



Arty 9 (1) 2020

## Arty: Jurnal Seni Rupa

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

### **POP UP BOOK DESIGN AS AN INTRODUCTION MEDIA ABOUT PROFESSION FOR EARLY CHILDREN**

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU POP UP SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI

**Reni Widhiastuti** ✉, Syakir, Mujiyono

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

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Nov 2019  
Disetujui Des 2019  
Dipublikasikan  
Januari 2020

*Keywords:*  
**Buku Pop up,  
Ilustrasi, Ragam  
Profesi, Pop up  
Profesi.**

#### Abstrak

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan buku ilustrasi pop up tentang jenis-jenis profesi yang berfungsi sebagai media edukasi pengenalan ragam profesi bagi anak. Media yang digunakan adalah digital print pada kertas hardcover untuk cover dan kertas Ivory 230 gsm untuk isi buku. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan storyboard pada kertas hvs, kemudian pembuatan sketsa dan pewarnaan secara digital untuk selanjutnya dicetak dan dibentuk halaman pop up secara manual. Masing-masing halaman pop up yang telah diselesaikan kemudian dijadikan satu untuk dijilid menjadi buku. Proses berkarya meliputi: (1) Pencarian Ide, (2) Penetapan Tujuan, (3) Analisis Khalayak Sasaran, (4) Pra Produksi, meliputi perancangan konten, penggambaran karakter, perancangan storyboard, (5) Produksi, meliputi sketsa dan desain pop up, pewarnaan, pemberian teks, penempelan dan finishing, (6) Pasca Produksi. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Karya yang dihasilkan adalah sebuah buku ilustrasi pop up jenis-jenis profesi dengan ukuran 20cm x 18cm. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan kartunal.

#### Abstract

*The purpose of this project is to produce a pop-up illustration book design that serve as educational media for the introduction of a variety of professions for children. The media used are digital print on hardcover paper for cover and Ivory 230 gsm paper for book contents. The technique of work is done starting from making storyboards on HVS paper, then making sketches and coloring digitally to then be printed and formed pop up pages manually. Each completed pop up page is then put together to be bound into a book. The work process includes: (1) Idea Search, (2) Goal Setting, (3) Analysis of Target Audience, (4) Pre Production, covering content design, character drawing, storyboard design, (5) Production, including sketches and pop up designs, coloring, giving text, pasting and finishing, (6) Post Production. In making the entire work pay attention to the elements and design principles. The work produced is a pop up illustration book of types of professions with a size of 20cm x 18cm. Characteristics of illustrated works created using a cartoonal approach.*

© 2020 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Email : reni.widiastuti@student.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516  
E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Tumbuh kembang pada anak merupakan suatu hal yang harus diperhatikan secara serius oleh orang tua atau orang dewasa lainnya. Hal tersebut akan mempengaruhi anak di setiap tahap perkembangan. Dalam psikologi perkembangan, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Supriadi, 2003: 1). Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005: 88). Masa usia dini merupakan masa periode emas (golden age) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pengetahuan dan pendidikan. Periode ini merupakan periode yang sangat penting bagi anak untuk bisa mengenal dunia luar sebagai sarana stimulasi pada setiap aspek perkembangannya.

Pengetahuan anak mengenai dunia luar merupakan aspek yang penting terhadap tumbuh kembangnya. Kehidupan pada masa anak disebut juga sebagai periode kritis atau periode sensitive dimana kualitas perangsangan harus diatur sebaik-baiknya, tentunya memerlukan bimbingan dari guru maupun orang tua. Pada periode ini, anak akan mengenal lingkungannya dan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu akan merangsang pikiran anak untuk memiliki impian dan cita-cita di masa depannya.

Menurut pandangan Wiyono, salah satu pakar dunia pendidikan di Indonesia penting sekali bagi anak untuk memiliki mimpi dan cita-cita. Memupuk mimpi adalah modal bagi seorang anak dalam menentukan masa depannya. Orang tua menginginkan anak-anaknya sukses di masa mendatang, namun banyak orang tua tidak memahami apa yang menjadi mimpi dan cita-cita anak. Anak yang tidak memiliki mimpi sangat

bahaya karena akan kesulitan dalam memilih sekolah ke jenjang yang lebih tinggi dan tersesat dalam mewujudkan cita-citanya. Cita-cita dapat diwujudkan melalui kegiatan belajar baik lembaga pendidikan maupun di lingkungan keluarga.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan, ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami anak, baik ketika ia berada disekolah maupun di lingkungan rumah (Syah, 2011: 63). Proses belajar dapat berjalan baik seiring dengan adanya motivasi. Menurut Sondang (2004: 138), motivasi adalah daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Motivasi belajar dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan sehingga semakin besar motivasi belajar, maka akan semakin besar kesuksesan yang akan diraih dan semakin cepat cita-cita akan tercapai. Faktor yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar antara lain : minat, cita-cita, rasa ingin tahu, keinginan melaksanakan sesuatu dengan sukses dan sebaik-baiknya. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel dalam Sunarto, 2009: 24). Menurut para ahli, cita-cita adalah keinginan harapan atau tujuan yang selalu ada dalam pikiran. Menurut KBBI, cita-cita adalah keinginan atau kehendak yang selalu dalam pikiran, tujuan yang sempurna yang akan dicapai atau dilaksanakan.

Ketika seorang anak diberikan pertanyaan tentang cita-citanya, maka ia akan menjawab seseorang yang dekat, umum dikenal atau membuatnya kagum seperti profesi guru, dokter dan polisi. Bahkan ada beberapa yang hanya mengikuti apa yang anak lain sukai karena belum mengetahui cita-citanya sendiri. Padahal cita-cita terdiri dari beberapa jenis profesi dimana banyak yang anak belum ketahui karena ia memiliki lingkungan yang terbatas. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi bertambahnya profesi yang dimiliki setiap orang. Dalam hal ini peran orang tua sebagai lingkungan utama anak dan guru di sekolah sangat penting dalam menjelaskan jenis profesi yang beragam agar pikiran anak terbuka dengan pengetahuan yang belum ia ketahui.

Oleh karena itu, pengenalan profesi sejak dini sangat penting bagi tumbuh kembang anak kedepannya. Mengenalkan profesi pada anak dapat melalui beberapa cara dengan media yang berbeda. media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media yang digunakan untuk mengajarkan pengetahuan pada anak umumnya berupa buku dan mainan kreatif baik secara langsung maupun digital.

Media penting diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan agar anak mudah mencerna dan mampu menarik minat anak untuk mempelajari jenis-jenis profesi. Buku pop up menjadi salah satu media yang digunakan untuk menarik minat baca anak karena memiliki bagian yang dapat bergerak dan berbentuk 3 dimensi.

Oleh karena itu, media penting dalam pengenalan profesi terhadap anak.

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku pop up merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Sementara pop up secara luas merupakan media buku maupun kartu yang memiliki bentuk 3 dimensi yang dapat bergerak, berubah dan menimbulkan kesan timbul ketika halamannya dibuka, serta memiliki visualisasi yang menarik.

Gambar ilustrasi merupakan bentuk yang menarik untuk mengembangkan kinerja otak anak. Sir Roger Walcott dalam Mujiyono (2016) menyatakan ada perbedaan yang mencolok antara otak kanan dan otak kiri maka pengoptimalan belahan otak kanan di berbagai bidang dikembangkan. Gambar ilustrasi diharapkan dapat mengembangkan otak kanan pada anak sehingga menghasilkan imajinasi dan cita-cita yang tinggi.

Salah satu media yang digunakan orang tua atau lingkungan sekolah dalam memberikan pengetahuan adalah berupa buku. Pop up book adalah media pengetahuan dan pembelajaran yang belum banyak dikenal masyarakat namun banyak diminati anak-anak karena bentuknya yang menarik dan tidak monoton.

Menurut Dzuanda (2011: 1), buku pop-up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Pop-up lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif atau dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin. Buku pop-up dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dibandingkan buku cerita bergambar (2D). Dengan cara pemvisualisasian yang berdimensi diharapkan kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan kepada anak.

Ilustrasi pop up book adalah media penyampaian dan penggambaran suatu bentuk pengetahuan yang sangat penting dalam membantu tumbuh kembang anak menuju kedepannya, sehingga penulis sangat tertarik membuat sebuah visualisasinya yang kemudian dipublikasikan dalam sebuah pameran proyek studi bertemakan pengenalan jenis-jenis profesi bagi anak. Selain itu juga didasari atas kesadaran penulis dalam memberikan sedikit kontribusi dalam perkembangan seni rupa di Universitas Negeri Semarang (UNNES)..

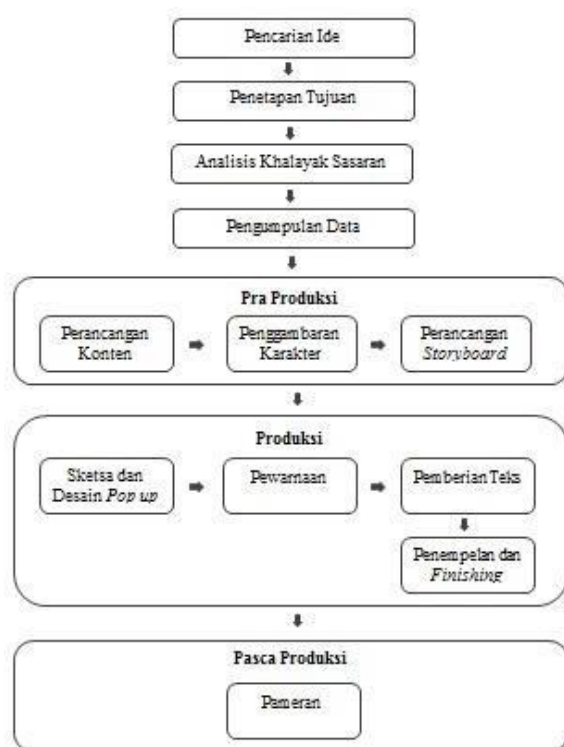
### METODE PENELITIAN

Teknik berkarya buku ilustrasi pop up profesi dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya membuat desain pop up dengan menggunakan kertas hvs, yang kemudian sketsa pensil akan diubah ke bentuk digital. Ilustrasi digital dirancang mulai dari garis, bentuk hingga pewarnaan menyesuaikan tiap karakter profesi.

Pada proses perancangan ilustrasi digital dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photosop CS6 dan Paint tool sai. Kemudian dilakukan penambahan teks narasi pada

tiap-tiap jenis profesi. Selanjutnya potongan-potongan pop up dan background yang telah diilustrasikan dalam bentuk digital, dicetak pada kertas ivory. Hasil cetakan untuk bagian pop up digunting per bagian kemudian disusun sesuai rancangan pop up yang telah dibuat sebelumnya. Setiap halaman pop up yang telah selesai dibuat kemudian disusun sesuai urutan halaman dan kemudian dijilid menjadi sebuah buku pop up.

Beberapa tahapan proses berkarya secara sistematis akan dijelaskan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan proses berkarya

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam proyek studi ini adalah berupa buku pop up bergambar yang membahas tentang pengenalan jenis-jenis profesi untuk anak usia dini. Selain itu juga menghasilkan *merchandise* berupa *sticker* dan gantungan kunci yang bisa didapatkan melalui pembelian buku pop up “Mengenal Profesi sejak Dini”.

## Karya Ilustrasi Pop Up 1



Gambar 2. Halaman 1 profesi Astronot

### Spesifikasi Karya

Halaman : 01  
Ukuran : 20cm x 36cm  
Media : Digital Print, Kertas Ivory 230gr  
Tahun : 2019

### Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 20cm dan lebar 36cm dicetak pada kertas ivory 230gr. Ilustrasi halaman pertama menampilkan suasana di luar angkasa dengan beberapa objek didalamnya. Objek utama pada halaman ini adalah seorang astronot yang berada didalam roket putih bercorak merah dan biru dengan gumpalan asap diujungnya. Ilustrasi pada halaman ini menampilkan penggambaran background luar angkasa dengan langit berwarna biru gelap, terdapat tiga planet, beberapa bintang, matahari, pesawat alien, sebuah teleskop besar berwarna hijau, tower jaringan dan sebuah bendera Indonesia yang sedang berkibar. Astronot mengenakan seragam lengkap berwarna putih keabu-abuan, mulai dari helm kaca, sarung tangan, setelan seragam, sepatu dan gas oksigen. Karakter astronot menampilkan ekspresi wajah yang ceria dan ramah yang ditunjukkan melalui senyum diwajahnya sembari melambaikan tangannya.

Teks judul "Astronot" berada di sudut kiri atas halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe sans serif (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah kuning dan putih. Desain pop up roket astronot menggunakan teknik *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf "V". teknik pop up diterapkan pada objek roket yang dikendarai astronot. Uap pada bagian bawah roket dijadikan sebagai tumpuan pop up sekaligus memberikan gambaran pada umumnya ketika roket sedang lepas landas. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas pop up roket yang menempel pada kertas background akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas pop up berdiri dan terlihat berbentuk 3 dimensi. Efek mekanisme kertas menyebabkan seolah-olah roket terlihat terbang ke atas.

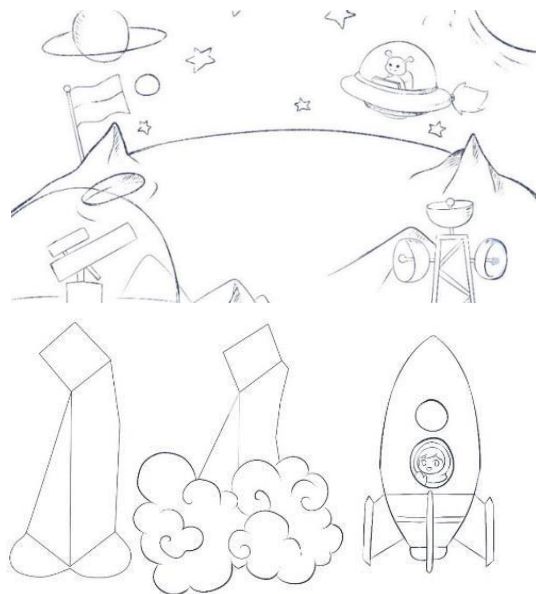
### Aspek Teknis



Gambar 3. Desain pop up halaman 1

Pembuatan pop up diawali dengan membuat *prototype* atau desain kasar untuk jenis pop up yang akan ditampilkan. Proses ini berfungsi untuk mempermudah pembuatan halaman pop up sebelum diilustrasikan kedalam bentuk digital. Pencarian ide pop up dilakukan melalui media internet dengan berbagai sumber seperti youtube, *e-book* pop up dan website pop up *artist*. Setelah

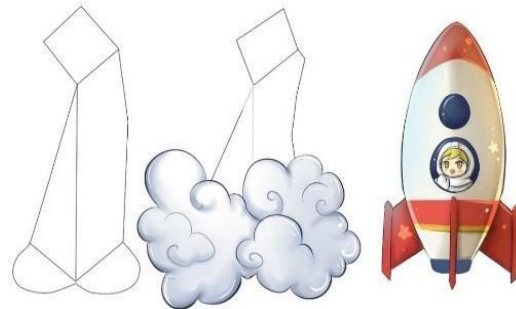
ide jenis pop up ditemukan yaitu bentuk roket yang akan dijadikan sebagai fokus utama halaman, kemudian membuat sketsa kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi astronot. Ketika halaman dibuka, maka roket akan tampak timbul seolah-olah terbang sehingga diharapkan mampu menampilkan inti dari halaman 1.



Gambar 4. Line art halaman 1

Setelah pembuatan *prototype* selesai, selanjutnya membuat sketsa dan *line art* digital dengan menggunakan *pen tablet* pada *software* Paint tool sai, ukuran kanvas 20cm x 36cm, resolusi 300dpi. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran digital sehingga pop up tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan.

Brush yang digunakan jenis normal dengan ukuran 20 berwarna hitam.



Gambar 5. Coloring halaman 1

Gambar yang telah selesai di *line art* kemudian mulai diwarnai pada *layer* baru, diawali dengan *flating* atau memberi warna dasar pada gambar. Objek-objek pada gambar seperti langit, bintang, planet dan roket diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah. Pewarnaan dasar dilakukan dengan menggunakan tool *magic wand* pada area yang dipilih kemudian *block* warna dengan *bucket*. Area yang tidak terjangkau dengan *magic wand* diselesaikan menggunakan *brush* normal. Setelah *flating* selesai dilanjutkan dengan teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek agar objek terlihat memiliki ruang, seperti efek langit yang terlihat sedikit gelap. Jenis *brush* yang digunakan adalah *air brush* dengan rate ukuran 50-200. Langkah terakhir adalah memberikan efek cahaya terang atau berkilau pada objek seperti planet, bintang dan pesawat dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer overlay* dan diletakkan paling atas.





Gambar 6. *Typography* halaman 1

Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi astronot. *Font* yang digunakan adalah *sans serif* (tidak berkaki) yaitu "Lemoneign". Jenis *font* ini memiliki karakter lucu dan mudah dibaca sehingga mudah untuk dibaca anak-anak dan dewasa. Judul menggunakan ukuran 50 pt dan deskripsi berukuran 14 pt. *Software* yang digunakan untuk menambahkan deskripsi adalah photoshop cs6.



Gambar 7. *Finishing* halaman 1

Desain ilustrasi yang telah selesai diproses secara digital selanjutnya dicetak pada kertas ivory A3 230 gr. Tiap-tiap bagian pop up dan halaman digunting kemudian halaman *background* dilipat ke dalam menjadi dua bagian. Bagian-bagian pop up kemudian ditempel dengan teknik *V-folding* di bagian tengah halaman menggunakan lem UHU. Mekanisme dua kertas yang ditempel berbentuk V menyebabkan adanya gerakan timbul ke atas.

### Aspek Estetis

Karya pada ilustrasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lengkung dan garis vertikal. Garis lengkung pada bentuk organik yang terdapat pada tokoh astronot, roket dan beberapa objek pada *background*. Garis vertikal ditunjukkan pada objek roket berasap yang seolah-olah bergerak ke atas karena adanya teknik pop up *V-folding*. Sedangkan garis horizontal ditunjukkan melalui adanya garis yang membagi antara objek planet dan langit.

Warna yang mendominasi pada ilustrasi ini adalah warna biru gelap dan kuning. Langit luar angkasa diberikan warna biru gelap dengan ditambahkan efek warna cahaya terang pada bintang dan planet. Hal ini bertujuan untuk memberikan suasana gelap dan minim cahaya di luar angkasa. Tanah pada planet berwarna abu-abu dengan tekstur berlubang dan tidak rata menunjukkan bahwa lokasi lepas landas bukan berada di bumi namun suatu planet yang berada di luar angkasa. Titik-titik putih yang berada di langit menunjukkan ilustrasi banyaknya bintang dengan jarak yang berbeda-beda.

Teknik pop up yang terdapat pada halaman ini adalah *v-folding*, dimana ujung kertas pop up yang menempel pada kertas *background* mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Dua kertas pop up sejajar vertikal yang menggambaran ilustrasi asap tertarik keatas pada bagian ujungnya, sehingga mengangkat objek roket dan tampak bentuk 3 dimensi.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman 1 adalah keseimbangan simetris vertikal. Hal ini ditunjukkan pada gambar pop up roket yang berada ditengah halaman membentuk garis vertikal sehingga membagi dua sisi yang sama rata sehingga gambar lebih terlihat dinamis.

Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. Point of interest pada halaman ini berfokus pada astronot yang berada didalam roket yang siap lepas landas dengan asap dibagian bawah roket yang memberikan efek seolah-olah terbang. Fokus kedua pada ilustrasi ini adalah objek-objek yang berada di background ilustrasi.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif pesawat sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain pop up yang tertata dari sisi pandangan atas. Warna yang didominasi biru tua menunjukkan warna yang minim cahaya dan suasana malam hari. Teks narasi pada halaman pertama terletak di samping kiri bawah gambar ilustrasi. Teks narasi menggunakan jenis huruf Lemoneign dengan ukuran judul 50 pt dan deskripsi 14 pt, huruf tersebut dipilih karena bentuknya sederhana dan mudah dibaca.

### **Aspek Ilustratif Pop up**

Pada halaman 1 karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain pop up. Desain halaman terdiri dari objek beberapa planet, tower, bintang, matahari, alien dan langit biru tua, hal ini bertujuan untuk menampilkan latar diluar angkasa dengan langit yang minim cahaya. Planet dan bintang digambarkan bercahaya untuk memberi batas antara objek dengan langit sehingga terlihat lebih menonjol. Beberapa titik putih pada langit menampilkan banyaknya jumlah bintang dengan jarak yang jauh. Alien diilustrasikan dengan

pesawat modern dan bentuk yang asing untuk menunjukkan bahwa diluar angkasa terdapat banyak hal yang bisa dijelajahi dan penuh dengan pengetahuan baru. Planet pada background berwarna abu-abu dengan tanah kering yang tidak rata menunjukkan bahwa latar astronot tidak berada di bumi. Bendera merah putih berkibar diatas planet, hal ini menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki kesempatan untuk bercita-cita menjadi astronot.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelesan profesi astronot dan sisi desain pop up digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada desain pop up terdapat objek pesawat roket dengan karakter astronot di dalamnya dan uap putih yang keluar dari bawah pesawat, hal ini bertujuan untuk menampilkan kegiatan dari profesi astronot yaitu terbang di luar angkasa. Objek roket digambarkan dengan dominasi warna merah dan putih untuk menunjukkan asal Indonesia. Roket diilustrasikan secara vertikal mengarah keatas, hal ini untuk memberikan kesan bahwa objek roket terbang ke atas langit. Sedangkan tokoh astronot digambarkan berada di dalam roket, tujuannya untuk menampilkan bahwa astronot mengendalikan pesawat roket yang ia terbangkan. Tokoh astronot menunjukan sosok yang ramah dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh astronot digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh. Sedangkan pada pakaian, astronot digambarkan memakai baju tertutup berwarna putih dan helm kaca yang besar. Maknanya bahwa diluar angkasa tidak ada oksigen sehingga helm ini perlu digunakan untuk mendapatkan gas oksigen.



Teknik pop up yang digunakan pada halaman 1 adalah *V-folding*, dimana asap putih pada roket digunakan sebagai dasar dalam mekanisme kertas. Roket tampak tertarik bergerak ke atas karena adanya mekanisme 2 baris kertas yang digambarkan sebagai uap. Ilustrasi pop up pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari atas sehingga bentuk roket terlihat memiliki efek tiga dimensi.

### Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana dan beberapa objek luar angkasa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi astronot seperti seragam, kendaraan dan suasana diluar angkasa. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kiri atas halaman menceritakan tentang profesi astronot dengan narasi : "Seseorang yang menjalani pelatihan untuk terbang menjelajahi luar angkasa dengan pesawat luar angkasa".

### Merchandise



Gambar 8. Gantungan kunci

### Spesifikasi Karya

Judul : Gantungan Kunci  
Media : *Digital Painting*  
Ukuran : 6x6 cm lebar 3 mm

Output : Cetak digital pada akrilik

Jumlah : 4 seri

### Deskripsi Karya

Gantungan kunci berukuran 6 x 6 cm ketebalan 3mm terdiri dari 4 seri profesi yaitu koki, pemadam kebakaran, penyanyi dan dokter. Ilustrasi merupakan hasil layout dari ilustrasi buku sehingga cukup diedit dengan adobe photoshop cs6. Ilustrasi yang telah selesai diedit kemudian dicetak digital pada akrilik untuk dijadikan sebagai gantungan kunci. Gantungan kunci dikemas dengan plastik bening berlabel.

### Analisis Karya

Secara teknis, proses pembuatan *sticker* dan gantungan kunci diawali dengan proses perancangan ilustrasi dengan pembuatan sketsa dan *line art* dengan *brush* normal, kemudian diwarnai dengan teknik *shading* berbeda *layer*. Langkah terakhir adalah penambahan efek cahaya pada ilustrasi yang telah dibuat dengan mode *overlay*. Pada 4 karakter profesi ini sebelumnya telah dikerjakan ketika membuat desain halaman buku sehingga cukup diedit dengan adobe photoshop cs6 dengan ukuran 6 x 6 cm. Setelah pengerjaan secara digital selesai, kemudian ilustrasi dicetak pada akrilik dengan ketebalan 3mm dan diberikan gantungan kunci. Selanjutnya gantungan kunci dikemas dengan plastik bening berlabel.

Keempat gantungan kunci memiliki struktur yang kurang lebih sama yaitu objek- objek ikonik dari karakter jenis-jenis-profesi yang kemudian diaplikasikan pada sebuah bidang berukuran 6 cm x 6 cm. Karakter koki, pemadam kebakaran, penyanyi dan dokter dijadikan sebagai profesi yang mewakili kesepuluh profesi didalam buku pop up. Gantungan kunci didesain semenarik

mungkin bertujuan untuk memberi nilai lebih pada buku pop up sehingga buku memiliki nilai yang lebih tinggi untuk penjualan.

Gantungan kunci merupakan *merchandise* yang diberikan kepada konsumen jika mereka membeli buku pop up jenis-jenis profesi. Dalam pembelian satu buku maka akan mendapatkan satu kemasan gantungan kunci secara acak.

#### **SIMPULAN**

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan buku pop up bergambar dengan judul "Mengenal Profesi sejak Dini" dan menyampaikan pesan serta informasi mengenai jenis-jenis profesi bagi anak usia dini. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media penyampai pesan moral bagi anak usia dini, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi hal penting dalam pembuatan buku. Selain ilustrasi, teknik pop up dijadikan sebagai nilai lebih dari buku agar terlihat menarik karena gambar tampil dalam bentuk 3 dimensi. Gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi atau penjelasan mengenai profesi tiap halaman.

Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku pop up bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan software paint tool sai dan penambahan teks dengan Adobe Photosop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga anak usia dini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat

dari informasi yang terkandung di dalam buku pop up pengenalan profesi sejak dini.

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah anak usia dini, dengan harapan bahwa dengan adanya buku pop up bergambar ini dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai jenis-jenis profesi. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku pop up bergambar dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dzuanda, B. 2011. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatokaca"*. Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Paparan Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa. Universitas Negeri Semarang.
- Mujiyono. 2016. *Menggambar Realistik melalui Pengoptimalan Kerja Belahan Otak Kanan. Jurnal Imajinasi*. Jurusan Seni Rupa. Universitas Negeri Semarang.

Sondang, Siagian P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sunarto. 2009. *Pengertian Prestasi Belajar*. Jurnal. <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/15/pengertian-prestasi-belajar/>. Diakses tanggal 6 Januari 2018 pukul 13.10.

Supriadi, Dedi. 2003. *Satuan Biaya Pendidikan: Dasar dan Menengah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Gafindo Persada

Wiyono, Edy. 2015. Bahaya Jika Anak Tak Punya Mimpi dan Cita-Cita. <https://nova.grid.id/Keluarga/Anak/>. Diakses pada tanggal 25 Desember 2017 pukul 10.30 WIB.