

PERANCANGAN BUKU *POP UP* SURO DAN BOYO DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING UNTUK MENGENALKAN LEGENDA KOTA SURABAYA PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN

Hendricho Yesayas Prasetyo Umakpauny, 1) Dr. Muh. Bahruddin, 2) Siswo Martono,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100012@dinamika.ac.id, 2) Bahrudin@dinamika.ac.id, 3) Siswo@dinamika.ac.id.

Membaca di Indonesia masih dikatakan sangat rendah saat ini, masalah yang sering terjadi adalah kurangnya pemahaman tentang apapun yang katanya dan katanya namun belum tentu tau pasti sebuah pesan yang selalu ada dalam setiap bacaan buku legenda hanyalah sebuah cerita rakyat yang memiliki pesan dan moral tersendiri, salah satunya yakni cerita suro dan boyo atau biasa dikenal cerita asal usul nama kota Surabaya, yang menjadi kan pusat perhatian yakni patung Sura dan bayanya yang sampai saat ini masih berdiri tegak menjadi simbolik kota Surabaya sudah banyak yang tau pembahasan tentang cerita sura dan baya ini namun sedikit tau tentang nilai yang terkandung didalamnya seperti latar belakang sejarah yang singkat yang dibungkus oleh cerita legenda yang lucu dan menarik agar seperti anak usia 5-10 tahun lebih tertarik untuk membaca cerita, bukan hanya itu saja untuk usia 5-10 tahun memang sudah untuk diberi pemahaman untuk menanamkan minat baca tapi setidaknya bisa diberi dorongan yang membantu mereka mengolah kreatifitas dan juga inovasi bahwa buku bisa dijadikan objek kreatif seperti buku interaksi pop up. Maka dari itu adanya penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaksi pop up dengan teknik digital painting untuk meningkatkan minat baca anak usia 5-10 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian ini peneliti mendapatkan sebuah keyword yakni *learning* dapat diartikan dalam bahasa Indonesia yakni belajar untuk menentukan konsep perancangan karya.

Kata Kunci : *Minat Baca, Cerita rakyat, Sura dan baya, pop up book.*

PENDAHULUAN

Buku ialah alternatif untuk menambah sumber wawasan dan informasi. Semakin sering membaca buku maka semakin luas wawasan dan informasi yang ada. Sebaliknya semakin kurang membaca buku maka semakin kurang informasi yang didapat. Kasus yang kerap muncul yakni minimnya minat membaca buku atau dapat dikatakan rendahnya minat membaca buku. Kemungkinan besar disebabkan oleh meningkatnya jumlah kegiatan diluar membaca seperti melihat televisi dan internet karna lebih instan mengakses informasi yang didapat, seharusnya jika lebih baik bila membaca buku menjadi sebuah kebiasaan atau minat jika dilakukan secara berkala dan bervariasi.

Berdasarkan data yang diteliti dikutip dari web resmi jatimantarnews.com (diakses tanggal 12 Mei 2022) menjelaskan bahwa anggota Dewan pendidikan Jatim Isa Ansori mengatakan Surabaya adalah kota dengan minimnya minat baca, disebabkan dari meningkatnya diluar kegiatan membaca, tetapi masih berkaitan dalam pencarian informasi. Berdasarkan data Hotline pendidikan menyebutkan untuk 42 persen kegiatan melihat TV, 38 persen berkaitan dengan internet, selebihnya berkaitan dengan buku dan Koran. Dan menurut dia rendahnya minat baca adalah disebabkan oleh buku yang disediakan ditaman baca kurang menarik.

Setelah menggali informasi seputar kota Surabaya terdapat perkumpulan kecil dari remaja kreativitas yang menamai kelompok mereka dengan sebutan *sekuat tv*, dari hasil observasi awal ditemukannya taman baca masyarakat yang tidak terpakai di jalan Kenjeran no 155 dan juga ada perpustakaan kecil yang disediakan oleh pemerintah dan sering diadakan

KKN atau acara kampus dari berbagai universitas yang ada, ditemukannya masalah krusial karena dari pemerintah saja belum bisa mendorong minat anak-anak tersebut dan akhirnya peneliti menawarkan solusi sebagai upaya meningkatkan minat baca karena usia 5-10 tahun di *sekuat tv* itu menggunakan buku interaksi yaitu pop up dengan cerita sura dan baya

Menurut Winarti & Setiani (2019) teori Berdasarkan teori piaget yang menyebutkan bahwa pada anak usia 0-7 pada tahap sensorimotorik dan pada tahap praoperasional belum terpenuhi dengan pembelajaran yang berat. Hal ini dikarenakan pada usia 0-7 tahun anak belajar dari sentuhan dan penglihatan sesuai benda nyatanya. Jadi pada usia 0-7 tahun anak belajar dengan benda konkret. Jenis media pembelajaran sangat bervariasi, seperti: audio, cetak, audio-cetak, dan multimedia. Namun, berdasarkan karakteristik perkembangan piaget tersebut, maka media yang cocok untuk anak usia 0-7 tahun adalah media cetak untuk usia 5-10 tahun kreativitas dari remaja sekitar cukup membuat sebuah inovasi yang kreatif, yang dimana beberapa dari mereka juga belum bersekolah

Namun mereka mempunyai semangat dan percaya diri untuk membuat sebuah konten pada video dengan pemuda *sekuat tv* yang membuat sketsa dan konsep dan diperankan oleh anak-anak kecil tersebut. Namun beberapa hal kecil yang mungkin membuat heran, karna sebagian dari mereka yang bergabung dalam komunitas ini dari usia belum mengenal dongeng rakyat nusantara yakni salah satunya asal usul kota Surabaya pola makan yang porsinya amat sedikit dengan tujuan agar penurunan berat badan tersebut secara drastis, padahal jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus

Sasaran yang dicapai dalam pendidikan adalah kepemilikan atas prinsip tentang kenyataan, kebenaran, dan nilai yang abadi dan tidak tertarik dengan ruang dan waktu

Menurut Erfinanto (www.Liputan6 .com diakses 5 Mei 2022) Suro dan boyo adalah salah satu contoh legenda yang berada di Surabaya, dalam kasusnya cerita ini mengulik bagaimana nilai dan norma ditunjukkan bagaimana mempertahankan wilayahnya dan menentang bahaya yang menarik dari cerita ini adalah cerita ini berasal dari sejarah lokal turun temurun bagaimana asal usul Kota Surabaya yang menarik dari cerita ini adalah cerita ini berasal dari legenda turun temurun bagaimana asal usul nama kota Surabaya dan masih banyak masyarakat hanya tau cerita singkat dan terbatas.

Dalam buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul Riwayat Surabaya Rek, menuliskan bahwa dulu Surabaya yang biasa disebutkan yaitu: kota buaya, karna keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karna pengucapan memiliki nuansa”bringas”..Untuk upaya meningkatkan minat baca anak dimulai dari cerita lokal. Maka salah satu medianya *pop up book*, dengan pilihan teknik *transformations* dan *pull-tabs* yaitu tampilan terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun vertical, dibanding dengan cerita buku biasa *pop up book* lebih memberikan sentuhan imajinasi dan interkasi dengan apa yang mereka baca dengan gambar yang mereka sentuh saat timbul pada buku tersebut

Maka orang tua dan guru akan lebih mudah memberikan informasi karna media yang di baca menarik hatinya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas tujuan laporan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana nantinya anak tertarik dengan buku pop up suro dan boyo sebagai upaya mengenalkan legenda kota Surabaya pada usia 5-10 tahun.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Untuk ini Perancangan ini, peneliti akan menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2017) penelitian ini menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan segala macam jalan metode yang ada. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang detail dan spesifik sehingga berguna untuk mendukung perancangan buku pop up legenda suro & boyo dengan teknik digital painting untuk membangun minat baca anak sekuat tv kapas kerampung.

Teknik Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang valid dan memberikan hasil yang maksimal dalam penelitian, perlu menggunakan teknik yang sesuai. Penelitian ini nantinya akan menggunakan empat teknik untuk mengumpulkan data, yakni: observasi, wawancara, studi literatur, dan juga studi kompetitor.

1) Observasi

- Apa yang membuat mereka tertarik dalam cerita rakyat
- Memahami karakter setiap anak sekuat tv dengan umur 5-10 tahun
- Menganalisis kemampuan dalam menyampaikan cerita dan bahasa
- Bentuk gambar yang dapat disukai anak usia 5-10 tahun
- Observasi dilakukan pada penelitian ini meliputi kegiatan kelompok belajar dan orang tua dirumah
- Tempat tempat yang masih bersinggungan dengan cerita legenda sura dan baya

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber berbeda untuk mendapatkan data beragam yang mendukung penelitian. Berdasarkan model kajian diatas maka narasumber yang dipilih adalah Budayawan sebagai penabuh faham cerita legenda suro & boyo

Nama: Pratama Aji Putra

Kepengurusan: Ketua komunitas Sekuattv Surabaya sebagai berikut,

Remaja yang sebagai manager sekuat tv

Orang tua yang memiliki anak berusia 5 -10 tahun

Anak sekuat tv dengan usia 5-10 tahun

Beberapa anak kapas kerampung

2) Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2018) suatu cara yang digunakan agar dapat memperoleh suatu data ataupun informasi dalam suatu bentuk seperti buku, arsip dan gambar yang bertujuan untuk mendukung suatu penelitian.

3) Studi Literatur

Dalam penelitian untuk menyelesaikan topik permasalahan, peneliti perlu menggunakan literasi tertentu agar meningkatkan kualitas dari hasil penelitiannya. Pada penelitian ini menggunakan beberapa jenis literasi diantaranya

E-book tentang rangsangan anak dalam menyukai buku dongeng untuk usia 5 tahun keatas dengan judul buku kertampilan mendongeng.

Buku cerita dongeng nusantara asal-usul Surabaya oleh bambang jokosusilo

Buku tentang Surabaya dengan judul Riwayat Surabaya rek

Buku Dongeng Dunia dengan judul pinokio oleh hafes achda

Teknik Analisis Data

Menurut ismawati (2009) Analisis data merupakan proses pengumpulan hasil penelitian menjadi suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema serta dapat merumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data.

1) Reduksi

Proses reduksi merupakan proses dirangkum dengan cara memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal terpenting dari beberapa data. Sehingga hasil reduksi mendapat gambaran yang lebih jelas, serta membantu dalam mempermudah proses penelitian.

2) Penyajian

Penyajian merupakan poses lanjutan setelah reduksi, penyajian data yang telah diuraikan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi hasil reduksi lebih tertata, mudah dipahami, dan menghindari pemikiran bersifat subjektif.

3) Penarikan Kesimpulan

Setelah melalui proses reduksi dan penyajian, tahap akhir Kesimpulan dapat diambil beberapa tahap, mulai dari kesimpulan awal dapat berubah seiring dengan ditemukannya bukti-bukti lainnya hingga mencapai kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi

1) Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di jalan kenjeran no 155 Surabaya, berdasarkan pada penelitian ini yakni anak sekuat tv sebagai objeknya ternyata masih kurang dalam minat membaca entah itu pada pendidikan dasar di sekolah yang formal ataupun di luar sekolah informal, mereka cenderung tertarik dengan sosial media yang biasa mereka buka seperti instagram, tik-tok, dan youtube, namun sebenarnya itu bukan hal yang salah namun setidaknya dalam perkembangan kognitif mereka bisa berkembang dengan baik.

2) Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan narsasumber yang terpilih seperti manager, anak sekuat tv, orang tua wali, dan juga budayawan peneliti memiliki kesimpulan yakni dalam kasus minat baca harus ada dorongan yang ada dalam diri sendiri, dan kebiasaan yang dilakukan. Manager dan orang tua wali sekuat tv mengatakan bahwa anak usia 5-10 tahun ini memiliki rasa kebersamaan yang erat dan suka bertukar pikiran namun untuk anak usia 5 tahun hanya suka memperhatikan dan mendengarkan. Berbagai karakter terdapat di anak sekuat tv namun dalam bertukar pikiran mereka sangat aktif dan menyatu karena dasar dari perkembangan kognitifnya mereka masih berjalan dengan baik.

3) Dokumentasi

Pendekatan terhadap anak-anak sekuat tv dalam proses pengolahan data memperlihatkan bagaimana lingkungan yang padat mengelilingi rumah mereka terdapat tempat ibadah, sekolah kecil, perpustakaan kecil yang sudah tidak terpakai dan halaman parkir yang cukup untuk warna disekitar kapas kerampung dan banyak sekali acara yang selalu ada seperti doa bersama dan juga kegiatan kebersamaan lainnya yang ada pada kapas kerampung disisi lain pendekatan juga difokuskan ke anak sekuat tv dengan berdiskusi kecil bagaimana buku yang akan di implementasikan dengan baik dan menarik, dan juga menggali informasi keseharian anak-anak dalam melihat setiap karakter mereka karakteristik remaja, serta mengamati apakah dari mereka ada yang

mengalami ciri maupun gejala yang mengarah pada *Anoreksia Nervosa* atau tidak.

4) Studi Literatur

Studi literature yang dipakai oleh peneliti yakni dari buku berjudul riwayat rek Suroboyo oleh penulis Yousri Nur Raja Agam MH untuk mengetahui cerita asal usul kota Surabaya. Dalam buku yang ditulis oleh Agam 2013 yang berjudul Riwayat Surabaya Rek, menuliskan bahwa dulu Surabaya yang biasa disebutkan yaitu: kota buaya, karna keberadaan kota Surabaya dilambangkan dengan ikan sura dan baya/buaya, kata buaya lebih khas dibandingkan dengan sura karna pengucapan memiliki nuansa "bringas".

Cerita tersebut bisa menjadi dasar sebagai cerita asli sura dan baya alas an tersebut juga di sebutkan oleh Budayawan Soetanto Soepiady salah satu yang disebutkan yakni buku 100 hari di Surabaya dan Riwayat rek Surabaya.

Penyajian Data

Pada hasil reduksi yang telah dijelaskan dalam observasi, wawancara hingga dokumentasi sehingga peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

1. Masih kurang dalam minat membaca entah itu pada pendidikan dasar di sekolah yang formal ataupun di luar sekolah informal.
2. Anak sekuat tv usia 5-10 tahun cenderung tertarik dengan sosial media yang biasa mereka buka seperti instagram, tik-tok, dan youtube.
3. kasus minat baca harus ada dorongan yang ada dalam diri sendiri, dan kebiasaan yang dilakukan.
4. Anak usia 5-10 tahun ini memiliki rasa kebersamaan yang erat dan suka bertukar pikiran namun untuk anak usia 5 tahun hanya suka memperhatikan dan mendengarkan.
5. Media yang akan digunakan yakni pop-up book karna membantu mas kognitif anak dalam perkembanganya.
6. Menggunakan teknik digital painting untuk menarik perhatian dan juga pewarnaan yang menarik untuk pembelajaran anak di usia 5-10 tahun.

Penarikan Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap analisis data seperti reduksi data observasi sampai pada tahap penyajian data, maka dapat disimpulkan bahwa anak berusia 5-10 tahun yakni anak sekuat tv yang menjadi objek dalam penelitian ini memiliki tingkat minat yang sangat rendah dalam membaca buku namun sangat tertarik dalam bidang sosial media seperti instgram dan lain sebagainya. Hal tersebut berdampak sangat cepat dalam tahap perkembangan yang ada, namun seharusnya untuk anak usia 5-10 tahun dalam tahapanya menuju proses yang baik maka diperlukan arahan tambahan mengenai wawasan yang ada dari buku yang tertulis seperti pada contoh buku cerita rakyat suro dan boyo yang membantu masa pekembangan agar berfikir kreatif karna pada wawancara kepada budaywan peneliti memiliki informasi yang kuat bahwa dari kata suro yang artinya berani dan boyo artinya bahaya bermakna berani menghadapi bahaya. Kata -kata itu menjadikan sebuah latar belakang sejarah mulai dari raden wijaya ketika memenangkan pertempuran dengan

Kubilai Khan 31 mei 1293 sampai pada pertempuran 10 november hal itu masih terkait itulah mengapa buku adalah sumber dari segalanya, karna pendahulu kita pada masa tempo dahulu masih belum tau yang namanya sosial media yang berlaku. Dengan membaca buku kita dapat melihat sudut pandang lain dan juga karakteristik yang jelas.

Konsep atau Keyword

Dalam penyusunan keyword terdapat tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis STP, USP, dan SWOT agar mempermudah pembentukan konsep serta *keyword* sebagai tahapan untuk implementasi karya.

Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Segmentasi

1. Geografis
 - a. Negara: Indonesia
 - b. Teritorial : Jawa Timur
 - c. Distrik : Surabaya
 - d. kepadatan populasi : kota Besar
2. Demografis
 - a. Usia : 5-10 tahun
 - b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c. Pendidikan : Sekolah dasar
 - d. Profesi : -

Anak usia 5-10 Tahun kebanyakan memiliki karkter yang masih aktif dan juga kreativ dalam perkembangan kognitifnya mereka membutuhkan wawasan tambahan seputar ilmu pengetahuan dasar baik dari pengajaran formal ataupun unformal, seputar peneletihan untuk anak usai 5-10 Tahun sangat asing sekali untuk membahas buku interkasi pop-up anak,

dengan buku interkasi itu maka masa kognitif anak semakin berjalan dengan baik

1. Targeting

Dalam peneletian ini lebih ditekankan untuk target kepada usia 5-10 Tahun yang belum mengetahui pop up book dan juga kurangnya minat baca untuk anak di masa perkembangan kognitifnya.

2. Positioning

Buku pop –up ini nantikan akan menjadi sebuah sarana atau media yang akan membantu dorongan edukasi belajar agar minat baca yang ada pada anak usia 5-10 tahun terus berkembang dalam masa kognitifnya. Dan dalam cerita rakyatnya yang berjudul sruo dan boyo guna untuk menjadikan edukasi pendidikan dasar yang mempunyai kreativitas yang mempunyai dasar karena setelah di teliti dalam observasi cerita itu diangkat dari beberapa peristiwa besar yang terjadi di Surabaya.

Unique Selling Proposition (USP)

Dalam tahap ini merupakan tahap yang dimana terdapat suatu keunikan dari sebuah karya yang dirancang. Sehingga membuat ketertarikan tersendiri terhadap target melalui karya yang telah dirancang. Dalam perancangan ini memiliki keunikan yakni buku dibuat dalam teknik digital painting untuk anak usia 5-10 tahun , buku interaksi yang memiliki dimensi dan dapat disentuh dalam karakter setiap toko diperankan sesuai karakter anak sekuat tv.

Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat)

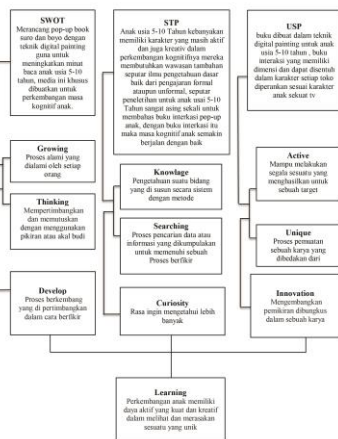
Analisis SWOT dilakukan untuk mencari informasi mengenai *Strength, Weakness, Opportunities,* dan *Threats* dari suatu produk. Analisis SWOT merupakan strategi. Strategi yang efektif dapat memperhatikan faktor internal dan eksternal. Berikut SWOT yang disusun :

Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT

	<i>Stenghts</i>	<i>Weaknesses</i>
Faktor Internal (S – W)	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi media edukasi terhadap anak untuk usia 5-10 tahun - Menjadi sumber informasi untuk mengenal buku interaksi anak pop up - Meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-10 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya minat dalam baca usia anak 5-10 Tahun - Kurangnya edukasi dasar mengenai membaca cerita sejarah lokal yakni suro dan boyo
Faktor Eksternal (S-T)		
<i>Opportunities</i>	S-O	W-O

<ul style="list-style-type: none"> - Pembahasan mengenai cerita rakyat suro dan boyo jarang dibahas - Buku cerita pop up legenda suro & boyo jarang diterbitkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan Media pop-up book sebagai media pengenalan legenda suro dan boyo dan menjadi buku interkasi anak - Menggunakan gantungan kunci, poster dan stiker 	<ul style="list-style-type: none"> - Mejadikan buku cerita legenda rakyat dalam bentuk pop up yang sudah banyak dikembangkan. - Memanfaatkan buku sebagai media komunikasi untuk meningkatkan minat baca
Threat	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> - Jangka pemakain sangat singkat karna terbuat dari bahan kertas - Kompetitor semakin banyak 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan edukasi mengenai ceirta legend suro dan bayo dengan teknik digital painting untuk meningkatkan minat baca anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan media utama pop up book untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 -10 tahun

Keyword Communication Massage



Gambar 4. 1 Keyword

Deskripsi Konsep

Bedasarkan hasil dari pengolahan data melalui SWOT, USP, dan STP maka dapat disimpulkan untuk keyword yang diperoleh adalah learning, learning memiliki pengertian sebagai proses pembelajaran mengenai strategi atau metode dan keterampilan pengetahuan makhluk hidup yang ingin berkembang maksud dari keyword ini adalah perancangan ini meang di fokuskan untuk edukasi dan pembelajaran yang dimana untuk anak 5-10 tahun dapat memuat kreativitas dan inovasi yang luas

**Konsep Karya
Konsep Perancangan Karya**

Dalam konsep perancangan karya merupakan suatu rangkaian dalam suatu perancangan berdaarkan konsep yang sudah ditentukan melalui keyword. Keywors tersebut telah melalui analisa STP, UPS, SWOT sebelumnya. Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan ini bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran dalam proses pembekembangan anak untuk ide kreatif dan inovasi anak untuk usia 5-10 tahun.

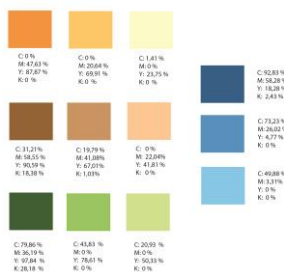
Strategi Kreatif

Perancangan buku pop up yang akan dibuat semenarik mungkin untuk anak usia 5-10 tahun, sehingga informasi yang dijadikan sebagai edukasi anak tersampaikan lebih mudah dimengerti. Sehingga diperlukan beberapa strategi kreatif dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Jenis buku : Buku Interaksi anak *Pop Up book*
2. Ukuran : 22 x 22 cm
3. Jenis layout : Jenis layout yang digunakan pada penelitian kali ini adalah jenis layout images
4. Judul :
Judul yang digunnakan dalam penelitian kali ini adalah “ legenda pertempuran Suro dan boyo “ mengapa judul yang dipakai demikian karena, cerita yang akan disampaikan adalah mengenai cerita asal usul kota Surabaya yang akan di kilas dari segi latar belakang cerita lahirnya kota Surabaya sampai pada pertempurannya yang terakhir.

1. Tagline
Menggunakan tagar “ Bangkitkan Cerita Semangatmu Suroboyoku” dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca agar meningat selalu cerita kota pahlawan dengan beribu cerita yang tidak mempunyai hak sumbernya namun mempunyai tempat kenanganya
2. Warna

Dalam perancangan pop up book iini telah menemukan keyword yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu “ lerarning “ sehingga utuk penentuan warna yang tepat yaitu orange. Menurut krasovec (2007) warna orange melambangkan energi , suka cita, petualangan, cerita dan kepuasan. dan dilihat dari komposisi sebuah cerita suro dan boyo akan dilator bekangi dengan warna tone lebih ke warna alam seperti biru, hijau dan coklat



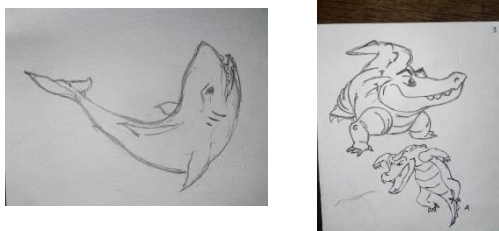
3. Tipografi
Pada perancangan buku po up ini dengan teknik digital painting sebagai media pengenalan legenda kota surabaya untuk usai 5-10 tahun. Peneliti menggunakan jenis huruf sans serif. Pemilihan jenis huruf ini memiliki tujuan yaitu agar lrbih muda dibaca ketika disajikan dalam pop up book. Sehingga peneliti menggunakan font Fruit days dan Candara-*bold*



Gambar 4. 4 Font

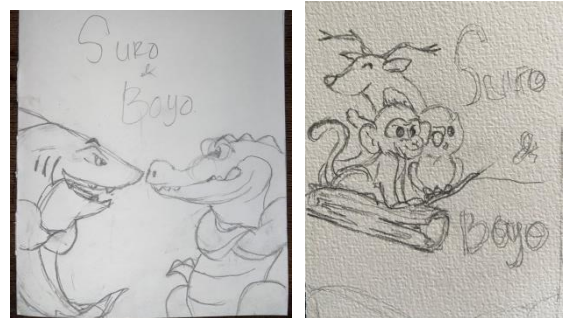
Strategi Media

1. Sketsa Karakter



Sektsa ini menggambarkansetiap karakter yang akan di tampilkan mulai dari buaya dan hiu termasuk pemeran tambahan lainnya seperti monyet, rusa, burung dan ikan.

2. **Sketsa Cover** depan dan belakang



Gambar 4. 7 Sketsa Cover depan dan belakang

Desain yang sipakai untuk Cover depan dan belakang di desain lebih pada karakter yang terdapat di dalam cerita agar lebih mudah mengingat dan menarik untuk anak usia 5-10 tahun

3. **Sketsa Media Pendukung**



Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah X-benner, stiker dan poster dengan gamabran karakter dan juga tagline dengan debutan “ bangkitakan Cerita Semangatmu Suroboyoku “ agar mendjadi motivasi untuk anak dalam minat membaca untuk usia 5-10 tahun.

Gambar 4. 3 Sketsa Media Pendukung

Implementasi Media

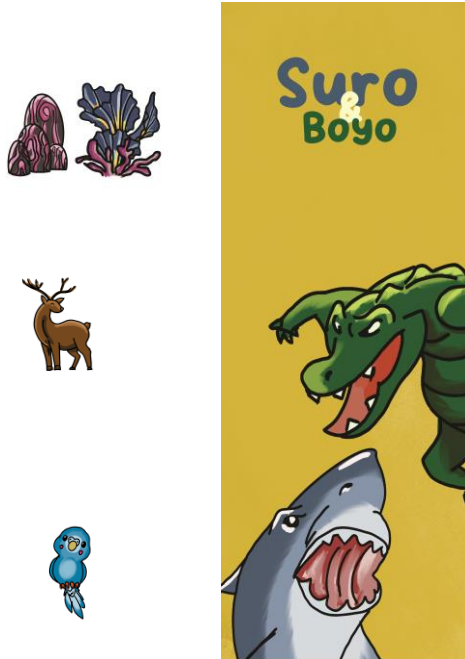
1. **Media Utama**



Gambar 4. 5 Media Utama

Bagian awal buku interkasi pop up terdapat kata pengantar, tentang buku, selain itu juga terdapat daftar isi untuk mengetahui bagian setiap halaman dalam buku kemudian dilanjut dengan cerita pertama pengenalan terhadap karakter si Bayo yang menjadi penguasa daratan sungai dan dilihat oleh berbagai kawanan atau hewan darat.

2. Media Pendukung



Potser terdapat animasi dari karakter sura dan baya dan juga stiker stiker kecil untuk media pendukung yang cukup bukan hanya stiker gantungan kunci dan juga poster juga

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada perancangan yang telah dilakukan peneliti dalam perancangan ini yang berjudul perancangan buku pop up legenda suro dan boyo dengan teknik digital painting untuk mengenalkan legenda kota Surabaya pada anak usia 5-10 tahun mendapat sebuah kesimpulan dengan menghasilkan suatu keyword yakni “learning Learning atau pembelajaran dalam perancangan ini bertujuan untuk memberi edukasi pada anak usia 5-10 tahun agar mendorong minat baca dan berfikir secara kreatif dan inovatif. Berdasarkan keyword yang telah ditentukan “ learning “ sehingga buku interaksi pop up dapat memberikan sebuah edukasi dasar untuk usia 5-10 tahun, konsep yang digunakan dalam perancangan ini meliputi judul, tagline, layout, tipografi, dan warna. Sehingga dalam buku pop up ini dibahas adalah tentang gambaran cerita beserta penjelasan tentang sura dan baya, dalam tagline juga terdapat kalimat “ Bagkitkan Cerita Semangatmu Suroboyoku “bertujuan agar anak-anak tidak lupa dengan simbol legenda dan juga latar belakang sejarah singkatnya. Ada beberapa media pendukung yang digunakan yaitu berupa X banner, gantungan kunci, stiker, dan poster.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, peneliti berharap untuk penelitian yang akan digunakan selanjutnya dengan menggunakan media yang lebih interaktif contohnya menggunakan suara atau lain sebagainya agar menjadi daya tarik tersendiri, agar juga anak usia 5-10 tahun lebih terdorong minat dalam membaca buku bukan hanya sekedar lewat alat komunikasi,

Daftar Pustaka

- Ambrose, G. &. (2015). *Design Thinking for Visual Communication*. New York : Bloomsbury Publishing Plc.
- Chettri, M. &. (2013). Reading Habits -An Overview. *IOSR Journal Of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS). Reading Habits -An Overview. IOSR Journal Of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 14(6), 13–17.
- Fatimah, F. N. (2016). In *ANALISIS SWOT*.
- Feny Try N, M. B. (2016). *PENCIPTAAN BUKU POP-UP LEGENDA KETINTANG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOVEABLE SEBAGAI UPAYA KONSERVASI BUDAYA LOKAL SURABAYA . Desain Komunikasi Visual*.
- Idhamani, A. P. (2020). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Minat Baca Siswa . *UNILLIB: Jurnal Perpustakaan*, 35-41.
- Maisaroh, S. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up Wayang Tokoh Pandawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3.
- Mansyur, U. (2018). Korelasi Minat Baca dengan Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia UMI. *Multilingual : Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*, 11-12.
- Nia, w. (2018). *KEBUTUHAN BAHAN AJAR SEKOLAH LOKAL DISMA*.
- Nur Aini Puspitasari, S. H. (2018). *Keterampilan Mendongeng*. Jakarta Selatan . Nurgiyanto, B. (2005). *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada .

Peramana, R. (2020). *PEMBELAJARAN*

SEJARAH LIKAL DI SEKOLAH.

Pramesti, J. (2017). Pengembangan Media Pop-up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negri Pakem 1 . *Jurnal Pendidikan 1*.

Taulabi, I. K. (2017). Minat Baca .

Moleong, (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya