



## PERANCANGAN BUKU POP UP LEGENDA BATU MENANGIS

**C. Meici Arjon<sup>1\*</sup>, David Kristian Paath<sup>2</sup>, Natalia Ira Kartika<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup>STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

<sup>3</sup>STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

\*e-mail: c.meici22@gmail.com

**Abstrak:** Cerita rakyat merupakan cerita lisan yang dituturkan dari mulut ke mulut secara turun-menurun. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau daerah. Kaya akan nilai-nilai luhur, bersifat tradisional dan umumnya tidak ada yang tahu siapa pengarangnya. Cerita rakyat yang populer antara lain Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih, Timun Mas, Keong Mas dan lain-lain. Kemajuan teknologi yang sangat pesat juga menjadi sebab dongeng cerita rakyat mulai dilupakan. Dengan adanya smartphone minat baca anak mejadi berkurang karena anak lebih banyak melihat konten digital dan bermain game online. Pada umumnya anak-anak pada umur 6-12 tahun telah masuk sekolah dasar, anak-anak pada umur antara 6-12 tahun, ditandai dengan perkembangan kecerdasan cepat. Untuk membuat anak-anak kembali tertarik dalam membaca maka dibuatlah sebuah buku Pop up yang berjudul "Perancangan Buku Pop Up Legenda Batu Menangis" sebagai salah satu upaya meningkatkan daya tarik generasi muda terhadap cerita rakyat. Dengan demikian nilai-nilai luhur yang bersifat tradisional dapat dikenalkan dari generasi ke generasi.

**Kata kunci:** Buku Pop Up, Interaktif, Cerita Rakyat

**Abstract:** Folklore is an oral story that is passed down from mouth to mouth from generation to generation. In general, folklore tells about an incident in a place or area. Rich in noble values, traditional, and generally, no one knows who the author is. Popular folklore includes Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih, Timun Mas, Keong Mas, and others. The very rapid technological progress is also the reason why folk tales are starting to be forgotten. With smartphones, children's interest in reading is reduced because children view more digital content and play online games. In general, children at the age of 6-12 years have entered elementary school, and children between the ages of 6-12 years are characterized by rapid intelligence development. To get children interested in reading again, a pop-up book was created entitled "The Design of Pop-Up Book Legend Of Crying Stone" as an effort to increase the attractiveness of the younger generation to folklore. Thus, traditional noble values can be introduced from generation to generation.

**Keywords:** Pop Up Book, Interactive, Folklore

## 1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan cerita lisan yang dituturkan dari mulut ke mulut secara turun-menurun. Sebagian besar banyak orang yang menganggap cerita rakyat sebagai khayalan/mitos yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dengan peradaban yang masih rendah. Cerita rakyat yang populer antara lain Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih, Timun Mas, Keong Mas dan lain-lain. Cerita rakyat yang hingga saat ini hanyalah buku cerita yang hadir dengan halaman buku yang hitam putih dan hanya teks, tanpa gambar ilustrasi. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca warga lokal akan cerita rakyat dari daerahnya sendiri kian menyusut. Ditambah lagi dengan adanya smartphone minat baca anak mejadi berkurang karena anak lebih banyak melihat konten digital dan bermain game online. Berdampak pada perkembangan karakter anak usia 6-12 tahun. Pada masa ini anak mempunyai perasaan ingin tahu yang lebih besar sehingga anak tidak lagi bersifat egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat perhatian lingkungannya. Dalam membangun karakter kebangsaan, nilai-nilai tersebut baiknya telah diajarkan kepada tiap individu sejak mereka masih belia atau sejak kanak-anak. Melalui cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral dan budaya. Salah satunya cerita rakyat Batu Menangis yang memiliki nilai-nilai budaya, moral dan kearifan lokal yang ada di Kalimantan Barat. Hal ini membuat perancang ingin mewujudkan perancangan buku cerita rakyat menggunakan jenis pop up sebagai salah satu upaya meningkatkan daya tarik generasi muda terhadap cerita rakyat. Dengan demikian nilai – nilai luhur yang bersifat tradisional dapat dikenalkan dari generasi ke generasi.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indetifikasi masalah diatas, maka perancang dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan buku cerita rakyat yang menarik agar dapat digunakan dalam pembelajaran moral dan pengenalan budaya pada anak usia 6-12 tahun?”

### 1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan perancangan ini tidak terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah, dimana perancangan buku pop up Cerita Rakyat Kalimantan Barat yang berjudul “Legenda Batu Menangis” yaitu:

- a. Visualisasi pada buku ini memfokuskan pada dongeng legenda batu menangis Kalimantan Barat.
- b. Sasaran pembaca pada perancangan ini dikhususkan pada anak usia 6-12 tahun.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dilaksanakannya perancangan ini bertujuan untuk: menghasilkan produk, hasil pengembangan berupa buku pop-up cerita rakyat untuk pembelajaran moral dan pengenalan budaya yang dikhususkan untuk anak usia 6-12 tahun.

## 2. METODE

Perancangan yang dilakukan ini adalah merancang sebuah buku pop up yang bertemakan pendidikan moral sehingga memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara perancang, melalui buku tersebut sebagai medianya, dengan

pembaca. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif :

#### 2.1. Metode Wawancara

Wawancara atau interview adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara perancang dengan subjek atau informan. Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadapan secara fisik. Pada perancangan ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya yang dilakukan kepada ketua adat di desa Beringin Rayo Kalimantan Barat untuk mengetahui kejelasan cerita dan Ibu Pujiarti salah satu orang yang handal membuat buku pop up yang nantinya menjadi acuan perancang dalam membuat buku pop up.

#### 2.2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan, suasana dan perilaku objek penelitian untuk pengumpulan data-data. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung di Gramedia Rita Supermall purwokerto mengenai harga dari buku pop-up yang dijual, gaya desain pada ilustrai yang digunakan, mempelajari teknik pop-up. Sehingga dapat menentukan apa yang sesuai dengan buku ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Batu Menangis.

#### 2.3. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari data – data dari sumber jurnal penelitian, artikel, menonton video tutorial pembuatan teknik pop up. Tujuan dilakukanya studi literatur adalah untuk memperkuat dan memperdalam materi tentang buku pop up sebagai media pembelajaran. Selain itu studi literatur juga digunakan sebagai dasar melakukan perancangan. Studi literatur ini penting untuk mendukung data penelitian yang akan diimplementasikan kedalam perancangan buku pop up.

#### 2.4. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perancangan strategi yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (Strength), Kelemahan (weekness), peluang (oportunities), dan ancaman ( threat ) dalam suatu proyek atau spekulasi bisnis. Untuk menentukan keyword dan konsep perlu menganalisa SWOT yang mendukung hasil penelitian ini.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari perumusan masalah hingga penerapan metode penelitian, diperoleh hasil bahwa melalui media buku pop up dapan meningkatkan minat baca anak sebagai upaya pelestarian budaya dan pembelajaran nilai moral untuk anak.

#### 3.1 Hasil

Cerita yang disampaikan mengenai cerita rakyat yang berjudul legenda batu menangis. Pengenalan cerita akan dimulai dengan dari seorang tokoh ibu dan anak yang berada disebuah desa terpencil. Tokoh akan digambarkan dua karakter yaitu anak dan ibu. Anak bernama (Darmi) dan Ibu bernama (Enggang). Dimana sang anak yang bersikap tidak sopan kepada ibunya dan akhirnya dikutuk menjadi batu. Dan akhirnya disebut dengan Batu Menangis.

Media Utama













**Fig 1.** Gambar Cover dan Pengenalan Tokoh

Pada bagian pengenalan tokoh hanya menampilkan karakter dari tokoh ibu dan anak. Pada bagian cover depan buku terdapat ilustrasi ibu, anak yang saling berhadapan dan batu menangis berada pada objek bagian tengah. Judul cerita berada di tengah. Serta ditambahkan juga tampilan daun serta tanaman bunga teratai untuk memberi kesan hidup pada ilustrasi.

# WIGGLYE Childernsans

**Fig 2.** Gambar Font Wigglye dan Childernsans

Pemilihan font didasarkan pada pertimbangan gaya visual yang cocok pada desain cerita legenda batu menangis yang dibuat oleh perancang. Maka pada pemilihan font ini perancang menggunakan jenis huruf decorative dan font Childernsans.

	C : 100, 45, 27, 26, 13, M : 20, 04, 02, 01, 0 Y : 15, 04, 0, K : 0		C : 20, 0, M : 64, 47, 4 Y : 100, 40, 20, K : 0		C : 0, M : 0 Y : 0, K : 100
	C : 100, 37, 76, 70, 65, M : 64, 37, 0 Y : 100, 95, 87, 84 K : 42, 03, 0		C : 0, M : 80 Y : 40, K : 0		C : 0, M : 0 Y : 0, K : 0
	C : 0, M : 0 Y : 100 K : 0		C : 0, M : 0 Y : 100 K : 0		C : 0, M : 0 Y : 0, K : 0
			C : 65, M : 94 Y : 91, K : 45		

**Fig 3.** Gambar Warna

Teknik pewarnaan menggunakan perpaduan antara warna panas dan warna dingin. Dikarenakan warna – warna tersebut yang memiliki arti: warna panas adalah warna yang bisa menimbulkan suasana menjadi

semangat, riang serta mendatangkan keceriaan, sedangkan warna dingin adalah kelompok warna mensymbolisasikan kesejukan, ketenangan dan kelembutan.

Isi buku menggambarkan kisah kehidupan dari cerita legenda batu menunggis.



Fig 4. Gambar isi cerita

Adanya media pendukung disini adalah sebagai pembantu promosi dan pengenalan bagi media utama yang telah dibuat. Berikut ini dalam media pendukung yang dibuat oleh perancang.



**Fig 5.** Gambar isi cerita

### 3.2 Pembahasan

#### a. Ibu Enggang

Tokoh ibu Enggang digambarkan sebagai seorang ibu yang sabar, penyanyang dan pekerja keras.

#### b. Darmi

Tokoh Darmi digambarkan sebagai seorang anak yang pemalas, sombong, congkak dan selalu bersikap tidak sopan kepada ibunya.



**Fig 6.** Gambar Pengenalan Tokoh

#### 4. SIMPULAN

Pengumpulan data memberikan gambaran bahwa cerita rakyat dapat digunakan sebagai media menyampaikan nilai-nilai luhur dengan cara yang menarik. Pada saat ini cerita rakyat mulai tergeser akibat oleh keberadaan konten-konten hiburan baik dari dalam negeri dan luar negeri. Dengan adanya persaingan tersebut maka perlu adanya upaya kreatif sehingga target market tertarik dengan buku cerita rakyat, dengan demikian tujuan pengenalan nilai moral kepada anak-anak dapat tercapai. Strategi yang digunakan untuk menciptakan daya tarik dilakukan melalui penggunaan teknik pop-up, terdapat beragam teknik pop-up yang digunakan untuk memberikan variasi dan memperkuat jalan cerita di tiap halaman. Perancangan menghasilkan capaian sesuai tujuan awal berupa 1(satu) buku pop-up yang berjudul “Legenda Batu Menangis” Setelah dievaluasi, terdapat beberapa teknik pop-up yang tidak berjalan dengan baik setelah halaman-halaman buku mulai disatukan (dijilid), hal ini terjadi karena terdapat bentuk objek yang kurang sesuai dengan teknik pop-up yang dipilih. Kegagalan fungsi pop-up ini belum terlihat pada saat diuji dalam halaman-halaman terpisah. namun permasalahan ini kadang baru diketahui ketika halaman-halaman telah dijilid.

Saran permasalahan utama yang terjadi pada proses perancangan buku pop-up adalah terdapat kegagalan kinerja pada salah satu teknik pop-up ketika halaman-halaman buku mulai dijilid. Terdapat proses yang terlewatkan pada proses pengujian kerangka, teknik pop-up seharusnya diuji ketika halaman-halaman buku disatukan (dijilid) bukan sebatas pengujian terhadap halaman-halaman terpisah. Permasalahan ini memberikan gambaran bahwa perancangan buku pop up harus memperhatikan agar tahapan pembuatan dilakukan serapi mungkin dan harus terstruktur agar mendapatkan hasil yang rapi. Perbedaan kondisi pengujian akan berimbas pada tahap implementasi yang akan memberikan hasil diluar ekpektasi.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Angga Hendrawan, R. S. (2019). Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Dari Jawa Timur Untuk Mengenalkan Nilai Moral Bagi Anak Usia 9-11 Tahun.
- [2] Setyaningsih, Y. (2022, Juni 4). Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, Dan Manfaat. Retrieved From Dianisa.Com: <https://Dianisa.Com/Pengertian-Layout-Desain/>
- [3] Syaroful Anam, H. M. (2018). Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Bagus Kuning Untuk Anak-Anak.
- [4] Ariani, A. D. (2020, Agustus 15). Cerita Pendek Legenda Batu Menangis. Retrieved From [Dongengceritarakyat.com](https://Dongengceritarakyat.com).<https://Dongengceritarakyat.Com/Cerita-Pendek-Legenda-Batu-Menangis/>
- [5] Fatihah, A. M., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Pop Up Book Pembelajaran Ips Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas Iv Sdn Ketintang 1 Surabaya. Jurnal Barik.
- [6] Widhiastuti, R. (2020). Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi Untuk Anak Usia Dini.
- [7] Thabrani, G. (2019, agustus 22). Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli. Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- [8] Kurniawan, A. (2022, Mei 7). Pengertian Moral Menurut Para Ahli. Retrieved From Gurupendidikan: <https://www.Gurupendidikan.Co.Id/Moral-Adalah/>