

PERANCANGAN *POP-UP BOOK* ILUSTRASI ETNIS BATAK SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA 9-10 TAHUN

Aulia Fachri Almahyudza Batubara¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
aulia.17021264004@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, teknologi yang semakin canggih memudahkan manusia dalam melakukan akses mencari informasi melalui pencarian secara *online*. Hal ini menimbulkan dampak negatif untuk anak menjadi malas membaca buku. Dalam permasalahan ini terdapat solusi agar anak memilih buku daripada gawai, dengan memberikan buku yang menarik berisi tentang budaya etnis Batak. Etnis Batak dipilih karena etnis ini berasal dari Provinsi Sumatera Utara, merupakan salah satu provinsi terluas di Indonesia, memiliki kekayaan alam yang dilindungi juga etnis dan budaya yang melimpah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Lalu untuk teknik analisis data menggunakan metode 5W1H. Data yang didapatkan melalui observasi lapangan kemudian dianalisis untuk mendapatkan data primer dan data sekunder sebagai acuan untuk perancangan *Pop-up Book* ilustrasi. Proses perancangan *Pop-up Book*, dimulai dari membuat konsep kemudian membuat sketsa lalu didesain ulang menggunakan Paint Tool Sai dan Adobe Illustrator. Kemudian dicetak dan dirangkai menjadi satu *Pop-up Book* dengan judul “Etnis Batak” yang akan digunakan oleh anak usia 9-10 tahun. Melalui *Pop-up Book* ini siswa akan mudah memahami perbedaan berbagai etnis Batak di Sumatera Utara, dan diharapkan mampu meningkatkan minat baca anak.

Keywords: *Pop-up Book, etnis, siswa, Sumatera Utara.*

Abstract

In today's digital era, increasingly sophisticated technology makes it easier for humans to access information through online searches. This has a negative impact on children being lazy to read books. In this problem there is a solution do that children choose books over gadgets, by providing interesting books containing Batak Ethnic culture. The Batak Ethnicity was chosen because this ethnicity comes from North Sumatera Province, is one of the largest provinces in Indonesia, has protected natural wealth as well as abundant ethnicity and culture. This study uses qualitative methodes with data collection techniques, naely observation, interviews and documentation. Then for the data analysis technique using the 5W1H method. The data obtained primary data and secondary data as a reference for designing Pop-up Book illustration. The process of designing the Pop-up Book, starting from creating a concept then sketching and then redesigning it using the Paint Tool Sai and Adobe Illustrator. Then it is printed and assembled into a Pop-up Book with the title “Etnis Batak” which will be used by children aged 9-10 years. Through this Pop-up Book, students will easily understand the differences between various ethnic Bataknese in North Sumatera, and are expected to increase children's interest in reading.

Keywords: *Pop-up Book, ethnicity, student, North Sumatera*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi mengalami kemajuan pesat dan menyebabkan terjadinya perubahan besar dunia dan manusia dimudahkan dalam mengakses informasi melalui banyak cara. Di era digital ini buku dikenal dengan istilah buku elektronik yang berisi tulisan dan gambar yang bisa diakses melalui mesin pencari (*search engine*) seperti Google dan ensiklopedia *online* (Wikipedia). Dibalik kemudahan dalam mengakses segala informasi yang diinginkan, hal ini juga dapat menimbulkan hal yang negatif. Dampaknya anak akan cenderung malas untuk berusaha mencari jawaban dari buku dikarenakan semua jawaban lebih mudah jika langsung dicari lewat *search engine* dan mempengaruhi pola perilaku (Pediatri, 2018).

Seluruh sekolah di Indonesia hampir tidak bertatap muka dikarenakan Pandemi Covid-19, pemerintah juga mengeluarkan kebijakan untuk seluruh pelajar menggunakan gawai dalam proses belajar mengajar. Menurut Dr. Meva Nareza, perlu diketahui durasi waktu belajar anak secara daring 1,5 jam per hari, ditambah waktu dimana mereka mencari jawaban dari soal yang diberikan guru akan menambah durasi mereka untuk menggunakan gawai. Durasi yang diberikan untuk anak usia 6 tahun keatas maksimal dua jam per hari. Hal itu sangat berpengaruh dalam perkembangan anak seperti tidak bisa berempati, malas berpikir, kelebihan berat badan karena kurang bergerak, gangguan perilaku dan anggota badan tertentu terasa sakit.

Dalam proses belajar mengajar, media berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar anak dan juga kualitasnya (Zaman dan Eliyawati, 2010). Media yang dapat di terapkan yaitu media visual salah satu nya yaitu buku. Umumnya buku dikenal dengan buku teks tetapi tidak terdapat interaksi antara anak dengan buku, walaupun buku teks terdapat gambar jika peletakannya asal-asalan maka anak akan mudah bosan untuk membacanya (Priyono, 2006). Buku yang dapat memotivasi anak untuk membaca adalah buku interaktif salah satunya adalah *Pop-up Book*. Didalam buku ini tidak hanya menampilkan visual yang menarik untuk anak, tetapi juga memberikan pengetahuan dan juga dapat merangsang kreatifitas pada anak.

Pada perancangan buku ini, pembagian mengenai Etnis Batak menjadi bahan yang akan

digunakan. Etnis ini dipilih karena merupakan salah satu etnis dari provinsi yang terluas di Indonesia yaitu Sumatera Utara Sumatera Utara memiliki banyak kekayaan alam dikarenakan hutan yang masih dilindungi dan juga kebun. Selain itu Sumatera Utara juga dikenal memiliki etnis yang banyak dan budaya yang melimpah. Etnis yang menjadi identik di Sumatera Utara adalah etnis Batak, etnis Batak dibagi menjadi enam yaitu, Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Mandailing, Batak Angkola dan Batak Pakpak. Dari keenam etnis tersebut memiliki rumah adat, pakaian adat, dan tarian yang berbeda-beda.

Saat ini tidak mudah untuk mencari buku mengenai etnis Sumatera Utara kecuali jika mencari di perpustakaan dan arsip provinsi Sumatera Utara. Selain itu, buku yang digunakan siswa SD untuk mengenal etnis Sumatera hanya menggunakan buku teks dengan gambar yang tidak berwarna.

Suatu penelitian pada dasarnya akan memperhatikan penelitian lainnya yang dapat dijadikan sebagai rujukan. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama adalah sebagai berikut.

Dalam artikel Fery Ahamd Wahyudi da Mukh Doyin yang berjudul *Pengembangan Buku Pop-up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi*. Perancangan buku ini bertujuan untuk meningkatkan kembali minat belajar para siswa untuk menulis puisi. Adapun skripsi oleh Stefani G. Dula yang berjudul *Pengembangan Media Pop-up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa kelas 3 SDN Mangunsari Semarang*, dalam perancangannya bertujuan untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa dikarenakan permasalahan yang terjadi yaitu buku pelajarannya yang kurang menarik. Dari kedua artikel dan skripsi tersebut memiliki kesamaan yaitu menggunakan *Pop-up Book* sebagai media dari permasalahan yang terjadi dan target *audience* yang merupakan anak SD.

Adapun penelitian yang membahas tentang adat di Indonesia adalah jurnal oleh Iftitahun Najanah yang berjudul *Perancangan Buku Pop-up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah Adat Nusantara Di Jawa*. Perancangan buku ini dibuat karena media yang mahal dan terbatas

sehingga guru bercerita secara berulang tetapi anak didik merasa bosan. Dari jurnal tersebut memiliki kesamaan yaitu membahas mengenai salah satu adat di Indonesia dan juga media yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep, proses, dan visualisasi dalam perancangan *Pop-up Book* etnis Batak yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif untuk anak usia 9-10 tahun. Adapun tujuan dari perancangan *Pop-up Book* ilustrasi mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang sudah diajukan yaitu mendeskripsikan konsep dan proses dalam perancangan *Pop-up Book* etnis Batak lalu merancang *Pop-up Book* tersebut sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif untuk anak usia 9-10 tahun. Batasan masalah yang digunakan adalah seputar rumah adat, pakaian adat dan penjelasan mengenai lokasi penyebaran etnis dan filosofi rumah adat dari etnis batak dan yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas 4 SD dari SDN 130010 Tanjungbalai.

Pop-up Book dipilih sebagai media pendukung belajar yang tidak membosankan untuk anak sekaligus mengenalkan etnis Batak dan pembagiannya karena ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul, sehingga buku ini selain memberi pengetahuan juga dapat menarik perhatian anak-anak untuk membacanya.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan *Pop-up Book* ilustrasi ini Kota Tanjungbalai, Sumatera Utara menjadi lokasi pengambilan data. Dengan melakukan observasi lapangan di SDN 130010 Kota Tanjungbalai. Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data yang akan dianalisis, data tersebut berupa data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dengan melakukan pengumpulan data para siswa kelas 4 SD di SDN 130010 Tanjungbalai, berupa tes mengenai pemahaman mereka tentang etnis dan budaya Batak, juga mendata tingkat literasi para siswa. Data sekunder diperoleh melalui—studi literatur mengenai ilustrasi dan perkembangan anak, Artikel mengenai peta wilayah Sumatera Utara yang mencakup etnis, tarian, rumah adat,

pakaian adat dan makanan khas, terakhir jurnal mengenai media pembelajaran menggunakan *Pop-up Book*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan dilaksanakan secara langsung untuk mengamati dan menganalisis yang terjadi. Dengan melakukan pengamatan langsung di SDN 130010 Tanjungbalai, adapun informasi yang diperoleh meliputi penggunaan gawai bagi anak kelas 4 SD selama sekolah tidak bertatap muka secara langsung dan kondisi lingkungan saat anak bermain dengan teman seusianya. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru dan beberapa siswa kelas 4 SD. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan bukti yang berkaitan dengan *Pop-up Book*, etnis Batak dan perkembangan anak pada usia 9-10 tahun berupa foto, artikel, jurnal maupun teks tertulis lainnya. Serta data hasil penelitian khususnya kelas 4 di SDN 130010 berupa tes pemahaman mengenai etnis dan budaya Batak juga mendata tingkat literasi para siswa.

Analisis data merupakan proses mengolah data untuk menemukan informasi, sehingga memperoleh kesimpulan. Dalam menganalisis data tersebut menggunakan metode 5W 1H. *What*, Apa yang menjadi masalah dalam perancangan buku ini dan solusi yang dapat dilakukan serta tujuannya?. *Who*, Siapa yang mengalami masalah dan target *audience* atau penggunanya?. *When*, kapan permasalahan ini terjadi dan waktu penggunaan buku tersebut?. *Where*, Dimana permasalahan itu terjadi dan dimana buku ini akan digunakan?. *Why*, Mengapa masalah itu terjadi dan mengapa *Pop-up Book* dipilih menjadi medianya?. *How*, Bagaimana masalah itu terjadi dan bagaimana cara pembuatan *Pop-up Book*?. Adapun karakteristik target berdasarkan tujuan dan bentuk medianya adalah buku ini digunakan untuk anak usia 9-10 tahun yang masih belum memahami ragam budaya nusantara, dan rasa ingin tahu yang tinggi serta tertarik dengan sesuatu yang baru agar dirinya tidak mudah bosan, lalu lokasi yang ditentukan bertempat tinggal di Tanjung Balai, Sumatera Utara.

Untuk merancang suatu karya desain, hal yang harus dilakukan adalah mengumpulkan data baik itu secara langsung maupun dikutip dari beberapa buku, jurnal, internet dan juga artikel.

Berikut adalah bagan mengenai proses perancangan *Pop-up Book* ilustrasi etnis Batak sebagai media pembelajaran anak usia 9-10 tahun:

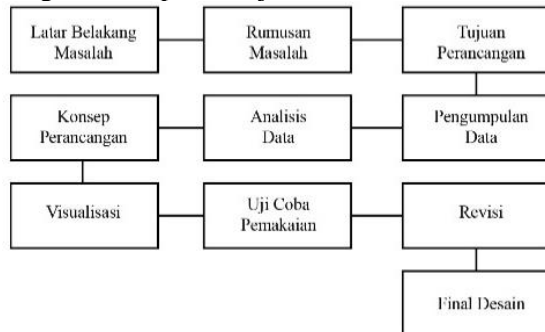


Diagram 1. Kerangka Penelitian (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KERANGKA TEORETIK

Media Belajar Anak Sekolah Dasar

Media merupakan sebuah alat perantara untuk memberikan pesan atau informasi. Dalam proses belajar media merupakan alat grafis, fotografis dan elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*. Dari uraian diatas maka media belajar adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar. Salah satu media belajar yang digunakan oleh anak SD usia 6-12 tahun adalah media gambar. Media ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep yang akan disampaikan kepada siswa. Fungsi penggunaan media gambar adalah siswa dapat mencapai tujuan dalam memahami informasi, dan dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang terkait.

Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media yang digunakan untuk memberikan pelajaran kepada anak yang tidak hanya memiliki pesan atau informasi saja tetapi terdapat interaksi antara anak dengan buku. Interaktif bersifat saling melakukan aksi yang berhubungan. Untuk mengoperasikannya, pengguna memanfaatkan petunjuk atau tombol yang tersedia. Dengan terjadinya aksi tersebut, pengguna akan mendapatkan umpan balik dengan menampilkan halaman yang diminta. Dalam dunia pendidikan, adanya proses belajar mengajar secara interaktif dimana siswa diajak untuk berpikir, melihat, mendengarkan dan keterampilan menulis. Dengan proses tersebut siswa dirangsang untuk menjawab,

bertanya dan mengemukakan pendapat. Hal ini berpengaruh dalam proses siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara mengalaminya. Salah satu jenis buku interaktif yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Pop-up Book* dengan menggunakan lipatan kertas.

Pop-Up Book

Pop-up Book adalah buku yang memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi, dan memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Dzuanda,2011:1). Beberapa teknik *Pop-up Book* diantaranya *Flaps*, *V-Folding*, *Internal Stand*, *Transformation*, *Volvelles*, *Peepshow*, *Pull-Tabs*, *Caraousel*, *Box and Cylinder*. *Pop-up Book* sudah ada sejak abad ke-13 oleh orang-orang Catalan mistik dan penyair Ramon Llull yang menggunakan potongan kertas yang dapat berputar. Kemudian di abad ke-19 *Pop-up Book* mulai banyak dibuat dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran moral (Puelo,2011:10). Adapun manfaat media *Pop-up Book* menurut (Dzuanda,2011:5-6) adalah:

- 1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik
- 2) Mengembangkan kreatifitas anak
- 3) Merangsang imajinasi anak
- 4) Memberi pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk benda
- 5) Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi baca pada anak.

Ilustrasi

Ilustrasi menurut Soedarso adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Dikemukakan pula oleh ahli lain mengenai pengertian dari ilustrasi yaitu gambar berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, menjadi penghias halaman sampul dengan gambar atau desain, dan penjelasan tambahan berupa contoh untuk lebih memperjelas paparan tulisan (Shulevitz,1985). Salah satu jenis ilustrasi yang digunakan pada buku anak-anak, komik maupun cerita bergambar yaitu jenis ilustrasi kartun,

karena ilustrasi ini memiliki bentuk yang lucu dan juga ciri khas tertentu.

Teori Perkembangan Anak

Perkembangan anak ditentukan oleh faktor genetik, hingga sekarang tujuan akhir dari pendidikan adalah mengisi otak anak dengan pengetahuan dalam waktu singkat. Pendidikan Dasar merupakan langkah pertama bagi anak untuk mendapatkan pendidikan akademis-kognitif, emosi, sosial, dan moral. Masa-masa sekolah dasar berlangsung dari usia 6-13 tahun, dalam tahapan psikologi perkembangan untuk usia 7-12 tahun merupakan tahap usia akhir. Dalam perkembangan anak, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak, internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari keturunan maupun penyakit tertentu hal itu menyebabkan kemampuan anak berada dibawah rata-rata perkembangan anak diusianya dengan kondisi psikologi yang berbeda. Faktor eksternal berasal dari kondisi anak saat didalam kandungan ibu, apakah ibu mengalami depresi, kurang gizi atau mengonsumsi obat-obatan terlarang. Hal ini sangat berpengaruh bagi calon anak yang akan lahir, setelah anak tumbuh dan berkembang kondisi lingkungan dan apa yang anak lihat baik itu melalui *TV*, gawai, maupun *internet* sangat mempengaruhi pertumbuhan pada anak.

Menurut Jean Piaget ada 4 tahap dalam perkembangan anak, yaitu pertama tahap sensorimotor, adalah tahap perkembangan bayi yang berusia 0-2 tahun. Kedua tahap Praoperasional, adalah tahap perkembangan anak yang berusia 2-7 tahun. Ketiga tahap operasional konkret, adalah tahap perkembangan anak yang berusia 7-11 tahun, pada usia ini anak mampu mengklarifikasikan keadaan di sekitarnya dengan berpikir secara logis. Selain itu pada usia ini merupakan waktu yang tepat untuk anak belajar membaca. Yang terakhir adalah tahap operasional formal, adalah tahap yang berusia 11 tahun keatas, pada usia ini anak berpikir menggunakan nalarnya dan langsung menarik kesimpulan dari info yang di dapat dan mulai berpikir tentang hitam putihnya kehidupan.

Etnis Batak

Menurut Koentjaraningrat, etnis atau etnis merupakan suatu kesatuan sosial yang dapat

dibedakan dari kesatuan yang lain berdasarkan akar dan identitas kebudayaan, terutama bahasa. Batak adalah salah satu etnis di Indonesia yang mayoritas beragama Kristen dan Islam, namun masih ada juga yang menganut kepercayaan *animisme* atau percaya dengan makhluk halus atau roh. Sebagian etnis Batak mendiami daerah pegunungan Sumatera Utara dari perbatasan Aceh Utara hingga perbatasan Riau dan Sumatera barat.

Daerah tempat kediaman etnis Batak dikenal dengan Dataran Tinggi Karo, Langkat Hulu, Deli Hulu, Serdang Hulu, Simalungun, Toba, Mandailing dan Tapanuli Tengah. Etnis Batak juga mendiami daerah dataran rendah yang berada diantara pegunungan dengan pantai Timur dan Barat Sumatera Utara. Secara geografis etnis Batak dibagi menjadi 6, Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun dan Batak Toba.

Dalam perancangan buku ini unsur yang digunakan adalah jenis pakaian adat dan rumah adat yang akan diilustrasikan, serta penjelasan singkat mengenai rumah adat dan lokasi etnis tersebut berada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN 130010 Tanjungbalai menjadi lokasi untuk penelitian penggunaan gawai dan minat membaca pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan para siswa kelas 4 di SDN 130010 Tanjungbalai, mereka sudah dikenalkan oleh guru tentang buku RPUL atau Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap, buku ini berisi tentang informasi lengkap dari berbagai sumber terpercaya yang dikemas secara padat, singkat dan sistematis memberikan kemudahan bagi pelajar. Di dalam buku RPUL terdapat banyak informasi mulai dari Indonesia sampai dengan dunia. Mengenai informasi tentang Indonesia berisi tentang sejarah kemerdekaan, sejarah kerajaan, para pahlawan negara, etnis, budaya, dan lain lain.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode 5W1H. Dari Permasalahan yang terjadi pada anak saat ini yaitu minat baca buku yang kurang dikarenakan Indonesia mengalami Pandemi Covid-19 yang mengharuskan para siswa didik untuk sekolah secara daring lewat gawai. Terlalu sering menggunakan gawai juga berdampak negatif pada anak terutama pada kesehatan anak, maka dari itu

solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah hal itu terjadi sekaligus meningkatkan minat baca anak adalah dengan membuat buku yang menarik yang dapat mengembangkan kreatifitas dan menumbuhkan motivasi baca pada anak yaitu dengan menggunakan media visual berupa buku interaktif. Buku interaktif memiliki beragam jenis salah satu yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku interaktif *Pop-up Book*. Buku ini dipilih karena penggunaannya lebih mudah, karena buku ini hanya menampilkan lipatan kertas di tiap halamannya.

Untuk menyesuaikan buku ini dengan target *audience* yang berusia 9-10 tahun, peneliti menggunakan 3 teknik *Pop-up* dalam perancangan ini yaitu *Flaps*, *Pull-tabs*, dan *Internal Stand*. Dalam merancang buku ini, hal yang dipelukan adalah membuat konsep desain yang akan dimuat dalam buku yang akan dirancang, setelah itu membuat strategi perancangan, untuk siapa dan bagaimana karakteristiknya. Setelah itu mulai membuat sketsa gambar lalu digambar digital, setelah gambar dan aset lainnya selesai lalu di layout hingga ke final desain. Setelah perancangan ini selesai, buku dicetak lalu akan digunakan oleh anak usia 9-10 tahun. Untuk penggunaan buku ini tidak ada batasan waktunya, karena anak bisa belajar kapan dan dimana saja sesuai penerapan orang tua kepada anaknya.

KONSEP PERANCANGAN KONSEP KREATIF

Tujuan dalam perancangan *Pop-up Book* ini adalah untuk menarik perhatian siswa untuk minat membaca buku, selain itu alasan membuat buku ini mengurangi penggunaan gawai pada anak.

Dalam proses perancangan buku ini, perlunya strategi untuk dapat menarik perhatian anak. Sebelum merancang buku ini, hal yang perlu dilakukan adalah pemilihan gaya ilustrasi yang digunakan, Warna yang digunakan juga berpengaruh ke target *audience*, lalu yang terakhir teknik yang digunakan dalam perancangan buku.

Sumatera Utara adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak suku dan budaya. Etnis Batak adalah etnis asli dari Sumatera Utara, etnis ini digunakan sebagai objek dalam perancangan *Pop-up Book* ilustrasi ini. Alasan peneliti menggunakan tema ini karena

penelitian dilakukan di Sumatera Utara, dimana etnis Batak adalah etnis asli Sumatera Utara. Selain itu media ini sangat menarik bagi anak-anak dan mudah untuk diingat oleh anak.

Di dalam perancangan *Pop-up Book* ilustrasi ini terdapat rumah, pakaian, serta atribut dari beberapa daerah di Sumatera Utara meliputi Angkola, Karo, Mandailing, Pakpak, Simalungun dan Toba serta beberapa gambar seperti bukit barisan, dan beberapa tanaman. Untuk membuat ilustrasi tersebut, peneliti menggunakan ilustrasi dengan jenis kartun, untuk menyesuaikan dengan target pembaca yaitu anak-anak yang berusia 9-10 tahun. Pada perancangan *Pop-up Book* ilustrasi etnis Batak ini menggunakan 3 teknik yaitu *internal stand*, *pull-tabs*, dan *flaps* karena teknik ini bisa merangsang anak-anak usia 9-10 tahun untuk berinteraksi ketika membaca.

Strategi Kreatif

Perancangan pada buku ini bersifat interaktif karena cocok dengan target *audience*. Konsep dari perancangan *Pop-up Book* adalah sebagai media interaktif untuk menarik perhatian anak agar lebih minat membaca buku, teknik yang digunakan dalam perancangan *Pop-up Book* adalah *internal stand* yang akan digunakan pada rumah adat, *pull-tabs* yang akan digunakan pada pakaian adat dan nama etnis, dan *flaps* yang digunakan untuk penjelasan yang disembunyikan. Untuk memudahkan anak mengingat Etnis Batak dan pembagiannya adalah, merancang buku dengan tidak banyak gambar pendukung yang dimasukkan, hanya gambar pakaian adat dan rumah adat, juga sedikit teks tentang penjelasan masing-masing etnis.

Pop-up Book yang dirancang berjudul "Etnis Batak" memiliki 12 halaman tidak termasuk cover depan dan belakang, tiap 2 halamannya dijadikan satu bagian yang berisi rumah adat, pakaian adat dan penjelasan gambar. Dengan ukuran standart buku untuk pelajaran 21 x 29,7 (A4), adapun standar buku untuk anak-anak berukuran 13x19 cm, tetapi dikarenakan buku ini termasuk dalam buku pelajaran maka mengikuti ukuran standar buku pelajaran, model yang digunakan pada buku ini.

Lalu model buku yang digunakan adalah potrait untuk menyesuaikan konten di dalam buku.

KONSEP VISUAL

Ilustrasi

Buku ini lebih banyak menggunakan ilustrasi, jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun selain dipilih untuk menyesuaikan dengan target audience, ilustrasi ini mampu di pahami oleh anak. Setiap etnis yang ditampilkan menggunakan 2 halaman dengan latar belakang yang menggunakan suasana dan tempat di kehidupan sehari-hari, seperti rerumputan, tumbuhan, burung, awan dan bukit yang terdapat di belakang rumah adat adalah bukit barisan yang membentang dari utara hingga selatan pulau Sumatera.

Tipografi

Buku diurutkan menggunakan urutan alfabet yaitu dimulai dari Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun dan Batak Toba. Untuk teks hanya digunakan untuk penjelasan gambar dan judul buku. *Font* yang digunakan pada perancangan buku ini adalah *font* Catskin DEMO Regular, untuk teks di bagian cover depan dan *font* Nunito untuk teks di dalam buku. Alasan memilih kedua font ini karena peneliti menyesuaikan dengan target *audience* yaitu anak-anak, pada umumnya font yang digunakan merupakan font yang mudah untuk dibaca, sederhana, bersahabat dan karakter huruf yang tidak tajam. Font juga harus bulat dan terbuka juga tidak bersudut tajam.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

Gambar 1 Font Nunito Regular

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

Gambar 2 Font Catskin DEMO Regular

Warna

Warna berpengaruh dalam perancangan *Pop-up Book* ilustrasi ini, karena target *audience* nya adalah anak usia 9-10 tahun. Etnis Batak dominan dengan warna gelap seperti merah dengan hitam, untuk menyesuaikannya, warna tersebut dipadukan dengan warna yang cerah dan lembut. Manfaatnya adalah untuk menarik perhatian anak saat membacanya dan memberikan kesan *fun* atau ceria.



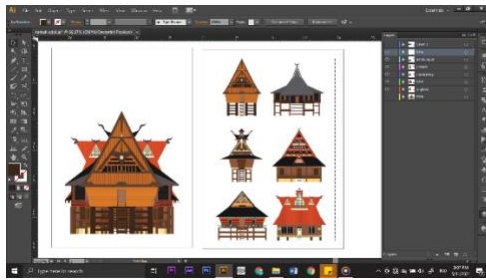
Gambar 3 Warna (Sumber: Aulia Fachri, 2021)

Proses Desain

Proses desain dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari mempersiapkan gambar rumah adat, pakaian adat, *background* dan bahan untuk membuat *Pop-up Book* ilustrasi. Pada tahap awal yang terlebih dahulu buat konsep mengenai gambar, jenis gambar dan warna yang akan digunakan, kemudian membuat sketsa gambar lalu difoto dan digambar ulang dan pewarnaan menggunakan *Paint Tool Sai* untuk pakaian adat dan *Adobe Illustrator* untuk rumah adat dan *background*.



Gambar 4 Proses Pembuatan Karakter



Gambar 5 Proses Pembuatan Rumah Adat

Visualisasi *Pop-up Book*

Karakter dan rumah adat dimasukkan di dalam buku beserta nama etnisnya.



Pakaian Adat Batak Angkola



Pakaian Adat Batak Karo



Pakaian Adat Batak Mandailing



Pakaian Adat Batak Pakpak



Pakaian Adat Batak Simalungun



Pakaian Adat Batak Toba



Gambar 6 Hasil Pembuatan Karakter (Sumber: https://www.academia.edu/30338213/Budaya_Nusantara_-_Kebudayaan_Bata)



Rumah Adat Batak Angkola



Rumah Adat Batak Karo



Gambar 7 Hasil Pembuatan Rumah Adat (Sumber: <https://www.silontong.com/2018/03/06/rumah-adat-suku-sumatera-utara/#>)

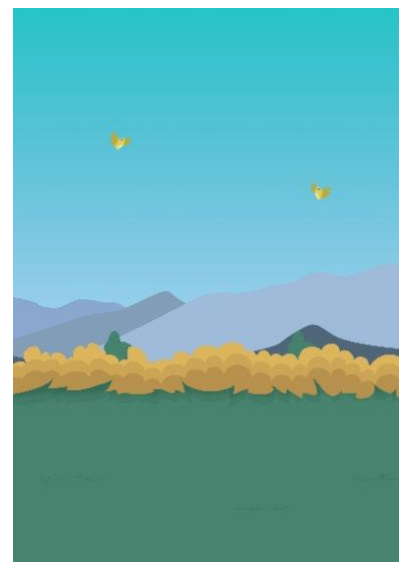


Gambar 8 Tipografi Nama Etnis

Pada bagian sampul buku menggunakan salah satu etnis yaitu Batak Angkola, alasan memilih Batak Angkola sebagai judul karena etnis ini sangat dominan bertempat tinggal di Kota Tanjungbalai, buku ini berjudul “Etnis Batak”.



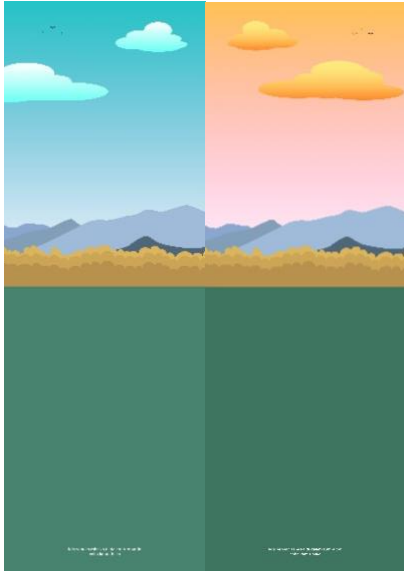
Gambar 9 Cover Bagian Depan



Gambar 10 Cover Bagian Belakang

Buku ini memiliki 12 halaman, pada tiap halamannya saling berhubungan seperti halaman 1 dengan 2, 3 dengan 4 dan seterusnya. Pada penyusunan halamannya, diurutkan berdasarkan huruf yang dimulai dari Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak

Simalungun, dan Batak Toba. Ditiap halamannya memiliki *background* yang berbeda beda, sehingga buku tidak terkesan monoton.



Gambar 11 Background



Gambar 12 Mockup ketika Flap ditutup

Di dalam buku tepatnya di bagian rumput, terdapat bagian yang dapat dibuka menggunakan teknik *flaps*, pada bagian ini berisi tentang penyebaran etnis batak di tiap daerah di Sumatera Utara dan makna dari tiap rumah adat.



Gambar 13 Penjelasan Di Setiap Halaman

KONSEP MEDIA

Media pendukung berperan penting dalam mempromosikan suatu barang atau jasa. Pada perancangan *Pop-up Book* ini juga memerlukan media pendukung, yaitu botol minuman untuk anak-anak dan kotak pensil. Pada botol minuman terdapat karakter dan rumah adat beserta nama etnisnya yang mengelilingi botol tersebut, botol minuman ini sangat bermanfaat selain menghemat biaya dan bagus untuk kesehatan juga membantu anak untuk mengingat jenis pakaian dan rumah adat sesuai etnisnya masing masing. Ukuran botol yang digunakan 25x7,5 cm dengan volume 600ml, material yang digunakan menggunakan material plastik BPA free yang baik untuk anak. Untuk kotak pensil juga bermanfaat pada anak, selain kegunaannya untuk menyimpan peralatan menulis, kotak pensil juga berperan penting menjadi media promosi *Pop-up Book* ini, mudah dibawa dan digunakan saat anak sedang belajar, membuat anak lebih mudah mengenal jenis pakaian dan rumah adat masing-masing etnis. Ukuran yang digunakan 21x9x6 cm menggunakan

bahan kulit PU leather yang berbahan dari plastik agar tahan air dan kebocoran tinta.



Gambar 14 Mockup Botol Minuman



Gambar 15 Mockup Kotak Pensil

KESIMPULAN DAN SARAN

Rentang umur 9-12 tahun adalah puncak dimana anak-anak gemar membaca, tetapi setelah melakukan penelitian salah satu sekolah dasar di Kota Tanjungbalai, minat untuk membaca buku kurang dikarenakan faktor sekolah yang dilaksanakan secara daring.

Dengan data yang didapat, maka peneliti merancang sebuah buku yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat membaca para siswa yaitu dengan merancang *Pop-up Book* ilustrasi yang berisi tentang Etnis Batak dan penyebarannya. Untuk merancang buku

ini, hal yang dilakukan adalah membuat konsep dan strategi perancangan, lalu perancangan buku ini dapat di proses. Konsep perancangan yang digunakan adalah membuat buku ini dapat menarik perhatian anak, memudahkan anak untuk mengingat pembagiannya dan mengurangi penggunaan gawai yang terlalu lama. Strategi yang dilakukan adalah dengan memilih gaya ilustrasi yang cocok, warna dan tipografi. Setelah konsep perancangan sudah dibuat, maka selanjutnya adalah proses perancangan *Pop-up Book* ilustrasi. Dalam proses ini hal yang dilakukan adalah membuat konsep desain dan konsep visual. Pada konsep desain dijelaskan mengenai spesifikasi buku yang dirancang, terdapat rumah adat dan pakaian adat masing masing etnis, lalu untuk penjelasan mengenai rumah adat dan daerah penyebarannya tersembunyi dibawah rumput yang berwarna hijau dengan keterangan “Ada sebuah rahasia di dalam rumput ini, coba kamu buka”. Ada 3 teknik *Pop-up* yang digunakan dalam buku ini yaitu *internal stand* yang digunakan pada gambar rumah adat, *pull-tabs* digunakan pada gambar pakaian adat dan nama etnis, lalu *flaps* digunakan untuk penjelasan yang di sembunyikan di dalam rumput. Lalu pada konsep visual menjelaskan tentang strategi yang digunakan yaitu gaya ilustrasi, warna dan tipografi.

Agar buku ini lebih menarik, terdapat media pendukung agar memudahkan anak untuk mengingat tentang pembagian etnis batak yaitu botol minuman dan kotak pensil. Etnis Batak dipilih karena sekolah yang menjadi tempat penelitian berada di Sumatera Utara. Dari perancangan *Pop-up Book* ini, peneliti berharap untuk kedepannya dengan adanya *Pop-up Book* para siswa khususnya siswa SDN 130010 Tanjungbalai lebih meningkatkan lagi minat untuk membaca.

REFERENSI

- Asal Usul dan Sejarah .2017. Diakses dari <https://www.smknegeri2cirebon.sch.id/asal-usul-sejarah-buku/> pada 01 Maret 2021 pukul 11:35
- Astra, Rini. 2018. *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual pada*

- Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi.
- Badru Zaman dan cucu Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru*. Media Pembelajaran Anak. Bandung: UPI
- Bluemel, Nancy. Taylor, Rhonda Lynette Harris. 2012. *Buku Pop-up: Panduan untuk guru dan pustakawan*. California: Santa Barbara.
- Buku. (2021, Januari 06). Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Buku&oldid=17555279> pada 06 Januari 2021 pukul 16:59.
- Contoh media belajar SD yang menarik dan kreatif*. 2020. Diakses di <https://gurukreatif.com/media-belajar-sd/> 15 Juni 2021 pukul 15:18.
- Dewanti, Handaruni dkk. 2018. *Pengembangan Media Pop-up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series Gatokaca*. Diakses dari <http://library.its.undergraduate.ac.id> pada 18 Mei 2021 pukul 15:39.
- Eka Izzaty, Rita. 2009. "*Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun*". Yogyakarta: Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eka Setiani, Riris. "*Memahami Pola Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini*". Yogyakarta: Prodi PGRA. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Erfanto, Ardi, dkk. 2016. *Kebudayaan Batak*. Bintaro: D3 Pajak. PKN STAN
- Fata Aurissafan, Danial. 2010. "*Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Kontemporer di Kota Malang*". Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fadli, rizal. 2020. *Radiasi Sinar Handphone Berdampak pada Otak Anak, Ini Faktanya*. Diakses dari [https://halodoc.com/artikel/radiasi-sinar-](https://halodoc.com/artikel/radiasi-sinar-handphone-berdampak-pada-otak-anak-ini-faktanya)
- [handphone-berdampak-pada-otak-anak-ini-faktanya](https://halodoc.com/artikel/radiasi-sinar-handphone-berdampak-pada-otak-anak-ini-faktanya) pada 01 Juni 2021 pukul 17:32.
- Gilang, Lalita dkk (2017) "*Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini*" Tahun VII, No.2.
- Hadi. Hermawan (2014-2015) "*Dualisme Pengaturan dan Pengertian Seni Terapan (Applied Art) Pada Hak Kekayaan Intelektual*" Edisi 06.
- Hartono, Amelia Tirza, dkk. *Perancangan Buku Interaktif Dalam Meningkatkan "Self-Esteem" Sebagai Upaya Pencegahan "Bullying" Pada Anak Usia 7-9 Tahun*. Surabaya: Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra.
- Heri. 2020. *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Jenis-jenis & Contoh*. Diakses dari <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> pada 12 Maret 2021 pukul 10:23.
- Humas. 2020. *Mendikbud dan Mendagri Pastikan Kebijakan Pembelajaran saat Pandemi dilaksanakan Kepala Daerah*. Diakses dari <https://setkab.go.id/mendikbud-dan-mendagri-pastikan-kebijakan-pembelajaran-saat-pandemi-dilaksanakan-kepala-daerah/> pada 15 Maret 2021 pukul 15:34.
- Jullianto, Feridan Gregorian Anjar P. 2015. "*Wawasan Budaya Nusantara "Suku Batak"*". Surakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Koentjaraningrat, "*Manusia dan Kebudayaan*". Jakarta: Djambatan, 2007.
- Media Relia*. 2017. Diakses dari <http://www.jejakpendidikan.com/2017/03/media-realia.html> pada 15 Juni 2021 pukul 15:19.
- Mutia, Sari, dkk. "*Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini*". Sumatera Utara: Fakultas Psikologi, Fakultas Kehutanan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Negeri Sumatera Utara.
- Nadya G. Dula, Stefani. 2017. "*Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN*

- Mangunsari Semarang.” Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Nareza, Meva. 2020. *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?*. Diakses dari <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari> pada 24 Maret 2021 pukul 16:07.
- Nurmaidah (2016) “*Media Pendidikan*”. Jurnal Al-Afkar. Vol. V, No.1
- Pediatri, Sari (2018) “*Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak*”. Sari Pediatri. Vol. 20, No.2.
- Patiasia, Maurin. 2018. *Tahap Perkembangan Anak Menurut Jean Piaget*. Diakses dari <https://www.guesehat.com/tahap-perkembangan-anak-menurut-jean-piaget> pada 07 Juni 2021 pukul 21:39.
- Pengertian Media Gabar Lengkap Dengan Contoh, Fungsi, Manfaat dan Macam-macamnya. 2018. Diakses dari <https://www.markijar.com/2018/08/pengertian-media-gambar-lengkap-dengan.html?m=1> pada 01 Juli 2021 15:20
- Purbawati, Deni. *Teknik Analisis Data: Apa, Bagaimana, dan Ragam Jenisnya*. Diakses dari <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/teknik-analisis-data-apa-bagaimana-dan-ragam-jenisnya> pada 23 Juni 2021 pukul 19.30.
- Rahmani, Naila Fauzia. “*Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*”. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiautami, Dria. (2011). “*Eksperimen Tipografi Visual Untuk Anak*”. Humaniora. Vol.2 No.1.
- Setiawan, Wawan. 2017. *Era Digital dan Tantangannya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Shulevitz, U. 1985. *Writing With Pictures*. New York: Watson-Guption Publication.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sriyanti, Lilik. 2014. *Psikologi Anak: Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.
- Standar Ukuran Buku Yang Umum Digunakan Orang. 2021. Diakses dari <https://percetakan-makassar.com/standar-ukuran-buku-yang-umum-digunakan-orang/#:~:text=mungkin%20saja%20suatu%20saat%20nanti,14%2C8%C3%9721%20cm.> pada 01 Juli 2021 15:58
- Tri Astarina, Dinar. “*Little Boo Daycare and Preschool*”. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung.
- Thabroni, Gamal. 2020. *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Diakses dari <https://serupa.id/media-pembelajaran/> pada 12 Maret 2021 pukul 10:23.
- Vedian Rizky Setiady, Gufront. 2019. “*Perancangan Buku Ilustrasi Pedoman Untuk Ilustrator Buku Cerita Anak*”. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wahyudi, Ahmad, Fery. Doyin, Mukh. “*Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi*.” Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Witabora, Joneta (2012) “*Peran dan Perkembangan Ilustrasi*” Vol.3, No.2.
2021. *Pengertian Interaktif*. Diakses dari <http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-interaktif/#> pada 11 April 2021 pukul 11:41.