

PEMBUATAN ILUSTRASI BUKU *POP-UP* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN NAMA-NAMA BINATANG PADA ANAK USIA DINI

Edho Bakhtawar Alresza Firzad

Jurusan Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:

*cooperatif model type talking
stick , Innovative lesson,
folklore attentive,
multimedia quiz creator.*

Abstrak

Pembuatan proyek studi ini melalui empat proses, yaitu; 1) penetapan tujuan, 2) pengumpulan data, 3) proses pra produksi, dan 4) proses produksi. Tahap praproduksi meliputi pembuatan *sketch*, vektorisasi, dan pencetakan serta proses produksi yang meliputi *cutting*, *scrapping out*, *hand assembly*, dan *finishing*. Dalam pembuatan karya ini menghasilkan dua karya ilustrasi buku, yaitu; 1) ilustrasi buku *pop-up* kombinasi yang terdiri dari 26 gambar ilustrasi dan *pop-up* binatang yang diurutkan sesuai urutan abjad dan 2) ilustrasi buku *pop-up volvelle or wheel* terbagi menjadi empat seri, yaitu; a) seri binatang air, b) seri binatang bersayap, c) seri binatang urban, dan d) seri binatang liar. Dengan adanya proyek studi ini diharapkan agar mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa desain dapat mendesain karya yang baik, inovatif serta komunikatif sehingga dapat memberikan kontribusi positif melalui karya-karya seni rupa dan desain.

Kata Kunci: Ilustrasi Buku, Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang.

Abstract

This study project creation through four processes, namely: 1) setting goals, 2) data collection, 3) pre-production process, and 4) the production process . Preproduction phase include making a sketch , vectorization, and printing and production processes that include cutting , scrapping out , hand assembly, and finishing. In the making of this work resulted in two works illustrated books , namely ; 1) The pop -up book illustration of a combination consisting of 26 illustrations and pop -up animals that are sorted in alphabetical order and 2) ilustrasi pop-up book volvelle or wheel divided into four series, namely ; a) water animals series , b) winged animals series, c) urban animals series , and d) wild animals series. With the study project is expected that art students especially design students can design a good design work , innovative and communicative so that they can make a positive contribution through works of art and design .

Keywords: Books illustrations , introduction letters and names of animals.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah tahap “emas”, yaitu dapat dengan mudah menerima informasi dan berkembang secara alami. Pengenalan objek sejak usia dini pada anak sangat penting, karena sejak lahir anak-anak memiliki kira-kira 100 (seratus) miliar sel otak. Sel-sel otak ini tidak akan tumbuh dan berkembang tanpa adanya stimulan dari lingkungan sejak usia dini (Gautama, 2005:3).

Huruf merupakan simbol yang harus anak tahu dan pahami karena ada “tuntutan” dari keluarga atau orangtua yaitu anak-anak diharapkan bisa membaca atau setidaknya anak bisa mengenal huruf sedini mungkin. Dengan mengenal atau memahami huruf anak-anak akan lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Musfiroh, 2003:2).

Media pengenalan huruf banyak dan mudah dijumpai, namun banyak buku yang ada cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Anak-anak cenderung mengingat huruf yang dipelajari dengan cara mengingat apa yang menurutnya menarik. Karena itu, penggunaan gambar ilustrasi binatang yang di ilustrasikan dalam bentuk *pop-up* menjadi salah satu alternatif media pengenalan huruf dan nama-nama binatang bagi anak usia dini.

Pemilihan ilustrasi dengan tema binatang yang dibuat secara kartunal karena binatang sendiri merupakan objek yang *familer* dan cenderung anak-anak suka. Terbukti dengan banyaknya buku cerita, film, dan *game* yang menggunakan objek binatang menjadi indikator jika memang penggunaan ilustrasi binatang *familier* dengan dunia anak. Sehingga gambar ilustrasi binatang dijadikan sebagai stimulan agar anak mau diarahkan untuk mengenal huruf.

Pemilihan penggunaan karya berupa ilustrasi buku *pop-up* yaitu *pop-up* kombinasi dan *pop-up volvelle or wheel* karena pada buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian yang dapat berubah bentuk. Ilustrasi buku *pop-up* selalu memberikan kejutan-kejutan yang

dapat menjadi daya tarik lebih. selain itu media berupa ilustrasi buku *pop-up* memiliki unsur interaktif berupa hubungan sosial antara pengajar atau orangtua dengan anak (Dzuanda, 2009:5).

Adapun tujuan proyek studi ini adalah:

1. Membuat ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun.
2. Menerapkan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam pembuatan media pengenalan huruf dan nama-nama binatang yang berbeda untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media dapat pula berarti perantara, tetapi istilah dalam seni rupa disebut dengan medium yang terdiri atas bahan (material), peralatan atau alat (*tool*), dan teknik (*technique*) (Sahman, 1993:38).

Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi buku ini antara lain kertas gambar (*sketch*) 230 gsm ukuran A3 untuk membuat *rough sketch layout* dan *final sketch* serta digunakan untuk mendesain dan membuat mekanikal gerakan *pop-up*. Kertas *Ivory* dengan ketebalan antara 230-260 gsm digunakan sebagai bahan untuk mencetak *dummy* buku dan dalam proses pencetakan.

Alat

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi buku ini yaitu penggaris yang digunakan untuk mengukur dan pembatas ketika memotong. Sedangkan untuk memotong digunakan *cutter*, gunting, dan *pencutter*. *Pencutter* digunakan karena lebih mudah untuk memotong bagian dari *pop-up* yang lebih rumit dan kecil. Jangka digunakan untuk membuat pola lingkaran pada buku

putar (*volvelle or wheel*). *Staples* digunakan untuk menjilid buku putar (*volvelle or wheel*). *Pinset* digunakan untuk menjapit potongan bagian *pop-up* yang berukuran kecil serta untuk membantu memasang bagian *pop-up* yang tidak terjangkau jari. Pensil mekanik digunakan untuk membuat sketsa *layout pop-up* dan gambar yang akan dibuat.

Terdapat tiga jenis isolasi yang digunakan yaitu *double tape*, isolasi kertas, dan isolasi transparan. *Double tape* digunakan untuk merekatkan bagian yang terdapat tekukan. Isolasi kertas digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* ketika masih dalam bentuk rancangan (*white dummy*). Sedangkan isolasi transparan digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* sebelum direkatkan dengan lem. Dalam pembuatan karya ilustrasi buku ini menggunakan lem yang terdiri dari tiga jenis lem yang berbeda yaitu lem *Castol*, lem *Alteco 110i*, dan lem kertas. Lem *Castol* digunakan untuk merekatkan bagian *cover* buku *pop-up* karena pada lem *castol* mempunyai karakteristik tidak langsung mengering sehingga dapat lebih rata dalam melakukan proses pengolesan lem. Lem *Alteco 110i* digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* yang tidak merekat sempurna karena memiliki karakteristik cepat dalam proses pengeringannya. Sedangkan lem kertas digunakan saat proses pembuatan *tissue tracing* karena pada tahap *tissue tracing* bagian-bagian *pop-up* masih menggunakan kertas gambar (*sketch*).

Laptop digunakan pada tahap *computerize* sebagai pengolah data digital baik dalam pembuatan gambar dan pewarnaan. *Scanner* untuk memindai sketsa pada kertas gambar menjadi data yang dapat diolah menjadi gambar digital. Sedangkan untuk *software* yang digunakan adalah *Coreldraw X6*.

Teknik Berkarya

Teknik berkarya pembuatan buku ilustrasi ini adalah teknik manual dan teknik digital yang dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu tahap pembuatan *sketch* baik gambar maupun

mekanisme bukaan *pop-up*. Kemudian setelah *sketch* pada kertas selesai dilakukan proses *scanning* untuk kemudian dilanjutkan proses *computerize* dengan menggunakan *software Coreldraw X6*. Setelah karya selesai barulah ketahap pencetakan.

Proses Berkarya

Pembuatan suatu karya tentunya membutuhkan proses didalamnya. Pembuatan karya ilustrasi buku *pop-up* ini terbagi dalam beberapa tahap yaitu penetapan tujuan, pengumpulan data, proses praproduksi, dan proses produksi. Pada tahap penetapan tujuan yaitu menetapkan hasil akhir yang akan dicapai dalam pembuatan karya ini yaitu pembuatan ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang pada anak usia dini. Setelah tujuan sudah ditetapkan tahap berikutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data adalah tahapan ini dilakukan pengumpulan materi terkait dengan karya baik berupa gambar maupun materi pendukung lainnya, melakukan pengumpulan data tentang pembelajaran anak usia dini dan bagaimana pembuatan buku ilustrasi (*pop-up* dan *volvelle or wheel* atau buku putar).

Tahap selanjutnya adalah proses pra produksi pada tahap ini dilakukan penentuan ciri khas objek, dilanjutkan pembuatan *tissue tracing* yaitu membuat rancangan cara kerja *pop-up*, kemudian disusun dan menjiplaknya setelah pola mekaniknya berkerja. Hasil dari jiplakan *tissue tracing* disempurnakan baik dari segi detail tiap bagiannya dengan ditambah sedikit sketsa untuk dijadikan sebagai *white dummy*. *White dummy* dibuat lebih dari satu karena merupakan master karya yang dibuat sebagai contoh pola mekanik bukaan yang nantinya akan dilepas tiap bagiannya untuk dilakukan proses *scanning*. Setelah proses *scanning* selesai dilanjutkan tahap vektorisasi menggunakan *software coreldraw x6*.

Proses produksi dimulai dari tahap pencetakan yang kemudian dilanjutkan tahap *cutting* yaitu pemotongan hasil cetakan, tahap *scrapping out* merupakan tahap pemisahan dan merapikan

tiap bagian potongan, *hand assembly* yaitu proses perakitan sesuai dengan *white dummy* yang kemudian dilakukan *finishing* yaitu meneliti, memeriksa dan memastikan pola mekanik kertas berfungsi. Setelah semua dipastikan berfungsi dilanjutkan dengan penjlidan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media Berkarya

Media dapat pula berarti perantara, tetapi istilah dalam seni rupa disebut dengan medium yang terdiri atas bahan (material), peralatan atau alat (*tool*), dan teknik (*technique*) (Sahman, 1993:38).

Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi buku ini antara lain kertas gambar (*sketch*) 230 gsm ukuran A3 untuk membuat *rough sketch layout* dan *final sketch* serta digunakan untuk mendesain dan membuat mekanikal gerakan *pop-up*. Kertas *Ivory* dengan ketebalan antara 230-260 gsm digunakan sebagai bahan untuk mencetak *dummy* buku dan dalam proses pencetakan.

Alat

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi buku ini yaitu penggaris yang digunakan untuk mengukur dan pembatas ketika memotong. Sedangkan untuk memotong digunakan *cutter*, gunting, dan *pencutter*. *Pencutter* digunakan karena lebih mudah untuk memotong bagian dari *pop-up* yang lebih rumit dan kecil. Jangka digunakan untuk membuat pola lingkaran pada buku putar (*volvelle or wheel*). *Staples* digunakan untuk menjilid buku putar (*volvelle or wheel*). *Pinset* digunakan untuk menjapit potongan bagian *pop-up* yang berukuran kecil serta untuk membantu memasang bagian *pop-up* yang tidak terjangkau jari. Pensil mekanik digunakan untuk membuat sketsa *layout pop-up* dan gambar yang akan dibuat.

Terdapat tiga jenis isolasi yang digunakan yaitu *double tape*, isolasi kertas, dan isolasi transparan. *Double tape* digunakan untuk

merekatkan bagian yang terdapat tekukan. Isolasi kertas digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* ketika masih dalam bentuk rancangan (*white dummy*). Sedangkan isolasi transparan digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* sebelum direkatkan dengan lem.

Dalam pembuatan karya ilustrasi buku ini menggunakan lem yang terdiri dari tiga jenis lem yang berbeda yaitu lem *Castol*, lem *Alteco 110i*, dan lem kertas. Lem *Castol* digunakan untuk merekatkan bagian *cover* buku *pop-up* karena pada lem *castol* mempunyai karakteristik tidak langsung mengering sehingga dapat lebih rata dalam melakukan proses pengolesan lem. Lem *Alteco 110i* digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* yang tidak merekat sempurna karena memiliki karakteristik cepat dalam proses pengeringannya. Sedangkan lem kertas digunakan saat proses pembuatan *tissue tracing* karena pada tahap *tissue tracing* bagian-bagian *pop-up* masih menggunakan kertas gambar (*sketch*).

Laptop digunakan pada tahap *computerize* sebagai pengolah data digital baik dalam pembuatan gambar dan pewarnaan. *Scanner* untuk memindai sketsa pada kertas gambar menjadi data yang dapat diolah menjadi gambar digital. Sedangkan untuk *software* yang digunakan adalah *Coreldraw X6*.

Teknik Berkarya

Teknik berkarya pembuatan buku ilustrasi ini adalah teknik manual dan teknik digital yang dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu tahap pembuatan *sketch* baik gambar maupun mekanisme bukaan *pop-up*. Kemudian setelah *sketch* pada kertas selesai dilakukan proses *scanning* untuk kemudian dilanjutkan proses *computerize* dengan menggunakan *software Coreldraw X6*. Setelah karya selesai barulah ketahap pencetakan.

Proses Berkarya

Pembuatan suatu karya tentunya membutuhkan proses didalamnya. Pembuatan karya ilustrasi buku *pop-up* ini terbagi dalam beberapa tahap yaitu penetapan tujuan, pengumpulan data, proses praproduksi, dan proses produksi. Pada tahap penetapan tujuan

yaitu menetapkan hasil akhir yang akan dicapai dalam pembuatan karya ini yaitu pembuatan ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang pada anak usia dini. Setelah tujuan sudah ditetapkan tahap berikutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data adalah tahapan ini dilakukan pengumpulan materi terkait dengan karya baik berupa gambar maupun materi pendukung lainnya, melakukan pengumpulan data tentang pembelajaran anak usia dini dan bagaimana pembuatan buku ilustrasi (*pop-up* dan *volvelle or wheel* atau buku putar).

Tahap selanjutnya adalah proses pra produksi pada tahap ini dilakukan penentuan ciri khas objek, dilanjutkan pembuatan *tissue tracing* yaitu membuat rancangan cara kerja *pop-up*, kemudian disusun dan menjiplaknya setelah pola mekaniknya berkerja. Hasil dari jiplakan *tissue tracing* disempurnakan baik dari segi detail tiap bagiannya dengan ditambah sedikit skesta untuk dijadikan sebagai *white dummy*. *White dummy* dibuat lebih dari satu karena merupakan master karya yang dibuat sebagai contoh pola mekanik bukaan yang nantinya akan dilepas tiap bagiannya untuk dilakukan proses *scanning*. Setelah proses *scanning* selesai dilanjutkan tahap vektorisasi menggunakan *software coreldraw x6*. Proses produksi dimulai dari tahap pencetakan yang kemudian dilanjutkan tahap *cutting* yaitu pemotongan hasil cetakan, tahap *scrapping out* merupakan tahap pemisahan dan merapikan tiap bagian potongan, *hand assembly* yaitu proses perakitan sesuai dengan *white dummy* yang kemudian dilakukan *finishing* yaitu meneliti, memeriksa dan memastikan pola mekanik kertas berfungsi. Setelah semua dipastikan berfungsi dilanjutkan dengan penjiilidan.

Deskripsi dan Analisi Karya

Karya 1



Jenis Buku : Ilustrasi Buku *Pop-up* (Kombinasi)
Isi Halaman: 14 Halaman

Deskripsi Cover Buku

Cover menggunakan warna biru muda sebagai warna dasar. Terdapat tulisan “Belajar Mengenal Huruf dan Nama-nama Binatang” menggunakan *font* berwarna hitam. Pada kanan atas terdapat lingkaran berwarna biru keunguan bertuliskan “Tahap 1” *font* berwarna hitam. Pada tengah *cover* terdapat gambar ilustrasi beberapa binatang yaitu Gajah, Zebra, Gorila, Harimau, Singa, Serigala, Buaya, Beo, Rangkong, Quetzal, dan Xenops. Yang terdapat pada bagian tengah. Pada bagian bawah ilustrasi gambar binatang terdapat tulisan “*Pop-up book*” dengan *font* berwarna merah. Pada bagian depan terdapat raut beberapa kepala binatang berwarna biru. Pada punggung *cover* terdapat tulisan “Belajar Mengenal Huruf dan Nama-nama Binatang”. *Cover* bagian belakang terdapat susunan raut geometris bertuliskan “Belajar Mengenal Huruf dan Nama-nama Binatang” dan pada bagian bawahnya terdapat tulisan deskripsi buku.

Analisis Cover

Berikut analisis *cover* menggunakan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain. Unsur garis dan bidang geometris terdapat pada bagian atas dan pada bagian bawah *cover* sebagai penghias *cover*. Bidang geometris berbentuk lingkaran sebagai kotak tempat penulisan identitas buku dan deskripsi buku. Warna biru dipilih karena, secara psikologi warna biru memberikan kesan tenang dan lembut (Habsari 2010:39).

Cover menggunakan prinsip irama repetitif. Irama repetitif terdapat pada bidang geometris, selain itu irama repetitif juga terdapat pada *template* kartunal beberapa kepala binatang. Irama repetitif memberikan kesan stabil, tenang, dan sederhana. *Cover* menggunakan keseimbangan simetri karena keseimbangan simetri memberikan kesan nyaman dalam sisi pandangan, stabil, mudah, dan sederhana.

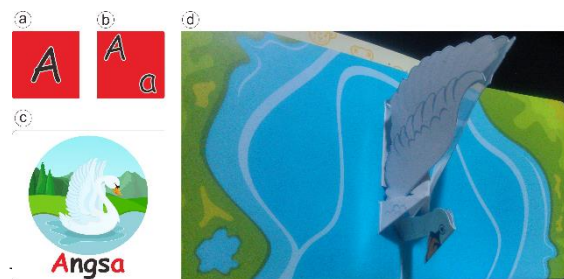
Ilustrasi pada *cover* ilustrasi buku *pop-up* merupakan gambar ilustrasi yang ditunjukkan untuk anak-anak. Gambar ilustrasi binatang pada bagian *cover* dibuat dalam bentuk kartun. Tiap bagian gambar ilustrasi hewan

ditampilkan dalam mimik wajah yang ceria. Pada *cover* gambar ilustrasi dijadikan sebagai pusat perhatian sekaligus daya tarik utama, sehingga dapat menarik minat anak-anak terhadap buku ini. Selain sebagai daya tarik, gambar ilustrasi pada *cover* bertujuan sebagai penjelas dari judul buku maupun isi buku yang memang berisikan pengenalan huruf dengan ilustrasi *pop-up* binatang didalamnya.

Deskripsi Karya Ilustrasi Buku *Pop-up*

Ilustrasi buku *pop-up* "Belajar mengenal huruf dan nama-nama binatang (tahap 1)" merupakan ilustrasi buku *pop-up* yang terdiri dari dua puluh enam *pop-up* ilustrasi binatang dari huruf A hingga Z. Berikut beberapa deskripsi ilustrasi dari isi buku.

1. Huruf A



Pada gambar awal terdapat huruf A dengan font berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna merah. Huruf A menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Angsa. Gambar ilustrasi Angsa menggunakan *background* gambar ilustrasi perbukitan dengan sungai dan beberapa gambar ilustrasi pohon. Pada bagian bawah ilustrasi terdapat tulisan Angsa dengan font berwarna hitam dan warna merah pada huruf A. *Pop-up* ilustrasi Angsa terdiri sayap, badan, ekor, leher, dan kepala dengan warna putih dan jingga. Ilustrasi *pop-up* Angsa diilustrasikan dalam posisi sedang berenang. *Background* yang digunakan pada ilustrasi *pop-up* Angsa adalah gambar ilustrasi perairan yang dibuat tampak atas dengan warna biru dan hijau.

2. Huruf B



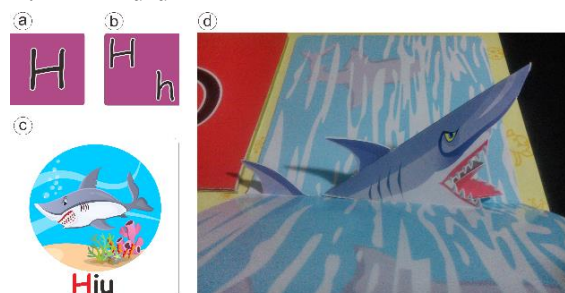
Pada bagian awal terdapat huruf B dengan font berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna kuning. Huruf B menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Bangau. Gambar ilustrasi Bangau *background* yang digunakan berupa gambar ilustrasi pantai, awan dan siluet burung serta pada bagian bawah gambar ilustrasi terdapat tulisan "Bangau" dengan font berwarna hitam dan warna merah pada huruf B. *Pop-up* ilustrasi bangau menggunakan kombinasi warna putih dan hitam sebagai warna dasar pada badan, sayap, leher, dan ekor. *Background* menggunakan gambar ilustrasi pantai dengan pasir dan lautnya.

3. Huruf G



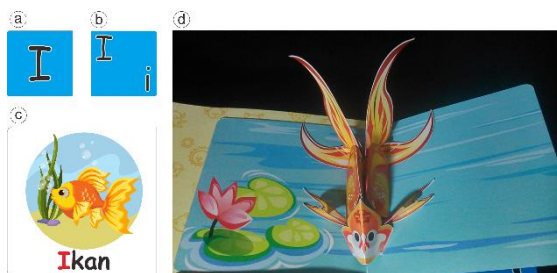
Pada gambar awal terdapat huruf G dengan font berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna merah. Huruf G menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Gajah. Pada gambar ilustrasi *background* berupa gambar ilustrasi savana dan gunung. Pada bagian bawah terdapat tulisan "Gajah" dengan font berwarna hitam dan merah pada huruf "G". *Pop-up* ilustrasi Gajah terdiri dari bagian telinga, kepala dan sepasang gading dengan warna dasar abu-abu dengan *background* berupa gambar ilustrasi savana dan dengan dua gambar ilustrasi Gajah dan gunung.

4. Huruf H



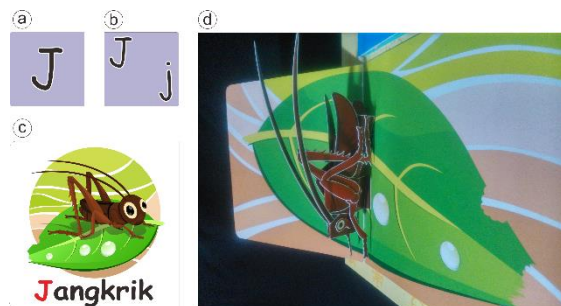
Pada bagian awal terdapat huruf H dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna ungu. Huruf H menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Hiu. Gambar ilustrasi Hiu menggunakan *background* dasar laut, karang laut dan tumbuhan laut. Pada bagian bawah terdapat tulisan “Hiu” dengan *font* berwarna hitam dan merah pada huruf “H”. *Pop-up* ilustrasi Hiu terdiri dari badan, gigi, dan sirip dalam posisi menerkam dengan *background* berupa ilustrasi air laut dengan riak airnya.

5. Huruf I



Pada bagian awal terdapat huruf I dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna biru. Huruf I menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Ikan. Pada gambar ilustrasi ikan berwarna dasar jingga dan menggunakan *background* berupa tumbuhan air tawar. *Pop-up* ilustrasi Ikan terdiri dari bagian kepala, badan, dan sirip dengan *background* permukaan air dan beberapa riak air serta ilustrasi bunga teratai pada bagian kiri.

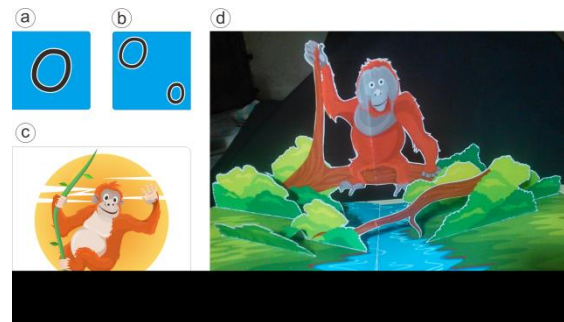
6. Huruf J



Pada bagian awal terdapat huruf J dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna biru ungu. Huruf J menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Jangkrik. Gambar ilustrasi Jangkrik dengan *background* daun dan tetesan air. Pada bagian bawah gambar ilustrasi terdapat tulisan “Jangkrik” menggunakan *font* berwarna hitam dan berwarna merah pada huruf “J”. Pada *pop-*

up jangkrik menggunakan warna coklat terdiri dari kepala, antena, dan kaki-kakinya. *Background* menggunakan gambar ilustrasi daun dengan ilustrasi tetesan air.

7. Huruf O



berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna biru. Huruf O menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Orangutan. Gambar ilustrasi Orangutan dengan warna dasar jingga kemerahan, terdapat pula ilustrasi akar. *Background* gambar ilustrasi Orangutan berupa lingkaran berwarna jingga. Pada bagian bawah gambar ilustrasi terdapat tulisan “Orangutan” dengan *font* berwarna hitam dan berwarna merah pada huruf “O”. *Pop-up* ilustrasi Orangutan terdiri dari bagian Orangutan berwarna coklat kemerahan, semak belukar dan batang pohon, serta batu. Pada bagian *background* menggunakan ilustrasi sungai dengan penggambaran tampak atas.

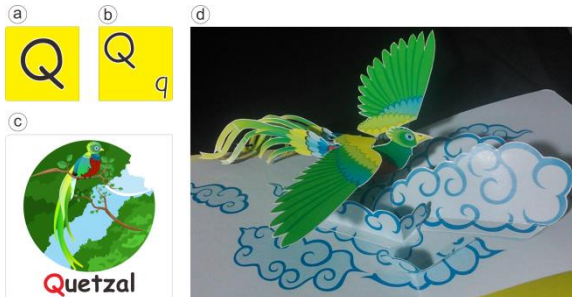
8. Huruf P



Pada bagian awal berisi huruf P dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dan *background* berwarna merah. Huruf P menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Penyu. Gambar ilustrasi Penyu menggunakan *background* gambar ilustrasi dasar laut, terdapat tulisan “Penyu” dengan *font* berwarna hitam dan berwarna merah pada huruf “P”. *Pop-up* ilustrasi Penyu terdiri dari tempurung atas dan

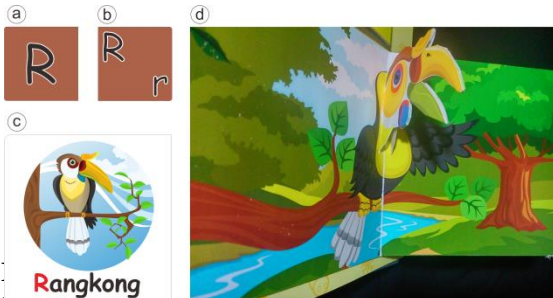
bawah, kepala, serta sepasang kaki depan dengan *background* berupa gambar ilustrasi dasar laut.

9. Huruf Q



Pada awal berisi huruf Q dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna kuning. Huruf Q menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Quetzal. *Background* gambar ilustrasi Quetzal berupa dedaunan serta terdapat tulisan “Quetzal” dengan *font* berwarna hitam dan warna merah pada huruf “Q”. *Pop-up* ilustrasi terdiri dari bagian badan, kepala dan sayap dengan *background* gambar ilustrasi awan.

10. Huruf R



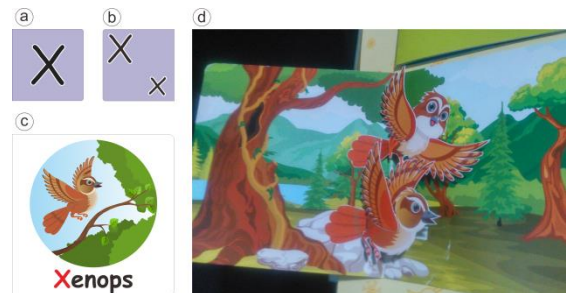
berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna coklat. Huruf R menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Rangkong. Gambar ilustrasi Rangkong menggunakan *background* gambar ilustrasi dahan pohon dan dedaunan. Pada bagian bawah terdapat tulisan “Rangkong” dengan *font* berwarna hitam dan warna merah pada huruf “R”. *Pop-up* ilustrasi Rangkong terdiri dari bagian paruh atas dan bawah, bagian tanduk atas dan bawah. *Background* yang digunakan adalah gambar ilustrasi hutan dengan sungai.

11. Huruf W



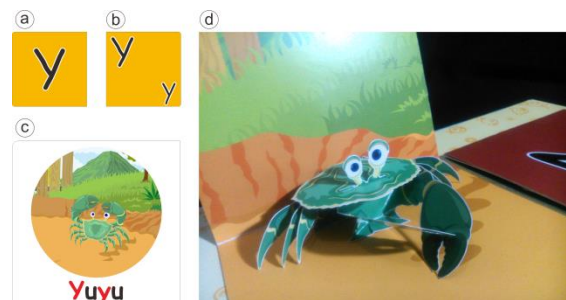
Walrus menggunakan warna coklat terdiri dari bagian kepala, perut depan, badan, sepasang kaki depan dan belakang serta sepasang gading. *Background* menggunakan gambar ilustrasi bongkahan es dan gelombang air laut yang digambarkan tampak atas.

12. Huruf X



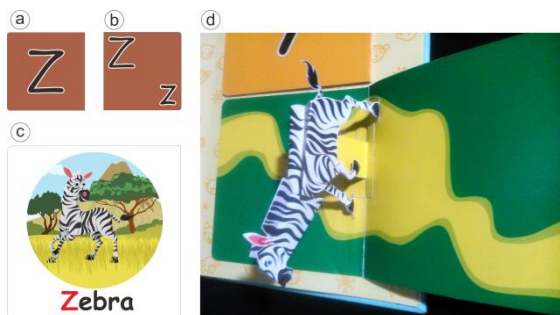
Pada bagian awal berisi huruf X dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna biru keunguan. Huruf X menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Xenops. Pada gambar ilustrasi menggunakan warna coklat kemerahan dengan *background* berupa gambar ilustrasi dahan pohon dengan beberapa daun. Terdapat tulisan “Xenops” dengan warna *font* hitam dan warna merah pada huruf “X” pada bagian bawah gambar ilustrasi. *Pop-up* ilustrasi Xenops terdiri dari dua bagian yaitu *pop-up* ilustrasi Xenops pada bagian atas dan bawah. *Background* yang digunakan adalah gambar ilustrasi pegunungan dengan danau dan pepohonan.

13. Huruf Y



Pada bagian awal berisi huruf Y dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna kuning jingga. Huruf Y menggunakan gambar dan pop-up ilustrasi Yuyu. Gambar ilustrasi Yuyu berwarna biru kehijauan dengan *background* berupa gambar ilustrasi persawahan. Pada bagian bawah gambar ilustrasi yuyu terdapat tulisan “Yuyu” dengan *font* berwarna hitam dan warna merah pada huruf “Y”. *Pop-up* ilustrasi Yuyu terdiri dari bagian *cangkang* atas, jipit, kaki depan, serta kaki bagian tengah, dan belakang. Menggunakan gambar ilustrasi persawahan sebagai *background*.

14. Huruf Z



Pada bagian awal berisi huruf Z dengan *font* berwarna hitam bergaris putih dengan *background* berwarna coklat. Huruf Z menggunakan gambar dan *pop-up* ilustrasi Zebra. Gambar ilustrasi Zebra menggunakan *background* gambar ilustrasi *savana* dengan pohon dan gunung. Pada bagian bawah gambar ilustrasi Zebra terdapat tulisan “Zebra” dengan *font* berwarna hitam dan merah pada huruf “Z”. *Pop-up* ilustrasi Zebra terdiri dari bagian kepala, leher, telinga, rambut depan, badan, dan bagian ekor, serta bagian tambahan berupa penopang mekanikal *pop-up*. *Background* menggunakan raut organik berwarna hijau dan kuning.

Analisis Karya Ilustrasi Buku *Pop-up*

Pada isi atau halaman ilustrasi buku *pop-up* ini akan dianalisis menggunakan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain. Unsur garis pada karya ini lebih banyak menggunakan garis lengkung karena memberikan kesan dinamis, gerak, gelombang, menegaskan kesan suatu bentuk. Penggunaan garis lengkung yang menampilkan kesan dinamis terdapat pada

background halaman *pop-up* ilustrasi Angsa. Garis lengkung pada halaman ini membentuk kesan air yang dinamis. Garis lengkung digunakan untuk menampilkan kesan gerak terdapat pada *background pop-up* Orangutan. Garis lengkung digunakan pada gambar ilustrasi sungai dengan warna yang lebih terang mengesankan arus sungai. Garis lengkung yang menampilkan kesan suatu bentuk terdapat pada gambar ilustrasi Gajah yang mengesankan bentuk silindris.

Raut organik bertujuan sebagai penegas kesan dan bentuk pada gambar ilustrasi batang pohon, pagar kayu dan *pop-up* ilustrasi Gajah pada bagian telinga serta badan. Raut organik digunakan untuk menegaskan kontur terdapat pada *background pop-up* ilustrasi Angsa, Orangutan dan Xenops. Raut bersudut digunakan untuk memberikan kesan patahan atau retakan, selain itu juga memberikan kesan benda padat dan keras. Untuk kesan patahan dan retakan terdapat pada *background pop-up* ilustrasi walrus. Raut bersudut itu juga memberikan kesan benda padat dan keras pada gambar ilustrasi Penyu baik untuk tempurung atas dan bawah serta pada kaki depan dan kaki belakang.

Penggunaan unsur gelap terang bertujuan untuk menunjukkan kedalaman sebuah bentuk, plastisitas dan untuk memperkuat unsur trimatra sebuah benda. Unsur gelap terdapat pada *background* gambar ilustrasi Walrus yaitu pada bagian bongkahan es. Perbedaan gelap terang membedakan kedalaman objek. Selain itu, gelap terang memperkuat kesan trimatra.

Warna dalam karya ilustrasi membuat ilustrasi menarik. Selain itu fungsi unsur warna antara lain menampilkan kesan kontur, kesan ruang, serta memperjelas bidang. Penggunaan warna-warna cerah karena target buku ini adalah anak-anak sehingga dipilih warna-warna cerah dan *soft* sehingga menarik dan tidak membosankan selain itu terlihat ceria secara keseluruhan. Warna dapat menegaskan kesan kontur dengan menggunakan permainan gelap dan terang seperti pada *background pop-up* Orangutan.

Prinsip irama dalam sebuah karya seni atau desain dapat memberikan beberapa kesan seperti kesan gerak, kesan tekstur atau kontur,

dan kesan jarak. Penggunaan prinsip irama repetitif yang mengesankan kesan gerak terdapat pada *background pop-up* ilustrasi Bangau, penggunaan raut organ yang disusun berulang pada bagian laut memberikan kesan gerakan ombak. Kesan kontur menggunakan irama repetitif terdapat pada *pop-up* Gajah pada bagian belalai Gajah. Irama repetitif yang memberikan kesan penekanan jarak terdapat pada pengulangan rumput dalam *background* Zebra. Rumput disusun menggunakan prinsip repetitif dengan perbedaan warna pada setiap susunan untuk lebih memberikan penekanan jarak (ruang).

Terdapat tiga prinsip keseimbangan pada karya ini yaitu simetri, asimetri, dan radial. Keseimbangan simetri lebih terlihat sederhana dan stabil. Keseimbangan asimetri dalam penggunaannya memberikan dinamis dan gerak. Sedangkan keseimbangan radial memberikan kesan penekanan pada titik pusat yaitu memusatkan perhatian pembaca pada objek utama. Keseimbangan simetri terdapat pada hampir sebagian besar ilustrasi dalam buku ini seperti pada bagian *pop-up* ilustrasi Angsa, Bangau, Penyus, dan Zebra. Keseimbangan asimetri yang juga menunjukkan kesan dinamis terdapat pada *pop-up* ilustrasi Ikan dan Xenops. Sedangkan penggunaan keseimbangan radial terdapat pada *pop-up* ilustrasi Quetzal.

Prinsip kesatuan berkaitan tentang penyusunan dari unsur rupa maupun prinsip-prinsip desain sehingga gambar ilustrasi terlihat menarik. Prinsip kesatuan dalam membentuk gambar ilustrasi *background* dan keseluruhan ilustrasi baik gambar ilustrasi maupun *pop-up* ilustrasi dengan menggunakan proporsi yang tepat sehingga menghasilkan satu kesatuan yang baik.

Gambar ilustrasi binatang dalam tiap-tiap huruf merupakan gambar ilustrasi binatang yang namanya dituliskan pada bagian bawah gambar. Gambar ilustrasi binatang berfungsi memperjelas, mengilustrasikan sehingga anak tahu visualisasinya. Gambar ilustrasi binatang pada tiap-tiap huruf dibuat dengan bentuk kartun warna yang dominan cerah jelas selain itu gambar ilustrasi juga dibuat sederhana yang disesuaikan dengan kegunaan buku yaitu sebagai ilustrasi buku untuk anak usia dini (4-7

tahun) sehingga anak dapat teredukasi dan merasa nyaman dengan gambar ilustrasi binatang tersebut.

Tampilan *pop-up* ilustrasi binatang merupakan tampilan ilustrasi binatang yang dibuat berdimensi atau dibuat dalam bentuk *pop-up*. penggunaan ilustrasi *pop-up* bertujuan untuk memberikan visualisasi tambahan yaitu bukan hanya bentuk gambar ilustrasi melainkan dalam bentuk *pop-up* yang lebih interaktif sehingga anak-anak dapat tergugah rasa ingin tahunya serta lebih tertarik sehingga lebih mudah untuk diarahkan mengenal huruf lewat ilustrasi binatang yang ditampilkan. Pada dasarnya *pop-up* memiliki banyak keunggulan antara lain memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, selain itu ilustrasi dalam bentuk *pop-up* lebih interaktif.

Karya 2

Karya 2 merupakan karya tambahan atau penunjang dari karya satu. Karya 2 adalah ilustrasi buku putar (*volvella or wheel*) yang terbagi menjadi 4 seri atau tema yaitu seri binatang air, binatang bersayap, binatang urban, dan seri binatang liar. Setiap seri buku ilustrasi putar berisikan 20 gambar ilustrasi binatang sesuai dengan seri atau temanya. Terdapat 2 roda putar dalam tiap buku yang dipasang pada bagian dalam sampul depan dan belakang. Tiap roda putar terdapat potongan huruf dan gambar dari gambar ilustrasi halaman isi. Berikut tampilan buku ilustrasi putar (*volvella or wheel*)



topeng saat dibuat.

PENUTUP

Proyek studi dengan judul “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Penganalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini” menghasilkan karya berupa ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun. Ilustrasi buku ini terbagi menjadi dua jenis buku berdasarkan tahapan pengenalan.

Dengan pembuatan proyek studi ini diharapkan mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa DKV dapat merancang karya yang baik serta inovatif dan komunikatif sehingga pesan yang terdapat pada karya tersebut dapat tersampaikan secara efektif. Selain itu penulis berharap mahasiswa jurusan seni rupa UNNES mampu mengembangkan karya yang lebih baik lagi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat melalui karya-karyanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azar. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo persada.
- Brotowidjoyo, M. Djarubito. 1989. *Zoologi Dasar*. Jakarta: Erlangga
- Dzuanda. 2009. “Perancangan Buku Cerita Anak Pop-up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca”. *Skripsi*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Gautama, dkk. 2005. *Mewujudkan Pendidikan Anak Usia Dini yang Holistik*. Seminar dan Lokakarya nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus UGM 14-16 November 2005.
- Habsari, S. U. H. 2010. *Aplikasi Semiotik dan Efek Psikologis Tampilan Warna pada Rumah Minimalis*. Riptek Vol.4. hlm. 37-34.
- Hawadi, R. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT.Grafindo.
- Indrawati, N. Ketut. 2013. “Desain Buku Pop-up dan Media Pendukungnya Sebagai Pengenalan Pramuka Untuk Remaja di Denpasar”. *Skripsi*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Denpasar.
- Kimball, John, W. 1983. *Biologi Jilid 3 Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Kusmiati, dkk. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Musfiroh, T. 2003. *Memperkenalkan Huruf di Taman Kanak-kanan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Disajikan di IGTKI Kabupaten Sleman, 8 Juli 2003.
- Sahman, H. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Esai*. Semarang: IKIP Semarang. Cetakan ke-1. 1993.

- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Alih bahasa oleh Mila Rachmawati. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, S.E. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana: Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Unnes Press.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Zaman, B dan Eliyawati, C. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru: Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- <http://neozonk.wordpress.com> (accessed 15 Februari 2014 jam 01.00 WIB).