

PENCIPTAAN BUKU POP-UP CERITA PANJI SEMIRANG KEDIRI DENGAN
MENGUNAKAN ILUSTRASI KARTUN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN
WARISAN BUDAYA LOKAL

Uzda Nabila Shabiriani¹⁾ Muh. Bahruddin Darwin²⁾ Yuwono Riyanto³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya, Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) uzdanabila_s@yahoo.com 2) Bahruddin@Stikom.Edu3) Darwin@Stikom.Edu

Abstract: *Panji Semirang Kediri story is very thick with the noble values that can be drawn from these stories and different interpretations in Panji Semirang storyline so as to reveal the name of a new story in every region in Indonesia but the original story still comes from Kediri. Unfortunately, Panji Semirang Kediri story is a legend that has been popular for a long time and even disappear due to the many foreign culture into Indonesia. The creation of pop-up books using qualitative data methods, namely by interview, observation, documentation studies, literature, and creative competition brief studies are very important for determining the design concept of the study. From the analysis of these data, the theme of the design concept obtained is harmony. The word of harmony is taken based on the concept of Javanese society life departs from two values are highly regarded by the Java community, which is in harmony and respect. The concept was used for most of the theme of the creation of pop-up books, both of the characters, the plot, the color chosen, and so forth.*

Keywords: *Pop-Up Book, Panji Semirang Kediri Story, Cartoon Illustration, Local Culture Heritidge, Harmony.*

Berkurangnya minat anak-anak untuk mempelajari atau mengetahui budaya lokal karena minimnya informasi di berbagai media, membuat semakin hilangnya budaya lokal di Indonesia. Panji Semirang merupakan cerita panji satu-satunya yang berasal dari Kediri, Jawa Timur yang harus diperkenalkan kepada masyarakat agar tidak diakui negara lain karena di negara Thailand juga memiliki cerita panji yang sama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.

Panji Semirang di Kediri merupakan salah satu budaya lokal yang harus dikenalkan kepada masyarakat karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita Panji tersebut.

Cerita Panji Semirang bertujuan untuk mengenalkan warisan budaya kepada anak-anak usia 6 sampai 12 tahun yang dikemas dalam buku *pop-up* berwarna agar terlihat lebih modern dan lebih disukai anak-anak, sehingga dapat menanamkan nilai-nilai kebajikan sejak dini. Cerita Panji adalah karya cipta yang merupakan simbol pertama kebangkitan sastra lisan dari Jawa Timur sebagai wilayah kerajaan besar yang menyatukan Nusantara. Cerita Panji berasal dari sastra Jawa yang kemudian tersebar luas hingga terdapat dalam

berbagai sastra Nusantara, misalnya sastra Bali dan sastra Melayu (Mardiyanto, 1995: 1).

Kota Kediri merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang memiliki banyak peninggalan bersejarah dari Kerajaan Kahuripan sebagai kerajaan besar di pulau Jawa. Kahuripan adalah nama yang lazim dipakai untuk sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Airlangga pada tahun 1009. Kerajaan ini dibangun sebagai kelanjutan Kerajaan Medang yang runtuh tahun 1006 (www.kedirikota.go.id).

Sedikitnya buku referensi tentang budaya lokal membuat masyarakat semakin kurang mengenalnya dibandingkan dengan budaya asing yang dengan mudah ditemui di berbagai ragam media. Kemasan media pengenalan budaya lokal secara umum kurang mengikuti perkembangan jaman. Salah satu di antaranya adalah cerita Panji, yang pada masanya berkembang dalam berbagai versi, dikenal luas oleh masyarakat, serta disajikan dalam beragam media. Bahkan konon cerita Panji memiliki kemiripan dengan cerita Cinderella, yang sangat populer pada masa kini. Beberapa referensi menyebutkan adanya kemungkinan cerita Cinderella disadur dari cerita Panji pada masa kolonial, jika dicermati dari periode awal dikenalnya dua cerita tersebut.

Pada era saat ini *pop-up* seringkali diaplikasikan pada buku cerita anak-anak sehingga lebih menarik minat membaca buku. Cerita rakyat dikemas dalam buku *pop-up* menjadi pilihan yang tepat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak, sekaligus mengenalkan kembali cerita Panji yang kurang dikenal. Media yang digunakan dalam mengedukasi serta menginformasikan pesan melalui buku. Buku merupakan media massa pertama dan dalam banyak hal buku memberikan banyak manfaat dari kumpulan lembaran kertas yang berisikan informasi dan menghibur (Ibrahim, 2011: 79).

METODE

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di Candi Penataran Blitar, Jawa Timur, Kabupaten Kediri dan kota Surabaya.

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif karena didasari oleh respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan buku *pop-up* cerita Panji Semirang sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal.

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Dokumentasi, dan 4). Creative Brief.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur dan kepustakaan, creative brief, USP dan analisis SWOT yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecintaan anak-anak pada cerita rakyat sebagai budaya lokal semakin berkurang karena adanya budaya asing yang lebih menarik dan cara mengemasnya lebih modern daripada budaya lokal. Penyebab berkurangnya kecintaan anak-anak pada budaya lokal saat ini adalah berkurangnya dipublikasikannya budaya lokal di berbagai media dan juga sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan budaya lokal seperti cerita rakyat kepada anak-anak mereka.
2. Pengemasan cerita rakyat Indonesia hanya sebatas tulisan pada helaian kertas, berilustrasi realis dan kurang dikemas menarik. Maka dari itu, cerita Panji Semirang Kediri perlu diperkenalkan kembali dengan mengemasnya lebih menarik. Perlu adanya upaya untuk menarik minat baca dan menghidupkan kembali cerita Panji untuk diperkenalkan kepada anak-anak sebagai budaya lokal, seperti cerita Panji Semirang Kediri yang akan dikemas kembali

secara berbeda yang salah satunya dengan menggunakan buku ilustrasi.

Positioning merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun sebagai upaya memperkenalkan warisan budaya lokal agar sampai kepada target utama dan target sekunder yang dituju. Buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri ini menempatkan diri sebagai media baru dalam memperkenalkan cerita Panji agar lebih menarik untuk menumbuhkan minat baca dan kecintaan anak-anak terhadap budaya lokal dengan penggunaan teknik *pop-up*. Sehingga positioning untuk buku ini adalah media untuk memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri sebagai warisan budaya lokal dengan menggunakan ilustrasi kartun dan teknik *pop-up* semenarik mungkin yang disesuaikan dengan usia target yang dituju, yaitu usia 6-12 tahun.

Adanya keunikan tersendiri dalam suatu produk dalam sebuah persaingan bisnis merupakan hal yang sangat penting, karena keunikan tersebut dapat dijadikan pembeda antara satu produk dengan para kompetitornya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjasikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah Unique Selling Proposition. Dalam buku ini, Unique Selling Proposition yang dimiliki oleh cerita Panji Semirang Kediri adalah nilai-nilai luhur yang dapat diambil dari cerita tersebut dan adanya pentafsiran yang berbeda-beda pada alur cerita Panji Semirang sehingga dapat memunculkan nama cerita baru di setiap daerah di Indonesia tetapi cerita aslinya tetap berasal dari Kediri dan tetap memiliki nilai-nilai luhur yang didalamnya terdapat local wisdom sehingga mengandung unsur kisahnya berupa saling melengkapi dan saling memberi.

Keyword

Pemilihan keyword yang akan digunakan pada penciptaan buku *pop-up* yang berjudul "Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri Dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal" berasal dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Penentuan keyword diambil berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi literatur, studi kompetitor, analisis STP, analisis SWOT dan USP, lalu dilakukan brainstorming dari masing-masing untuk menemukan lima keyword umum dan dikerucutkan hingga mendapatkan satu keyword untuk menyusun konsep perancangan cerita.

Berdasarkan analisis keyword yang telah dilakukan, maka ditentukan keyword yaitu "harmoni". Kata harmoni yang sudah ditentukan

sebagai konsep perancangan karya, selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut secara rinci untuk menjadi tema/perancangan karya dalam penciptaan buku pop-up.

Konsep perancangan karya yang akan digunakan dalam penciptaan buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri ini adalah harmoni. Kata harmoni diambil berdasarkan tiga kata kunci umumnya, yaitu Tata-Krama, Efektif dan Semiotika dileburkan menjadi satu menghasilkan kata harmoni, dimana kata harmoni juga diambil dari hasil analisis SWOT, STP dan USP (Unique Selling Positioning), yaitu local wisdom yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama. Kata harmoni merupakan salah satu local wisdom dari orang Jawa, keselarasan sosial atau keharmonisan merupakan sebuah rangkaian besar agar terjadinya kesejahteraan bersama. Dalam memahami konsep harmoni berawal dari dua nilai yang sangat dijunjung tinggi masyarakat Jawa. Nilai-nilai tersebut adalah rukun dan rasa hormat yang sangat sesuai dengan filosofis cerita Panji Semirang yang menggunakan nilai harmoni. Dengan berangkat dari konsep harmoni ini, diharapkan dapat meningkatkan minat baca buku pada anak-anak dan sekaligus memperkenalkan budaya lokal, sehingga anak-anak dapat mencintai budaya mereka sendiri yang tidak kalah menarik dibandingkan budaya asing.

Konsep harmoni ini bertujuan untuk mengomunikasikan kepada target audience, yaitu anak-anak dengan menciptakan buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri yang memiliki nilai-nilai luhur dan sangat berbeda dengan cerita legenda pada umumnya, dimana di dalam cerita tersebut memunculkan tokoh pangeran Raden Inu Kertapati, putri Dewi Candra Kirana, Panji Semirang (penyamaran Dewi Candra Kirana saat kabur dari kerajaan) dan seorang nenek tua yang tinggal di dalam hutan. Karena kisahnya yang unik terdapat unsur penyamaran Dewi Candra Kirana menjadi Panji Semirang saat meninggalkan kerajaan dan Dewi Candra Kirana mengalami keganjilan yang disebut sebagai Kilisuci, yaitu wanita yang tidak pernah haid. Sampai sekarang cerita ini masih menjadi ikon kabupaten Kediri.

Perancangan Karya

Dalam menciptakan sebuah buku perlu adanya tujuan yang sesuai dengan target konsumennya. Tujuan dari penciptaan buku pop-up ini adalah dapat memberikan pengaruh besar dalam mempengaruhi target audience sehingga pesan yang ada di dalam buku dapat dikomunikasikan dengan baik. Nilai-nilai luhur yang ada di dalam cerita Panji Semirang Kediri dapat dijadikan media pembelajaran yang mudah untuk memperkenalkan budaya lokal serta dapat menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita Panji Semirang yang tidak hanya

sekedar cerita legenda pada umumnya, ada beberapa bagian yang memunculkan konflik yang dapat dipetik nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam alur cerita tersebut.

Para pembaca ataupun konsumen akan disuguhkan dengan teknik-teknik pop-up yang digunakan dalam buku ini, seperti teknik v-folding, pull-tabs dan volvelles sehingga tidak merasa jenuh saat membacanya. Pemilihan ilustrasi kartun dalam penciptaan buku pop-up ini diharapkan dapat mempermudah anak-anak dalam membaca, merangsang minat baca dan kemudahan dalam mengingat isi ceritanya. Selain itu juga sangat membantu dalam mengkomunikasikan pesan yang ada di dalam cerita pada anak-anak karena medianya berupa buku pop-up yang menggunakan ilustrasi kartun dengan menyajikan unsur tiga dimensi pada saat membuka buku. Hal tersebut dapat menumbuhkan dan merangsang minat baca buku kepada anak-anak.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam penciptaan buku pop-up perlu adanya strategi kreatif visual untuk merangsang minat baca buku kepada anak-anak terhadap cerita Panji, terutama cerita Panji Semirang Kediri dengan mengemasnya lebih menarik menggunakan buku pop-up. Buku pop-up cerita Panji Semirang Kediri ini akan disertai dengan teknik-teknik pop-up, seperti v-folding, pull-tabs dan volvelles. Strategi kreatif yang digunakan akan disesuaikan dengan konsep perancangannya, yaitu harmoni yang dikemas dalam unsur Jawa sesuai dengan asal cerita dan alur ceritanya yang sudah mewakili local wisdom sebagai eksekusi dari media yang sesuai. Unsur-unsur strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Ukuran dan Halaman Buku

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| a. Jenis Buku | : Buku Pembelajaran |
| b. Dimensi Buku | : 21 cm x 21 cm |
| c. Jumlah Halaman | : 20 halaman |
| d. Gramature Isi Buku | : 260 gr |
| e. Gramature Cover | : 260 gr |
| f. Finishing | : Hardcover dan laminasi glossy |

Posisi buku dalam perancangan buku pop-up ini menggunakan posisi landscape karena sebagian besar buku bacaan anak-anak adalah landscape. Hal tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan yang dapat mempermudah penyusunan informasi visual maupun teks yang akan ditampilkan dan mempermudah anak-anak dalam membukanya. Ukuran yang digunakan dengan pertimbangan readability dan legibility, legibility memiliki tingkatan yang lebih mutlak. Artinya, jika suatu typeface dikatakan legible atau jelas, maka ia pasti jelas dibaca pada ukuran berapapun, sedangkan

readibility adalah tingkatan seberapa mudah sebuah rangkaian huruf dapat dibaca. Rangkaian huruf yang membentuk sebuah pesan-pesan verbal ketika dibaca dan diproyeksikan sangat dipengaruhi oleh resolusi (Kusrianto, 2004:40). Penggunaan finishing hardcover pada cover juga diharapkan mampu bertahan lama dan dapat menumpu teknik-teknik pop-up yang ada di dalamnya.

2. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku pop-up ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua jenis pendidikan dan jenjang sekolah, mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena fungsi tersebut, maka bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi. Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdikbud, 1995:5), sehingga peran bahasa sangat penting dalam mengkomunikasikan sesuatu, seperti halnya buku pop-up ini. Bahasa yang ringan dan dengan adanya kosakata baru dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kosakata anak dengan pesat saat ia belajar kata-kata dan arti-arti baru, yang didukung oleh pernyataan Benson (Kusumoputro, 1992:11), kedua kemampuan yakni (bahasa (language) dan bicara (speech) adalah dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain juga sangat berkaitan dengan proses berfikir (thought). Oleh karena itu, kosakata dapat mempengaruhi apa yang akan disampaikan oleh anak-anak sehingga dengan penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami dapat mempermudah anak-anak dalam membaca dan menyerap pesan di dalam cerita yang akan disampaikan dan juga mempermudah dalam memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri sebagai warisan budaya lokal.

3. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Teknik visualisasi yang akan digunakan dalam penciptaan buku pop-up ini adalah dengan menggunakan gaya penggambaran ilustrasi kartun yang dibuat secara digital (vektor). Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detail dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

4. Layout

Layout merupakan tata letak atau penataan elemen-elemen visual yang akan digunakan sehingga dapat menarik minat membaca. Prinsip layout antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi (Rustan,

2008: 13). Jenis desain layout yang akan digunakan adalah Picture Window Layout, dimana tampilan gambar besar menjadi ciri utama dan diikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil. Sedangkan keseimbangan pada layout yang digunakan adalah keseimbangan asimetris, elemen desain tidak merata di poros tengah halaman dan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

5. Tipografi

Tipografi adalah unsur yang sangat penting dalam sebuah layout, tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis font tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam penciptaan buku pop-up ini adalah hasil dari pemilihan keyword yang telah dilakukan, yaitu Harmoni. Dimana kata harmoni berasal dari konsep hidup masyarakat Jawa, yaitu rukun dan rasa hormat sehingga dari keyword tersebut terdapat 2 macam jenis font yang sesuai dari Fancy Various yang digunakan yaitu Sucker Font JC dan DaunPenh.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan, kesesuaian jenis tipografi, keyword serta konsep, maka tipografi yang digunakan terdapat unsur Jawa, juga dapat mewakili unsur rukun dan hormat tetapi tetap terlihat moderen.

Jenis font yang dipilih juga disesuaikan dengan karakter di cerita, mudah dibaca dan mudah diingat oleh anak-anak usia 6-12 tahun.

a. Headline

Headline yang digunakan dalam buku pop-up ini adalah "Penyamaran Putri", pemilihan headline tersebut berdasarkan konflik dalam cerita Panji Semirang, serta bagaimana nilai-nilai luhur dapat terlihat dari adanya konflik tersebut. Pemilihan headline tidak hanya sekedar memikirkan panjang atau pendeknya saja tetapi mudah diingat, menarik perhatian dan informatif oleh anak-anak.

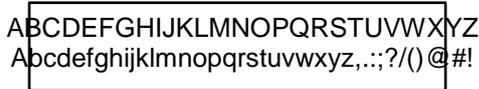
Sebelum adanya headline yang terpilih, peneliti terlebih dahulu melakukan creative brief dengan merangkum beberapa pilihan jenis tipografi. Berdasarkan hasil kuesioner terpilih dari headline yang digunakan dalam aplikasi di berbagai desain media adalah headline yang menggunakan bahasa Indonesia karena disesuaikan dengan STP, target audience serta target marketnya, yaitu orang Indonesia dan anak-anak usia 6-12 tahun. Berikut ini merupakan hasil dari creative brief yang telah dilakukan :

Tabel 4.3 Hasil Creative Brief Jenis Font Judul

Jenis Font	Mudah Diingat	Mudah Dibaca	Sesuai Dengan Alur Cerita	Sesuai Dengan Anak-Anak	Total
Penggunaan Pafel	III	III	III	V	14
Penggunaan Pafel	II	I	III	-	6
Penggunaan Pafel	III	III	II	III	11

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Berdasarkan hasil creative brief yang telah dilakukan, jenis font yang akan digunakan untuk judul buku pop-up ini adalah Fancy Various dan menggunakan karakter font “Babalu” yang disesuaikan dengan konsep yang digunakan. Font tersebut dipilih karena jenis fontnya mudah diingat, dapat mudah terbaca dan sesuai dengan anak-anak.



Gambar 4.6 Tipografi “Babalu”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pemilihan font “Babalu” yang dipakai untuk headline judul pada gambar 4.6 di atas, sesuai keterangan di atas jenis font Fancy Various dinilai sesuai karena karakter yang dimiliki font tersebut sesuai dengan anak-anak yang terlihat dari bentuk fontnya yang lucu dan dapat menggambarkan unsur rukun dan rasa hormat yang dapat dilihat dari jarak antar font yang saling berdekatan. Biasanya yang digunakan untuk buku cerita legenda atau cerita rakyat yang pernah ada, masih menggunakan font yang kuno karena disesuaikan dengan ceritanya sehingga kurang menarik minat anak-anak untuk membaca.

b. Tagline

Sebuah tagline diharapkan mudah dibaca dan dapat menarik pembaca pertama kali, sehingga jenis huruf dan kalimat yang digunakan haruslah yang mudah terbaca, tidak usah terlalu panjang atau terlalu pendek yang terpenting adalah bagaimana sebuah tagline dapat menarik perhatian. Tagline yang ditampilkan pada buku pop-up ini adalah “Cerita Panji Semirang Kediri” sesuai dengan tujuan dari pembuatan buku pop-up, yaitu memperkenalkan cerita Panji Semirang sebagai warisan budaya lokal yang harus dilestarikan dan diakui sebagai budaya Indonesia. Jenis font yang digunakan untuk tagline adalah “DaunPenh” yang terlihat pada gambar 4.7 di bawah ini :

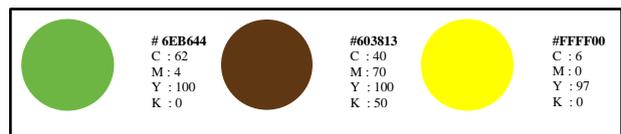


Gambar 4.7 Tipografi “DaunPenh”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pemilihan tipografi Daun Penh yang digunakan sebagai tagline dengan alasan jenis huruf ini mudah terbaca pertama kali karena memiliki karakter tegas dan cocok dijadikan sebagai penegas dari judul buku pop-up ini.

6. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan sebuah karya, menarik atau tidaknya sebuah karya salah satunya ditentukan oleh warna karena para ilmuwan yakin bahwa persepsi visual terutama bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan berupa warna yang diterima oleh otak. Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna primer dan warna secondary. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain, seperti merah, biru, dan kuning. Sedangkan warna sekunder adalah hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1, seperti warna jingga dan ungu (Darmaprawira, 2002:30-45). Konsep warna yang digunakan adalah warna yang ceria dan terang karena anak-anak menyukai warna yang mencolok ataupun menarik perhatian. Namun untuk bangunan menggunakan warna-warna dingin, seperti hitam keabuan, coklat dan biru. Sedangkan untuk suasana alam menggunakan warna-warna hangat, seperti hijau dan kuning karena alam memberikan kesan hangat dan cocok untuk visualisasi setting tempat, seperti hutan, sungai, dan lain sebagainya. Warna-warna tersebut dikombinasikan agar sesuai dengan konsep dan target audience, yaitu anak-anak yang menyukai warna mencolok. Sehingga terpilih warna-warna sebagai berikut:



Gambar 4.8 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Dipilihnya kedua warna tersebut sesuai dengan konsep yang diambil, yaitu harmoni dimana harmoni yang dimaksudkan adalah konsep hidup orang Jawa seperti yang ditegaskan oleh Mulder, 1983, bagi orang Jawa keselarasan sosial atau keharmonisan merupakan sebuah rangkaian besar agar terjadinya kesejahteraan hidup bersama (Mulder, 1983:20). Sehingga pemilihan warna disesuaikan dengan konsep harmoni yang dipilih, dimana dalam konsep harmoni terdapat unsur Jawa, rukun dan rasa hormat. Warna yang diambil merupakan salah satu warna dalam masyarakat Jawa yang ditegaskan oleh teori warna yang ada dalam masyarakat Jawa yang berhasil dihindarkannya, sebagai berikut:

1. Ireng Genteng (Hitam Sekali)
2. Ijo Lumut (Hijau Muda Kecoklatan)
3. Biru Ndog Asin (Biru Muda ke Arah Putih)
4. Coklat Nom (Cokelat Muda)
5. Kuning Nom (Kuning Muda)
6. Abang Mengkreng (Merah Cabai)
7. Biru Langit (Biru Langit)
8. Ijo Pupus (Hijau Muda Kekuningan)
9. Biru Gandaria (Biru Keunguan)
10. Kuning Langseb (Kuning Muda seperti Kulit Dukuh/Langsat)) (Darmaprawira, 2002:54).

Selain itu warna tersebut dipilih juga berdasarkan unsur warna harmoni yang menggunakan warna analogus, yaitu warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna.

7. Sinopsis

Konon pada zaman dahulu kala, di Kediri, Jawa Timur terdapat kerajaan besar yang bernama Kerajaan Kahuripan. Raja Kahuripan memiliki seorang selir dan seorang puteri bernama Putri Kirana yang cantik jelita, santun dan baik hati namun dia tidak pernah menstruasi (Kilisuci). Sedangkan putera mahkota di Kerajaan Kahuripan bernama pangeran Inu yang rupawan, pemberani dan santun. Ketika Raja Kahuripan lengser, pemerintahannya berganti dan akhirnya membuat pecahnya Kerajaan Kahuripan menjadi 2 bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Peperangan tersebut membuat Putri Kirana merasa bingung dan tak tahu harus bagaimana untuk mempersatukan kerajaannya lagi, ia pun memilih pergi meninggalkan kerajaan dan menyamar menjadi seorang laki-laki bernama Panji Semirang. Ketika sedang menyusuri hutan yang tidak menemukan seorangpun untuk memberikannya tempat tinggal, akhirnya ia pun pingsan. Lalu ditemukan oleh nenek tua yang sedang mengumpulkan kayu bakar. Selang beberapa hari, nenek tua tersebut mengetahui identitas asli dari Panji Semirang itu dan menanyakan alasan kepergiannya dari kerajaa. Suatu hari saat nenek tersebut sedang pergi mencari kayu bakar, Pangeran Inu menemukan Putri Kirana di gubuk kecil tersebut. Raden Inu membujuknya untuk kembali dan akhirnya mereka berduapun pulang, lalu keesokan harinya mereka menikah dan hidup bahagia.

8. Teknik Pop Up

Teknik Pop-Up yang digunakan pada penciptaan buku ini merupakan salah satu keunikan dan ciri khas buku ini. Buku pop-up ini menampilkan teknik v-folding, pull-tabs dan volvelles. Pop-Up memiliki banyak sekali teknik yang dapat digunakan dan dapat menghasilkan bentuk yang mengejutkan, tetapi dalam perkembangannya pop-up telah memiliki lima teknik dasar, yaitu teknik v-folding, teknik rotaty,

teknik internal stand, teknik parallel slide dan teknik mouth.

Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam pembuatan buku pop-up ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media utama dan media pendukungnya. Media utama yang digunakan adalah buku pop-up dengan menggunakan ilustrasi kartun ini, sedangkan untuk media pendukungnya digunakan sebagai media publikasi dan sebagai media promosi buku pop-up ini. Berikut adalah media yang digunakan dalam proses perancangannya :

1. Buku Pop-Up

Pemilihan media buku pop-up ini selain memiliki pengemasan yang menarik dan informasi yang mendalam, juga jarang ditemukan buku mengenai cerita Panji yang dikemas menarik dan dengan visualisasi yang menarik, seperti buku pop-up yang dapat menjadi daya tarik anak-anak. Media ini juga berfungsi sebagai media utama yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan cerita Panji Semirang Kediri kepada anak-anak dan dapat merangsang minat baca anak-anak dengan pengemasan yang menarik, yaitu penggunaan teknik pop-up v-folding, pull-tabs dan volvelles.

Sebagai pendukung estetika dan kejelasan dari gambar yang dimuat, perlunya memperhatikan readability dan legibility dalam pembuatan buku pop-up ini, maka perlu adanya beberapa kriteria yang digunakan sebagai acuan. Ukuran yang akan digunakan dalam buku pop-up ini adalah 25sm x 25cm / sama sisi dan cover bukunya menggunakan hardcover dan dilaminasi glossy agar buku ini dapat bertahan lama serta kuat menahan berat teknik-teknik pop-up di dalamnya. Sedangkan isinya menggunakan jenis kertas art paper dengan gramature 260 gram dan menggunakan sistem cetak full colour dua sisi.

2. Media Pendukung

Untuk media pendukung buku pop-up ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, maka dibutuhkan empat jenis media yang paling efektif untuk menarik minat target audience dan target market, yaitu :

a. Poster

Media ini dapat mudah dibaca, mudah dilihat dan dapat menarik perhatian target audience serta target market yang dituju karena mengetahui informasi sekilas mengenai buku pop-up ini. Poster yang akan digunakan berukuran A3, yaitu 42cm x 29,7cm dengan menggunakan jenis kertas art paper 210 gram dan sistem cetak full colour.

b. Display Karakter

Penggunaan display karakter sebagai media pendukung karena dengan adanya display karakter dapat menarik perhatian target audience, yaitu anak-anak untuk membaca buku pop-up ini karena karakter yang ada dalam buku seolah-olah muncul.

c. Stiker

Media stiker ini sebagai pelengkap dari buku pop-up yang dibuat dan termasuk salah satu media yang efektif sebagai media promosi karena anak-anak menyukai stiker dan stiker dapat ditempel dimana saja sebagai hiasan.

d. Gantungan Kunci

Penggunaan media gantungan kunci ini sebagai media publikasi dan promosi memiliki tingkat monumental yang lebih lama jika dibandingkan dengan media cetak lainnya karena tidak hanya bersifat sekilas dan setelah itu dibuang tetapi dapat digunakan dengan jangka waktu yang lama.

e. Pembatas Buku

Tidak lengkap rasanya jika sebuah buku yang dibuat tanpa adanya pembatas buku sebagai media pendukungnya karena media ini sangat berfungsi sebagai penanda setelah kita membaca buku untuk mengingatkan di halaman berapa kita terakhir membaca buku dan media ini sesuai dengan kebutuhan buku pop-up ini.

Produksi Media

1. Pelaksanaan Program Media

Pelaksanaan program media dilaksanakan dengan perencanaan estimasi jangka waktu satu tahun melalui aturan pengedaran untuk menciptakan publikasi yang efektif, efisien dan informatif.

Tabel 4.4 Estimasi Biaya Yang Digunakan Dalam Media Utama

No	Jenis Media	Ukuran	Jml Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1	Desain Buku	21 cm x 21 cm	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Print Buku	A3	40	Rp. 4000	Rp. 160.000
3	Hardcover + laminasi glossy	21 cm x 21 cm	1	Rp. 30.000	Rp. 30.000
Total					Rp.290.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Tabel 4.5 Estimasi Biaya Media Pendukung (Supporting Media)

No	Jenis Media	Ukuran	Jml Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1	Poster	A3	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
2	Dsiplay Karakter	A3	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
3	Stiker	5 cm x 8 cm	50	Rp. 5000	Rp. 250.000
4	Gantungan Kunci	10 cm x 20 cm	50	Rp. 7000	Rp. 350.000
5	Pembatas Buku	20 cm x 5 cm	50	Rp. 4000	Rp. 200.000
Total					Rp.1.200.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015)

Implementasi Karya

a. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.29 Halaman Cover Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.29 ditunjukkan sekilas cerita yang diawali dari sebuah Kerajaan Kahuripan, dimana kisah awal munculnya Panji Semirang yang berasal dari Kerajaan Kahuripan. Konsep dari cover buku divisualisasikan dari konflik yang sesuai dengan judul "Penyamaran Putri". Yang mana pada saat Putri Kirana melarikan diri dari Kerajaan karena adanya perang pecahnya Kerajaan Kahuripan, Putri Kirana menyamar menjadi seorang laki-laki dan memasuki hutan.

Pada cover belakang digambarkan suasana hutan, lalu diberikan sinopsis cerita dalam buku yang merupakan rangkuman cerita. Font yang dipakai sebagai sinopsis menggunakan font yang mudah dibaca.

b. Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar



Gambar 4.30 Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.30 merupakan halaman hak cipta dan kata pengantar, dimana hak cipta ditujukan sebagai hak atas penciptaan karya buku pop-up yang tidak boleh digandakan ataupun di plagiat, sedangkan kata pengantar berisikan mengenai ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu memberikan motivasi dan saran, membimbing serta menyediakan fasilitas dalam pengerjaan buku pop-up tersebut. Kata pengantar ditujukan kepada orang tua, rektor, kepala program studi, dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, para penguji, narasumber dan kepada teman-teman yang telah mendukung dan memberikan motivasi.

c. Halaman 1-2



Gambar 4.31 Visualisasi Kerajaan Kahuripan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.31 merupakan halaman awal cerita yang merupakan visualisasi dari Kerajaan Kahuripan yang dimana asal cerita Panji Semirang berasal. Kemegahan dari Kerajaan dapat terlihat dari banyaknya bangunan yang ada di dalam halaman kerajaan. Gambaran kerajaan yang besarpun dapat terpancar dari ada banyaknya bangunan yang mengelilingi Kerajaan Kahuripan.

Pada halaman ini teknik *pop-up* yang digunakan adalah teknik *v-folding* untuk memperkenalkan kerajaan Kahuripan secara tiga dimensi. Sesuai dengan teori Mark Hiner, teknik *v-folding* yaitu menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan. (Mark Hiner, 1996 : 16).

d. Halaman 3-4



Gambar 4.32 Pengenalan tokoh Putri Kirana
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.32 merupakan pengenalan tokoh Putri Kirana melalui asal-usul Putri Kirana di dalam kerajaan. Sekaligus memperkenalkan Raja Kahuripan sebagai ayah Putri Kirana dan selir dari Raja Kahuripan yang merupakan ibu tiri dari Putri Kirana. Tokoh Raja Kahuripan dan selirnya hanya

ditampilkan pada halaman ini, guna memperkenalkan pemerintahan Kerajaan Kahuripan sebelum terjadinya konflik di tengah-tengah cerita.

Pada halaman ini menggunakan teknik pop-up volvelles yang digunakan untuk merubah warna baju yang dikenakan oleh dayang-dayang kerajaan agar dapat dimainkan oleh anak-anak.

Menurut Sabuda dalam Frequenty Asked Question, Creative Questions, Volvelles adalah tampilan bentuk Pop-up yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

e. Halaman 5-6



Gambar 4.33 Pengenalan Tokoh Pangeran Inu
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.33 merupakan pengenalan tokoh Pangeran Inu sebagai putera mahkota Kerajaan Kahuripan yang berada dalam kamarnya sedang duduk di atas kasur, dimana suasana yang dibangun berbeda dengan suasana dalam ruangan yang tersedia kursi raja di dalamnya.

Perpaduan warna yang digunakan dipadupadankan agar terlihat menarik dan tidak terkesan flat satu sama lainnya. Warna yang digunakan adalah warna split komplementer, dimana menggunakan dua warna yang saling berseberangan sehingga membentuk sudut 180 derajat.

f. Halaman 7-8



Gambar 4.34 Pecahnya Kerajaan Kahuripan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.34 merupakan peperangan yang terjadi ketika Kerajaan Kahuripan pecah menjadi dua bagian, yaitu Kerajaan Daha dan Kerajaan Jenggala. Dimana dalam visualisasi menjelaskan kubu Kerajaan Daha memakai baju berwarna merah, sedangkan dari Kerajaan Jenggala memakai warna biru, suasana genting tersebut terjadi beberapa minggu setelah meninggalnya Raja

Kahuripan dan Raja Kahuripan memberikan mandat kepada orang lain untuk menjadi seorang raja tetapi pro-kontra dari dalam kerajaan terjadi, sehingga menyebabkan adanya peperangan.

Pada halaman ini menggunakan teknik *pop-up v-folding*, dimana suasana peperangan dapat terasa pada *scene* ini, yang paling penting juga agar buku *pop-up* ini tidak terkesan monoton. Sesuai dengan teori Mark Hiner, teknik *v-folding* yaitu menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan. (Mark Hiner, 1996 : 16).

g. Halaman 9-10

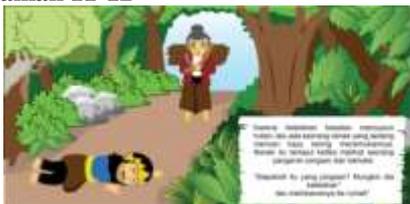


Gambar 4.35 Kaburnya Putri Kirana dari Kerajaan dan Menyamar Sebagai Laki-Laki
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.35 merupakan halaman yang menceritakan kaburnya Putri Kirana ke dalam hutan karena terjadi peperangan di Kerajaan Kahuripan, lalu ia menyamar sebagai laki-laki yang bernama Panji Semirang . Ia masuk ke dalam hutan untuk mencari tempat tinggal ataupun orang yang dapat membantunya untuk memberinya tempat tinggal dan ia berusaha berteriak sekencang-kencangnya untuk mendapatkan pertolongan.

Dalam halaman ini, teknik *pop-up* yang digunakan adalah *pull-tab* pada saat Panji Semirang berteriak untuk mencari pertolongan. *Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9).

h. Halaman 11-12



Gambar 4.36 Panji Semirang yang Pingsan dan Ditemukan oleh Nenek
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.36 merupakan halaman yang menceritakan pingsannya Panji Semirang akibat kelelahan mencari pertolongan di dalam hutan, lalu muncullah seorang nenek yang sedang mencari kayu kering sebagai bahan bakar untuk memasak dan ia pun terkejut saat melihat seorang pangeran jatuh pingsan. Ia menolong Panji Semirang dengan membawanya pulang ke rumah untuk di istirahatkan.

Gambar 4.36 tidak menggunakan teknik *pop-up* manapun untuk memberikan jeda dari teknik pada gambar 4.35 ke gambar 4.37 yang mana di dalam kedua halaman tersebut menggunakan teknik yang berbeda.

i. Halaman 13-14



Gambar 4.37 Nenek Mengetahui Penyamaran Putri Kirana
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.37 menunjukkan suasana di dalam rumah nenek, yang mana pada saat itu diceritakan bahwa nenek terkejut ketika ada seorang putri memasak di dapurinya dan ia tidak mengetahui bahwa putri tersebut adalah wujud asli dari Panji Semirang yang ditolongnya di hutan.

Putri tersebut menjelaskan kepada nenek tentang asal usulnya, ia pun juga menjelaskan bahwa ia merupakan wujud asli dari Panji Semirang yang ditolongnya merupakan dirinya, lalu ia berusaha membalas budi atas kebaikannya dengan memasak makanan untuk mereka makan.

j. Halaman 15-16



Gambar 4.38 Pangeran Inu Menemukan Putri Kirana di Dalam Hutan
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar 4.38 menceritakan adegan Pangeran Inu menemukan Putri Kirana yang sudah lama meninggalkan kerajaan, dengan penuh perjuangan Pangeran Inu menelusuri hutan dan akhirnya perjuangannya berbuah manis. Ia melihat pujaan

hatinya itu sedang berada di luar rumah dan berusaha mendekatinya. Putri Kirana yang tidak tahu menahu akan kedatangan Pangeran Inu, terlihat sangat senang ketika melihat Pangeran Inu datang dan ia berlari untuk menghampiri Pangeran Inu, lalu merekapun kembali ke kerajaan.

Berlarnya Putri Kirana ke arah Pangeran Inu menggunakan teknik *pop-up pull-tabs* yang dapat digerakkan maju mundur untuk menggambarkan Putri Kirana yang keluar rumah, lalu menghampiri Pangeran Inu. *Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9).

k. Halaman 17-18



Gambar 4.39 Pangeran Inu dan Putri Kirana Menikah

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.39 menunjukkan suasana salah satu ruangan dalam Kerajaan Kahuripan dan juga menggambarkan rona bahagia pada dua pasangan pada gambar 4.39, yaitu Pangeran Inu dan Putri Kirana yang telah menikah beberapa hari setelah kepulangan Putri Kirana ke Kerajaan Panjalu Jenggala, lalu Pangeran Inu diangkat menjadi raja di dua kerajaan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penciptaan buku *pop-up* ini bertujuan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal terutama cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun. Maka dari penjelasan mengenai penciptaan buku *pop-up* tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan buku *pop-up* ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal, khususnya cerita Panji Semirang Kediri dengan menggunakan ilustrasi kartun dan melakukan penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik dari teknik *pop-up*.
2. Dari segi teknik *pop-up* yang diambil dapat mengasah imajinasi anak-anak dalam membaca dan juga menjadi media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anak-anak untuk memperkenalkan budaya lokal sekaligus menambah nilai estetika pada buku.

3. Dari segi buku *pop-up*, dapat membuat umur buku memiliki jangka waktu lebih lama untuk dapat dibaca ke depannya.
4. Tema harmoni yang terdapat dalam buku ini mempermudah menyampaikan pesan yang diberikan kepada anak-anak mengenai *local wisdom*.
5. Memperkenalkan buku *pop-up* ini di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun dengan segmentasi wilayah berada di kota Surabaya.

SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai penciptaan buku *pop-up* cerita Panji Semirang Kediri, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar penciptaan buku *pop-up* yang akan datang lebih baik lagi, yaitu:

1. Pemilihan warna untuk buku *pop-up* dengan segmentasi usia 6-12 tahun, menggunakan warna yang menarik dan cerah sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya
2. Kekuatan buku *pop-up* sangat mempengaruhi minat baca masyarakat, lem yang digunakan dan cara menempelan halaman per halaman adalah hal yang perlu diperhatikan saat membuat buku *pop-up* yang kuat.

RUJUKAN

Sumber Buku:

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hiner, Mark. 2006. *Paper Engineering for Pop Up Book and Cards*. London
- Ibrahim, N.A. 2011. *Dyeing of Textile Fibre Blends in Handbook of Textile and Industrial Dyeing: in Application of Dyes. vol.2 (Clark, M.,Ed), chapter 4*, Cambridge: Woodhead.
- Kusrianto, Andi. 2004. *Tipografi Komputer untuk Desain Grafis*. Yogyakarta: Andi
- Kusumoputro, Sidiarto. 1992. *Afasia Gangguan Berbahasa*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Mardiyanto. 1995. *Analisis Struktur dan Nilai Budaya Dalam Panji Sekar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Muller, Lars, Worjisch, Barbara and Rehm, Dieter. 1995. *ECM; Sleeves of Desire; A Cover Story*. Baden: Verlag Lars Muller.

Rustan, Surianto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Tabrani P, 2005. *Metode Berceita Dengan Gambar*. Bandung: Kelir.

Sumber Web:

<http://wp.robertsabuda.com/> (diakses pada tanggal 8 November 2015).

www.dgi-indonesia.com (diakses pada tanggal 14 September 2015).