

PENGEMBANGAN *POP UP BOOK* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JENIS *KHAT*

Surojul Ummah Nur Fadhilah¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: surojul.19013@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Seni sering dikaitkan dengan keindahan dan kesadaran akan kehidupan. Dalam Islam, seni *khat* atau kaligrafi Arab memiliki nilai khusus. Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay berperan penting dalam melestarikan seni ini, namun minat remaja rendah dan media pembelajarannya terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *pop up book* untuk mengenalkan jenis-jenis *khat* dan meningkatkan minat remaja. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* berfokus pada pengembangan produk tanpa evaluasi efektivitas dengan langkah-langkah seperti analisis potensi masalah, pengumpulan data, desain, pembuatan produk jadi, validasi tanpa revisi, dan uji coba terbatas. *Pop up book* didesain dengan aplikasi *CorelDRAW2020*. Produk jadi terdiri dari 3 seri yang dibuat dengan beberapa teknik. Validasi menunjukkan *pop up book* ini layak digunakan, dengan nilai ahli media 94,6%, ahli materi 84%, dan respon positif remaja 90%. Uji coba terbatas pengetahuan remaja tentang jenis-jenis *khat* meningkat signifikan dari *pre-test* 52 menjadi *post-test* 92, menunjukkan bahwa *pop up book* efektif sebagai media pembelajaran dapat membantu untuk mengenalkan jenis-jenis *khat* kepada remaja.

Kata Kunci: kaligrafi arab, pengembangan media pembelajaran, *pop up book*, remaja masjid, seni *khat*

Abstrak

Art is often associated with beauty and awareness of life. In Islam, khat art, or Arab calligraphy, has special value. The youth of the Jami' Ki Buyut Langkay Mosque played an important role in preserving this art, but the interest of the youth and its educational media was limited. The research aims to develop pop-up books to introduce these types of chats and increase the interest of teenagers. This research uses research and development (R&D) methods that focus on product development without evaluation of effectiveness with measures such as potential problem analysis, data collection, design, finished product manufacture, validation without revision, and limited trial. Pop-up book designed with the CorelDRAW2020 application. The finished product consists of three series made with different techniques. Validation showed this pop-up book is useful, with a media expert score of 94.6%, a material expert score of 84%, and an adolescent positive response of 90%. A limited trial of adolescent knowledge about these types of khat increased significantly from pre-test 52 to post-test 92, showing that pop-up books are effective as learning media and can help to introduce these kinds of khats to adolescents.

Keywords: Arabic calligraphy, khat art, learning media development, mosque teenagers, pop-up book.

PENDAHULUAN

Seni merupakan kegiatan penyampaian kesadaran akan kehidupan serta pengalaman artistik. Dalam bahasa Indonesia, seni juga bisa diartikan sebagai keindahan karena mengandung makna yang halus. Kita dapat menyimpulkan bahwa seni adalah sebuah keahlian yang indah. Al-Qur'an mengajarkan bahwa Allah memerintahkan hamba-hamba-Nya untuk bersyukur dan menghargai keindahan yang telah diciptakan-Nya. Beginilah cara Islam menilai keindahan yang mana keindahan juga dianggap mempunyai makna tersendiri dalam sebuah seni. Dalam seni Islam pastinya tak asing dengan *khat*, namun untuk sebagian orang awam belum mengetahui apa itu *khat*. *Khat* adalah nama lain dari kaligrafi Arab.

Seni *Khat* adalah lukisan keindahan Islam. *Khat* memiliki bentuk tulisan yang indah dan menakjubkan. Agama dan seni saling terkait, menjadikannya topik atau suatu hal yang menarik untuk diulas. Maka dari itu budaya dan seni Islam harus tetap dikembangkan dengan ajaran dan hukum Islam. Salah satu cara kita untuk membantu mengembangkan seni Islami yaitu dengan mengenalkan seni *khat* ini kepada para remaja, khususnya Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay.

Remaja Masjid memegang peranan penting dalam perkembangan masjid dan sebagai contoh bagi masyarakat di sekitar masjid. Selain menjadi tempat spiritual, masjid juga berfungsi untuk tempat bersosial. Pembagian tugas pada Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay merupakan bagian dari kelompok yang mengenakan konsep Islamic yang berprinsip musyawarah dan gotong-royong. Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay berusia antara 12-24 tahun. Usia yang ideal dalam melakukan kegiatan yang beragam terutama dalam hal pendidikan agama karena dapat mengarahkan dan membimbing serta menjadi pondasi yang kuat bagi dirinya supaya tidak salah pada pergaulan bebas sehingga menyebabkan terjerumus dan melakukan hal-hal terlarang oleh agama.

Pendidikan agama memiliki tujuan yang baik untuk membentuk karakter maupun perilaku remaja saat ini. Dalam pendidikan agama, yaitu agama Islam sudah ada pembelajaran *khat*, akan tetapi masih jarang yang mengetahui jenis-jenis

khat tersebut. Dalam lingkup pendidikan juga memerlukan media yang memadai dan menarik agar dapat menggugah semangat untuk belajar. Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. *Pop up book* merupakan salah satu bentuk media cetak yang menarik. Dalam *pop up book* terdapat bagian yang mempunyai elemen 3D. Buku ini memberikan visualisasi yang sangat menarik. *Pop up book* mempunyai banyak kelebihan, salah satunya adalah memberikan pengalaman baru kepada pembaca dalam membaca buku tersebut. Selain itu, saat membuka buku ini terdapat kejutan di setiap halamannya yang mungkin bisa membuat pembacanya takjub.

Berdasarkan observasi dan data dari kuisioner yang disebarkan peneliti kepada remaja usia 12-17 tahun diperoleh kurangnya minat remaja pada kesenian *khat*. Sebagian besar belum mengetahui jenis-jenis *khat*. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran *khat*, ditemukan rata-rata tampilannya monoton karena dicetak hitam putih, dengan demikian mendorong peneliti untuk melestarikan seni *khat* di kalangan remaja utamanya remaja masjid Jami' Ki Buyut Langkay, karena remaja masjid tersebut menyukai hal yang baru untuk dipelajari apalagi yang berbau Islami utamanya seni *khat* ini, walaupun tergolong kurang diminati di kalangan remaja sekitarnya, namun dengan demikian remaja masjid jami' ki buyut langkay bisa melestarikan dan menyebarkannya kepada remaja disekitar lingkungannya.

Pemaparan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan *Pop up book* sebagai Media Pengenalan Jenis *Khat*" dengan tujuan untuk mengenalkan jenis-jenis *khat* pada remaja terutama remaja masjid Jami' Ki Buyut Langkay dan diharapkan dapat membuat para remaja masjid turut ikut serta dalam melestarikan budaya Islami terutama di Era globalisasi ini. Karena pembelajaran *khat* selama ini masih terbatas di kalangan pesantren dan lembaga pendidikan Islam belum menyebar luas di masyarakat maka peneliti memiliki ketertarikan melakukan penelitian pada remaja masjid karena remaja masjid merupakan wadah untuk memperkenalkan seni *khat* lebih luas pada masyarakat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*?
2. Bagaimana proses pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*?
3. Bagaimana hasil pengembangan media *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian memiliki tujuan:

1. Mendeskripsikan konsep pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*
2. Mendeskripsikan proses pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*
3. Mendeskripsikan hasil pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*.

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut, secara teoritis penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi bagi pembaca serta bahan penelitian bagi peneliti selanjutnya. Manfaat praktis, bagi peneliti, menambah pengalaman serta wawasan secara langsung dalam pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*. Bagi remaja masjid, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkenalkan seni *khat* lebih luas lagi dan juga dapat digunakan untuk menyelenggarakan perlombaan yang berhubungan dengan seni *khat*. Bagi pembaca, bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk mengenal jenis-jenis *khat*.

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Batasan materi, terdapat 6 jenis *khat* yang akan di bahas yaitu : *khat naskhi*, *khat tsuluts*, *khat kufi*, *khat farisi*, *khat diwani*, dan *khat riq'ah*.
2. Batasan media berupa *pop up book* yang kemudian di uji coba secara terbatas menggunakan 5 sampel pada remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay di Dusun Gampang Desa Sumbertebu, Bangsal, Mojokerto. *Pop up book* ini ditujukan untuk mengenalkan jenis-jenis *khat*.
3. Target *audiens* yaitu remaja dengan rentang usia 12-17 tahun.

Terdapat tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. (1) Akhmad Nursalim tahun 2019 dengan judul “Implementasi Pembelajaran Seni

Kaligrafi Islam (*Khat*) dalam Maharah AlKitabah (Keterampilan Menulis) di MTsN 1 Bandar Lampung”. (2) Nurdiana Agustira tahun 2021 dengan judul “Penerapan Media *Pop up book* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa di MTsN 1 Mojokerto”. (3) Ahmad Yasir A. tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Kaligrafi Digital Berbasis Aplikasi *Android* untuk Pembelajaran *Khat Araby*”.

Bagian penting dari penelitian ilmiah adalah mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya. Berdasarkan dari judul penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kecenderungan menggunakan media modern dalam pembelajaran seperti aplikasi *android* untuk pembelajaran *khat Araby*, penerapan *pop up book* dalam pembelajaran akidah akhlak, dan pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat*. Metode pengembangan yang digunakan bervariasi antara penelitian satu dengan lainnya, seperti model ADDIE, metode pengembangan Sugiyono, dan RnD (*Research and Development*). Hal ini menunjukkan fleksibilitas dalam pendekatan pengembangan produk atau media pembelajaran.

Terdapat persamaan dalam materi yang diangkat, yaitu pembelajaran *khat* atau seni kaligrafi Islam, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda. Beberapa fokus termasuk pengembangan produk berbasis teknologi (seperti stiker kaligrafi digital atau aplikasi *android*), penerapan media *pop up book* dalam pembelajaran, dan implementasi pembelajaran kaligrafi untuk melatih keterampilan menulis. Penelitian-penelitian tersebut juga menunjukkan variasi dalam target penerapan, mulai dari siswa MTsN maupun remaja masjid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang berinovasi untuk seni kaligrafi Islam, serta menunjukkan variasi dalam pendekatan dan fokus penelitian.

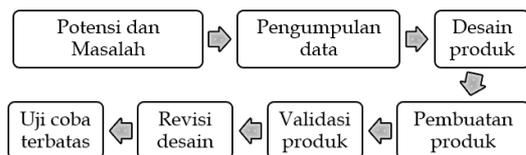
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*). R&D (*Research and Development*) ini menciptakan produk langsung yang bisa digunakan selepas proses uji kelayakan produk. Peneliti dalam penelitian ini hanya membuat desain produk tanpa mengevaluasi dan menguji keefektifannya, maka yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan level 1 sebagaimana telah dikemukakan (Sugiyono; 2019:398) sebagai sarana memperkenalkan *khat khat* kepada remaja peneliti membuat produk *pop up book*.

Objek penelitian ini adalah pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat* yang dapat digunakan untuk semua kalangan yang ingin belajar mengenal jenis *khat*, target utamanya yaitu rentang usia 12-17 tahun. Penelitian ini diuji cobakan terbatas menggunakan 5 sampel pada Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Januari 2024 bertempat di Masjid Ki Buyut Langkay, Dsn. Gampang, Ds. Sumbertebu, Kec. Bangsal, Kab. Mojokerto, Jawa Timur.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah R&D yang telah dimodifikasi (Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2023)

Masalah yang ditemukan yakni kurangnya minat remaja untuk mempelajari seni *khat* selain itu terbatasnya media pengenalan *khat* bagi pemula yang ingin belajar seni *khat*, jikapun ada tampilannya sangat monoton. Sedangkan potensi yang dimiliki Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay yakni menyukai hal baru untuk dipelajari dan diterapkan pada masyarakat sekitar. Sehingga perlu adanya sebuah media untuk mengenalkan seni *khat* dengan tampilan yang menarik minat para remaja, utamanya remaja masjid.

Pengumpulan data penelitian ini memakai tiga teknik yakni, (1) *Kuisisioner* (Angket), peneliti juga menggunakan *kuesioner* dengan pertanyaan

sebagai instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data penelitian. Penyebaran *kuesioner* sebelum penelitian ditujukan kepada remaja dengan kisaran umur 12-17 tahun untuk melihat berapa persen minat remaja dalam mempelajari seni *khat*. Peneliti juga menyebarkan *kuesioner* setelah penelitian pada 5 sampel remaja masjid kisaran umur 12-17 tahun untuk mengetahui kelayakan buku saat digunakan. (2) Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melakukan pengamatan langsung pada suatu objek tertentu guna memperoleh suatu informasi dan data mengenai objek penelitian. Peneliti melakukan observasi tempat penelitian di Masjid Jami' Ki Buyut Langkay dengan melihat kondisi dan kegiatan remaja masjid. (3) Dokumentasi, berdasarkan buku Sugiyono (2019) dokumen merupakan catatan peristiwa masa lampau. Dokumen tersebut dapat berupa karya tulis, visual gambar, atau monumental oleh seorang individu. Catatan atau buku harian, riwayat hidup, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan adalah contoh dokumen tertulis. Foto, gambar hidup, dan sketsa adalah contoh dokumen berupa gambar. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dibutuhkan yakni ketentuan *khat* kaligrafi dan proses cara membuat *pop up book*.

Peneliti merancang desain produk *pop up book* sebagai media pengenalan jenis-jenis *khat* dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW2020*. Setelah melewati proses dari adanya potensi masalah, pengumpulan data dan pembuatan desain, maka selanjutnya melakukan pembuatan produk jadi sesuai dengan desain *pop up book* yang telah dibuat.

Validasi produk, kelayakan produk yang dihasilkan akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian akan diberikan saran-saran perbaikan terhadap rancangan produk sebagai perbaikan produk oleh peneliti. Pada penelitian ini validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan seni rupa yakni ibu Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd. sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh guru agama ibu Dewi Lathiifatuzzahroh, S.Pd. Jika sudah melakukan validasi namun masih terdapat kekurangan maka harus dilakukan revisi desain dengan tujuan memberikan umpan balik dari validator agar hasil akhir dapat berkualitas dan memuaskan.

Ujicoba terbatas produk dilaksanakan guna mengetahui layak tidaknya media *pop up book* ini sebagai pengenalan jenis *khat*. Uji coba terbatas produk dilakukan pada 5 remaja Masjid, diambil dengan kriteria umur antara 12-17 tahun.

KERANGKA TEORETIK

Media

Kata Media dari bahasa Latin "*medius*", berarti "tengah", "pengantar", ataupun "perantara". Media dalam bahasa Arab adalah sarana penyampaian pesan pengirim kepada penerima. Selain itu media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan-pesan yang bersifat edukatif. Media dapat diartikan sebagai alat elektronik, grafik, atau fotografi yang digunakan sebagai penangkapan, pengolahan, serta perangkaian informasi dan audio yang berbentuk visual dalam bidang pendidikan, definisi lain media dalam pendidikan merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam pembelajaran. Kehadiran media berperan penting pada proses belajar mengajar, penggunaan media sebagai perantara kegiatan belajar mengajar dapat membantu ketidakjelasan materi.

Yusufhadi Miarso mengartikan media pembelajaran merupakan suatu hal yang mendorong proses belajar mengajar yang disengaja, terkendali, dan terarah dengan menyambungkan antara perhatian, pikiran, serta kemauan untuk belajar. Nasution mengatakan "media pengajaran berfungsi untuk alat bantu pengajaran dengan memberi fasilitas penggunaan strategi Belajar mengajar". Sementara itu, Azhar Arsyad menyatakan media pembelajaran sebagai suatu hal yang bisa dimanfaatkan guna penyampaian informasi, pesan, dan membangkitkan minat dalam belajar. Berdasarkan para ahli tersebut bisa disimpulkan media pembelajaran mengacu pada alat yang bisa mendorong proses belajar mengajar dengan peningkatan pemahaman terhadap pesan guna mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pop up book

Sejak abad ke-13, *pop up book* telah digunakan sebagai media pembelajaran. Mathew Paris, seorang ilmuwan dari Inggris, telah berjasa

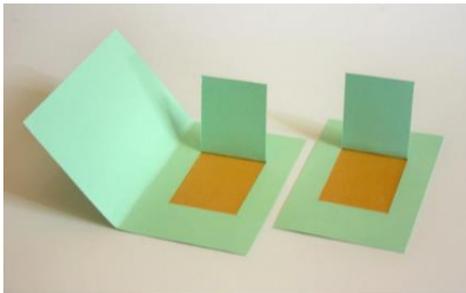
menciptakan *movable book* atau dikenal sebagai *pop up book*, menerapkan *volvelles technic*. *Pop up book* diterapkan oleh Mathew Paris untuk perhitungan astronomi, matematika, dan kalender agama. *Pop up book* untuk menggambar organ manusia di bidang medis pada tahun 1500-an. Pada tahun 1543, Andress Vesalius seorang profesor anatomi di Brussel, menggunakan *pop up* dalam bukunya "*De corporis humani fabrica libri septem*". Andress memakai teknik *flaps* atau *fugitive sheet* atau dikenal sebagai *lift the lap*. Sekarang, *pop up book* digunakan untuk media edukasi untuk mendidik sekaligus menghibur.

Pop up book merupakan buku dengan bagian-bagian yang bisa bergerak, berubah, dan tampak 3D saat halaman dibuka, buku tersebut memiliki tampilan yang menarik. Buku ini berbeda dengan buku lainnya, tidak membuat pembaca bosan. *Pop up book* memegang peran besar dalam pengembangan pembelajaran dan dapat membantu untuk menyampaikan maksud dengan lebih jelas dalam sebuah ilustrasi (Nurwahidah, 2018).

Menurut Dzuanda (2009), *pop up book* terdapat kelebihan yakni, *pop up book* dapat menyajikan gambaran cerita yang menarik karena mempunyai dimensi, gambar yang bisa bergerak, berubah bentuk, dan tekstur yang seperti aslinya., Setiap sisinya memberikan kejutan ketika dibuka., Membangkitkan semangat untuk membaca., Menguatkan kesan dan maksud yang ingin disampaikan. Sedangkan kekurangannya terdapat pada Prosesnya membutuhkan waktu yang cukup lama., Membutuhkan ketelitian dan biaya yang dikeluarkan lebih mahal.

Menurut Indriana (2008), kelebihan media *pop up book* adalah memudahkan dan mempercepat pemahaman terhadap pesan yang disampaikan, dilengkapi dengan warna sehingga lebih menarik. Selain kelebihan *pop up book*, ada juga kekurangannya yaitu pembuatan dan proses pengerjaan media *pop up book* memakan waktu lama. Pengolahan bahan membutuhkan waktu lama dan mudah rusak bila menggunakan bahan kertas berkualitas rendah. *Pop up book* juga memiliki kekurangan dikarenakan produksinya memerlukan keahlian khusus.

Teknik pembuatan *pop up book* diantaranya, (1)*Lift the flap* teknik ini dilakukan dengan cara ditumpuk atau disusun kertas, kemudian mengunci satu sisi tumpukan kertas dan menyisakan sebagian besar kertas agar bisa dibuka dan ditutup. (2)*V-Folding*, teknik *V-Folding* membagi atau melipat kertas menjadi dua pada bagian tengah kemudian pada ujung sisi bawah dilipat kebelakang dan sisi tengah membentuk sudut tajam. (3)*Internal Stand*, teknik ini dilakukan dengan melipat kertas menjadi dua sama bagian, lalu pada sisi yang dilipat digunting sejajar membentuk pola balok. (4)*Rotary*, teknik yang dapat diputar, satu bagian dapat difungsikan sebagai isi dan satu lainnya berfungsi sebagai penutup dilubangi sesuai bagian isi yang akan ditampilkan. (5)*Mouth*, teknik ini dilakukan dengan melipat kertas menjadi dua bagian secara rata, lalu pada sisi hasil lipatan dilipat ulang searah horizontal menjadi bentuk setengah sudut persegi. (6)*Parallel Slide*, teknik ini menampilkan bentuk yang dapat ditarik dan didorong contohnya kertas geser untuk memvisualkan gerakan dan gambar baru.



Gambar 2. *Lift the flap*

(Sumber : <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>)

Prinsip Seni

Prinsip seni rupa merupakan pendukung unsur pada sebuah karya sehingga karya tersebut memiliki nilai seni, berikut merupakan prinsip-prinsip seni rupa yaitu : (1)*Unity* (kesatuan) merupakan perpaduan prinsip yang mendukung bagaimana unsur-unsur seni rupa bekerjasama untuk menciptakan komposisi yang indah dan juga menarik. kesatuan inilah yang memberikan nilai estetis dalam sebuah karya seni. (2)*Harmonis* (keselarasan), dalam menciptakan keindahan, keselarasan berkaitan dengan kedekatan berbagai unsur, antara lain pencahayaan, warna dan bentuk. Sebuah karya seni hanya dapat dikatakan indah dan bernilai estetis jika komponen-komponennya

dipadukan dan selaras. (3)*Kontras* (penekanan) merupakan ide dibalik kesan perbedaan antara dua unsur yang berseberangan dan bersebelahan. Sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik jika diberikan perbedaan warna, ukuran serta bentuknya agar lebih bervariasi. Penekanan akan menjadikan karya seni tidak monoton. (4)*Rhythm* (irama) merupakan prinsip yang menjadi dasar pengulangan teratur atau lebih dari satu unsur. Variasi warna, bentuk dan garis dapat digunakan untuk pengulangan unsur seni rupa. Pengulangan tersebut bila dilakukan secara variasi yang menghasilkan irama harmonis dan meningkatkan estetika karya seni. (5)*Gradasi* merupakan susunan warna pada tingkat tertentu. Saat membuat karikatur, mozaik, lukisan, dan karya seni lainnya biasanya sering menggunakan gradasi. Gradasi mampu menghidupkan karya. (6)*Proporsi* (Kesebandingan) merupakan prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian bentuk yang digunakan untuk menciptakan karya seni rupa. Misalnya, pelukis harus menyesuaikan ukuran organ tubuh manusia pada saat menggambar manusia. (7)*Komposisi* merupakan prinsip mendasar dalam keindahan karya seni. Komposisi adalah susunan unsur seni rupa yang penataannya teratur, menarik, dan serasi. (8)*Balance* (keseimbangan) merupakan prinsip yang memberikan kesan pada penataan unsur seni rupa. Penikmat seni akan tertarik pada karya seni yang komponen-komponennya disusun sedemikian rupa mengikuti prinsip keseimbangan.

Aplikasi *CorelDRAW*

CorelDRAW adalah perangkat lunak pengolahan grafis yang berfungsi guna membantu pekerjaan *designer* dalam berbagai bidang seperti ilustrasi tipografi, desain grafis dan lainnya. *Software* ini dikembangkan *Corel Corporation*, perusahaan yang terletak di Ottawa, Kanada. Dikutip dari situs web resminya, *CorelDRAW* membantu kurang lebih 90 juta pekerja menjadi lebih kreatif dan produktif melalui produk mereka. *CorelDRAW* berdiri pada 1985 seiring berjalannya waktu, sampai sekarang *CorelDRAW* terus mengalami perkembangan dan peningkatan, tetapi tetap setia pada visi awalnya sebagai perangkat lunak desain grafis yang kuat dan intuitif untuk pengguna *PC*.

Kegunaan dan fungsi *CorelDRAW* dapat dipakai untuk mendesain logo perusahaan, situs web, toko, atau tempat usaha lainnya membutuhkan logo untuk mewakili identitas kebanggaannya. Mendesain sampul buku, brosur, poster, dan undangan., melalui *CorelDRAW*, kita dapat membuat desain yang menarik karena dapat menggunakan berbagai jenis font dan bermacam-macam warna sesuai kebutuhan. Menggambar kartun dan ilustrasi, dengan garis dan

kurva yang biasanya dapat dijadikan karakter dalam komik.

Kelebihan dan kekurangan *CorelDRAW* yakni terdapat banyak tool yang tersedia di *CorelDRAW* dan masing-masing mempunyai kegunaan tersendiri. Efek, pengeditan, dan selection merupakan beberapa *tool* pada *CorelDRAW*. Maka, pengguna *CorelDRAW* tidak akan kesulitan membuat gambar yang menarik secara visual. Keunggulan lain yaitu memiliki resolusi tinggi yang mendukung resolusi gambar besar dalam ukuran mm, cm, inci dan km. Oleh karena itu, dapat dimanfaatkan untuk mencetak gambar dalam skala besar. Selain kelebihan, *CorelDRAW* memiliki kekurangan yakni Pertama, ukuran file *CorelDRAW* yang besar, aplikasi ini membutuhkan PC dengan spesifikasi mumpuni dan sektor RAM yang tinggi. Kedua, sulit jika ingin membuat tabel di *CorelDRAW*. Ketiga, *Color Space* perlu diperbaiki, keakuratan warna palet yang disediakan adalah masalah utama yang dihadapi desainer grafis saat menggunakan *CorelDRAW*. Hasil cetakan seringkali tidak sesuai dengan warna yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal pertama yang dilakukan peneliti mengumpulkan materi dengan membaca buku dan jurnal juga melakukan penelusuran *online*. Kedua, peneliti mencari referensi tentang teknik pembuatan *pop up book* melalui google maupun youtube. Ketiga, mendesain gambar *pop up book* dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW2020*. Setelah desain gambar *pop up book* jadi kemudian peneliti mencetak desain gambar pada kertas *art paper*. Kelima, merangkai bentuk jadi *pop up book* yang kemudian divalidasi kepada ahli media dan ahli materi. Terakhir peneliti melakukan uji coba terbatas menggunakan 5 sampel Remaja Masjid Jami’ Ki Buyut Langkay. responden untuk mengetahui kelayakan *pop up book*.



Gambar 3. Konsep Pembuatan *Pop up book*
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)

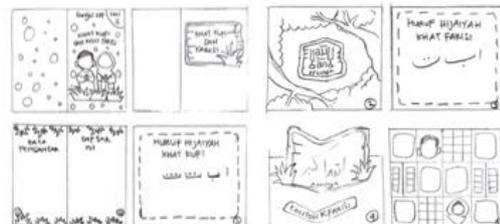
Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk yaitu *pop up book*. Proses pengembangan *pop up book* sebagai media pengenalan jenis *khat* ini berisi tujuh langkah

berpedoman pada model pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi peneliti yakni : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi desain, uji coba terbatas.

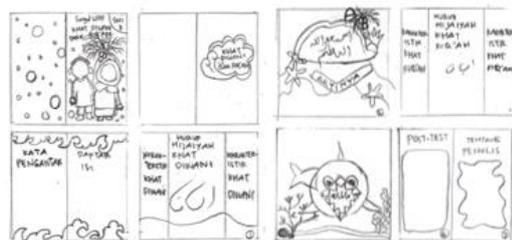
Proses pengembangan media *pop up book* jenis *khat* dimulai pada 19 Oktober sampai 28 Desember 2023, pengembangan *pop up book* tersebut menghasilkan tiga seri buku; seri pertama berisi penjelasan mengenai *khat naskhi* dan *khat tsuluts*, seri kedua tentang *khat kufi* dan *khat farisi*, seri ketiga membahas *khat diwani* dan *riq’ah*. Proses perancangan sketsa disini merupakan bentuk sederhana dari visualisasi media *pop up book* ini. Sketsa dibuat secara manual dengan alat tulis yaitu pensil yang kemudian di tebali menggunakan pena.



Gambar 4. Sketsa *Pop up book* Jenis *Khat* Seri 1
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)



Gambar 5. Sketsa *Pop up book* Jenis *Khat* Seri 2
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)



Gambar 6. Sketsa *Pop up book* Jenis *Khat* Seri 3
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)

Pembuatan desain *pop up book* pengenalan jenis *khat* ini menggunakan aplikasi *CorelDRAW2020*, kemudian dicetak berupa lembaran pada kertas *art paper* ukuran A3+ dengan ketebalan 150 gram, halaman *cover* dan 260 gram untuk halaman isi, saat proses cetak pola disusun secara acak. Penyusunan buku ini membutuhkan alat dan bahan seperti gunting, *cutter*, penggaris, lakban, *double tape*, *double tape foam* dan kertas *yellow board* ukuran A5 dengan ketebalan 2 mm.

Setelah desain tercetak, kemudian akan dipotong menurut polanya menggunakan gunting jika pola tidak beraturan, namun jika pola beraturan seperti pada desain background akan dipotong menggunakan penggaris dan *cutter*. Kemudian jika pola sudah terpotong semua dilanjutkan untuk menyusun dengan cara menempelkan menggunakan *double tape* sesuai seri buku tersebut. Bagian *cover* menggunakan kertas *yellow board* didalamnya agar terlihat kokoh. *Pop up book* ini menggunakan beberapa teknik diantaranya teknik *Lift the flap*, teknik *V-Folding*, teknik *Internal stand* dan teknik *Mouth*.

Hasil jadi *pop up book* pengenalan jenis *khat* berukuran A5 namun awal cetaknya menggunakan ukuran a3+ yang di potong menjadi ukuran A4 kemudian di lipat menjadi 2 maka terbentuklah buku ukuran A5.



Gambar 7. Hasil Jadi *Pop up book* Jenis *Khat*
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)

Penilaian media *pop up book* pengenalan jenis *khat* yang dikembangkan untuk mendapatkan saran dan kritik guna meningkatkan kualitas produk ini. Validasi produk dilakukan oleh ahli media yaitu Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd. dilakukan pada tanggal 29 Desember 2023 dan dapat diambil tanggal 2 Januari 2024. dan ahli materi Lathiifatuzzahroh, S.Pd. dilakukan pada tanggal 4 Januari 2024. Hasil validasi ahli media

diperoleh jumlah nilai sebesar 71 dengan presentase nilai 94,6% dan hasil validasi ahli materi diperoleh jumlah nilai sebesar 42 dengan presentase nilai 84% yang menunjukkan bahwa *pop up book* ini sudah sangat layak.

Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 7 Januari 2024 terhadap remaja masjid yang bertempat di Masjid Jami' Ki Buyut Langkay, Dusun Gampang, Desa Sumbertebu, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan 5 remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay, remaja masjid yang dipilih yaitu berusia 12-17 tahun dengan rincian nama sebagai berikut;

Tabel 1. Rincian Nama Responden

No	Nama	Umur
1	Assyafaril K. F.	17 Tahun
2	Dwi Nuraini Maulidah	14 Tahun
3	Fairus Isma F.	14 Tahun
4	Fera Nur Anggraini	15 Tahun
5	Velita Putri F.	13 Tahun

Penelitian berlangsung kurang lebih 2 jam mulai pukul 09.15–11.15 WIB. Langkah pertama dimulai dengan mengerjakan *pre-test*, kemudian peneliti menerangkan jenis-jenis *khat* yang ada pada *pop up book* tersebut kepada remaja masjid, setelah itu dilanjut pemahaman mandiri dengan melihat serta memahami isi buku *pop up book* yang sudah dikembangkan, terakhir mereka mengerjakan *post-test* guna mengetahui tingkat pemahaman mereka setelah menggunakan *pop up book* pengenalan jenis *khat* ini. Peneliti juga menyebarkan angket kepada masing-masing remaja masjid tersebut guna mengetahui kelayakan media *pop up book* pengenalan jenis *khat*.



Gambar 8. Pengenalan Media *Pop up book* Jenis *Khat*
(Sumber: Dokumentasi Surojul Ummah, 2024)

Peneliti memberikan soal *pre-test* dengan dua pertanyaan essay untuk mengetahui pemahaman mereka mengenai seni *khat* dan jenisnya. Kemudian remaja masjid diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan soal *pre-test*. Sedangkan untuk soal *post-test* peneliti memberikan enam pertanyaan menggunakan model soal menjodohkan untuk mengetahui pemahaman remaja masjid mengenai jenis- jenis *khat* setelah dijelaskan dan dipelajari. Remaja masjid diberikan waktu untuk mengerjakan soal *post-test* sebanyak 20 menit. Dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan diperoleh perbandingan sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Assyafaril K. F.	60	100
2	Dwi Nuraini Maulidah	50	100
3	Fairus Isma F.	50	80
4	Fera Nur Anggraini	50	80
5	Velita Putri F.	50	100
Rata-rata nilai		52	92

Berdasarkan tabel perbandingan diatas dapat diketahui rata -rata nilai *pre-test* adalah 52 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 60, dan rata-rata nilai *post-test* adalah 92 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 sehingga disimpulkan bahwa *pop up book* pengenalan jenis *khat* dapat menambah pengetahuan dan minat belajar remaja pada seni *khat*.

Pop up book pengenalan jenis *khat* ini memiliki kekurangan yakni hanya menampilkan 6 *khat* saja padahal kalau diperluas lagi masih banyak jenis *khat* yang lain dan hanya sampai tahap pengenalan yang ditujukan untuk rentang usia 12-17 tahun, peneliti berharap dipenelitian selanjutnya ada yang melanjutkan seri *pop up book* ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti telah menghasilkan produk *pop up book* untuk media pengenalan jenis *khat* melalui tahapan analisis potensi dan masalah, desain produk, pengumpulan data, pembuatan produk jadi, validasi produk, revisi desain dan uji coba

terbatas produk. Konsep pembuatan *pop up book* diantaranya mengumpulkan isi dan materi, mencari referensi tentang teknik pembuatan *pop up book*, mendesain gambar *pop up book*, mencetak gambar, kemudian merangkai bentuk jadi *pop up book* yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, terakhir peneliti melakukan uji coba terbatas. Proses pengembangan *pop up book* ini di desain menggunakan aplikasi *CoreIDRAW2020* dan dicetak menggunakan kertas *art paper* yang kemudian disusun menggunakan teknik *lift the flap*, teknik *v-folding*, teknik *internal stand* dan teknik *mouth*. Hasil jadi *pop up book* pengenalan jenis *khat* berukuran A5 yang terdiri dari 3 seri yakni seri pertama berisi *khat naskhi* dan *khat tsuluts*, seri kedua berisi *khat farisi* dan *khat kufi*, seri ketiga berisi *khat diwani* dan *riq'ah* buku tersebut dikembangkan untuk mengenalkan jenis-jenis *khat* kepada Remaja Masjid Jami' Ki Buyut Langkay. Tahap validasi *pop up book* dilakukan guna mendapatkan saran dan kritik untuk meningkatkan kualitas produk. Penilaian ahli media menunjukkan 94,6% dan ahli materi 84%, yang keduanya menunjukkan hasil yang valid dan layak. Uji coba terbatas yang dilakukan kepada 5 remaja masjid ini melalui 4 tahapan *pre-test*, penjelasan isi materi, belajar mandiri, dan *post-test*. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 52 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 92 sehingga menunjukkan peningkatan pengetahuan remaja masjid tentang jenis-jenis *khat*.

Saran penelitian ini yakni peneliti sadar bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, maka peneliti memberikan saran bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan lebih luas dikarenakan *pop up book* ini hanya mencakup enam jenis *khat* dan hanya sampai tahap pengenalan saja, diharapkan dapat mencakup lebih luas lagi jenis *khat* dan bisa melanjutkan tahapan dari penelitian ini. *Pop up book* ini juga dibatasi usia, mulai usia 12-17 tahun, kedepannya juga diharapkan ada pengembangan dengan usia yang berbeda sehingga dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya. Kepada para remaja masjid diharapkan dapat memperkenalkan seni *khat* lebih luas lagi dan juga dapat digunakan untuk menyelenggarakan perlombaan yang berhubungan dengan seni *khat*. Selanjutnya untuk

pembaca apabila menemukan adanya kesalahan dalam penelitian ini, sepenuhnya merupakan kesalahan peneliti. Oleh karena itu, kami berharap para pembaca dapat melengkapi referensi yang berhubungan dengan penelitian ini..

REFERENSI

- Afifi, F. S. (2002). *Cara Mengajar Kaligrafi (Pedoman Guru), Penerjemah D.Sirojuddin*. Jakarta: Darul Ulum Press.
- Aisyah, A. M. (2018). *Pengembangan Media Pop Up Box pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Aprilia, W., Ichsan, Y., Rahma, T. A., & Zaki, M. (2022, April 2). Penggunaan Seni Rupa Kaligrafi dalam Pendidikan Islam. *Ta'lim Diniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2, 141-143.
- Asrianita, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop up book Terintegrasi Ayat Al-Qur'an pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan Kelas VII di SMP Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh*. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Astutik, W. (2020). *Pengembangan Minat dan Bakat Seni Kaligrafi Peserta Didik melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Kaligrafi di MI NU Tarbiyatul Banatil Islamiyah Klumpit Gebog Kudus*. Kudus: Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Dzuanda. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatokaca". *Library ITS*.
- Fandy. (2021). *Pengertian CorelDRAW: Fungsi, dan Kelebihannya dalam Dunia Desain*. diunduh pada Tanggal 12 Januari 2023, Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/coreldraw-pengertian-fungsi-dan-kelebihannya/#>
- Imuzaki. (2019, Maret 5). *Manfaat dan Peranan Kaligrafi Islam*. diunduh pada Tanggal 15 Januari 2023, Retrieved from imuzaki: <https://www.imuzaki.com/2019/03/manfaat-dan-peranan-kaligrafi-islam.html>
- Nabilah, K. (2021, Desember 16). *Mengenal Daftar Menu & Ikon Aplikasi Corel Draw beserta Fungsinya*. diunduh pada Tanggal 12 Januari 2023, Retrieved from tirtoid: <https://tirtoid.id/mengenal-daftar-menu-ikon-aplikasi-corel-draw-beserta-fungsinya-gmkG>
- Nurrita, T. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3, 173-174.
- Nurwahidah, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an pada Materi Suhu dan Perubahannya*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nuzula, A. F. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Khat terhadap Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Sekolah Kaligrafi Al-Qur'an (SAKAL) Jombang*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Pramesti, J. (2015, September). Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*.
- Rahmadani, F., Ananta, A., & Bermana, A. L. (2022). Perancangan Buku Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah. *Jurnal VCode*, 2, 24.
- Rahmawati, W. (2015). *Pengembangan Media Pop-up Book pada Tema Air, Bumi, dan Matahari Kelas II Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Safari. (2020, 11 16). *COREL DRAW: Pengertian, Fungsi, Kegunaan & Versi Corel Draw*. diunduh pada Tanggal 13 Januari 2023, Retrieved from smkmudatangerang: <http://smkmudatangerang.sch.id/index.php?id=artikel&kode=27>
- Sirojuddin A. R. (2014, Januari). Peta Perkembangan Kaligrafi Islam di Indonesia. *Al-Turās*, XX, 222-223.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.