

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Perancangan

2.1.1 Penelitian berjudul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar”

Penelitian dengan judul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar” yang disusun oleh Rachmadini Nur Fadillah & Ika Lestari, Universitas Negeri Jakarta, 2016. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh buku *pop-up* sebagai media pembelajaran siswa yang efektif, dapat menarik perhatian siswa, merangsang keingintahuan anak saat guru menjelaskan atau menceritakan tentang isi buku yang ditampilkan. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*).

Penelitian ini berisi tentang minat membaca anak serta membantu pendidikan siswa untuk mengembangkan potensi, kecerdasan dan keterampilan yang dimilikinya. Penggunaan buku cerita sebagai media pembelajaran anak menjadi alat yang dapat merangsang bentuk-bentuk ekspresi dan emosi, menstimulasi daya ingat dan kreatifitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan menghafal [3].

Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada penilaian, observasi, metode, dan sasaran yang ditunjukkan untuk mengetahui keefektifan media buku *pop-up* sebagai media bercerita kepada siswa. Penelitian ini dijadikan referensi karena memiliki kesimpulan tentang analisis yang digunakan mengenai minat baca siswa dengan menggunakan buku *pop-up* sebagai salah satu media bercerita yang inovatif dan menarik bagi siswa.

2.1.2 Penelitian berjudul “Media *Pop-Up Book* pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar”

Penelitian dengan judul “Media *Pop-Up Book* pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar” yang disusun oleh Komang Eri Karisma, Gede Margunayasa, & Pinkan Amita Tri

Prasasti, Universitas Pendidikan Ganesha, 2020. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) analisis (analyse), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).

Penelitian ini menunjukkan keefektifan *buku pop-up* sebagai media pembelajaran siswa yang menunjukkan pada perkembangbiakan tumbuhan dan hewan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar memerlukan objek yang bersifat konkret dalam pembelajaran [4].

Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada analisis, penilaian tabung silang dan penilaian skala 5 yang digunakan, kualifikasi yang ditunjukkan untuk menentukan hasil rata-rata skor validasi dalam analisis. Namun dalam hasil pembahasan penelitian tersebut sangat menunjukkan aspek dari perkembangan media buku *pop-up* sebagai media buku IPA pembelajaran siswa yang efektif dan inovatif, serta terdapat penjelasan hal mengenai segi desain buku *pop-up* cetak.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Perencanaan Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pendidikan di Organisasi WWF-Indonesia”

Penelitian dengan judul “Perencanaan Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pendidikan di Organisasi WWF-Indonesia” yang disusun oleh Nur Asiyah & Muhammad Fauzi, Universitas Esa Unggul, 2012. Penelitian ini menggunakan metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari hasil review oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan melalui lembar penilaian media *pop-up book*. Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh rata-rata skor dari masing-masing ahli terkait media yang dikembangkan.

Penelitian ini memuat tentang pengenalan satwa-satwa langka dan dilindungi, flora dan fauna di Indonesia. Memberikan sebuah informasi bahwa

sebagai makhluk hidup harus tetap menjaga kelangsungan hidup satwa yang ada, sebagai media edukasi bagi anak-anak, dengan menggunakan metode edukasi yang bersifat Interaktif [5].

Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada metode analisis dengan memperoleh data berupa skor melalui lembar penilaian. Penelitian ini menghasilkan indikator keberhasilan sebagai rata-rata skor validasi media *pop-up book* minimal pada kategori baik. Namun, dalam penelitian terdapat juga menjelaskan tahap *design & development* sebagai hasil dari buku *pop-up*.

2.1.4 Penelitian berjudul “Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19”

Penelitian dengan judul “Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19” yang disusun oleh Rahma Setyanigrum, Universitas Negeri Semarang, 2020. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini memuat tentang proses belajar mengajar pada era 9ancer9r dengan pembelajaran menggunakan berbagai aplikasi. Pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dapat dicapai, dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghadapi era pascapandemi Covid-19 yaitu media *pop-up book* [6].

Perbedaan penelitian ini terdapat pada analisis yang digunakan dengan melakukan penelitian diberbagai sekolah (SMP) yang berbeda dengan menunjuk siswa sebagai subjek penelitian, kemudian mendapatkan hasil kesimpulan dari keseluruhan penelitian.

2.2 Studi Visual

2.2.1 Perancangan *Buku Pop up* Cerita Bergambar “Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani” Untuk Anak Usia 7-8 Tahun.

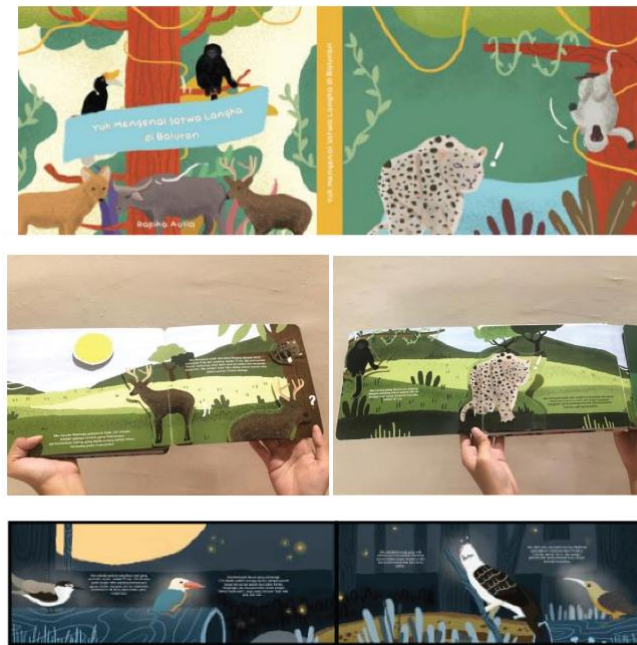


Gambar 2.1 Perancangan Buku Pop-Up cerita bergambar “Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani” untuk Anak Usia 7-8 Tahun.

[Sumber: Agung Tri Putranto, 2018]

Perancangan ini dirancang oleh Antonius Agung Tri Putranto, tahun 2018. Konsep perancangan strategi visual pada buku *pop-up* ini menggunakan gaya desain minimalis sederhana dengan warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan ilustrasi yang digunakan adalah kartun, sesuai dengan apa yang disukai anak-anak [7]. Kemudian pada konsep *pop-up* yang sederhana dengan isi cerita yang lebih ditonjolkan dalam buku. Desain pada perancangan ini menjadi referensi penulis dalam desain buku *pop-up* dengan menonjolkan konsep isi cerita, gambar dan konsep pewarnaan yang menarik.

2.2.2 Perancangan *Buku Ilustrasi* “Yuk Mengenal Satwa Langka Di Taman Nasional Baluran” Bergaya Semi Abstract Art Sebagai Media Edukasi Untuk Anak 6-12 Tahun.

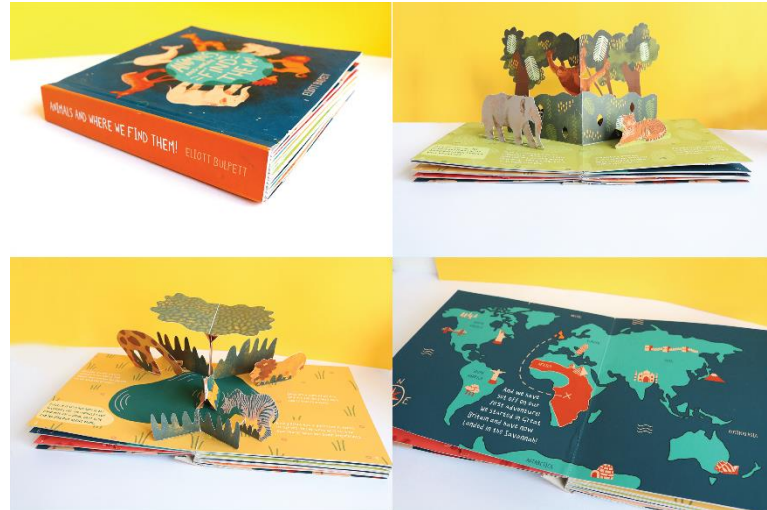


Gambar 2.2 Perancangan buku ilustrasi “Yuk Mengenal Satwa Langka Di Taman Nasional Baluran” bergaya semi abstract art sebagai media edukasi untuk anak 6-12 tahun.

[Sumber: Rafika Aulia Rahman dan Murtadi, 2020]

Perancangan ini dirancang oleh Rafika Aulia Rahman Sari dan Murtadi, tahun 2020. Konsep perancangan strategi visual pada buku ilustrasi ini menggunakan gaya desain modern dengan pewarnaan visual yang cerah, serta gambar ilustrasi yang menarik dengan konsep sesuai dengan buku. Ilustrasi pada buku ilustrasi ini digambar menggunakan *semi-abstract art* dengan garis bebas dan tidak sama sekali menggunakan gaya yang realis karena anak-anak lebih suka terhadap gambar yang sederhana agar mereka lebih mudah menyimpan ingatan dari gambar tersebut [8]. Desain pada perancangan ini menjadi referensi penulisan dalam desain buku *pop-up* karena memiliki desain ilustrasi yang menarik dengan konsep *semi-abstract* dan penggunaan pewarnaan desain yang cerah sehingga dapat menarik audiens. Sehingga gambar ilustrasi dari perancangan tersebut dirasa cocok untuk dijadikan bahan referensi.

2.2.3 Perancangan Buku Pop Up “Illustrated Pop-up book “Animals and Where We Find Them”



Gambar 3.3 “Illustrated Animal Pop-Up Book”.

[Sumber: <https://www.behance.net/Illustrated-Animal-Pop-Up-Book>]

Perancangan ini dirancang oleh Eliot Bulpett “*Illustrated Animal Pop-Up Book*”. Konsep perancangan strategi visual pada buku *pop-up* ini menggunakan gaya desain sederhana dan dengan pewarnaan warna media yang menarik. Penggunaan ilustrasi pada gambar buku *pop-up* terkesan lebih sederhana dengan bentuk desain yang menyesuaikan gambar untuk anak-anak. Informasi yang dimuat juga menjelaskan apa dari isi buku tersebut. Buku ini terdiri dari lima halaman *pop-up* dari lingkungan yang berbeda; Hutan Inggris, Savannah Afrika, Hutan Indonesia, Arktik, dan Terumbu Karang. Di antara masing-masing halaman ini terdapat peta dunia yang menunjukkan ke mana akan bepergian dari satu halaman ke halaman berikutnya [9].

2.2.4 Gaya visual buku cerita rakyat “Si Pitung Karakter Heroik Indonesia dari Betawi”.



Gambar 2.4 Gaya Visual Buku Cerita Rakyat Si Pitung
[Sumber. <https://www.behance.net/gallery/6234559/Folklore-Storybook-Si-Pitung>]

Buku cerita rakyat karya ilustrator Edo Putra, dengan judul “Si Pitung Karakter Heroik Indonesia dari Betawi”. Dalam proyek buku cerita ini sebagai buku cerita rakyat yang memperkuat kisah dan menjelajahi masa kecil (sipitung) yang disampaikan kepada pembaca dengan disajikan melalui media cetak digital [10]. Karya tersebut memiliki pewarnaan dan gaya visual yang cocok dijadikan sebagai buku cerita bergambar kepada anak dengan pewarnaan yang mencolok dan berkesan modern, kemudian gaya visual dengan vector graphic yang mulus memberikan daya tarik sebagai desain yang modern. Dengan begitu gaya ilustrasi buku sipitung dijadikan sebagai referensi gaya visual.

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Buku sebagai Media Referensi Anak

Media pembelajaran sebagai media yang menyumbangkan suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media adalah untuk membantu mempermudah pemahaman anak. Anak yang berada pada usia 4 tahun belum mampu memahami isi pembelajaran yang disampaikan hanya dalam bentuk verbal. Penyampaian pembelajaran tersebut harus diimbangi dengan bantuan media untuk memperjelas tujuan yang akan disampaikan kepada anak. Sebagian besar media yang ada dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kasar dan halus anak, perkembangan kognitif, dan pajangan-pajangan. Media yang sangat ramah untuk keluarga khususnya anak adalah buku, dengan materi yang terdapat dalam buku disesuaikan dengan tingkatan usia anak.

Buku menjadi salah satu media cetak sebagai media pembelajaran bagi anak sekolah agar dapat mempelajari materi, teori yang diringkas untuk mempermudah proses belajar. Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960an dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang merupakan materi untuk belajar mandiri [11].

Buku sebagai media cetak menjadi salah satu media paling sering digunakan dalam mengaplikasikan atau menjelaskan sebuah materi, cerita, dongeng, buku bergambar, dan sebagainya. Sebagai media belajar dan media literasi, yang mudah serta efisien karena dapat mencakup pembahasan yang dituju. Serta dapat ditambahkan dengan visualisasi menggunakan gambar yang menarik, terutama buku sebagai media pembelajaran untuk anak.

Adapun unsur-unsur pada buku yang memiliki kualitas serta dapat meningkatkan minat membaca anak, sebagai berikut: (1) Mindful, sebagai buku yang memberikan banyak perspektif bagi anak untuk berpikir yang disesuaikan dengan perkembangan anak. (2) Motivasi pembelajaran, buku yang baik harus mengandung aspek *motivation to learn* dan *motivational to unlearn*. Ketika

membaca buku anak akan termotivasi untuk belajar tanpa harus dipaksa. Buku sebagai media belajar, maka buku juga harus memuat *motivational to unreal*. (3) Menarik perhatian, buku yang baik adalah buku yang mendorong anak untuk memiliki atensi, perhatian, terhadap apa yang akan dipelajari. (4) Memunculkan rasa ingin belajar mandiri, maka buku juga harus bisa menjadi buku yang *self study* [11].

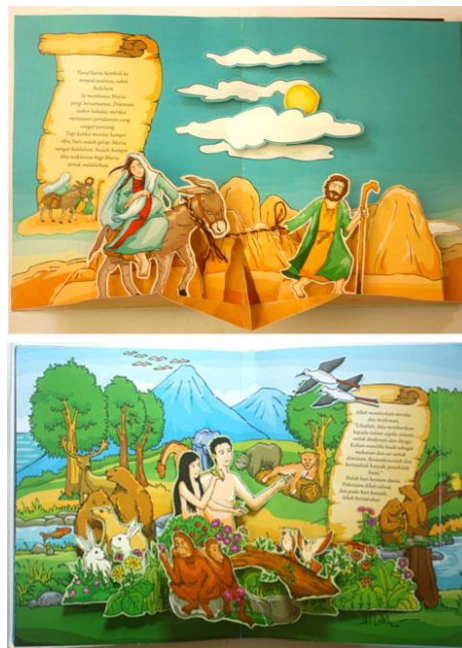
Buku bukanlah sekedar buku bacaan yang hanya berisi teks penjelasan namun buku juga dapat menyampaikan isi buku dalam berbagai bentuk yang menarik agar anak lebih tertarik dan memahami buku sebagai media belajar anak. Buku yang dimuat lebih menarik dengan unsur gambar serta media pengenalan yang mudah untuk dipelajari anak. Gambar dalam buku cerita akan lebih efektif bagi anak dalam memahami cerita dibandingkan dengan cerita yang hanya berisi teks saja. Melalui gambar, anak akan diajak atau dituntun untuk menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada dalam buku, menciptakan sebuah imajinasi dari sebuah bentuk yang disampaikan dari buku, serta lebih memotivasi anak saat melihat buku yang memiliki kesan berbeda.

2.3.2 Buku Pop-Up

Buku *pop-up* memiliki arti tersendiri dalam kamus Bahasa Inggris, yaitu pada *pop-up* yang artinya muncul. Tapi pengertian sederhana, *pop-up* adalah kartu atau buku yang dapat menampilkan gambar dalam bentuk 3 dimensi, pada saat buku dibuka. Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi.

Melalui sejarah perkembangan media *pop-up* diawali dengan konstruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada masa itu disebut sebagai teknik *movable book* (buku bergerak), dengan melalui peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek/beberapa bagian pada kertas tampak bergerak dan memiliki bentuk atau dimensi [12].

Pop-up merupakan media yang diaplikasikan pada buku, baik buku cerita, buku tahunan dan lain-lain, sebagian besar menggunakan teknik dengan eksekusi karya yang menampilkan bentuk timbul atau 3 dimensi. *Pop-up* merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak buku *pop-up* yang beredar di pasaran. Hanya saja, masih didominasi oleh karya import. Dengan begitu perkembangan buku *pop-up* harus memiliki penciptaan dalam segi materi dan pembahasan yang dimuat. Penjelasan yang dimuatpun dapat beragam, seperti buku cerita tentang mengenal alat tradisional, makanan, cerita sejarah, seni, hewan yang mendasari sebuah tempat, pengenalan satwa endemic di Indonesia dan masih banyak lagi yang dapat dibahas serta dikembangkan dalam bentuk buku *pop-up* [13].



Gambar 3.5 Contoh buku gambaran Buku Pop-Up

[Sumber: <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>]

Adapun beberapa kriteria buku *pop-up* dalam aspek sajian buku dan teknik *pop-up*, yaitu: (1) Buku *pop-up* dapat dibuka dan ditutup tanpa merusak atau merobek lembaran kertas yang lain. (2) Kertas lembaran buku *pop-up* tidak berpotongan sehingga tidak ada halangan saat membuka atau menutup buku. (3)

Buku *pop-up* rapi saat tertutup. (4) Buku *pop-up* memiliki unsur bentuk, warna, dan tekstur yang menarik. (5) Buku *pop-up* tidak mudah rusak. Dalam perancangan buku *pop-up* juga memiliki teknik sendiri dalam proses pembuatan buku agar memiliki visualisasi *pop-up* dengan bentuk 3D, yang biasanya lebih dikenal dengan proses menggunakan kertas melipat, menggunting, menempel. Unsur *pop-up* menambahkan aspek baru yang menarik dalam sebuah buku apapun [3].

Dalam menyusun buku *pop-up* ada beberapa hal yang diperhatikan dalam merancang buku, berikut karakteristik dan kriteria buku *pop-up* dalam aspek isi cerita dan gambar, di antaranya: (1) Memiliki isi cerita dan ilustrasi gambar *pop-up* yang menarik, relevan dengan budaya, latar belakang budaya dan disukai pembaca khususnya anak-anak; (2) Cerita, tokoh, alur, dan pesan yang terkandung disesuaikan dengan perkembangan intelektual dan anak; (3) Memberikan cerita ataupun gambar saling berhubungan dengan pengalaman dan ketertarikan anak, serta penulisan cerita yang mudah dipahami bagi anak; (4) Ilustrasi gambar memberikan informasi yang baru bagi anak dan membantu dalam membaca serta memahami isi cerita; (5) Keterpaduan antara gambar, isi cerita dan teks yang disampaikan [3].

Pemilihan gaya *pop-up* ini diharapkan agar anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut, sehingga penyerapan buku lebih mudah dipahami dan dimengerti. Buku *pop-up* sangat menarik bagi anak, karena di dalamnya terdapat eksplorasi bentuk gambar yang bervariasi baik jenis maupun warna. Pembuatan buku *pop-up* sebagai media referensi anak sekolah dasar mengenal satwa TRMS Serulingmas dapat dijadikan contoh sebuah bentuk buku referensi dengan sajian visual yang menarik dengan jenis buku lainnya.