

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MONUMEN CAGAR BUDAYA DI SURABAYA DENGAN
TEKNIK *BOX AND CYLINDER* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH TERHADAP
ANAK SEKOLAH DASAR**

Fahmy Dwika Putra Ary¹⁾, Siswo Martono²⁾, Dhika Yuan Yurisma³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

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

Email : 1) 13420100028@stikom.edu, 2) Siswo@stikom.edu, 3) Dhika@stikom.edu

Abstract: The book is a print media that plays a role to provide educational information to all circles of society, pop-up books are books that contain an interactive element when opened and as if there is an object or object that emerged from a pop-up book that provides a visualization of Yang Interesting. In the design of this pop-up book will discuss about the cultural heritage monument located in the city of Surabaya are still many children who do not know the story behind the history of the monument.

With the design of the pop-up book of monuments in Surabaya it aims to introduce the history that is on the monument in Surabaya in the form of a pop-up book. By doing research approach to be more focused, hence this research use qualitative research method through collecting data obtained from interview, observation and documentation. Given the lack of books that inform or introduce history on the monument in Surabaya.

Using pop-up books, box and cylinder techniques and v-folding support techniques can be mutually informational and read-like for children and can increase reading interest.

Keywords: Designing, Pop-Up Book, Cultural Heritage Monument, Surabaya City, Box and Cylinder Technique, History Introduction, Primary School Children.

Latar Belakang Masalah

Pembuatan buku *Pop-Up* Monumen Cagar Budaya di Surabaya ini adalah bertujuan sebagai upaya pengenalan monumen bersejarah di Kota Surabaya kepada anak sekolah dasar. Permasalahan ini penting karena kurangnya media informasi pembelajaran yang mengenalkan monumen-monumen bersejarah di Kota Surabaya kepada anak-anak. Pada era modern seperti sekarang banyak anak-anak terfokus pada media elektronik seperti bermain game atau membuka konten media sosial, hal tersebut membuat berkurangnya anak-anak untuk mengetahui akan sejarah yang ada di lingkungan Surabaya dan membuat anak menjadi malas membaca (Ramadhona, 2017). John B. Watson (2012: 18) mengatakan bahwa semua perilaku anak merupakan hasil dari lingkungan itu sendiri dan faktor-faktor biologis tidak berperan dalam mempengaruhi perkembangan pada anak.

Kota Surabaya adalah salah satu kota yang memiliki banyak monumen bernilai sejarah, nama Kota Surabaya sebenarnya sudah ada sejak tahun 1300, hal ini dibuktikan oleh

penemuan sebuah prasasti Trowulan I yang tertulis tahun 1358 dan menyebutkan nama-nama tempat penyeberangan Baginda Hayam Wuruk yang ada di sepanjang Kali Brantas, diantaranya menyebutkan daerah Curabhaya. Menurut Johan Silas (Dukut Imam Widodo, 2008: 9) dalam Hikajat Soerabaia, “nama Surabaya itu bukan nama rekaan zaman sekarang, tetapi nama kota tertua di Indonesia.” Hal tersebut terdapat di buku *Negarakertagama* yang ditulis oleh Empu Prapanca bahwa tertulis kisah perjalanan pesiar Baginda Hayam Wuruk pada tahun 1365, yang bebunyi “pergilah Beliau bersembah bakti ke hadapan Hyang Acalapati. Dan bersinggah di Curabhaya (Surabaya), terus menuju Buwun (Bawean)” (Dukut Imam Widodo 2008: 9).

Pengertian monumen dalam dunia arsitektur menurut Mustopo (2005: 64) arti monumen yaitu bersifat bangunan tinggi yang dapat dicapai oleh perancang untuk membangkitkan kenangan atau mengingatkan pada suatu peristiwa di masa lampau. Monumen adalah salau satu benda Cagar Budaya yang harus dilestarikan, hal ini disebutkan dalam

Undang-Undang Dasar no.11 2010 tentang Cagar Budaya. Peletarian Cagar Budaya dapat dilakukan dengan cara mendokumentasikan dan mempublikasikan kepada masyarakat melalui media cetak atau dengan media elektronik. Upaya pendokumentasikan dapat dilakukan dengan cara perekaman data salah satunya berupa pemotretan dan penggambaran yang bertujuan untuk memberikan suatu informasi tempat, bangunan atau pembuktian tentang keberadaannya. Sedangkan upaya publikasi, salah satunya dapat dengan penerbitan sebuah buku yang bertujuan untuk menyebarkan atau memberikan informasi agar dapat diketahui oleh masyarakat luas (Santoso, 2012:1).

Beberapa media dapat berbentuk digital maupun cetak, salah satu media informasi adalah Buku. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa, buku adalah saran informasi yang efektif karena buku dapat memuat suatu informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini karena buku dapat berisi gambar (*visual*) dan tulisan-tulisan (*verbal*) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima suatu informasi dan mengingat informasi yang ada (Muktiono 2003: 2). Menurut Seng dalam Maulana (2014: 4) mengatakan bahwa kita akan lebih mudah mengingat saat kita bisa belajar sambil melihat (pengenalan benda) dan mendengarkan, dibandingkan dengan hanya melihat atau mendengarkan saja.

Pop-up adalah istilah buku tiga dimensi dimana isi buku mempunyai bentuk bidang suatu objek maupun suatu objek yang dapat bergerak, pembuat buku *Pop-Up* disebut dengan *paper engineering* karena desain dalam pembuatan buku *Pop-Up* memiliki kemahiran dalam melipat kertas. Namun origami yang tidak memerlukan penempelan dan pemotongan kertas untuk membuat suatu bentuk, melainkan hanya melipat saja. Sedangkan dalam pembuatan buku *Pop-Up* harus melalui proses pengukuran, pemotongan, melipat dan ditempel untuk mendapat sebuah bentuk yang diinginkan (A.Carter, David & James Diaz, 1999: 3).

Manfaat buku *Pop-Up* dengan teknik *Box and Cylinder* sebagai pengenalan bentuk suatu objek dan sebagai pengenalan sejarah kepada

anak-anak. Hal tersebut dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, memberikan rasa nasionalisme terhadap anak dan menambah pengetahuan, dalam mengenalkan sejarah melalui media buku *Pop-Up* anak akan langsung memahami, memberikan inspirasi terhadap anak dan serta anak akan langsung mengetahui bidang dari bentuk bangunan, tempat, patung, monumen atau memberikan penggambaran bentuk suatu objek (pengenalan benda) yang mengandung nilai sejarah. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi serta membawa pengaruh terhadap psikologi anak (hamalik 1995: 15).

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagaimana di sebutkan Moleong (1988: 3) dalam buku Krik dan Miller (1986: 9) mendefinisikan metode penelitian kualitatif merupakan tradisi ilmu tertentu secara fundamental dalam ilmu pengetahuan sosial yang bergantung dalam pengamatan pada manusia dan kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Metodologi kualitatif prosedur penelitian yang akan menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau dengan orang dan perilaku yang akan di teliti. Pendekatan yang dimaksud pada definisi tersebut diantaranya Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Studi literatur.

Unit Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan unit analisis dengan model kajian estetik. Didalam model kajian estetik terdapat suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah objek desain tersebut, unit analisis dengan model kajian estetik ini menggunakan metode teknik Model Pemberdayaan dan di dalamnya terdapat Identitas dan Simbol Sosial.

Objek penelitian

Penelitian dilakukan pada monumen yang berada di Kota Surabaya, untuk mendapatkan sumber data yang valid peneliti akan melakukan pengumpulan data Monumen

di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. Selain itu akan dilakukan observasi ke lokasi Monumen untuk mendapat informasi dan bukti akan adanya monumen yang akan di teliti.

Hasil Analisa Data

a. Observasi

Pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung, Maka dari itu pengamatan dapat mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan dan sebagainya. Monumen yang berada di Kota Surabaya memiliki tema kepahlawanan yang menggambarkan tentang peperangan yang berada di Surabaya.

b. Wawancara

Hasil yang diperoleh dari wawancara tentang monumen bersejarah yang berada di Surabaya adalah kalau suatu monumen atau bangunan terutama yang mempunyai nilai-nilai budaya maka hal itu patut di ketahui oleh generasi muda karena dari monumen atau bangunan itu sendiri mewakili budaya yang ada dikota atau suatu wilayah tersebut. Dan monumen yang berada dikota Surabaya itu merupakan monumen yang kepahlawanan kota Surabaya.

c. Studi Literatur

Berdasarkan studi literature yang telah dilakukan teradapat buku yang mengenai sejarah Surabaya serta cerita-cerita pahlawan di kota Surabaya yang ditulis oleh Dukut Imam Widodo pada tahun 2002 yang berjudul *Soerabaia Tempo Doeloe jilid 1-3*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang di lakukan pada tahap reduksi data lalu dilanjutkan pada tahap penyajian data, maka didapatkannya kesimpulan bahwa monumen yang berada di Kota Surabaya yang di ambil sebagai objek oleh penulis memiliki arti dan bertemakan kepahlawanan.

Konsep dan Keyword

Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

1. Segmentasi

a. Demografis

Usia : 6 tahun – 11 tahun
Pekerjaan : Sekolah Dasar
Jenis Kelamin :Laki-Laki & Perempuan
Kelas Sosial : Menengah

b. Geografis

Wilayah : Kota Surabaya
Ukuran Kota : Metropolitan

c. Psikografis

Anak Sekolah Dasar yang berusia 6-11 tahun yang memiliki ketertarikan lebih dalam bidang ilmu pengetahuan sosial.

2. Targeting

Target yang dituju pada perancangan buku *pop-up* monumen bersejarah ini adalah kalangan menengah kebawah yang mempunyai keinginan untuk mempelajari tentang monumen bersejarah.

3. Positioning

Dalam perancangan Buku *Pop-Up* monumen di kota Surabaya ini memposisikan sebagai buku acuan dalam bidang pembelajaran, sejarah dan pengenalan sejarah terhadap anak-anak dalam bentuk visual buku *pop-up*.

USP (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition dalam buku *pop-up* monumen di Surabaya adalah memadukan antara bentuk dari *pop-up* dengan teks informasi. Materi sejarah yang berupa teks dapat di dukung dengan visual dari teknik *pop-up* yang menggunakan teknik *box and cylinder* dimana terdapat ruang atau objek pada bagian buku sewaktu membuka sehingga pada saat anak-anak membaca dapat meningkatkan minat baca dan keingintahuan anak tersebut serta mengenal suatu objek.

Analisis SWOT

Matriks SWOT menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi oleh perusahaan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki.

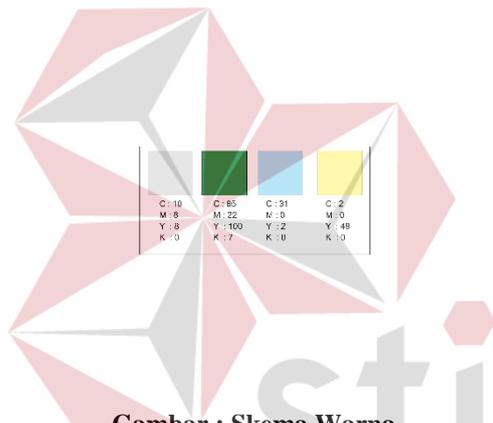
Tabel 4.1 Analisis SWOT

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* monumen bersejarah di Surabaya ini menggunakan Bahasa Indonesia atau menggunakan bahasa baku dan formal.

5. Warna

Skema warna yang digunakan dalam pembuatan buku *pop-up* monumen bersejarah menggunakan warna terang dan ceria serta warna asli dari monumen tersebut. Untuk warna huruf informasi menggunakan warna hitam ada umumnya, sedangkan untuk warna background menggunakan warna yang terang dan berkombinasi dengan warna lingkungan monumen tersebut. Warna-warna tersebut akan dipadukan agar sesuai dengan konsep dan target audiens.

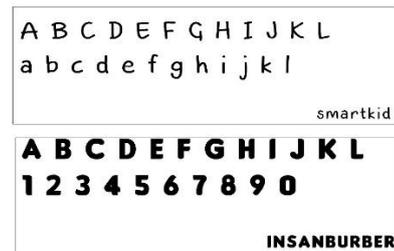


Gambar : Skema Warna

Sumber Hasil Olahan Penulis 2017

6. Tipografi

Jenis huruf yang terpilih berdasarkan konsep keyword dan target audiens adalah jenis huruf font cartoon dimana font tersebut memiliki ketebalan serta memiliki bentuk yang unik.



Gambar : Font Smartkid dan Insanburger

Sumber Hasil Olahan Penulis 2017

Strategi Media

1. Media Utama

Media utama yang di gunakan dalam penelitian ini adalah buku ilustrasi bangunan bersejarah yang sudah mempunyai konsep sesuai kengan *Key Communication Message* dengan ilustrasi digital.

2. Media Pendukung

Media yang akan digunakan dalam perancangan buku *pop-up* monumen bersejarah ini dibagi menjadi media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku *pop-up* sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk mempromosikan maupun membantu media utama. Media yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Buku *Pop-Up*

Buku *pop-up* dipilih sebagai media utama karena memiliki daya tarik minat baca pada anak sekolah dasar.

2. X-Banner

X-banner merupakan media promosi yang digunakan untuk memberi pengetahuan terhadap target market mengenai konten produk yang ditawarkan.

3. Kartu Nama

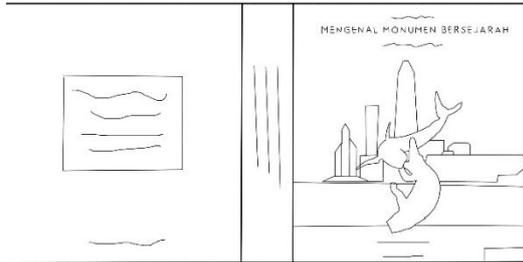
Media kartu nama digunakan untuk memberi informasi yang lebih personal dan disebarkan saat proses penerbitan buku. Kartu nama ini didesain menggunakan ukuran 90x55 mm diatas kertas artpaper 260 gram.

4. Stiker

Stiker digunakan sebagai tambahan dari pembeli buku. Selain itu, stiker dapat digunakan sebagai media promosi.

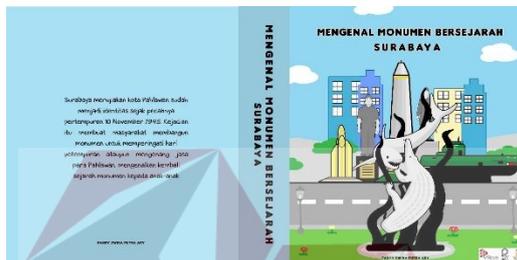
Implementasi Karya

1. Desain Cover Depan dan Cover Belakang



Gambar : Sketsa Layout Kover Depan (kiri) dan Kover Belakang (Kanan)

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

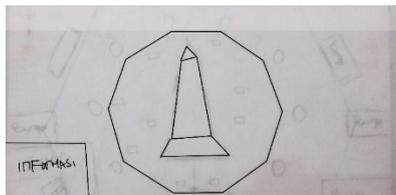


Gambar : Desain Halaman Cover dan Cover Belakang

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

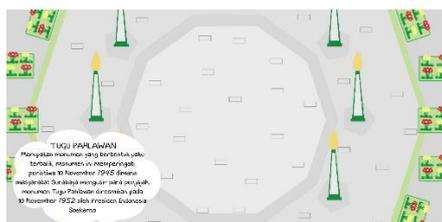
Cover menggunakan ilustrasi monumen pada bagian depan terdapat monumen Tugu Pahlawan yang sebagai ciri Khas kota Surabaya dan monumen-monumen lainnya berada pada belakang monumen Tugu Pahlawan.

2. Desain Halaman Isi Buku



Gambar : Sketsa Layout Halaman 1 dan 2

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017



Gambar : Desain Halaman 1 dan 2

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

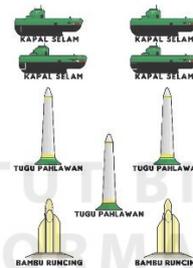
Pada halaman ini mulai membahas monumen bersejarah, pada halaman 1 (kiri) terdapat sebuah panel dan berserta informasi monumen tersebut, halaman 2 hanya desain halaman 1 dan 2. *Pop-up* berada pada tengah halaman yang berbentuk monumen dengan menggunakan teknik *box and cylinder*.

3. Media Pendukung



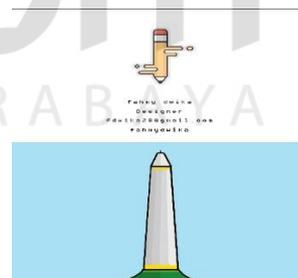
Gambar : Desain X-Banner

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017



Gambar : Desain Sticker

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017



Gambar : Desain Kartu Nama

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

Pada Desain Media Pendukung ini masih menggunakan ilustrasi monumen bersejarah yang digunakan untuk lebih mengingatkan kembali tentang bangunan bersejarah.

Kesimpulan

Perancangan buku *pop-up* ini ditujukan sebagai media informasi yang memuat tentang monumen bersejarah bagi anak usia 6 – 11 tahun khususnya di Surabaya. Penggunaan *pop-*

up dengan teknik *box and cylinder* dengan teknik pendukung lainnya *V-folding* diharapkan dapat menumbuhkan minat baca pada anak sekolah dasar sekaligus dapat menjadi media pengenalan sejarah yang menyenangkan. *Pop-up* yang digunakan dapat dijadikan sebagai koleksi fisik yang bisa dibaca kapan saja.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan buku *pop-up* monumen bersejarah di kota Surabaya, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan demi kelancaran perancangan media pengenalan yang lain lebih baik lagi, yakni:

1. Pemilihan teknik untuk segmentasi usia 6-11 tahun harus menarik perhatian agar menimbulkan minat baca dan rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Kekuatan buku *pop-up* adalah melihat teknik pendukung *pop-up* daya tarik dapat mempengaruhi minat seseorang untuk membaca terutama dengan menggunakan teknik pendukung yang lebih banyak sehingga dapat menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi.

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Kuntowijoyo. (2013). Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Moleong, Lexy. J. (1997). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muktiono, Joko. D. (2003). Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mustopo, Habib. 2005. Sejarah. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia
- Nugroho, Sarwo. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: ANDI
- Supriyono, Rakhmat. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI

Surabaya Tourim Information Center. (2017) Surabaya: Surabaya City Government.

Upton, Penney. (2012). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga

Widodo, Dukut Imam. (2008). *Soerabaia Tempo Doeloe*. Buku 1. Surabaya: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya

Sumber Jurnal :

Maulana, Pam Pam Januar. (2014). Pembuatan Buku Komik Monumen Di Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja.

Santoso, Sri Puguh. (2012). Perancangan Buku Monumen bersejarah Sebagai Upaya Pelestarian Cagar Budaya Di Kota Surabaya.

Setiawan, Leonard. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya.

Widowati, Tias Tri. (2013). Perancangan Buku *Pop-Up* Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi, Mulut dan Kulit Tangan Untuk Anak Usia Pra Sekolah Oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo.

Sumber Internet :

(<http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id>)

(3 Maret 2017 jam 22:30)

(<http://www.pengertianpakar.com>)

(2 Maret 2017 jam 23:22)

(<https://duniagrafikapro.wordpress.com>)

(2 Mei 2017 jam 23:36)