

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Studi pustaka perlu dilakukan peneliti, tujuannya untuk mengerti penelitian yang telah ada sebelumnya lalu melakukan pertimbangan dan mempelajari bagaimana peneliti terdahulu melaksanakan penelitian.

#### **2.2 Referensi Perancangan**

##### **2.1.1 “Penelitian Berjudul Buku Pop-Up sebagai Media Pembelajaran tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa.”**

Penelitian karya Iftitahun Najahah dan Eko Agus Basuki Oemar tahun 2016 ini bertujuan menyajikan konten mengenai rumah adat dan pakaian adat Jawa melalui buku pop-up bagi anak TK [5]. Melalui wawancara dan observasi, ditemukan data bahwa media pembelajaran sebelumnya dianggap kurang efektif dan terbatas. Anak TK cenderung cepat bosan, sehingga media pembelajaran sebelumnya dianggap kurang jumlah dan variasi.

Konsep dari perancangan ini adalah menyajikan media yang lebih terjangkau untuk menjadi media pembelajaran bagi anak TK. Konten yang disajikan oleh perancangan ini adalah rumah adat nusantara di Jawa. Strategi dalam perancangan ini adalah membuat sebuah media yang menyenangkan bagi anak TK untuk mempelajari adat Jawa, dalam hal ini adalah buku pop-up yang dapat dimainkan dan berinteraksi dengan anak-anak TK.

Relevansi perancangan ini adalah pada media yang akan digunakan, yaitu buku *pop up* dan memiliki tujuan perancangan serupa yaitu sebagai media pembelajaran. Sedangkan metode mengumpulkan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Perbedaannya adalah jenjang pendidikan yang dituju, perancangan ini memiliki target anak usia TK. Penelitian ini juga berbeda pada metode

perancangannya, yaitu metode pengembangan. Metode pengembangan digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

### **2.1.2 “Penelitian Berjudul Buku Pop Up Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Multikultural.”**

Karya Ade Octialini tahun 2019 memiliki tujuan menyajikan multikultural melalui media yang menyenangkan [6]. Sejauh ini pembelajaran multikultural dilakukan melalui pelajaran PPKN, namun PPKN dianggap terlalu tekstual dan tidak menarik, maka dari itu diperlukan sebuah media baru. Tema multikultural yang diangkat berfokus kepada keberagaman agama, suku dan asal-usul.

Bertujuan menyampaikan materi tentang perbedaan kultur dalam masyarakat, strategi dalam penelitian ini adalah menggunakan buku harian, catatan harian yang kemudian dikemas menjadi sebuah cerita. Hal ini dilakukan supaya mempermudah audiens penelitian ini yaitu anak usia 6-9 tahun mendapatkan contoh nyata multikultural sehari-hari.

Relevansi dengan perancangan yang sedang disusun adalah media yang digunakan dalam penelitian ini, buku *pop up* menjadi media yang digunakan untuk buku bacaan bagi anak-anak.

Perbedaan penelitian ini adalah metode analisis data yang digunakan, yaitu 5W+1H sedangkan perancangan yang sedang disusun menggunakan analisis SWOT. Pada perancangan ini juga berbeda konten cerita yang dibawakan yaitu mengenai pelajaran multikultural dan toleransi. Sedangkan perancangan yang akan dibuat berfokus pada cerita legenda atau *folklore*.

### **2.1.3 “Penelitian Berjudul Buku Ilustrasi tentang Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang”**

Referensi ketiga adalah karya Rifkhatul Khasif, Godham Eko Saputro tahun 2019 ini mengangkat cerita rakyat terbentuknya sebuah daerah, dalam hal ini

Kabupaten Batang [7]. Diawali oleh kurangnya minat masyarakat terhadap sejarah daerah, juga keprihatinan pemerintah terhadap hal tersebut, memicu peneliti untuk melakukan penelitian ini. Sebuah media baru untuk mengemas cerita rakyat digunakan sebagai solusi untuk membangkitkan perhatian anak remaja dan pelajar terhadap cerita sejarah daerah.

Relevansi penelitian ini dengan karya yang sedang disusun adalah menyajikan kembali warisan budaya yaitu cerita rakyat terbentuknya suatu daerah. Metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu pengumpulan data kualitatif yang didapat dari observasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang. Berikutnya juga dilakukan wawancara kepada pemerhati sejarah di Kabupaten Batang. Data lainya didapat dari buku Sejarah Perjuangan Pembentukan Kabupaten Batang. Penelitian ini menargetkan remaja usia 12-15.

Pemilihan media pada perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi, yang dianggap dapat menjadi media baru untuk menyajikan dan mempromosikan cerita daerah mereka. Hal ini menjadi pembeda dengan perancangan yang akan dibuat yaitu sebuah buku pop up. Perbedaan berikutnya adalah sasaran penelitian yang dituju, penelitian ini memiliki sasaran penelitian anak remaja usia 12-15 tahun.

Referensi perancangan di atas menggunakan media buku ilustrasi dan menargetkan anak-anak. Dengan menggunakan ilustrasi, anak-anak yang membaca dapat tertarik pada cerita yang dibawakan [8]. Dalam hal ini ilustrasi selain menyampaikan pesan kepada audiens, juga memperkuat imajinasi anak.

## **2.2 Referensi Karya**

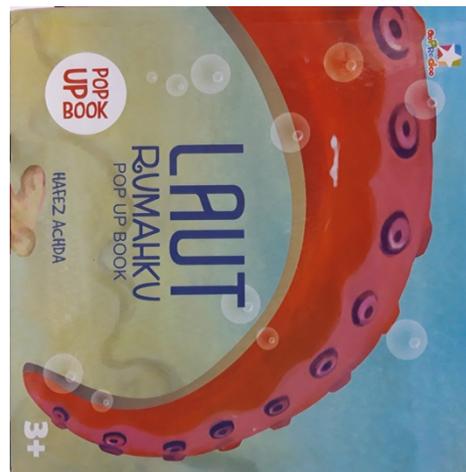
Dalam perancangan karya, perlu menemukan referensi karya yang menjadi acuan secara visual, sehingga ada tujuan visual yang kita gambarkan dan akan kita capai. Acuan referensi digunakan juga untuk menjaga kualitas visual yang sedang kita kerjakan. Dalam hal ini peneliti mengambil beberapa gambar buku ilustrasi yang sudah pernah ada.

Karena peneliti menargetkan buku ini menjadi media pembantu pembelajaran anak sekolah dasar, maka peneliti ingin menyajikan sebuah buku yang ringan secara visual. Warna yang dipakai adalah warna cerah dan bervariasi.

Dalam perancangan ini, buku visual yang akan dibuat bukan hanya sebuah buku ilustrasi, tetapi juga sebuah buku ilustrasi dengan objek pop up yang perlu diperhatikan struktur dan pemasangannya. Dalam hal ini struktur pop up berkaitan juga dengan setiap objek ilustrasi yang akan digambar.

### 2.2.1 Buku berjudul Laut Rumahku karya Hafez Achda

Hafez Achda seorang *paper engineer* yang membuat beberapa buku pop up bersama Oopredo yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia. Dalam setiap buku pop up karya Oopredo, Hafez Achda mengerjakan pengaturan kertas pop up yang akan disajikan. Pada buku ini yang disajikan adalah binatang laut dengan media pop up.



**Gambar 2. 1 Buku Pop Up Laut Rumahku**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

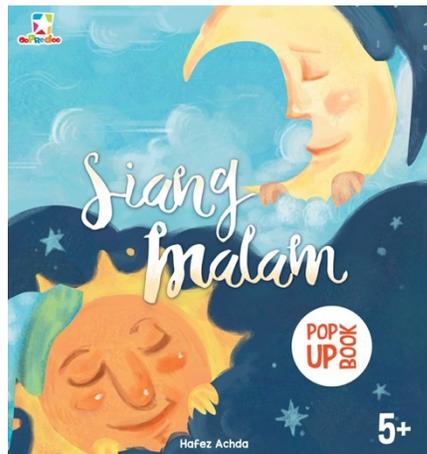
Buku ini diambil sebagai referensi struktur dan pola objek pop up yang akan dibuat. Beberapa bagian tubuh hewan dan struktur po up yang ada dalam buku ini dianggap dapat mendukung proses perancangan variasi objek pop up.

Beberapa pola lipatan kertas dan variasi pergerakan objek digunakan sebagai referensi untuk menyajikan lipatan yang rapi dan variatif. Dari buku ini juga dapat

dijadikan referensi bagaimana penyusunan *layout* buku pop up yang baik sehingga setiap halaman menjadi seimbang dalam penyajiannya.

### 2.2.2 Buku berjudul Siang Malam karya Hafez Achda

Buku pop up kedua diambil sebagai referensi perancangan ini kembali adalah karya Hafez Achda dan oopredo. Pada buku ini yang disajikan adalah tentang perbedaan keadaan siang dan malam melalui media pop up.



**Gambar 2. 2 Buku Pop Up Siang Malam**  
(Sumber: Gramedia.com)

Walaupun buku ini sama-sama karya Hafez Achda, buku ini tetap diambil sebagai referensi karena dalam buku ini memiliki struktur objek pop up yang berbeda dari buku sebelumnya. Isi buku ini bercerita tentang keadaan dunia yang berbeda saat siang hari dan malam hari. Penyajian sebuah latar dalam satu halaman namun dua nuansa berbeda yaitu terang dan gelap.

Buku siang malam ini menyajikan variasi struktur pop up dengan variasi yang berbeda dari buku sebelumnya pada bagian lipatan kertas seperti gedung dan pepohonan. Beberapa lipatan dan kaitan antar bagian kertas menjadi referensi yang diambil dalam perancangan ini.

### 2.2.3 Buku berjudul Graar, Harimau Memburu Mangsa karya Shinta Handini

Buku referensi ini merupakan sebuah buku ilustrasi interaktif karya Shinta Handini yang diterbitkan oleh penerbit Gema Insani. Buku ini menceritakan

kehidupan Harimau di habitatnya yaitu di hutan. Buku ini menjadi referensi gaya ilustrasi, secara khusus *shading* yang digunakan.



**Gambar 2. 3 Buku ilustrasi Graar, Harimau Memburu Mangsa**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Buku ini menargetkan pembaca anak usia 3 tahun ke atas. Gaya ilustrasi dari buku ini adalah gaya kartun, dengan pewarnaan yang cenderung menggunakan warna cerah pastel. Visualisasi karya buku ini yang digunakan sebagai referensi menitikberatkan pada bagian latar belakang gambar dan juga gaya *shading* ilustrasi objeknya.

Dalam perancangan yang akan dibuat, tema latar yang diambil mayoritas menunjukkan tempat di luar ruangan dengan ornament alam seperti pepohonan dan rumput, sehingga gaya gambar dan warna buku ini dapat menjadi referensi visualisasi dari latar yang ingin disajikan.

### **2.3 Dasar Teori**

Penelitian tidak dapat berdiri tanpa penunjang yang membangun penelitian itu sendiri. Bagian dari penelitian terdiri dari bermacam-macam unsur dan setiap unsurnya memiliki makna dan tujuan tersendiri. Dalam perancangan ini, buku *pop up* yang akan dirancang akan berkaitan dengan cerita babad yang disajikan. Babad yang diceritakan atau diajarkan pada sekolah dasar divisualisasikan oleh buku *pop up* sebagai media pembelajaran.

### 2.3.2 Buku Pop Up

Buku *pop up* juga menjadi media utama dalam perancangan ini, dimana ilustrasi dan objek timbul akan dikolaborasikan untuk memperkuat ilustrasi itu sendiri. Buku Pop-up merupakan buku kreasi handmade atau buatan tangan yang tampilannya dapat dinikmati dari berbagai arah pandang dan mempunyai panjang, lebar, dan tinggi/tebal atau yang biasa disebut dengan buku tiga dimensi [9] .

Dalam perancangan ini bagian buku yang akan timbul diharapkan menjadi media yang dapat berinteraksi dengan audiens. Sesuatu objek yang unik dan dapat timbul serta dipegang akan memberi kesan lebih pada audiens. Dalam penelitian ini menyiapkan objek *pop up* yang baik akan menjadi penunjang utama bagi ilustrasi dan cerita rakyat yang dibawakan.

### 2.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi menjadi unsur pokok dalam karya penelitian ini, di mana ilustrasi mewakili setiap fase cerita yang nantinya didukung dengan objek *pop up*. Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi [10]. Ilustrasi sendiri adalah sebuah disiplin ilmu di mana keberadaannya telah lama. Ilustrasi juga terus berkembang mengikuti era dan kebutuhan pengguna ilustrasi.

Dalam perancangan ini, ilustrasi memegang peranan penting dalam pengaplikasiannya. Dalam pembuatan karya ilustrasi diperlukan sebuah tema dan gaya yang mewakili objek yang akan dibuat. Dalam perancangan ini pengkaryaan ilustrasi akan dibuat dengan gaya kartun [11]. Gaya ilustrasi kartun merupakan gaya penggambaran yang tidak realis, sederhana, cenderung bergaya humor atau anekdot. Ilustrasi kartun yang dibuat akan menjadi visualisasi keadaan pada cerita terkait. Penggunaan gaya kartun akan memberi kesan cerita yang ceria, ringan, humor, sederhana, penggambaran karakter yang tidak terlalu rumit dan detail yang cocok bagi pembaca di jenjang sekolah dasar.

### 2.3.3 Warna

Warna adalah salah satu unsur seni visual yang memegang peran penting dalam perancangan sebuah karya. Dalam seni visual warna memberi identitas pada karya. Warna juga bisa membedakan genre dan waktu [12]. Dampak yang didapatkan dari warna sangat banyak, diantaranya dapat menjadi karakter sebuah karya, menunjukkan simbol, identitas masa atau waktu.

Psikologi warna juga menjadi penting dalam perancangan sebuah karya design. Dalam hal ini terdapat warna primer yaitu merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini menjadi warna dasar dan asal dari warna berikutnya yaitu sekunder dan tersier. Beberapa pembagian warna seperti warna panas dan warna dingin dapat memberi kesan tertentu yang ingin kita sampaikan pada sebuah karya [13]. Dalam perancangan ini akan dirancang karya ilustrasi yang berlatar tempat seperti rumah joglo, istana kerajaan jawa dan alam lingkungan pegunungan. Tema warna yang akan dipakai sekitar warna tradisional cerita atau pengkaryaan bertema Jawa seperti coklat baik warna tua dan muda, hijau, biru. Warna yang akan digunakan juga adalah warna cerah, yang sesuai dengan target market yaitu anak sekolah dasar.

### 2.3.4 Layout

Layout merupakan tata letak di mana desainer menyusun elemen dari desain yang sedang dirancang. Melakukan layout merupakan tahapan dalam mengerjakan sebuah karya desain [14]. Penyusunan elemen desain yang baik dalam melakukan layout dapat membantu menyampaikan pesan dan konsep yang akan diangkat.

Layout atau tata letak yang baik dapat membantu audiens untuk menemukan hal yang menjadi poin penting dalam penyajian sebuah karya. Dalam perancangan karya, layout konten dapat ikut menggambarkan karakter suatu desain.

Perancangan ini akan menyajikan layout axial, yaitu perancangan layout dengan komposisi objek utama di tengah halaman dan mendominasi halaman [15]. Layouting ini akan dilengkapi dengan tipografi bagian teks di sisi objek utama sebagai pelengkap dan akan mengisi bagian kosong dari halaman.

### 2.3.5 Tipografi

Dalam perancangan karya desain, tipografi memegang peran penting juga di dalamnya. Elemen visual yang dapat dilihat dan dibaca yang berupa huruf menjadi sebuah disiplin ilmu yang membahas mengenai jenis huruf [16].

Tipografi sendiri membawa banyak pengaruh bagi karya desain. Dengan karakter yang berbeda-beda, tipografi memiliki makna di setiap jenis huruf dan gaya huruf. Hal ini membuat tipografi menjadi elemen penting dalam perancangan karya desain, karena dapat menentukan pemahaman visual pada audiens.

Perancangan ini akan menggunakan jenis font dekoratif dengan gaya teks komik. Tujuan pemilihan jenis font ini adalah kesesuaian kebutuhan teks dan gaya tipografi pada buku cerita untuk anak sekolah dasar. Dalam hal ini tipe font yang diinginkan mendukung gaya ilustrasi yang digunakan [17]. Huruf dekoratif yang memiliki banyak variasi dianggap lebih ekspresif dan dapat mendukung objek pop up yang akan dibuat.

### 2.3.6 Babad

Babad merupakan cerita sejarah, riwayat atau hikayat yang diceritakan dengan bahasa Jawa, Sunda, Bali, Sasak dan Madura. Karya sastra babad memiliki fungsi terhadap kehidupan masyarakat, salah satu diantaranya yaitu mengandung silsilah keluarga dan mengandung kisah para leluhur sebelumnya [18].

Dalam cerita Babad Baturraden, ada dua versi yang diajarkan dalam muatan lokal Budaya Banyumasan, yaitu versi Kadipaten Kutaliman dan Syekh Maulana Maghribi. Dalam perancangan ini peneliti mengambil Babad Baturraden: Kadipaten Kutaliman.

### 2.3.7 Media Pembelajaran

Media dalam penelitian ini digunakan sebagai wujud fisik sebuah karya, pengantar antar ide dan makna yang ditujukan pada audiens. Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) [19].

Media pembelajaran akan membawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Sebagai contoh sebuah buku pop up menjadi media pembelajaran bagi anak sekolah dasar karena media pembelajaran ini menyampaikan pesan, materi, isi yang ingin disampaikan [20]. Maka dari itu media pembelajaran adalah media yang dapat membantu dan mendorong proses belajar pada audiens.