda (*legend*). Penjelasan dari masing-masing bentuk cerita rakyat itu adalah sebagai berikut.

1) Mite (*Myth*)

Istilah mite dalam bahasa Indonesia berasal dari kata *mythos* (Yunani) yang berarti cerita dewata dan pahlawan super yang dipuja-puja. Bascom (dalam James Danandjaja. 1997:50) mengatakan mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang telah dikenal sekarang dan terjadi pada masa lampau. Mite di Indonesia menurut Danandjaja biasanya menceritakan terjadinya alam semesta (*cosmogony*), terjadinya susunan para dewa (*theogony*),

dunia dewata (*pantheon*), terjadinya manusia pertama dan tokoh pembawa kebudayaan (*culture hero*), dan sebagainya (1997:52).

2) Dongeng (*Folktale*)

Dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, bersifat khayal, dan tidak terikat waktu maupun tempat. Tokoh ceritanya adalah manusia, binatang, dan makhluk halus. Dongeng mempunyai satu karakteristik. Cerita dongeng biasanya diawali dengan suatu bahasa pengantar yang khas (James Danandjaja, 1997:83-84).

Nafron Hasjim (2010:37) menyatakan bahwa dongeng secara umum dibagi menjadi empat golongan besar, yaitu dongeng binatang (*fabel*), dongeng bisasa (jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah duka seseorang), lelucon dan anekdot, dan dongeng berumus (dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan).

3) Legenda (*Legend*)

Legenda adalah cerita yang menurut pengarangnya merupakan peristiwa yang benar-benar ada dan nyata. Legenda adalah cerita rakyat yang ditokohi manusia-manusia yang mempunyai sifat luar biasa. Tokoh-tokoh tersebut juga sering dibantu oleh makhluk gaik sebagai bukti adanya kekuatan di luar diri manusia biasa. Cerita rakyat ini sering dianggap benar-benar

terjadi pada masa yang belum terlalu lama dan bertempat di dunia nyata seperti manusia (James Danandjaja, 1997:66). Nafron Hasjim (2001:33) mengungkapkan bahwa legenda adalah cerita yang titik beratnya tidak diletakkan pada fakta sejarahnya, tetapi pada peristiwa yang ajaib dan menakjubkan dari orang-orang suci.

Legenda seringkali dianggap sebagai sejarah kolektif yang sudah mengalami distorsi karena sifatnya yang lisan. Proses penurunannya yang memerlukan jangka waktu lama seringkali cerita itu agak berbeda dari cerita aslinya. Legenda selain bersifat sekuler (keduniawian) bersifat migrator, yakni berpindah-pindah yang menyebabkan cerita itu dapat dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda-beda. Jan Harlord Brunvard (dalam James Danandjaja, 1997: 67) mengemukakan ada empat penggolongan legenda, yaitu:

a) Legenda keagamaan

Dalam legenda ini banyak dijumpai kisah-kisah kehidupan orang-orang suci atau saleh. Sumber dari cerita ini biasanya didasarkan pada seseorang juru kunci yang menjaga makam-makam orang yang dianggap suci tersebut.

b) Legenda alam gaib

Legenda ini berkisah tentang kepercayaan rakyat pada alam gaib, seperti pengalaman gaib, tempat gaib, dan sebagainya.

c) Legenda perseorangan

Legenda perseorangan merupakan cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap oleh yang memiliki cerita benar-benar pernah terjadi. Tokoh-tokoh utama dalam cerita ini biasanya seseorang yang memiliki charisma yang mengalami liku-liku kehidupan yang pada umumnya sengsara namun pada akhirnya akan menjadi akhir yang bahagia.

d) Legenda setempat

Legenda ini biasanya berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, dan bentuk topografi suatu tempat. Cerita mengenai asal-usul suatu tempat bertalian erat dengan keajaiban atau kenyataan alam.

Pada perancangan ini cerita rakyat yang akan disajikan adalah cerita rakyat dari Sumatera Barat yaitu *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah*. Cerita ini dipilih karena terdapat nilai moral tentang kasih sayang dan patuh pada aturan yang ada. Selain itu cerita ini juga tidak mengandung unsur kekerasan, romansa, dan hal negatif lainnya yang takutnya juga dapat ditiru oleh anak.

7. Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah

Sumatera Barat memiliki banyak legenda yang indah dan penuh dengan pesan moral. Salah satunya adalah legenda Ikan Sakti Sungai Janiah. Sungai Janiah adalah nama sebuah Jorong yang berada di Nagari

Tabek Panjang, Kecamatan Baso yang di daerah tersebut terdapat ratusan ikan yang dinamai warga setempat dengan “ikan sakti”. Ikan tersebut dinamai ikan sakti karena ikan tersebut dipercayai berasal dari manusia.

Kisahanya berawal dari seorang janda yang hidup beserta kedua anaknya, seorang anak perempuan dan anak laki-laki. Pada suatu hari sang ibunda mendapatkan undangan untuk menghadiri sebuah pesta, beserta kedua anaknya. Sesampainya di pesta kedua anak itu sangat bahagia karena melihat banyaknya tamu yang datang serta banyaknya hidangan lezat yang disajikan dan adanya sebuah pertunjukkan yang dipenuhi oleh penonton. Anak-anak tersebut lalu meminta izin kepada sang ibunda untuk menonton pertunjukkan tersebut. Sang ibunda lalu mengizinkan, namun dengan syarat mereka tidak boleh pergi jauh dari tempat pertunjukkan.

Mereka akhirnya pergi jalan-jalan di sekitar panggung untuk melihat pertunjukkan, namun lama kelamaan mereka merasa bosan dan pergi menjauh. Kedua kakak beradik itu seolah lupa dengan pesan ibunya untuk tidak pergi jauh. Tiba-tiba mereka melihat sebuah kolam yang airnya jernih dan segar. Karena matahari sangat terik, tanpa pikir panjang mereka lalu mandi di telaga tersebut. Sementara itu pesta hampir berakhir, sang ibunda teringat akan kedua anaknya. Hari semakin malam namun ia tidak kunjung menemui anaknya. Dengan putus asa, sang ibunda pulang sambil menangis. Pada akhirnya sang ibunda ketiduran karena terlalu lelah menangis. Ketika tertidur, ia bermimpi bertemu dengan seorang wanita tua dengan pakaian daerah yang memberitahu keberadaan anaknya.

Wanita tua tersebut mengatakan anaknya berada di sebuah telaga dekat lokasi pesta yang untuk menemuinya sang ibunda harus melemparkan beras kedalam telaga tersebut.

Ketika terbangun dari tidurnya, ia langsung bergegas menuju telaga tersebut dengan membawa beras. Tanpa menunggu lama, ia langsung melempar beras ke dalam telaga tersebut seraya memanggil anaknya. Namun setelah beberapa kali memanggil, sang ibunda bingung karena anaknya tak kunjung muncul dan yang muncul hanyalah dua ekor ikan berukuran besar ke permukaan telaga yang jernih tersebut. Setelah memperhatikan dengan seksama, ia menyadari bahwa warna sisik kedua ikan tersebut sama seperti warna pakaian yang dikenakan oleh kedua anaknya saat pesta. Melihat kedua anaknya telah menjadi ikan ia pun langsung meneteskan air mata, namun apa daya nasi telah menjadi bubur. Sekarang desa dimana kolam tersebut berada disebut Desa Sungai Janiah. Meskipun sebuah legenda, namun legenda Ikan Sakti Sungai Janiah memberi pesan arti pentingnya mematuhi nasihat orangtua.

8. Layout

Prinsip *layout* menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277), prinsip *layout* yang baik memiliki 5 unsur utama proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan. Dalam penerapan perancangan ini desain *layout* menjadi landasan untuk menjadikan acuan dasar dalam memberikan panduan dalam mendesain *layout* dari

perancangan buku *pop up*. Rakhmat (2010) tujuan layout adalah menghasilkan sebuah desain atau media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak.

a. Elemen Layout

Layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat layout yang optimal, maka designer harus mengetahui peranan masing-masing elemen tersebut. Elemen layout dibagi menjadi tiga, yakni elemen teks, elemen visual dan invisible elemen. Elemen teks meliputi :

- 1) Judul, diberi ukuran besar untuk membedakan dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari huruf tersebut harus menarik perhatian, karena segi estetis lebih diprioritaskan.
- 2) Deck, merupakan gambar singkat tentang topik yang dibicarakan di body text, berfungsi sebagai pengantar sebelum orang membaca body text.
- 3) Byline, berisi nama penulis dan kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya.
- 4) Body text, isi/naskah/artikel merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan.

- 5) Sub judul, Artikel yang panjang biasanya dibagi kedalam beberapa segmen sesuai dengan topiknya, Sub judul berfungsi sebagai judul segmen.
- 6) Pull quotes, pada awalnya merukakan cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini mengalami perluasan arti. Pull quotes dapat diambil dari sebagian isi body text yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah.
- 7) Pull quotes, pada awalnya merukakan cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini mengalami perluasan arti. Pull quotes dapat diambil dari sebagian isi body text yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah.
- 8) Callouts, pada dasarnya sama seperti caption, kebanyakan callouts menyertai elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan.
- 9) Kickers, merupakan suatu atau beberapa kata pendek yang terletak diatas judul, fungsinya untuk memudahkan pembaca menemukan topik yang diinginkan dan meningkatkan lokasinya saat membaca suatu artikel.
- 10) Initial caps, huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf, dapat berfungsi sebagai penyeimbang naskah.
- 11) Indent, baris pertama paragraf menjorok masuk kedalam sedang hanging indent adalah kebalikannya.

- 12) Lead line, beberapa kata pertama atau seluruh kata di baris paling awal pada tiap paragraf yang dibedakan antar hurufnya.
- 13) Spasi antar paragraf, berfungsi untuk membedakan paragraf satu dengan yang lainnya.
- 14) Header dan Footer, header merupakan area di antara sisi atas kertas dan margin atas. Footer adalah area diantara sisi bawah keatas dan margin bawah.
- 15) Running head, judul buku/bab yang sedang dibaca nama pengarang dan informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada tiap halaman dan posisinya tidak berubah.
- 16) Catatan kaki, berisi detail informasi dari sebagian tulisan tertentu di dalam naskah
- 17) Nomor halaman, berfungsi untuk memudahkan pembaca mengingat lokasi artikel.
- 18) Jumps, berfungsi sebagai informasi kelanjutan halaman dari sebuah artikel.
- 19) Signature, merupakan informasi dari penyampai pesan bisa berisi alamat, nomor telepon atau orang yang bisa dihubungi atau informasi tambahan lainnya.
- 20) Nameplate, merupakan nama surat kabar, majalah tabloid atau newsletter.

21) Masthead, merupakan halaman yang berisikan informasi mengenai penerbitnya.

Berikutnya adalah elemen visual yang meliputi:

- 1) Foto, memberikan kredibilitas atau kemampuan untuk memberikan kesan sebagai yang dapat dipercaya.
- 2) Artworks, merupakan seluruh jenis karya seni bukan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa dan lain- lain yang dibuat secara manual atau komputer.
- 3) Infographics, fakta-fakta dan data-data statistik hasil dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, peta, dan lain-lain.
- 4) Garis, merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Dalam suatu layout, garis berfungsi membagi suatu area, menyeimbangkan dan sebagai pengikat sistem desain supaya terjaga kesatuannya
- 5) Kotak, berisi artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama.
- 6) Inset, elemen visual yang berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. berfungsi sebagai pemberi informasi pendukung.

Selanjutnya adalah elemen invisible yang meliputi :

- 1) Margin, menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Berfungsi untuk mencegah agar elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.
- 2) Grid, alat bantu dalam me-layout. Berfungsi untuk mempermudah dalam menentukan di mana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout terlebih untuk karya desain yang memiliki beberapa halaman.

Prinsip-prinsip layout dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus.

Prinsip *layout* meliputi :

- 1) Sequence, adalah urutan/hierarki/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai ke yang bisa dibaca belakangan. Dengan adanya sequence membuat pembaca secara otomatis akan mengurutkan pandangan matanya.
- 2) Emphasis, adalah teknik memberikan penekanan tertentu pada layout. Dapat dilakukan dengan cara memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya

pada halaman tersebut, warna yang kontras dengan latar belakang, peletakan diposisi yang strategis dan menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.

- 3) Balance, adalah teknik mengatur keseimbangan pada layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan.
- 4) Unity adalah menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut (Rustan, 2011: 74-84)

Buku yang akan dirancang ini merupakan penggabungan antara ilustrasi dan teks, dengan *layout* yang akan didominasi oleh ilustrasi yang akan dijadikan *background* maupun *pop up*. Maka diperlukan beberapa ruang kosong untuk penempatan teks. Tampilan *layout* tiap bukaan tidak akan jauh berbeda agar memiliki pengulangan yang tidak membingungkan saat membaca.

9. Tipografi

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

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

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

a. Peran Legibility dalam Tipografi

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

b. Peran Readability dalam Tipografi

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

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

Jenis font yang akan digunakan untuk narasi pada perancangan nantinya adalah jenis huruf sans serif. Jenis font sans serif dipilih agar pembaca dapat dengan jelas membaca teks yang ada dalam buku yang dirancang. Pemilihan font nantinya juga akan menyesuaikan dengan karakter.

10. Warna

Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut *pigmen* atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda, misalnya adalah cat, rambut, daun, tekstil, kulit dan lain-lain (Sanyoto, 2009: 12). Warna juga didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dihasilkan dari jarak yang bisa diakses indera manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata disebut warna *pigmen* (Susanto, 2011: 433).

Menurut Henry Dreyfuss, warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk lampu lalu lintas merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Menurut Tina Sutton dan Bride M. Whelan warna memiliki asosiasi yang sangat kuat dan dapat memberi dampak psikologis dan fisiologis pada tubuh manusia, dan warna memiliki pengaruh emosional kepada yang melihatnya.

Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna dalam penyajian bahan pelajaran perlu memperhatikan faktor – faktor tersebut. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1
Psikologi Warna

No.	Warna	Psikologi
1	Merah	Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, dan bahaya

2	Biru	Kepercayaan,konservatif,keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
3	Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
4	Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidak- jujuran,pengecut(untuk budaya Barat), penghianatan
5	Ungu/Jingga	Spiritual,misteri,kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan
6	Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
7	Coklat	Tanah/bumi, realibility, confort, daya tahan
8	Abu-abu	Intelek,masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.

(Sumber : Ni Luh Desi In diana Sari, 2010)

Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *full color*.
teknik pewarnaan nantinya akan menggunakan teknik *blacing* dimana
warna-warna yang digunakan jelas dan tegas.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam memperoleh hasil yang baik dalam perancangan buku *pop up* tentang legenda ikan sakti sungai janiah, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Pada tahapan ini dilakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data yang telah diperoleh melalui wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber digunakan mendukung informasi penelitian perancangan buku *pop up* legenda ikan sakti sungai janiah.

Adapun tahapan persiapan yang dilakukan yaitu:

a. Metode pengumpulan data

1) Observasi

Observasi dilakukan pada objek yang akan dirancang dengan mengamati tempat atau wilayah. Dari hasil observasi diketahui dimana asal lokasi legenda ikan sakti sungai janiah tersebut. Pada observasi ini perancang juga mengetahui bagaimana kisah dari cerita yang akan dirancang serta jenis ikan apa yang ada di lokasi tersebut.



Gambar 12

Objek Wisata Ikan Sakti Sungai Janiah
(Sumber : Femi Rahmadani, 2021)

2) Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan teknik *in-depth interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan umum secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip oleh perancang. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai dua orang narasumber yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit.

Wawancara pertama dilakukan kepada salah satu tokoh masyarakat bapak Herman (67 tahun) dimana asal cerita tersebut bermula. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi pasti bagaimana asal mula cerita tersebut. Wawancara selanjutnya dilakukan pada tiga orang guru dari tiga Sekolah Dasar berbeda. Dalam wawancara ini pewawancara menayai narasumber terkait eksistensi cerita rakyat dikalangan para siswa serta cerita apa saja

yang dihadirkan dan apa saja manfaat dari cerita yang diperoleh anak.

Selanjutnya penulis mewawancarai total 50an siswa sekolah dasar. Sebagai target audiens dari perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait cerita apa saja yang disukai dan diketahui oleh anak-anak serta media seperti apa yang lebih mereka sukai.

3) Studi Pustaka

Penelitian juga ditambahkan dengan beberapa data penting yang mampu memberikan informasi lebih jelas. Studi Pustaka, jurnal, dan lainnya merupakan data yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku *online*, dan artikel.

b. Metode analisis data

1) Analisis 5W+1H

a) *What*, Apa informasi yang perlu disampaikan ?

Informasi yang perlu disampaikan adalah bagaimana anak-anak mengetahui kisah legenda ikan sakti sungai janiah yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran moral bagi anak-anak.

b) *Who*, siapa target sarannya ?

Target sasaran dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang sedang menduduki bangku sekolah dasar serta guru dan orang tua sebagai pendamping dalam mengajarkan cerita rakyat bagi anak-anak.

c) *Where*, Dimana cerita tersebut akan dihadirkan ?

Cerita tersebut akan dihadirkan nantinya untuk anak-anak tingkat SD

d) *When*, Kapan buku tersebut tepat disampaikan?

Buku tersebut tepat disampaikan pada saat anak usia 6-12 tahun, karena pada masa itu anak selain membutuhkan hiburan mereka juga sedang dalam tahap perkembangan karakter yang mana cerita rakyat yang mengandung nilai moral dapat membantu perkembangan karakter anak tersebut.

e) *Why*, Mengapa buku ini perlu disampaikan?

Buku tersebut perlu disampaikan mengingat semakin mudarnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat khususnya anak-anak.

f) *How*, Bagaimana buku ini akan disampaikan?

Buku ini akan disampaikan dalam bentuk cetak yang dapat dinikmati oleh target audience.

2) Analisis SWOT

a) *Strength*

Kekuatan yang dimiliki oleh cerita rakyat legenda ikan sakti sungai janiah ini adalah

- i. Cerita ini sarat akan moral dan nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi anak dalam pembentukan karakter anak.
- ii. Sikap tokoh pada cerita dapat dijadikan sebagai pelajaran bagaimana seharusnya seorang dapat bersikap.

b) *Weakness*

Cerita rakyat legenda ikan sakti sungai janiah kurang *familiar* di telinga masyarakat khususnya anak-anak.

c) *Opportunity*

- i. Keberadaan buku cerita rakyat dalam bentuk *pop up* dapat menjadi peluang karena tidak banyaknya tersedia buku cerita dengan tampilan tersebut.
- ii. Keberadaan buku cerita rakyat yang tersedia sangat minim dan kebanyakan hanya dilengkapi sedikit ilustrasi dengan banyak teks dalam cerita tersebut.

d) *Threat*

Banyaknya tersedia buku cerita dari luar negeri yang menghadirkan ilustrasi yang lebih menarik dan juga dijual dengan harga murah.

3) Analisis Target Audiens

a) *Geografis*

Perancangan buku *pop up* ini akan mencakup wilayah Sumatera Barat.

b) *Demografis*

Secara demografis perancangan ini ditunjukkan kepada:

- i. Anak-anak usia sekolah dasar rentang 6-8 tahun sebagai target premier
- ii. Orang tua sebagai targer sekunder dengan tingkat penghasilan menengah ke atas.

c) *Psikografis*

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak yang menyukai buku cerita bergambar dengan keunikan serta menyukai kejutan.

2. Perancangan

Dalam tahapan perancangan ini dilakulak strategi perancangan, yaitu strategi vierbal dan strategi visual.

a. Strategi Verbal

Perancangan buku *pop up* ini nantinya akan menggunakan bahasa baku yang baik dan mudah dipahami oleh target audiens yaitu anak-anak. Penulisan naskah dipersingkat tanpa menghilangkan hal-hal penting yang terdapat dalam cerita. Naskah ditulis menggunakan bahasa Indonesia, hal ini bertujuan agar cerita ini bisa dikenal oleh masyarakat daerah lain. Jenis font yang akan digunakan nanti adalah jenis font sans serif, tujuannya agar keterbacaan dari naskah yang akan disampaikan dapat terbaca oleh anak-anak.

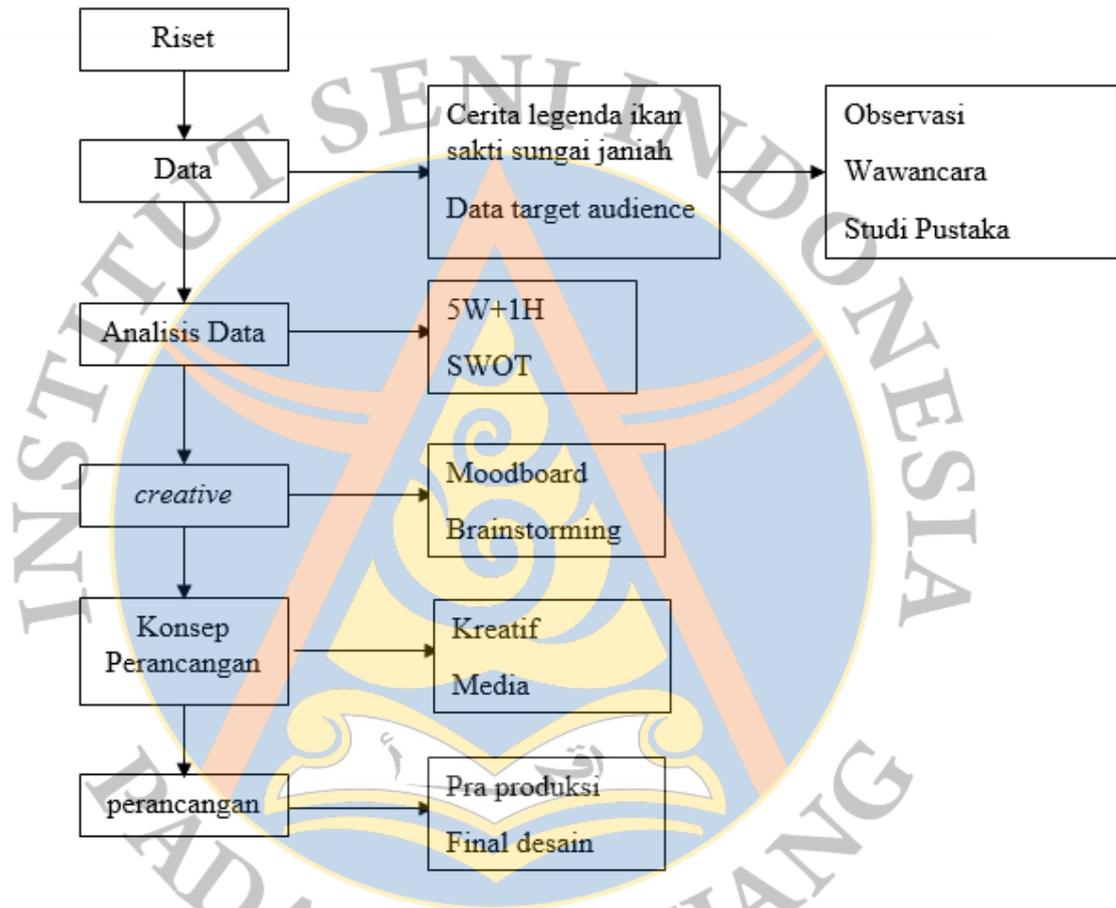
b. Strategi Visual

Perancangan buku *pop up* *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* ini akan berlatar adat Minangkabau, sehingga dalam perancangan buku *pop up* akan menggunakan referensi dari adat Minangkabau, seperti pakaian yang dikenakan, bangunan, dan alamnya.

Setelah penentuan konsep akan dilanjutkan kepada penulisan naskah, penyusunan *storyline*, dan perancangan *storyboard*. Setelah mendapatkan gamabaran dari adegan-adegan yang akan divisualisasikan, langkah selanjutnya adalah mendesain karakter tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita. Sketsa yang telah

dibuat nantinya di *scan* dan *dicoloring* menggunakan aplikasi yang ada pada laptop.

c. Struktur Perancangan



Bagan I
Struktur Perancangan
(Sumber : Femi Rahmadani, 2021)

3. Perwujudan

Dalam perancangan ini karya diwujudkan dalam bentuk bauran media.

Adapun bauran media yang digunakan adalah:

a. Buku Pop Up

Buku *pop up* legenda ikan sakti sungai janiah merupakan media yang digunakan dalam perancangan karya akhir ini. Selain untuk mengenalkan kembali cerita rakyat buku *pop up* ini juga dirancang sebagai media edukatif yang menyampaikan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Buku ini tidak hanya menyajikan teks narasi namun juga ilustrasi dalam bentuk 3D ketika halaman buku dibuka. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan kejutan kepada anak serta untuk mengajak mereka berimajinasi. Penyajian ilustrasi 3D dapat menimbulkan rasa ingin tahu pembaca dan dapat menjadikan kegiatan membaca atau bercerita lebih menyenangkan.

b. Tumbler

Tumbler disini digunakan sebagai merchandise yang dapat digunakan anak-anak untuk membawa minum ke sekolah.

c. X- Banner

Media yang dapat digunakan dalam promosi saat peluncuran buku agar orang mengetahui buku apa yang akan diluncurkan.

d. Poster

Bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai

e. Key Chain

Salah satu aksesoris yang dapat digunakan untuk promosi yang dilengkapi dengan gambar dari tokoh yang akan dirancang.

f. Tote Bag

Dapat digunakan sebagai tempat untuk membawa peralatan bagi anak ke sekolah

g. Sosial Media

Media pendukung yang digunakan untuk menjangkau target audience yang lebih luas lagi.

4. Peenyajian Karya

Penyajian karya disampaikan melalui pemeran yang menampilkan bagian dari proses penciptaan yang dimulai dari tampilan, skema rancangan, hingga hasil akhir nantinya.

