

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI BERBASIS *POP UP* TENTANG CERITA RAKYAT DANAU KASTOBA BAWEAN SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA LOKAL BAGI ANAK-ANAK

Hani Tanzilia Ifadhah¹⁾ Muh. Bahrudin²⁾ Thomas Hanandry Dewanto³⁾
S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
Email : 1) hanitanzilia10@gmail.com, 2) muh.bahrudin@yahoo.com, 3) thomashanandrydst@gmail.com

Abstract: *Folklore Kastoba Lake is famous for the unique and believable as the stories that educate because were able to build and nurture local cultural values. The problem is, this story is getting increasingly rarely heard people, particularly children. Therefore, this research aims to create a book illustration-based pop up about Kastoba Lake Bawean folklore as an attempt to introduce local cultural products for children. The creation of this book using qualitative research with observation, interviewing, documentation, and existing studies are useful to define the concept of research. From the analysis results obtained the theme concept of creation that is mysterious. In that concept is a big part of the theme of the creation of this book, either from the story, the characters, the used clothing models and others. Need to be held in an attempt to attract interest read the kids against local culture folklore Kastoba Lake e.g. Bawean with different packing one of these with a book-based pop-up illustrations devoted to children and with the expectation of this pop-up book can become a media to popularize and revive Kastoba Lake folklore of Bawean to the General surrounding community as well as the Bawean especially children.*

Keywords: *Mintage, book illustration, pop-ups, Bawean Kastoba Lake, Local Culture, Mysterious*

Cerita rakyat di Indonesia pada dasarnya penuh dengan unsur yang mendidik. Cerita rakyat juga menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra. Semakin sering cerita rakyat ini diceritakan, maka akan semakin mudah untuk diingat. Secara tidak langsung, hal ini membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia sendiri (Bunanta, 1998:295).

Di Indonesia, hampir setiap daerah memiliki cerita rakyat. Salah satunya adalah Pulau Bawean, Kabupaten Gresik. Di daerah ini terkenal dengan cerita Danau Kastoba. Cerita yang terkenal unik dan dipercaya sebagai cerita yang mendidik karena

mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal. Permasalahannya, cerita ini semakin lama semakin jarang didengar masyarakat, khususnya anak-anak. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak.

Danau Kastoba adalah salah satunya danau di Pulau Bawean. Menjadi objek wisata utama di Pulau Bawean yang sering dikunjungi di setiap tahunnya. Di tahun 2013 pengunjung objek wisata Danau Kastoba mencapai 3.126 orang (Sumber data: UPTD Pariwisata Kawasan Pulau Bawean). Sampai sekarang Danau Kastoba Bawean banyak dikunjungi wisatawan

dan akhirnya dikeramatkan orang. Kisah Danau Kastoba dapat dijadikan contoh dan suri tauladan yang baik untuk anak-anak. Pelajaran yang dapat kita ambil dari cerita rakyat ini ialah agar kita selalu waspada bila menerima atau melaksanakan amanat. Apalagi amanat itu menyangkut rahasia negara. Kelalaian kita dalam memegang amanat akan mengakibatkan kerugian terhadap diri sendiri dan masyarakat (Usman, 1996:11).

Danau Kastoba menyuguhkan keunikan tersendiri di dalamnya serta memberikan manfaat bagi daerah Kabupaten Gresik dan masyarakat Bawean. Akan tetapi cerita Danau Kastoba Bawean tersebut banyak yang dilupakan sehingga rasa kebanggaan cerita Danau Kastoba Bawean oleh masyarakat sekitar mulai hilang (<http://gresikkab.go.id/>).

Cerita-cerita rakyat yang diwariskan memang begitu banyak yang memiliki nilai-nilai luhur untuk membentuk karakter anak yang sudah semakin hilang dan tidak dikenal. Dengan pengenalan karakter untuk anak usia dini melalui cerita rakyat budaya lokal melalui buku ilustrasi cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean dapat mengandung pesan moral cukup banyak dan dapat dikembangkan, karena mengingat kandungan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya dapat diturunkan pada generasi seterusnya. Sangat sedikit bahkan terbatas buku-buku cerita rakyat yang dikemas untuk anak usia dini dengan gambar yang menarik, sedikit tulisan dan alur cerita yang mudah dipahami.

Namun, pada kenyataannya kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat menjadikan budaya lokal semakin berkurang. Anak-anak lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Ada beberapa penyebab mengapa cerita rakyat budaya lokal kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satu penyebabnya adalah karena sudah sangat jarang orang tua mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Selain itu juga cerita rakyat Indonesia yang hanya sebatas helaian kertas dan kurang dikemas menarik. Untuk itu, cerita rakyat Danau Kastoba Bawean perlu diperkenalkan sebagai produk budaya lokal. Perlu diadakan upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku.

Buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk semua kalangan. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003:2). Melalui buku inilah merupakan salah satu cara yang efektif untuk anak-anak usia 6-12 tahun dengan menyesuaikan kriteria buku sehingga diharapkan sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Oleh sebab itu dengan memperkenalkan produk budaya lokal sejak dini kepada anak-anak melalui buku, dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain itu cerita dari buku secara verbal harus menarik, dan harus mengandung gambar yang ceritanya harus hidup dan komunikatif sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca cerita.

Jenis buku yang mudah disukai anak-anak adalah buku ilustrasi. Mengapa buku ilustrasi lebih diminati karena lebih memberikan kontribusi pada perkembangan sastra anak. Buku ilustrasi yang memuat elemen instrinsik sastra seperti alur, struktur yang baik, karakter yang baik, perubahan gaya, latar, dan tema yang menarik. Disamping itu menurut (Stewing, 1980:118) buku ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.

Menurut (Kusrianto, 2007:119), vektor adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat dengan perhitungan sistematis. Vektor mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil. Melalui gambar ilustrasi dengan menggunakan vektor ini banyak sekali ditemui dan memiliki ciri-ciri tegas, kontras dan jelas. Karena vektor berbeda dengan bitmap yang jika titik-titik pixelnya kurang maka gambar yang dihasilkan dapat menjadi blur dan sulit untuk dimengerti. Namun ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini khususnya adalah dengan gambar ilustrasi berbentuk komputerisasi atau sering disebut dengan bentuk vektor.

Buku *pop up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak yaitu dengan menyajikan

visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya. Buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas (Nancy dan Rondha, 2012:1). Buku *pop up* dibuat dengan memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya sehingga dapat membuat rasa kagum bagi anak-anak ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya. Jenis-jenis *pop up* yang bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *pop ups, transformations, tunnel books, volvelles, flaps, pull-tabs, pop outs, pull-downs* dan sebagainya. Hal ini yang membuat *pop up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa.

Dapat diambil kesimpulan pemilihan gaya ilustrasi *pop up* diharapkan supaya anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut. Selain itu sangat membantu menyampaikan pesan suatu cerita kepada anak-anak karena media yang dipakai berupa gambar yang menyajikan unsur tiga dimensi yaitu ketika lipatannya dibuka diiringi dengan gerakan komponen gambar. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dibuat sebuah buku ilustrasi berbasis *pop up* yang dikhususkan untuk anak-anak dan dengan harapan buku *pop up* ini dapat menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat Danau Kastoba dari Bawean bagi masyarakat Bawean maupun masyarakat sekitarnya. Dan Pulau Bawean dapat diperhatikan oleh pemerintah lebih intensif dan konstruktif terkait masyarakat luas. Oleh karena itu judul dari Tugas Akhir ini adalah “Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, kuisioner dan dokumentasi. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada Tokoh/Budayawan Bawean, pengarang daerah yang cukup profesional dan pernah mendapat beberapa penghargaan di Indonesia maupun mancanegara,

narasumber yang mahir dan lama bergelut di bidang *pop up* yang kini menjadi *paper engineering* dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian. Pendekatan kuisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi tertulis yang digunakan sebagai bahan analisis dari anak-anak yang menjadi *target audience* yang bersangkutan.

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Analisis data pada penelitian ini bersifat induktif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009:15). Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat tentang Danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peran yang penting. Data mengenai Danau Kastoba Bawean diperoleh melalui pengamatan langsung di lokasi serta data yang terkumpul di kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik. Pengumpulan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Pembuatan karya dapat berjalan lebih rinci, terarah dan sistematis, sehingga karya yang diperoleh menghasilkan karya yang bagus dan tidak menyimpang dari proses-proses bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi baik itu cerita sejarahnya ataupun pembuatan bukunya.

Proses pengumpulan data dengan observasi tentang cerita rakyat Danau Kastoba, dari literatur buku cerita rakyat dari Bawean (karya Zulfa Usman) Danau Kastoba dan wawancara langsung ke juru kunci objek wisata Danau Kastoba. Dapat diambil kesimpulan observasi, dengan pembuatan buku ilustrasi berbasis *pop up* yang sesuai dengan cerita aslinya dan sasaran *target audience* yang ditujukan untuk *audience* dan kepustakaan.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan

dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009 : 89).

Analisis data ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas serta masih berhubungan dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu tentang penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* cerita rakyat Danau Kastoba Bawean.

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut (Sugiyono, 2009: 91-99).

Tahapan awal merupakan teknik reduksi data. Pada proses ini peneliti akan merangkum, memilah hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

Pada tahap selanjutnya akan dilakukan proses penyajian data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

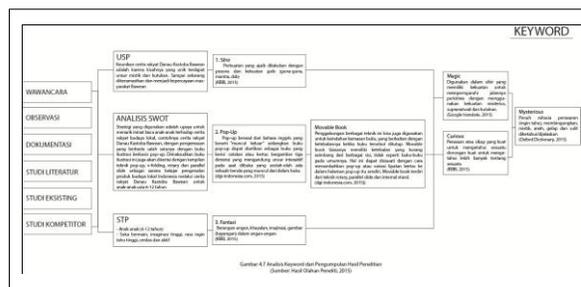
Pada tahapan akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Proses ini sering juga disebut dengan penarikan kesimpulan, pada proses ini peneliti akan mengembangkan *keyword* menjadi sebuah konsep yang selanjutnya akan diaplikasikan ke seluruh perancangan.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Teknik Keyword/Konsep

Konsep yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean ini adalah *mysterious*. Kata *magic* dan *curious* yang kemudian digabungkan menjadi satu menghasilkan kata *mysterious* yang diambil dari hasil USP (*Unique Selling Positioning*), analisis SWOT dan STP yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama. Kata *magic* diambil dari kisahnya yang mengandung unsur *sorcery* (sihir) dan *jinx* (kutukan) sebagai strategi untuk mendiferensiasikan keunikan kisah cerita rakyat Danau Kastoba Bawean dengan kompetitorinya.

Sedangkan kata *curious* dipilih karena “rasa ingin tahu” dapat mencerminkan ketertarikan terhadap cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang memiliki unsur produk budaya lokal dan *pop up*, yang dimana strategi yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan antusias minat baca anak-anak terhadap buku ilustrasi berbasis *pop up* dengan memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean kepada anak-anak sejak usia dini agar mereka dapat mengenal identitas budaya mereka sendiri, sehingga dapat mencintai budayanya sendiri.



Gambar 1. Skema Keyword
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Konsep *mysterious* ini bertujuan untuk mengkomunikasikan kepada target market yaitu anak-anak dengan menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* yang memiliki keunikan dan berbeda dari segi kisahnya yang dimana di dalam cerita tersebut mengangkat tokoh seperti Ratu Jin, burung gagak dan seorang kakek tua renta. Karena kisahnya yang unik terdapat unsur mistik, *sorcery* (sihir), *jinx* (kutukan) dan *magic* (gaib). Sampai sekarang dikeramatkan dan menjadi kepercayaan masyarakat Bawean.

Dari analisis penentuan final keyword pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa keyword dari penciptaan ini adalah “*Mysterious*”.

Perencanaan Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi berbasis *pop-up* ini, nantinya akan memberikan pengaruh besar guna memperngaruhi *target audience* sehingga pesan yang terkandung di dalam buku bisa tersampaikan dengan baik. Tujuan kreatif dari buku ini adalah sebuah nilai-nilai pesan moral yang terkandung di dalam kisah cerita rakyat Danau Kastoba Bawean yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan karena buku ini menampilkan tokoh-tokoh keseluruhan dari cerita rakyat Danau Kastoba, selain itu juga tidak menceritakan saja tetapi

ada beberapa bagian yang menampilkan konflik cerita serta tidak lupa memberikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Jangan ragu si pembaca atau konsumen akan dihadirkan dengan teknik-teknik *pop up* di dalam buku seperti teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand* sehingga tidak mengalami kejenuhan dalam membaca. Pemilihan gaya ilustrasi *pop up* diharapkan supaya anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan untuk dalam menciptakan buku ilustrasi berbasis *pop up* diperlukan strategi kreatif visual sebagai upaya untuk menarik minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat budaya lokal contohnya Danau Kastoba Bawean dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis *pop up*. yang meliputi :

1. Ukuran, format dan halaman

Ukuran dalam pembuatan buku ilustrasi dengan ukuran 250mm x 250mm dengan posisi buku *landscape*. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku sehingga menunjukkan karakteristik keberanian. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan legibility dalam buku ini utamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca (Rustan, 2008:42). Untuk halaman buku ilustrasi kurang lebih hingga sampai 32 halaman.

2. Verbal

Bahasa yang nantinya akan digunakan dalam buku ilustrasi berbasis *pop up* ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa menjadi lebih penting pada anak-anak karena pada masa ini kosa kata anak sangat meningkat. Fungsi bahasa Indonesia itu sendiri adalah sebagai alat komunikasi. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Hurlock, 1978:113) bahwa “Kosa kata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru untuk kata-kata lama”. Kosakata sangat penting bagi anak sebagai dasar kemampuan berbahasa anak untuk pendidikan yang lebih lanjut.

3. Teknik Visualisasi

Buku yang akan dirancang menggunakan gaya penggambaran ilustrasi dibuat secara digital (vektor). Karena vektor menjelaskan titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat menggunakan

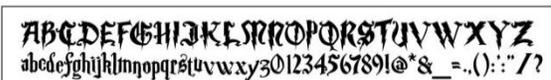
perhitungan sistematis, vektor juga mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil (Kusrianto, 2007:119) dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

4. Layout

Layout yang digunakan dalam buku cerita rakyat Danau Kastoba Bawean adalah layout dengan keseimbangan asimetris. Menurut buku Layout dan Dasar Penerapannya (Rustan, 2009:82) layout keseimbangan simetris memberi kesan adanya *movement*/gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak statis/kaku. Dalam buku ilustrasi ini dapat juga terlihat cara penggunaan layout yang berulang agar timbul suatu irama dalam buku ilustrasi tersebut.

5. Visualisasi Tipografi

Untuk judul/*tagline* memilih *typeface* *Magic School Two*, sesuai keterangan di atas jenis *gothic black letter* dinilai cocok karena memiliki karakter terasa sangat berat dan tebal tipisnya sangat terasa terlihat sebagai font yang kuno dan *horror*, jarang digunakan dalam ukuran kecil. Biasanya digunakan untuk unsur mistis karena memiliki unsur kuat dan rumit. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antara huruf sangat sempit sehingga berkesan *gothic*.



Gambar 2. Tipografi *Tagline* “Witches Magic Two”
(Sumber: dafont.com)

Pemilihan *typeface* untuk sub judul menggunakan font *Witches Magic*, dengan alasan *typeface* ini memiliki karakter sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf ini memang cocok sebagai penegas dari judul buku ilustrasi ini.

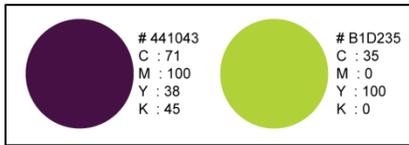


Gambar 3. Tipografi “Witches Magic”
(Sumber: dafont.com)

6. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna *secondary*. Warna *secondary* adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna Contohnya: hijau, ungu, *orange* (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004:14). Suasana danau lebih banyak menggunakan

warna-warna yang cenderung dingin, seperti ungu dan biru untuk memberikan kesan dingin seperti yang ingin digambarkan. Untuk darat digunakan warna yang cenderung hangat seperti warna hijau untuk warna alam karena memberikan kesan hangat yang didapatkan di darat. Warna hijau sangat cocok untuk menggambarkan setting tempat misalnya divisualisasikan seperti sebuah pemandangan, lingkungan hidup ada pohon, tumbuh-tumbuhan dan lain sebagainya.



Gambar 4. Warna Yang Terpilih
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

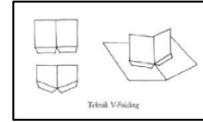
7. Sinopsis

Dahulu Pulau Majeti (Bawean) diperintah oleh Ratu Jin yang sangat termashur dan di kenal diantara Ratu Jin yang lainnya di Nusantara karena memiliki pohon sakti bernama Pohon Kastoba. Karena kesaktian pohon itu, Ratu Jin memerintahkan kepada sepasang Burung Gagak yang mendapat kepercayaan untuk menjaga rahasia kesaktian pohon sakti. Namun, sepasang Burung Gagak selalu membicarakan rahasia Negara tanpa tujuan tertentu. Hingga suatu hari, pembicaraan sepasang Burung Gagak didengar oleh kakek tua yang sedang beristirahat dibawah Pohon Kastoba. Lalu kakek tua itu mengambil sehelai daun besar di pohon sakti dan mengusapkannya ke kedua matanya yang buta. Tak lama kemudian, kedua mata kakek itu pun sembuh, dapat melihat kembali secara normal. Ratu Jin yg mendengar berita itu sontak marah dan mencabut pohon sakti yang berada di tengah Pulau Majeti itu. Bekas cabutan pohon besar itulah yang kemudian menjadi sumber dan membentuk Danau Kastoba.

8. Teknik Pop-Up

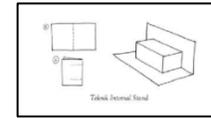
Penciptaan buku ini menggunakan teknik *pop up* sebagai salah satu differensiasi keunikan ciri khas dari buku ini. Di dalam buku ini akan disertai dengan tampilan teknik *pop up* yaitu *rotary*, *parallel slide* dan *internal stand*. *Pop up* memiliki banyak sekali teknik-teknik yang jika dikembangkan dan dirangkai akan menghasilkan satu kesatuan gerak yang indah serta bentuk yang mengejutkan. Berikut teknik *pop up* yang akan diimplementasikan:

1. Teknik V-Folding



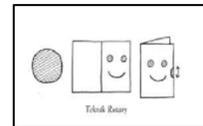
Gambar 5 Teknik V-Folding
(Sumber: <http://dgi-indonesia.com>)

2. Teknik Internal Stand



Gambar 6 Teknik Internal Stand
(Sumber: <http://dgi-indonesia.com>)

3. Teknik Rotary



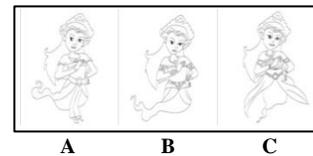
Gambar 7 Teknik Rotary
(Sumber: <http://dgi-indonesia.com>)

9. Karakter

Pada pembuatan cerita ini, terdapat tiga karakter utama. Karakter tersebut adalah Ratu Jin, Burung Gagak, dan Kakek Tua. Berikut adalah penokohan dan desain dari setiap karakter.

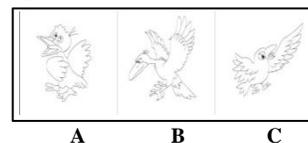
Wajah Ratu Jin menyiratkan wajah asli penduduk Bawean yaitu sebuah sifat kebijaksanaan. Karakter Ratu Jin divisualisasikan sebagai sosok yang memakai mahkota Ratu Kerajaan, memakai kebaya yaitu baju khas budaya Indonesia dan memakai selendang sebagai simbol khas kerajaan. Digambarkan dengan tata rias khas Jawa (Bawean) dengan sorot mata yang tajam dan menusuk.

a. Ratu Jin



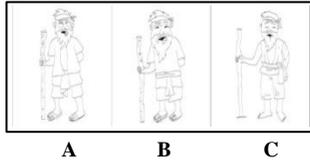
Gambar 8 Sketsa Ratu Jin Terpilih Adalah C
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

b. Burung Gagak



Gambar 9 Sketsa Burung Gagak Terpilih Adalah B
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

c. Kakek Tua



Gambar 10 Sketsa Kakek Tua Terpilih Adalah C
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Strategi media

Media yang digunakan dalam proses perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi berbasis *pop up* dalam perancangan karya ini. Dan untuk media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang sudah dirancang. Berikut media yang akan digunakan :

1. Buku ilustrasi berbasis *Pop Up*

Pemilihan media ini selain memiliki informasi yang mendalam, juga jarang ditemukan buku ilustrasi yang membahas cerita rakyat Danau Kastoba Bawean apalagi didukung tampilan visual yang menarik dengan berbasis *pop up* sebagai daya tarik minat baca anak-anak. Berfungsi sebagai media utama, karena merupakan media edukasi untuk memperkenalkan cerita rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai produk budaya lokal. Disertai dengan teknik *pop up*, *hidden objects* dan *parallel slide*. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

Ukuran yang diaplikasikan pada buku ini adalah 25cm x 25cm / sama sisi. Pada cover akan dicetak dengan menggunakan hard cover dan laminasi *glossy* untuk memberikan kesan elegan dan mewah. Jenis kertas yang digunakan adalah *art paper gramateur* 260 gram dengan sistem cetak *digital print full color* dua sisi.

2. Media pendukung

Untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi berbasis *pop-up* ini, maka dibutuhkan 5 jenis media promosi yang paling efektif dalam menarik minat target audience, yaitu :

a. **Poster**, alasan pemilihan media ini karena media ini dapat menarik perhatian, mudah dilihat dan memudahkan audiens karena mengetahui tata letak dari produk yang ditawarkan. Poster dibuat dengan ukuran A3 yaitu 42 cm x 29,7 cm dengan

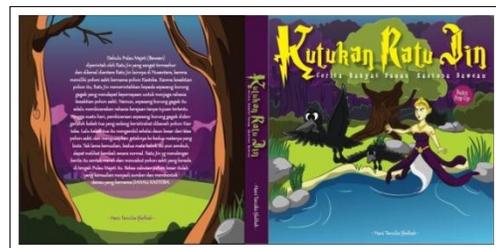
menggunakan sistem cetak digital printing bahan *art paper* 190 gr.

- b. **Display Karakter**, alasan pemilihan media yaitu karena bisa lebih menarik perhatian dari anak-anak dan seolah-olah karakter yang dibuat muncul.
- c. **Flyer**, alasan pemilihan media ini yaitu media ini memiliki banyak keunggulan mulai dari biaya cetaknya yang murah, tepat sasaran dan terarah sesuai target audience serta dapat memuat informasi yang lebih detail mengenai produk yang ditawarkan. Untuk *flyer* memilih ukuran 148 mm x 210 mm dengan menggunakan bahan *art paper* 85gr, sistem cetak *digital printing full colour* satu sisi.
- d. **Stiker**, alasan memilih media ini adalah media ini sangat cocok apabila disandingkan dengan Buku karena stiker adalah salah satu media promosi yang cukup efektif, bisa ditempel dimana saja. Anak-anak menyukai stiker karena bisa disimpan dan sebagai hiasan.
- e. **Pembatas Buku**, alasan memilih media ini adalah tidak lengkap rasanya apabila membuat buku tidak dengan media satu ini karena media ini sangat berfungsi ketika kita bosan membaca maupun ketika kita sudah terlelap dan dilanjut keesokan harinya sehingga media ini sesuai dengan kebutuhan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up*.

IMPLEMENTASI DESAIN

1. Cover Buku

Konsep *cover* divisualisasikan konflik yang sesuai dengan judul buku yaitu “Kutukan Ratu Jin”. Ratu Jin yang murka dan marah hingga mengusir burung gagak dari Pulau Bawean karena tidak bisa memegang amanat. *Cover* belakang diberi sinopsis dari secuplik kisah ceritanya dan menggunakan visual suasana hutan, berikut visualisasinya yaitu:



Gambar 11. Cover Buku Ilustrasi “Kutukan Ratu Jin”
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

2. Halaman Hak Cipta, Ucapan Terima Kasih dan Kata Pengantar

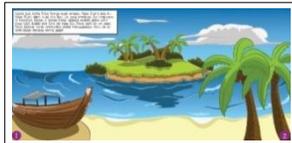
Tiga Halaman ini merupakan halaman sebelum isi cerita rakyat dari buku ilustrasi *pop up* “Kutukan Ratu Jin”. Elemen ilustrasi yang digunakan pada bagian ini menggunakan ilustrasi dengan teknik vektor untuk memberikan kesan dramatis dan nyaman untuk anak-anak dalam memahami cerita dan karakter dari cerita Danau Kastoba Bawean yang digunakan saat ini.



Gambar 12. (a) Hak Cipta, (b) Kata Pengantar, (c) Ucapan Terima Kasih
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

3. Halaman 1-2

Gambar dibawah ini adalah halaman awal/pertama cerita. Visual yang digambarkan adalah suasana Pulau Bawean yang dimana asal cerita rakyat Danau Kastoba ini berasal dari Pulau Bawean.



Gambar 13. Pulau Bawean
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

4. Halaman 3-4

Di lembar halaman ini menceritakan Ratu Jin yang memerintahkan kepada sepasang burung gagak supaya menjaga dan dan tidak membocorkan rahasia khasiat pohon Kastoba.



Gambar 14. Ratu Jin Memerintah pada Burung Gagak
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

5. Halaman 5-6

Desain pada halaman 3 ini dimana visual yang ditampilkan adalah suasana pagi hari yang cerah di dalam hutan, nampak sepasang burung gagak jantan dan betina yang tanpa hentinya selalu membicarakan rahasia tentang kesaktian pohon Kastoba.



Gambar 15. Burung Gagak sedang Berbincang
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

6. Halaman 7-8

Pada halaman 4 ini memvisualisasikan kakek tua renta dengan pakaian compang-camping yang sedang berjalan dari hutan. Fisik kakek tua itu sudah tidak kuat lagi. Ia tertatih-tatih berjalan dengan mata yang buta, hanya dibantu dengan sebuah tongkat kayu.



Gambar 16. Kakek Berjalan dari Hutan
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

7. Halaman 9-10

Ilustrasi yang diberikan pada halaman ini adalah seorang kakek tuaberistirahat di pohon rindang yaitu pohon Kastoba. Kakek beristirahat karena lelah setelah menyusuri hutan. Namun diatas kakek tua itu beristirahat terdapat sepasang burung gagak yang sedari tadi bertengger di atas pohon.



Gambar 17. Kakek sedang Beristirahat
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

8. Halaman 11-12

Kakek tua mulai mengantuk berniat beristirahat tidur. Namun tetap saja burung gagak ini bercakap tiada hentinya. Hingga pembicaraan kedua burung gagak sayup-sayup didengar oleh kakek tua yang beristirahat di bawah pohon Kastoba.



Gambar 18. Burung Gagak Selalu Berbincang
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

9. Halaman 13-14

Ilustrasi suasana di dalam hutan dimana kakek tua tersebut menengadahkan telinganya atau memiringkan kepalanya untuk mendengarkan lebih jelas percakapan burung gagak tersebut.



Gambar 19. Kakek Mendengar Pembicaraan
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

10. Halaman 15-16

Visual ini menggambarkan kakek yang sedang meraih sehelai daun dari dahan pohon Kastoba dan berdiri untuk mengambil sehelai daun untuk menyembuhkan matanya. Berikut visualnya:



Gambar 20. Kakek Mengambil Sehelai Daun
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

11. Halaman 17-18

Visual kakek tua itu yang berdiri setelah menjangkau sehelai gagang daun dari pohon Kastoba lalu diteteskannya ke kedua belah matanya yang buta itu.



Gambar 21. Kakek Meneteskan Getah ke Matanya
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

12. Halaman 19-20

Tampilan visual pada halaman ini dimana kakek tua itu mendapatkan keajaiban setelah meneteskan getah ke matanya. Mata kakek sembuh tidakpercaya akan kesaktian pohon Kastoba yang dapat menyembuhkan matanya yang buta itu.



Gambar 22. Kakek dapat Melihat Kembali
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

13. Halaman 21-22

Visual yang ditampilkan di halaman ini adalah betapa senangnya tua kesana kemari yang girang bukan kepalang karena kedua matanya kembali sembuh lagi. Berterimakasih kepada kedua burung gagak yang memberikan saran supaya mata sang kakek bisa sembuh.



Gambar 23. Kakek Senang Bukan Kepalang
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

14. Halaman 23-24

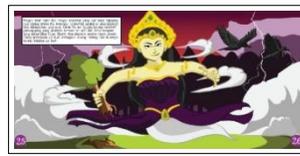
Halaman ini menampilkan Ratu Jin sedang marah visual wajah Ratu Jin yang murka, mata merah membara, nafasnya tersengal-sengal. Setelah mendengar berita bahwa kesaktian pohon Kastoba telah dibongkar. Suasana hutan yang gelap karena kemurkaan Ratu Jin, awan yang tidak lagi cerah.



Gambar 24. Ratu Jin Marah
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

15. Halaman 25-26

Gambar yang ditampilkan di halaman ini adalah Ratu Jin yang mencabut pohon Kastoba sampai akar-akarnya. Wajah marah membara dan terdapat gambar tamparan petir sebagai pendukung visual kemarahan Ratu Jin. Dan sepasang burung gagak yang terbang lari menjauh.



Gambar 25. Ratu Jin Mencabut Pohon Kastoba
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

16. Halaman 27-28

Visual pada halaman ini adalah Ratu Jin menghukum dengan mengusir mengusir sepasang burung gagak yang tidak bisa menepati janjinya dan lalai dalam menjalankan tugasnya. Tangan kanan Ratu Jin yang menghadap ke depan dan wajah yang masih marah dan murka.



Gambar 26. Ratu Jin Mengutuk Burung Gagak
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

17. Halaman 29-30

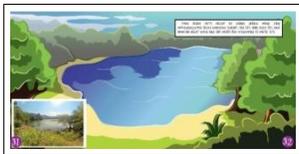
Inilah suasana Danau Kastoba yang dimana divisualisasikan setting danau yang tenang. Warna danau yang ungu menggambarkan tempat yang masih dalam suasana mistis karena sihir dan kutukan Ratu Jin.



Gambar 27. Suasana Danau Kastoba
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

18. Halaman 31-32

Di halaman ini membahas tentang pesan moral yang diambil dari cerita rakyat tersebut. Sebagai halaman penutup, di halaman ini tidak lupa memperlihatkan foto Danau Kastoba yang diambil oleh penulis.



Gambar 28. Amanat yang disampaikan
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

19. Media Promosi: Flyer, Poster, Sticker, dan Pembatas Buku

Media promosi yang digunakan untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi *pop up* menggunakan elemen visual Ratu Jin yang mengutuk dan mengusir burung gagak. Hal ini ditujukan untuk menarik minat target *audience*.



Gambar 21 (a) Stiker, (b) Pembatas Buku,
(c) Flyer dan Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

KESIMPULAN

Penciptaan buku ini bertujuan sebagai media pengenalan untuk menarik minat baca anak-anak dengan menggunakan buku ilustrasi berbasis *pop up* tentang cerita rakyat Danau Kastoba Bawean. Maka dari penjelasan tentang penciptaan buku tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan buku ini bertujuan untuk sebagai media pengenalan dengan mengangkat cerita rakyat Danau Kastoba Bawean berdasarkan naskah yang sudah ada, dengan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik *pop up*.
2. Dari berbagai teknik kreativitas metode *pop up* diharapkan perancangan ini dapat menambah nilai estetika dari buku ini dan membuat masyarakat Indonesia lebih tertarik sehingga masyarakat Indonesia kembali mengenal budaya lokal dan mendapatkan nilai-nilai moral untuk bersosialisasi terutama anak-anak.
3. Tema “*mysterious*” dari buku ilustrasi ini dapat tersampaikan dan dipahami oleh pembaca khususnya anak-anak.
4. Mengenalkan buku *pop up* di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun dan segmentasi geografis di Propinsi Jawa Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Anak*. Jakarta : Balai Pustaka
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hurlock. Elizabeth B. 1980. *Development Psychology : A life-Span Approach*, Fifth edition. McGraw-Hill, Inc.
- Muktiono, Joko. D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Nancy Larson Bluemel. 2012. Rhonda Harris Taylor. *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. California: Samta Barbara
- Usman Zulfa. 1996. *Cerita Rakyat Dari Bawean (Jawa Timur)*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia