

**Perancangan Buku Cerita *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan
Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun**

TUGAS AKHIR



MARCEL SETIAJI ADMOJO

NIM: 332110017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MA CHUNG

MALANG

2025

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA POP-UP SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN CERITA RAKYAT NYI RORO KIDUL UNTUK ANAK
USIA 5-7 TAHUN**

Oleh:

MARCEL SETIAJI ADMOJO

NIM. 332110017

dari:

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI dan DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

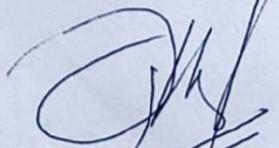
Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Desain (S. Ds.)

Dosen Pembimbing 1,



Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds.
NIP. 20130014

Dosen Pembimbing 2,



Amar Ma'ruf Stya Bakti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 20210006



Dekan Fakultas Teknologi
dan Desain,
Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo, ST., MT.
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini, saya, Marcel Setiaji Admojo, menyatakan bahwa Tugas Akhir saya berjudul "Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5–7 Tahun" merupakan hasil karya mandiri yang telah diselesaikan tanpa melibatkan hal-hal yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya dari pihak lain. Seluruh kutipan dan referensi yang digunakan dalam tugas akhir ini telah diuraikan dengan lengkap dalam daftar pustaka. Jika ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Malang, 31 Juli 2025



Penulis

Marcel Setiaji Admojo

NIM. 332110017

**Perancangan Buku Cerita *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat
Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun**

**Marcel Setiaji Admojo¹, Ayyub Anshari Sukmaraga²,
Amar Ma'ruf Styah Bakti³
Universitas Ma Chung**

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang kaya akan cerita rakyat yang tersebar dari Sabang hingga Merauke, namun seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, minat anak-anak terhadap cerita rakyat lokal semakin menurun. Salah satu cerita rakyat yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda adalah kisah Nyi Roro Kidul, sosok mitos yang memiliki kedekatan kuat dengan kebudayaan Jawa. Kurangnya media yang menyajikan cerita rakyat dalam bentuk menarik dan sesuai dengan perkembangan usia anak menjadi salah satu penyebab utamanya. Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan kembali cerita rakyat Nyi Roro Kidul kepada anak-anak usia 5–7 tahun melalui media buku cerita pop-up yang bersifat edukatif dan interaktif. Dalam mencapai tujuan ini, perancang melakukan pengumpulan data secara kualitatif melalui observasi dan studi literatur yang kemudian dijadikan dasar pengembangan desain dengan metode Research and Development. Indikator keberhasilan dari perancangan ini adalah meningkatnya pemahaman serta ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat lokal, khususnya mengenai tokoh Nyi Roro Kidul, yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menceritakan kembali tokoh dan alur cerita secara sederhana.

Kata Kunci: Buku Cerita Pop-Up, Nyi Roro Kidul, Cerita Rakyat, Anak Usia Dini, Budaya Lokal

**Design of a Pop-Up Storybook as a Medium for Introducing the Folklore of
Nyi Roro Kidul to Children Aged 5–7 Years**

**Marcel Setiaji Admojo¹, Ayyub Anshari Sukmaraga²,
Amar Ma'ruf Styah Bakti³
Universitas Ma Chung**

Abstract

Indonesia is a country rich in folklore that spans from Sabang to Merauke. However, with the advancement of time and technology, children's interest in local folklore has declined. One of the folktales that is becoming less familiar to younger generations is the story of Nyi Roro Kidul, a mythical figure closely tied to Javanese culture. The lack of engaging media that presents folklore in a format suitable for children's developmental stages is one of the main contributing factors. This design project aims to reintroduce the folklore of Nyi Roro Kidul to children aged 5–7 through an educational and interactive pop-up storybook. To achieve this goal, the designer conducted qualitative data collection through observation and literature study, which served as the foundation for developing the design using the Research and Development method. The success indicator of this design is an increase in children's understanding and interest in local folklore, particularly the character of Nyi Roro Kidul, as reflected in their ability to retell the story and its characters in a simple manner.

Keywords: Pop-Up Storybook, Nyi Roro Kidul, Folklore, Early Childhood, Local Culture

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5–7 Tahun” ini dengan baik. Tujuan utama pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Ma Chung.

Penulis menyadari bahwa proses perancangan ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, M.S., M.Sc. selaku Rektor Universitas Ma Chung.
3. Bapak Prof. Dr.Eng. Romy Budhi Widodo. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ma Chung.
4. Bapak Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, serta dukungan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan laporan ini.
5. Bapak Ayyub Anshari, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, inspirasi, serta masukan yang berarti selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Amar Ma'ruf Styah Bakti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama perancangan ini berlangsung.
7. Universitas Ma Chung yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan secara moral maupun materiil.

9. Rekan-rekan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama proses perancangan Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat membantu bagi kemajuan serta perkembangan Universitas Ma Chung. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan kalian. Amin.



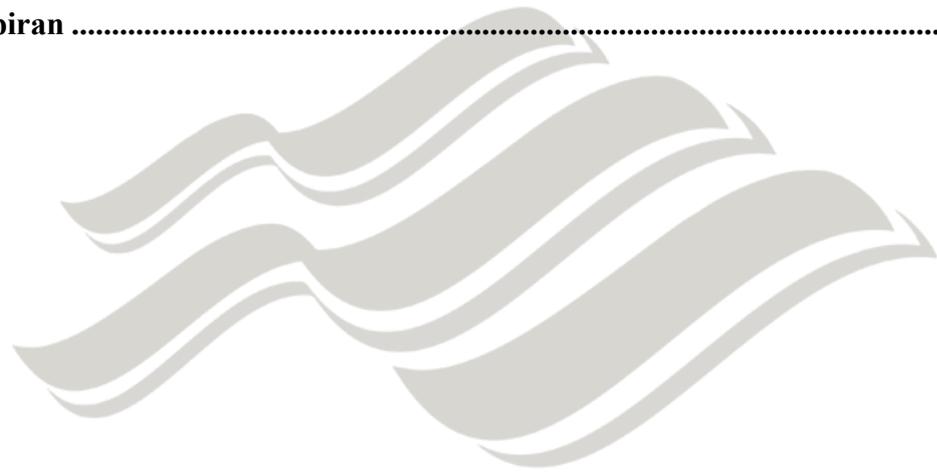
UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
Abstrak.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan dan Target Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu	9
2.1.2 Buku Refrensi.....	12
2.2 Sumber Ide Perancangan	16
2.3 Landasan Teori.....	20
2.3.1 Ilustrasi	20
2.3.2 Buku Pop Up	24
2.3.3 Nyi Roro Kidul.....	27
BAB III Metodologi Penelitian dan Perancangan	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Metode Pengumpulan Data	29
3.3 Metode Perancangan.....	29
3.4 Metode Analisis.....	30
3.5 Bagan Alir Perancangan.....	31

3.6 Strategi Perancangan	31
3.7 Target Geografis dan Demografis.....	32
1. Demografis.....	32
2. Geografis.....	32
3.8 Indikator Capaian	32
3.9 Jadwal Kegiatan	34
BAB IV Identifikasi dan Analisis Data	35
4.1 Identifikasi dan Pengumpulan Data	35
4.1.1 Pengumpulan Data dan Analisis	35
4.1.2 Sintesis Konsep	37
4.2 Perancangan dan Pengembangan.....	38
4.2.1 Penentuan Judul.....	38
4.2.3 Pemilihan Warna.....	39
4.2.4 Tipografi.....	39
4.3 Layout.....	40
BAB V Visualisasi Desain.....	42
5.1 Hasil Konten dan Materi Tekstual	42
5.2 Desain Buku Ilustrasi Pop-Up.....	44
5.2.1 Thumbnail dan Rough Sketch.....	44
5.2.2 <i>Developing Character</i>	45
5.2.3 <i>Paper engineering</i>	46
5.2.4 Desain Final.....	46
5.3 Desain Media Pendukung.....	49
5.3.1 Packaging buku pop up	49
5.3.2 Acrylic Stand.....	50
5.3.3 Poster	51
5.3.4 Pin	51
5.3.5 Gantungan Kunci	52
5.3.6 Kartu Koleksi.....	52
5.3.7 Tumblr.....	53
5.3.8 Stiker.....	54
5.3.9 X Banner	54

5.3.10 Display background	55
Bab VI Kesimpulan dan Saran	56
6.1 Kesimpulan	56
6.2 Saran	56
6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	56
6.2.2 Bagi Universitas	57
6.2.3 Bagi Pembaca	57
Daftar Pustaka	58
Lampiran	61



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Indikator Capaian Penelitian	33
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan	34
Tabel 5.1 Tabel Materi Tekstual.....	42
Tabel 5.2 Desain Final “Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul”	47



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panca Satria” Superheroes Character Designs	10
Gambar 2.2 Desain Karakter Keluarga.....	11
Gambar 2.3 Cover Buku Panduan Mengilustrasi & Mendesain Cerita Anak untuk Profesional	12
Gambar 2.4 Cover Buku The Pop-up book.....	13
Gambar 2.5 Cover Buku Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila	14
Gambar 2.6 Buku Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling	15
Gambar 2.7 Cover Buku <i>Paper engineering & Pop-ups for Dummies</i>	15
Gambar 2.8 <i>Playing with Pop-Ups</i>	16
Gambar 2.9 Acuan <i>Style</i> Ilustrasi yang Digunakan.....	17
Gambar 2.10 Acuan Pembuatan Latar Belakang yang Digunakan.....	17
Gambar 2.11 Acuan Pembuatan Narasi yang Digunakan	18
Gambar 2.12 Acuan Pembuatan Buku Pop Up yang Digunakan	19
Gambar 2.13 Acuan Penggunaan Warna yang Digunakan	19
Gambar 2.14 Contoh Buku Pop Up	24
Gambar 3.1 Bagan Alir Perancangan	31
Gambar 3.2 <i>Cyclic Strategy</i>	32
Gambar 4.1 Buku The Three Little Pigs.....	36
Gambar 4.2 Palet Warna Kadita.....	39
Gambar 4.3 Palet Warna Nyi Roro Kidul	39
Gambar 4.3 <i>Font Quicksand</i>	40
Gambar 4.4 <i>Font Glook</i>	40
Gambar 4.5 <i>Hierarchical Grids</i>	41
Gambar 5.1 <i>Thumbnailing</i>	45
Gambar 5.2 <i>Paper engineering</i>	45
Gambar 5.3 Desain Karakter Nyi Roro Kidul	46
Gambar 5.4 Desain Karakter Kadita	46
Gambar 5.5 Cover Buku Rahasia Laut Selatan : Nyi Roro Kidul	49
Gambar 5.6 Packaging Buku Rahasia Laut Selatan : Nyi Roro Kidul.....	50
Gambar 5.7 <i>Acrylic Stand</i>	50

Gambar 5.8 Poster	51
Gambar 5.9 Pin	52
Gambar 5.10 Pin	52
Gambar 5.11 Kartu Koleksi.....	53
Gambar 5.12 Pin	53
Gambar 5.13 Stiker.....	54
Gambar 5.14 X Banner.....	55
Gambar 5.15. Display Background	55



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan fase emas dalam pertumbuhan manusia, saat pondasi karakter, intelektual, sosial, dan emosional mulai terbentuk. Pada periode ini, anak memiliki kapasitas belajar yang luar biasa melalui pengalaman, imajinasi, serta stimulasi lingkungan. Oleh karena itu, pemberian kegiatan yang bermanfaat menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensinya. Seperti dijelaskan oleh Manfaatin (2024), masa ini adalah periode kritis yang membutuhkan stimulasi edukatif yang seimbang agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang maksimal.

Aktivitas seperti membaca buku cerita, bermain kreatif, mendengarkan dongeng, hingga terlibat dalam seni, menjadi sarana efektif untuk mengasah berpikir kritis, memperkaya kosakata, memperkuat imajinasi, dan membangun hubungan sosial. Buku cerita, khususnya, berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan imajinatif, memperkenalkan nilai moral, budaya, serta membangun empati anak melalui karakter dan cerita yang mereka temui.

Namun, tantangan modern seperti meningkatnya penggunaan perangkat digital membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak. Penelitian Manfaatin (2024) menunjukkan bahwa paparan *screen time* berlebih dapat menyebabkan keterlambatan bahasa, penurunan kemampuan sosial, hingga gangguan konsentrasi dan emosi. Ketergantungan pada media digital sebagai "pengasuh instan" juga mengurangi waktu eksplorasi sosial dan fisik anak, sehingga menghambat perkembangan motorik mereka.

Dalam mendukung optimalisasi potensi anak sejak usia dini, pengembangan kemampuan kognitif menjadi faktor yang sangat penting. Kemampuan kognitif meliputi aspek-aspek seperti berpikir logis, mengingat informasi, memahami bahasa, hingga memecahkan masalah sederhana. Semua keterampilan ini berperan besar dalam kesiapan anak menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan sosial

ke depannya. Pada masa kanak-kanak, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan pesat, di mana pengalaman yang diberikan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan pola pikir dan kemampuan belajarnya. Menurut Romeo et al. (2021), interaksi yang aktif dan berkualitas, seperti percakapan dua arah dengan orang dewasa, sangat berperan dalam mendorong perkembangan kognitif serta memperkaya kemampuan bahasa dan sosial anak. Melalui pengalaman interaktif tersebut, anak-anak belajar memahami dunia di sekitarnya dengan lebih baik.

Untuk menunjang proses stimulasi kognitif tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting. Salah satu media yang terbukti efektif dalam menarik perhatian sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir anak adalah *pop-up book*. Buku cerita jenis ini tidak hanya menawarkan cerita melalui teks, tetapi juga melibatkan anak dalam pengalaman visual dan motorik melalui bentuk-bentuk tiga dimensi yang dapat dibuka, digerakkan, atau dimainkan. Penelitian yang dilakukan oleh Munawwarah, Dewi, dan Menanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *pop-up book* mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun, sekaligus mendorong keterampilan berpikir kreatif dan berbahasa mereka.

Selain itu, *pop-up book* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak saat belajar, karena media ini menggabungkan unsur estetika visual, narasi cerita, dan pengalaman sensorik secara bersamaan (Munawwarah et al., 2023). Pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan ini berkontribusi terhadap perkembangan fungsi eksekutif anak, termasuk dalam aspek memori kerja, perhatian berkelanjutan, dan kemampuan berbahasa. Dengan demikian, pemanfaatan *pop-up book* dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya sekadar memperkenalkan literasi, tetapi juga menjadi sarana penting dalam memperkuat fondasi kognitif anak, yang akan berperan besar dalam kesiapan akademik mereka di masa depan.

Menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak menjadi salah satu strategi efektif untuk mendukung tumbuh kembang mereka secara menyeluruh. Cerita rakyat bukan hanya menyampaikan hiburan, melainkan juga mengandung nilai-nilai

moral, budaya, dan sosial yang penting bagi pembentukan karakter anak. Yeffa Apriliyani et al. (2023) menjelaskan bahwa melalui cerita rakyat, anak-anak dapat dikenalkan pada budaya lokal, meningkatkan kemampuan berbahasa, serta membangun literasi budaya sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran di usia emas, mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak memungkinkan mereka memahami berbagai norma dan nilai kehidupan yang beragam, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya sendiri.

Penggunaan *pop-up book* membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan dan aktif, sehingga anak lebih terdorong untuk memahami isi cerita, menghubungkan antar kejadian, dan mengembangkan imajinasi mereka. Dengan menggabungkan unsur visual, cerita, dan interaksi fisik, *pop-up book* berkontribusi dalam memperkaya pengalaman belajar anak serta memperkuat dasar kognitif yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya (Munawwarah et al., 2023). Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti *pop-up book* menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung pertumbuhan kognitif anak secara seimbang dan menyenangkan.

Salah satu contoh cerita rakyat Indonesia yang memiliki makna budaya dan spiritual yang mendalam adalah kisah Nyi Roro Kidul, yang dikenal luas sebagai Ratu Pantai Selatan. Menurut Andayani dan Jupriono (2019), cerita tentang Nyi Roro Kidul berkembang di berbagai daerah di Jawa, memperlihatkan beragam bentuk kepercayaan masyarakat terhadap kekuatan alam dan dunia supranatural. Dalam berbagai versinya, Nyi Roro Kidul digambarkan sebagai sosok yang memiliki hubungan erat dengan laut selatan, melambangkan kekuasaan, perlindungan, dan misteri alam. Dengan mengenalkan cerita rakyat seperti kisah Nyi Roro Kidul kepada anak-anak, mereka tidak hanya mendapatkan pelajaran tentang keberanian dan kejujuran, tetapi juga diajak untuk memahami pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan alam dan budaya.

Pentingnya cerita rakyat dalam pendidikan anak juga ditegaskan oleh Rohmat (2023), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang sering berinteraksi dengan cerita rakyat mengalami perkembangan moral yang lebih baik dan memiliki keterampilan

bahasa yang lebih kuat. Sementara itu, Andayani dan Jupriono (2019) menggarisbawahi bahwa kisah Nyi Roro Kidul, melalui unsur mistis dan budaya lokalnya, menjadi sarana yang efektif untuk membangun imajinasi, memperkenalkan nilai tradisional, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita berbasis cerita rakyat menjadi strategi penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

Dengan memperhatikan pentingnya masa kanak-kanak sebagai periode emas perkembangan, serta tantangan modern yang mengancam kualitas tumbuh kembang anak, diperlukan upaya inovatif dalam mendukung stimulasi kognitif, sosial, dan emosional mereka. Cerita rakyat, sebagai warisan budaya yang sarat nilai, menjadi media edukatif yang efektif untuk memperkenalkan norma, budaya, serta memperkaya imajinasi anak-anak sejak usia dini. Untuk memaksimalkan penyampaian cerita rakyat, penggunaan media interaktif seperti *pop-up book* menjadi pilihan strategis yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka secara aktif.

Perancangan *pop-up book* berbasis cerita rakyat, khususnya mengangkat kisah Nyi Roro Kidul, menjadi relevan dalam konteks ini. Meski sering diasosiasikan dengan unsur mistis dan menyeramkan, kisah Nyi Roro Kidul juga menyimpan nilai budaya dan simbolisasi yang dalam mengenai relasi manusia dengan alam serta keseimbangan spiritual. Seperti dijelaskan oleh Budiningtyas et al. (2018), kepercayaan masyarakat terhadap Nyi Roro Kidul mencerminkan pandangan kosmologis masyarakat Jawa terhadap kekuatan alam yang dipercayai memiliki pengaruh besar dalam kehidupan mereka. Dalam banyak versi, Nyi Roro Kidul bahkan menjadi simbol penjaga keharmonisan dan pelindung raja, serta menjadi pusat berbagai tradisi dan upacara sakral.

Dengan pendekatan yang tepat, cerita ini dapat disampaikan ulang secara ramah anak, menonjolkan pesan moral dan nilai lokal seperti keberanian, kepemimpinan, serta penghormatan terhadap alam. Penggunaan media *pop-up book* memungkinkan penyajian ulang cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih menarik dan tidak menakutkan, sambil tetap mempertahankan kekayaan nilai budayanya.

Dengan demikian, cerita rakyat Nyi Roro Kidul dipilih bukan hanya sebagai bagian dari pelestarian budaya, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang bertujuan menanamkan karakter dan kecintaan terhadap identitas budaya sejak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan ini, antara lain:

- a. Cerita rakyat semakin jarang dikenalkan kepada anak-anak karena dianggap kuno dan kurang relevan dengan perkembangan zaman.
- b. Minimnya media pembelajaran visual interaktif yang mampu menyampaikan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak secara menarik dan menyenangkan.
- c. Anak-anak usia 5–7 tahun lebih banyak terpapar oleh budaya populer luar negeri, sementara ketertarikan terhadap budaya lokal, termasuk cerita rakyat, masih rendah.
- d. Buku cerita anak yang mengangkat kisah lokal dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik masih sangat terbatas di pasaran.
- e. Kesan menyeramkan dan mistis dalam cerita rakyat seperti kisah Nyi Roro Kidul membuat cerita tersebut sulit dikenalkan kepada anak-anak tanpa adanya adaptasi media dan pendekatan visual yang sesuai.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam perancangan ini difokuskan pada kurangnya media edukatif yang mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak, khususnya cerita rakyat Nyi Roro Kidul, dalam bentuk yang menarik dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak usia 5–7 tahun. Untuk itu, perancangan dibatasi pada aspek pendidikan budaya lokal, pendekatan psikologis terhadap ketertarikan anak-anak terhadap cerita visual, serta desain komunikasi visual yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman. Media yang digunakan adalah buku cerita pop-up dengan ilustrasi bergaya ekspresif dan naratif yang disesuaikan dengan selera visual anak usia sekolah dasar. Cerita yang diangkat merupakan adaptasi dari cerita rakyat Nyi Roro Kidul yang telah disesuaikan dengan konteks

usia anak serta nilai-nilai edukatif yang dapat diserap. Hasil akhir dari perancangan ini berupa buku cerita pop-up cetak yang dirancang aman, informatif, dan mampu menghidupkan kembali ketertarikan terhadap cerita rakyat Indonesia melalui media interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun?

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuan dari perancangan buku cerita pop-up ini adalah untuk menghadirkan media pembelajaran budaya yang edukatif dan menarik bagi anak-anak usia 5–7 tahun, dengan fokus utama pada pengenalan cerita rakyat Indonesia, khususnya kisah Nyi Roro Kidul. Melalui pendekatan visual yang interaktif dan naratif yang telah disederhanakan, perancangan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara generasi muda dan warisan budaya lisan yang mulai ditinggalkan. Di tengah era digital yang dipenuhi dengan konten asing dan hiburan visual instan, buku pop-up ini dirancang sebagai alternatif yang tidak hanya menyenangkan secara visual, tetapi juga mampu menumbuhkan minat baca serta rasa ingin tahu terhadap cerita rakyat Nusantara. Ilustrasi yang dirancang secara komunikatif dengan elemen pop-up diharapkan mampu membantu anak-anak memahami alur cerita dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara lebih konkret. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk membentuk persepsi positif terhadap cerita rakyat yang sering kali dianggap kuno atau menyeramkan, dengan menyajikannya dalam format yang lebih segar, adaptif, dan relevan dengan preferensi visual serta kebutuhan kognitif anak-anak masa kini. Pada akhirnya, perancangan ini diharapkan mampu menjadi kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal serta mendukung penguatan identitas budaya sejak usia dini melalui pengalaman membaca yang imajinatif dan menyenangkan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan buku cerita pop-up yang mengadaptasi cerita rakyat Nyi Roro Kidul ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan literatur dan media edukasi berbasis budaya lokal yang relevan dan menarik untuk anak usia 5–7 tahun. Buku ini dapat menjadi referensi dalam kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat, serta menjadi acuan bagi peneliti lain dalam merancang media serupa yang mengintegrasikan unsur budaya dan edukasi karakter melalui pendekatan naratif visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas

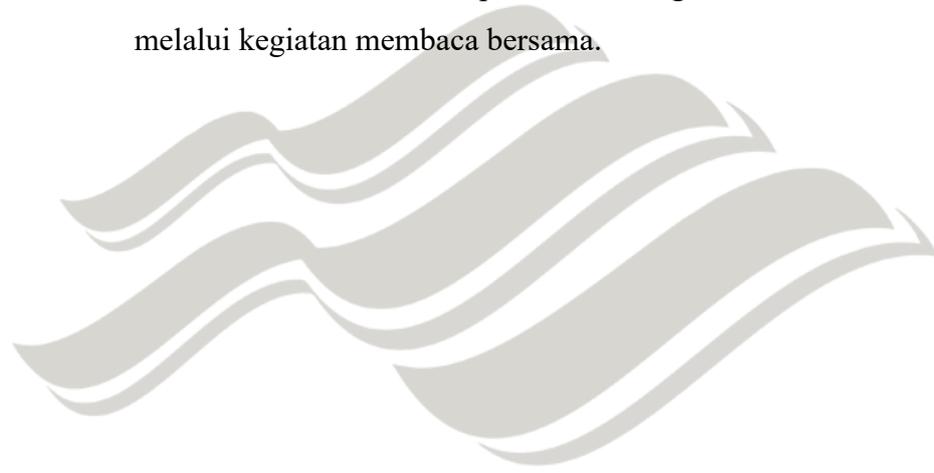
- a. Meningkatkan citra Universitas Ma Chung sebagai institusi pendidikan yang mendorong karya-karya kreatif dan aplikatif untuk masyarakat.
- b. Menjadi bukti nyata penerapan ilmu desain komunikasi visual dalam menjawab isu budaya dan pendidikan anak.
- c. Menjadi sarana promosi bagi Universitas Ma Chung dalam menarik minat calon mahasiswa yang tertarik pada bidang desain berbasis budaya lokal.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi portofolio akademik yang menunjukkan kapabilitas mahasiswa dalam menerapkan metode desain dan pemecahan masalah berbasis konteks budaya.
 - b. Memberikan pengalaman langsung dalam mengelola proyek desain dari tahap riset hingga implementasi.
 - c. Menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain dalam mengangkat isu budaya lokal sebagai media edukatif yang kreatif dan interaktif.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan alternatif media bacaan edukatif yang memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.
- b. Meningkatkan minat baca anak melalui pendekatan visual dan naratif yang lebih mudah dipahami serta menarik secara estetika.
- c. Menjadi sarana komunikasi antara orang tua dan anak dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya dan cerita rakyat secara bersama-sama, serta memperkuat hubungan emosional keluarga melalui kegiatan membaca bersama.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan buku cerita pop-up yang bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Nyi Roro Kidul kepada anak usia 5–7 tahun, diperlukan kajian pustaka yang relevan dan mendukung tema serta pendekatan visual yang diambil. Tinjauan literatur ini mencakup artikel-artikel yang membahas perancangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal, efektivitas buku pop-up sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta pentingnya pengenalan budaya lokal sejak usia sekolah dasar. Pemilihan sumber-sumber tersebut bertujuan untuk membentuk dasar konseptual yang kuat dalam proses perancangan, sekaligus memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu menyampaikan konten budaya secara edukatif dan komunikatif sesuai dengan karakteristik target usia pembaca.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu bertujuan untuk memperkuat pemahaman mengenai efektivitas media *pop-up book* dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini serta mendukung orisinalitas perancangan. Salah satu acuan utama adalah artikel oleh Cahyani dan Sari (2020) yang menunjukkan bahwa media *pop-up book* mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar anak melalui pengalaman interaktif berbasis visual tiga dimensi. Media ini mempermudah penyampaian pesan moral, merangsang imajinasi, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat arah perancangan penulis dalam mengembangkan *pop-up book* sebagai media pengenalan karakter pengendalian diri bagi anak usia 5–6 tahun melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami.

Jurnal yang kedua berjudul "Cerita Rakyat sebagai Upaya Pengenalan Bahasa dan Budaya Indonesia dalam Pembelajaran BIPA" karya Melinda dan Muzaki (2023). Permasalahan utama dalam artikel ini adalah perlunya media yang mampu mengenalkan bahasa sekaligus budaya lokal kepada pembelajar dengan cara yang kontekstual dan menarik. Dengan menggunakan metode studi pustaka dan analisis

isi, artikel ini menunjukkan bahwa cerita rakyat memiliki potensi besar sebagai media ajar karena mengandung nilai-nilai moral, norma sosial, dan kekayaan budaya yang dapat dikenalkan sejak usia dini. Hasil kajian ini memberikan referensi yang relevan bagi penulis dalam merancang media *pop-up book* berbasis cerita rakyat, khususnya untuk membangun karakter anak usia 5–7 tahun melalui pendekatan visual dan naratif yang interaktif.

Jurnal yang ketiga berjudul “*Character Design with the Values of Bela Negara for Kindergarten Students in Surabaya*” oleh El Chidtian, Romadhona, dan Febrianita (2019) membahas perancangan karakter edukatif yang mengangkat nilai-nilai bela negara bagi anak usia dini. Dengan pendekatan desain yang sistematis, karakter-karakter yang dibuat tidak hanya menarik secara visual tetapi juga membawa pesan moral dan budaya yang mudah dipahami anak. Hasil penelitian ini memperkuat bahwa media visual seperti ilustrasi karakter efektif dalam menyampaikan nilai edukatif, serta dapat menjadi referensi penting dalam perancangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat yang adaptif terhadap perkembangan usia anak.



Gambar 2.1 Panca Satria” Superheroes Character Designs

Sumber: El Chidtian, A. S. C. R., Romadhona, M., & Febrianita, R. (2019)

Jurnal selanjutnya berjudul *The Storycrafting Method: A Systematic Review* oleh Backman-Nord, Staffans, dan Nyback (2023) menegaskan pentingnya penyusunan cerita anak yang berfokus pada pengalaman, bahasa, dan imajinasi anak itu sendiri. Cerita yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak terbukti mampu meningkatkan pemahaman pesan moral serta membangun keterlibatan emosional yang lebih kuat. Temuan ini menjadi landasan penting

dalam perancangan media pembelajaran berbentuk *pop-up book*, karena penyusunan narasi dalam buku tersebut perlu mempertimbangkan struktur cerita yang sederhana, kosakata yang sesuai, dan alur yang mampu memberikan keteladanan secara nyata kepada anak usia 5–7 tahun. Pendekatan ini memastikan bahwa cerita tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mengkomunikasikan nilai karakter seperti pengendalian diri secara kontekstual dan mudah dipahami.

Jurnal oleh Wardani dan Wulandari (2023) juga memberikan perhatian khusus terhadap proses perancangan karakter dalam buku cerita anak sebagai elemen utama untuk menarik perhatian pembaca usia dini. Dalam perancangan karakter, penulis menekankan pentingnya menciptakan tokoh yang memiliki penampilan visual yang menarik dan kepribadian yang sesuai dengan konteks cerita serta mudah dikenali oleh anak-anak. Karakter utama dalam buku *Membuat Lurik di Rumah Nenek* digambarkan sebagai anak kecil yang aktif, ingin tahu, dan memiliki hubungan emosional yang kuat dengan keluarganya, khususnya neneknya. Ini menjadi kunci agar anak-anak pembaca dapat merasa terhubung dan terlibat secara emosional dalam cerita. Secara umum, dalam pembuatan karakter untuk buku anak, diperlukan keseimbangan antara bentuk visual yang menyenangkan, kesederhanaan ekspresi wajah, konsistensi desain, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui tindakan karakter tersebut. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam perancangan tugas akhir, karena karakter yang kuat dan komunikatif dapat memperkuat penyampaian pesan moral serta mempermudah anak memahami alur cerita.



Gambar 2.2 Desain Karakter Keluarga
Sumber: Wardani, H. B., & Wulandari, E. (2023)

2.1.2 Buku Refrensi

Buku *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional* karya Evelyn Ghozalli (2020) menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita anak karena memuat pedoman yang komprehensif mengenai prinsip-prinsip dasar ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak. Buku ini membahas secara sistematis mengenai jenis-jenis ilustrasi, elemen visual yang efektif untuk anak, hingga tahapan produksi buku cerita, termasuk perancangan karakter, storyboard, dan tata letak halaman. Dalam konteks perancangan buku pop-up berbasis cerita rakyat, panduan ini berperan penting dalam memberikan arahan bagaimana menyusun ilustrasi yang komunikatif dan konsisten secara visual, sekaligus mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya secara menarik dan edukatif. Pendekatan ilustratif yang disesuaikan dengan dunia anak juga selaras dengan tujuan pengembangan media literasi visual yang menyenangkan dan merangsang imajinasi, sehingga karya yang dihasilkan dapat memenuhi aspek estetika, fungsionalitas, dan pedagogi secara optimal

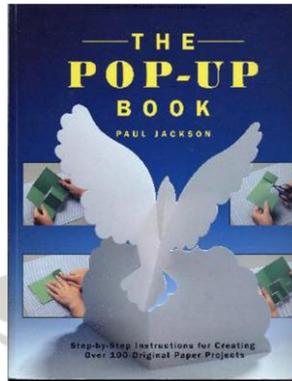


Gambar 2.3 Cover Buku Panduan Mengilustrasi & Mendesain Cerita Anak untuk Profesional

Sumber: Ghozalli (2020)

Buku *The Pop-up book: Step-by-Step Instructions for Creating Over 100 Original Paper Projects* karya Paul Jackson menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita pop-up, khususnya dalam aspek teknis dan artistik pembuatan struktur tiga dimensi. Buku ini tidak hanya memberikan panduan praktis langkah demi langkah mengenai teknik dasar hingga lanjutan dalam membuat berbagai bentuk pop-up, tetapi juga menguraikan prinsip dasar pergerakan, lipatan, dan interaktivitas yang menjadi inti dari media ini. Dalam konteks perancangan buku cerita anak, referensi ini sangat relevan karena mengajarkan bagaimana

menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan menarik, yang dapat memperkuat penyampaian narasi serta memfasilitasi keterlibatan anak secara langsung melalui interaksi fisik dengan halaman buku. Oleh karena itu, buku karya Paul Jackson ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan elemen visual dan struktural dalam media pop-up yang akan digunakan dalam perancangan.



Gambar 2.4 Cover Buku The Pop-up book

Sumber: Paul Jackson (1993)

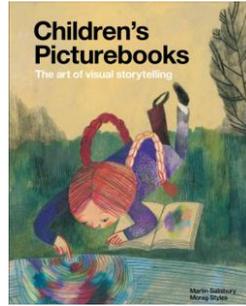
Buku *Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila* terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024) dapat dijadikan salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita anak. Buku ini menyajikan dongeng-dongeng pendek yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung pesan edukatif berbasis enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti nilai gotong royong, kemandirian, dan berakhlak mulia. Penyusunan ceritanya ringkas, komunikatif, dan sesuai dengan cara berpikir anak, menjadikannya model yang relevan dalam pembuatan naskah cerita anak. Buku ini juga dilengkapi ilustrasi yang menarik, yang memperkuat keterlibatan visual anak dalam memahami pesan cerita. Dengan meninjau struktur cerita dan penyampaian nilai dalam buku ini, perancang dapat mengembangkan pendekatan serupa yang disesuaikan dengan konten lokal, seperti cerita rakyat Nyi Roro Kidul, namun tetap mempertahankan nuansa mendidik yang ringan dan mudah dipahami oleh anak usia 5–7 tahun.



Gambar 2.5 Cover Buku Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024)
Buku Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling karya Martin

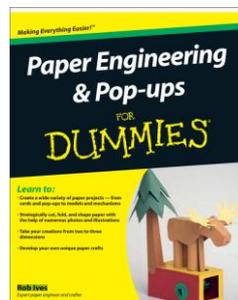
Salisbury menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita anak yang sedang penulis kembangkan. Buku ini membahas secara komprehensif mengenai bagaimana ilustrasi dalam buku anak tidak hanya berperan sebagai pelengkap narasi, tetapi juga sebagai elemen utama yang membentuk pengalaman membaca secara visual dan emosional. Salisbury menekankan pentingnya keselarasan antara ilustrasi dan teks untuk menciptakan narasi yang utuh dan komunikatif, terutama bagi pembaca anak yang sedang berada dalam tahap awal perkembangan literasi visual dan bahasa. Dalam konteks perancangan buku pop-up yang mengangkat cerita rakyat, pemahaman tentang fungsi dan struktur ilustrasi yang dibahas dalam buku ini sangat relevan, karena mampu memberikan arahan dalam membangun komunikasi visual yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–7 tahun. Dengan pendekatan visual yang mendalam dan studi kasus dari berbagai ilustrator ternama, buku ini memberikan wawasan strategis bagi penulis untuk merancang ilustrasi yang tidak hanya estetis, tetapi juga mendidik dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta emosional anak.



Gambar 2.6 Buku Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling

Sumber: Martin Salisbury (2012)

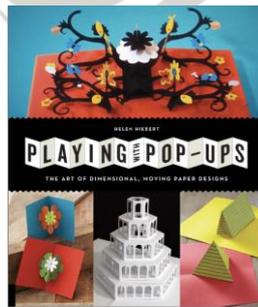
Buku *Paper engineering & Pop-ups for Dummies* karya Rob Ives menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita pop-up karena memberikan panduan teknis dan konseptual yang komprehensif mengenai teknik dasar hingga lanjutan dalam rekayasa kertas. Buku ini tidak hanya menjelaskan beragam teknik membuat pop-up, *pull tabs*, dan mekanisme interaktif lainnya secara bertahap, tetapi juga memberikan pemahaman tentang pemilihan material, penggunaan alat yang tepat, serta pendekatan kreatif dalam mengembangkan desain pop-up yang menarik dan fungsional. Ives menekankan pentingnya perencanaan desain sejak tahap sketsa hingga eksekusi akhir, serta bagaimana menggabungkan aspek estetika dengan mekanika kertas agar hasil karya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyenangkan secara interaktif. Panduan ini sangat relevan bagi penulis dalam merancang buku cerita anak berbasis pop-up karena dapat meningkatkan nilai edukatif dan keterlibatan anak melalui interaksi visual dan taktil. Dengan pendekatan yang praktis dan inspiratif, buku ini menjadi fondasi kuat untuk menghasilkan karya pop-up yang kreatif, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.



Gambar 2.7 Cover Buku Paper engineering & Pop-ups for Dummies

Sumber: Rob Ives (2009)

Buku *Playing with Pop-Ups* karya Helen Hiebert (2014) merupakan salah satu referensi penting dalam bidang desain buku interaktif yang membahas secara mendalam berbagai teknik dasar dan lanjutan dalam pembuatan struktur pop-up. Buku ini tidak hanya menguraikan prinsip mekanik dari lipatan dan gerakan tiga dimensi dalam buku, tetapi juga memberikan pendekatan praktis melalui contoh visual dan langkah-langkah teknis yang sistematis. Dalam konteks perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul*, buku ini menjadi pedoman penting untuk memahami bagaimana elemen interaktif seperti lipatan V-fold, lapisan bertingkat, pull-tab, hingga rotasi dapat diaplikasikan secara efektif guna meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak terhadap narasi visual. Pendekatan Helen Hiebert yang menekankan keseimbangan antara fungsi struktur dan estetika sangat relevan dalam menciptakan buku edukatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai cerita secara dinamis dan komunikatif.



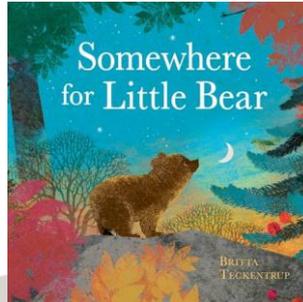
Gambar 2.8 *Playing with Pop-Ups*

Sumber: Helen Hiebert (2014)

2.2 Sumber Ide Perancangan

Dalam penyusunan ini perlu ditetapkan standar sebagai acuan hasil akhir yang akan dibuat, termasuk dalam hal visualisasi ilustrasi karakter dan latar. Tinjauan serta eksplorasi terhadap karya ilustrator lain menjadi bagian penting guna memastikan arah estetika yang sesuai dengan tujuan perancangan. Untuk menjaga konsistensi visual dari awal hingga akhir, diperlukan acuan style ilustrasi yang jelas dan relevan dengan segmentasi usia target. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini mengadaptasi pendekatan visual yang lembut, ekspresif, dan komunikatif, dengan bentuk-bentuk sederhana, garis bersih, serta warna-warna hangat yang nyaman di mata anak-anak. Gaya ini dirasa cocok untuk

menyampaikan cerita dengan pendekatan yang ramah dan aman bagi anak usia 5–7 tahun, terutama dalam memperhalus penyampaian tema cerita rakyat yang memiliki kesan magis. Melalui style ini, penulis berharap visualisasi karakter dan cerita dalam pop-up book dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, estetik, dan mudah dipahami oleh anak-anak.



Gambar 2.9 Acuan *Style* Ilustrasi yang Digunakan

Sumber: Britta Teckentrup (2024)

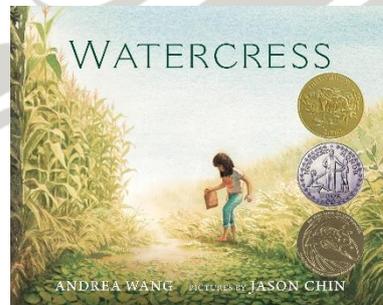
Buku *Somewhere for Little Bear* karya Britta Teckentrup menjadi salah satu rujukan penting dalam pengembangan visual latar belakang pada perancangan ini. Pendekatan ilustratif dalam buku tersebut menampilkan bentuk-bentuk sederhana dengan pewarnaan datar dan tekstur halus yang menghasilkan suasana hangat dan tenang. Gaya visual tersebut dinilai efektif dalam membangun narasi visual yang komunikatif dan ramah bagi anak-anak, khususnya pada rentang usia dini. Komposisi lanskap yang luas namun tidak kompleks memungkinkan pembaca anak untuk lebih fokus pada hubungan antara tokoh dan lingkungan, tanpa distraksi visual yang berlebihan. Oleh karena itu, estetika visual dalam buku ini dipertimbangkan sebagai acuan untuk menyampaikan nuansa magis dan emosional cerita rakyat secara lebih lembut dan dapat diterima oleh anak-anak.



Gambar 2.10 Acuan Pembuatan Latar Belakang yang Digunakan

Sumber: Beatrice Alemagna (2017)

Buku *On a Magical Do-Nothing Day* karya Beatrice Alemagna memberikan inspirasi penting dalam perancangan latar belakang buku pop-up ini karena keberhasilannya menggambarkan suasana alam secara imajinatif dan penuh keajaiban dari sudut pandang seorang anak. Ilustrasi dalam buku ini menggunakan tekstur yang kaya, warna-warna lembut namun kontras, serta komposisi visual yang menciptakan kesan kedalaman dan atmosfer emosional yang kuat. Latar hutan dan hujan yang digambarkan menjadi elemen yang memperkuat narasi tentang hubungan anak dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini mendasari perancangan latar dalam buku pop-up agar mampu menyampaikan nuansa magis cerita rakyat Nyi Roro Kidul dengan cara yang ramah dan memikat untuk anak-anak.



Gambar 2.11 Acuan Pembuatan Narasi yang Digunakan
Sumber: Andrea Wang (2021)

Buku *Watercress* (2021) karya Andrea Wang menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan buku cerita ini, khususnya dari aspek penulisan dan penyusunan narasi. Andrea Wang berhasil menghadirkan kisah sederhana namun bermakna yang menyentuh ranah emosional dan nilai-nilai keluarga, dengan pendekatan bahasa yang puitis dan efektif untuk pembaca usia anak-anak. Gaya penulisan Wang sangat inspiratif dalam konteks pengembangan cerita yang sarat nilai budaya tanpa menggurui, menjadikan *Watercress* sebagai rujukan dalam menciptakan narasi yang relevan, sensitif, dan tetap mudah dipahami anak usia dini. Melalui kisah personal yang dibungkus dengan pendekatan universal, karya ini memperlihatkan bagaimana cerita anak dapat menyampaikan pelajaran hidup dengan cara yang halus namun berdampak kuat. Hal ini sejalan dengan tujuan

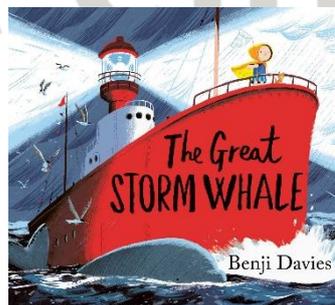
perancangan buku cerita yang tidak hanya menyampaikan hiburan, tetapi juga mendidik serta membangun empati dan kesadaran budaya sejak dini.



Gambar 2.12 Acuan Pembuatan Buku Pop Up yang Digunakan

Sumber: Matthew Reinhart (2016)

Salah satu karya Matthew Reinhart yang menjadi inspirasi penting dalam perancangan ini adalah *Frozen: A Pop-Up Adventure* (2016), yang menampilkan desain mekanisme pop-up yang kompleks namun tetap mudah dinikmati oleh anak-anak. Buku ini tidak hanya menghidupkan kembali cerita populer Disney melalui elemen tiga dimensi yang memukau, tetapi juga berhasil menjaga alur naratif agar tetap utuh dan mudah dipahami. Pendekatan Reinhart dalam mengintegrasikan cerita dengan elemen interaktif menjadi acuan dalam merancang buku cerita rakyat yang menyenangkan dan edukatif, khususnya dalam pengembangan struktur pop-up yang dapat menarik perhatian anak usia 5–7 tahun. Dengan mengadaptasi semangat visual dan mekanik dari *Frozen: A Pop-Up Adventure*, perancangan ini turut mengambil inspirasi dari gaya penulisan Andrea Wang yang sederhana namun sarat makna, guna menyampaikan cerita rakyat Nyi Roro Kidul secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.



Gambar 2.13 Acuan Penggunaan Warna yang Digunakan

Sumber: *The Great Storm Whale* (2013)

Penggunaan warna dalam perancangan buku pop-up ini mengacu pada karya *The Great Storm Whale* oleh Benji Davies karena palet warnanya yang lembut,

atmosferik, dan penuh nuansa emosional dinilai sangat efektif dalam membangun suasana cerita. Warna-warna yang digunakan Benji Davies, seperti gradasi biru kelabu, hijau laut, dan krem lembut, mampu merepresentasikan alam secara puitis tanpa kehilangan daya tarik visual bagi anak usia 5–7 tahun. Gaya pewarnaan ini memungkinkan penggambaran laut, hujan, dan kesendirian karakter disampaikan secara tenang dan menyentuh suasana yang juga relevan dengan perjalanan Putri Kadita menuju samudra. Dengan pendekatan warna yang naratif dan penuh perasaan, referensi ini memperkuat kedalaman visual cerita tanpa membuatnya tampak gelap atau menakutkan, menjadikan nilai-nilai seperti kesabaran, keteguhan hati, dan keikhlasan terasa lebih dekat secara emosional kepada pembaca anak.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Ilustrasi

1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk ekspresi artistik yang tidak bersifat verbal dan digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual melalui media yang sesuai. Definisi ini menunjukkan bahwa ilustrasi tidak terbatas pada bentuk gambar saja, tetapi mencakup segala upaya visualisasi yang bertujuan untuk memperjelas, menjelaskan, atau menekankan suatu informasi atau gagasan kepada khalayak sasaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Iyer dan Bannerjee (2015), ilustrasi dapat diartikan sebagai “perbandingan atau contoh yang dimaksudkan untuk menjelaskan atau memperkuat suatu penjelasan,” serta “sebuah tindakan atau proses dalam memperjelas, menjelaskan, atau mengilustrasikan suatu hal.” Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi juga merupakan elemen utama dalam komunikasi visual yang efektif, terutama dalam konteks edukasi anak, di mana media visual menjadi sarana penting untuk menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pemahaman konkret.

2. Jenis Ilustrasi

Dalam dunia seni visual dan desain grafis, ilustrasi memiliki peranan penting sebagai media komunikasi visual yang efektif. Ada berbagai jenis

gambar ilustrasi yang berkembang sesuai dengan konteks, tujuan, dan media penggunaannya. Setiap gaya ilustrasi memiliki karakteristik visual dan fungsi ekspresif yang khas, sehingga pemilihan gaya ilustrasi menjadi aspek strategis dalam proses kreatif. Berikut ini adalah jenis-jenis gaya ilustrasi berdasarkan artikel yang ditulis oleh Aparaschivei (2022).

a. Ilustrasi Vintage dan Retro

Gaya ini mengadopsi estetika visual dari masa lalu, seperti tahun 1950-an atau 1980-an. Elemen utamanya meliputi warna pudar, tekstur kasar, dan tipografi klasik yang membangkitkan rasa nostalgia.

b. Realisme

Ilustrasi ini berusaha mereproduksi objek atau manusia dengan tingkat akurasi yang tinggi, menyerupai kenyataan visual. Gaya ini membutuhkan keterampilan teknis dalam pencahayaan dan tekstur.

c. Fantasi

Gaya ini menonjolkan unsur imajinatif dan supranatural, sering digunakan dalam karya fiksi atau mitologi. Karakter dan latarnya tidak terikat pada realitas objektif.

d. Komik

Ilustrasi komik menyajikan narasi melalui rangkaian panel yang berisi gambar dan teks. Gaya ini efektif dalam menyampaikan cerita melalui ekspresi karakter dan dinamika visual.

e. Fashion Illustration

Didesain untuk menonjolkan estetika pakaian dan desain busana, gaya ini umumnya memiliki proporsi tubuh yang diperpanjang dan garis yang ekspresif.

f. Line Art

Merupakan ilustrasi minimalis berbasis garis tanpa gradasi atau warna. Gaya ini banyak digunakan dalam logo dan desain editorial karena kesederhanaannya.

g. Flat Illustration

Ciri khas dari ilustrasi datar adalah penggunaan warna blok tanpa bayangan atau tekstur, memberikan tampilan modern dan bersih.

h. Karikatur

Gaya ini menampilkan tokoh atau objek dengan fitur yang dilebih-lebihkan untuk tujuan humor atau sindiran sosial.

i. Ilustrasi Buku Anak

Ditujukan untuk pembaca anak-anak, gaya ini menekankan warna cerah, bentuk sederhana, dan karakter yang menarik untuk mendukung narasi.

j. Ilustrasi Kartun

Kartun menekankan humor dan ekspresi yang kuat, sering digunakan dalam animasi, media hiburan, dan editorial ringan.

k. Ilustrasi 3D

Menggunakan teknik rendering tiga dimensi untuk menciptakan kedalaman dan realisme, gaya ini banyak digunakan dalam animasi, iklan, dan desain produk.

l. Ilustrasi Psikedelik

Dicirikan oleh warna mencolok, bentuk melengkung, dan pola yang kompleks, gaya ini sering dikaitkan dengan ekspresi artistik bebas dan budaya alternatif.

3. Tahapan Pembuatan Ilustrasi

Dalam proses pembuatan ilustrasi, terdapat beberapa tahapan penting yang harus dilalui untuk menghasilkan karya visual yang efektif dan komunikatif. Tahapan tersebut umumnya mencakup: pemahaman *brief* atau deskripsi awal proyek, pembuatan sketsa kasar untuk eksplorasi ide, pengumpulan referensi visual sebagai pendukung konsep, penggambaran utuh dengan komposisi matang, serta penyelesaian akhir melalui pewarnaan dan penyempurnaan detail. Setiap tahap saling berkaitan dan

berkontribusi terhadap kualitas ilustrasi yang sesuai dengan tujuan dan audiens yang dituju (Wilkerson, 2022).

a. Brief atau Deskripsi Naskah

Pada tahap awal ini, ilustrator menerima pengarahan dari klien berupa naskah cerita, konsep visual, target audiens, serta tenggat waktu dan biaya proyek. Tahapan ini penting untuk menyamakan visi antara klien dan ilustrator mengenai hasil akhir yang diharapkan.

b. Sketsa Kasar (Rough Sketches)

Ilustrator mulai menuangkan ide awal melalui serangkaian sketsa kecil. Sketsa ini digunakan untuk mengeksplorasi komposisi, penempatan elemen, pencahayaan, dan proporsi karakter atau objek yang akan digambarkan.

c. Pengumpulan Referensi (Reference Gathering)

Setelah memiliki arah visual yang jelas, ilustrator mengumpulkan berbagai referensi seperti foto, model 3D, atau sumber visual lain untuk mendukung keakuratan bentuk, tekstur, dan pencahayaan dalam ilustrasi.

d. Gambar Utuh Berukuran Penuh (Full-size Drawing)

Ilustrator membuat gambar garis berukuran penuh berdasarkan sketsa yang dipilih. Gambar ini menjadi dasar bagi pewarnaan dan penyelesaian akhir. Pada tahap ini, detail komposisi disempurnakan agar siap untuk tahap akhir.

e. Penyelesaian Ilustrasi (Final Painting)

Ilustrator menyelesaikan karya dengan proses pewarnaan dan pengolahan visual secara digital. Warna, pencahayaan, dan detail akhir disesuaikan agar mendukung narasi dan atmosfer yang diinginkan dalam ilustrasi.

2.3.2 Buku Pop Up

Buku pop-up merupakan salah satu bentuk buku cerita yang dirancang dengan fitur tiga dimensi, sehingga mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini menggabungkan unsur visual, narasi, dan gerakan, yang secara efektif dapat merangsang imajinasi, meningkatkan minat baca, serta memperkuat pemahaman anak terhadap isi cerita. Menurut Munawwarah, Dewi, dan Menanti (2023), penggunaan *pop-up book* terbukti mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun, karena anak menjadi lebih tertarik untuk menyimak dan terlibat dalam alur cerita. Selain itu, bentuk visual yang dinamis dari *pop-up book* mendukung pengembangan aspek ekspresif, imajinatif, serta keterampilan berbahasa, baik secara reseptif maupun produktif.



Gambar 2.14 Contoh Buku Pop Up

Sumber: Matthew Reinhart

Dengan demikian, *pop-up book* berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini.

a. Elemen Penting Pada Buku Pop Up

Buku pop-up merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang bersifat interaktif dan atraktif, dirancang untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi ajar. Menurut Tarigan et al. (2023), dalam pengembangannya, buku pop-up memerlukan perhatian khusus terhadap beberapa elemen utama, yaitu elemen visual, warna, teknik mekanik, material, dan proses validasi. Setiap elemen memiliki peran

penting dalam memastikan kualitas dan daya guna media tersebut dalam konteks pembelajaran.

b. Elemen Visual (Gambar)

Elemen gambar merupakan komponen utama dalam buku pop-up yang berfungsi untuk mendukung penyampaian pesan edukatif secara visual. Seluruh ilustrasi diadaptasi agar sesuai dengan konten materi yang disajikan dan disusun melalui proses sketsa awal, seleksi visual, dan penyesuaian desain ulang. Gambar yang informatif dan kontekstual berperan dalam meningkatkan atensi serta pemahaman peserta didik terhadap materi.

c. Pemilihan Warna

Warna merupakan aspek estetis yang signifikan dalam menarik minat belajar. Pemilihan warna pada buku pop-up dilakukan secara strategis untuk menyesuaikan dengan tema halaman, serta memberikan variasi visual yang menarik. Menurut Tarigan et al. (2023), penggunaan warna yang bervariasi tidak hanya memperindah tampilan visual media, tetapi juga dapat merangsang keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

d. Teknik Pop-Up

Teknik pop-up atau mekanisme gerak merupakan aspek struktural yang membedakan media ini dari media cetak konvensional. Teknik seperti internal stand mechanism dan twisting mechanism digunakan untuk menghasilkan elemen tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka. Teknik ini memungkinkan penyajian visual yang dinamis dan dapat memperkuat kesan imajinatif serta pemahaman konseptual peserta didik

e. Material Produksi

Pemilihan material merupakan aspek teknis yang menentukan daya tahan dan kenyamanan penggunaan media. Berdasarkan penelitian Tarigan et al. (2023), bahan utama yang digunakan adalah kertas arturo

karena karakteristiknya yang tebal, tidak mudah robek, dan tetap dapat dilipat. Proses produksi mencakup pencetakan desain, pemotongan pola, penyusunan latar, serta penyatuan elemen dengan perekat dua sisi. Untuk menjaga integritas fisik media, digunakan pula sampul keras sebagai pelindung utama.

f. Narasi Cerita

Koherensi naratif dalam buku cerita anak memiliki peran fundamental dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional pada masa pertumbuhan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Universidad Autónoma de Madrid (2024), narasi yang tersusun secara runtut dan logis mampu memperkuat kemampuan anak dalam memahami hubungan sebab-akibat serta meningkatkan keterampilan berpikir sistematis. Anak-anak yang terbiasa dengan cerita yang memiliki struktur naratif yang baik menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam aspek literasi, seperti membaca dan menulis, serta menunjukkan kesiapan yang lebih tinggi dalam menghadapi tuntutan akademik. Selain itu, struktur narasi yang koheren juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional anak. Seperti yang dijelaskan dalam laporan tersebut, “los niños que producen narraciones más coherentes tienen también mejores resultados en tareas cognitivas y de desarrollo social,” yang berarti bahwa anak-anak yang mampu menyusun narasi secara koheren juga menunjukkan performa yang lebih baik dalam tugas-tugas kognitif dan perkembangan sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa eksposur terhadap narasi yang baik tidak hanya mengasah aspek intelektual, tetapi juga mendukung anak dalam mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, serta meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi penyusun buku cerita anak untuk memperhatikan struktur naratif secara cermat agar tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi alat edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

2.3.3 Nyi Roro Kidul

Dahulu kala, di Kerajaan Pajajaran yang megah di tanah Sunda, hiduplah seorang putri cantik bernama Dewi Kadita. Ia adalah putri tunggal Raja Mundingsari dan Permaisuri Ayu dari Galuh. Kecantikannya yang luar biasa membuat rakyat menjulukinya Dewi Srêngéngé, atau "Dewi Matahari". Namun, nasib berkata lain ketika sang raja menikahi seorang wanita bernama Dewi Mutiara, yang juga melahirkan seorang putra.

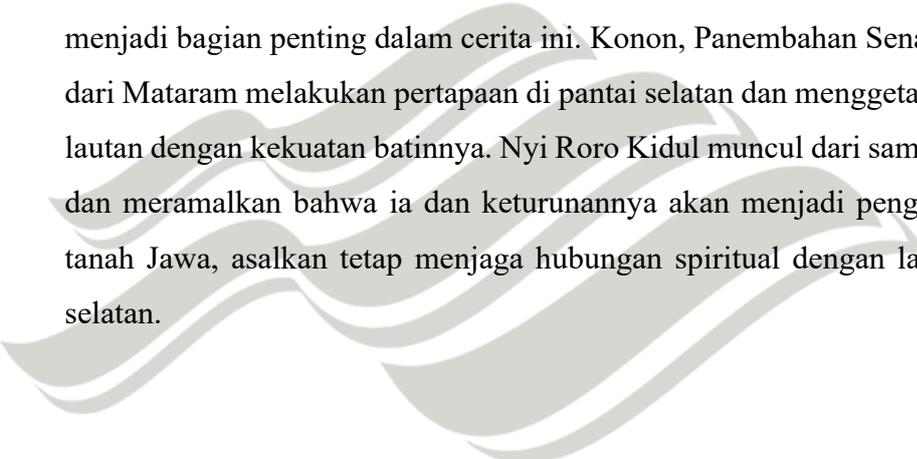
Karena ingin putranya kelak menjadi pewaris tahta tanpa gangguan, Dewi Mutiara mulai merasa iri kepada Kadita. Diam-diam, ia menyusun rencana jahat. Suatu malam, ia memerintahkan seorang dukun untuk menyihir sang putri. Keesokan harinya, tubuh Kadita dipenuhi luka dan bisul yang menjijikkan, mengeluarkan bau busuk yang tak tertahankan. Semua pengobatan gagal menyembuhkannya. Sang Raja, yang sedih melihat penderitaan putrinya, mulai menyadari bahwa penyakit itu bukanlah hal wajar, melainkan akibat dari ilmu hitam.

Desakan demi desakan dari Dewi Mutiara dan para penasihat istana membuat Raja terpaksa mengasingkan Kadita demi menjaga nama baik kerajaan. Dalam kesedihannya, Kadita tidak menaruh dendam. Ia pergi seorang diri ke arah selatan, menyusuri hutan dan gunung, hingga akhirnya tiba di tepi Samudra Hindia. Di sana, ia mendengar bisikan gaib yang menyuruhnya masuk ke laut.

Tanpa ragu, Kadita melompat ke dalam ombak besar. Ajaibnya, air laut menyembuhkan seluruh penyakit di tubuhnya. Kulitnya kembali bersih dan kecantikannya semakin bercahaya. Di dasar samudra, ia disambut oleh para lelembut laut dan diangkat menjadi penguasa mereka. Sejak saat itu, Kadita dikenal sebagai Nyi Roro Kidul, Ratu Laut Selatan yang sakti dan abadi.

Sebagai penguasa lautan, Nyi Roro Kidul dikenal memiliki dua sisi: penuh kasih bagi mereka yang menghormatinya, namun juga keras terhadap mereka yang sombong dan merusak alam. Ia dipercaya melindungi para nelayan dan menjaga keseimbangan alam laut. Dalam beberapa kisah, penampilannya berubah sesuai fase bulan—tua dan menyeramkan saat bulan menyusut, namun cantik jelita saat bulan purnama.

Hubungan spiritual antara Nyi Roro Kidul dan raja-raja Jawa juga menjadi bagian penting dalam cerita ini. Konon, Panembahan Senapati dari Mataram melakukan pertapaan di pantai selatan dan menggetarkan lautan dengan kekuatan batinnya. Nyi Roro Kidul muncul dari samudra dan meramalkan bahwa ia dan keturunannya akan menjadi penguasa tanah Jawa, asalkan tetap menjaga hubungan spiritual dengan lautan selatan.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB III

Metodologi Penelitian dan Perancangan

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul* adalah metode kualitatif. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mendukung proses pengumpulan data yang bersifat deskriptif, seperti melalui studi pustaka, observasi sederhana terhadap preferensi visual anak usia 5–7 tahun, serta wawancara ringan dengan orang tua atau guru. Pendekatan ini membantu penulis memahami konteks visual dan naratif yang sesuai untuk anak tanpa harus melakukan analisis yang kompleks. Menurut Cherry (2024), penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi berdasarkan pengalaman manusia yang nyata

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul* adalah metode observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan dan respon anak usia 5–7 tahun terhadap elemen visual seperti warna, bentuk karakter, dan gaya ilustrasi dalam media buku cerita anak. Sementara itu, studi pustaka dilakukan untuk mempelajari isi cerita rakyat Nyi Roro Kidul dari berbagai sumber, gaya visual ilustrasi yang sesuai untuk anak usia dini, serta teknik dasar pembuatan buku pop-up. Hasil dari observasi akan berupa data primer yang menggambarkan kecenderungan visual anak, sedangkan hasil dari studi pustaka akan berupa data sekunder yang mendukung penyusunan narasi, visualisasi, dan struktur halaman. Kedua data tersebut akan dipilih dan digunakan sesuai kebutuhan dalam proses perancangan agar hasil akhir dapat diterima dengan baik oleh target pengguna.

3.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam *Perancangan Pop-up book Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul sebagai Media Edukasi Anak Usia 5–7 Tahun* mengacu pada pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang

mencakup lima tahapan sistematis: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

a. Analyze (Analisis)

Data dikumpulkan melalui observasi terhadap minat anak-anak terhadap buku cerita dan studi literatur mengenai ilustrasi, cerita rakyat, dan perkembangan anak. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan permasalahan dan arah perancangan.

b. Design (Desain)

Dilakukan penyusunan alur cerita, pemilihan gaya ilustrasi, format buku, teknik lipatan, dan elemen interaktif yang sesuai dengan usia target.

c. Development (Pengembangan)

Sketsa dan naskah dikembangkan menjadi mockup. Ilustrasi karakter, latar, dan pop-up diproduksi lalu diuji dari segi struktur dan daya tarik visual.

d. Implementation (Implementasi)

Produk buku diuji coba secara terbatas kepada anak-anak usia 5–7 tahun melalui sesi baca langsung sambil mengamati keterlibatan mereka.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dari hasil pengamatan dan masukan untuk menyempurnakan buku sebagai media pembelajaran berbasis cerita rakyat.

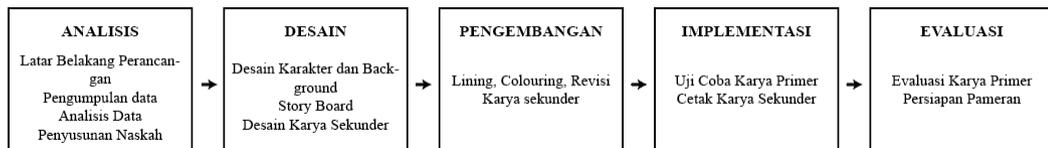
3.4 Metode Analisis

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berfokus pada pengolahan data non-numerik melalui proses pengumpulan, reduksi, dan interpretasi informasi yang diperoleh dari hasil observasi dan studi pustaka. Menurut Im et al. (2023), analisis data kualitatif dilakukan dengan mengorganisir dan mengkategorikan informasi secara sistematis untuk memahami fenomena yang belum banyak terungkap serta memberikan wawasan baru berdasarkan narasi dan

temuan lapangan. Dengan metode ini, data yang diperoleh akan dipilah berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan perancangan, yaitu menyusun struktur cerita, ilustrasi, dan konsep visual *pop-up book* yang tepat untuk memperkenalkan cerita rakyat Nyi Roro Kidul kepada anak usia 5–7 tahun.

3.5 Bagan Alir Perancangan

Berikut merupakan bagan alir dari "Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun" yang akan dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.1 Bagan Alir Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

3.6 Strategi Perancangan

Dalam proyek *Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5–7 Tahun*, pendekatan yang digunakan adalah strategi perancangan siklik (*cyclic strategy*), yaitu strategi iteratif yang memungkinkan setiap tahap desain untuk dievaluasi dan diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Strategi ini tercermin dalam proses yang dimulai dari penyusunan naskah, desain karakter, pembuatan storyboard, hingga konstruksi struktur pop-up dan uji coba. Setiap tahap disertai dengan titik evaluasi yang memungkinkan revisi apabila hasil belum sesuai, sehingga memastikan kualitas visual, naratif, dan interaktif dari buku yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pendekatan ini dinilai efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan edukatif.



Gambar 3.2 Cyclic Strategy
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.7 Target Geografis dan Demografis

Berikut merupakan segmentasi target audiens pada "Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun", yang dikelompokkan berdasarkan aspek demografis dan geografis:

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 5-7 tahun
- c. Pendidikan : Taman Kanak-Kanak dan PAUD

2. Geografis

- a. Segmentasi Primer : Masyarakat Kota Malang
- b. Segmentasi Sekunder : Masyarakat Indonesia

3.8 Indikator Capaian

Ada beberapa indikator yang digunakan sebagai acuan keberhasilan Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun, yaitu berupa:

Tabel 3.1 Tabel Indikator Capaian Penelitian

No	Jenis Luaran			Indikator capaian (kuantitas, kualitas dan/atau spesifikasi teknis)
	Jenis	Kategori	Sub Kategori	
1	Desain/ Purwarupa	Media Cetak	Ilustrasi dua dimensi	1 (satu) desain dalam bentuk <i>pop-up book</i>
2	Desain/ Purwarupa	<i>Merchandise & Multimedia</i>	Packaging buku pop up	1 (satu) desain
			Stiker	
			Kartu Koleksi	
			Acrylic Stand	
			Poster	
			Pin	
			Gantungan Kunci	
			X Banner	
			Tumblr	
			Display Background	
3	Laporan Tugas Akhir	-	-	Laporan <i>digital</i> TA sebagai syarat pengajuan ujian
4	Pameran & Aktivasi	<i>Merchandise & Multimedia</i>	Book display	1 (satu) <i>set</i> untuk keperluan pameran

5	Naskah Publikasi Ilmiah	-	-	1 (satu) naskah jurnal nasional
---	-------------------------	---	---	---------------------------------

3.9 Jadwal Kegiatan

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan											
		April			Mei			Juni			Juli		
1	Penyusunan Proposal	■	■	■									
2	Pengumpulan data		■	■	■								
3	Penyusunan Naskah			■	■	■							
4	Sketch & layouting				■	■	■						
5	Lineart, coloring, pemilihan typography					■	■	■	■				
6	Prototyping <i>paper engineering</i>						■	■	■	■			
7	Printing & finishing									■	■	■	■
8	Penyusunan laporan Tugas Akhir									■	■	■	■

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB IV

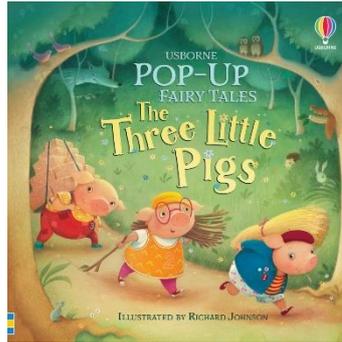
Identifikasi dan Analisis Data

4.1 Identifikasi dan Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan buku pop-up Legenda Nyi Roro Kidul dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan meninjau berbagai buku cerita anak yang telah beredar di pasaran, terutama yang memiliki format pop-up dan ditujukan untuk anak usia 5–7 tahun. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami kecenderungan visual yang disukai anak, seperti penggunaan warna, gaya ilustrasi, tata letak halaman, serta bentuk interaktif yang menarik. Selain itu, studi pustaka dilakukan untuk memperdalam pemahaman mengenai cerita rakyat Nyi Roro Kidul, prinsip-prinsip ilustrasi anak, serta teknik dasar pembuatan buku pop-up. Hasil dari kedua metode ini menjadi dasar dalam merancang konten visual dan struktur buku agar sesuai dengan karakteristik target pengguna dan nilai budaya yang ingin disampaikan.

4.1.1 Pengumpulan Data dan Analisis

Salah satu objek observasi dalam perancangan buku pop-up Legenda Nyi Roro Kidul adalah buku pop-up *The Three Little Pigs* karya Susanna Davidson, yang ditujukan untuk anak usia 4–7 tahun. Buku ini menyajikan cerita klasik dengan format interaktif pop-up yang sederhana namun efektif. Dari pengamatan secara umum, buku ini memiliki struktur cerita yang ringkas dan mudah dipahami, dengan narasi yang berirama serta visual yang ekspresif dan menyenangkan bagi anak. Setiap halaman dirancang agar anak dapat mengikuti alur cerita secara bertahap tanpa merasa terbebani oleh teks yang panjang. Hal ini memberikan referensi penting mengenai cara menyusun cerita yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak usia dini, sekaligus menjaga ketertarikan mereka terhadap alur cerita.



Gambar 4.1 Buku The Three Little Pigs

Sumber: <https://usborne.com/row/pop-up-three-little-pigs-9781474939577>

Dari sisi desain, ilustrasi yang digunakan dalam buku ini tampil ramah anak, dengan karakter yang memiliki ekspresi jelas dan bentuk sederhana. Selain itu, penggunaan elemen pop-up seperti rumah yang muncul dalam bentuk tiga dimensi, pintu yang bisa dibuka, dan interaksi sederhana lainnya memberikan pengalaman membaca yang lebih hidup. Mekanisme ini memperlihatkan bahwa elemen interaktif dalam buku pop-up dapat mendukung keterlibatan anak secara visual dan taktis, tanpa harus menggunakan teknik yang terlalu kompleks. Pengamatan ini memberikan masukan penting bagi perancangan buku Legenda Nyi Roro Kidul, khususnya dalam menentukan panjang cerita, gaya ilustrasi, dan bentuk pop-up yang aman serta sesuai dengan karakteristik usia 5–7 tahun.

Dalam perancangan buku pop-up Legenda Nyi Roro Kidul untuk anak usia 5–7 tahun, pendekatan studi pustaka dilakukan untuk membangun narasi dan visual yang relevan dengan konteks budaya serta psikologi perkembangan anak. Salah satu sumber utama yang dijadikan rujukan adalah artikel ilmiah karya Damayanti dan Taum (2024), yang mengklasifikasikan legenda Nyi Roro Kidul ke dalam dua versi naratif. Perancangan ini mengadopsi versi B, yang mengisahkan tokoh Nyi Roro Kidul sebagai Dewi Kadita dari Kerajaan Pajajaran. Dalam versi ini, Kadita merupakan putri Raja Mundingsari yang mengalami penderitaan akibat kutukan ibu tirinya, sebelum akhirnya mengalami transformasi spiritual menjadi penguasa Laut Selatan. Versi ini dipilih karena memiliki struktur narasi yang dramatis namun tetap dapat disederhanakan, serta mengandung nilai-nilai edukatif seperti berlapang dada, menyayangi alam, dan menghargai budaya. Nilai-nilai tersebut relevan untuk

ditanamkan sejak usia dini, dan dapat diartikulasikan secara visual melalui media interaktif yang aman dan menyenangkan bagi anak-anak.

Untuk mendukung visualisasi karakter utama, kajian oleh Damayanti et al. (2020) mengenai visualisasi Nyi Roro Kidul dalam karya seni rupa, khususnya batik pesisir utara Jawa, memberikan referensi penting dalam menggambarkan tampilan tokoh secara kultural dan estetik. Dalam representasi tersebut, Nyi Roro Kidul digambarkan sebagai perempuan agung yang anggun, mengenakan pakaian tradisional Jawa seperti kemben dan kain panjang, dilengkapi dengan atribut mahkota dan selendang yang menunjukkan statusnya sebagai ratu laut. Warna-warna yang digunakan dalam ilustrasi umumnya bernuansa hijau dan biru laut, mencerminkan hubungan spiritual dengan lautan. Visual ini tidak menonjolkan sisi menyeramkan, melainkan menekankan kesan sakral dan elegan, sehingga sesuai untuk dijadikan acuan dalam merancang ilustrasi yang ramah anak. Dengan mengadaptasi pendekatan ini, perancangan visual Nyi Roro Kidul dalam buku pop-up dapat menjaga nilai budaya yang melekat sekaligus menyesuaikannya dengan karakteristik estetika dan sensitivitas anak usia dini.

4.1.2 Sintesis Konsep

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Damayanti dan Taum (2024), tokoh Nyi Roro Kidul diceritakan sebagai Dewi Kadita, putri dari Raja Mundingsari di Kerajaan Pajajaran, yang mengalami penderitaan karena kutukan ibu tirinya dan kemudian melakukan perjalanan spiritual menuju laut selatan hingga akhirnya menjadi penguasa samudra. Sementara itu, berdasarkan artikel Damayanti et al. (2020), visualisasi Nyi Roro Kidul dalam karya seni batik pesisir ditampilkan sebagai sosok perempuan agung yang mengenakan pakaian tradisional seperti kemben dan kain panjang, serta dilengkapi atribut selendang dan mahkota yang memperkuat identitasnya sebagai ratu laut. Dalam visual ini, digunakan warna-warna tenang seperti hijau dan biru laut untuk memperkuat keterkaitannya dengan elemen alam dan spiritualitas masyarakat pesisir.

Dari kedua sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun satu sumber berfokus pada narasi cerita dan yang lain pada representasi visual, keduanya

menampilkan kesinambungan dalam hal penokohan dan citra budaya. Oleh karena itu, penulis memilih untuk mengadopsi latar cerita dari Kerajaan Pajajaran sebagaimana dikemukakan oleh Damayanti dan Taum (2024), serta mengambil pendekatan visual dari karya Damayanti et al. (2020) yang menampilkan Nyi Roro Kidul sebagai figur yang sakral namun tetap anggun. Pendekatan ini dipilih agar narasi dan ilustrasi dalam buku pop-up dapat tetap setia pada akar budaya, namun disesuaikan dengan karakteristik estetika dan psikologis anak usia 5–7 tahun.

4.2 Perancangan dan Pengembangan

4.2.1 Penentuan Judul

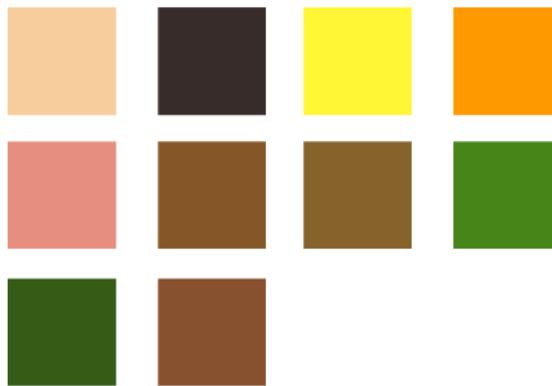
Judul yang digunakan untuk buku pop-up ini adalah *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul*, yang dipilih karena dinilai mampu mewakili inti dari keseluruhan isi cerita. Kata “rahasia” digunakan untuk membangkitkan rasa penasaran dan petualangan dalam diri anak-anak, sehingga mereka terdorong untuk menjelajahi cerita dengan rasa ingin tahu. Frasa Laut Selatan merujuk pada latar utama dalam cerita rakyat Nyi Roro Kidul, sekaligus menjadi penanda geografis yang kuat bagi budaya lokal yang diangkat. Penambahan frasa *Kisah Nyi Roro Kidul* bertujuan untuk memperkenalkan tokoh legendaris ini dalam bentuk narasi yang lebih ringan, ramah anak, dan penuh nilai moral.

4.2.2 Konsep Pesan yang Ingin Disampaikan

Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran moral informal yang menyampaikan nilai-nilai kehidupan melalui cerita rakyat Nyi Roro Kidul dalam format pop-up yang interaktif dan ramah anak. Cerita disusun ulang dengan menekankan pesan-pesan moral seperti keberanian menghadapi cobaan, sikap berlapang dada dalam menerima keadaan, penghormatan terhadap alam, serta kecintaan terhadap budaya lokal. Melalui pendekatan visual dan narasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–7 tahun, buku ini diharapkan tidak hanya menjadi bacaan yang menarik, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan karakter positif. Selain itu, buku ini juga berfungsi sebagai media komunikasi antara anak dan orang tua, yang dapat membuka ruang diskusi bersama mengenai nilai-nilai kehidupan dengan cara yang ringan dan menyenangkan.

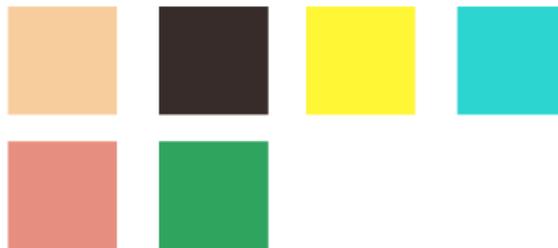
4.2.3 Pemilihan Warna

Warna dalam perancangan ini dipilih untuk mendukung karakteristik visual yang ramah anak serta memperkuat nuansa cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan warna juga berfungsi untuk membedakan tiap karakter dan latar secara konsisten, sehingga memudahkan anak dalam mengenali tokoh serta memahami suasana cerita. Palet warna berikut disusun sebagai acuan utama dalam keseluruhan ilustrasi buku pop-up ini.



Gambar 4.2 Palet Warna Kadita

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4.3 Palet Warna Nyi Roro Kidul

Sumber: Dokumentasi Penulis

4.2.4 Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan ini adalah Quicksand, sebuah jenis huruf sans serif dengan karakter bentuk membulat, ringan, dan bersahabat secara visual. Pemilihan font ini disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 5–7 tahun yang masih dalam tahap awal belajar membaca, sehingga keterbacaan menjadi aspek utama. Bentuk huruf yang lembut dan tidak tajam memberikan kesan ramah serta menyenangkan, mendukung suasana cerita yang ringan namun bermakna. Selain itu, tampilannya yang modern dan sederhana memudahkan integrasi antara teks dan

ilustrasi, tanpa membuat halaman terlihat padat atau membingungkan. Dengan demikian, penggunaan font Quicksand diharapkan dapat membantu anak-anak memahami narasi secara nyaman sekaligus menambah nilai estetika dalam keseluruhan perancangan.

Quicksand

Gambar 4.3 Font Quicksand

Sumber: Google Font

Font Glook juga digunakan sebagai jenis huruf pada bagian judul di sampul buku. Pemilihan Glook bertujuan untuk menciptakan kesan elegan, berwibawa, dan kuat secara visual, sejalan dengan tema cerita rakyat yang mengangkat sosok legendaris Nyi Roro Kidul sebagai tokoh utama. Karakter serif pada Glook memiliki bentuk tegas dengan nuansa klasik, yang memberikan dimensi historis dan kultural pada tampilan visual buku, tanpa mengurangi daya tariknya bagi audiens anak-anak. Keberadaan font ini pada judul berperan penting dalam membangun hierarki visual yang jelas, menjadikan judul mudah dikenali dan menarik perhatian sejak pandangan pertama. Selain itu, tampilan Glook yang kontras dengan Quicksand menciptakan komposisi tipografi yang harmonis, di mana kesan naratif yang ringan dalam isi buku tetap berpadu serasi dengan kekuatan visual sampul yang representatif.

Glook

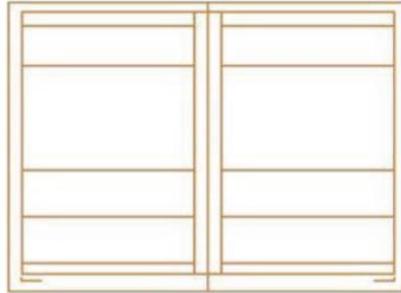
Gambar 4.4 Font Glook

Sumber: Google Font

4.3 Layout

Layout dengan prinsip hierarki dipilih dalam perancangan ini karena memberikan struktur visual yang jelas dan intuitif bagi pembaca anak usia 5–7 tahun. Layout ini menempatkan elemen-elemen utama seperti karakter, ilustrasi pop-up, dan judul bab secara dominan dan terarah, sehingga anak dapat langsung memahami mana bagian cerita yang penting. Dalam konteks buku pop-up, penggunaan hierarki visual juga membantu mengarahkan perhatian anak kepada elemen interaktif seperti lipatan, tab tarik, dan bagian yang bisa dibuka, tanpa

mengurangi kenyamanan dalam membaca teks narasi. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Kusumowardhani & Maharani (2022), layout yang baik harus mempertimbangkan penempatan visual untuk memperjelas tingkatan informasi, dan dalam buku anak, ini penting agar cerita bisa diikuti dengan lancar sekaligus menyenangkan secara visual.



Gambar 4.5 Hierarchical Grids

Sumber: Kusumowardhani & Maharani (2022)

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB V

Visualisasi Desain

5.1 Hasil Konten dan Materi Tekstual

Konten dan materi tekstual dalam buku ini disusun sebagai bentuk penyampaian ulang cerita rakyat Nyi Roro Kidul yang dirancang khusus untuk anak usia 5–7 tahun. Cerita dikembangkan berdasarkan hasil observasi terhadap buku anak, studi pustaka mengenai cerita rakyat versi Kerajaan Pajajaran, serta eksplorasi media interaktif pop-up sebagai pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Narasi ditulis dengan gaya bahasa sederhana, ritmis, dan komunikatif untuk mendukung daya ingat anak serta membangun ketertarikan terhadap isi cerita. Struktur teks dibagi dalam 12 spread (halaman besar), masing-masing menyampaikan bagian cerita utama dari perjalanan Kadita hingga menjadi Nyi Roro Kidul. Setiap spread dilengkapi dengan fun fact yang disusun untuk memperkaya wawasan anak, baik dari aspek budaya, alam, maupun nilai moral. Cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga sarana untuk menanamkan nilai seperti *berlapang dada, menyayangi alam, dan menghargai budaya lokal* sejak usia dini.

Tabel 5.1 Tabel Materi Tekstual

Halaman	Teks
1	Penggalan 1: Di sebuah kerajaan yang besar dan indah, hiduplah Putri Kadita. Ia manis, baik hati, dan semua orang menyayanginya. Penggalan 2: Rakyat memanggilnya “Putri Matahari” karena wajahnya bersinar cerah.
2	Penggalan 1: Raja menikah lagi dengan wanita cantik. Tapi di balik senyumnya,

	<p>ibu tiri punya niat buruk.</p> <p>Penggalan 2:</p> <p>Raja dan Kadita tak pernah tahu— diam-diam, ia siapkan rencana jahat.</p>
3	<p>Penggalan 1:</p> <p>Malam hari, angin berhembus pelan, membawa sesuatu yang tak terlihat.</p> <p>Penggalan 2:</p> <p>Keesokan harinya, Kadita jatuh sakit. Tubuhnya gatal dan penuh luka. Air tak mampu membersihkan, air mata tak menghapus sedihnya.</p>
4	<p>Raja sangat sedih melihat putrinya menderita, tapi semua penasihat bilang Kadita harus pergi. Dengan langkah pelan dan hati yang tabah, Kadita meninggalkan istana tanpa kata marah.</p>
5	<p>Kadita berjalan jauh, melewati hutan dan gunung. Ia sampai di tepi laut yang luas dan biru. Angin berbisik lembut, “Masuklah, wahai putri yang baik.”</p>
6	<p>Kadita naik ke kapal kecil dan mulai mendayung. Ombak lembut membawanya ke tengah laut. Lalu, ia melompat ke dalam air.</p>
7	<p>Ajaib! Luka-lukanya hilang.</p>

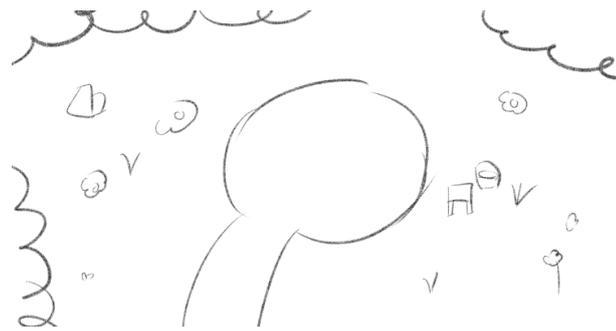
	Kulitnya bersih dan wajahnya bercahaya. Ikan dan ubur-ubur datang menari. Mereka berkata, “Kadita, jadilah ratu kami!”
8	Kadita tersenyum danduduk di singgasana. Ia kini menjadi Ratu Laut Selatan. Ia menjaga semua makhluk laut dengan cinta.
9	Kadita baik pada penjaga laut, tapi marah pada perusak alam. Yuk, jadi seperti Kadita—baik dan cinta lingkungan!

5.2 Desain Buku Ilustrasi Pop-Up

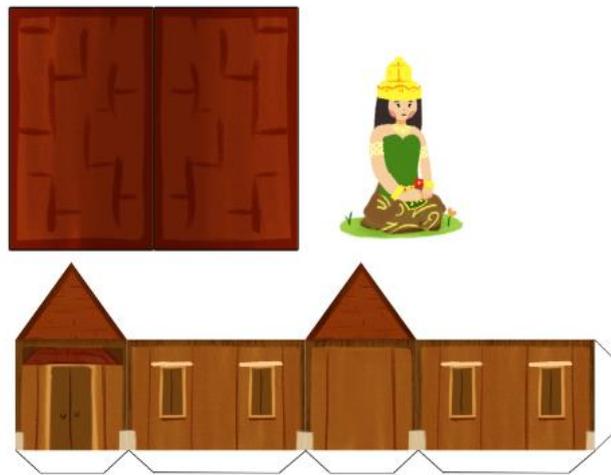
Perancangan ini menghasilkan media utama berupa buku pop-up bertema cerita rakyat Legenda Nyi Roro Kidul yang ditujukan untuk anak usia 5–7 tahun. Buku ini memadukan ilustrasi bergaya kartun dengan narasi pendek yang ramah anak, serta mekanisme lipatan interaktif yang dirancang untuk mendukung keterlibatan dan imajinasi anak. Proses visualisasi dilakukan secara bertahap mulai dari pengembangan konsep visual hingga penyusunan tata letak dan struktur lipatan. Tahapan perancangan meliputi: *thumbnailing*, *rough sketch*, pengembangan karakter, pewarnaan, penataan layout, *paper engineering*, dan finalisasi desain buku pop-up.

5.2.1 Thumbnail dan Rough Sketch

Tahap awal dalam visualisasi adalah pembuatan *thumbnail* dan *rough sketch*. Pada tahap *thumbnailing*, penulis menentukan adegan kunci dari masing-masing *spread* cerita yang dirasa paling representatif untuk divisualisasikan. Tiap *thumbnail* menggambarkan komposisi awal dan alternatif gagasan visual untuk kemudian dipilih yang paling sesuai dengan alur narasi dan tujuan edukatif. Selanjutnya, *rough sketch* dikembangkan dengan mempertimbangkan elemen penting dalam *paper engineering*, seperti posisi lipatan, pop-up utama, dan arah pandang. Pendekatan ini bertujuan untuk menyusun halaman secara efektif agar setiap ilustrasi mampu mendukung pesan cerita dan nilai moral secara menyeluruh. Dokumentasi tahap ini digunakan sebagai dasar pengembangan desain lebih lanjut.



Gambar 5.1 Thumbnailing
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.2 Paper engineering
Sumber: Data Penulis

5.2.2 Developing Character

Dalam proses perancangan, pembuatan karakter utama dilakukan secara paralel dengan tahap *thumbnailing* untuk memastikan kesinambungan antara narasi dan visual. Fokus utama berada pada karakter Kadita sebagai tokoh sentral dalam cerita. Desain karakter dikembangkan dengan gaya visual yang disederhanakan, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak usia 5–7 tahun. Bentuk tubuh, wajah, dan pilihan warna dirancang agar tampil menarik, komunikatif, dan konsisten di setiap halaman. Karakter Kadita dibuat dalam beberapa versi penampilan yang menyesuaikan perkembangan cerita, mulai dari putri kerajaan hingga menjadi sosok Ratu Laut. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan visual yang memikat dan mendukung keterlibatan anak terhadap isi cerita melalui gaya ilustrasi yang ringan dan menyenangkan.



Gambar 5.3 Desain Karakter Nyi Roro Kidul

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 5.4 Desain Karakter Kadita

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.2.3 Paper engineering

Tahap perancangan *paper engineering* dilakukan berdasarkan rencana halaman yang telah ditentukan sebelumnya. Mekanisme lipatan dan elemen interaktif dirancang untuk mendukung cerita serta memperkuat pengalaman visual pembaca. Ragam pop-up yang digunakan dalam buku ini meliputi teknik V-fold, gabungan beberapa V-fold, *parallelogram*, kombinasi *parallelogram* dengan V-fold, serta elemen interaktif seperti *pull tab*. Setiap mekanisme dirancang agar selaras dengan ilustrasi dan teks yang ditampilkan, serta mempertimbangkan kemudahan aktivasi oleh pembaca. Proses ini dilakukan secara bertahap, mulai dari pengujian model lipatan, penyesuaian posisi ilustrasi terhadap sistem mekanik, hingga perakitan awal untuk memastikan fungsi visual dan struktur berjalan secara optimal.

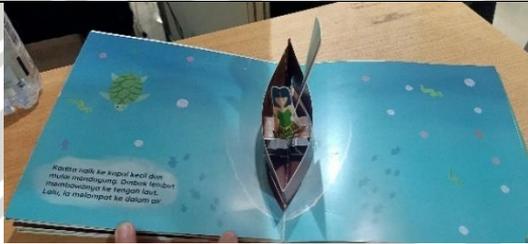
5.2.4 Desain Final

Desain final merupakan tahap akhir dari keseluruhan proses visualisasi buku pop-up yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh elemen mulai dari

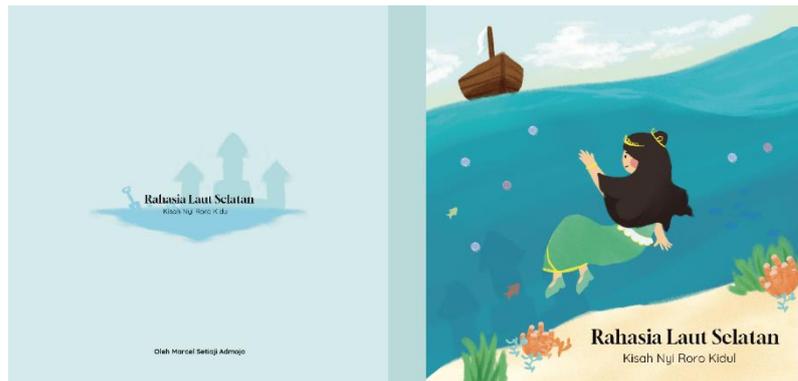
ilustrasi, layout, mekanisme lipatan, hingga penempatan teks disusun menjadi format siap cetak. Buku dirancang dalam ukuran 20 x 20 cm dengan total 12 halaman pop-up yang merepresentasikan alur cerita secara utuh. Seluruh halaman dicetak pada kertas Ivory 300 GSM untuk memberikan kekuatan struktural yang sesuai dengan kebutuhan sistem pop-up, sekaligus mempertahankan kualitas visual dari warna dan ilustrasi yang telah dibuat. Desain akhir ini menjadi bentuk konkret dari hasil perancangan dan siap digunakan sebagai media naratif interaktif.

Tabel 5.2 Desain Final “Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul”

Halaman	Desain	Jenis Pop-Up yang Digunakan
1		Angled V Fold & Parallelogram
2		Dissolve
3		The Strap
4		Parallelogram

	 <p>Raja sangat sedih melihat putrinya mendidih, Jadi semua perasabih ibing kadira bersa panga. Dengan langkah pelan dan hati yang rubah, Kadira menanggukahu istana tanpa kerta evuah.</p>	
5	 <p>Kadira berbalah suka, melalui hutan dan gunung, ia sampai di tepi dan sangat suka dan berta. Angin berbalah lembut, "Hassakoh, walaupun yang suka."</p>	Automatic Pull Strips
6	 <p>"Kadira nak ke kapal kecil dan maka mabangung. Dombak dan manchawang ke tengas dan. Lain, ia malampat ke dalam air."</p>	Open Topped Shapes
7	 <p>Kadira Lika-ukanya hilang Kadira berlari dan wadahnya bercahaya. Beri dia ubat ubat diting merah. Hawa berkapas, "Kadira, jadian raku komar"</p>	Pull Strips
8	 <p>Kadira berenang dan dombak di sampingnya. Ia bisa menipu. Benda yang kadira. Ia menipu semua makhluknya. Tapi dengan cara.</p>	Multiple V Folds

9		Parallelogram
---	--	---------------



Gambar 5.5 Cover Buku Rahasia Laut Selatan : Nyi Roro Kidul

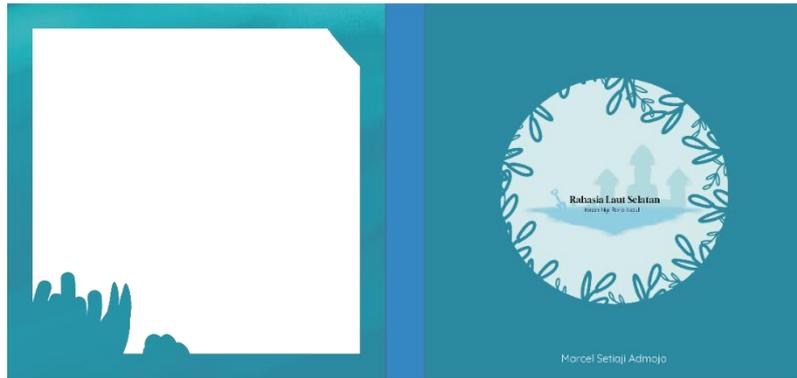
Sumber: Dokumentasi Penulis

5.3 Desain Media Pendukung

Media pendukung dirancang sebagai bagian dari strategi visual dan edukatif yang memperkuat daya tarik buku pop-up serta memperluas jangkauan interaksi anak dengan konten cerita. Media-media ini hadir sebagai elemen pelengkap yang dapat digunakan secara fungsional maupun sebagai sarana promosi.

5.3.1 Packaging buku pop up

Kemasan buku dirancang secara khusus agar mampu melindungi isi buku pop-up sekaligus menambah nilai visual saat produk diterima. Desain packaging menampilkan ilustrasi karakter utama dan elemen laut sebagai identitas visual buku. Selain berfungsi sebagai pelindung, kemasan juga dibuat ramah anak dan mudah dibuka-tutup.



Gambar 5.6 Packaging Buku Rahasia Laut Selatan : Nyi Roro Kidul

Sumber: Data Penulis

5.3.2 Acrylic Stand

Acrylic Stand merupakan media bantu presentasi berbahan akrilik yang bersifat transparan, kokoh, dan memiliki tampilan bersih secara visual. Dalam konteks perancangan buku pop-up *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul*, benda ini membantu menampilkan buku dalam posisi tegak, sehingga memudahkan anak-anak usia 5–7 tahun untuk melihat ilustrasi dan elemen pop-up tanpa harus memegang langsung buku tersebut.

Bentuknya yang sederhana namun estetik memberikan ruang pandang yang jelas dan tidak mengalihkan perhatian dari isi buku. Keberadaan acrylic stand dapat meningkatkan keterlibatan visual anak-anak terhadap cerita, mendorong rasa ingin tahu, serta membantu mereka lebih fokus dalam mengamati detail cerita dan ilustrasi, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan literasi visual dan imajinasi di usia dini.



Gambar 5.7 Acrylic Stand

Sumber: Data Penulis

5.3.3 Poster

Poster dalam perancangan buku pop-up *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul* berfungsi sebagai media visual dua dimensi yang menampilkan representasi isi buku secara ringkas dan menarik. Poster ini memuat elemen ilustratif yang selaras dengan gaya visual buku, seperti karakter utama, nuansa laut, serta tipografi yang ramah anak, sehingga mampu menciptakan daya tarik visual yang kuat bagi anak-anak usia 5–7 tahun.

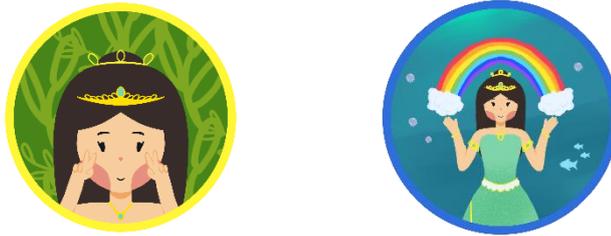


Gambar 5.8 Poster
Sumber: Data Penulis

5.3.4 Pin

Media pendukung lainnya adalah pin yang berfungsi sebagai aksesori yang dapat disematkan pada pakaian, tas, atau barang pribadi anak. Bentuknya yang menarik dan mudah dikenali menjadikannya media yang menyenangkan sekaligus efektif dalam membangun kedekatan visual terhadap karakter atau cerita yang diangkat.

Selain sebagai hiasan, pin juga memiliki peran sebagai media promosi. Ketika dikenakan, pin dapat menarik perhatian anak-anak lain dan memicu rasa ingin tahu terhadap cerita atau karya yang merepresentasikannya. Dengan demikian, pin mendukung penyebaran cerita secara tidak langsung melalui interaksi sosial dan visual.



Gambar 5.9 Pin

Sumber: Data Penulis

5.3.5 Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media turunan yang berfungsi sebagai aksesoris fungsional sekaligus visual, yang dapat disematkan pada tas, ritsleting, atau tempat pensil anak. Bentuknya yang menarik dan mudah dibawa menjadikannya sarana efektif untuk memperkenalkan elemen visual dari cerita secara berkelanjutan dalam aktivitas sehari-hari anak.



Gambar 5.10 Pin

Sumber: Data Penulis

5.3.6 Kartu Koleksi

Kartu koleksi merupakan media visual berbentuk lembaran yang menampilkan ilustrasi karakter dengan tampilan yang menarik secara visual. Setiap kartu dirancang untuk membangkitkan ketertarikan melalui elemen ilustrasi yang kuat, sementara bagian belakang kartu menampilkan identitas visual berupa logo sebagai penanda karya.



Gambar 5.11 Kartu Koleksi

Sumber: Data Penulis

5.3.7 Tumblr

Tumblr merupakan media pendukung berbentuk wadah minum yang dapat digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Keberadaan visual ilustratif pada permukaannya menjadikan benda ini tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga memiliki nilai estetis yang dapat memperkuat keterhubungan dengan karakter atau tema cerita.

Sebagai media yang sering dibawa dan digunakan, tumblr memiliki potensi untuk memperluas jangkauan visual cerita secara tidak langsung. Ilustrasi yang ditampilkan mampu menarik perhatian dan membangkitkan rasa penasaran, sehingga memperkuat eksposur karya dalam konteks keseharian secara konsisten dan berulang.



Gambar 5.12 Pin

Sumber: Data Penulis

5.3.8 Stiker

Stiker merupakan media visual tempel yang menampilkan ilustrasi karakter atau elemen visual dari cerita dalam format yang sederhana dan menarik. Dengan sifatnya yang fleksibel dan mudah diaplikasikan pada berbagai permukaan seperti buku, tas, atau kotak makan, stiker menjadi media yang disukai dan sering digunakan oleh anak-anak dalam kesehariannya.



Gambar 5.13 Stiker
Sumber: Data Penulis

5.3.9 X Banner

X-banner merupakan media visual vertikal yang dirancang untuk menampilkan ilustrasi dan elemen visual utama dari cerita secara besar dan jelas. Dengan komposisi visual yang mencolok dan mudah dikenali dari kejauhan, media ini efektif dalam menarik perhatian dan membangun daya tarik awal terhadap karakter atau tema yang diangkat.

Penggunaan x-banner membantu memperkuat identitas visual karya melalui tampilan yang bersifat representatif dan komunikatif. Visual yang ditampilkan dapat memicu rasa ingin tahu serta membentuk impresi pertama yang kuat, sehingga mendukung terciptanya keterhubungan visual dan emosional terhadap cerita secara cepat dan langsung.



Gambar 5.14 X Banner
Sumber: Data Penulis

5.3.10 Display background

Display background merupakan media visual pendukung berukuran kecil yang digunakan untuk mengisi ruang kosong di sekitar area penyajian karya. Meskipun tidak menjadi fokus utama, kehadirannya berperan penting dalam memperkuat suasana visual secara keseluruhan dan menjaga keselarasan elemen tampilan.

Media ini membantu menciptakan latar yang mendukung narasi visual tanpa mengalihkan perhatian dari objek utama. Dengan motif atau ilustrasi yang selaras, display background memperkaya pengalaman visual dan membangun konteks cerita secara halus, sehingga tampilan keseluruhan menjadi lebih terarah dan menarik.



Gambar 5.15. Display Background
Sumber: Data Penulis

Bab VI

Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul* dilakukan sebagai media edukatif yang menyajikan nilai-nilai moral dan budaya lokal dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Cerita disusun ulang dari versi rakyat yang berasal dari Kerajaan Pajajaran, dengan fokus pada alur yang dapat disederhanakan tanpa menghilangkan esensi nilai budayanya. Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna pastel cerah yang dirancang ramah bagi anak, serta penggunaan mekanisme pop-up seperti V Fold dan Open Topped untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.

Proses perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari studi pustaka, observasi media sejenis, penyusunan naskah, pengembangan karakter, pewarnaan, perancangan layout, hingga penyusunan struktur mekanik dalam bentuk desain akhir. Hasil akhir berupa buku pop-up berukuran 20 x 20 cm sebanyak 9 spread, dilengkapi dengan media pendukung seperti packaging, acrylic stand, hingga gantungan kunci untuk memperluas pengalaman cerita. Buku ini diharapkan mampu menjadi media alternatif dalam memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan komunikatif.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti atau perancang selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam variasi mekanisme pop-up yang lebih kompleks agar pengalaman interaktif menjadi lebih dinamis, namun tetap mempertimbangkan aspek keamanan dan ketahanan bahan. Selain itu, pengembangan media berbasis cerita rakyat lain dengan pendekatan lokalitas berbeda juga sangat potensial untuk memperkaya literasi budaya anak-anak. Pemanfaatan teknologi cetak digital dan integrasi dengan media digital (seperti QR Code untuk audio) juga dapat menjadi arah pengembangan lebih lanjut.

6.2.2 Bagi Universitas

Universitas diharapkan dapat terus mendorong mahasiswa untuk mengangkat tema budaya lokal dalam bentuk visual kreatif seperti buku pop-up, agar potensi cerita rakyat Indonesia tetap terjaga dan relevan di kalangan generasi muda. Selain itu, penting bagi universitas untuk memberikan ruang waktu yang lebih panjang dalam proses perancangan karya tugas akhir atau proyek kreatif. Hal ini diperlukan agar mahasiswa dapat mengeksplorasi lebih mendalam dari segi konten, visualisasi, dan teknis produksi, terutama untuk karya yang melibatkan proses manual dan teknis seperti *paper engineering*. Dukungan dalam bentuk fasilitas pengujian bahan, konsultasi lintas program studi, serta akses terhadap narasumber budaya juga akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas hasil akhir yang dihasilkan mahasiswa.

6.2.3 Bagi Pembaca

Bagi pembaca, khususnya orang tua dan pendidik, diharapkan dapat menggunakan buku ini tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana berdiskusi dan memperkenalkan nilai-nilai seperti berlapang dada, mencintai alam, dan menghargai budaya. Melalui media visual dan narasi yang menyenangkan, buku ini dapat menjadi jembatan awal untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap kekayaan budaya lokal Indonesia secara lebih ringan dan akrab.

Daftar Pustaka

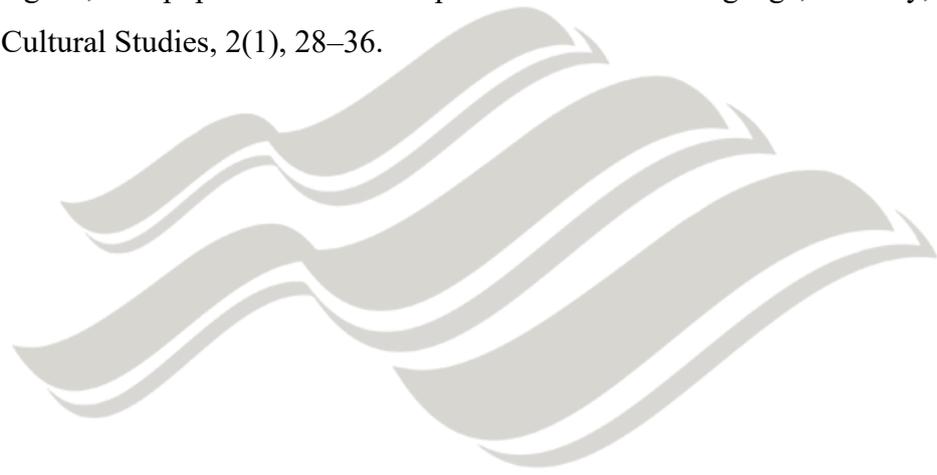
- Apriliyani, Y., Yusmini, Y., & Fitriyah, U. (2023). Penerapan cerita rakyat sebagai penguatan karakter di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 2875–2884. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.2875>
- Backman-Nord, P., Staffans, E., & Nyback, M. (2023). The storycrafting method: A systematic review. *Journal of Early Childhood Education Research*, 12(2), 34–50. <https://doi.org/10.58955/jecer.v12i2.117886>
- Budiningtyas, N. D., Nurgiyantoro, B., & Andayani. (2018). Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya Jawa. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*, 2(1), 285–292. <https://doi.org/10.26740/semnas.v2i1.620>
- Cahyani, D. D., & Sari, M. M. K. (2020). Penggunaan media pop-up book dalam menanamkan pendidikan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 168–174.
- Cherry, K. (2024). What is qualitative research? *Verywell Mind*. <https://www.verywellmind.com/what-is-qualitative-research-2795806>
- Damayanti, F. N. V., & Taum, Y. Y. (2024). Mythological identity and the reconstruction of spiritual values in the legend of Ratu Roro Kidul. *Randwick International of Social Sciences (RISS) Journal*, 5(4), 576–584. <https://doi.org/10.47175/rissj.v5i4.1077>
- El Chidtian, A. S. C. R., Romadhona, M., & Febrianita, R. (2019). Character design with the values of bela negara for kindergarten students in Surabaya. *4th International Seminar of Research Month. NST Proceedings*, 467–474. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0464>
- Im, D., Pyo, J., Lee, H., Jung, H., & Ock, M. (2023). Qualitative research in healthcare: Data analysis. *Journal of Preventive Medicine and Public Health*, 56(2), 101–112. <https://doi.org/10.3961/jpmp.22.471>
- Kusumowardhani, P., & Maharani, S. S. (2022). Book design and layout design process. In H. Nuriman et al. (Eds.), *Proceedings of the Conference on Design and Human (CODH 2022)*, ASSEHR 712 (pp. 245–261). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5_21

- Manfaat, R., & Aulia, D. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. *Al-Khair Journal*, 4(1), 18–31. <https://doi.org/10.55098/alkhair.v4i1.356>
- Melinda, S., & Muzaki, H. (2023, Agustus 31). Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01>
- Munawwarah, S. H., Dewi, R., & Menanti, A. (2023). Pengembangan media pop-up book untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 1024–1032. <https://doi.org/10.29210/1202323375>
- Romeo, R. R., Leonard, J. A., Grotzinger, H. M., Robinson, S. T., Takada, M. E., Mackey, A. P., ... & Gabrieli, J. D. E. (2021). Neuroplasticity associated with changes in conversational turn-taking following a family-based intervention. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 49, 100967. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2021.100967>
- Rohmat, J. (2023). Peran cerita rakyat dalam membangun karakter dan keterampilan bahasa anak usia dini. *Child Kingdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 130–144.
- Siregar, L. M., & Solihin, D. (2021). Pendidikan karakter di era globalisasi. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3793>
- Tarigan, N. A. B., Mailani, E., Simanjuntak, E. B., Simbolon, N., & Faisal. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V tema 2 subtema 1 SD Negeri 106809 Kolam T.A 2022/2023. Universitas Negeri Medan. (Skripsi atau laporan—lengkapi jika ada repositori)
- Universidad Autónoma de Madrid. (2024). La coherencia narrativa impulsa el desarrollo infantil. *myScience*. https://www.myscience.org/news/2024/la_coherencia_narrativa_impulsa_el_desarrollo_infantil-2024-uam

Wardani, H. B., & Wulandari, E. (2023). Designing illustrated children's book for elementary student as a media to introduce lurik. *International Journal of Arts and Social Science*, 6(6), 34–39.

Wilkerson, E. (2022, September 21). The 5 stages of digital illustration: From concept to completion. *CG Spectrum*. <https://www.cgspectrum.com/blog/5-stages-of-digital-illustration>

Andayani, A., & Jupriono, D. (2019). Representation of Nyi Roro Kidul in myth, legend, and popular culture. *Anaphora: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 2(1), 28–36.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Marcel Setiaji Admojo
Nama Panggilan : Marcel
NIM : 332110017
Fakultas : Teknologi dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Universitas : Universitas Ma Chung, Malang
Alamat : Jalan Kepundung no. 49, Malang
No. Ponsel : 083834508301
E-mail : marceladmojo@gmail.com
IPK Terakhir : 3,54



Pendidikan

Nama Sekolah	Kota
TK Shining Star	Malang, Jawa Timur
SD Cor Jesu	Malang, Jawa Timur
SMPK Santa Maria II	Malang, Jawa Timur
SMK Cor Jesu	Malang, Jawa Timur

Pengalaman Organisasi

Organisasi	Waktu	Posisi
UKM Wushu	2022/2023	Sekretaris

Pengalaman Magang

Tempat Magang	Lokasi	Waktu	Posisi
247 Creative Space	Malang, Jawa Timur	5 Agustus 2024 hingga 5 November 2024	Desainer Grafis

Penguasaan Software

Software	Tingkat Penguasaan
Adobe Photoshop	Baik
Adobe Illustrator	Baik
Adobe Premiere	Cukup Baik
Adobe After Effect	Cukup Baik
Microsoft Word	Baik
Microsoft Power Point	Baik
Microsoft Excel	Cukup Baik
Clip Studio Paint	Baik

Bidang Ahli

Bidang	Tingkat Keahlian
Desain Grafis	Baik
Ilustrasi	Baik
Video Editing	Cukup Baik
Fotografi	Cukup Baik

Demikian riwayat hidup yang dibuat dengan sebenar-benarnya.

Malang, 31 Juli 2025

Marcel Setiaji Admojo

332110017

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

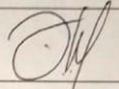
**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

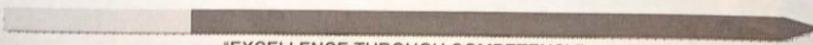
Universitas Ma Chung
Soengeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
fta@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	Marcel Setiaji Amojjo	
NIM	:	532110017	
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual	
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Buku Cerita Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nyi Roro Kidul Untuk Anak Usia 5-7 Tahun	

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Senin, 14 April 2025	Bimbingan Judul Tugas Akhir	
2	Rabu, 16 April 2025	Bimbingan Mengenai Output Tugas Akhir	
3	Jumat, 25 April 2025	Bimbingan Bab 1	
4	Senin, 28 April 2025	Bimbingan Bab 1 (Revisi)	
5	Jumat, 2 Mei 2025	Bimbingan Bab 2 dan 3	
6	Senin, 26 Mei 2025	Bimbingan karya 1	
7	Selasa, 10 Juni 2025	Bimbingan karya 2	
8	Jumat, 20 Juni 2025	Bimbingan karya 3	
9	Senin, 23 Juni 2025	Bimbingan Bab 4	
10	Selasa, 24 Juni 2025	Bimbingan karya 4	



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lampiran 3 Lembar Partisipasi Seminar Hasil TA



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

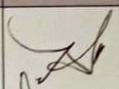
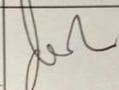
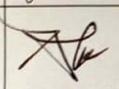
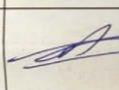
**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Purcak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Email)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD11

LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Marcel Setiaji Admojo		
NIM	: 332110017		
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual		

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Senin, 29 Juli 2024	Gracia violetta Wibowo	Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Sebagai media Pengenalan Inkonturas, Jawa - Tionghoa di Jawa Timur untuk Anak Berusia 9-13 Tahun	
2	Rabu, 31 Juli 2024	Maria Elfreda	Perancangan Buku Hasil fotografi Esai Relies Card: Penataran Untuk memperkalkan Cerita Pajji Bagi Pembaca Usia 20-30 Tahun	
3	Rabu, 31 Juli 2024	Laurentius Helios Tino Harjanto	Redesain User Interface dan User Experience website aplikasi mobile, dan Tablet untuk meningkatkan daya guna OTA Djekni.com	
4	Jumat, 2 Agustus 2024	Katherin Agatina Sulianto	Perancangan Re-Branding UMKM BakkeDay.co di kota Malang Dengan Metode Hasil MoSer untuk Meningkatkan Brand Awareness	
5	Jumat, 2 Agustus 2024	Stephen Alfando Calvin	Perancangan Intellectual Property karakter yang Mengadaptasi SoSoe Garuda dengan Media 3d Modelling	
6				
7				
8				
9				
10				



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lampiran 4 Tampilan Saat Pameran Tugas Akhir



UNIVERSITAS
MA CHUNG