

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

### POP-UP BOOK DESIGN BASED GAME ADVENTURE OF DIKA AND DITA SERIES FOR EARLY CHILDHOOD

Oleh: Shinta Dwi Septiani Saragih, psr fbs uny. Email: [shintasaragih45@gmail.com](mailto:shintasaragih45@gmail.com)

#### Abstrak

Desain Buku *Pop-up* berbasis permainan serial Pertualangan Dika dan Dita sebagai media pembelajaran keterampilan sosial bagi anak usia dini. Visualisasi buku *pop-up* melalui tahapan pengumpulan data penelitian tentang tokoh. Visualisasi tokoh dikumpulkan dari kehidupan anak kembar yang ada di Gemawang. Penciptaan tokoh melalui deformasi figur anak usia 7 tahun yang mengacu pada bentuk *chibi*. Penyempurnaan bentuk dan warna menggunakan menggunakan program *Adobe Photoshop CS3* dan *Corel Draw X6*. Hasil visualisasi berupa dua buah buku *pop-up* berseri yang diberi judul Petualangan Dika dan Dita. Isi cerita pada buku *pop-up* diambil dari pembelajaran keterampilan sosial yang diajarkan untuk anak usia dini yang selanjutnya menghasilkan dua tema yaitu membantu orang lain dan pentingnya berbagi. Kedua tema tersebut bertujuan untuk mengajarkan pendidikan karakter sejak usia dini agar menumbuhkan rasa toleransi yang besar pada anak serta memiliki jiwa petualang, pantang menyerah dan berpikir kritis. Contoh karya *pop-up* yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini mampu muncul menjadi bentuk tiga dimensi serta memiliki bagian yang bisa bergerak. Teknik meliputi jenis potongan dan lipatan. Pada setiap halaman menggunakan teknik yang bervariasi untuk menghindari kesan monoton.

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

#### Abstract

*The design of pop-up book-based an adventure game series The Adventure of Dika and Dita for early childhood, aims to generate pop-up book as a medium of learning social skills for young children. Visualization of pop-up books through the stages of data collection research on character. Visualization of characters collected from the lives of twins in Gemawang. Character creation through deformation figure of 7 year olds child refers to chibi form. Completion of form and color using the program Adobe Photoshop CS3 and Corel Draw X6. The result of visualization is two pop-up book entitled The Adventures of Dika and Dita. The story on the pop-up book is taken from social learning of early childhood, which then produces two themes; helping others and the importance of sharing. The aim is to teach the education of character from an early age in order to foster a sense of great tolerance in children and to have an adventurous spirit, unyielding and critical thinking. The examples of pop-ups that showed in this learning media are capable to appear as a three-dimensional shape and has moving sections. The techniques are including types of cuts and folds. On each page of the book uses varying techniques to avoid monotonous impression.*

## PENDAHULUAN

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

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

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

keterbatasan untuk menerangkan kepada anak tentang pentingnya bersosialisasi.

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

Buku *pop-up* merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat memenuhi keingintahuan anak tentang lingkungan. Dengan bentuk tiga dimensi disetiap halamannya, anak bisa mendapatkan informasi secara visual yang lebih menarik. Gambar macam-macam permainan anak sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu anak lebih mudah memahami isi cerita tanpa harus membacanya satu persatu. Saat ini *pop-up* berkembang pesat dan menjadi *trend* dikalangan masyarakat dengan berbagai usia. Namun buku *pop-up* yang lebih spesifik untuk mengajarkan keterampilan sosial hanya beberapa saja.

Dari pemaparan tersebut maka melalui Tugas Akhir Karya Seni ini, mengangkat judul “Desain buku *pop-up* berbasis permainan serial petualangan Dika dan Dita untuk anak usia dini” diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini yang sudah duduk dibangku Taman Kanak-kanan serta media pendamping yang bisa membantu peran guru di sekolah untuk mengajarkan keterampilan sosial. Menyisipkan permainan pada salah satu halaman menjadi daya tarik perancangan buku *pop-up* ini. Karena permainan merupakan bagian dari alat peraga edukatif untuk merangsang stimulasi anak.

## KAJIAN PUSTAKA

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

*Pop-up* merupakan sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga

dimensi (3D). Salah satu teknik dibidang paper engineering ini diaplikasikan pada berbagai media kertas dengan menerapkan berbagai teknik lipatan, misalnya pada buku dan kartu. (Rubin, 2005:1)

## 2. Unsur-unsur Buku *Pop-up*

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

### a. *V-Fold*

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

### b. *Multiple V-Fold*

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

### c. *Floating Layers*

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

### d. *Box & Cylinder*

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

### e. *Bending Shapes*

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

## 3. Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo (1993:31) desain komunikasi visual dalam pengertian modern

adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan.

## METODE PENCIPTAAN

### 1. Data Cerita

Cerita Petualangan Dika dan Dita diambil dari buku panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulus Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidikan Taman Kanak-kanak yang diterbitkan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2009. Dari buku tersebut disimpulkan bahwa keterampilan sosial terdiri dari tiga komponen yaitu empatik, afiliasi dan resolusi konflik serta pengembangan kebiasaan positif.

### 2. Data Visual

Setiap tokoh diambil dari orang-orang yang ada di sekitar penulis. Selanjutnya dilakukan observasi untuk menentukan tokoh dalam buku serial Petualangan Dika dan Dita. Tokoh anak kembar berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berada pada lingkungan sekitar tempat tinggal penulis. Cerita Dika dan Dita menggunakan latar tempat yang dekat dengan keseharian mereka yaitu rumah dan sekolah.

### 3. Perancangan

Proses perancangan desain buku serial *pop-up* Petualangan Dika dan Dita menggunakan beberapa instrumen yang dibagi menjadi dua proses yaitu manual dan digital.

## Implementasi Model Pop-up

### 1. Cover



**Gambar 72:** Hasil Jadi Model Pop-up Cover  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 20x20cm
- c. Format : *Potrait*
- d. Bahan : Ivory 230 gram  
(*hard cover*)
- e. Keterangan :

Teks:

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

*Font* : *Qarmic Sans dan Arial*

*Visual* :

Desain *cover* dibuat dengan dominasi warna-warna pastel muda. Sehingga terkesan ceria agar anak-anak suka. Rencananya gambar paling depan adalah Dika dan Dita yang sedang menangkap anak ayam, terdapat pula gambar pendukung seperti rerumputan dan pepohonan. *Font* untuk judul dan sub judul akan menggunakan *Qarmic Sans* agar sesuai dengan teks di dalamnya. Untuk warna *font* direncanakan

berwarna kuning semu agar terkesan sama dengan warna anak ayam. *Cover* belakang dibuat sebagai sarana perkenalan antara penulis dan pembaca. Akan terdapat profil singkat penulis dan sketsa cover buku selanjutnya.

### 2. Perkenalan



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

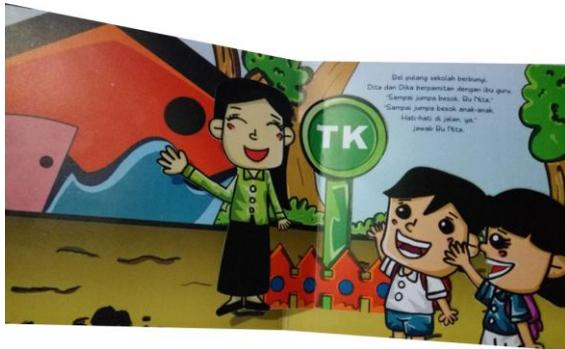
- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* :

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

### 3. Suasana Pulang Sekolah



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

Font : *Qarmic Sans*

Visual :

Dalam halaman ini terdapat 3 Tokoh yaitu Dika, Dita, dan Bu Nita. Dika dan Dita digambarkan menggunakan seragam sekolah dengan warna dominan biru. Sedangkan Bu Nita menggunakan baju berwarna dominan hijau. Di belakang Bu Nita terdapat Taman Kanak-Kanak yang berwarna *orange*. Warna *orange* bangunan yang komplementer dengan warna biru langit memperlihatkan perpaduan yang baik bagi latar belakang. Bagian yang di *pop-up* adalah tangan Bu Nita. Teknik dasar yang digunakan adalah *Rotary* dengan membuat bagian tangan secara terpisah dan disambungkan dengan tubuh Bu Nita lewat belakang.

### 4. Bertemu Pak Sabar



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

Font : *Qarmic Sans*

Visual :

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

## 5. Pak Sabar Bercerita



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* :

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

## 6. Mengajak Bermain



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

*Font* : *Qarmic Sans*

*Visual* :

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

## 7. Permainan



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

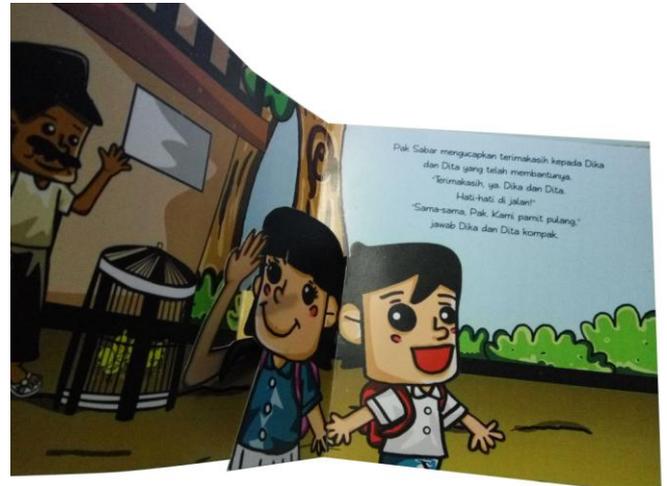
Font : *Qarmic Sans*

Visual :

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

muncul Dika dan Dita beserta kelima anak ayam yang dicari.

## 8. Berpamitan



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

Font : *Qarmic Sans*

Visual :

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

## 9. Bertemu Ibu



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

Font : *Qarmic Sans*  
 Visual :

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

## 10. Penutup



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

- a. Nama media : Buku *pop-up*
- b. Ukuran : 40x20cm
- c. Format : *Landscape*
- d. Bahan : Ivory 230 gram
- e. Keterangan :

Font : *Qarmic Sans*  
 Visual :

Dalam halaman penutup tokoh Dika dan Dita menggunakan model *pop-up* yang sama seperti halaman pembuka. Perbedaannya terlihat pada gambar kedua tokoh dan tulisan sampai jumpa dan isinya. Teknik *pop-up* menggunakan *V-Folding* pada gambar Dika dan Dita serta bentuk lonjong untuk mengisi kalimat sampai jumpa. Teknik tersebut membuat Dika dan Dita terangkat ke atas saat buku *pop-up* terbuka. Warna biru mendominasi halaman ini.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Konsep visual penciptaan tokoh pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita melalui deformasi yang mengacu pada karakter *chibi*. Perbedaan setiap karakter nampak pada bentuk wajah yang

membedakan usia dan jenis kelamin serta model rambut yang dibuat berbeda untuk menandakan ciri khas masing-masing tokoh.

2. Konsep cerita pada buku *pop-up* serial Petualangan Dika dan Dita diambil dari buku panduan keterampilan sosial yang diajarkan untuk anak usia dini. Dari buku tersebut menghasilkan dua tema yaitu membantu orang lain dan pentingnya berbagi. Kedua tema tersebut bertujuan untuk mengajarkan pendidikan karakter sejak usia dini agar menumbuhkan rasa toleransi yang besar pada anak serta memiliki jiwa petualang, pantang menyerah dan berpikir kritis.

## DAFTAR PUSTAKA

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