

PERANCANGAN BUKU POP-UP PENGENALAN KATA TEMA BINATANG UNTUK SISWA TK-B

Khaeriya

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
khaeriyakhaeriya@mhs.unesa.ac.id

Tri Cahyo Kusumandyoko

tricaHYO@unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan di TK B Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo adalah keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku *Lancar Berbahasa* yang berwarna hitam putih, berbahan tipis, dan hanya dimiliki guru sehingga siswa tidak berkesempatan untuk belajar membaca di rumah. Sebab itu, dibutuhkan alternatif media pembelajaran. Sebagai alternatif media pembelajaran, penulis merancang buku *Pop-up Pengenalan Kata Tema Binatang* untuk Siswa TK B. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep perancangan media Buku *Pop-up Pengenalan Kata*, mendeskripsikan langkah-langkah dalam merancang Buku *Pop-up Pengenalan Kata*, dan mewujudkan Buku *Pop-up Pengenalan Kata*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Langkah penelitian meliputi analisis kebutuhan siswa, analisis *existing* dan analisis 5W+1H. Setelah analisis data, peneliti merancang konsep, merancang buku, dan mewujudkan buku *pop-up*. Hasil dari penelitian ini adalah Buku *Pop-up Pengenalan Kata Tema Binatang* untuk Siswa TK B sebanyak 20 halaman dalam dua buku ukuran 21x21cm. Buku yang sudah jadi, diharapkan nantinya dapat bermanfaat sebagai media belajar bagi siswa TK B di TK Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo dan sekaligus digunakan untuk belajar di rumah bersama orang tua.

Kata Kunci: media, buku *pop-up*, taman kanak-kanak, binatang.

Abstract

Problems in Dharma Wanita Persatuan I Kindergarten in Mulung Driyorejo are the lack of learning media. The learning media used by the teacher is a fluent language book in black and white, made of thin material, and only possessed by the teacher so that students do not have the opportunity to learn to read at home. Hence, the researcher design an alternative learning media. The media is an Pengenalan Kata animal pop-up book. The purposes of this study are to describe the concept Pengenalan Kata animal pop-up book, describe the steps of designing Pengenalan Kata animal pop-up book, and making the Pengenalan Kata animal pop-up book. The research laid its research methods on qualitative research for identify descriptive data. After that, researcher used methods of designing Pengenalan Kata pop-up book then make it as media. The steps include: analyzing the needs and character of students, analyzing existing media, analyzing by 5W+1H method, designing the concept, and making the pop-up book. The book size is 21x21cm and would be able to used in Dharma Wanita Persatuan I Kindergarten in Mulung, Driyorejo, Gresik.

Keywords: media, *pop-up book*, kindergarten, animal.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting bagi manusia. Seseorang dapat mengembangkan potensi dalam dirinya dengan lebih baik dengan adanya pendidikan. Untuk memaksimalkan potensi-potensi dari setiap individu tersebut, banyak hal harus direncanakan. Seperti tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat

3mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan potensi serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam konteks tersebut, usaha sadar dimaknai sebagai proses belajar mengajar.

Mengajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar, sedangkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman, dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tak langsung. Pengalaman langsung diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya terjadi (Sanjaya, 2006:164). Kenyataannya

dalam kegiatan belajar mengajar beberapa mata pelajaran tidak dapat tersampaikan melalui aktivitas langsung.

Menurut Sanjaya (2006:52) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kegiatan proses pembelajaran, antara lain; faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Karena itu, faktor-faktor tersebut harus direncanakan dengan baik untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Hal yang memengaruhi proses pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat dengan baik dan tepat tentu akan mempermudah siswa memahami materi dan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini terbagi menjadi 3 jalur, yakni formal, nonformal, dan informal. Jalur pendidikan formal sesuai pasal 2 bahwa layanan PAUD untuk anak usia 4 hingga 6 tahun terdiri atas TK (Taman Kanak-kanak), RA (Rodlotul Athfal), BA (Bustanul Athfal) atau sederajat.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di TK Dharma Wanita Persatuan I yang berlokasi di Mulung Driyorejo, Gresik, penulis menemukan adanya keterbatasan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah buku bacaan yang berwarna hitam putih, berbahan kertas tipis, dan siswa TK B tidak memiliki buku untuk dipelajari di rumah karena buku adalah milik sekolah dan tidak diperkenankan untuk dibawa pulang. Karena itu, dibutuhkan alternatif media pembelajaran. Agar tujuan belajar dapat tercapai dengan efektif, media pembelajaran harus memenuhi kriteria.

Menurut guru TK B Dharma Wanita Persatuan I yang telah diwawancara, materi yang dikemas dalam media pembelajaran harus sederhana karena disesuaikan dengan pola pikir siswa TK yang masih polos dan baru belajar kosa kata. Buku bergambar adalah media yang dapat memotivasi anak-anak untuk belajar karena gambar berperan penting dalam proses belajar anak usia dini. Dengan buku bergambar, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, 1991).

Buku *pop-up* merupakan buku bergambar yang ketika dibuka dapat memunculkan gambar timbul atau tiga dimensi dan berubah menjadi datar apabila ditutup kembali (Ives:2009). Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat berdimensi, gambar yang dapat

bergerak ketika halamannya dibuka atau ada bagian yang digerakkan, dan memiliki tekstur seperti bentuk asli suatu benda. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar membaca bagi siswa Taman Kanak-Kanak adalah buku *pop-up*. Oleh karena itu, penulis membuat media untuk menarik minat baca siswa TK B, yakni buku *pop-up* pengenalan kata.

Tujuan penelitian dan perancangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan konsep perancangan buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B.
2. Mendeskripsikan tahapan perancangan buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B.
3. Merancang buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B.

METODE

Metode dapat diartikan sebagai teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Pada bab ini peneliti menguraikan kegiatan yang telah dilakukan mengenai sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Terdapat beberapa sumber data yang digunakan yakni (1) Sumber data primer yakni Bu Hamidah selaku wali kelas TK B Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo, Gresik sebagai narasumber untuk diwawancarai. Sumber data primer kedua ialah media buku *Lancar Berbahasa* yang digunakan selama mengajar di kelas TK B.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik wawancara dan teknik observasi untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran di kelas TK B Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo, Gresik. Teknik analisis yang digunakan ialah analisis 5W+1H dan analisis *existing*. Analisis *existing* digunakan pada buku *Lancar Berbahasa* yang selama ini digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas TK B Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo.

Langkah-langkah penelitian yaitu (1) perumusan masalah, yakni berkaitan dengan perancangan buku *pop-up* Pengenalan Kata, (2) analisis kurikulum dan kebutuhan media pembelajaran untuk siswa di kelas TK B Dharma Wanita Persatuan I, (3) analisis data yakni menyangkut kelebihan dan kekurangan dalam media buku *Lancar Berbahasa* dibandingkan buku *pop-up*, kemudian (4) menyusun konsep perancangan. Konsep visual meliputi gaya desain, konsep, dan spesifikasi buku. Konsep verbal meliputi teks, tipografi, dan cerita (narasi).

KONSEP DAN PERANCANGAN

Analisis Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, dan bahan belajar agar mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini TK Dharma Wanita Persatuan I menerapkan Kurikulum 2013.

Materi pembelajaran di TK tersebut digunakan selama satu tahun dengan pendekatan tematik terpadu.

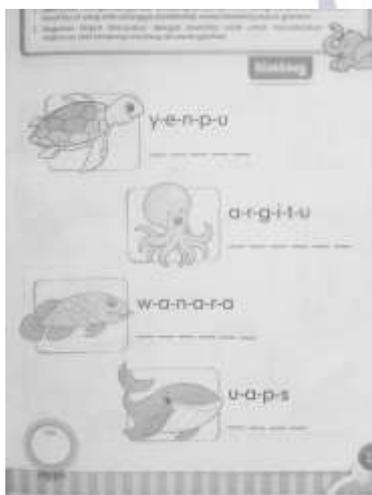
Analisis Kebutuhan Siswa

Untuk mengetahui kebutuhan siswa TK B, peneliti melakukan observasi secara langsung di TK Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo Gresik. Pengamatan dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan mengetahui antusias siswa dengan media yang ada di TK tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Bu Hamidah salah satu guru di TK, anak didik cenderung tertarik dengan hal baru yang belum mereka ketahui, menyukai gambar dengan warna cerah dan bentuk variatif. Menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan keberhasilan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, untuk memudahkan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan serta memberikan hiburan agar pembelajaran tidak membosankan.

Hasil Analisis Existing

Selama observasi di TK Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo Gresik peneliti menemukan data existing berupa buku yang digunakan guru untuk mengajar, yakni buku berjudul *Lancar Berbahasa* berisi latihan-latihan dengan pendekatan tematik yang sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini.

Ilustrasi pada sampul depan bagian luar dan sampul belakang didesain dengan warna-warna cerah dan kontras. Judul buku *Lancar Berbahasa* didesain dengan huruf slab, memberikan kesan dinamis dan tidak kaku. Meskipun sampul buku ini didesain berwarna, namun keseluruhan warna pada isi buku adalah hitam putih.



Gambar 1. Halaman buku *Lancar Berbahasa*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Tema dalam buku *Lancar Berbahasa* ialah binatang. Tema binatang terdapat dalam materi pembelajaran menyusun huruf acak, membaca kalimat pendek, dan menebak gambar. Tiap halaman buku *Lancar Berbahasa* dilengkapi gambar ilustrasi bergaya kartun sesuai tema pembelajaran, dengan *outline* tebal tanpa arsiran.

Tipografi dalam buku ini menerapkan tipe huruf sans serif, yaitu Futura. Tipe huruf yang digunakan pada pembelajaran menyusun huruf acak. Teks dalam buku disusun dengan huruf kecil (*lowercase*) disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk siswa TK B yakni mulai dari pengenalan huruf (alfabet) ditulis dengan huruf kecil. Berdasarkan uraian analisis tersebut, dari segi isi buku *Lancar Berbahasa* cukup memenuhi kebutuhan belajar siswa TK B karena materi pembelajaran dan latihan sesuai dengan standar kompetensi kurikulum 2013. Meskipun buku memiliki tema yang sesuai materi pembelajaran, tetapi ilustrasi dalam buku tidak berwarna, sehingga terkesan monoton. Selain itu, buku *Lancar Berbahasa* dibuat dari media kertas yang tipis. Sebaliknya, material buku sebaiknya menggunakan bahan yang awet dan aman bagi anak TK B, tidak runcing atau tajam.

Untuk anak usia dini, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, 1991). Selain gambar, warna juga berperan penting untuk memancing daya tarik anak usia dini. Menurut Rustan (2019:59) anak-anak usia 4 sampai 10 tahun lebih menyukai warna-warna cerah dibandingkan warna kusam atau netral seperti abu-abu.

Analisis 5W+1H

Dari hasil wawancara dengan Bu Hamidah selaku guru TK B, diperoleh ringkasan analisis sebagai berikut;

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran, peneliti merancang buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B dalam aspek perkembangan bahasa. (*What*)
- 2) Media pembelajaran disesuaikan dengan anak TK B usia antara 5 sampai 6 tahun. (*Who*)
- 3) Media pembelajaran berupa buku *pop-up* dapat digunakan di sekolah oleh guru dan dapat digunakan oleh orang tua untuk mengajari anaknya membaca. (*Where*)
- 4) Media pembelajaran sebaiknya dapat digunakan ketika kegiatan belajar berlangsung dengan dipandu oleh guru maupun ketika siswa belajar sendiri. (*When*)
- 5) Media pembelajaran harus dibuat menarik tetapi tidak rumit ketika digunakan, dan bahannya awet karena disesuaikan dengan karakteristik anak TK B. (*Why*)
- 6) Media pembelajaran sebaiknya bergambar dengan warna-warna cerah untuk menarik antusias anak TK

dengan ukuran buku yang disesuaikan kebutuhan anak TK. (*How*)

Konsep Perancangan

1) Tema

Perancangan buku *pop-up* ini bertema lingkungan alam dan memuat gambar binatang. Pemilihan tema didasarkan pada banyaknya jenis binatang agar siswa belajar warna dan bentuk binatang. Jenis binatang yang ada dalam buku *pop-up* Pengenalan Kata merupakan binatang yang ditampilkan dalam buku *Lancar Berbahasa* yang telah dianalisis.

2) Ilustrasi

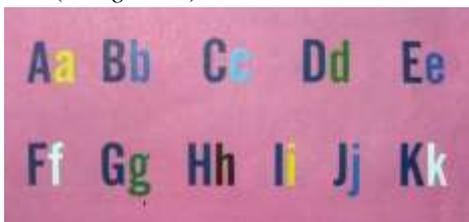
Ilustrasi dalam buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B bergaya kartun. Menurut Rustan (2014:57) artworks seperti ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain lebih banyak digunakan pada majalah atau buku cerita anak-anak karena lebih bisa memancing imajinasi dibandingkan fotografi yang terlalu kongkrit. Gambar kartun untuk perancangan buku *pop-up* Pengenalan Kata dibuat dengan garis tegas tanpa arsiran sehingga bentuk obyek binatang mudah dikenali.

3) Layout

Layout yang diterapkan adalah *layout* dengan keseimbangan asimetris. Menurut buku *Layout dan Dasar Penerapannya* (Rustan, 2014:82) keseimbangan asimetris memberi kesan adanya *movement* atau gerakan sehingga terlihat dinamis dan tidak kaku. Karena buku *pop-up* ditujukan untuk anak-anak usia 4 sampai 6 tahun, maka penulis menerapkan *layout* asimetris agar memberikan kesan muda dan bersahabat. Penataan halaman yaitu tiap dua halaman dijadikan satu yang disebut teknik *spread* untuk menggambarkan ilustrasi yang seirama.

4) Tipografi

Tipe huruf yang diterapkan dalam buku *pop-up* ini adalah sans serif (jenis huruf yang tidak berkait), yakni Eau. Huruf yang didesain pada tahun 1992 oleh Yamaoka Yasuhiro ini memiliki bentuk tebal. Tipe huruf Eau ini akan diterapkan untuk penulisan judul pada sampul dan teks buku. Agar huruf tidak terkesan tenggelam karena gambar ilustrasi yang berwarna-warni, maka setiap kata akan ditulis dalam balon kata yang disesuaikan dengan warna latar (*background*).



Gambar 2. Contoh Font Eau

(Sumber: Ismatiar: *Aku Cepat Pintar Merangkai Kata*)

5) Warna

Warna yang diterapkan adalah warna-warna cerah dan kontras. *Bobo* adalah salah satu majalah anak-anak yang ilustrasinya didominasi kartun berwarna cerah. Perpaduan warna yang cerah dapat menciptakan kesan ceria dan menyenangkan. Menurut Rustan (2019:59) anak-anak usia 4 sampai 10 tahun lebih menyukai warna-warna cerah dibandingkan warna kusam atau netral seperti abu-abu. Karena itu, gaya ilustrasi dalam majalah *Bobo* akan dijadikan referensi dalam merancang buku *pop-up*.

6) Latar (*Background*)

Latar atau *background* tiap halaman buku *pop-up* bertema pemandangan alam karena disesuaikan dengan obyek (jenis binatang). Pemilihan warna latar adalah warna cerah agar obyek terlihat menonjol. Latar didominasi warna hijau untuk rumput dan pohon, serta warna biru untuk langit dan air.

7) Obyek

Pemilihan obyek berdasarkan materi dalam media buku *Lancar Berbahasa* yang memuat tema binatang untuk belajar menyusun huruf, membaca kalimat pendek, dan mencocokkan gambar binatang. Obyek dalam ilustrasi buku *pop-up* ini yaitu gambar berbagai binatang sebanyak 20 ekor.

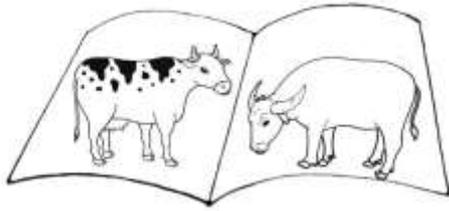
8) Outline

Outline merupakan garis yang membatasi sebuah obyek atau gambar (Samara, 2007:36). *Outline* berfungsi mempertegas sebuah bentuk obyek atau gambar agar mudah dikenali. Buku *Lancar Berbahasa* yang digunakan untuk pembelajaran siswa TK B di TK Dharma Wanita Persatuan I memiliki ilustrasi berupa gambar bergaya kartun yang dibuat dengan *outline* yang tebal. Karena itu, penulis membuat desain obyek dengan *outline* yang tebal sesuai dengan kebutuhan siswa.

Spesifikasi Buku

Buku *pop-up* pengenalan kata untuk siswa TK B dirancang dengan ukuran 21x21 cm sebanyak 20 halaman. Dari 20 halaman tersebut kemudian dilipat menjadi *pop-up* sebanyak sepuluh halaman. Untuk buku *pop-up*, jumlah halaman sebanyak 20 akan membuat buku menjadi terlalu tebal dan cukup berat ketika dibawa. Sebab itu, penulis membagi buku menjadi dua seri, setiap buku berisi lima halaman *spread*. Sampul buku dibuat dari kertas duplek dengan ketebalan 1,5 mm dan dilapisi kertas jenis *art paper* 260 gram, sedangkan isi buku berbahan *art paper* yang dilaminasi.

Setiap halaman buku *pop-up*, latar (*background*) dibuat seperti pemandangan hutan. Dalam penyusunan isi buku, penulis merancang dua buku yang dikelompokkan berdasarkan jenis binatang ternak dan binatang liar. Pembagian halaman seperti berikut;



Gambar 3. Penataan Halaman 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2018)

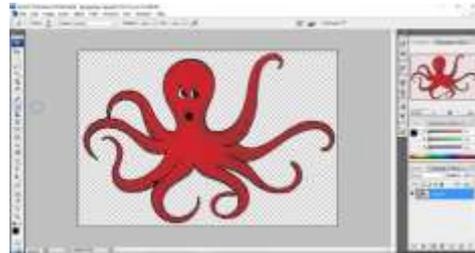


Gambar 5. Proses penintaan untuk *outline*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

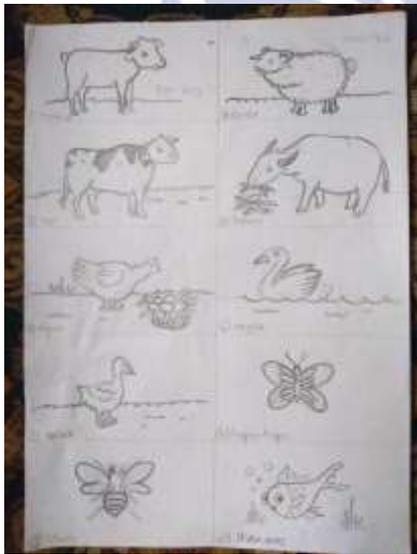
Proses Perancangan

Perancangan buku *pop-up* mulai pembuatan sketsa (*thumbnails*), pemindaian gambar (*scanning*), *tight tissue*, pewarnaan digital, penataan *layout*, menambahkan teks, dan membuat *dummy*.

Menurut Rustan (2009:11) *thumbnails* adalah gambar perencanaan berupa coretan awal yang tidak mendetail yang dibuat cukup dengan pensil dan kertas, untuk memperkirakan letak elemen-elemen *layout* pada suatu halaman.

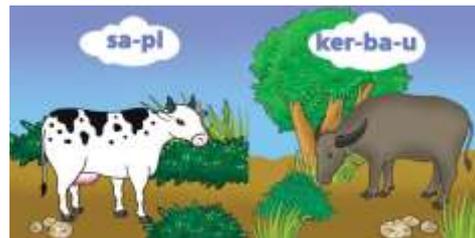


Gambar 6. Proses pewarnaan digital
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 4. Sketsa (*thumbnails*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Gambar binatang disimpan dalam format PNG agar mudah ditata saat mengatur *layout* buku. Setelah membuat gambar PNG, selanjutnya ialah menata gambar-gambar tersebut dalam sebuah halaman dan diberi teks keterangan nama binatang.



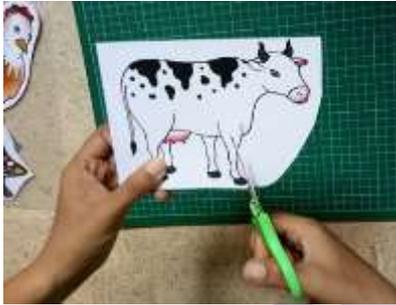
Gambar 7. Contoh *Layout* Halaman 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Setelah desain selesai, penulis merancang *dummy*, yaitu contoh jadi atau wujud kecil desain tiruan selama proses perancangan. Dengan membuat *dummy*, perancang dapat mengantisipasi kesalahan cetak (*printing*) nantinya.

Tight tissue adalah *thumbnails* yang dikembangkan menjadi gambar yang lebih detail. Ada 20 gambar binatang yang digambar manual. Lalu gambar diberi *outline* hitam dengan menggunakan *drawing pen*, dan dipindai untuk dibuat *outline*. Setelah itu, gambar yang telah dipindai ke komputer diambil *outline*-nya dan diwarnai di *Adobe Photoshop CS3*.

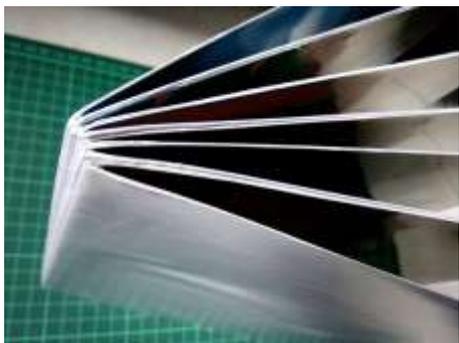
Pemotongan Pola *Pop-up*

Desain yang telah dicetak berupa lembaran kertas *art paper* 260 gram berukuran A3 yang dilaminasi *glossy*. Kemudian kertas dipotong menurut pola bentuk gambar binatang. Dari satu lembar kertas A3 berisi berbagai pola, terlebih dahulu masing-masing gambar dipotong kasar dengan menggunakan gunting agar mempermudah detail pemotongan bentuk binatang nantinya.



Gambar 8. Pemotongan Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

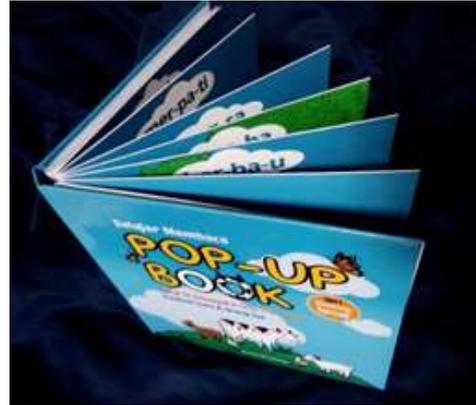
Gambar-gambar binatang yang telah digunting selanjutnya dirangkai menjadi *pop-up*. Kemudian gambar-gambar ditempelkan pada masing-masing *background* yang dicetak dari selembar *art paper* berukuran A3. Setiap lembarnya mencakup dua halaman *spread*. *Background* untuk halaman *pop-up* 1 dan 2 ditempelkan pada *background* untuk halaman *pop-up* 3 dan 4, dan seterusnya. Gambar ditempelkan menggunakan lem putih Rajawali. Sampul berbahan *art paper* yang dilaminasi *glossy*, kemudian dilapisi kertas duplek kuning.



Gambar 9. Penjilidan Buku *Pop-up*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Review Desain

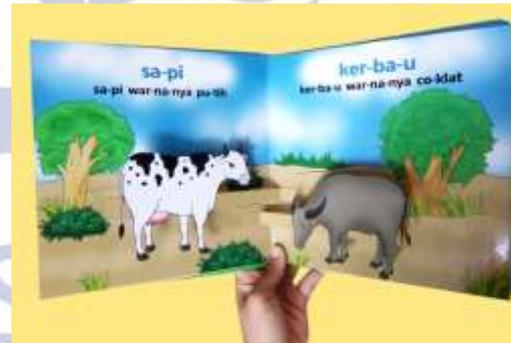
Buku *pop-up* yang telah jadi kemudian diberikan pada ahli media dan guru TK untuk divalidasi. Ahli media menilai buku *pop-up* dari segi material (bahan), yakni Bu Fera Ratyningrum karena mengajarkan mata kuliah Media Pembelajaran di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan validator kesesuaian isi buku ini dengan kurikulum, perancang memilih Bu Hamidah selaku guru kelas di TK Dharma Wanita Persatuan I Mulung Driyorejo.



Gambar 10. Hasil Jadi Buku *Pop-up*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Revisi Desain

Setelah validasi, dengan mempertimbangkan saran dari validator baik ahli media maupun ahli materi yaitu guru TK B, penulis merevisi desain dan isi buku *pop-up* Pengenalan Kata. Penulis memperbaiki warna latar menjadi lebih terang, menambahkan kalimat pendek yang berhubungan dengan ciri fisik karakteristik binatang dan halaman pengantar, serta *double tape* agar konstruksi *pop-up* lebih kuat. Setelah revisi desain, selanjutnya yaitu desain final seperti gambar berikut;



Gambar 11. Tampilan Halaman 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 12. Tampilan Halaman 3 dan 4
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



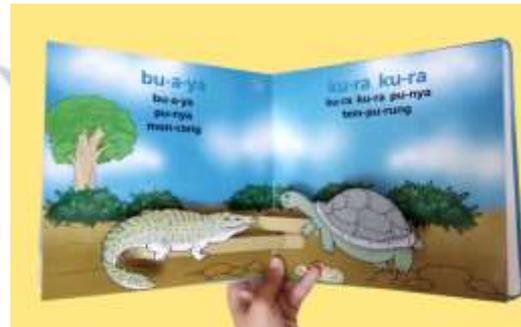
Gambar 13. Tampilan Halaman 5 dan 6
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 17. Tampilan Halaman 13 dan 14
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 14. Tampilan Halaman 7 dan 8
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



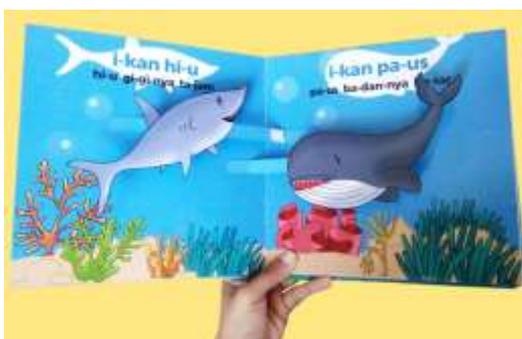
Gambar 18. Tampilan Halaman 15 dan 16
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



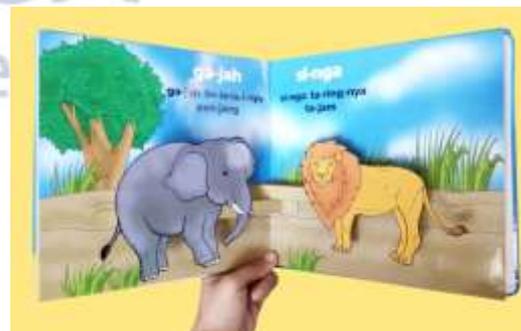
Gambar 15. Tampilan Halaman 9 dan 10
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 19. Tampilan Halaman 17 dan 18
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 16. Tampilan Halaman 11 dan 12
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 20. Tampilan Halaman 19 dan 20
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Media Pendukung

Untuk menarik minat target audiens dan target market media buku *pop-up*, dibutuhkan media pendukung promosi dan publikasi. Media pendukung antara lain;

a. Poster, berisi informasi singkat tentang buku *pop-up* Pengenalan Kata. Poster sebagai media publikasi dapat menarik perhatian pembaca sehingga diketahui oleh target market. Ukuran poster yaitu A3 (29,7x42 cm) dan dicetak *full colour* pada *art paper* 260 gram.



Gambar 21. Poster A3 untuk Promosi (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

b. *Merchandise*, yaitu segala bentuk produk yang diberikan secara cuma-cuma dengan syarat tertentu. Untuk mendukung promosi Buku *Pop-up* Pengenalan Kata, *merchandise* diberikan secara gratis untuk pembeli, yakni pin gantungan kunci, stiker, dan buku gambar.



Gambar 22. Macam-macam Merchandise (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

c. Media sosial *Instagram* yang dapat digunakan sebagai media promosi karena berfokus pada fitur gambar dan video singkat, sehingga audiens dapat mengetahui informasi hanya dari melihat gambar atau video singkat tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Buku *Pop-Up* Pengenalan Kata Tema Binatang dirancang sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa TK B belajar membaca. Buku ini bertema binatang agar siswa TK B belajar membaca nama binatang sambil mengenal warna dan bentuk fisik binatang. Gambar ilustrasi dalam buku *pop-up* yang bergaya kartun dan berwarna cerah, disesuaikan untuk kebutuhan siswa TK B. Bahan material buku *pop-up* ialah kertas yang halus dan tebal agar buku tidak mudah rusak ketika dibaca. Proses perancangan buku *pop-up* meliputi pembuatan sketsa (*thumbnails*), *tight tissue*, pemindaian gambar, pewarnaan digital, penataan *layout*, menambahkan teks, membuat dummy, pemotongan pola *pop-up* hingga penjilidan buku.

Desain dan material bahan pembuatan buku serta materi pembelajaran aspek berbahasa dalam buku ini mendapatkan skor validasi rata-rata 92% oleh validator yaitu ahli media dan guru TK B. Skor ini menunjukkan bahwa buku *Pop-up* Pengenalan Kata Tema Binatang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa TK B, khususnya di TK Dharma Wanita Persatuan I Driyorejo Gresik.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut;

1) Keterbatasan dalam penelitian ini adalah waktu pengerjaan. Merancang buku *pop-up* membutuhkan waktu untuk menganalisis kebutuhan siswa dan media yang sudah ada, membuat konsep desain, dan merakit *pop-up* hingga penjilidan. Perancangan akan memakan waktu lebih lama jika warna pada desain tidak sesuai dengan warna kertas saat proses percetakan (*printing*). Oleh karena itu, peneliti memberi saran untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan judul yang serupa agar berusaha menggunakan waktu penelitian dengan efisien.

2) Meskipun buku *pop-up* memiliki bermacam-macam jenis dan model yang unik, dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran sebaiknya dipilih jenis *pop-up* yang mudah ketika digunakan. Buku *pop-up* untuk siswa TK B atau setara usia 4 sampai 6 tahun, sebaiknya dirancang dengan pola lipatan yang sederhana dan tidak rumit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Jackson, Paul. 2014. *Cut and Fold Techniques for Pop Up Designs*. London: Laurence King.
- Maharsi, Indria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki* Masmedia, Tim. 2016. *PAUD TK Lancar Berbahasa Kelompok B*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Minsker, Maria. 2014. *How Pop-up Books Improve Reading Skills*. <https://www.scholastic.com> diakses pada 16 Oktober 2018
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rothlein, L., A.Meinbach. 1991. *The Literature Connection*. USA: Scott Foresman Company.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2010. *Media Pendidikan :Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Samara, Timothy. 2007. *Understanding The Rules and Knowing When Break Them: Design Elements Graphic Style Manual*. Singapur: Rockport Publishers, Inc.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pendidikan Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana Elemen-elemen*
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Surianto, Rustan. 2014. *Layout & Dasar Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Surianto, Rustan. 2019. *Warna*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.

