

## PERANCANGAN POP-UP CARD UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

### *DESIGNING POP-UP CARD FOR ART AND CULTURE AND SKILLS LEARNING PROCESS IN FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL*

Oleh: Viki Adi Nugroho, 13206241027, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, Indonesia, vikiadinugroho@gmail.com

#### **Abstrak**

Perancangan *pop-up card* ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk memvisualisasikan point-point dalam materi Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 dalam bentuk *pop-up card*. Metode yang digunakan ada tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi pengamatan dan pencermatan terhadap sumber-sumber berkaitan dengan *pop-up card*, baik secara teori, teknik, langkah-langkah, serta materi yang akan digunakan untuk membuatnya, termasuk menentukan tema. Tahap perancangan adalah kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk desain secara kasar termasuk memilih alat dan bahan yang paling tepat. Tahap perwujudan meliputi percobaan (eksperimen) hingga sampai pada desain yang dianggap sempurna, realisasi (perwujudan) karya dari ilustrasi digital, *paper engineering* sampai *finishing*, dan evaluasi hasil akhir. Hasil dari perancangan *pop-up card* terdiri atas lima karya, yaitu: (1) Istana Maimun Kesultanan Deli, (2) Istana Siak Sri Inderapura, (3) Istana Basa Kerajaan Pagaruyung, (4) Keraton Kasepuhan Cirebon, dan (5) Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Secara umum, kelima karya ini memiliki tiga bagian isi, yaitu bangunan utama, alas yang berisi penjelasan-penjelasan, serta bagian-bagian *flap* berisi penjelasan atau objek baru yang memvisualisasikan penjelasan. Visualisasi karya dari sampul sampai isi mewujudkan *flat design*.

Kata kunci: *pop-up card*, media pembelajaran, seni budaya dan prakarya, bangunan impian.

#### **Abstract**

*The designing of this pop-up cards is aimed to create the interesting and effective learning media to visualize points in the fourth grade of Elementary School's art and culture and skills materials in the form of pop-up cards. The method used in this study were three stages, namely exploration, design and embodiment. The exploration stage included observing the sources related to the pop-up cards, both in theories, techniques, steps, and materials that will be used to make it into shape, including determining the themes. The design stage was the activity of pouring the ideas from the results of the analysis that had been carried out in the form of a rough design including choosing the most appropriate tools and materials. The embodiment stage included experiments into the process of designs that were considered perfect, realization of works from digital illustrations, papers engineering, finishing, and final results evaluation. The results of the pop-up cards design consist of five works, namely: (1) Istana Maimun Kesultanan Deli, (2) Istana Siak Sri Inderapura, (3) Istana Basa Kerajaan Pagaruyung, (4) Keraton Kasepuhan Cirebon, and (5) Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. In general, these five works had three parts of contents, namely the main building, the base containing the explanations, and the parts of the flap containing explanations or new objects that visualize the explanation. The process of visualization of works from covers to contents embodies the flat design.*

*Keywords: pop-up cards, learning media, art and culture and skills, dream buildings.*

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran seni yang seharusnya menjadi kebutuhan dalam melatih keseimbangan intelektualitas dan sensibilitas atau akal manusia dengan perasaan manusia kini masih saja dipandang sebelah mata. Realita di tengah pendidikan khususnya sekolah dasar yang berlangsung saat ini menjadi bukti bahwa pelajaran Seni Budaya dan Prakarya hanya sebagai pelengkap dan tidak dianggap penting. Salah satu buktinya adalah guru mata pelajaran ini yang masih menggunakan guru kelas sehingga guru pun hanya mengajarkan seadanya saja. Padahal dalam jiwa anak, gairah berekspresi dan bereksplorasi sangat besar. Sungguh disayangkan ketika mata pelajaran seni dalam pendidikan sekolah dasar tidak dioptimalkan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dan kemampuan kepekaan (moral).

Kemampuan guru kelas yang seadanya berkaitan dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menjadi faktor utama sulitnya tercapai maksud dan tujuan dari pembelajaran sesungguhnya. Bahan-bahan ajar yang ada pun hanya berisi petunjuk-petunjuk yang tidak semua guru kelas akan paham dan bisa melakukannya. Sekarang, guru dan siswa memang relatif dimudahkan dengan teknologi informasi sehingga untuk mempelajari sesuatu bisa dengan mudah dan cepat. Namun ketergantungan pada teknologi (*gadget*) ternyata memunculkan kekhawatiran lain dari para orang tua. Masih banyak iklan-iklan atau konten-konten tidak mendidik yang muncul di internet ketika seseorang mencari informasi.

Kemampuan guru, media, dan teknologi, ketiga hal inilah yang menjadi latar belakang masalah. Lalu dari sini dirancanglah karya

khususnya dalam media pembelajaran. Harapannya agar mampu membantu guru kelas yang memiliki kemampuan seni terbatas sehingga memberikan kemudahan dalam mengajar mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. Sedangkan permasalahan dari ketergantungan *gadget* pada anak, maka perlu dibuat media yang menarik dalam bentuk buku atau kartu yang memiliki sisi tiga dimensi yang akan memberikan sajian lebih kompleks. Karya inilah yang akan membuat siswa aktif serta mengubah imajinasi (2 dimensi) menjadi suatu sensasi (3 dimensi). Akhir-akhir ini, Ibu-ibu muda —di kalangan menengah ke atas— karya-karya semacam ini menjadi barang incaran meski merupakan produk import. Kekhawatiran orang tua pada teknologi (*gadget*) yang digunakan anak-anaknya sedikit bisa diatasi.

Media yang diambil dalam tugas akhir karya seni ini ialah *pop-up card*. Penciptaan media visual ini diharapkan mampu membuat anak-anak lebih tertarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Materi pun dapat lebih tersampaikan dengan baik dan lebih berkesan. Guru menjelaskan secara verbal, sedangkan peserta didik merekam pembelajaran melalui media visual. Perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Azhar Arsyad, 2009: 10). *Pop-up card* sebagai media pembelajaran berbasis visual (pandang) diharapkan mampu meningkatkan hal tersebut.

Pada perancangan *pop-up card* kali ini dipilihlah kelas 4 Sekolah Dasar karena pada

usia-usia ini anak sudah mulai memiliki kemampuan nalar untuk membedakan yang boleh dan yang tidak boleh secara sadar. Sehingga media yang digunakan akan benar-benar dimanfaatkan dengan baik bukan untuk sekedar mainan saja.

*Pop-up card* yang dirancang mengambil tema bangunan idaman sesuai pada meteri pembelajaran di Kurikulum 2013 (revisi). Bagi anak-anak sekarang, gambaran bangunan idaman adalah bangunan pencakar langit yang tinggi dan besar. Tentu ini harus diubah mengingat bangsa Indonesia memiliki banyak sekali bangunan indah dan besar berupa istana-istana kerajaan yang kini mulai dilupakan. Nilai-nilai bangga terhadap sejarah bangsa, nasionalisme, dan patriotisme juga bisa ditanamkan. Sehingga selain dari tujuan yang sudah disebutkan di atas, *pop-up card* juga mampu meningkatkan rasa apresiasi terhadap kebudayaan bangsa sendiri. Ini sesuai standar kompetensi pada kelas 4 selain berekspresi juga mengapresiasi khususnya karya-karya seni yang ada pada daerahnya.

Dari latar belakang tersebut dirumuskanlah dua fokus masalah utama yaitu bagaimana konsep dan visualisasi *pop-up card* untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas 4 Sekolah Dasar.

*Pop-up* secara umum dianggap sebagai benda atau karya tiga dimensi yang naik secara otomatis saat selebar kartu atau kertas yang telah dilipat dibuka. Ciri paling khas, *pop-up* terlihat saat halaman buku dibuka hingga rata pada 180°. Struktur dalam buku *pop-up* dibuat dari banyak potongan kartu atau kertas, terikat satu sama lain dan tersebar diantara dua halaman

dimana potongan itu akan muncul (Paul Jackson, 2014: 8). Ada pula *pop-up* dengan bentuk yang lain —mungkin kurang dikenal— yang mana *pop-up* ini dipotong dan dilipat dari lembar tunggal (satu halaman) yang semula dilipat menjadi dua, lalu dibuka hingga 90°.

Teknik mencipta *pop-up* secara “resmi” memang tidak ada, lebih pada proses kreatif dan secara umum berkaitan dengan “*Fold, Pull, Pop & Turn*”. Dalam jurnal *Smithsonian Institution Libraries* (June 2001-Oktober 2001) ada pembahasan elemen-elemen *pop-up*, ini merupakan hal-hal yang akan menentukan teknik atau cara membuatnya.. Adapun dalam referensi-referensi *paper engineering* akan banyak dijumpai pembahasan berkaitan dengan teknik maupun istilah. Berikut sebagian yang telah dihimpun: (1) *Box and Cylinder*, yaitu kotak dan silinder. Gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka. (2) *Carousel*: teknik ini didukung dengan tali, pita, atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda atau objek yang kompleks, sehingga ketika dibuka akan terkesan menakjubkan. (3) *Pull-tab*: semacam tab kertas geser, pita, atau bentuk lain yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan atau menampilkan gerakan baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggesernya, misal seperti: penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak, dan sebagainya. (4) *Tunnel book or peep-show*: semacam terowongan buku. Tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi

kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan. (5) *V-fold*: bentuk serbaguna inilah yang dipikirkan kebanyakan orang saat mereka mendengar istilah *pop-up*. Elemen ini dilekatkan pada halaman yang menghadap dan terbentang dari tengah halaman saat buku terbuka, yang kemudian tenggelam ketika buku ditutup. *V-fold* juga memiliki banyak jenis mulai dari simetris dan asimetris. Selain *V-fold* ada juga *M-fold* dan sejenisnya. (6) *Volvelle or wheel*: merupakan tampilan bentuk *pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar. (7) *Flap or lift the flap*. Salah satu bentuk paling sederhana dalam gerakan. Bila sepotong kertas bergambar, yang terpasang pada halaman dasar pada satu titik, lalu diangkat, sebuah ilustrasi, pesan, atau gerakan tersembunyi terungkap. (8) *Waterfall*: sejenis hiasan dari lipatan “*pull-tab*” yang digerakkan, beberapa *flaps* terbuka satu sama lain secara berurutan karena satu tab ditarik ke arah yang berlawanan. (9) *Dissolving image and slats* (melarutkan gambar dan bilah): perubahan ilustrasi menjadi adegan yang sama sekali berbeda pada tarikan tab. Efek pelarutan, atau transformasi, dicapai dengan gambar yang dicetak pada bagian horizontal, vertikal, atau melingkar yang meluncur di atas satu sama lain. Ini kadang juga disebut metamorfosis. (10) *Floating layers or platform*. Bentuk ini merupakan bentuk yang paling baik dilihat dari sisi samping. Bentuk ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman. Menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman. (11) *Harlequinades and metamorphoses*: Serangkaian *flaps* yang saat diangkat

mengungkapkan gambar atau pesan baru. Juga, buklet dengan ilustrasi terbelah di tengahnya, secara lateral. Bila ilustrasi dilipat ke atas atau ke bawah, atau rangkaian lipatan diangkat, ada gambar atau pesan baru di bawahnya terungkap. (12) *Leporello*: semacam buku, dimana didalamnya terdapat satu lembaran panjang kertas yang dilipat membentang menjadi bentuk zigzag atau yang lain. (13) *Paper engineer*: seniman yang menggunakan berbagai teknik (misal: memotong, melipat, dan/ atau menempelkan) untuk membuat kertas. Terkadang *paper engineer* berbeda dengan ilustrator. (14) *Stage set or multiple layers*: sebuah buku menjadi seperangkat teater saat dibuka pada sudut 90°. Ini adalah salah satu konstruksi pertama yang digunakan untuk buku *pop-up* dan sangat cocok untuk menampilkan pemandangan interior.

## KONSEP KARYA

Ada hal berbeda dari karya sebelumnya dengan karya yang akan dirancang. Pada karya-karya sebelumnya, *pop-up* yang dibentuk berupa buku berukuran cukup besar dan tebal karena berisi halaman-halaman dengan tiap halaman menghadirkan penampilan karya *pop-up* yang biasa disebut *pop-up book*. Namun dalam tugas akhir ini, karya *pop-up* yang dibuat dalam satu karya hanya berisi satu penampilan (satu halaman) utama *pop-up*. Inilah mengapa disebut sebagai *pop-up card*. Dengan bentuknya yang seperti ini, maka *pop-up card* yang dirancang akan menjadi seri *pop-up* dalam satu tema yang dibuat.

Esensi dalam *pop-up card* ini adalah pengejawantahan dari butir-butir yang ada dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada

mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada Kurikulum 2013 (revisi). *Pop-up card* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran lebih menunjukkan pada ranah apresiasi untuk menumbuhkan imajinasi sebelum siswa berkarya. Semacam rangsangan sebelum memulai berkarya agar imajinasi dan wawasan bertambah. Seiring itu, nilai-nilai yang disampaikan pun akan masuk baik melalui alur cerita yang ada maupun melalui rasa kagum pada kehebatan bangsanya yang memiliki banyak bangunan indah.

### Objek Penciptaan

Objek penciptaannya ialah acuan materi pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di Kurikulum 2013 (revisi) kelas 4 Sekolah Dasar semester I pada tema “Berbagai Pekerjaan” dengan materi dan kegiatan pembelajarannya berupa menggambar tiga dimensi tentang bangunan idaman. Peserta didik memposisikan dirinya sebagai seorang arsitek (Selengkapnya dapat dilihat pada Buku Guru SD/MI Kelas IV K13 revisi, tema 4: Berbagai Pekerjaan, dari halaman 19). Penggunaan *pop-up card* pada pembelajaran dilakukan sebelum siswa menggambar. Dari sini akan diketahui bahwa objek *pop-up card* yang akan dibuat adalah “Bangunan Idaman”. Adapun bangunan idaman yang akan dibuat antara lain: (1) Istana Maimun (Sumatera Utara), (2) Istana Siak Sri Inderapura (Riau), (3) Istana Basa (Tanah Datar, Sumatera Barat), (4) Keraton Kasepuhan (Cirebon, Jawa Barat), (5) Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat (DIY).

### Format Pop-Up Card

Ukuran *pop-up card* 21x26 cm dengan tebal sisi kiri 4 cm dan sisi kanan merapat hingga 0 cm. Karya terdiri dari *cover* (termasuk bagian samping dan *back cover*) dan isi. Format sampul (*cover*) adalah vertikal (*potrait*) sedangkan format isi adalah horisontal (*landscape*) atau dua kali vertikal karena merupakan hasil bukaan dari dua sampul (*cover* dan *back cover*).

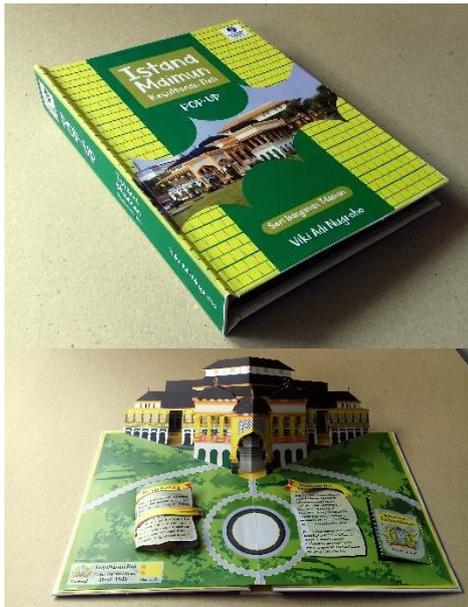
## VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

Visualisasi meliputi dua bagian utama yaitu sampul dan isi. Pada bagian sampul visualisasi secara umum dari kelima karya ialah *hardcover*, menggunakan warna *fullcolour*, *font* yang digunakan adalah Asparagus Sprouts dan Cambria, ilustrasi sampul berupa gambar vektor, sampul berbahan karton berlapis art paper 150 gr laminasi doff. Adapun visualisasi isi secara umum yaitu berisi satu halaman, berbahan ivory 210-230 gr laminasi doff, ada stiker chromo, *fullcolour*, menggunakan *font* Asparagus Sprouts (12-24 pt), menampilkan bangunan utama istana, galeri foto, serta sejarah bangunan istana atau yang berkaitan dengan istana seperti peristiwa-peristiwa tertentu dan hal-hal unik. Visualisasi menggunakan aplikasi Corel Draw X.7.

### 1. Istana Maimun Kesultanan Deli

Karya ini memilih warna dominan menyesuaikan bangunan Istana baik sampul maupun isi yaitu kuning (bangunan) dan hijau (rumput halaman istana). Selain bangunan utama juga terdapat objek meriam puntung dan beberapa penjelasan tentang istana, sejarah, dan galeri foto. Teknik yang digunakan ialah *V-fold* (bangunan utama dan meriam), *tunnel book* (bangunan

utama), *flap* (galeri foto), *leprello* (penutup zig-zag meriam). Warna dominan yang kuat menciptakan kesatuan. *Focal point* terletak pada bangunan utama. Disatu sisi ada satu objek besar dan di sisi lain ada objek kecil banyak sehingga masuk pada keseimbangan non formal. Irama ada melalui repetisi garis pada sampul dan variasi pada isi baik garis maupun rerumputan.



Gambar 1: Foto sampul & isi *pop-up card* Istana Maimun Kesultanan Deli

## 2. Istana Siak Sri Inderapura

Pada karya ini terlihat lebih kompleks dibanding karya yang lainnya dikarenakan memiliki satu adegan dibawah bangunan utama dan adegan kompleks pada *flap* bagian kiri. Warna sampul kombinasi *orange* dan merah menyesuaikan warna bangunan istana. Sementara bagian dalam dominan warna *orange* dan hijau menyesuaikan kondisi riil Istana. Pada karya ini ada tambahan bahan berupa kancing magnet untuk menutup *flap*. Isi karya berupa bangunan utama istana, sejarah istana dan kerajaan, adegan berperang beserta keterangannya, serta galeri foto berupa foto istana dan hal-hal unik yang ada di dalamnya. Teknik yang digunakan adalah *V-fold*

(*flap* adegan perang), *M-fold* (bangunan utama), dan *flap* (keterangan adegan perang dan galeri foto). Komposisi yang baik merupakan syarat agar karya menjadi baik. Keseimbangan yang dicapai pada karya ini ialah keseimbangan formal. Bangunan utama istana ada pada pusat keseimbangan yang juga menjadi *focal point* (titik tekan utama). Irama terjadi pada repetisi garis pada sampul dan variasi unsur pada bagian isi. Kesatuan karya bisa dilihat dengan adanya dominasi warna dan keseragaman font.



Gambar 2: Foto sampul & isi *pop-up card* Istana Siak Sri Inderapura

## 3. Istana Basa Kerajaan Pagaruyung

Karya ketiga memiliki warna dominan merah, hitam dan sedikit kuning. Warna ini merupakan tiga warna bendera yang juga menjadi warna istana. Keunikan karya ini terletak pada bangunan utama istana yang berlapis-lapis sehingga kesan 3D begitu kuat. Selain bangunan utama istana, ada juga adegan senjata tradisional

yang digunakan dalam perang padri, keterangan sejarah istana, kerajaan, perang dengan penjajah serta galeri foto yang berisi foto istana dan hal-hal unik di dalamnya. Teknik yang digunakan adalah *V-fold* (bangunan utama), *tunnel book* (bangunan utama yang berlapis-lapis), *flap* (keterangan kerajaan, galeri foto, rumah gadang), dan *floating layers* (adegan senjata tradisional). Komposisi karya yang baik dicapai melalui empat prinsip. Keseimbangan pada karya (non formal) ini dicapai melalui satu bangunan utama besar di satu sisi dan tiga *flap* serta objek lain dengan ukuran kecil di sisi lainnya. Irama dicapai dengan repetisi berupa garis pada sampul dan variasi berupa unsur garis, bidang dan warna pada isi. Tekanan jatuh pada bangunan utama istana. Keseimbangan dicapai dengan adanya keseragaman font, warna dominan dan warna latar yang cenderung netral.

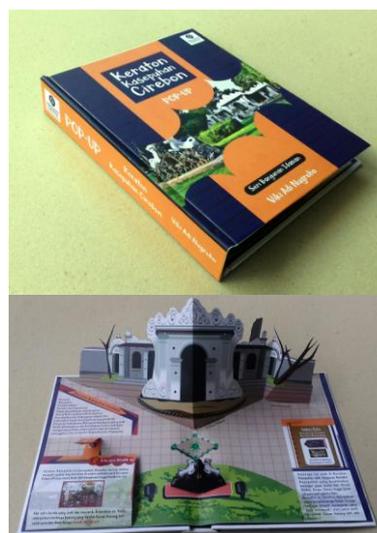


Gambar 3: Foto sampul & isi *pop-up card* Istana Basa Kerajaan Pagaruyung

#### 4. Keraton Kasepuhan Cirebon

Karya keempat ialah Keraton Kasepuhan Cirebon. Pada bagian sampul menggunakan warna biru dan *orange*, sementara pada bagian isi

menggunakan warna-warna pastel dengan tetap memperhatikan kesatuan. Selain bangunan utama istana, pada bagian isi juga terdapat kereta Singa Barong, patung macan putih, keterangan istana dan kerajaan, serta galeri foto. Pada karya ini juga menggunakan kancing magnet untuk mengunci *flap* (kereta Singa Barong). Teknik yang digunakan adalah *V-fold* (bangunan utama dan patung macan putih), *M-fold* (kereta Singa Barong), dan *flap* (keterangan kereta dan galeri foto). Komposisi karya yang baik bisa dilihat dari empat prinsip. Keseimbangan (non formal) pada karya ini bisa dilihat dari bangunan utama keraton yang berukuran besar di satu sisi dan objek-objek kecil yang banyak di sisi lain. Irama bisa dilihat pada repetisi garis di sampul dan variasi unsur garis dan bidang pada isi. Tekanan pada karya ada di bangunan utama keraton. Keseimbangan dicapai melalui adanya keseragaman font dan adanya warna dominan.



Gambar 4: Foto sampul & isi *pop-up card* Keraton Kasepuhan Cirebon

#### 5. Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Karya *Pop-Up Card* yang terakhir adalah Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Pada karya ini warna sampul diambil dari warna logo

keraton, sedangkan warna pada bagian isi menyesuaikan warna asli pada keraton. Selain bangunan utama keraton, pada bagian isi juga terdapat objek berupa kereta keraton, galeri foto dan hal unik, serta kostum prajurit perang kraton dengan ilustrasi *flat design* (vektor). Pada karya ini juga ada tambahan berupa kancing magnet untuk mengunci *flap* kereta keraton. Teknik yang digunakan adalah *V-fold* (bangunan utama), *M-fold* (kereta keraton), *flap* (ketertangan kereta dan kostum prajurit), dan *waterfall* (galeri foto dan hal-hal unik). Karya dikatakan baik bisa dicapai melalui komposisi dengan memperhatikan prinsip-prinsipnya. Keseimbangan (non formal) pada karya ini bisa dilihat dengan bangunan utama di salah satu sisi dan bangunan-bangunan kecil yang banyak di sisi lain. Irama bisa dilihat dari repetisi garis pada sampul dan variasi garis dan bidang pada isi. Tekanan dapat dilihat pada bangunan utama keraton beserta pagarnya. Kesatuan bisa dicapai melalui keseragaman font dan adanya dominasi warna yang terlihat netral.



Gambar 5: Foto sampul & isi *pop-up card* Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Dari kelima karya di atas, secara umum memiliki nilai-nilai antara lain sebagai berikut: (1) Mengetahui adanya istana megah dari sebuah

kerajaan Islam di Sumatera Utara, Riau, Sumatera Barat, Jawa Barat, dan Yogyakarta yang merupakan bagian dari NKRI saat ini, (2) Memupuk rasa nasionalisme dan nilai religiusitas, (3) Menanamkan nilai rasa apresiasi dan bangga terhadap keragaman yang ada di Nusantara, (4) Menghidupkan rasa untuk menjaga dan merawat apa yang dimiliki bangsa dan negara Indonesia, (5) Memberikan referensi tentang salah satu bangunan idaman.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Beberapa simpulan dari keseluruhan pembahasan ialah sebagai berikut: (1) Karya-karya *pop-up* yang telah diciptakan berbeda dari karya-karya sebelumnya. Perbedaannya terletak pada jenis *pop-up*, yaitu *pop-up card* karena hanya memiliki satu halaman. Secara visualisasi karya-karya ini memiliki tampilan yang berbeda dan unik dari karya sejenisnya yaitu dengan adanya salah satu sisi lebih tinggi dibanding sisi yang lain sehingga membentuk bangun prisma segitiga. Tampilan pun dibuat sedetail mungkin untuk lebih meningkatkan citra. visualisasi *pop-up card* menggunakan desain bergaya *flat design* yang sedang populer sehingga citra anak-anak (segar) lebih mudah didapatkan. *Pop-up card* yang diciptakan mengacu pada K13 (revisi) kelas 4 Sekolah Dasar semester I pada tema Berbagai Pekerjaan dengan materi dan kegiatan pembelajaran menggambar bentuk tiga dimensi tentang Bangunan Idaman. Siswa berperan sebagai seorang arsitek pada pembelajarannya. *Pop-up card* menjadi media untuk menambah imajinasi, pengetahuan, dan wawasan sebelum berkarya. Ada lima *pop-up card* yang diciptakan,

yaitu Istana Maimun Kesultanan Deli, Istana Siak Sri Inderapura, Istana Basa Kerajaan Pagaruyung, Keraton Kasepuhan Cirebon, dan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. (2) Visualisasi *pop-up card* ada dua yaitu sampul dan isi. Pada bagian sampul dibuat *hard cover* (HC) berukuran 21x26 cm dengan ilustrasi bergaya *flat design*. Pada bagian isi hanya terdapat satu halaman yang menempel pada sampul bagian dalam. Satu halaman tersebut secara umum menampilkan bangunan utama istana, galeri foto, serta sejarah bangunan istana atau yang berkaitan dengan istana seperti peristiwa-peristiwa tertentu dan hal-hal unik. *Pop-up card* berwarna *fullcolour* dan sebagian besar menggunakan warna-warna yang menarik perhatian. *Font* yang digunakan adalah Asparagus Sprouts (font karakter anak) kecuali di belakang sampul yang menggunakan Cambria (font formal) untuk menerangkan tujuan dan penggunaan *pop-up card*. Visualisasi karya menggunakan aplikasi Corel Draw X.7. (3) Medium yang digunakan ialah *Art Paper* (150 gr) untuk sampul dan *Ivori* (210 gr & 230gr) untuk isi *pop-up card*. Masing-masing karya memiliki penambahan medium yang berbeda semisal dengan tambahan kancing magnet, dan sebagainya. (4) Teknik yang digunakan dalam merancang kelima *pop-up card* secara umum berkaitan dengan desain, pencetakan (printing), dan *paper engineering* (*Fold, Pull, Pop, and Turn*). Secara khusus teknik (*paper engineering*) yang dipakai adalah *V-fold, M-fold, Tunnel book or peep-show, Flap or lift the flap, Leporello, Floating layers or platforms*, dan *Waterfall*. (5) *Pop-up card* menggunakan alur cerita sedemikian rupa ditambah dengan berbagai objek visual yang

bergerak mampu memberikan sajian pembelajaran yang menarik dan kompleks sehingga siswa menjadi lebih tinggi rasa keingintahuannya dan bisa lebih aktif. *Pop-card* sebagai media pembelajaran anak-anak bisa dikatakan efektif (tepat guna).

## Saran

Beberapa saran kepada pembaca, peneliti, dan semua yang berkepentingan, yaitu: (1) Bagi dunia Pendidikan, *pop-up card* ini masih berupa karya (*prototype*) sehingga perlu diujicobakan langsung kepada peserta didik melalui serangkaian metode penelitian sehingga benar-benar mampu menjadi media pembelajaran yang menunjang setiap mata pelajaran tidak hanya Seni Budaya & Prakarya, (2) *Pop-up card* dengan kemampuan mampu memberikan sajian yang kompleks (3D) akan lebih menarik anak-anak atau peserta didik untuk lebih aktif sehingga bisa mengurangi sedikit ketergantungan kepada teknologi (games, internet, gadget, dan sejenisnya). Pasar yang masih minim di Indonesia mampu membuat karya ini berkembang pesat apalagi dengan mulai tertariknya kalangan menengah ke atas (khususnya para ibu muda) kepada karya-karya semacam ini sebagai media bermain dan wahana belajar anak-anaknya. Sehingga karya ini perlu dikembangkan baik sebagai media hiburan atau permainan maupun media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.  
<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>,

diakses pada Rabu, 19 April 2017, Pukul 12.30 WIB.

[http://www.arts.professorklein.com/docs/pop\\_up\\_books/Paper%20Engineering.pdf](http://www.arts.professorklein.com/docs/pop_up_books/Paper%20Engineering.pdf), diakses pada Rabu, 19 April 2017, Pukul 12.22 WIB.

<http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml>, diakses pada Kamis, 27 April 2017, Pukul 02:50 WIB.

Jackson, Paul. 2014. *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs*. London: Laurence King Publishing.

Lampiran ke 30 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya dan Prakarya SD/MI, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni; Hakikat Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni, dan Pengajaran Seni Anak*. Yogyakarta: UNY Press.

Purwanto, Setyoadi. 2016. *Pendidikan Karakter melalui Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rubbin, Ellen G. K. 2010. *Paper Engineering, Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington, DC: Smithsonian Institution Libraries.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.