

ABSTRACT

Trinil Museum is the oldest archaeological site in Indonesia, famous for the discovery of Pithecanthropus Erectus by Eugene Dubois in 1891. It is located in Kawu Village, Kedunggalar District, Ngawi Regency, East Java. This research aims to design a pop-up book of Trinil Museum as an introduction media for elementary school children. Trinil Museum is an archaeological museum located in Ngawi Regency, East Java, which has a collection of ancient human fossils and other ancient artifacts. The pop-up book was designed as a communicative, interactive, and imaginative means to introduce the historical story of ancient life to children. This research uses a qualitative method with a focus on an in-depth understanding of the phenomenon under study. Data was obtained directly from Trinil Museum and the research subject was an educator at the museum. This pop-up book is expected to increase the popularity of Trinil Museum and become a meaningful source of historical learning for elementary school children in Ngawi Regency and surrounding areas.

Keywords: *Pop-Up Book, Trinil Museum, Pithecanthropus Erectus*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Ngawi memiliki banyak tempat wisata sejarah yang menarik, di antaranya Benteng Pendem Van Den Bosch, Monumen Suryo, Situs Radjiman Wedyodiningrat, dan Situs Trinil. Situs Trinil menjadi salah satu tempat penting dengan koleksi ribuan fosil makhluk hidup purba, termasuk fosil manusia, hewan, dan tumbuhan. Museum Trinil, yang berlokasi di pinggiran Sungai Bengawan Solo, menyajikan koleksi fosil ini dengan baik dalam ruang pameran yang menarik, dan memiliki tugu peringatan yang menandai lokasi penemuan fosil manusia *Pithecanthropus Erectus* [1].

Museum Purbakala Trinil merupakan situs arkeologi yang memiliki nilai sejarah yang tinggi. Situs ini ditemukan pada tahun 1891 oleh Eugène Dubois dan menjadi tempat penemuan fosil *Pithecanthropus erectus* atau "Manusia Jawa," fosil manusia purba pertama di Asia. Penemuan ini menjadi bukti penting dalam mengungkapkan sejarah evolusi manusia dan menjadi salah satu titik awal untuk studi manusia purba di Indonesia dan dunia. Museum Trinil terletak di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur [2].

Selain fosil manusia purba, museum ini juga memiliki koleksi fosil hewan purba, alat batu, dan artefak lain yang ditemukan di situs arkeologi di sekitar Trinil. Pameran di museum memberikan informasi yang mendalam tentang evolusi manusia, kehidupan manusia purba, serta keanekaragaman flora dan fauna pada masa purba di Indonesia [3].

Museum ini berfungsi sebagai media pembelajaran dan pendidikan bagi masyarakat umum, terutama bagi siswa sekolah. Pengunjung dapat memahami lebih banyak tentang masa lalu dan evolusi manusia melalui koleksi dan informasi yang disajikan di museum. Hal ini membantu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang sejarah dan warisan budaya di kalangan masyarakat. Museum

ini juga memiliki potensi sebagai destinasi wisata edukatif. Kunjungan ke Museum Purbakala Trinil memberikan pengalaman berharga bagi wisatawan untuk memahami sejarah dan budaya Indonesia secara lebih mendalam. Pariwisata edukatif seperti ini dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar, termasuk meningkatkan ekonomi lokal.

Namun, museum ini menghadapi beberapa kendala, termasuk kurangnya tenaga ahli untuk penelitian dan konservasi fosil serta minimnya peralatan dan perhatian dari pihak terkait untuk pengembangan museum ini. Meskipun Museum Trinil memiliki nilai sejarah yang tinggi dan potensi menjadi ikon untuk Ngawi dan Indonesia, tingkat kunjungan masih minim karena rendahnya promosi dan sifatnya yang tergolong sebagai museum khusus. Pihak terkait perlu bekerja sama untuk memaksimalkan potensi objek wisata sejarah ini dan meningkatkan minat pengunjung. Popularitas Museum Trinil di kalangan anak sekolah dasar masih belum sebesar popularitasnya di kalangan remaja atau dewasa. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode untuk memperkenalkan Museum Trinil kepada anak sekolah dasar. Hasil kuesioner yang disebar melalui wali atau orang tua murid siswa sekolah dasar di Kabupaten Ngawi dan sekitarnya, yang memiliki anak dengan rentang usia 7-10 tahun, menunjukkan bahwa 60 responden belum atau tidak mengetahui tentang Museum Trinil dan 16 responden sudah mengetahui Museum Trinil.

Anak usia 7-10 tahun memiliki peran yang penting terhadap museum purbakala Trinil dan pemahaman tentang sejarah serta warisan budaya, karena masa ini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan pola pikir dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka [4]. Selain itu, anak usia 7-10 tahun mulai dapat mengembangkan pemahaman tentang sejarah dan masa lalu. Pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari museum purbakala Trinil dapat membantu mereka mengaitkan sejarah dengan realitas masa kini dan masa depan. Pemahaman ini penting untuk membentuk identitas dan rasa kebanggaan

terhadap warisan budaya mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pengenalan untuk anak siswa sekolah dasar dalam bentuk buku *pop-up*.

Memilih buku *pop-up* sebagai media pengenalan Museum Trinil kepada anak sekolah dasar memiliki sejumlah alasan yang kuat. Buku *pop-up* menawarkan pengalaman visual yang menarik dan interaktif, memvisualisasikan Museum Trinil dan artefaknya dengan replika tiga dimensi yang menarik, serta menghadirkan pengalaman nyata melalui elemen taktile. Selain itu, buku ini juga mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif melalui gambar artefak, pemandangan museum, dan ilustrasi manusia purba. Selain sebagai sarana pembelajaran, buku *pop-up* merangsang kreativitas anak-anak dan mendukung pembelajaran multidisiplin dengan menyatukan sejarah, ilmu pengetahuan, arkeologi, geologi, biologi, dan budaya manusia purba. Buku ini juga mudah dibawa dan diakses, bisa digunakan sebagai tambahan materi di sekolah, perpustakaan, maupun sebagai sumber bacaan edukatif di rumah. Terlebih lagi, buku *pop-up* memberikan pengenalan awal yang menyenangkan tentang situs bersejarah seperti Museum Trinil, membantu membangun minat anak-anak untuk mengunjungi situs sejarah secara langsung di masa mendatang. Dengan demikian, pendekatan kreatif dan interaktif melalui buku *pop-up* diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak tentang sejarah, arkeologi, dan warisan budaya Indonesia secara menyenangkan dan efektif [5]. Buku *pop-up* ini nantinya memiliki gaya desain kartun dengan visual cerah dan ilustrasi menarik yang sesuai dengan konsep prasejarah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, selanjutnya dapat dirumuskan tujuan dari perancangan ini, yaitu merancang buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan media utama buku *pop-up*.

1.4 Batasan Perancangan

Untuk mempertegas arah perancangan dan meminimalkan jumlah masalah yang muncul, berikut adalah batasan perancangan yang akan diterapkan:

- 1.4.1 Perancangan akan berfokus pada pembuatan buku *pop-up* dengan menggunakan teknik *v-folds*, *pull and tabs* dan *floating planes*.
- 1.4.2 Merancang buku *pop-up* menggunakan ilustrasi kartun yang cocok untuk anak-anak.
- 1.4.3 Merancang buku *pop-up* dengan narasi singkat yang menjelaskan ilustrasi yang terdapat pada halaman tersebut.
- 1.4.4 Perancangan media pendukung berupa poster, stiker, tumbler, pin dan tas serut.

1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan buku *pop-up* ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana penulisan semata, tetapi juga bermanfaat bagi seluruh pihak, terutama:

1.5.1 Manfaat Bagi Keilmuan DKV

Perancangan buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar ini diharapkan dapat menjadi dokumen yang menjadi referensi dan dapat bermanfaat dalam pengembangan akademik. Serta memberi pengetahuan teknik tentang perancangan buku *pop-up* sebagai upaya media pengenalan.

1.5.2 Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran, pengetahuan serta referensi untuk mengembangkan bidang budaya dan *tourism*.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk siswa-siswi sekolah dasar, tujuannya adalah agar mereka dapat mempelajari peradaban manusia purba yang pernah ada di bantaran sungai Bengawan Solo sejak dini. Selain itu, buku *pop-up* ini akan menyajikan replika fosil manusia purba, hewan, dan tumbuhan yang terdapat di Museum Trinil dengan cara yang menarik dan edukatif. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan minat anak-anak untuk mengunjungi Museum Trinil yang terletak di Kota Ngawi, Jawa Timur.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Media Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Rambun Pamean Sumatera Barat oleh Masyukura Safitri Hadi” [6]

Tujuan perancangan Media Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Rambun Pamean Sumatera Barat oleh Masyukura Safitri Hadi adalah untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Rambun Pamean Sumatera Barat kepada masyarakat lokal dan nasional, serta mengangkat nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut sebagai cerminan karakter bangsa. Harapannya, pemerintah dapat mensosialisasikan dan menerbitkan cerita-cerita rakyat daerah, terutama Rambun Pamean, sehingga dapat diwariskan kepada generasi penerus. Perencanaan ini melibatkan analisis data dengan menggunakan teknik SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perbedaan terletak pada objek yang diteliti. Dalam perancangan ini objek yang dipakai yaitu Museum Trinil, sedangkan dalam perancangan yang dikaji oleh penulis memakai onjek cerita rakyat Rambun Pamean. Penggunaan teks pada setiap halaman buku *pop-up*. Penulis memilih untuk menyajikan teks secara singkat namun bermakna, sementara dalam buku *pop-up* Rambun Pamean, teks ditampilkan dalam bentuk yang lebih panjang. Keberadaan teks yang panjang tersebut menyebabkan kurangnya minat anak-anak untuk membaca sampai selesai.

2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Pop-Up Mengenai Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak oleh Ruhi Elwarak” [5]

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat anak-anak terhadap konsumsi buah dan sayur melalui penyampaian manfaat secara efektif.

Buah dan sayur memiliki kandungan nutrisi yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Untuk mengidentifikasi solusi dari masalah yang dihadapi, digunakan metode 5W+1H (*What, Where, Who, Why, When, dan How*). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. "Petualangan Daisy bersama Peri Kebun" merupakan sebuah buku *pop-up* yang dikembangkan dengan menerapkan prinsip desain komunikasi visual, psikologi anak, media, buku, buku *pop-up*, ilustrasi, warna, tata letak, dan tipografi. Buku ini dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman yang menarik kepada anak-anak tentang manfaat buah dan sayur. Selain sebagai media utama, perancangan ini juga mencakup berbagai media pendukung seperti poster, x-banner, stiker, buku mewarnai, notebook, pin, dan label minuman.

Dalam perancangan ini, penulis menemukan perbedaan dalam penerapan teknik *pop-up*. Berbeda dengan perancangan sebelumnya yang hanya menggunakan teknik *V-fold* di semua halaman, sedangkan pada perancangan buku *pop-up* Museum Trinil penulis menggunakan dua tambahan teknik yang berbeda, yaitu teknik *pull and tabs* dan teknik *floating planes*.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Cerita *Pop-Up* Berbasis Karakter untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini oleh Luthfatun Nisa, Wuri Wuryandani, Mayang Masradianti” [7]

Penelitian ini dilaksanakan dengan fokus utama untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial pada anak usia dini, yang merupakan dasar yang penting dalam perkembangan karakter lainnya. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, dilakukan pendekatan melalui kegiatan bercerita menggunakan media yang menarik dan edukatif, yaitu buku *pop-up*. Metode penelitian yang digunakan mencakup observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Dalam rangka meningkatkan minat anak, buku ini disajikan dalam bentuk *pop-up window* dengan cerita yang terkait dengan isu peduli sosial.

Penulis menemukan perbedaan signifikan dalam penggunaan palet warna dalam perancangan ini. Dalam perancangan sebelumnya, dominasi warna hangat

mencolok, sementara dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil, penulis akan menggunakan palet warna yang lebih sejuk dan menenangkan. Perubahan ini akan memberikan dimensi baru yang menarik dalam tampilan visual buku *pop-up* yang direncanakan.

Perancangan buku *pop-up* Museum Trinil merupakan satu-satunya buku *pop-up* yang menggunakan Museum Purbakala Trinil sebagai objek penelitian. Sebelumnya, belum ada satupun yang memperkenalkan Museum Trinil dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, perancangan ini menjadi satu-satunya buku *pop-up* Museum Trinil yang menjadi media pengenalan bagi anak-anak sekolah dasar di Kabupaten Ngawi dan sekitarnya.

2.2 Referensi Karya

Referensi perancangan ini berfungsi sebagai panduan untuk mengembangkan identitas visual dalam penggunaan media pengenalan Museum Trinil Ngawi kepada siswa sekolah dasar, dengan tujuan memperkenalkan Museum Trinil kepada mereka.

2.2.1 Referensi Buku *Pop-Up Four Seasons* Karya Moon Qi.

Buku *pop-up* berjudul *Four Seasons* ini merupakan karya Moon Qi, seorang seniman visual dengan latar belakang desain industri. Buku ini menggambarkan keempat musim, dan setiap bukaan halaman menampilkan musim yang berbeda. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun yang ditujukan khusus untuk anak-anak. Layout buku ini menggabungkan teks singkat yang memberikan informasi tentang setiap musim di halaman yang sesuai. Pemilihan warna dalam buku *pop-up* ini menjadi referensi bagi penulis. Warna-warna yang digunakan yaitu *cool tone*. *Cool tone*, seperti biru, hijau, dan ungu, memiliki korelasi dengan alam, air, dan keheningan. Sesuai dengan tema sejarah dan arkeologi yang terkait dengan Museum Trinil. Warna-warna tersebut dapat membawa suasana yang tenang dan

alami, menciptakan atmosfer yang tepat untuk membawa anak-anak pada perjalanan sejarah yang menarik [8].



Gambar 2.1 *Four Seasons / Pop-Up Book – Moon Qi*
Sumber: (www.moonqi.com/four-seasons-pop-up-book)

2.2.2 Referensi Buku *Pop-Up Animals Everywhere* karya Jonathan Woodward.

Buku *Pop-Up Animals Everywhere* menampilkan hewan-hewan dari lingkungan kutub, hutan, lautan dan safari. Buku ini diterbitkan pada tahun 2013 oleh Sterling Publishing, New York. Dalam buku ini banyak menggabungkan berbagai teknik pop-up, termasuk teknik *v-folds* dan *floating planes*. Teknik-teknik ini memanfaatkan kertas yang saat pembaca membuka halaman akan muncul keatas dan membentuk 3 dimensi [9]. Penggunaan teknik *pop-up floating planes* dalam perancangan ini menjadi referensi bagi penulis, karena Efek 3D yang menarik. Floating planes menciptakan efek 3D yang menarik dan mengesankan. Dengan menggunakan teknik ini, ilustrasi Museum Trinil dan artefaknya dapat terlihat seperti melayang atau terangkat dari halaman, memberikan kesan tiga dimensi yang menarik perhatian dan memikat pembaca, terutama anak-anak sekolah dasar.



Gambar 2.2 *Animals Everywhere*

Sumber: (<https://www.behance.net/gallery/14351751/Animals-Everywhere-Childrens-Wildlife-Pop-up-Book>)

2.2.3 Referensi Buku *Pop-Up "Animals and Where We Find Them"* Karya Elliott Bulpett.

Buku *pop-up* ini mengajak anak-anak dalam petualangan melintasi dunia untuk menemukan berbagai hewan dan habitat mereka. Dibuat oleh Elliott Bulpett, seorang ilustrator dari Aylesbury, Inggris. Buku ini terdiri dari lima halaman *pop-up* yang menggambarkan lima daerah yang berbeda: Hutan Inggris, Sabana Afrika, Hutan Indonesia, Arktik, dan Terumbu Karang. Setiap halaman memiliki peta dunia yang menunjukkan perjalanan pembaca dari satu halaman ke halaman berikutnya.

Desain buku pada perancangan ini menjadi referensi penulis karena memakai *layout* yang memiliki banyak *white space* dan dipadukan dengan pemilihan *type font sans serif* menjadikan buku ini mudah untuk dipahami dan lebih menarik banyak pembaca karena tidak terlalu penuh dengan teks.



Gambar 2.3 Illustrated Pop-up book "Animals and Where We Find Them"
 Sumber: (<https://www.behance.net/gallery/80782611/Illustrated-Animal-Pop-Up-Book/modules/468312561>)

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Buku *Pop-Up*

Buku *pop-up* adalah jenis buku yang memiliki elemen tiga dimensi yang dapat muncul atau terlipat ketika halaman dibuka. Elemen-elemen tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, atau objek yang muncul dengan efek visual yang menarik. Buku *pop-up* dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pembaca, menambahkan dimensi tambahan pada cerita atau ilustrasi yang disajikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan efek yang menghidupkan dan memikat pembaca, sering kali digunakan untuk buku anak-anak, buku seni, atau buku dengan tema khusus [9]. Terdapat lima teknik dasar dalam buku *pop-up*, yaitu *v-folding*, *internal stand*, *rotary mouth*, dan *parallel slide*. Selain itu, ada juga dua teknik lainnya yang tidak melibatkan elemen yang timbul seperti pada *pop-up* konvensional, yaitu teknik *rotary* dan *parallel slide*. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami bahwa buku *pop-up* tidak selalu harus memiliki elemen yang timbul, namun dapat memberikan kesan tampilan yang berdimensi [10].

Teknik V-folds adalah salah satu cara untuk menciptakan efek pop-up atau tiga dimensi pada halaman buku. Teknik ini melibatkan lipatan kertas berbentuk "V" yang terbuka ke arah luar ketika buku dibuka, sehingga menghasilkan tampilan

yang menonjol dan berbeda dari halaman biasa. Teknik "Pull and Tabs" adalah salah satu teknik yang digunakan dalam seni buku pop-up untuk menciptakan efek tiga dimensi yang interaktif. Teknik ini melibatkan penggunaan tab (pita kertas) dan mekanisme tarik untuk menggerakkan atau mengungkapkan elemen pop-up di dalam buku ketika pembaca menarik bagian tertentu. Teknik "Floating Planes" adalah salah satu teknik canggih dalam seni buku pop-up yang menciptakan efek optik tiga dimensi yang menarik. Teknik ini melibatkan elemen-elemen pop-up yang tampak seperti melayang di udara atau terpisah dari latar belakang, menciptakan ilusi kedalaman dan dimensi [9].

2.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *Illustrate* yang artinya menjelaskan atau menerangkan. Sebagai gambar ilustratif, tujuannya adalah menjelaskan suatu peristiwa. Gambar ilustrasi adalah karya seni dua dimensi yang digunakan untuk menjelaskan makna cerita, berita, dan pesan. Dalam konteks komunikasi, ilustrasi berperan sebagai terjemahan teks [11]. Kelebihan ilustrasi meliputi kemampuan menyampaikan pesan dengan akurat, cepat, dan tegas, serta mampu menciptakan suasana emosional dan memvisualisasikan ide. Selain itu, gambar ilustrasi lebih mudah diingat daripada teks, sehingga pesan dalam teks tetap teringat dengan baik. Gaya ilustrasi dapat berbeda-beda, termasuk ilustrasi karikatur, komik, kartun, karya sastra, vignette, buku pelajaran, dan khayalan.

Ilustrasi kartun adalah jenis ilustrasi atau gambar yang menggambarkan objek, tokoh, atau situasi dengan gaya yang sederhana, lucu, dan seringkali karikaturis. Ilustrasi kartun biasanya memiliki ciri khas yang khas, seperti bentuk-bentuk yang berlebihan, ekspresi wajah yang ekstrem, dan penggunaan warna yang cerah [12]. Ilustrasi kartun memiliki ciri khas yang membedakannya dari jenis ilustrasi lainnya, termasuk penggambaran sederhana dengan garis dan bentuk dasar untuk objek dan karakter yang mudah diingat. Ekspresi wajah dan tubuh yang berlebihan digunakan untuk menyampaikan emosi, sementara pemendekan proporsi tubuh cenderung

tidak realistis untuk efek humor. Karakteristik khas yang mudah diingat seringkali ditekankan dalam persepsi visual. Penekanan pada humor dalam interaksi dan situasi, serta kemampuan untuk menyampaikan pesan sederhana atau moral, juga menjadi ciri penting. Penggunaan warna cerah, karikaturisasi untuk efek khusus, serta keterlibatan visual seperti balon kata-kata, adalah elemen umum dalam ilustrasi kartun. Kesederhanaan naratif juga menjadi ciri, di mana cerita mengikuti pola dasar dengan pengenalan masalah, konflik, dan resolusi. Meskipun variasi bisa ada, secara keseluruhan, ilustrasi kartun dikenal karena gaya sederhana, ekspresi berlebihan, humor, dan pesan yang mudah dicerna [13].

2.3.3 Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani, di mana *typos* berarti bentuk dan *grapho* berarti menulis. Tipografi adalah seni memilih dan mengatur huruf dalam suatu tata letak yang menciptakan kesan tertentu dan memudahkan pembacaan [14]. Awalnya, tipografi hanya dianggap sebagai ilmu percetakan dan orang yang ahli dalam percetakan disebut juru ketik. Namun, tipografi kini juga melibatkan proses artistik dalam penyusunan huruf cetak untuk mencapai efek layar yang diinginkan. Pilihan huruf tipografi memiliki peran penting dalam periklanan, di mana selain berfungsi secara fungsional untuk menyampaikan pesan, juga memberikan dampak estetika dan suasana pada pesan tersebut [15].

Jenis-jenis tipografi meliputi *font serif*, *font sans serif*, *font script* atau *handwriting*, *font slab serif*, dan *font decorative* atau *font display* dan ornamental. Jenis font yang akan dipakai dalam perancangan buku pop-up Museum Trinil yaitu sans serif. Font sans serif adalah jenis tipografi yang tidak memiliki "serif" atau ekor kecil pada ujung hurufnya. Dalam bahasa Prancis, "sans" berarti "tanpa," jadi "sans serif" secara harfiah berarti "tanpa serif." Karakteristik utama dari font sans serif adalah bentuk huruf yang sederhana dan bersih tanpa hiasan di ujung huruf. Bentuk huruf pada jenis tipografi ini cenderung lebih lurus dan sederhana, tanpa tambahan garis-garis di ujung-ujungnya [16].

2.3.4 Teori Warna

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Selain itu, warna juga memiliki kekuatan untuk mempengaruhi penglihatan dan menimbulkan beragam emosi seperti kegembiraan, kesedihan, dan semangat. Namun, penggunaan warna dalam desain harus dilakukan dengan hati-hati. Pemilihan warna yang tidak tepat dapat merusak citra, mengurangi semangat membaca, bahkan dapat merusak kesan buku secara keseluruhan. Sebaliknya, pemilihan warna yang tepat dapat membuat pembaca betah dan tertarik untuk menghabiskan waktu membaca informasi, menciptakan suasana yang baik, dan membuat teks lebih hidup [8].

Dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil ini penulis memakai warna *cool tone*. Palet warna *cool tone* adalah kombinasi warna yang mengandung nuansa atau nada warna yang terasa sejuk dan menenangkan. Warna-warna dalam palet ini sering terinspirasi oleh elemen alam seperti air, langit biru, dan dedaunan hijau yang memberikan kesan segar dan menenangkan. Palet warna dingin meliputi warna biru, hijau, ungu, cyan atau turquoise, aqua, dan abu-abu [17].

Penggunaan palet warna dengan nada dingin atau "cool tone" dalam buku *pop-up* "Museum Trinil" menciptakan suasana yang mendukung pesan visual. Warna-warna seperti biru, hijau, ungu, dan abu-abu, sering dihubungkan dengan ketenangan, kedamaian, dan suasana misterius yang menarik bagi pembaca. Dalam konteks "Museum Trinil" yang berhubungan dengan eksplorasi ilmiah dan keberagaman alam, palet warna dingin memberikan efek positif. Warna dingin seperti biru dan hijau memberikan nuansa ilmiah yang cocok untuk menggambarkan proses penemuan fosil atau eksplorasi di Trinil. Selain itu, warna-warna dingin menciptakan kesan misteri dan keajaiban, mengundang pembaca untuk menjelajahi hal-hal yang tak terduga dan menikmati keindahan alam yang menakjubkan. Palet warna ini juga membawa perasaan ketenangan dan refleksi, ideal untuk pembelajaran yang lebih dalam. Dalam hal visualisasi alam, warna dingin membantu mewakili elemen seperti air dan langit dengan realisme atau