

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP MENGENAI PENTINGNYA MEMBACA BUKU UNTUK ANAK-ANAK USIA 6-8 TAHUN

Venny¹, Muhammad Adi Sukma Nalendra², Amy Maulid³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam
Jl. Tiban Baru, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau.*

¹1923002@student.iteba.ac.id, ²adisukma@iteba.ac.id, ³amy@iteba.ac.id

Abstrak

Buku adalah jendela dunia. Melalui buku kita bisa mendapat banyak pengetahuan, sayangnya kebiasaan membaca di kalangan anak-anak mulai luntur. Perancangan ini ditujukan untuk membuat sebuah pengalaman bahwa membaca itu seru dan penting melalui sebuah buku cerita pop-up untuk anak-anak di usia 6-8 tahun. Salah satu keunggulan media pop-up adalah terdapat kejutan pada setiap membuka halaman buku. Melalui penggunaan media ini anak-anak diharapkan dapat memiliki pengalaman memasuki dunia yang mereka fantasikan saat membaca agar dapat mengeksplor dunia cerita lebih dalam dan penarasan untuk tetap membaca lagi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk mengumpulkan data terkait konten yang menarik dan peningkatan minat baca untuk usia anak 6-8 tahun. Instrumen penelitian yang dituju adalah melalui wawancara, kuesioner, observasi, survei dan studi literatur terkait perancangan buku pop-up. Metode perancangan yang dilakukan adalah menggunakan tahap perencanaan, pra-produksi dan produksi.

Kata kunci: Buku ilustrasi, Pop-Up Book, Membaca buku

Abstract

Book is a window to the world. Through a book we can get a lot of knowledge, unfortunately reading habits among children are starting to fade. The purpose of designing this book is intended to create an experience that reading is fun and important through a pop-up book for children aged 6-8 years. One of the advantages of pop-up book is that there are surprises every time you open a page of a book. Children are expected to have the fun experience so that they can explore the world of stories more deeply and are curious to reading again. The research method used is a qualitative method to collect data related to content and how to increase interest in reading for children aged 6-8 years. The research instruments are through interviews, questionnaires, observations, surveys and literature studies. The design method used is planning, pre-production and production stages.

Keyword: *Illustration Book, Pop-Up Book, Reading*

LATARBELAKANG

Mayoritas anak-anak yang tumbuh besar dalam era teknologi ini lebih tertarik bermain games sebagai hobi mereka, daripada membaca buku. Terutama bagi anak-anak yang menganggap membaca buku itu susah sehingga cenderung mudah bosan. Dalam penelitian oleh Cheryl Olson (Dalam Putro, 2021) alasan utama anak-anak untuk bermain dikarenakan bermain adalah hal yang menyenangkan, mengasikkan dan memiliki tantangan untuk mencari tahu. Stimulasi visual yang sudah tersedia pada *Games* atau televisi menjadikan tempat alternatif untuk mereka mencari *excitement* instan sebagai dunia yang dapat mereka fantasikan. Berdasarkan penelitian Santoso (2022), Anak-anak lebih tertarik bermain game online daripada membaca karena menurut mereka, membaca dianggap membosankan dan tidak menarik.

Studi yang dilakukan oleh National Endowment di America (Dalam Lombardi, 2019) memberikan alasan umum mengapa individu menolak untuk membaca buku. Pada umumnya, membaca tidaklah mudah dikarenakan membaca membutuhkan usaha besar dalam mencerna dan memvisualisasikan cerita. Ditambah lagi, pemikiran anak yang menganggap membaca hanyalah kewajiban dalam meraih akademik

Menurut Maryani (Dalam Educhannel, 2022) membaca adalah suatu kegiatan atau proses dalam sebuah tulisan untuk menemukan informasi-informasi. Singkatnya, menurut Ahmad, pengertian dari membaca adalah sebuah proses melihat dan memahami isi dari sebuah tulisan. Dapat disimpulkan bahwa membaca tidak hanya tertuju pada melihat sebuah tulisan, tetapi juga diperlukan proses pemahaman untuk memahami informasi pada sebuah tulisan.

Membaca sebagai sebuah kegemaran akan membuat sebuah kebiasaan gaya hidup yang berdampak positif dalam jangka pendek maupun panjang. Menurut Manurung dan Dorlince (2019), anak-anak dapat menangkap hal penting dari sebuah pembelajaran bila seorang anak memiliki konsentrasi penuh. Dengan adanya kemampuan untuk konsentrasi, dapat mengarahkan anak pada peningkatan kepercayaan diri dan pribadi yang positif. Dalam meningkatkan hal tersebut, diperlukan peran dewasa salah satunya adalah orang tua.

Orang dewasa terutama orang tua, memiliki tanggung jawab dan berperan sebagai pendidik utama dalam mengenalkan buku pada anak. Anak akan mulai tertarik dan mencari buku ketika mendapatkan dorongan motivasi dari orang tua saat memperkenalkan buku bacaan. Anak tidak ada keinginan untuk membaca buku atas inisiatifnya tanpa dorongan dari orang tua (Jesse, 2015). Dari pemaparan diatas, keterlibatan orang tua dibutuhkan sebagai motivasi untuk anak menggemari kegiatan membaca.

Membaca dapat dilakukan melalui media digital dan media cetak. Pada tahun 2018, ahli saraf Maryanne Wolf (dalam Allcott, 2021) memberikan pernyataan bahwa membaca dilayar mendorong *multitasking* yang mempengaruhi bentuk perhatian dan kecepatan proses pemahaman yang berbeda. Studi dari Ackerman dan Goldsmith (dalam Allcott, 2021), menyatakan siswa yang membaca melalui digital cenderung memiliki skor pemahaman yang lebih rendah. Selain itu, The New York Times (dalam Dhiraj, 2019) mengklaim bahwa dampak kesehatan yang dapat merugikan *e-reader* diperkirakan 70 kali lebih besar daripada membaca satu buku. Dari data diatas, disimpulkan bahwa membaca online menghasilkan pemahaman yang lebih rendah dan kurang kritis dibandingkan dengan membaca buku.

Buku adalah jendela dunia, melalui sebuah buku kita bisa mendapat banyak pengetahuan. Apabila kebiasaan membaca buku mulai tergantikan, hal ini dapat menjadi kondisi yang memprihatinkan. Ditambah lagi, berdasarkan data statistik UNESCO pada tahun 2019, masyarakat Indonesia memiliki minat baca yang memprihatinkan yaitu hanya 0,001%. Membaca adalah salah satu literasi dasar yang penting untuk dibutuhkan oleh individu dewasa (Dalam DPR, 2021) Selain itu, menurut artikel Ayahbunda (dalam Jesse., dkk, 2015) tindakan paling awal untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak adalah melalui pembacaan buku atau cerita.

Menurut Unicef (2020), didikan literasi pada anak usia dini memiliki keterkaitan yang erat dengan kecakapan berbahasa pada anak. Menurut Resources (2022), keterampilan membaca anak pada anak usia 6-7 tahun berada pada masa mekar. Anak-anak sudah dapat mengekspresikan diri dalam berbagi pikiran dan pendapat secara lisan dalam kalimat lengkap. Bila dilihat dari data Unicef, Pada 6-7 tahun, anak-anak memulai membaca cerita sederhana dan memiliki inisiatif untuk memperlihatkan kecakapan literasinya. Pada 7-8 tahun, anak-anak dapat membaca bentuk teks yang semakin rumit dengan lancar. Diutamakannya pengekplorasian media cetak untuk literasi

pada usia 7-8 tahun dan adanya sebuah kesenangan dalam membaca. Menurut Raising Children (2021), pada umur 8 tahun, anak-anak sudah memahami apa yang mereka baca secara penuh dan dapat memiliki ketertarikan kegiatan membaca lebih dalam.

Berdasarkan penelitian yang sudah ada, sangat disayangkan apabila minat dan kebiasaan seorang anak membaca buku rendah dan tergantikan. Membaca sangat berperan penting dalam memperluas pengetahuan dan membentuk cara pandang atau pikiran anak-anak. Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang buku ilustrasi interaktif tentang pentingnya membaca buku untuk anak usia 6-8 tahun.

Solusi yang dituju adalah dengan membuat sebuah pengalaman bahwa membaca itu seru dan penting melalui sebuah buku cerita pop-up untuk anak-anak di usia 6-8 tahun. Menurut Nugraha (Dalam Hajerah dan Syamsuardi, 2019) bentuk interaktif pop-up book memberi kejutan saat membuka halaman buku, mempermudah pemahaman materi dan menarik perhatian ini menjadi keunggulan pop-up book.

Berdasarkan pernyataan Frank J. Sileo, Ph. D (Dalam Scholastic, 2021), ilustrasi 3D seperti buku pop-up memiliki bentuk interaktif dengan menyentuh gambar yang mampu memberi anak-anak perasaan bahwa mereka berada di dalam cerita, yang membuatnya semakin menarik. Hal ini membuat anak-anak ingin merasakan pengalaman berulang untuk membaca buku pop-up. Repetisi ini menimbulkan pengulangan yang dapat memperkuat keterampilan kosa kata.

Saat individu sedang merasakan kegirangan pada suatu hal, emosi mereka akan semakin kuat dan dapat mengarahkan mereka untuk melakukan sebuah tindakan (Dalam Patel, 2021). Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan media Pop-up untuk memberikan pengalaman interaktif yang seru tentang pentingnya membaca buku kepada anak usia 6-8 tahun. Dengan melalui penggunaan media ini anak-anak diharapkan dapat memiliki pengalaman memasuki dunia yang mereka fantasikan saat membaca agar dapat mengeksplor dunia cerita lebih dalam dan penasaran untuk tetap membaca lagi.

Perancangan ini perlu dilakukan secepat mungkin. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif dan perilaku anak mesti dibimbing sedini mungkin untuk mengarahkan kepada kebiasaan gaya hidup yang sesuai agar dapat menjadi sesuatu hobi yang disenangi kelak dan kebiasaan yang baik.

LANDASAN TEORI

Anak-anak, mempunyai pengertian manusia yang masih kecil atau belum dewasa. Maka dari itu, anak memiliki pengertian setiap individu yang belum dewasa, berada pada usia yang belum menginjak 18 tahun. (Dalam KBBI, 2023)

Perkembangan kognitif anak, menurut Jean Peaget terbagi menjadi 4 fase, yaitu tahap fase sensori motorik (0-2 Tahun) tahap aktivitas anak berdasarkan panca indera. Fase praoperasional (2-7 tahun), tahap anak suka bercerita hal fantasi, suka meniru dan menerima khalayan. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun) aktivitas anak sudah berdasarkan peraturan yang berlaku dan cara berpikir anak mulai logis. Tahap operasional formal (11 tahun – dewasa) pola-pola berfikir secara formal, logis, rasional dan bahkan abstrak sudah dapat dikembangkan oleh anak pada usia ini (dalam Hidayat, 2020)

Pola asuh orang tua dalam membimbing anak membaca, menurut Baumrind, terbagi menjadi 4 macam, yaitu: Pola Asuh Otoriter, yang menekankan anak untuk mematuhi segala aturan orang tua. Pola asuh permisif, orang tua membebaskan anaknya untuk melakukan segala kemauan anak. Pola asuh demokratis, sebuah keputusan yang diambil bersama secara kedua belah pihak. Pola asuh situasional, orang tua menerapkan secara fleksibel dengan menyesuaikan keadaan yang terjadi. Pola asuh demokratis dan situasional dapat meningkatkan minat baca yang tinggi pada anak. Hal ini dikarenakan, keputusan diambil secara bersama-sama dengan mempertimbangkan keuntungan antar anak dan orangtua (dalam Fitri, 2021)

Manfaat membaca buku bagi anak, dapat melatih ketrampilan berpikir anak untuk memahami isi konteks cerita dengan memvisualisasikan bagian cerita dalam kepala mereka, melatih pola bahasa anak dalam mendengar struktur bahasa, serta penggunaan bahasa yang baik, meningkatkan rasa empati anak antara benar dan salah serta resiko yang terjadi dalam sebuah tindakan, meningkatkan IQ anak dan terjalin hubungan baik antara orang tua dan anak (Dalam Rhamdanty, 2022)

Cara meningkatkan minat baca dan ketertarikan anak dengan buku (Paul, 2017), melalui perpaduan ilustrasi dan teks yang baik. Diperlunya kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku anak, menggunakan binatang sebagai karakter dalam menceritakan masalah, memberikan fakta dengan keseruan. Ilustrasi dalam buku dapat memotifasi anak-anak untuk membaca

dan memahami cerita dan meningkatkan daya tari visual serta imajinasi anak-anak (Khofif & Harahap, 2023)

Bagan antropomorfisme, menurut Vorchitect (2017) terbagi menjadi 5, yaitu *Human*, sepenuhnya karakteristik, sifat dan wujud manusia. *Human with animal*, anatomi manusia dengan tambahan karakteristik hewan (telinga, hidung, ekor, cakar). *Anthro Animal*, perpaduan anatomi hewan dan manusia (kepala, kaki, cakar hewan dengan tubuh manusia). *Animal with Human*, karakteristik persis sesuai dengan hewan, kecuali cara berjalannya. *Animal*, sepenuhnya karakteristik, sifat dan wujud hewan. Bila dilihat dari bagan Anthro Chart oleh Vorchitect, salah satu karakter utama Disney, Mickey Mouse menyerupai ciri khas versi D "*Animal with Human*" Dilihat dari karakter Mickey Mouse yang memiliki anatomi tikus secara keseluruhan namun berdiri dengan kedua kaki dengan berdiri tegak dan mengenakan pakaian berupa celana dan sepatu.

Teori Buku Pop-up, Paper engineering atau pop-up adalah sebuah teknik membuat dan memotong bentuk pada kartu atau kertas untuk menghasilkan bentuk timbul, moving cards dengan menggunakan media kertas sebagai mekanismenya.

Teknik Pembuatan Pop-up, menurut Sabuda (Dalam Widhiastusi, 2020) terdapat beberapa macam teknik pop up, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Transformations*
adalah teknik pop up yang disusun dari beberapa potongan pop up yang disusun secara vertikal
- b. *Peepshow*
adalah teknik pop up yang disusun dengan tumpukan kertas secara bertumpuk menjadi satu kesatuan untuk menciptakan sebuah ilusi kedalaman dan adanya perspektif
- c. *Carousel*
adalah teknik pop up dengan menggunakan pita, tali, ataupun kancing yang dilipat dan dibuk kembali dapat membentuk sebuah benda kompleks
- d. *Volvelles*
adalah teknik pop up yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- e. *Pull-tabs*

adalah teknik pop up dengan pembatas kertas geser yang dapat didorong dan ditarik untuk menciptakan sebuah bentuk dimensi atau gambar baru.

f. *Box and Cylinder*

adalah teknik dengan gerakan naik dan timbul dari tengah saat sebuah halaman buku dibuka dengan menggunakan bentuk tabung atau kubus

Sedangkan menurut Dewantari (Dalam Widhiastuti, 2020) mengungkapkan terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan pop up, yaitu:

- 1) Teknik *V-folding*, adalah teknik yang menggunakan lipatan dasar pop-up berbentuk huruf "V" dengan tumpukan kertas yang ditempel ditengah
- 2) Teknik *Internal Stand*, adalah teknik yang ditempelkan searah dengan lipatan pop-up dan biasanya berbentuk persegi.
- 3) Teknik *Mouth*, adalah teknik yang berbentuk seperti mulut dengan keadaan terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan pop up.
- 4) Teknik *Rotary* adalah teknik yang memanfaatkan lingkaran sebagai penggerak. Lingkaran berada diposisi belakang ilustrasi yang dilubangi untuk membuat sebuah efek bergerak
- 5) Teknik *Parallel Slide*, adalah teknik yang menyerupai pull-tabs dikarenakan kertas juga dapat didorong dan ditarik dengan tambahan kertas di belakang gambar

Dari kedua sumber tersebut, dapat disimpulkan terdapat beberapa persamaan secara keseluruhan dalam teknik perancangan buku pop up, yaitu:

- Setiap teknik pada kedua sumber melibatkan seni "*paper engineering*"
- Kedua sumber menunjukkan teknik-teknik yang memiliki efek timbul
- Setiap teknik memiliki sebuah struktur penopang yang menjadi pondasi untuk membuat bentuk timbul

Manfaat buku Pop-up, menurut dzuanda (Dalam Widhiastuti, 2020) menjelaskan bahwa media pop up book memiliki beberapa manfaat, yaitu merangsang imajinasi anak dan mengembangkan kreativitas anak, mengajarkan anak untuk menghargai buku dengan memperlakukan buku dengan baik, menjalin hubungan yang baik antara orang tua dan anak, memberi pengenalan bentuk benda dan menambah pengetahuan pada anak, media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca

Teori layout storyboard, menurut Shelley John (2013), terbagi menjadi boxed, ilustrasi dikemas dalam sebuah kotak dengan sebuah batas bingkai atau *border* dalam sebuah garis yang lurus. Vignettes, ilustrasi dengan tepian yang memudar atau tidak jelas. Spot, ilustrasi titik adalah motif kecil yang mengambang bebas tanpa latar belakang. Bleed, *Full bleed* memiliki pengertian sebagai gambar yang memenuhi seluruh halaman.

Teori Warna, Menurut Ecole (2020), warna memiliki hubungan mengenai perbedaan kesan dan suasana hati yang ingin ditunjukkan. Umur juga mempengaruhi sebuah persepsi pada warna. Pada anak-anak, lebih tertarik dengan warna merah, kuning, hijau, biru dan pink. Warna ini menciptakan energi dan suasana bermain serta meningkatkan kebahagiaan. Seiring bertambah umur, persepsi pada warna semakin berubah. Pengamatan secara umum bahwa mainan, buku, pakaian anak-anak memiliki warna yang cerah, sedangkan pakaian orang dewasa menggunakan warna yang lebih halus dan kalem.

Teori Tipografi, dalam Setiautami (2011), upaya untuk menarik perhatian dan teks mudah untuk dibaca adalah memperhatikan keterbacaan dengan pemilihan jenis huruf yang cocok untuk teks buku cerita anak. Diperlukannya desain karakter huruf yang bulat, tidak tajam atau persegi panjang. Anak-anak lebih mudah untuk membaca tipografi yang memiliki x-height yang lebih besar dibanding teks yang memiliki x-height pendek, menggunakan warna tipografi yang kontras dengan latar belakang untuk mempermudah keterbacaan, membuat teks terbaca sesuai arah baca anak-anak yang dimulai dari kiri ke kanan dan arah mata dan menghindari penggunaan huruf kapital penuh.

Teori Struktur Dramatikal, Dalam Maio, struktur cerita dibagi menjadi tiga babak yaitu, *Act one (Setup)* pembabakan ini meliputi permulaan dalam introduksi terhadap karakter, lingkungan cerita, dan permasalahan yang muncul (mulai memunculkan inciting incident), *Act Two (Confrontation)*, rangkaian konflik muncul dan *Act Three (Resolution)*, ending dari klimaks dan solusi

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

1. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, dilakukan pada guru les dan orang tua sebagai pembimbing untuk meraih sejumlah informasi terkait jenis buku, pola dan karakteristik anak-anak dalam membaca.

Observasi, dilakukan dengan memberikan tiga buku bacaan dengan ciri khas berbeda untuk 3 anak berusia 6-8 tahun dengan tujuan mendapatkan gambaran pola membaca pada anak, teori warna, karakter dan struktur dramatis pada cerita.

Kuesioner, disebar ke orang tua di Batam yang memiliki anak kecil yang bisa membaca untuk memperoleh data wujud media yang akan digunakan dalam perancangan dan buku seperti apa yang orang tua pilih untuk membelikan buku pada anaknya.

Survei, dilakukan ke toko buku yang ada di Batam yaitu, Gramedia untuk mengeksplor dan mengobservasi ketersediaan jenis-jenis buku Pop Up yang tersedia.

Studi Literatur, melakukan perbandingan studi literatur dengan karya buku cerita pop-up sejenis terkait kisah cerita-cerita seru bagi anak

2. Metode Perancangan

Perencanaan, tahap perancangan desain akan menggunakan pedoman Paper Engineering Brief oleh Yusuf (dalam Yusuf, 2020) untuk menemukan dan menjawab eksplorasi yang sesuai. Paper Engineering Brief tersebut meliputi:

1. Karya apa yang akan dibuat dan apa tujuannya?
2. Tema apa yang akan diangkat?
3. Siapa target audience dari karya ini?
4. Mengapa menggunakan paper engineering?
5. Efek atau kesan apa yang ingin ditimbulkan?
6. Mekanisme paper engineering apa saja yang diperlukan?
7. Gambar seperti apa yang akan digunakan?
8. Teks apa saja yang diperlukan?
9. Bagaimana layout karya yang tepat?

Pra produksi, perancangan telah memasuki tahap pembuatan desain karakter, alur cerita, storyboard dan visual pop-up. Ditahap pra produksi, penulis telah memilih palet warna, art style dan proses selanjutnya yaitu, desain karakter, storyboard dan sketsa visual-visual yang hadir di pop-up. Selain itu, membuat alur cerita sesuai dengan tema yang telah ditentukan dalam proses perencanaan dan disusun dalam bentuk naskah

Produksi, setelah semua proses pengembangan perancangan pada pra-produksi telah sesuai, potongan-potongan dari berbagai ilustrasi visual

yang telah dibuat, digabung dan disusun sesuai dengan mekanisme buku pop-up yang dipilih.

HASIL DAN DISKUSI

1. Analisis Hasil Pengumpulan Data

Data Wawancara, disimpulkan bahwa anak-anak pada umur 6 hingga 8 tahun memiliki rasa penasaran yang tinggi dan telah berpikir logis. Anak-anak selalu bertanya ketika sesuatu terlintas didalam benaknya atau tidak sesuai dengan semestinya/logikanya. Maka dari itu, peran orang tua penting bagi anak untuk berinteraksi dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam membaca untuk memenuhi rasa penasaran tersebut.

Selain itu, sesuatu objek yang relate dengan anak-anak mempengaruhi dengan kesenangan. Juga, diperlunya sebuah imbalan atas pencapaian anak setelah selesai membaca untuk meningkatkan kesenangan anak.

Rekomendasi pada perancangan yang dapat diambil adalah hadirnya sesosok karakter sebagai pendamping/pembimbing karakter utama dengan objek dang lingkungan yang dikenali oleh anak-anak. Serta, pertimbangan adanya sebuah imbalan atas pencapaian anak berupa aktivitas yang berkaitan dengan jalan cerita

Data Observasi, Dari ketiga anak yang telah diobservasi terdapat beberapa pola kesamaan yang dapat disimpulkan, yaitu anak-anak lebih semangat membaca buku pop-up dikarenakan efek timbul yang mengesankan dan karakter binatang yang digemari. Karakter imut dan berkesan membuat anak-anak lebih senang dan lama dalam memandangi dan mengagumi karakter dalam buku. Rekomendasi pada perancangan selanjutnya adalah dengan menggunakan karakter binatang dengan menggunakan anthromorphisme chart tipe D.

Selain itu, cover buku berperan penting dalam memberi impresi pertama anak pada buku. Anak-anak lebih dominan memilih cover buku yang memiliki banyak warna dan ramai dikarenakan paduan ilustrasi yang *eye-catching*. Beberapa rekomendasi untuk

kebutuhan perancangan yang disimpulkan dari hasil observasi adalah sebagai berikut:

a. Jumlah halaman yang cukup

Halaman yang terlalu banyak membuat anak-anak cepat jenuh. Sehingga, anak-anak akan mudah terdistrak. Halaman buku yang secukupnya dikemas dengan cerita yang seru akan menyampaikan amanat buku yang lebih tepat sasaran.

b. Desain Karakter Utama yang Unik dan Layout Spread Buku

Karakter tokoh utama yang berkesan dan dapat dibedakan dengan karakter pendukung untuk memudahkan anak dalam mengenali tokoh utama. Ekspresi pada karakter dan dukungan teks yang menjelaskan efek suara membantu anak dalam pemahaman membaca.

Data Kuesioner, disimpulkan dari data kuesioner sebanyak 32 responden, bahwa orang tua menganggap membaca buku penting bagi anak. Mayoritas orangtua membatasi penggunaan gadget pada anak dalam tahap sering dan cukup sering. Orangtua menjawab kehadiran buku dapat berpotensi menjauhkan anak dari gadget.

Dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua tersebut bersedia dan mau untuk menginvestasikan buku untuk anaknya. Selain itu, tema yang paling banyak diminati adalah etika dan edukasi, diikuti dengan petualangan dan fantasi. Ilustrasi yang menarik, Isi dan konten yang bermanfaat, serta interaksi yang diberikan oleh buku mendukung orang tua untuk memilih sebuah buku. Dari hasil data tersebut, wujud rekomendasi perancangan berupa media cetak berupa buku dengan tema cerita mengenai etika dan edukasi yang diselingi dengan petualangan oleh karakter.

Data Survei, disimpulkan bahwa ketersediaan buku Pop-Up sudah dapat ditemukan namun masih minim dibandingkan buku cerita ilustrasi. Ketersediaan buku-buku ini hadir dengan berbagai jenis mekanisme dari simpel hingga kompleks dengan berbagai jenis tema. Dari survei yang dilakukan, Penulis mendapatkan referensi mekanisme dan cara kerja buka dan tutup dari buku Pop-Up

Data Studi Literatur, disimpulkan bahwa belajar dapat dibuat seru dan menyenangkan melalui bermain sambil belajar. Buku teks dikurasi terfokuskan pada literasi dan numerasi untuk membuat

anak-anak gemar membaca dan memiliki pondasi dalam angka. Selain itu, buku teks juga memberikan materi yang dikaitkan dengan sekitar anak-anak. Ditambah data studi literatur dari buku Paper Engineering for Pop-Up Books and Cards dijadikan sebagai patokan referensi dalam mekanisme perancangan buku.

2. Proses perancangan

a. Perencanaan

Konsep Media, perancangan menggunakan media berupa media cetak berupa buku yang dikonsepsikan dengan ukuran 21x21 cm menggunakan bahan *carton* 260gram. Tujuan dari karya ini adalah memberikan informasi bahwa dengan membaca buku itu seru dan seseorang dapat memperoleh manfaat yang menguntungkan dengan menyalurkan pesan nilai-nilai norma dalam buku

Konsep kreatif, dalam perancangan tema yang diangkat adalah etika dan edukasi mengenai pentingnya membaca buku yang dikemas dengan cerita petualangan karakter dengan memberikan amanat berupa *friendship*, cinta kasih, kepercayaan diri dan empati.

Konsep Visual, perancangan menggunakan visual seperti desain karakter, tampilan background dan objek-objek. Berdasarkan bagan antropomorfisme Vorchitect, perancangan karakter menggunakan karakter tipe D, yaitu *Animal with Human* dengan karakteristik sesuai dengan hewan tersebut, namun memiliki cara berjalan seperti manusia. Visual background menampilkan sekolah hewan dengan menyesuaikan sekolah SD di Batam dan objek-objek yang mendukung background seperti meja dan kursi kayu, papan tulis, dan lain-lain. Teks yang digunakan dalam perancangan adalah *picture in words*, *words in picture* dan *words = picture*. Terkait layout yang digunakan dalam perancangan adalah full bleed dan spot.

b. Pra produksi

konsep cerita mengangkat cerita tentang pertemanan untuk mengajarkan cinta kasih, kepercayaan diri, dan empati terhadap sesama. Tujuan dan motif dari karakter utama adalah melakukan tranformasi diri dari karakter yang usil menjadi karakter yang menghargai sesama melalui refleksi, komunikasi dan nasehat

orang dewasa. Cerita memperkenalkan karakter utama yang kesusahan mencari teman karena keusilannya. Hingga suatu hari, tokoh utama menuju perpustakaan yang membawanya menuju dunia buku yang dibimbing dengan perpustakawan untuk bertemu dengan teman-teman di dalam dunia buku. Ia diberikan misi untuk menjalin hubungan baik dengan teman-teman disana untuk dapat keluar dari buku. Setelah berhasil menjalin hubungan baik, tokoh utama keluar dari buku dan menyadari bahwa buku yang ia baca dapat memberikannya pandangan baru, yaitu mengajari cinta kasih terhadap sesama.

Tokoh utama berupa Ucil si Rubah dan tokoh lainnya berupa Pak Dubo (Burung hantu), Ayu (ular), Alifa (kucing), dan Rahma (Monyet)



Gambar 1 Karakter Ucil
Sumber: Venny (2023)



Gambar 2 Karakter Pak Dubo
Sumber: Venny (2023)

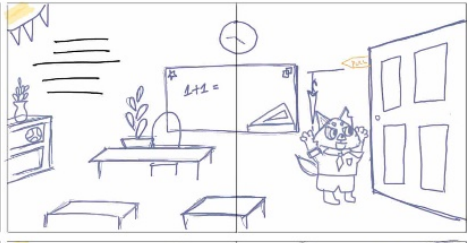
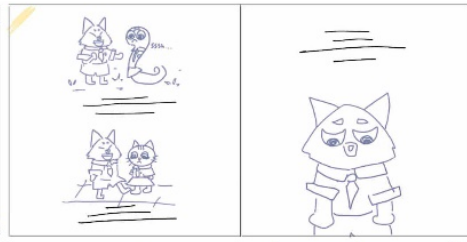
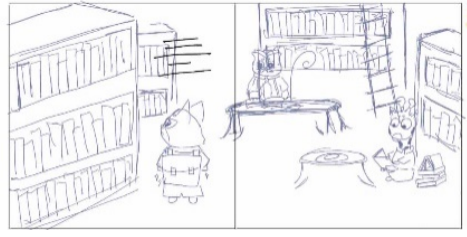
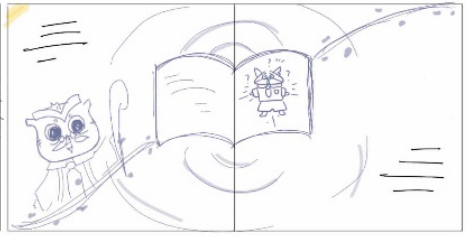
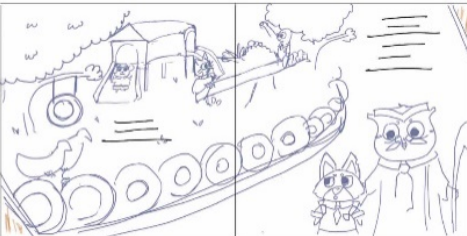





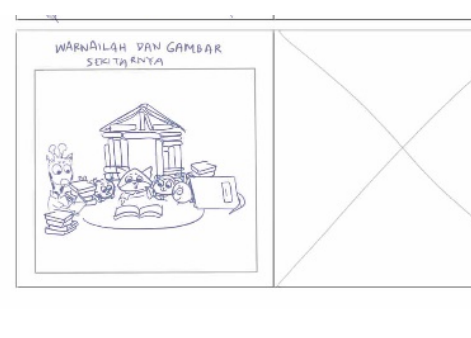
Gambar 3 Karakter Teman-Teman
Sumber: Venny (2023)

Setelah itu, dilanjutkan pada tahap merancang storyboard dalam bentuk sketsa untuk menjadikan patokan referensi dalam perancangan buku nantinya dalam perpaduan teks dan ilustrasi.

Tabel 1 Storyboard Sketsa

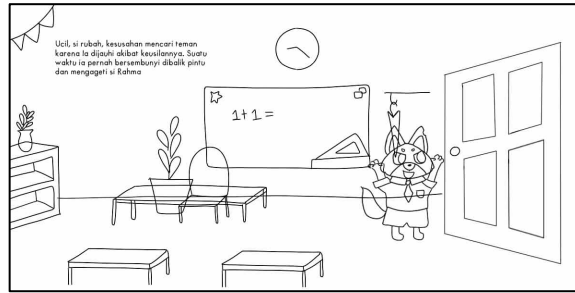
	Storyboard	Deskripsi
1		Lembar setelah cover (namun tidak akan digunakan dikarenakan teknis produksi buku yang tidak membutuhkan halaman ganjil)

2		<p>Ucil berdiri dikelas sedang mengageti Rahma dibelakang pintu. Panel ini memiliki interaktivitas pada pintu yang bisa dibuka</p>
3		<p>1: Ucil meledek Ayu dan menginjak sepatu baru Alifa (int: ayu dapat digerakkan menjauh) Panel 2: Tidak ada yang mau berteman dengan Ucil (int: alifa dapat digerakkan menjauh)</p>
4		<p>Ucil menuju perpustakaan dan bertemu Pak Dubo</p>
5		<p>Pak Dubo memberikan buku dan Ucil terserap kedalam buku (panel pop-up: sebuah buku yang pop-up)</p>
6		<p>Ucil dan Pak Dubo menuju taman bermain</p>

7		<p>Rahma mengagetu Ucil (panel pop-up: Rahma bersembunyi dirumput dan akan keluar mengagetu ketika halaman dibuka)</p>
8	 <p>Tidak lama, Ayu dan Alifa datang. Ayu juga menyerahkan buku-buku itu ke Alifa karena Alifa sudah selesai membacanya. Ucil pun beranjak untuk mulai menepi perkantornya.</p> <p>Ayu sangat menghibur Ucil dalam hal-hal yang lucu, lucu dan tidak ada. Ucil pun beranjak untuk mulai menepi perkantornya.</p> <p>Ketika ia melihat Alifa, Ucil langsung memeluknya dengan erat. Ia segera meminta maaf ke Alifa karena ia mengabaikan seperti biasanya dan menemukannya tidak mengizinkan ia beritanya.</p> <p>Alifa tertawa kecil dan menerima permintaan maaf dari Ucil. Ucil pun beranjak untuk mulai menepi perkantornya.</p>	<p>Panel 1: Ucil meminta maaf kepada ayu Panel 2: Ucil meminta maaf kepada alifa</p>
9		<p>Ucil kembali ke perpustakaan dan mengembalikan buku</p>
1		<p>Lembar ini dijadikan lembar bonus untuk merchandise diluar halaman buku</p>

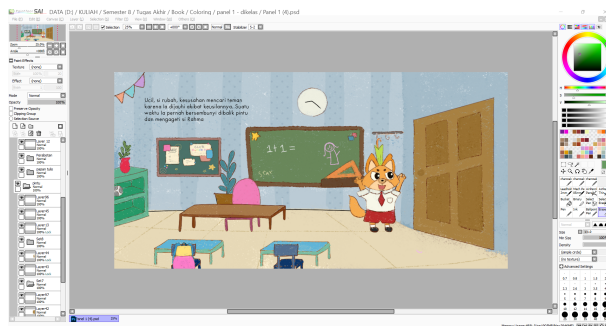
C. Produksi

Pada tahap ini, penulis membuat lineart sesuai dengan sketsa storyboard yang telah dibikin menggunakan software PaintTool SAI. Dilanjutkan dengan tahap pewarnaan pada software yang sama.



Gambar 4 Proses *Lineart* Panel 1

Sumber: Venny (2023)



Gambar 5 Proses *Coloring* Panel 1

Sumber: Venny (2023)

Panel Interaktif dan Pop-Up

Berikut adalah panel interaktif pada buku dengan susunan sebelum dan sesudah ketika digerakkan atau halaman dibuka.

Tabel 2 Panel Interaktif Pop-Up

	Panel Interaktif	Deskripsi
1		Spread1: Pintu dapat dibuka oleh pembaca untuk memberikan efek tersembunyi oleh karakter Rahma di balik pintu

<p>2</p>		<p>Spread 2: Karakter Ayu dan Alifa bisa digeser ke samping untuk memberikan efek menjauh dari karakter pendukung menjauhi karakter utama sesuai dengan konsep cerita dimana karakter utama mendapat konsekuensi atas kejahilannya</p>
<p>3</p>		<p>Spread 4: Efek pop-up pada buku untuk memberikan efek menonjol dan sorotan pada buku untuk memperkuat konsep <i>magical</i></p>
		<p>Panel 6: Memberikan efek kaget kepada pembaca saat Rahma mengagetu Ucil dari semak-semak ketika membuka halaman</p>

Tahap selanjutnya adalah pembuatan cover yang diawali dengan sketsa tiga alternatif cover. Konsep yang terpilih adalah konsep

pertama dikarenakan memiliki pendekatan yang lebih sesuai dengan judul buku dengan mensoroti Ucil sebagai tokoh utama dan konsep ini mencakup keseluruhan isi buku dimana Ucil yang nantinya akan terserap kedalam buku.



Gambar 6 Sketsa Cover
Sumber: Venny (2023)



Gambar 7 Cover
Sumber: Venny (2023)

Hasil Akhir

Hasil dari perancangan terdapat 2 media, yaitu media utama dalam bentuk buku dan media pendukung dalam bentuk stiker, gantungan kunci dan pembatas buku.



Gambar 8 Media Utama
Sumber: Venny (2023)



Gambar 9 Media Pendukung
Sumber: Venny (2023)

SIMPULAN

Anak-anak yang tumbuh besar di era teknologi, lebih tertarik bermain games sebagai hobi mereka, daripada membaca buku. Padahal, membaca sebagai sebuah kegemaran akan membuat kebiasaan gaya hidup baik. Apabila kebiasaan ini tergantikan, maka dapat menjadi kondisi yang sangat disayangkan. Oleh karena itu, solusi perancangan yang dituju adalah membuat sebuah pengalaman bahwa membaca itu seru dan penting melalui buku pop-up untuk usia 6-8 tahun. Selain itu, keterlibatan orang tua juga dibutuhkan sebagai motivasi anak untuk membaca. Sehingga, orang tua juga menjadi target audiens yang dituju.

Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, observasi, survei dan studi literatur terkait perancangan buku pop-up. Metode perancangan yang dilakukan adalah menggunakan tahap perencanaan, pra-produksi dan produksi. Perancangan ini dirancang melalui media buku, tidak secara digital dan ditujukan untuk menarik minat baca anak, didasarkan pada hasil data kuesioner. Perancangan menggunakan teknik paper engineering untuk menambah unsur dan meningkatkan kesenangan anak dalam membaca.

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak lebih semangat membaca buku pop-up dikarenakan efek timbul. Karakter yang imut membuat anak-anak lebih senang dan mengagumi karakter dalam buku. Selain itu, untuk memberikan amanat bahwa buku itu penting, penulis mencakupnya pada isi konten cerita mengenai membaca buku itu seru dan dapat memperoleh pandangan baru. Tema yang diangkat adalah etika dan edukasi yang dikemas dengan cerita petualangan karakter dengan memberikan amanat berupa friendship, cinta kasih, kepercayaan diri dan empati.

DAFTAR PUSTAKA

- Allcott, Lisa. (2021). *Reading on-screen vs reading in print: What's the difference for learning?* <<https://natlib.govt.nz/blog/posts/reading-on-screen-vs-reading-in-print-whats-the-difference-for-learning>>
- DPR. (2021). *Minta Baca Bisa Tingkatkan Kesejahteraan.* <<https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/32739/t/Minat+Baca+Bisa+Tingkatkan+Kesejahteraan>>
- Ecole, Admin. (2020). *Color Psychology: How color affects your child.* <<https://www.ecoleglobale.com/blog/how-color-affects-your-child/>>
- Educhannel. (2022). *Literasi Membaca.* Diakses Pada Tanggal 9 Oktober 2022 <<https://educhannel.id/blog/artikel/literasi-membaca.html>>
- Fitri. (2021). *Pola Asuh Orangtua Dalam Pembinaan Minat Baca Anak di Sd It Darul Falah Bener Meriah.*
- Hajerah., dan Syamsuardi. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara.*
- Hidayat, E.D, Hendy Yuliansyah, Agus Triyadi. (2020). *Perancangan Buku Interaktif Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 107 Paledang Bandung.*
- Jesse, Albert., Bramantya. dan Pratama, Ryan. (2015). *Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun.*
- Kbbi. (2023). *Pengertian Anak.* <<https://kbbi.web.id/anak-anak>>
- Krisnan. (2018). *4 Pengertian Media Pop Up Berdasarkan Pendapat Para Ahli.* <<https://meenta.net/4-pengertian-media-pop-up/>>
- Santoso, Joko. (2022). *Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak.*
- Setiautami, Dria. (2011). *Eksperimen Tipografi dalam Visual Anak.* <<https://media.neliti.com/media/publications/167175-ID-eksperimen-tipografi-dalam-visual-untuk.pdf>>
- Shelley, John. (2013). *Picture Book Basics - Sketches and Layout.* Diakses Pada Tanggal 5 Januari 2023 <<https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html>>
- Lombardi, Esther. (2021). *Why We Don't Read.* Diakses Pada Tanggal 4 Juni 2022 <<https://www.thoughtco.com/why-people-dont-read-738494>>

- Maio, Alyssa. (2023) *What Is the Three Act Structure and Why it works*.
<<https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>>
- Marunung M.P, Dorlince S. (2019). *Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai*.
- Patel, Neil. (2021). *Psychology of Excitement*. Diakses Pada Tanggal 4 Juni 2022 <<https://blog.hubspot.com/marketing/psychology-of-excitement> >
- Paul, Pamela. Russo, Maria. (2017). *How to Raise a Reader*.
<<https://www.nytimes.com/guides/books/how-to-raise-a-reader>>
- Prof. Dr. Dhiraj, Amarendra Bushan. (2019). *Gadgets vs Books – A Dilemma for Millennial Kids*. <<https://ceoworld.biz/2019/07/10/gadgets-vs-books-a-dilemma-for-millennial-kids/>>
- Unicef. (2021). *Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 7-8 Tahun*.
<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220709_130140.pdf>
- Raising Children. (2022). *Language Development: 5-8 Years*.
<<https://raisingchildren.net.au/school-age/development/language-development/language-5-8-years>>
- Rhamadanty, S.M. (2022). *Manfaat Membaca Buku Bagi Anak*. Zenius.
<<https://www.zenius.net/blog/manfaat-membaca-buku-bagi-anak>>
- Scholastic. *How Pop-Up Books Can Boost Reading Skills*.
<<https://www.scholastic.com/parents/family-life/parent-child/how-pop-books-improve-reading-skills.html>>
- Vorchitect. (2017). *Anthro Chart*. Diakses Pada Tanggal 3 Januari 2022
<<https://www.furaffinity.net/view/25862873/>>
- Widhiastuti, Reni. (2020). *Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi Untuk Anak Usia Dini*.
- Yusuf, Vanessa. Malkisedek, Mendy H. (2020). *Perancangan Pop Up Kisah Eksodus*.
- PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BIOGRAFI 17 PAHLAWAN NASIONAL WANITA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**
- Khofif, E., & Harahap, W. L. (2023). *Perancangan Buku Ilustrasi Biografi 17 Pahlawan Nasional Wanita Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Anak Usia 7 - 12 Tahun*.