



Arty 5 (2) (2016)

Arty: Journal of Visual Arts

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK DI JAWA TENGAH

Riski Herwantoni[✉] Drs. Syakir, M.Sn., Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Jurusan Seni Rupa, Prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2016
Disetujui Juli 2016
Dipublikasikan Juli 2016

Keywords:

**Design; Pop-up Book;
Media; Traditional
Games; Childern**

Abstrak

Tujuan dari proyek studi ini menciptakan media alternatif yang menarik untuk mengenalkan kepada anak-anak tentang permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah melalui gambar ilustrasi buku *pop-up*. Pelaksanaan berkarya dilakukan untuk mengumpulkan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Metode berkarya di dalam berkarya ini terdiri dari media berkarya dan proses berkarya. Setelah proses berkarya dilanjutkan dengan analisis karya. Dalam menganalisis karya terdapat 3 aspek, yaitu: aspek estetis, aspek komunikasi, dan aspek kinetik. Selain menganalisis karya penulis juga mendeskripsikan karya. Dalam proses pembuatan karya melalui tahap pembuatan sket, pembuatan *dummy*, pembuatan desain hasil akhir, pencetakan, pemotongan hingga pemasangan serta penjilidan. Sampai pada tahap produk tersebut siap dipamerkan dan diperjualbelikan. Proyek studi ini menghasilkan perancangan buku *Pop-up* ilustrasi permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah

Abstract

The purpose of this study project creates an interesting alternative media to introduce to children about traditional games in Central Java through illustrations pop-up books . Implementation of the work done to collect data in order to get his answers to the points of how the work was created or produced . Methods work in this work consists of media work and working process . After working process continued with the analysis of the work . In analyzing the work there are three aspects , namely : aesthetic aspect , the aspect of communication , and kinetic aspects . In addition to analyzing the work of the authors also describe the work . In the process of creation of the work through the stages of making of the sketch , manufacture dummy design, manufacturing final results , printing , cutting up the installation as well as bindery . Up on the stage of the product was ready to be exhibited and sold. This study project resulted in the design of Pop-up book illustrations of traditional children's games in Central Java.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-7516

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: herwantoni07@gmail.com

PENDAHULUAN

Arus perkembangan teknologi membuat permainan yang sekarang ini banyak dimainkan oleh anak-anak adalah permainan modern seperti *video game*, *gadget*, dan sebagainya. Anak-anak dalam kesehariannya cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Ini menjadi ancaman bagi eksistensi permainan tradisional, khususnya di Jawa Tengah.

Arus perkembangan teknologi yang membuat anak-anak di Indonesia beralih kepada permainan-permainan modern, dapat menjadi ancaman bagi kelangsungan budaya permainan tradisional, khususnya di pulau Jawa. Hal tersebut dapat dipahami, mengingat pulau Jawa merupakan pulau utama di Indonesia dan perkembangan (misalnya dalam hal teknologi) banyak terjadi di pulau Jawa. Sutopo (2004) menambahkan bahwa segenap lapisan masyarakat pulau Jawa sendiri telah cukup terbuka untuk menerima unsur-unsur asing dalam kehidupan mereka, sehingga perkembangan yang terjadi dapat mudah terserap dan menggeser budaya yang telah ada sebelumnya, yang salah satunya adalah permainan tradisional. Akibatnya, permainan tradisional menjadi semakin memudar keberadaannya dari masyarakat. Semakin sedikit yang memainkannya dan semakin sedikit yang masih mengenal permainan tersebut.

Menurut (Sutopo: 2004), permainan tradisional adalah suatu kekayaan budaya yang menjadi daya tarik bagi Jawa Tengah. Oleh sebab itu, mengingat permainan tradisional memiliki arti penting di Jawa Tengah, maka ancaman dari perkembangan teknologi akan sangat terasa bagi

eksistensi permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Mengacu pada pengaruh yang kurang baik dari permainan-permainan modern tersebut, maka sudah selayaknya jika eksistensi dari permainan tradisional harus dijaga. Fitriani (2009) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang mampu mengedukasi anak-anak secara positif serta permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial dan berempati.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak adalah melalui media seperti buku, televisi, dan sebagainya. Media buku bisa menjadi alternatif solusi karena buku mudah diperoleh dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lama. Buku merupakan salah satu karya dalam kategori media tercetak komunikatif yang tepat dan sangat diminati karena berbagai keunggulan yang dimiliki serta menyimpan banyak informasi di dalamnya.

Inovasi pada media buku sangat diperlukan supaya media buku semakin menarik minat anak-anak untuk membacanya. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan adalah dengan buku *pop-up* ilustrasi. Buku *Pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau gerak kinetik dan berunsur tiga dimensi. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya sehingga informasi yang ada di dalamnya dapat lebih efektif tersampaikan ke pembacanya.

Buku *Pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau gerak kinetik dan berunsur tiga

dimensi. Buku *Pop-up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, kadang juga terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser sehingga bagian tersebut dapat berubah posisi (Sabuda).

Pemilihan gaya *Pop-up* ini diharapkan agar anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut, sehingga penyerapan akan alur ceritanya lebih mudah dipahami dan dimengerti. Buku *Pop-up* sangat menarik bagi anak, karena di dalamnya terdapat eksplorasi bentuk gambar yang bervariasi baik jenis maupun warna. Pembuatan buku *Pop-up* permainan tradisional dapat dijadikan contoh sebuah bentuk buku cerita dengan sajian visual yang menarik dibanding dengan jenis buku lainnya.

Buku yang ditujukan untuk anak usia dini lebih ditekankan kepada tujuan pengenalan pada sesuatu. Misalnya, pengenalan bentuk, huruf, profesi, binatang, transportasi dan benda-benda yang berada di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat gambar ilustrasi *Pop-up* yang dikemas dalam bentuk buku. *Pop-up* merupakan sebuah teknik yang diterapkan dalam gambar ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi.

Pada proyek studi ini penulis membuat buku *pop-up* yang mengenalkan kepada anak-anak tentang ragam dari permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah. Buku ini berisi 10 macam permainan tradisional yang terdiri dari: gobag sodor, gasing, layang-layang,

dakon, engklek, egrang, bekel, kelereng, benthik, dan ular naga.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain komunikasi visual, ilustrasi buku *pop-up*, dan macam permainan tradisional. Teori-teori tersebut menjadi dasar untuk proyek studi perancangan buku *pop-up* ilustrasi permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna serta tata letak dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. (Kusrianto, 2009:2)

Jadi pada dasarnya desain komunikasi visual yaitu segala macam bentuk penyampaian informasi menggunakan bahasa visual atau gambar yang berfungsi menginformasikan, mengajak, hingga mem-pengaruhi perilaku *target audience* sesuai tujuan dari penyampai pesan. Aspek visual yang tersusun terdiri dari ilustrasi, teks, tata letak, warna dan yang lainnya sesuai dengan kaidah ilmu tata rupa dan bentuk. Isi informasi atau pesan disampaikan secara lugas namun tetap menggunakan cara-cara yang estetik dan menarik. Unsur-unsur visual yang kuat dapat menjadi pusat perhatian bagi *target audience* untuk mengetahui lebih jauh isi informasi yang disampaikan.

Kusmiyati (dalam Marhendra, 2010) berpendapat bahwa Ilustrasi

gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Lebih lanjut dijelaskan oleh Mahendra bahwa gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan di mana ilustrasi itu dikumpulkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Rahman, 2010).

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan karya dalam bentuk visual yang dibuat dengan teknik rupa menggunakan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip berkarya seni rupa. Tujuan pembuatan karya ilustrasi adalah untuk menggambarkan suatu kejadian atau ide baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna/dipahami oleh pengamat.

Fungsi ilustrasi secara rinci dijelaskan oleh Kusmiati (dalam Muharrar, 2003) bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan:

1. Untuk menggambarkan suatu produk
2. Untuk menggambarkan suatu ilusi yang belum pernah ada.
3. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang mustahil.
4. Mencoba menggambarkan ide abstrak.
5. Memperjelas teks.

Seiring perkembangan zaman semakin beragam pula jenis-jenis karya ilustrasi yang muncul. Muharrar (2003:13) menerangkan bahwa ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin.

Ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan. Dengan demikian, gambar ilustrasi merupakan gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Sedangkan menurut Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi visual sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas. Masih menurut Muharrar (2003:44) gambar ilustrasi selain sebagai perwajahan juga berfungsi sebagai daya tarik, hiasan, memperdalam makna, dan memperjelas isi. Sedangkan jenis-jenis gambar ilustrasi buku dibagi menjadi empat. Berikut jenis-jenis gambar ilustrasi buku menurut Muharrar (2003:11-13):

1. "Ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi)
Ilustrasi buku ilmiah merupakan ilustrasi yang

digunakan untuk menjelaskan teks buku ilmu hayat, ilmu bumi, ilmu purbakala, ilmu teknik dan sebagainya. ilustrasi buku ilmiah bermaksud memberikan informasi yang berdasarkan pendekatan ilmiah yang digarap dengan kehati-hatian seperti misalnya gambar karang laut, mesin, atau berupa cara kerja suatu sistem.

2. Ilustrasi buku kesusasteraan

Ilustrasi buku kesusasteraan merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan subjek yang bersifat imajinatif seperti puisi, cerpen atau novel. Gambar ilustrasi diharapkan membentuk suasana, gambaran yang mengurai cerita sehingga berkesan dramatis.

3. Ilustrasi buku anak-anak

Ilustrasi buku anak-anak merupakan gambar ilustrasi pada buku yang khusus dibuat untuk anak-anak. Gambar ilustrasi bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformasi dengan pendekatan kreatif dan segar.

4. Ilustrasi buku komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas terdapat dua jenis yang sifatnya berbeda yaitu cergam dan komik. Cergam merupakan cerita bergambar yang berperan lebih dominan teks, sedangkan gambar ilustrasi berperan sebagai pelengkap. Komik merupakan kebalikan dari cergam yaitu gambar ilustrasi yang berperan dominan sehingga tanpa teks pun komik orang sudah bisa mengetahui atau menikmati ceritanya. Corak gambar dalam komik bermacam-macam ada

yang realistis, surealis, dan lain-lain.”

Menurut Montanaro (2009) buku *Pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. *Pop-up* lebih cenderung pada pembuatan secara mekanis bahan kertas yang dapat membuat gambar tampak berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin.

Ada berbagai macam cara dalam membuat *Pop-up*, berikut ini merupakan beberapa mekanisme sederhana dalam membuat *Pop-up*, yang terdiri dari *v-fold mechanism*, *internal stand mechanism*, *rotary mechanism*, *mouth* dan *parallel slide mechanism* (Ryan, 2002).

Unsur-unsur dalam buku *Pop-up* terdiri atas dua dimensi, tiga dimensi, dan gerak. Dua dimensi merupakan dua matra atau dua ukuran (panjang dan lebar). Tiga dimensi adalah tiga matra atau tiga ukuran (panjang, lebar, dan tinggi) yang dapat disentuh dan memiliki volume panjang, lebar, dan tinggi. Sedangkan unsur gerak pada *Pop-up* yaitu peralihan tempat atau kedudukan dari sebuah gambar dapat berupa peralihan tempat ataupun bentuk. Jenis buku *Pop-up* ada berbagai macam, beberapa di antaranya adalah transformasi, *volvelles*, buku terowongan/*pep show*.

Permainan tradisional secara umum dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari seni. Seni merupakan salah satu hasil dari budaya suatu masyarakat. Dimana seni sendiri didefinisikan sebagai suatu hasil karya yang diciptakan oleh manusia dengan bakat. Sedangkan kata kesenian

berarti perihal seni, yaitu hal yang berkaitan dengan seni, dengan keindahan. Secara umum, seni atau kesenian dapat terbagi menjadi 4 kategori yaitu seni gerak, seni suara, seni rupa, dan permainan tradisional.

Pada penelitian ini, penulis memaparkan 10 macam permainan tradisional yang terdiri dari: gobag sodor, gasing, layang-layang, dakon, engklek, egrang, bekel, kelereng, benthik, dan ular naga.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan berkarya dilakukan untuk mengumpulkan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Pelaksanaan proses berkarya dapat berjalan lebih rinci, terarah dan sistematis, sehingga karya yang diperoleh dapat menghasilkan karya yang bagus dan tidak menyimpang dari proses-proses bagaimana karya itu dibuat. Metode berkarya di dalam berkarya ini terdiri dari media berkarya dan proses berkarya.

Desain *Pop-up* saat ini sudah berkembang pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi pembuatan desain *Pop-up* semakin mudah dibuat. Melalui komputer dan *software* desain, semua proses pewarnaan dan pengukuran dapat dilakukan dengan mudah. Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya.

Alat yang penulis gunakan dalam proses pembuatan karya proyek studi ini meliputi alat pendukung (seperti pensil, penghapus, penggaris, *drawing pen*, gunting, *cutter*, *cutting pen*, dan

cutting mat), printer scanner Canon MP287, komputer jinjing (ASUS X43U dengan spesifikasi MS Windows 7 Professional, processor AMD, memory RAM 2GB, harddisk 500 GB, dan LCD 14”), modem, software (Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Illustrator CS3). Sedangkan bahan yang digunakan adalah kertas (kertas manila ukuran A4 untuk membuat sket, kertas manila ukuran A3 untuk membuat dami, kertas ivory 230gsm, duplek, kertas sticker vynil glossy, dan kertas CTS laminasi doff), bahan perekat (lem kayu, double tape, dan double foam), dan refill tinta Canon Color.

Tahapan dalam proses berkarya meliputi preliminary planing, penetapan tujuan, analisis khalayak sasaran, proses produksi, dan pasca produksi.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Deskripsi dan analisis merupakan kegiatan membedah karya perancangan buku *Pop-up* ilustrasi permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah. Paparan tersebut disampaikan berdasarkan setiap lembar halaman yang terdapat di dalamnya, meliputi halaman depan, halaman isi, dan halaman belakang pada buku *Pop-up*. Pada buku ini terdapat 10 macam bentuk *Pop-up* yang disesuaikan dengan 10 macam permainan tradisional, yaitu: gobag sodor, gasing, layang-layang, dakon, engklek, egrang, bekel, kelereng, benthik, dan ular naga. Masing-masing bentuk *pop-up* permainan tradisional tersebut nantinya digunakan sebagai acuan dalam proses deskripsi dan analisis karya.

Aspek analisis karya meliputi spesifikasi, deskripsi, dan analisis. Spesifikasi merupakan paparan yang

meliputi tema, ukuran, dan jumlah lipatan buku. Aspek deskripsi merupakan paparan deskriptif tentang tampilan visual buku. Sedangkan aspek analisis meliputi berbagai hal yang berhubungan dengan teknis, estetis dan aspek komunikasi atau pesan. Secara teknik pembuatan buku ini hampir sama seperti mencetak buku pada umumnya. Proses desain sampai mencetak pun sama, yang membuatnya berbeda adalah hasil cetaknya yang berupa partisi bentuk *Pop-up* yang terpisah-pisah sesuai kegunaannya.

Cover depan merupakan halaman yang menjadi pusat perhatian awal. Pada bagian *cover* biasanya digunakan sebagai penanda atau digunakan untuk menjelaskan sebagian isi buku. Judul, tema, nama penerebit, gambar ilustrasi biasanya terdapat dihalaman ini. Selain sebagai penjas isi buku, halaman muka biasanya digunakan sebagai pemikat daya tarik calon pengguna supaya berkeinginan untuk membuka lebih lanjut isi buku tersebut.

Buku *Pop-up* ini ketika dibuka berukuran 84 cm x 30 cm dan diprint menggunakan kertas *Ivory 230 gsm* dengan mesin cetak yang terdapat pada percetakan. Buku ini memiliki sepuluh halaman isi yang mewakili masing-masing permainan tradisional. *Point of interest* yang ada di buku *Pop-up* ini adalah *pop-up* yang menunjukkan ragam/jenis dari permainan tradisional. Sehingga bagi yang membacanya, akan bisa membayangkan seperti apa jenis permainan tradisional tersebut.



Gambar 1: *Pop-up 1*

Pop-up 1 adalah permainan gobak sodor. Pada aspek Estetis, komposisi yang digunakan pada halaman permainan gobak sodor ini cenderung asimetris dengan pusat perhatian berada di tengah. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subjek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Bentuk kotak permainan gobak sodor dan pepohonan dibuat berukuran besar sehingga perhatian pengguna bisa langsung melihat isi buku. Pendekatan gambar yang digunakan adalah ilustrasi *bitmap*, bentuk yang tidak terlalu realistis dipilih supaya terlihat ceria dan pengguna tidak cepat bosan.

Pada aspek Teknis, karya buku ini terdiri dari gambar *bitmap*, bentuk kinetik dan *background* yang terdiri dari berbagai macam warna. Pada bagian *background* terdapat gambar rerumputan, pohon, dan pagar. Pemilihan gambar rerumputan, pohon, dan pagar tersebut bertujuan untuk menyelaraskan dengan suasana yang mendominasi pada halaman *pop-up 1* ini.

Pada aspek Komunikasi, halaman *pop-up* pertama terdapat enam tokoh anak laki-laki yang sedang bermain gobak sodor. Mereka berenam berada pada posisi di atas garis kotak permainan gobak sodor. Mereka berenam terbagi ke dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri

dari 3 anak. Kedua pasang kelompok ini posisinya saling berhadapan satu sama lain dengan kedua tangan terbuka untuk memberikan kesan bahwa mereka sedang bermain gobag sodor dan sedang saling menghadang. Ekspresi keenam tersebut menunjukkan keceriaan saat bermain gobag sodor. Pada halaman ini juga terdapat teks yang berisi pemaparan mengenai permainan tersebut supaya pembaca mendapatkan tambahan informasi.

Sedangkan pada aspek Kinetis, sebagian besar bentuk lipatan kinetik pada buku *pop-up* ini menggunakan teknik *trellises* dan *V-fold mechanism*. Teknik pada permainan gobag sodor sendiri menggunakan teknik *trellises*, teknik ini dipilih karena pola potongan objek gobag sodor menggunakan pola potongan yang disusun menyerupai bentuk tralis. Teknik ini sangat cocok untuk permainan gobag sodor.



Gambar 1: *Pop-up 2*

Pop-up 2 adalah permainan gasing. Pada aspek Estetis, komposisi yang digunakan pada halaman permainan gobag sodor ini cenderung asimetris dengan pusat perhatian berada di tengah. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subjek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Bentuk kotak permainan gobag sodor dan pepohonan dibuat berukuran besar sehingga

perhatian pengguna bisa langsung melihat isi buku. Pendekatan gambar yang digunakan adalah ilustrasi *bitmap*, bentuk yang tidak terlalu realistis dipilih supaya terlihat ceria dan pengguna tidak cepat bosan.

Pada aspek Teknis, karya buku ini terdiri dari gambar *bitmap*, bentuk kinetik dan *background* yang terdiri dari berbagai macam warna. Pada bagian *background* terdapat gambar pepohonan dan pagar. Pemilihan gambar pepohonan dan pagar tersebut bertujuan untuk menyelaraskan dengan suasana yang mendominasi pada halaman *pop-up 2* ini.

Pada aspek Komunikasi, halaman *pop-up* kedua terdapat dua tokoh anak laki-laki yang sedang bermain gasing. Posisi gasing berada di paling depan dan terdapat efek benturan dari kedua gasing. Efek tersebut untuk memberikan kesan dramatis pada halaman ini. Bentuk gasing dibuat menyerupai bentuk gasing tradisional. Bentuk tersebut mewakili ciri khas permainan tradisional dan juga representasi kebudayaan yang ada di Jawa Tengah. Tokoh anak laki-laki sebelah kiri memakai kaos berwarna merah dan celana berwarna biru. Sedangkan pada tokoh anak laki-laki sebelah kanan memakai kaos berwarna kuning dan celana berwarna ungu. Ekspresi kedua anak laki-laki tersebut menunjukkan kegembiraan saat bermain gasing. Warna kulit pada kedua anak laki-laki memiliki *tone* yang berbeda. Hal tersebut untuk memberikan kesan bahwa kedua anak tersebut berasal dari ras berbeda namun tetap bisa bermain bersama dan menunjukkan keceriaan. Pada halaman ini juga terdapat teks yang berisi pemaparan mengenai

permainan tersebut supaya pembaca mendapatkan tambahan informasi.

Sedangkan pada aspek Kinetis, sebagian besar bentuk lipatan kinetik pada buku *pop-up* ini menggunakan teknik *v-fold mechanism*. Teknik ini dipilih karena lebih menghemat tempat, sehingga pengguna dapat memainkan potongan gambar peraga lebih leluasa. Selain itu teknik ini juga lebih mudah dan tidak cepat rusak, karena hanya mengandung satu lipatan saja. Sehingga ketika buku ini sering dibuka tutup tidak cepat rusak atau sobek.



Gambar 1: *Pop-up 10*

Pop-up 10 adalah permainan ular naga. Pada aspek Estetis, komposisi yang digunakan pada halaman permainan gobag sodor ini cenderung asimetris dengan pusat perhatian berada di tengah. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subjek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Bentuk kotak permainan gobag sodor dan pepohonan dibuat berukuran besar sehingga perhatian pengguna bisa langsung melihat isi buku. Pendekatan gambar yang digunakan adalah ilustrasi *bitmap*, bentuk yang tidak terlalu realis dipilih supaya terlihat ceria dan pengguna tidak cepat bosan.

Pada aspek Teknis, karya buku ini terdiri dari gambar *bitmap*, bentuk

kinetik dan *background* yang terdiri dari berbagai macam warna. Pada bagian *background* terdapat bentuk rumah, rerumputan, dan pagar. Pemilihan gambar bentuk rumah, pagar, dan rerumputan tersebut bertujuan untuk menyelaraskan dengan suasana yang mendominasi pada halaman *pop-up 10* ini.

Pada aspek Komunikasi, halaman *pop-up* kesepuluh terdapat enam tokoh anak-anak yang sedang bermain ular naga. Dua anak laki-laki yang mengenakan kaos berwarna hijau dan kaos berwarna biru, berposisi sebagai terowongan. Anak perempuan yang memakai kaos berwarna kuning telah berhasil melewati terowongan tersebut, sedangkan 3 anak lainnya sedang berbaris hendak memasuki terowongan. Ekspresi mereka berempat menunjukkan keceriaan saat memainkan permainan ular naga ini. Warna kulit pada keempat anak memiliki *tone* yang berbeda. Hal tersebut untuk memberikan kesan bahwa keempat anak tersebut berasal dari ras berbeda namun tetap bisa bermain bersama dan menunjukkan keceriaan. Pada halaman ini juga terdapat teks yang berisi pemaparan mengenai permainan tersebut supaya pembaca mendapatkan tambahan informasi.

Pada aspek Kinetis, bentuk lipatan kinetik pada buku *pop-up* ini menggunakan teknik *v-fold mechanism* dan Teknik ini dipilih karena lebih menghemat tempat, sehingga pengguna dapat memainkan potongan gambar peraga lebih leluasa. Selain itu teknik ini juga lebih mudah dan tidak cepat rusak, karena hanya mengandung satu lipatan saja. Sehingga ketika buku ini sering

dibuka tutup tidak cepat rusak atau sobek. Pada bagian rumah menggunakan teknik *basic box*. Teknik ini dipilih karena lebih cocok untuk membentuk sebuah bangunan supaya berkesan seperti tiga dimensi. Dengan memberikan tumpukan atau tingkatan, bentuk bangunan lebih terlihat seperti nyata, sehingga anak dapat mengeksplorasi permainan dengan mengelilingi gedung-gedung tersebut menggunakan potongan gambar.

Buku *Pop-up* ini menggunakan teks dan narasi cerita di ujung dari masing-masing halaman. Tujuannya agar pengguna mendapatkan tambahan informasi mengenai jenis-jenis permainan tradisional berikut cara memainkannya. Sehingga pengguna akan mengerti dan diharapkan bisa memainkan permainan tradisional tersebut di kehidupan nyata.

Cover belakang merupakan halaman yang menjadi pusat perhatian kedua. Biasanya pada *cover* belakang dilihat setelah melihat halaman depan sebelum membuka isi buku. Pada halaman ini biasanya terdapat sinopsis atau gambaran singkat tentang isi buku. Selain itu juga terdapat biodata penulis.

Buku *Pop-up* ini terdiri dari 10 bukaan yang dibuat dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm per bukannya yang mewakili masing-masing permainan tradisional. Tiap bukaan memiliki teknik pop-up yang berbeda-beda sehingga diharapkan pengguna tidak merasa bosan dan menjadi lebih tertarik untuk membukanya.

PENUTUP

Proyek studi ini menghasilkan perancangan buku *Pop-up* ilustrasi

permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah. Tampilan visual buku ini menggunakan warna-warna cerah menyesuaikan dengan kesan ceria pada anak-anak. Komposisi dan penataan ruang pada tiap *Pop-up* berbeda satu dengan yang lain, untuk kinetik *Pop-up* utama dibuat simetri, sedangkan untuk tampilan *Pop-up* lainnya menggunakan komposisi asimetri karena banyak bagian kecil yang harus disusun. *Tipografi* yang digunakan pada halaman *cover* adalah huruf-huruf dengan karakter bulat tanpa kait.

Saran dalam penyusunan proyek studi ini adalah penting bagi penulis untuk membuat suatu karya yang tidak hanya memiliki nilai estetis, namun juga memiliki manfaat. Sehingga karya tersebut tidak hanya selesai sebagai sebuah tugas, melainkan dapat terus berkembang dan bermanfaat bagi orang banyak. Bagi anak-anak sangat penting untuk lebih mengenal macam-macam permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah. Karena bagaimanapun, permainan tradisional harus terus dilestarikan di tengah kemajuan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, Yanti. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Kreativitas Anak*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi S1 Universitas Petra Surabaya.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi offset.
- Kusrianto, Aditya Dewa. 2013. *Perancangan Buku Pop-up*

Cerita Rakyat Bledhug Kuwu.
Skripsi. Universitas Negeri
Semarang.

Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni
Ilustrasi.* Paparan Bahan Ajar.
Jurusan Seni Rupa Desain
Universitas Negeri Semarang.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1.*
Semarang: Jurusan Seni Rupa
Unnes.

Sutopo, Alvin Raditya. 2004.
*"Perancangan Komunikasi
Visual Buku Tentang
Permainan Tradisional Anak-
Anak dari Jawa Tengah Beserta
Media Pendukungnya."* Final
Project. Petra Christian U.

Montanaro, Ann. 2009. A Concise
History of *Pop-up* and Movable
Books
([http://www.libraries.rutgers.e
du/rul/libs/scua/montanar/p-
intro.htm](http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm)). [diakses tanggal 18-
3-2016]

Rahman, 2010. *Ilustrasi.*
[http://bangrahman.blogspot.co
m/2010/01/blog_14.html](http://bangrahman.blogspot.com/2010/01/blog_14.html).
[diakses tanggal 18-3-2016]

Ryan, V. "Pop-up card mechanism."
Technology Student 2002.
<[http://www.technologystudent.
com/designpro/popup1.htm](http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.htm)>.
[diakses tanggal 26-3-2016]

Sabuda, Robert: www.robertsabuda.com
.[diakses tanggal 6-2-2016]

