



Arty 9 (2) (2020)

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

DESIGN OF "PUTRI KUMALA" POP-UP BOOK AS CHILDREN STORYTELLING

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU POP-UP CERITA RAKYAT PUTRI KUMALA SEBAGAI SARANA MENDONGENG UNTUK ANAK

Maulia Rizka[✉], Syakir, Gunadi

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2020

Disetujui Juni 2020

Dipublikasikan Juli 2020

Keywords:

Ilustrasi, Pop-up, Cerita Rakyat, Putri Kumala

Abstrak

Mendongeng merupakan kegiatan positif yang dapat membantu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan mendongeng biasanya dilakukan oleh orang tua atau para pendongeng untuk anak-anak mereka. Cerita rakyat merupakan satu dari sekian banyak topik cerita dalam mendongeng. Namun seiring perkembangannya cerita rakyat sebagai topik dalam mendongeng kian tergeser dengan masuknya budaya asing dari luar. Putri Kumala merupakan salah satu cerita rakyat dari Kabupaten Semarang yang memiliki jalan cerita menarik dan mengandung nilai moral yang dapat diteladani anak. Dalam proyek studi ini penulis ingin memvisualisasikan cerita rakyat Putri Kumala ke dalam sebuah buku *pop-up* sebagai media dalam mendongeng. Buku *pop-up* dapat menawarkan pengalaman baru dalam membaca cerita secara lebih menarik dan interaktif. Dengan diciptakannya buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala ini diharapkan dapat menjadi media yang interaktif bagi orang tua atau para pendongeng dalam menyampaikan sebuah cerita. Sekaligus sebagai sarana pelestarian cerita rakyat daerah setempat.

Abstract

Storytelling is a positive activity that can help stimulate various aspects of child development. Storytelling activities were usually done by parents or storytellers for their children. Folklore is one of many stories on the topic of storytelling. But with the development of folklore as a topic in storytelling increasingly displaced by the influx of foreign culture. Princess Kumala is one of the folk stories from the Semarang Regency that has an interesting storyline and contains moral values that can be exemplary. In this study project, the author wanted to visualize the folklore of Princess Kumala into a pop-up book as a media in storytelling. Pop-up books can offer a new experience of reading stories more interestingly and interactively. With the creation of pop-up book, Princess Kumala is expected to be an interactive media for parents or storytellers in delivering a story. As well as a means of preservation of local folklore.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : maulia.rizka@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Bercerita adalah suatu proses kreatif anak-anak dalam masa perkembangannya, dongeng senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek intelektual tetapi juga aspek kepekaan (Asfandiyar, 2007:19). Zaman dahulu kegiatan mendongeng dilakukan orang tua sebagai pengantar tidur untuk anaknya. Cerita yang dikisahkan sebagian besar merupakan cerita rakyat yang menjadi ciri khas daerah tertentu.

Seiring perkembangan zaman, eksistensi cerita rakyat sebagai topik dalam mendongeng lambat laun mulai tergeser dengan cerita yang berasal dari budaya luar. Anak-anak cenderung lebih familiar dengan cerita yang didominasi oleh tokoh luar daripada tokoh dari negeri sendiri. Kenyataannya Indonesia memiliki berbagai cerita rakyat dengan tema beragam yang tak kalah menariknya dengan cerita dari luar negeri. Jawa Tengah sebagai salah satu provinsi di Indonesia menyimpan segudang cerita rakyat yang menarik dan mengandung nilai moral yang tidak kalah dari cerita dari luar.

Kisah Putri Kumala, merupalan salah satu kisah dengan tokoh utama seorang putri yang berasal dari Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Kisah ini awalnya diceritakan turun-temurun secara lisan oleh leluhur di daerah setempat yang kemudian didokumentasikan oleh Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang dalam sebuah buku berjudul “*Kumpulan Cerita Rakyat Kabupaten Semarang*” yang diterbitkan tahun 2009. Hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya pelestarian cerita rakyat daerah Kabupaten Semarang supaya tidak terlupakan.

Buku telah lama digunakan sebagai media dalam bercerita. Sebagian besar buku cerita anak

dilengkapi gambar atau ilustrasi untuk menarik minat baca anak. Rohidi (1984: 87) berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Sedangkan Muharrar (2003:2) menyatakan bahwa terjadi perkembangan baru dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi tidak lagi hanya sebatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas kemudian didefinisikan sebagai “gambar atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik.

Ilustrasi mempunyai berbagai macam bentuk, satu diantaranya adalah *pop-up*. Menurut Ives (2009:9) *pop-up* secara harfiah berarti menambahkan dimensi baru pada buku dan kartu ucapan dengan menggunakan lipatan kertas untuk menciptakan mekanisme yang mengagumkan. Sedangkan menurut Dzuanda (2011 : 11) buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Buku *pop-up* dipilih sebagai media untuk mendongeng karena memberikan pengalaman baru dalam bercerita. Dengan perpaduan antara ilustrasi dan teknik melipat kertas menjadikan buku *pop-up* sebagai media mendongeng yang manarik dan interaktif untuk anak.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Peralatan dan bahan yang digunakan saat pembuatan karya yaitu kertas *buffalo*, kertas *Glossypaper*, pensil 2b, penghapus, selotip, *pen cutter*, penggaris, *cutting mat*, gunting, *scanner*, *Pen Tablet*, laptop, software Adobe Photoshop CS6 dan CorelDRAW X5. Teknik yang digunakan untuk membuat buku cerita bergambar yaitu membuat *dummy pop-up* dan sketsa manual yang kemudian diimport ke dalam komputer, kemudian diberikan warna dengan teknik *digital painting*. Selanjutnya ilustrasi yang sudah jadi dilayout sesuai desain.

Proses Berkarya

Proses pembuatan karya *pop-up* ini mengalami dua tahapan yaitu tahap manual untuk membuat *dummy pop-up* dan tahap digital untuk proses pewarnaan. Proses berkarya meliputi (1) orientasi, (2) pengolahan cerita dan tujuan, (3) analisis khalayak sasaran, (4) pembuatan *storyline*, (5) pembuatan *dummy*, (6) olah digital, (7) *layouting* dan (8) *finishing*. Yang kemudian menghasilkan buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Karya proyek studi disusun dalam rincian sebagai berikut: layout buku cerita, spesifikasi karya (identitas karya) meliputi halaman, ukuran karya, jenis halaman, media tahun pembuatan karya dan teks cerita. Terdapat deskripsi karya secara menyeluruh yang membahas tampilan visual dalam karya tersebut. Selain itu, juga terdapat analisis karya yang membedah berdasarkan aspek teknis, aspek estetis, aspek komunikatif dan aspek ilustratif masing - masing karya yang

ditampilkan dalam buku *pop-up*.

Karya Pop-up 1



Spesifikasi Karya

Halaman : 1 dan 2

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Pada *pop-up* halaman pertama, ketika buku dibuka maka akan menampilkan suasana rumah Warasta Yuana yang dapat dilihat dari berbagai arah. Terdapat *pop-up* berbentuk rumah dengan dikelilingi pepohonan dan semak semak yang tampak asri. Terlihat sosok Warasta Yuana yang sedang berada di depan rumah memegang kapak dan beberapa tumpukan kayu hasil tebangannya. Teks naskah cerita diletakkan pada bagian kiri sebelah bawah dengan menggunakan *background* putih.

Pada karya ini, teknik *pop-up V-fold* digunakan untuk menciptakan konstruksi rumah yang kompleks. Bangunan utama rumah dibuat menggunakan *V-fold* kemudian menambahkan *slot* pada bagian atas untuk meletakkan atap rumah. Sehingga unsur gerak tercipta ketika buku dibuka atap rumah akan bergeser satu sama lain dan bangunan rumah akan berdiri. Objek pohon jati, semak-semak dan Warasta dibuat menggunakan teknik *parallelogram* yang

menempel pada bangunan rumah utama secara paralel. Pada bagian depan ditambahkan ilustrasi warga yang sedang melambai pada warsata dengan teknik *V-fold*. Struktur bangunan rumah dibuat dengan teknik *pop-up* yang kompleks sehingga menampilkan bentuk rumah yang dapat dilihat dari berbagai arah.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up* rumah dan suasana sekitarnya. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Ruang nyata tercipta dalam karya *pop-up* ini yang memiliki panjang, lebar dan bervolume serta dapat dilihat dari berbagai arah. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran kesan kasar pada ilustrasi rumah, pepohonan dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Warna-warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna natural.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah karena menggunakan teknik *Carousel*. Komponen di atasnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah rumah warasta yang terlihat asri sesuai dengan isi dari naskah cerita bagian pertama. Rumah Warasta dibuat dengan ukuran yang cukup besar dan dengan detail *pop-up* yang cukup rumit. Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna

putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 2



Spesifikasi Karya

Halaman : 3 dan 4

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* kedua menampilkan suasana Kerajaan Laut Jawa tempat Ratu Laut Jawa dan Putri Kumala tinggal. Pada karya ini, teknik dasar *floating layers* dengan jenis *over extended platform* digunakan untuk membuat pondasi bangunan istana. Pada bagian atas menggunakan *V-fold* dengan jenis *double V-fold extender* untuk membuat bangunan bergerak naik keatas. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka konstruksi dasar bangunan akan mengangkat bagian atas istana yang awalnya terlipat. Struktur bangunan istana dibuat dengan teknik *pop-up* yang kompleks sehingga menciptakan ilusi ketinggian.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up* istana. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang

lainnya. Ruang nyata tercipta dalam karya *pop-up* ini karena gambar dapat dilihat dari berbagai arah. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran ilustrasi istana, batu karang dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Warna biru dan emas mendominasi bangunan untuk menggambarkan suasana di istana Kerajaan Laut Jawa.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah karena menggunakan *floating layers* sebagai teknik dasar. Komponen di atasnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah bangunan istana yang terbentuk tinggi menjulang ketika halaman dibuka. Istana kerajaan dibuat dengan ukuran cukup besar dan dengan detail *pop-up* yang cukup rumit. Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 3



Spesifikasi Karya

Halaman : 5 dan 6

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Pada *pop-up* ketiga, ketika halaman dibuka maka akan menampilkan adegan Putri Kumala dan Ratu Laut Jawa serta cermin ajaib. Karya *pop-up* ini mengambil *setting* tempat ruang pengilon didalam istana kerajaan.

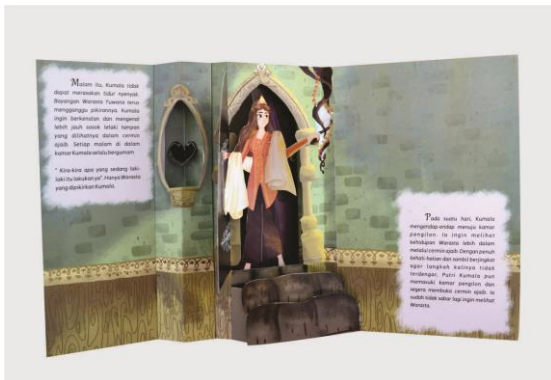
Pada karya ini, teknik dasar *V-fold* dengan jenis *twister* digunakan untuk membuat kontruksi *pop-up* pada cermin ajaib, sehingga membuat cermin tampak berputar ketika halaman dibuka. Pada bagian bawah menggunakan teknik *floating layers* sehingga menciptakan ilusi mengambang pada alas penyangga cermin. Objek pendukung berupa efek asap ditempelkan pada belakang mekanisme *V-fold*. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka cermin ajaib akan berputar dan terangkat keatas disertai dengan gerakan asap yang dinamis. Struktur objek cermin dibuat dengan teknik *pop-up* yang dapat member kesan menonjol pada objek sehingga dapat menjadikan pusat perhatian.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up* cermin. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran ilustrasi tokoh Putri Kumala, Ratu Laut Jawa dan cermin ajaib dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan

tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Warna yang digunakan dalam karya ini didominasi warna hijau muda pada *background*. Sedangkan pada tokoh didominasi warna coklat, merah muda, hijau dan kuning.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris dimana objek berpusat pada kiri halaman meski konstruksi *pop-up* berada pada tengah halaman. Kesan dinamis tercipta oleh sosok Putri Kumala dan Ratu Laut Jawa yang berada di sebelah kiri sedang melihat cermin ajaib yang terletak di sebelah kanan. *Point of interest* dalam karya ini adalah cermin ajaib yang berputar dan menampilkan sosok Warasta Yuwana ketika halaman dibuka. Objek cermin dibuat dengan ukuran cukup besar dan dengan detail *pop-up* yang cukup rumit. Teks diletakkan pada bagian kanan halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 4



Spesifikasi Karya

Halaman : 7 dan 8

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* keempat menampilkan adegan dimana Putri Kumala sedang memasuki kamar pengilon tempat diletakkannya cermin ajaib. *Setting* tempat berada di bawah laut didalam ruang pengilon kerajaan pada malam hari.

Pada karya ini, teknik dasar *box layer* dengan jenis *reverse layer* digunakan untuk membuat konstruksi pintu ruang pengilon sebagai dasar *pop-up*. Pada bagian kiri konstruksi utama menggunakan *box layer* untuk memberikan kesan ruang pada karya. Beberapa komponen bangunan pengilon menempel pada konstruksi dasar secara paralel. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka pintu ruang pengilon akan ikut terbuka dan sosok Putri Kumala akan muncul seolah olah membuka pintu ruangan. Struktur *pop-up gesture* putri dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menciptakan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran bagian bangunan pengilon, Putri Kumala dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Penggambaran ruang pengilon masih sama seperti dalam cerita sebelumnya dengan warna bangunan didominasi warna hijau.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris dimana pusat objek berada di sebelah kiri halaman. Komponen disampingnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah sosok Putri Kumala yang memasuki ruangan. Bagian ruang istana dan tokoh Putri dibuat dengan detail *pop-up* yang cukup rumit. Teks diletakkan pada bagian kanan dan kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 5



Spesifikasi Karya

Halaman : 9 dan 10

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260
gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* kelima menampilkan adegan dimana Putri Kumala yang marah melihat Warasta Yuwana sedang berbicara dengan wanita lain menyenggol guci didalam ruangan yang menimbulkan suara cukup keras.

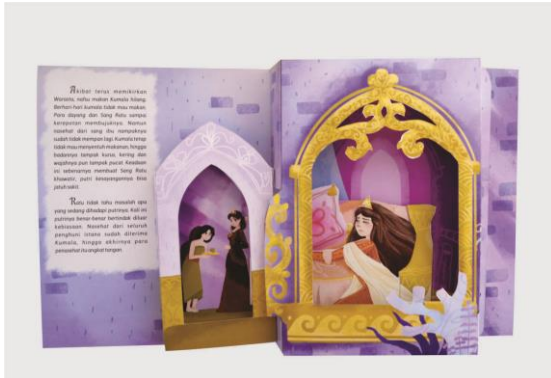
Pada karya ini, teknik dasar *V-fold* dengan jenis *vertical riser* digunakan untuk membuat mekanisme gerakan Putri Kumala

sebagai dasar *pop-up*. Pada bagian bawah menggunakan teknik *floating layers* yang menciptakan ilusi mengambang pada gambar lemari dan guci sehingga memberikan ruang didalamnya. Pada bagian kiri atas lipatan lemari menggunakan teknik *V-fold* untuk membuat gambar guci bergerak kekanan sehingga terlihat seperti jatuh kebawah. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka makan *gesture* Putri Kumala yang sedang menyenggol guci akan terbentuk. Struktur *pop-up gesture* putri dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menciptakan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Putri Kumala dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris dimana pusat objek berada di sebelah kiri halaman. Komponen disampingnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah guci yang terjatuh karena tersenggol oleh Putri Kumala. Penggambaran ruang pengilon istana dan tokoh Putri dibuat dengan detail *pop-up* yang cukup rumit. Teks diletakkan pada bagian kanan halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 6



Spesifikasi Karya

Halaman : 11 dan 12

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260
gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* keenam menampilkan adegan dimana Putri Kumala yang terlihat lesu dan pucat didalam sebuah kamar berjendela. Ratu dan para dayang terlihat khawatir dengan keadaan Putri Kumala.

Pada karya ini, teknik dasar *floating layer* digunakan untuk membuat kontruksi bangunan kamar sebagai dasar *pop-up* sehingga menciptakan ruang. Di dalam kontruksi dasar terdapat *pop-up* yang menampilkan isi kamar menggunakan teknik *box layers* dan *V-fold* untuk menggerakkan badan Putri Kumala. Pada bagian kiri halaman terdapat ilustrasi ratu dan dayang yang dibingkai oleh ruang menggunakan teknik *box layer* yang menempel pada kontruksi dasar secara paralel. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka makan *gesture* Putri Kumala yang sedang terlihat tertunduk lesu akan berputar mendongak keatas menampilkan ekspresi yang sedih. Struktur *pop-up gesture*

putri dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menciptakan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Putri Kumala dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Penggambaran ruang kamar Putri dibuat cukup detail dengan didominasi warna ungu serta ukiran pada jendela kamar yang bercorak emas.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris dimana pusat objek berada di sebelah kanan halaman. Komponen disampingnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of intrest* dalam karya ini adalah sosok Putri Kumala yang menampilkan ekspresi lesu akibat terus memikirkan Warasta. Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 7



Spesifikasi Karya

Halaman : 13 dan 14

Ukuran : 23 x 20cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* ketujuh menampilkan adegan cermin ajaib Sang Ratu pecah berkeping-keping akibat dari amarah Putri Kumala. Objek yang ditampilkan berupa tokoh Putri Kumala, Cermin ajaib dan suasana didalam ruangan.

Pada karya ini, teknik dasar *box layer* digunakan untuk membuat kontruksi cermin sebagai dasar *pop-up* sehingga menciptakan ruang. Didalam kontruksi dasar terdapat *pop-up* yang diletakkan pada bawah dan atas menggunakan teknik *V-fold* untuk menggerakkan asap. Bagian cermin yang pecah diciptakan menggunakan gabungan teknik *box layer* dan *V-fold*. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka makan cermin yang pecah akan membuka diiringi dengan asap yang bergerak naik dan turun. Struktur *pop-up* pada objek cermin dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menampilkan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus

dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Putri Kumala dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Warna gelap digunakan pada *background* sedangkan warna cerah digunakan untuk objek *foreground*.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, pusat objek berada di sebelah kanan halaman. Komponen disampingnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of intrest* dalam karya ini adalah cermin yang hancur berkeping-keping. Penggambaran tokoh Putri Kumala dan objek cermin dibuat cukup detail dan rumit. Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 8





Spesifikasi Karya

Halaman : 15 dan 16

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* kedelapan memiliki halaman *pop-up* utama dan sub halaman *pop-up*. Pada halaman utama menampilkan adegan dimana Ratu Laut Jawa mengangkat tongkatnya dengan ekspresi marah dan kecewa secara bersamaan. Sedangkan sub halaman menampilkan suasana daratan dimana tempat Warasta tinggal yang terkena ombak besar dengan awan gelap dan petir yang menyambar.

Pada karya ini, teknik dasar *V-fold* digunakan untuk membuat mekanisme *gesture* sosok ratu pada halaman utama. Bagian tangan ratu menempel pada dasar *pop-up* dengan menggunakan teknik *V-fold*. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka sosok ratu akan terangkat keatas dengan menampakkan *gesture*nya yang sedang marah. Sedangkan pada sub halaman teknik *V-fold* dengan jenis *vertical riser* digunakan untuk menciptakan suasana pepohonan sebagai dasar konstruksi. Pada bagian dalam dasar konstruksi ditambahkan teknik *slot* untuk menempatkan pepohonan. Bagian atas menggunakan teknik *V-fold* untuk menciptakan

efek gelombang air yang tinggi. Ditambahkan teknik *V-fold* untuk menggerakkan tokoh Warasta pada bagian kanan halaman. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka suasana pepohonan akan turun kebawah diikuti dengan gelombang air yang terangkat tinggi serta tokoh Warasta yang muncul dari sela sela pepohonan. Struktur *pop-up* pada *gesture* ratu dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menampilkan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Ratu dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan.

Pada halaman utama menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah halaman. Komponen diatasnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah sosok Sang Ratu yang terlihat marah dengan mengangkat tongkat saktinya. Pada sub halaman menggunakan keseimbangan asimetris dimana pusat objek berada di kanan halaman. *Point of interest* dalam karya ini adalah suasana daratan yang terlihat mencekam dengan ombak tinggi. Penggambaran tokoh Ratu Laut Jawa dan susunan dibuat cukup detail terlihat dan rumit.

Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan

keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita. Pada sub halaman narasi diletakkan pada kiri bagian atas halaman untuk menjaga keteraturan dan keseimbangan didalam karya. Warna putih juga dipilin menjadi *background* narasi pada sub halaman untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya Pop-up 9



Spesifikasi Karya

Halaman : 17 dan 18

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260
gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* kesembilan menampilkan adegan dimana Putri Kumala menolong Warasta Yuwana yang tengah terombang ambing dilaut. Objek yang ditampilkan berupa tokoh Putri Kumala, Warasta Yuwana dan suasana terang setelah badai melanda.

Pada karya ini, teknik dasar *floating layer* digunakan untuk membuat kontruksi air laut sebagai dasar *pop-up* sehingga menciptakan ruang didalamnya. Didalam kontruksi dasar terdapat *pop-up* yang diletakkan pada atas menggunakan teknik *V-fold* untuk

menggerakkan tokoh Putri Kumala. Pada bagian depan terdapat tokoh Warasta Yuwana yang digerakan menggunakan teknik *V-fold* begitu pula dengan efek gelombang pada air laut. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka tokoh Putri Kumala akan muncul dari dalam laut diikuti dengan tokoh Warasta yang muncul kedepan. Struktur *pop-up* pada *gesture* tokoh dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menampilkan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Putri Kumala, Warasta Yuwana dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan. Warna yang dipakai dalam karya ini adalah warna-warna natural.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah halaman. Komponen diatasnya disusun secara dinamis sehingga tercipta kesatuan dan irama dalam karya. *Point of intrest* dalam karya ini adalah tokoh Putri Kumala yang terlihat muncul dari dalam laut. Penggambaran tokoh Putri Kumala, Warasta dan susasana dibuat cukup detail dan rumit. Teks diletakkan pada bagian kiri halaman agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Warna putih dipilin menjadi *background* narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

Karya *Pop-up* 10



Spesifikasi Karya

Halaman : 19 dan 20

Ukuran : 23 x 20 cm

Jenis : Halaman *pop-up*

Media : Digital print, kertas *Glossypaper* 260 gsm

Tahun : 2019

Karya *pop-up* kesepuluh ini terbagi menjadi dua bagian cerita dan *pop-up*. Bagian pertama menampilkan adegan dimana Warasta menemukan Putri Kumala didaratan tempat dia terbangun. Objek yang ditampilkan berupa tokoh Putri Kumala, Warasta Yuwana dan suasana di daratan. Bagian *pop-up* kedua terlihat ketika panel bertuliskan “TARIK” ditarik kedepan. *Pop-up* ini menampilkan adegan Putri Kumala yang telah berubah menjadi asap berwarna biru serta Warasta Yuwana yang tertegun melihat Kumala.

Pada *pop-up* halaman bagian pertama, gambar tokoh Warasta dan Putri Kumala

diletakkan pada tengah halaman dengan teknik *V-fold*. *Background* pada karya ini mengambil gambar suasana pegunungan dan pepohonan dengan menggunakan teknik *M-fold*. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka maka tokoh Putri Kumala dan Warasta akan terangkat bersamaan dengan *background*.

Pada bagian kedua, *pop-up* dapat muncul ketika menarik kertas *tab* bertuliskan “TARIK”. *Pop-up* kedua menggunakan teknik *pul-tab* dimana gambar / adegan baru tercipta ketika ada kertas *tab* yang ditarik. Pada bagian dalam komponen *pop-up* tersusun secara dinamis pada konstruksi utama menggunakan teknik *box layer*. Pada gambar tokoh Putri Kumala teknik *V-fold* digunakan untuk memunculkan *gesture*. Unsur gerak pada karya ini tercipta ketika kertas *tab* ditarik maka akan menampilkan set adegan baru yang tersembunyi di bawah *pop-up* bagian pertama. Struktur *pop-up* pada objek dibuat dengan teknik yang kompleks sehingga menampilkan ilusi gerakan.

Unsur yang terdapat dalam karya *pop-up* ini meliputi susunan garis berupa garis lurus dan garis lengkung yang membentuk *pop-up*. Dari susunan garis tadi membentuk suatu bidang yang terhubung satu dengan yang lainnya. Terdapat dua tekstur dalam karya *pop-up* ini, tekstur semu dapat dilihat dari penggambaran Putri Kumala, Warasta Yuwana dan suasana sekitar dengan menggunakan teknik gelap terang. Sedangkan tekstur nyata dapat dirasakan ketika meraba buku *pop-up* yang menampilkan tinggi rendahnya permukaan.

Karya bagian pertama ini menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah halaman. Komponen di atasnya disusun secara dinamis sehingga tercipta

kesatuan dan irama dalam karya. *Point of interest* dalam karya ini adalah tokoh Warasta Yuwana menyangga tubuh Putri Kumala yang tertidur lesu. Pada cerita bagian kedua, menggunakan keseimbangan simetris dimana pusat objek berada di tengah halaman. *Point of interest* dalam karya ini adalah tokoh Putri Kumala yang berubah menjadi asap berwarna biru. Penggambaran tokoh Putri Kumala, Warasta dan susasana dibuat cukup detail dan rumit.

Teks naskah bagian pertama diletakkan pada bagian kiri dan kanan halaman secara sejajar agar tetap menjaga keteraturan dan keseimbangan. Teks naskah cerita kedua diletakkan pada bagian kanan halaman. Warna putih dipilin menjadi *background* kedua narasi untuk mempermudah dalam membaca cerita.

SIMPULAN

Proyek studi dengan judul “ Perancangan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Putri Kumala sebagai Sarana Mendongeng untuk Anak” menghasilkan sebuah rancangan *dummy* buku *pop-up* yang menceritakan kisah Putri Kumala dari Kabupaten Semarang. Melalui buku *pop-up* ini diharapkan dapat memberi nuansa baru dalam mendongeng melalui media yang menarik. Selain itu cerita yang diadaptasi menjadi buku *pop-up* ini merupakan cerita lokal daerah setempat sebagai upaya pelestarian kembali budaya terutama di daerah Kabupaten Semarang.

Dalam pembuatan buku ini memperhatikan elemen-elemen dan prinsip desain meliputi unsur visual yang digambarkan dengan ilustrasi sebagai unsur yang mendasar. Karakteristik karya ilustrasi pada buku ini menggunakan pendekatan dekoratif namun

tetap mempertahankan ciri yang dimiliki tokoh. Selain ilustrasi, buku *pop-up* tersusun oleh mekanisme lipatan kertas dengan berbagai teknik didalamnya hal ini yang membuat buku *pop-up* berbeda dengan buku cerita pada umumnya.

Sasaran utama dari terciptanya buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala ini adalah anak-anak sebagai subjek penikmat dongeng. Selain itu diharapkan melalui buku ini, orang tua maupun para pendongeng dapat menggiatkan kembali kegiatam mendongeng yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan emosional anak khususnya bagi masyarakat Kabupaten Semarang maupun masyarakat di Indonesia. Buku *pop-up* ini merupakan media yang interaktif bagi para pendongeng untuk menyampaikan cerita secara lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung :Dari Mizan
- Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang. 2009. *Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang Tahun 2009*. Ungaran: Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang.
- Dzuanda. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri “Gatokaca”*. Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online), <http://library.its.undergraduate.ac.id>. (Diakses 13 Juli 2019 pukul 13.40).
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop Ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi Paparan Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Semarang

Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan
Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*.
Semarang: IKIP Semarang Press