



**PERANCANGAN BUKU *POP-UP CERITA RAKYAT***

**BLEDHUG KUWU**

**PROYEK STUDI**

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

**Aditya Dewa Kusuma**

**2450407038**

**Jurusan Seni Rupa**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2013**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

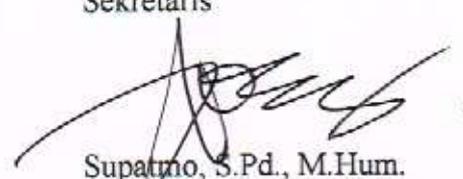
Tanggal : 19 Agustus 2013

### Panitia Ujian Proyek Studi

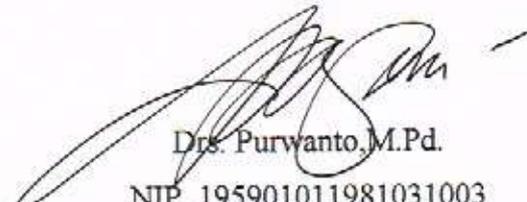


  
Ketua  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.  
NIP. 196008031989011001

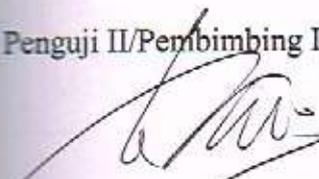
Sekretaris

  
Supatno, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 196803071999031001

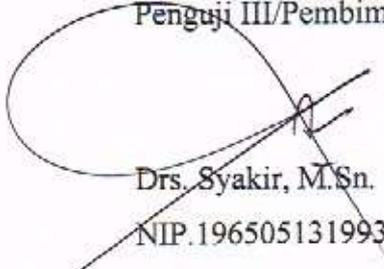
Penguji I

  
Drs. Purwanto, M.Pd.  
NIP. 195901011981031003

Penguji II/Pembimbing II

  
Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds.  
NIP.198302272006042001

Penguji III/Pembimbing I

  
Drs. Syakir, M.Sn.  
NIP.196505131993031003

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Dewa Kusuma

NIM : 2450407038

Prodi/Jurusan : Seni Rupa (Konsentrasi Desain Komunikasi Visual  
S1) / Seni Rupa

Menyatakan bahwa proyek studi yang saya buat berjudul Perancangan Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Agustus 2013

Aditya Dewa Kusuma

2450407038

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*Tugas kita bukanlah untuk berhasil.*

*Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.*

(Aditya Dewa Kusuma)

### **Persembahan :**

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunianya, proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu
2. Universitas Negeri Semarang

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini. Untuk penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan penulis dapat kuliah di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin penelitian.
3. Drs. Syafii, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah menyetujui proses pembuatan proyek studi ini.
4. Drs. Syakir, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dalam membimbing proyek studi ini.
5. Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds., Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dalam memberikan bimbingan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas limpahan ilmu yang diberikan.
7. Bapak, Ibu, kakak-adikku, kekasihku tercinta yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.

Penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih dan berharap semoga karya proyek studi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, 19 Agustus 2013

Penulis

## SARI

Dewa, Aditya. 2013. *Perancangan Buku Pop-up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Syakir, M.Sn., Pembimbing II. Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds.

**Kata Kunci:** Perancangan, buku *Pop-up*, Cerita Rakyat, Ilustrasi.

Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang dihasilkan pada setiap daerah. Salah satunya di Kabupaten Grobogan yaitu, terdapat sebuah obyek wisata “Bledhug Kuwu” di desa Kuwu. Dalam hal ini penulis berupaya untuk membuat buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu buku *Pop-up* dengan harapan dapat menjadi masukan atau kebijakan agar objek wisata Bledhug Kuwu mendapat diperhatikan lebih intens oleh pemerintah terkait maupun masyarakat luas. Pemakaian teknik *Pop-up* ditujukan untuk membuat ilustrasi dalam cerita bergambar agar lebih menarik karena dapat menampilkan tampilan tiga dimensi dan unsur gerak. Tujuan dari pembuatan proyek studi ini adalah melakukan perancangan buku berupa buku *Pop-up* cerita rakyat Bledhug Kuwu.

Dalam berkarya penulis melakukan observasi terlebih dahulu untuk menemukan kosep karya yang sesuai dengan cerita aslinya. Penulis menggunakan teknik manual dan komputeris sedangkan media yang digunakan adalah media cat air, pensil 2b, kertas manila dan linen. Kemudian hasil gambar *discan* untuk dipindah menjadi format JPEG agar dapat diolah ke proses editing. Hasil editing kemudian di cetak ke ketas ivory 230 gram dengan ukuran A3, selanjutnya melakukan pemotongan dan perakitan objek *Pop-up*nya. Apabila tahapan perakitan selesai selanjutnya menuju ke proses penjilitan dan finising untuk merevisi, serta memastikan karya tersebut layak untuk dipamerkan atau tidak.

Di sini penulis telah berhasil menyajikan sebuah buku *Pop-up* cerita rakyat Bledhug Kuwu yang berisikan sebelas lembar halaman dengan tampilan *Pop-up* tiga dimensi dan kinetik beserta cover depan serta cover belakang.

Penulis menyarankan kepada ilustrator, diharapkan agar dapat lebih kreatif dan berinovasi dalam, menghasilkan buku *Pop-up* dengan memanfaatkan cerita rakyat nusantara sebagai tema. Bagi pembaca, dapat mengambil nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita terjadinya Bledhug Kuwu dan juga dapat dijadikan sebagai media pengetahuan dan menambah wawasan budaya sehingga menumbuhkan rasa tertarik untuk datang mengunjungi objek wisata Bledhug Kuwu.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
SARI .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	2
1.1.3 Tujuan Pembuatan Karya .....	4
1.1.4 Manfaat Pembuatan Karya .....	4
BAB II KONSEP BERKARYA .....	5
2.1 Desain .....	5
2.1.1 Pengertian Desain .....	5
2.1.2 Pengertian Desain Desain komunikasi Visual .....	5
2.1.3 Fungsi Dasar dalam Desain komunikasi Visual .....	6
2.1.4 Pengertian Buku <i>Pop-up</i> .....	7
2.1.5 Jenis-jenis Teknik <i>Pop-up</i> .....	9
2.1.6 Perkembangan Gaya <i>Pop-up</i> .....	11
2.1.7 Unsur Dalam Karya Desain Ilustrasi Buku <i>Pop-Up</i> .....	11
2.1.8 Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan Desain Ilustrasi Buku <i>Pop-Up</i> .....	15
2.2 Cerita Rakyat Terjadinya Bledhug Kuwu .....	16
BAB III METODE BERKARYA .....	20
3.1 Pelaksanaan Berkarya .....	20
3.2 Media Berkarya .....	20
3.2.1 Alat .....	21
3.3.1 Bahan .....	22
3.4 Proses Berkarya .....	23
3.4.1 Praproduksi .....	23
3.5.1 Produksi .....	24
3.6.1 Pascaproduksi .....	30



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

#### **1.1.1 Alasan Pemilihan Tema**

Ide awal topik penelitian ini berangkat dari besarnya minat penulis terhadap kajian mengenai objek wisata terjadinya Bledhug Kuwu yang ada di Jawa tengah tepatnya di Kabupaten Grobogan, desa Kuwu. Objek wisata Bledhug Kuwu adalah tentang asal mula terciptanya kubangan lumpur yang luas dan meletup-letup. Objek wisata tersebut menyuguhkan keunikan tersendiri serta memberikan banyak manfaat bagi daerah Kabupaten Grobogan dan masyarakat sekitar. Sebagai contoh, untuk pemerintah daerah dapat menambah pemasukan pendapatan, memberikan lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar, menambah pengetahuan atau wawasan bagi pengunjung, sebagai tempat rekreasi, dan masih banyak lagi manfaat yang dapat diperoleh. Namun karena kurangnya publikasi dan perhatian dari pemerintah terkait objek wisata Bleduk Kuwu tidak terawat dan terabaikan. Hal tersebut dapat dilihat dari segi fasilitas dan sarana prasarana objek wisata yang tidak memadai. Bledhug Kuwu sesungguhnya memiliki cerita rakyat yang mengandung pesan moral tentang keberanian, pengorbanan, janji yang tentunya dapat dijadikan sebagai suri tauladan baik bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Akan tetapi cerita tersebut banyak dilupakan, sehingga rasa kebanggaan akan memiliki cerita Bledhug Kuwu oleh masyarakat sekitar maupun masyarakat di kabupaten Grobogan mulai hilang.

Dengan demikian penulis berupaya untuk membuat buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu dengan harapan dapat menjadi media untuk menghidupkan dan mempopulerkan kembali cerita rakyat Bledhug Kuwu bagi masyarakat di sekitar Purwodadi, maupun masyarakat keseluruhan pada umumnya. Sekiranya Bledhug Kuwu mendapat diperhatikan lebih intens oleh pemerintah terkait maupun masyarakat luas.

### **1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Pemakaian teknik *Pop-up* ditujukan untuk membuat ilustrasi dalam cerita bergambar agar lebih menarik. Ilustrasi ada bermacam-macam, salah satunya dibantu dengan gaya *Pop-up*. Buku *Pop-up* adalah buku yang dibuat dengan seni, kerajinan tiga dimensi dan kinetik yaitu kumpulan potong-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti dengan gerakan dari elemen gambar seperti pintu terbuka yang dapat digerakkan dengan cara membuka atau menarik halaman.

Buku *Pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau gerak kinetik dan berunsur tiga dimensi. Buku *Pop-up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, kadang juga terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser sehingga bagian tersebut dapat berubah posisi (Sabuda, 15 Agustus 2012).

Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat memberikan ketakjuban ketika halamannya dibuka. Jenis cerita yang disampaikan dalam buku *Pop-up* bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga

cerita imajinatif seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda dan sebagainya. Jenis buku seperti ini sangatlah sedikit beredar di masyarakat, walaupun ada sebagian besar adalah merupakan buku impor. Sedangkan buku lokal dapat dihitung dengan jari. Perhatian pasar terhadap buku jenis ini sebenarnya juga cukup baik. Walaupun harga yang ditawarkan tidaklah murah namun ini tidak membuat pasar buku jenis ini sepi.

Untuk itu, penulis terpacu untuk menghasilkan karya yang berjudul “Perancangan Buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu”, karya tersebut nantinya dapat memberikan pengetahuan kepada anak sekolah agar dapat mengetahui asal mula cerita rakyat Bledhug Kuwu di daerah Grobogan.

Pemilihan gaya *Pop-up* ini diharapkan agar anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut, sehingga penyerapan akan alur ceritanya lebih mudah dipahami dan dimengerti. Buku *Pop-up* sangat menarik bagi anak, karena di dalamnya terdapat eksplorasi bentuk gambar yang bervariasi baik jenis maupun warna. Pembuatan buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu dapat dijadikan contoh sebuah bentuk buku cerita dengan sajian visual yang menarik dibanding dengan jenis buku lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembuatan buku cerita rakyat Bledhug Kuwu dengan gaya ilustrasi *Pop-up* ini sangat membantu menyampaikan pesan suatu cerita kepada anak-anak, karena media yang dipakai dalam buku ini berupa gambar yang menyajikan unsur tiga dimensi dan gerak kinetik yaitu ketika lipatnya dibuka diiringi dengan gerakan dari komponen-komponen gambar. Hal

ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan terangsang untuk membacanya.

### **1.1.3 Tujuan pembuatan karya**

Pemilihan proyek studi berjudul “Perancangan Buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu” bertujuan untuk :

1. Melakukan perancangan buku berupa buku *Pop-up* cerita rakyat tentang Bledhug Kuwu.

### **1.1.4 Manfaat pembuatan karya**

Manfaat dari pembuatan proyek studi berupa karya seni buku *Pop-up* “Perancangan Buku *Pop-up* cerita Rakyat Bledhug Kuwu” antara lain :

1. Bagi penulis, pembuatan karya ini dapat menambah pengalaman estetis dan meningkatkan kemampuan dalam bidang ilustrasi *Pop-up*.
2. Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, konsentrasi Desain Komunikasi Visual FBS Unnes), menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi *Pop-up*.
3. Bagi pembaca, untuk menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat pelajaran dari kisah Bledhug Kuwu serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap keaneka ragaman cerita rakyat Nusantara.

## **BAB 2**

### **LANDASAN KONSEPTUAL**

#### **2.1 Desain**

##### **2.1.1 Pengertian Desain**

Secara etimologi kata desain berasal dari kata *design* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *school of design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek kerap kali semakna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata ‘desain’ diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan ketrampilan (Sachari & Sunarya, 2002:2). Di awal perkembangannya, istilah desain masih berbaur dengan seni dan kriya. Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan desain dari zaman purba hingga zaman modern dalam prosesnya selalu berkaitan dengan seni dan kriya.

##### **2.1.2 Pengertian Desain Komunikasi Visual**

Menurut Tinarbuko (2009:23), desain komunikasi visual adalah ilmu mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreasi, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menampilkan pesan secara visual, *audio* dan *audio* visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk

informasi komunikasi visual. Perjalanan kreativitasnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis dan komunikatif.

Meurut Yuliastanti (2008:11) desain grafis atau *graphic desing* adalah istilah yang digunakan sebelum adanya istilah desain komunikasi visual. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi perkembangan dunia komunikasi visual serta perannya yang semakin luas, maka digunakan istilah desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial ataupun komersial, dari individu atau kelompok lainnya.

Dari uraian mengenai komunikasi dan visual dapat dipahami bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarnya.

### **2.1.3 Fungsi Dasar dalam Desain komunikasi Visual**

Ada tiga fungsi dasar dalam desain komunikasi visual, menurut Cenadi (1999 : 4) yaitu: desain komunikasi visual sebagai identifikasi adalah sebagai sarana identifikasi, yaitu dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana

asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsen maupun konsumen.

Kemudian desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi sbagai sarana informasi dan instruksi, yaitu bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi, dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan petunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang, waktu dan tempat yang tepat, dan dalam bentuk yang dapat dimengerti, serta dapat dipresentasikan secara logis dan konsisten.

Selanjutnya adalah desain komunikasi visual sebagai presentasi dan promosi sebagai sarana presentasi dan promosi, yaitu untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian secara visual, dan membuat pesan tersebut dapat diingat contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai makna dan mengesankan.

Dari uraian mengenai fungsi dasar dalam desain komunikasi visual yang dipaparkan di atas penulis menerapkan fungsi desain komunikasi visual sebagai presentasi dan promosi ke dalam perancangan buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu.

#### **2.1.4 Pengertian Buku *Pop-up***

Pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku, sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya, banyak sekali manfaat

yang terkandung jika membaca buku, selain menambah pengetahuan juga memberikan kesenangan tersendiri (Lina, 8 April 2012).

*Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *Pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku (Robet, 15 Agustus 2012). Buku *Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *Pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakutkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (Sabuda, 15 Agustus 2012).

*Pop-up* dapat membuat pembaca tertarik dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. Buku *Pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku *Pop-up* dapat penulis simpulkan bahwa, buku *Pop-up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *Pop-up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

### **2.1.5 Jenis-jenis Teknik *Pop-up***

Jika dilihat secara keseluruhan, buku *Pop-up* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku *Pop-up* desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik - teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *Pop-up* tersebut.

Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions* (Sabuda, 15 Agustus 2012) teknik *Pop-up* ada berbagai macam antara lain, diantaranya teknik transformations adalah, *volvelles*, *peepshwo*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya, berikut ini adalah macam-macam teknik *Pop-up*:

#### **2.1.5.1 Transformations**

*Transformations* adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop-up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.

### **2.1.5.2 *Volvelles***

*Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

### **2.1.5.3 *Peepshow***

*Peepshow* atau juga disebut trowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.

### **2.1.5.4 *Carousel***

*Carousel* didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.

### **2.1.5.5 *Box and cylinder***

*Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.

### **2.1.5.6 *Pull tab***

*Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.

### **2.1.6 Perkembangan Gaya *Pop-up***

Dalam perkembangannya, gaya *Pop-up* sudah sangat bervariasi penggunaannya tidak hanya sebatas sebagai hiasan dalam kartu ucapan, namun juga sebagai sarana berbagai macam promosi seperti sarana promosi sebuah perusahaan, misalnya saja sebagai *cooperate* sebuah perusahaan, panduan tur, panduan sejarah museum, real estate, restaurant, taman nasional, tempat wisata, dan hotel, serta sebagai kartu pos (Lisha, 12 November 2012). Dari uraian mengenai perkembangan gaya *Pop-up* di atas penulis mencoba menerapkannya ke dalam produk buku cerita rakyat Bledhug Kuwu.

### **2.1.7 Unsur Dalam Karya Desain Ilustrasi Buku *Pop-up***

#### **2.1.7.1 Cover**

Cover adalah tempat dimana judul itu berada, cover buku atau sampul sebuah buku dapat dinilai dari berbagai sudut pandang yang beranekaragam seperti permainan warna-warna yang sesuai dengan konsep buku, pemilihan gambar yang serupa dengan konsep, sampai pemakaian huruf atau tipografi huruf yang harmonis akan membuat tampilan cover buku menjadi lebih menarik (Alex, 10 April 2012). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cover buku yang baik haruslah menggunakan pemilihan gambar, warna-warna, huruf yang sesuai dengan tema atau konsep yang di angkat.

#### **2.1.7.2 Isi**

Isi, yaitu yang berisi bab, sub-bab, yang isinya adalah inti dari buku (Taufik, 9 April 2012). Berikut ini adalah unsur–unsur yang terkandung di dalam sebuah isi

antara lain, tulisan yang dimaksud adalah suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara/symbol. Tulisan bertujuan untuk menyampaikan informasi, walaupun pada saat ini kebanyakan dari kita tidak memahaminya, tapi pada zaman dulu mungkin saja itu merupakan trend yang biasa mereka lihat dan dimengerti. Jadi sama saja, tulisan dari zaman dulu hingga sekarang ditujukan untuk menyampaikan informasi melalui symbol/aksara tertentu yang bisa difahami (Mahendra, Maret 2012).

Selain tulisan juga terdapat unsur gambar yaitu suatu perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang dikomposisikan untuk mencitrakan sesuatu. Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya. Selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau symbol (Bradja, 22 Maret 2012). Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya, selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau symbol (Bradja, 22 Maret 2012). Menurut Sunaryo (2002:5) bahwa unsur gambar merupakan susunan atas bagian-bagian yang membangun terciptanya bentuk-bentuk pada sebuah desain atau karya seni.

Adapun unsur-unsur gambar yang ada sebagai berikut, unsur rupa raut istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata shape dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti

permukaan rata dan tentu batasnya. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9).

Dari segi perwujudannya, menurut Sunaryo (2002:10) raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut yang berkontur garis zig-zag. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan.

Selain unsur rupa raut terdapat unsur rupa warna yaitu adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya, menurut Sunaryo (2002:12). Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi. Helmholtz dan Maxwell tahun 1790 dalam Sunaryo (2002:12-13), mengemukakan teori warna didasarkan pada teori warna cahaya.

Di kelompokkan menjadi tiga, antara lain: (1) warna primer atau warna pokok, merupakan warna yang bebas dari unsur-unsur warna lain, yakni merah, kuning, dan biru; (2) warna sekunder adalah warna hasil pencampuran warna pokok, yakni hijau, jingga, dan ungu; (3) warna tersier merupakan hasil pencampuran yang

mengandung ketiga warna pokok, yakni jingga kekuningan jingga kemerahan, ungu kemerahan, ungu kebiruan, hijau kebiruan, dan hijau kekuningan.

Diantara unsur rupa raut, dan warna adapun unsur rupa yang membentuk gambar yaitu, unsur rupa tekstur. Sunaryo (2002:17) menjelaskan tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Sunaryo menjelaskan, menurut Wong tahun 1972 mengemukakan tiga macam tekstur visual, yakni tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis.

Selain unsur raut, warna, tekstur terdapat unsur rupa gelap terang ialah juga disebut nada, ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Sunaryo juga menjelaskan bahwa unsur rupa gelap terang juga dapat dimanfaatkan antara lain, memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, mengilustrasikan kedalaman ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu.

Setelah unsur rupa raut, warna, gelap terang masih terdapat unsur ruang yaitu unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Kemudian Sunaryo menjelaskan bahwa, ruang dalam desain dwimatra umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang, walaupun dapat dengan bentuk yang lain, bidang itu disebut bidang gambar.

## **2.1.8 Prinsip-Prinsip Dalam Penyusunan Desain Ilustrasi Buku *Pop-up***

Beberapa prinsip dalam penyusunan desain ilustrasi buku *Pop-up* antara lain:

### **2.1.8.1 Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Prinsip keseimbangan diterapkan dalam karya ini sebagai acuan penataan objek gambar dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

### **2.1.8.2 Kombinasi**

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras.

### **2.1.8.3 Kesatuan**

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2003:31). Dalam pembuaatan karya ini prinsip kesatuan di gunakan sebagai pengabungan elemen-elemen yang ada saling mendukung antra gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

## 2.2 Cerita Rakyat Terjadinya Bledhug Kuwu

Menurut Mulyono (1995:12) dalam buku Legenda Terjadinya Bledhug Kuwu, Alkisah pada sebuah kerajaan Medang Kamulan hiduplah seorang raja yang sangat kejam, dan angkara murka bernama Dewata Cengkar. Dia mempunyai kegemaran yang tidak lazim yakni menyantap daging manusia, sehingga rakyatnya dilanda rasa cemas dan ketakutan karena sudah banyak rakyatnya yang dijadikan santapan sang raja.

Aji Saka merupakan petapa dari negeri seberang, mendengar kabar tentang rakyat Medang Kamulan yang sedang dilanda kesusahan. Aji saka bersama pengikutnya pergi berlayar ke Pulau Jawa dan menuju ke kerajaan Medang Kamulan.

Sesampainya di Kerajaan Medang Kamulan Aji Saka singgah ditempat Mbok Rondho, dia adalah seorang janda tua miskin yang tinggal berdua bersama anak gadisnya yang bernama Roro Cangkek. Disinilah Aji Saka kemudian menaruh hati kepada Roro Cangkek.

Tanpa disangka pasukan kerajaan Medang Kamulan sudah mengintai di sekeliling rumah hendak menangkap Roro Cangkek untuk di jadikan santapan Dewata Cengkar. Mengetahui hal tersebut Aji Saka kemudian keluar menghadapi pasukan Dewata Cengkar dan menyerahkan diri untuk dijadikan santapan Dewata Cengkar sebagai ganti dari Roro Cangkek. Mendengar hal ini Roro Cangkek tersentuh hatinya.

Sampai di Kerajaan Medang Kamulan, Aji Saka mengaku siap dijadikan santapan namun dengan syarat Dewata Cengkar harus memberikan tanah

sepanjang kain sorban yang dipakai Aji Saka. Mendengar hal itu Dewata Cengkar tertawa terbahak-bahak dan menyetujui persyaratan tersebut.

Kemudian, Aji Saka mempersilahkan Dewata Cengkar untuk menarik kain sorban yang dikenakan di atas kepalanya. Namun tanpa disangka kain sorban yang ditarik Dewata Cengkar terus memanjang hingga menutupi seluruh Kerajaan Medang Kamulan. Di saat seperti ini Dewata Cengkar baru menyadari yang dihadapinya bukan orang sembarangan, namun Dewata Cengkar tidak kuasa berhenti menarik sorban tersebut. Ketika Dewata Cengkar sudah berada di tepi Laut Selatan, Aji Saka menghempaskan tali sorbannya dan terjatuhlah Dewata Cengkar ke dalam Laut Selatan dan berubah menjadi Buaya Putih.

Rakyat Medang Kamulan akhirnya terbebas dari belenggu tirani Dewata Cengkar dan mengangkat Aji Saka menjadi raja kerajaan Medang Kamulan. Setelah beberapa lama kemudian Aji Saka berkunjung ke rumah Mbok Rondho, namun saat hendak masuk ke rumah ia melihat Roro Cangkek lari hanya mengenakan kain basah karena selesai mandi, tanpa sadar Aji Saka meneteskan air kama yang kemudian di makan oleh ayam jago milik Roro Cangkek.

Tidak lama berselang ayam jago tersebut bertelur seperti layaknya ayam betina. Melihat kejadian aneh tersebut Roro Cangkek memberitahukan kepada ibunya, menurut orang jaman dahulu jika ayam jago bertelur dan telurnya diletakkan di lumbung padi niscaya padi tersebut tidak akan cepat habis.

Waktu terus berlalu dan apa yang dikatakan ternyata benar, lumbung padi milik Roro Cangkek tidak cepat habis dan bahkan terus bertambah banyak hingga lumbung padi tersebut sudah tidak muat lagi. Melihat kejadian aneh ini Roro

Cangkek penasaran dan memeriksa apa yang sebenarnya ada di dalam lumbung padi tersebut. Belum sampai memeriksa, Roro Cangkek dikejutkan oleh seekor Ular Raksasa yang keluar dari lumbung padi. Ular tersebut kemudian menghampiri Roro Cangkek, dengan tubuh gemetar Roro Cangkek lari sekuat tenaga meminta bantuan.

Dengan kejadian ini seluruh desa dibuat gempar, Ular Raksasa kemudian menceritakan kepada penduduk desa bahwa ia berasal dari air kama Aji Saka yang kemudian dimakan oleh ayam jago dan ia tidak bermaksud jahat, ia hanya ingin diakui sebagai anak Aji Saka. Mendengar hal tersebut penduduk Medang Kamulan kemudian memberitahukan bahwa Aji Saka tinggal di istana kerajaan Medang Kamulan dan Ular Raksasa pun pergi mencarinya.

Sampai di istana kerajaan Medang Kamulan, prajurit berteriak ketakutan dan memberitahukan kepada Aji Saka tentang keberadaan Ular Raksasa yang mengaku sebagai anak Aji saka. Mendengar hal itu Aji Saka langsung naik pitam dan menemui ular tersebut. Ular Raksasa menceritakan asal-usul dirinya, namun Aji Saka menolak mempercayai perkataan Ular Raksasa tersebut dan menyuruhnya segera pergi dari istana jika tidak maka akan dibunuh.

Dengan sabar Ular Raksasa terus meyakinkan Aji Saka bahwa dirinya merupakan anaknya. Melihat kesungguhan hati ular raksasa tersebut Aji Saka kemudian mau mengakuinya sebagai anak, namun dengan syarat harus membunuh Dewata Cengkar yang merupakan musuh bebuyutanya yang kini menjadi Buaya Putih. Melalui bawah tanah Ular Raksasa kemudian pergi ke Laut Selatan menemui Dewata Cengkar yang telah menjelma menjadi Buaya Putih dan

hendak membunuhnya. Buaya Putih yang belum siap dibuat tidak berdaya dan terjadilah pertarungan hebat di Laut Selatan, Ular Raksasa membelit seluruh tubuh Buaya Putih hingga mati.

Selesai mengalahkan Buaya Putih, Ular Raksasa menuju ke kerajaan Medang Kamulan melalui dalam bawah tanah, setelah beberapa lama ia merasa sudah sampai di kerajaan Medang Kamulan, kemudian ia muncul ke permukaan namun ternyata belum sampai, ia pun kembali ke bawah tanah lagi dan meneruskan perjalanan ke Medang Kamulan. Tempat kemunculan muncul Ular Raksasa tersebut yang kini dinamakan Bledhug Kuwu dan Aji Saka memberi nama Ular Raksasa tersebut Jaka Linglung.

## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1 Pelaksanaan Berkarya**

Pelaksanaan berkarya dilaksanakan untuk pengumpulan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Pelaksanaan proses berkarya dapat berjalan lebih rinci, terarah dan sistematis, sehingga karya yang diperoleh ini dapat menghasilkan karya yang bagus dan tidak menyimpang dari proses-proses bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi baik itu cerita sejarahnya ataupun dalam pembuatan bukunya. Metode berkarya di dalam berkarya ini terdiri dari media berkarya dan proses berkarya.

#### **3.2 Media Berkarya**

Dalam dunia desain ilustrasi buku *Pop-up* saat ini sudah sangat pesat, dikarenakan adanya perkembangan teknologi. Dimana cara merancang, menggambar dan mewarnai banyak dilakukan dengan perangkat yang dihasilkan dari perkembangan teknologi. Sebelum adanya komputer dan perangkat yang memudahkan orang membuat desain, mereka membuatnya secara manual. Semua ini sudah berubah, karena semua bisa dilakukan dengan teknologi komputer, dengan tambahan *software* yang dirancang untuk memudahkan pekerjaan seorang desainer atau ilustrator. Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya.

### **3.2.1 Alat**

Alat tulis yang digunakan dalam proses pembuatan karya desain proyek studi ini antara lain adalah:

### **3.2.2 Alat tulis**

Alat tulis yang digunakan dalam pembuatan karya ini, menggunakan pensil, penghapus, pengaris, jangka, bolpen, drawing pen black merk SNOWMAN, spidol merk SNOWMAN permanen, cat air, kuas, palet, gunting dan *cutter*, sertalem (*double tip*).

### **3.2.3 Printer Scan**

*Printer Scan* yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah merk EPSON STYLUS CX2800. Alat ini digunakan untuk memindahkan hasil dari karya kedalam format *image* agar dapat di olah kedalam proses *editing*.

### **3.2.4 Komputer dan Software Pendukung**

Komputer yang digunakan penulis adalah *Notebook Acer Aspire 4927G*, layar 14 inch, *Procesor intel Centrino–Intel(R) Core(TM) 2 Duo CPU; 2,20 GHz; 2GB RAM; VGA ATI Pen merk Genuius Drv 3.0*.

*Software* yang digunakan dalam menunjang dalam melakukan proses pembuatan editing karya desain proyek studi ini :

*Software* pendukung *Adobe Photoshop CS*

*Adobe Photoshop CS* merupakan salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk melakukan proses *editing* dari hasil *scanning*, dan *proces coloring* (pewarnaan). Hasil dari proses *editing Adobe Photoshop CS* merupakan

sebuah gambar atau *image*, dalam program komputer grafis terdiri dari dua kategori, yaitu *image bitmap* dan *vektor*. *Pixel image* sangatlah perlu diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil kualitas gambar.

Manfaat dari penggunaan *software Adobe Photoshop CS* pada proses desain ilustrasi buku ini adalah untuk memperoleh pencahayaan yang baik, komposisi objek, penyempurnaan warna, penyempurnaan bentuk dan detail pada objek. Selain itu proses ini juga merupakan proses penyempurnaan karya dengan memberikan *outliner* bidang kertas, memberikan nuansa teks atau tulisan cerita keterangan dengan mengatur bidang–bidang sesuai dengan komposisi pada tiap halaman.

### **3.3.1 Bahan**

Bahan yang digunakan dalam proses pembuat karya desain proyek studi ini antara lain:

### **3.3.2 Kertas**

Pembuatan *storyboard*, dan sket untuk halaman pendahuluan menggunakan kertas Manila ukuran A4. Sesuai dengan standarnya, untuk produksi cetak halaman perhalaman, kertas yang digunakan untuk membuat Ilustrasi Buku *Pop-up* adalah kertas *Ivory* 230 gram, karena disini penulis lebih mempertimbangkan kualitas. Cover buku ilustrasi menggunakan finising kertas karton duplek atau jilid standar *hardcover* dan kertas *Ivory* 230 gram.

### **3.3.3 Bahan Perekat**

Lem merk UHU, Isolasi bolak-balik, semua bahan perekat digunakan untuk merekatkan halaman perhalaman dan merekatkan potongan-potongan *Pop-up*

### **3.4 Proses Berkarya**

Dalam berkarya penulis melakukan urutan kerja sebagai berikut:

#### **3.4.1 Praproduksi**

##### **3.4.1.1 Orientasi**

Tahap praproduksi adalah tahap persiapan dan perancangan. Persiapan dititik beratkan pada proses kreatifitas melalui pembentukan ide dasar karya yang akan dibuat. Disini penulis melakukan proses pengumpulan data dengan observasi tentang cerita rakyat Bledhug Kuwu, dari literatur buku cerita objek wisata Bledug Kuwu dan wawancara langsung ke juru kunci objek wisata Bledhug Kuwu. Dari hasil penarikan kesimpulan observasi, penulis memperoleh konsep cara menghadirkan produk desain ilustrasi buku *Pop-up* yang sesuai dengan cerita aslinya dan sararan target audien yang ditujukan untuk audien primer remaja usia 14 tahun sampai 20 tahun sedangkan audien sekunder anak usia 14 tahun sampai 10 tahun.

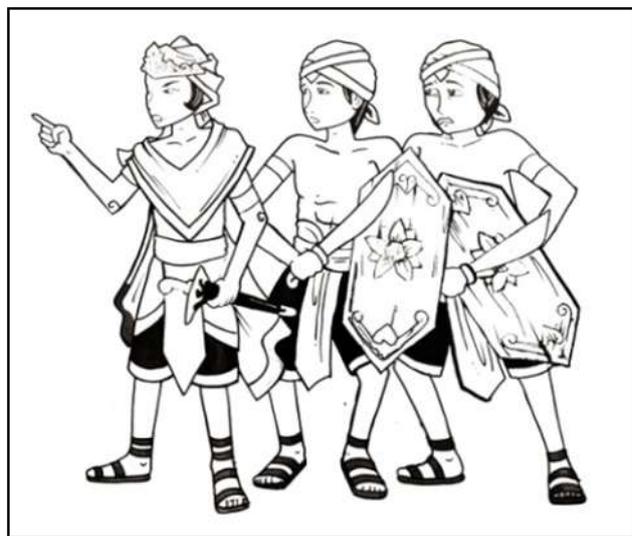
##### **3.4.1.2 Pengolahan dan Penulisan Cerita**

Selanjutnya data yang didapat dari berbagai sumber diolah untuk dijadikan sebuah cerita. Suatu rangkaian produksi buku ilustrasi ataupun buku cerita selalu diawali dengan pembuatan cerita. Cerita yang dibuat mencangkup akan semua informasi tentang gambar yang yang akan ditampilkan dalam desain ilustrasi buku *Pop-up*. Oleh sebab itu cerita menjadi peran penting karena mengatur semua aktivitas produksi. Apabila cerita ini telah memenuhi syarat, maka dilakukan

pengecekan ke lokasi gambar. Pada proses ini tidak lupa mempelajari dan mengamati karakter dari setiap tokoh pada cerita.

### 3.5.1 Produksi

#### 3.5.1.1 Pembuatan Sket



Gambar proses sket

Dalam proses pembuatan sket penulis membuat sket dengan teknik manual menggunakan pensil dan tinta di atas media kertas manila dan *linen* berukuran A4. Sket dari berbagai macam tokoh atau subjek utama akan dibuat terpisah dengan sket background atau *setting* lokasi tempat bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan *Pop-up* atau penataan layout. Untuk sket subjeknya akan digambar lebih besar dari hasil cetak, hal ini dilakukan agar mempermudah proses sket serta mempermudah pendetailan sket agar dapat maksimal serta dapat mengukur *setting* layout dengan tepat.

### 3.5.1.2 Proses Coloring

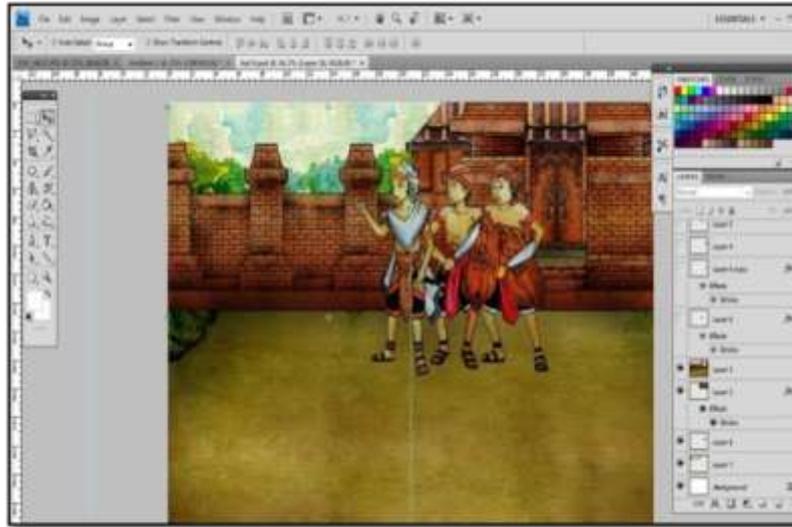


Gambar proses *coloring*

Setelah sket tokoh atau subjek utama dan latar belakang selesai selanjutnya melakukan poses pewarnaan. Pewarnaan ini dilakukan melalui media manual cat air dan media computer. Pada proses pewarnaan secara manual penulis melaku dengan media cat air karena menurut penulis hasil karya dari penggunaan cat air lebih dapat menampilkan kesan artistik.

Setelah proses pewarnaan manual selesai, hasil karya kemudian di *scanning* terlebih dahulu untuk memindahkan hasil karya kedalam format *image* supaya penulis dapat melakukan proses pewarnaan komputeris menggunakan *software Adobe photoshop CS*. Pewarnaan menggunakan *software Adobe photoshop CS* bertujuan untuk memperdetail hasil dari pewarnaan menggunakan media cat air. Warna-warna yang digunakan pun cenderung menggunakan perpaduan Warna-warna analogus panas dan dingin yang bersifat cerah membuat kesan bahwa buku ini memberikan rangsang minat baca terhadap pembaca.

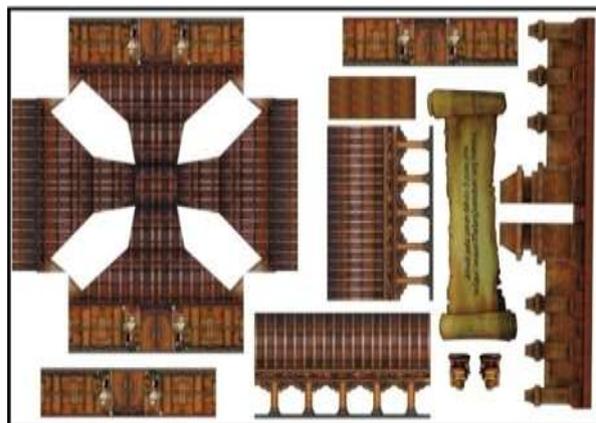
### 3.5.1.3 Proses Editing



Gambar proses *editing*

Pada proses *editing*, penulis masih menggunakan media aplikasi *software Adobe Photoshop CS*. Hasil karya yang telah selesai diwarnai tersebut kemudian akan diatur bentuk detail pada objek, menata komposisi objek layout dan pemberian teks atau tulisan cerita pada setiap halaman serta membuat pola rancangan *Pop-up* tiga dimensi serta gerakan kinetik.

### 3.5.1.4 Proses Cetak / *Print-out*



Gambar hasil proses *print-out*

Proses cetak / *print-out* ini penulis lakukan di tempat percetakan *offset* digital studio printing di Semarang. Kertas cetak yang digunakan pada setiap buku cerita yaitu cover menggunakan ivory 230 gram

### 3.5.1.5 Proses Pemotongan



Gambar proses pemotongan

Setelah proses percetakan selesai, dilakukan proses pemotongan dalam hal ini penulis melakukan secara manual yaitu menggunakan gunting dan *cutter*.

### 3.5.1.6 Proses Penyusunan



Gambar proses penyusunan

Dalam proses penyusunan penulis menyusun potongan-potongan *Pop-up* tersebut dengan teknik manual menggunakan lem. Pada proses pembuatan efek tiga dimensi serta gerakan kinetik pada buku *Pop-up* sangatlah penting diberikan

dengan menggambar objek yang akan ditonjolkan ke media kertas terlebih dahulu dengan mengatur komposisi, serta mengatur layot gambar.

Untuk memberikan tampilan *Pop-up* tiga dimensi dan gerak kinetik, penulis menggunakan lipatan antara lain:

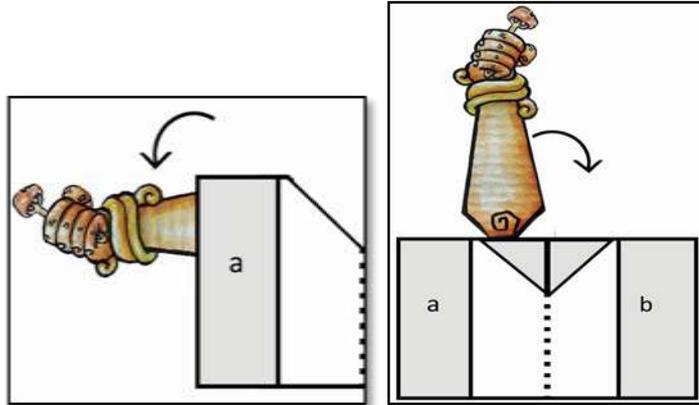
### 3.5.1.7 Lipatan *Pop-up* Tiga Dimensi



Gambar Lipatan tiga

Pada proses penyusunan tampilan *Pop-up* tiga dimensi pada ilustrasi, penulis menggunakan teknik lipatan seperti gambar di atas. Teknik lipatan tiga dimensi yaitu membentuk objek visual dengan cara membuat struktur kotak terlebih dahulu dengan posisi berdiri sebagai pondasi kemudian lekatkan dasar sisi sebelah sudut kotak pada lembar background membentuk sudut lipatan V. Ketika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk tiga dimensi yang memiliki sudut pandang segala arah atau *multy angle*.

### 3.5.1.8 Lipatan *Pop-up* Kinetik



Gambar lipatan  
ketika halaman ditutup

Gambar lipatan  
ketika halaman dibuka



Gambar Ketika halaman dibuka

Pada proses penyusunan tampilan *Pop-up* kinetik pada ilustrasi, penulis menggunakan teknik lipatan seperti gambar di atas. Teknik lipatan kinetik yaitu merekatkan objek visual pada lembar kertas pola kinetik yang telah disesuaikan dengan ukuran dan gerakan yang akan ditampilkan.

### 3.5.1.9 Proses Penjilitan



Gambar proses penjilitan

Setelah proses penyusunan selesai, dilakukan proses penjilidan dalam hal ini penulis juga lakukan secara manual. Yaitu menggunakan teknik lem dan tempel pada setiap bagian yang menghubungkan antar setiap halaman cerita. Selanjutnya proses akhir atau *finishing* penulis tujuan untuk pengecekan ulang terhadap karya-karya yang telah dikerjakan. Proses ini juga termasuk membenahi bagian-bagian yang rusak atau bagian yang belum sempurna.

### 3.6.1 Pascaproduksi

Pada tahap ini (penyajian karya), semua karya penulis harus dikonsultasikan kepada dosen pembimbing supaya dosen pembimbing tahu karya-karya mana saja yang baik dan layak untuk dipamerkan serta guna memastikan karya tersebut telah siap dicetak dalam bentuk buku *Pop-up*. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing barulah desain ilustrasi buku *Pop-up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu tersebut dikemas secara rapi dan siap untuk dipamerkan.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA**

#### **4.1 Judul Cerita Rakyat**

Judul cerita rakyat dari Jawa Tengah yang penulis angkat adalah:

“Cerita Rakyat Terjadinya Bledhug Kuwu”.

##### **4.1.1 Sinopsis Cerita Rakyat Terjadinya Bledhug Kuwu**

Dongeng atau cerita rakyat Terjadinya Bledhug Kuwu berawal dari rasa ketakutan dan kecemas yang dilanda oleh masyarakat Medang Kamulan karena Rajanya Dewata Cengkar gemar memakan daging manusia. Dengan rasa ketakutan dan tergesa-gesa rakyat Medang Kamulan mencoba mengungsi ke negeri sebrang, sesampainya disana rakyat Medang Kamulan bertemu dengan rombongan petapa Aji Saka dan merekamen ceritakan keresahan yang dialami selama ini. Mendengar berita tersebut keesokan harinya petapa Aji Saka beserta pengikutnya berlayar dan berangkat ke Medang Kamulan menyebrangi Laut Jawa.

Sesampainya di Medang Kamulan Petapa Aji Saka singgah ditempat Mbok Rondho ia adalah seorang janda tua miskin yang tinggal bersama anak gadisnya Roro Cangkek. Tanpa diduga, pasukan kerajaan Medang Kamulan tiba-tiba sudah mengintai rumah Mbok Rondho, mereka hendak menangkap Roro Cangkek untuk dijadikan santapan Raja Dewata Cengkar. Mengetahui hal tersebut Aji Saka keluar menghadapi pasukan Dewata Cengkar.

Sesampainya di istana, Aji Saka mengaku siap menggantikan Roro Cangkek untuk dijadikan santapan dengan syarat Dewata Cengkar harus memberikan tanah sepanjang tali sorban Aji Saka. Tanpa berfikir panjang Raja Dewata Cengkar menerima permintaan Aji. Tanpa disangka, tali sorban yang ditarik Raja Dewata Cengkar terus memanjang hingga di tepi Laut Selatan dan Dewata Cengkar terhempas jatuh ke Laut Selatan dan berubah menjadi buaya putih.

Berkat pertolongan Aji Saka Rakyat Medang Kamulan akhirnya terbebas dari belenggu tirani Dewata Cengkar dan mengangkat Aji Saka menjadi raja di kerajaan Medang Kamulan. Setelah Aji Saka di angkat menjadi raja, ia berniat berkunjung ke rumah Mbok Rondho. Sesampainya di rumah Mbok Rondho, ia melihat Roro Cangkek lari hanya mengenakan kain basah karena selesai mandi. Tanpa sadar Aji saka meneteskan air liyurnya ke tanah yang kemudian di makan oleh ayam jago milik Roro Cangkek. Tanpa disangka ayam jago milik Roro Cangkek bertelur dan telur itu di letakan ke dalam lumbung padi. Selang beberapa hari karena padidi lumbung tidak cepat habis, bahkan terus bertambah banyak, Roro Cangkek penasaran dan memeriksa lumbung padi tersebut. Dia dikejutkan oleh seekor Ular Raksasa yang keluar dari lumbung padi. Ular itu menghampiri Roro Cangkek dan memberitahu bahwa dia adalah anak Aji Saka.

Rakyat dan semua prajurit kerajaan Medang Kamulan ketakutan karena ada Ular Raksasa yang ingin menemui Aji Saka. Dengan rasa penasaran Aji Saka menemui Ular raksasa tersebut, Ular Raksasa itu memberitahukan bahwa dia adalah anaknya dari tetesan air kama yang dimakan ayam jago Roro cangkek. Mendengar berita itu, sentak Aji Saka menjadi marah, ia mau mengakui Ular itu

sebagai anaknya jika dapat membunuh Dewata Cengkar yang kini menjadi Buaya Putih. Segera Ular raksasa itu pergi ke laut Selatan melalui bawah tanah untuk membunuh Dewata Cengkar. Sesampainya di Laut selatan terjadilah pertarungan hebat antara Ular Raksasa dan Buaya Putih. Ular raksasa itu membelit seluruh tubuh Buaya Putih dan menelan kepala Dewata Cengkar hingga mati.

Setelah berhasil membunuh Dewata Cengkar, Ular Raksasa itu kembali ke kerajaan Medang Kamulan melalui bawah tanah. Di tengah perjalanan bawah tanah, Ular Raksasa itu muncul ke permukaan ternyata ia belum sampai di kerajaan, kemudian ia kembali lagi ke bawah tanah untuk meneruskan perjalanan ke Medang Kamulan. Tempat kemunculan Ular Raksasa itu mengeluarkan lumpur yang meletup-letup, oleh masyarakat sekitar tempat itu diberinama Bledhug Kuwu. Akhirnya Aji saka mau mengakui Ular Raksasa itu sebagai anaknya dan memberi nama Ular Raksasa itu dengan sebutan Jaka Linglung.

#### 4.2.1 *Breakdown* Karakter Tokoh Aji Saka

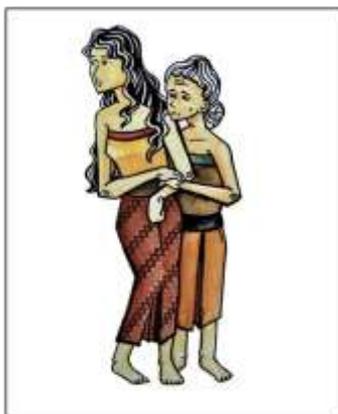


Gambar Aji Saka  
tampak depan dan tampak belakang

Aji Saka digambarkan sebagai lelaki muda yang tampan berkulit kuning berasal dari Negeri Sebrang. Aji Saka adalah seorang petapa muda yang baik dan

cerdik dalam menghadapi masalah. Aji Saka juga bukan lelaki yang mudah pemberani, hal ini terlihat ketika Aji Saka mau menggantikan Roro Cangkek sebagai santapan Raja Dewata Cengkar. Dalam karya ini baju, serta sorban kepala Aji Saka menggunakan warna abu-abu dan bercelana hitam sebagai karakter tokoh seorang petapa yang berpakaian apa adanya, serta memberikan kesan kuno.

#### **4.2.3 Breakdown Karakter Tokoh Roro Cangkek dan Mbok Rondho**



Gambar Roro Cangkek dan Mbok Rondho tampak depan

Sedangkan penggambaran tokoh Roro Cangkek pada cerita ini sebagai gadis yatim yang cantik dan berkulit kuning langsung yang tinggal di tengah hutan bersama ibunya Mbok Rondho. Roro Cangkek adalah seorang gadis cantik yang lugu dan polos. Dalam segi warna pakaian yang dikenakan Roro Cangkek menggunakan warna kuning dan memakai jarik coklat tua sebagai penguat cerita bahwa Roro Cangkek adalah anak yatim yang miskin dan hidup apa adanya.

#### 4.2.4 Breakdown Karakter Tokoh Ular Raksasa



Gambar Ular Raksasa  
tampak depan



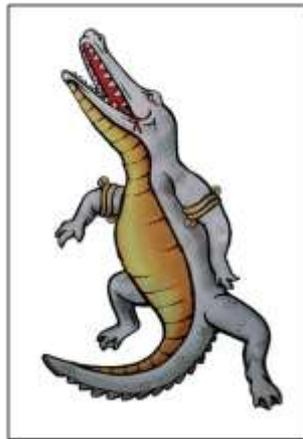
Gambar Ular Raksasa  
tampak belakang

Tokoh Ular Raksasa dalam cerita ini memiliki karakter sebagai sosok anak yang memiliki sikap yang gigih dan pantang menyerah demi memperjuangkan statusnya agar Aji Saka mau mengakui bahwa dia adalah anaknya. Penggambaran Ular Raksasa dalam karya ini adalah sosok ular yang berwajah seram dan memiliki mahkota serta berrambut panjang untuk penggambaran fisik ukuranya lebih besar dibanding tokoh lainnya. Penggambaran warna tokoh Ular Raksasa didominasi menggunakan warna hijau pada bagian kepala sampai ekor, pada mahkota menggunakan warna kuning agar terkesan sesosok ular mistis dan kuat.

#### 4.2.5 Breakdown Karakter Tokoh Dewata Cengkar



Gambar. Dewata Cengkar  
tampak depan



GambarBuaya putih  
tampak depan

Tokoh Raja Dewata Cengkar memiliki karakter paling kuat dalam cerita terjadinya Bleduk Kuwu. Karena raja Dewata Cengkar sebagai sosok yang paling ditakuti oleh tokoh dalam cerita ini memiliki sifat serakah dan ingin mendapatkan sesuatu dengan pemaksaan. Hal ini terlihat pada saat Raja Dewata Cengkar ketika menyuruh pasukanya untuk mengepung rumah Mbok Rondho dan menagkap

Roro Cangkek untuk dijadikan santapannya. Meskipun pada hasilnya pasukan Raja Dewata Cengkar tidak dapat membawa Roro Cangkek tetapi menggantikannya oleh Aji Saka.

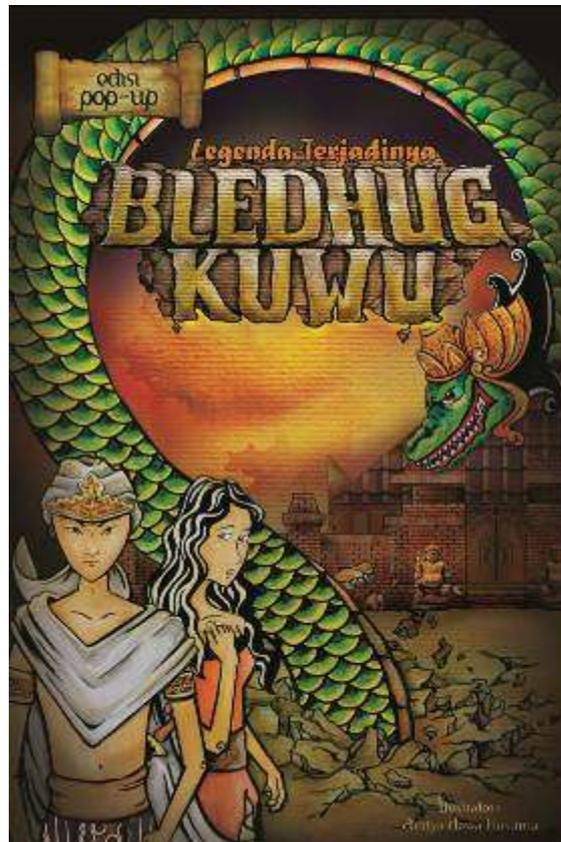
Penggambaran Raja Dewata Cengkar dalam karya ini adalah bermah kotakan emas, berwajah kejam dan memiliki jamban serta rambut panjang. Penggunaan warna pada tokoh Raja Dewata Cengkar menggunakan warna coklat muda untuk warna kulit sedangkan pada pakaian cenderung menggunakan warna-warna panas antara lain merah, kuning dan jingga agar memberikan kesan kemewahan dan kekuasaan yang kejam.

Tokoh Dewata Cengkar memiliki dua karakter yakni ketika jatuh di Laut Selatan ia berubah menjadi Buaya Putih. Pada akhir cerita Dewata Cengkar yang menjelama menjadi Buaya Putih kalah dalam pertempuran melawan Ular Raksasa dan mati dengan mengenaskan. Penggambaran warna karakter Buaya Putih didominasi menggunakan warna abu-abu pada bagian kepala sampai ekor, serta menggunakan gelang emas berwarna kuning agar terkesan sesosok buaya mistis dan kuat.

#### **4.3 Spesifikasi, Deskripsi dan Analisis Karya**

Pemaparan karya *Pop-up* Legenda Terjadinya Bledhug Kuwu dijelaskan pada bab ini. Deskripsi mengenai hal yang berkaitan dengan bentuk visual pada karya, sedangkan analisis karya membahas mengenai aspek teknis, estetis, dan pesan komunikasinya.

### 4.3.1 Cover Depan



Gambar. Cover depan

### 4.3.2 Spesifikasi Karya

Karya : Cover depan

Media : Kertas *ivory* 230 gram dengan *hardcover* 3 mm

Ukuran : 29,7 x 21 cm

### 4.3.3 Deskripsi karya

Karya cover *Pop-up* legenda terjadinya Bledhug Kuwu ini menampilkan berbagai karakter tokoh Aji Saka, Roro Cangkek, dan Jaka Linglung digambarkan dengan wujud Ular Raksasa yang sedang keluar dari tanah. Background pada karya cover berupa bangunan kerajaan kuno dan awan menggunakan berbagai macam warna bergradasi. Unsur teks pada karya cover *Pop-up* ini disajikan

dengan berbagai jenis huruf. Penulisan judul *Legenda Terjadinya*, menggunakan font matura MT script capital sedangkan bagian *Bledhug Kuwu* di tulis secara surealis dengan menggunakan cat air.

#### **4.3.4 Analisis karya**

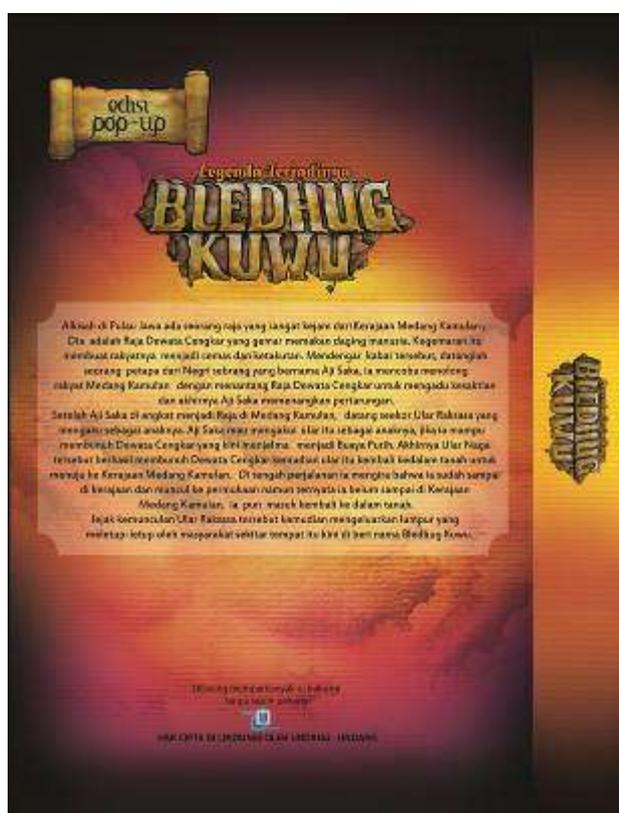
Dalam pembuatan cover depan teknik yang digunakan manual dan komputeris. Tahap pertama menggunakan sket gambar terlebih dahulu kemudian pewarnaan menggunakan cat air setelah itu di scan untuk memindahkan formar gambar ke JPEG agar dapat di edit. Kemudian desain diprint menggunakan kertasivori 230 gram, *hardcover* dengan ukuran 29,7 x 21 cm.

Pada karya cover ini terdapat unsur rupa garis, berupa garis lurus dan garis lengkung. Namun secara keseluruhan garis lengkung lebih dominan. Susunan warna dalam karya ini terdiri dari 4 warna utama yaitu warna hitam, coklat, kuning, hijau sedangkan warna pelengkap yaitu putih. Pemilihan warna simpel pada karya ini setiap sisinya cenderung gelap dan terang pada bagian tengah bertujuan agar karya lebih berkesan klasik. Penggunaan warna putih pada tulisan bertujuan agar mudah dibaca karena background sudah menggunakan gelap. Tekstur yang terdapat dalam karya ini yaitu tekstur maya, sedangkan keseimbangan pada karya ini asimetris karena bagian kanan dan kiri tidak sama bobotnya.

Unsur visual menampilkan tokoh Aji Saka yang terdapat pada bagian kiri bawah memakai baju putih dengan atribut masa lampau seperti mahkota di kepala. Di samping Aji Saka ada tokoh Roro Cangkek yang digambarkan dengan wujud seorang wanita yang cantik jelita. Terdapat pula tokoh Jaka Linglung yang

digambarkan dengan sosok seekor Ular Raksasa yang memakai mahkota. Background menampilkan visual awan dengan warna kuning dan bangunan rumah kuno untuk menampilkan kesan klasik. Unsur teks disajikan dengan berbagai macam huruf untuk menghasilkan susunan teks yang variatif agar lebih menarik.

### 4.3.2 CoverBelakang



Gambar. Cover belakang

### 4.3.3 Spesifikasi Karya

Karya : Cover belakang

Media : Kertas *ivory* 230 gram dengan *hardcover* 3 mm

Ukuran : 29,7 x 21 cm serta punggung buku berukuran 29,7 x 2 cm.

#### 4.3.4 Deskripsi karya

Cover belakang berisikan unsur visual yang berupa awan sebagai background dasar yang disajikan dengan menggunakan permainan gradasi warna. Karya tersebut dibuat dengan menggunakan teknik cat air. Punggung buku terdapat penulisan judul *Bledhug Kuwu* pada bagian tengah atas dilakukan secara surealis, sedangkan penulisan “edisi *Pop-up*, sinopsis, ilustrasi Aditya Dewa Kusuma” diketik dengan menggunakan font FTF Indonesiana. Teks “Larangan Hak Cipta Dilindungi” menggunakan font Franklin Gothic Demi Cond dengan penggunaan warna hitam.

#### 4.3.5 Analisis karya

Unsur teks dan unsur visual dapat dilihat dalam karya ini. Unsur–unsur tersebut dibentuk melalui beberapa tahapan antara lain yakni pembuatan sketsa, pewarnaan, *scanning*, editing kemudian pencetakan ke kertas ivory 230 gram, *hardcover*.

Pada cover belakang terdapat unsur rupa garis, berupa garis lurus dan garis lengkung. Namun secara keseluruhan garis lurus lebih dominan. Unsur visual berupa background awan yang dilukiskan dengan menggunakan gradasi warna kuning kecoklatan untuk menghasilkan kesan klasik, sedangkan tekstur menggunakan tekstur maya sedangkan keseimbangan dalam karya ini simetris karena setiap sisinya sama bobotnya.

Pada cover belakang lebih menampilkan unsur teks seperti judul yang disajikan secara surealis, keterangan mengenai hak cipta yang disajikan secara variatif dengan menggunakan beberapa macam jenis font dengan permainan

gradasi warna antara warna kuning kecoklatan hingga coklat tua untuk menciptakan keserasian dengan warna cover depan dan belakang. Unsur teks pada punggung buku diwujudkan dalam bentuk surealis agar menggambarkan suasana masa lampau.

#### 4.4.1 Karya Halaman 1



Gambar. Halaman 1

#### 4.4.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 1

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.4.3 Deskripsi Karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 1 ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya tersebut memperlihatkan bentuk Kerajaan Medang Kamulan megah dan bagian depan terdapat pagar kerajaan yang kokoh serta lingkungan kerajaan yang dikelilingi oleh hamparan padang rumput yang luas dan rindang serta pada sisi kiri kerajaan terdapat kolam ikan. Pada bagian kanan

bawah terdapat lembar. Setting suasana yang di tampilkan pada karya ini adalah suasana pagi hari yang cerah.

Unsur teks pada halaman 1 tersebut terletak pada bagian bawah bidang. Unsur teks tersebut merupakan keterangan dari unsur visual yang ditampilkan.

#### **4.4.4 Analisis Karya**

Unsur visual karya *Pop-up* dibuat dengan menggunakan teknik manual dan komputeris. Tahap pertama penggambaran sket dan dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air diatas kertas *linen* sehingga menghasilkan karya yang terlihat realis dengan menampilkan permainan gradasi warna. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram. Karya dibuat tiga dimensi dengan cara menyusun lipatan pada kertas yang telah digambar kemudian ditata, secara teknis menggunakan teknik *box and cylinder* sebagai acuan penyusunanya *Pop-up*nya agar ketika dibuka akan muncul bentuk tiga dimensi.

Unsur visual pada karya rancangan *Pop-up* halaman 1 dibuat secara realis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung, namun garis lurus lebih dominan. Pada visual menampilkan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Visual tumbuh - tumbuhan diberi unsur gradasi warna hijau dan kuning. Bangunan dinding kerajaan, pintu, dan atap kerajaan dibuat dengan gradasi warna coklat tua dan coklat muda. Visual tanah pada karya ini menggunakan gradasi warna coklat muda. Kolom teks cerita berada di tengah bawah lembar halaman yang menggunakan warna coklat muda dan warna hitam untuk teks cerita. Dalam karya halaman 1 terdapat tekstur maya efek

dari penggunaan ketras *linen*. Prinsip keseimbangan pada karya halaman 1 ini simetris karena pada bagian kiri dan kanan bidang disusun sama.

Dalam karya ini pesan yang disampaikan berupa pesan verbal dan pesan visual. Pesan verbal yang disajikan berupa keterangan tertulis yang menceritakan secara singkat mengenai unsur visual yang disajikan. Sedangkan pesan visual yang disajikan adalah gambaran kerajaan Medang Kmulan dengan Sething suasana masa lampau yang dibuat secara realis agar terlihat lebih menarik.

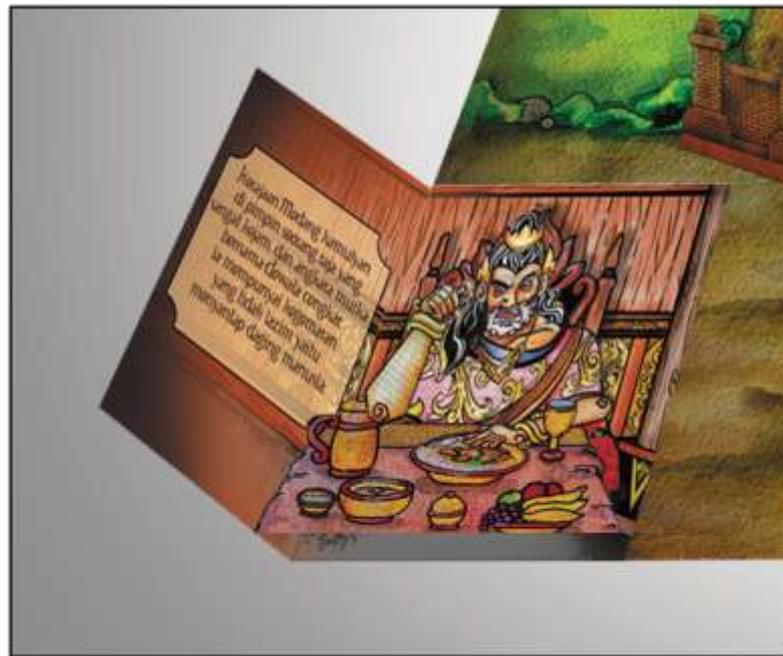
#### **4.4.5 Analisis *Pop-up* Tiga Dimensi dan Kinetik**

Dalam karya halaman 1 secara teknis perakitan *Pop-up*nya menggunakan teknik *box and cylinder* sebagai acuan penyusunannya untuk membentuk tampilan tiga dimensi bangunan kerajaan dan pagar kerajaan. Penempatan bentuk bangunan dan pagar kerajaan berada di tengah–tengah lembar halaman, untuk membentuk lipatan vertical searah dengan lipatan lembar halaman buku yang berfungsi apabila buku dibuka setiap sisi kanan dan kiri bangunan kerajaan serta pagar kerajaan akan tertarik ke arah kanan dan kiri sehingga bangunan kerajaan dan pagar kerajaan akan berdiri secara spontan dan membentuk tampilan *Pop-up* tiga dimensi.

Pada bagian *Pop-up* kolom teks cerita di tempatkan pada sisi tengah–tengah bawah lembar halaman yang berbentuk tampilan *Pop-up* tiga dimensi dengan memanfaatkan dorongan kertas penyangga kolom teks cerita yang berada di tengah–tengah lipatan halaman buku dan tarikan kertas penyangga sisi kiri dan kanan yang setiap penyangganya berada di sisi lembar halaman buku, sehingga apabila buku ditutup kolom teks cerita dapat melipat ke dalam.

Secara kesatuan *Pop-up* di lembar ini dapat membentuk tampilan suasana lingkungan kerajaan Medang Kamulan.

#### 4.5.1 Karya Sub A Halaman 1



Gambar. Sub A halaman 1

#### 4.5.2 Spesifikasi Karya

Karya : Sub A halaman 1

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 10 cm x 15 cm

#### 4.5.3 Deskripsi Karya

Karya rancangan *Pop-up* Sub A ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya ini menampilkan sosok raja dari Kerajaan Medang Kamulan yang bernama Dewata Cengkar yang sedang memakan daging manusia. Warna yang di gunakan pada karya ini antara lain adalah warna panas yakni

warna kuning, merah, orange dan warna dingin antara lain coklat, hijau, dan biru serta warna netral antara lain hitam, abu-abu dan putih. Unsur teks pada Sub A tersebut terletak pada bagian kiri bidang. Unsur teks tersebut merupakan keterangan dari unsur visual yang ditampilkan.

#### **4.5.4 Analisis Karya**

Dalam pembuatan karya Sub A menggunakan teknik manual dan komputeris. Tahap pertama penggambaran sket dan dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* sehingga menghasilkan karya yang terlihat realistis dengan menampilkan permainan gradasi warna. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 10 x 15 cm. Padapenyusunan *Pop-up*nya penulis menggunakan teknik *Puul tab* sebagai acuan penyusunan *Pop-up*nya agar ketika dibuka visual dapat bergerak ke naik - turun.

Karya rancangan *Pop-up* Sub A dibuat secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual background menggunakan efek gradasi warna coklat dan merah muda sehingga memberikan kesan klasik. Pada visual raja Dewata Cengkar untuk warna kulit diberi unsur gradasi warna coklat, gradasi warna merah, kain meja dan dinding ruangan, warna kuning di gunakan pada setiap properti peralatan makanan dan asesoris perhiasaan yang di pakai Dewata Cengkar sedangkan kolom teks cerita berwarna coklat muda dan teks berwarna coklat tua. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk menampilkan kesan tekstur maya. Dalam karya *Pop-up* Sub A

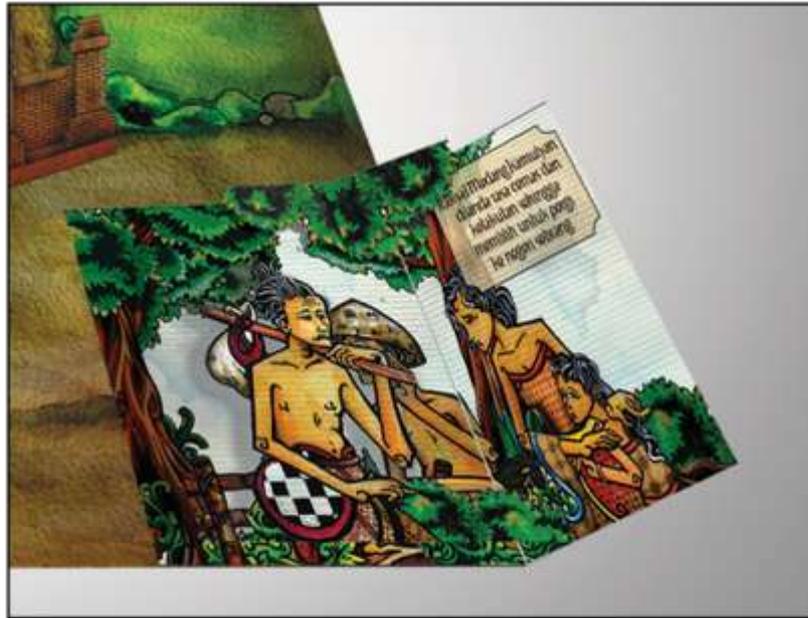
halaman 1 terdapat keseimbangan yang asimetris karena pada bagian kiri dan kanan bidang disusun sama walaupun berbeda bentuk tetapi memiliki bobot yang sama.

Pada karya ini pesan yang disampaikan berupa pesan verbal dan pesan visual yakni Teks cerita yang berada di sisi kiri dan tampilan adegan Dewata Cengkar yang sedang menyantap makanan di ruang makan kerajaan di sisi kanan.

#### **4.5.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

Dalam penyusunan *Pop-up Sub A* halaman 1 secara teknis penulis menggunakan teknik *Puul tab* sebagai acuan penyusunannya untuk membentuk unsur gerak dalam tampilannya. Pada penyusunannya meja makan, Raja Dewata Cengkar dan kursi makan yang setiap objeknya disusun memiliki jarak yang nyata antara objek satu dengan yang lain dengan menempelkan setiap sisi objek ke *backgroud*. Unsur *Pop-up* gerak ditampilkan pada gerakan tangan Dewata Cengkar yang memegang garpu dan bergerak dari bawah ke atas, seolah-olah nampak akan menyantap makanan. Susunan kinetik pada tangan Dewata Cengkar disusun dengan menempelkan sebagian sisi bawah objek tangan di belakang objek meja dan satu sisi ditempelkan pada sisi depan objek Dewata Cengkar sehingga jika lembar halaman *Sub A* dibuka, *Pop-up* tangan Dewata Cengkar akan bergerak dari bawah ke atas dan jika lembar halaman ditutup, *Pop-up* tangan Dewata Cengkar akan turun dari atas kebawah.

#### 4.6.1 Karya Sub B Halaman 1



Gambar. Sub B halaman 1

#### 4.6.2 Spesifikasi Karya

Karya : Sub B halaman 1

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 10 cm x 15 cm

#### 4.6.3 Deskripsi Karya

Karya rancangan *Pop-up* Sub B halaman 1 ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya ini menampilkan rakyat Medang Kamulan sembari membawa bekal di tepi jalan Kerajaan Medang Kamulan.

#### 4.6.4 Analisis Karya

Pada karya Sub B halaman 1 ini penulis menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu

kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 10 x 15 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up box and cylinder* sebagai acuan penyusunannya.

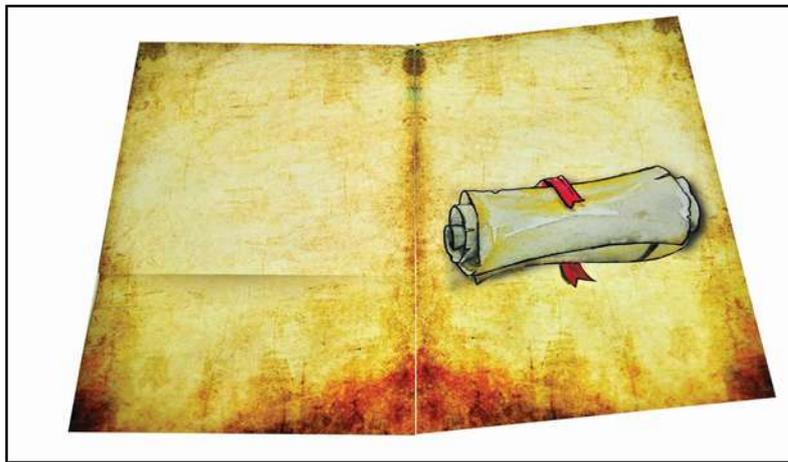
Pada visual menggunakan gabungan garis lurus dan lengkung namun dapat dilihat garis lengkung lebih dominan. Penggunaan warna pada karakter rakyat Medang Kamulan untuk kulit diberi unsur gradasi warna coklat muda dan coklat tua. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, biru, hitam, putih dan kuning terdapat pada baju dan kain. Visual seamak-semak dan pepohonan menggunakan warna hijau muda dan hijau tua sedangkan kolom teks cerita berwarna coklat muda dan teks berwarna coklat tua, untuk background langit menggunakan warna biru muda. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk memberikan kesan tekstur maya. Dalam karya *Pop-up* Sub B halaman 1 terdapat keseimbangan yang asimetris karena pada bagian kiri dan kanan bidang disusun tidak sama karena setiap berbeda bentuk dan ukuran.

Secara kesatuan karya pada karya ini menyampaikan pesan verbal dan visual yang disajikan berupa keterangan tertulis yang berada disisi kanan dan tampilan *Pop-up* aktivitas rakyat Medang Kamulan yang ketakutan sembari membawa bekal untuk bergegas pergi meninggalkan Kerajaan Medang Kamulan di sisi kiri.

#### 4.6.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Pada lembar Sub B halaman 1 penyusunan *Pop-up* penulis menggunakan teknik *Pop-up peepshow* sebagai acuannya tetapi dengan sedikit improvisasi. Objek orang rakyat Medang Kamulan yang berada sisi sebelah kiri disusun memiliki jarak dengan objek *background*. Bentuk *Pop-up* tiga dimensi ini dibentuk dengan memanfaatkan lembar *background* sisi kanan untuk menempelkan sebagian sisi objek orang, sehingga ketika lembar halaman Sub B dibuka, objek dapat bergerak kearah kanan dan menampilkan dapat menampilkan kesan ruang. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada bidang tengah yakni tampilan bentuk *Pop-up* aktivitas rakyat Medang Kamulan yang ketakutan sembari membawa bekal untuk bergegas pergi meninggalkan Kerajaan Medang Kamulan.

#### 4.7.1 Karya Halaman 2



Gambar. Halaman 2



Gambar. Halaman 2

#### 4.7.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 2

Media : Kertas ivory 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.7.3 Deskripsi karya

Dalam halaman 2 ini menampilkan tokoh Aji Saka bersama kedua pengawalnya yang sedang bertemu dengan rakyat Medang Kamulan. Sething lokasi di pintu masuk ke Negeri Sebrang.

#### 4.7.4 Analisis karya

Karya *Pop-up* halaman 2 ini dibuat dengan menggunakan teknik manual dan komputeris. Tahap pertama penggambaran sket dan dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen*. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram. Karya dibuat tiga dimensi dengan cara menyusun lipatan pada kertas yang telah digambar kemudian ditata, secara teknis

menggunakan teknik *Pop-up peepshow* sebagai acuan penyusunanya agar ketika halaman dibuka akan muncul bentuk tiga dimensi yang memiliki ilusi ruang.

Ojek visual dibuat secara dekoratif dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Penggunaan warna pada karakter rakyat Medang Kamulan, pengawal Aji Saka dan Aji Saka untuk kulit diberi unsur gradasi warna coklat muda. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, biru, hitam, putih, abu-abu, kuning dan merah agar terkesan kuno. Pada visual seamak-semak dan pepohonan menggunakan warna hijau muda dan hijau tua serta coklat tua dan coklat muda untuk batang pohon dan rumah penduduk. Pada visual langit pada background sisi sebelah kiri menggunakan warna biru muda untuk menampilkan suasana pagi hari.

Pada sisi sebela kanan halaman terdapat visual gulungan kertas berwarna coklat muda bertalikan kain merah digunakan untuk kolom teks alur cerita supaya menampilkan kesan klasik. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris karena setiap sisi kiri dan kanan halaman memiliki visual yang berbeda dan bobot berbeda pula namun tetap mempertimbangkan nilai-nilai estetis. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada bidangkiri atas yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan sesampainya Negeri Sebrang rakyat Medang Kamulandi bertemu dengan rombongan petapa Aji Saka.

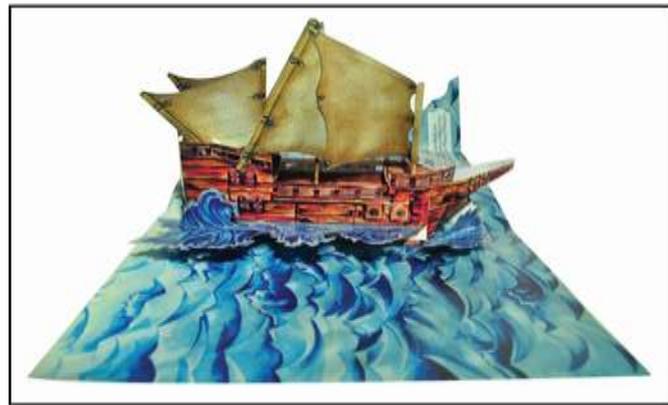
#### **4.7.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

Unsur *Pop-up* tiga dimensi ditampilkan pada susunan bentuk visual rakyat Medang Kamulanan, pengawal Aji Saka dan Aji Saka. Lembar *Pop-up* berda pada

sisi kiri atas lembar halaman ditata secara *horizontal* berlawanan arah dengan lipatan halaman. Objek visual disusun berdiri dengan memberikan plastik penyangga di belakang objek visual dan menempelkannya ke background. Objek visual disusun bersab-sab dan diberi jarak dengan background agar ketika halaman *Pop-up* yang berada dibagian kiri atas dibuka dapat menampilkan *Pop-up* tiga dimensi yang memiliki kesan ilusi dimensi dan terlihat memiliki ilusi ruang karena memiliki jarak yang nyata antara objek dengan background.

Pada lembar halaman sebelah kanan terdapat visual gulungan kertas yang berikatkan pita merah merupakan tempat kolom teks cerita. Susunan kinetik pada kolom teks cerita tersebut dibuat menggunakan teknik *Pop-up pulltab* dengan memberikan kertas penyangga memanjang ke atas pada sisi belakang lembar kolom teks cerita. Pada sisi belakang lembar halaman di beri kertas penyekat agar ketika pita lembar pada kolom teks cerita ditarik ke bawah dapat berhenti. Secara visual lembar kolom teks cerita berisikan teks alur cerita bermanfaat untuk memperjelas adegan visual *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan sesampainya di Negeri Sebrang rakyat Medang Kamulan bertemu dengan rombongan petapa Aji Saka.

#### 4.8.1 Karya Halaman 3



Gambar. Halaman 3

#### 4.8.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 3

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.8.3 Deskripsi karya

Unsur visual pada karya tersebut memperlihatkan bentuk perahu Aji Saka yang menyeberangi Laut Jawa dengan background berada di tengah Laut Jawa. Suasana yang di ditampilkan pada karya ini adalah suasana pagi hari yang cerah di tengah Laut Jawa dengan menggunakan warna-warna cerah.

#### 4.8.4 Analisis karya

Pada karya rancangan *Pop-up* halaman 3 penulis menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up box and cylinder* sebagai acuan penyusunannya.

Ojek visual dibuat secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Penggunaan warna pada karakter Kapal menggunakan warna dominan coklat sehingga menyerupai bentuk warna kayu. Layar kapal diberi warna coklat muda seperti warna kain. Sedangkan air laut diberi warna biru muda dan putih yang menggambarkan warna air laut yang terkena sinar matahari. Prinsip keseimbangan yang digunakan simetris karena pada bagian kiri dan kanan bidang disusun sama.

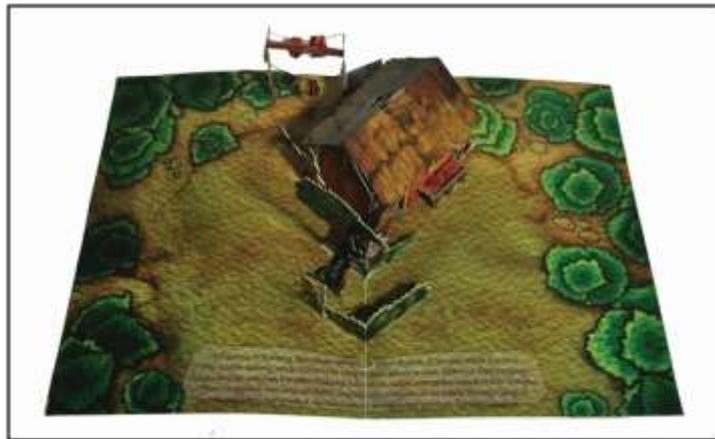
Kolom teks cerita terletak pada bagian kanan bawah lebar halaman dengan membuat sebuah lipatan halaman kecil. Kolom teks cerita berisikan keterangan tertulis yang menceritakan secara singkat mengenai unsur visual yang disajikan. Sedangkan pesan visual yang disajikan adalah tampilan bentuk tiga dimensi kapal laut Aji Saka yang sedang melakukan perjalanan menuju Kerajaan Medang Kamulan.

#### 4.8.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Unsur *Pop-up* tiga dimensi ditampilkan pada susunan bentuk kapal laut kuno yang besar dengan layar yang terbentang lebar dan pada bagian bawah sisi depan samping kiri dan kanan kapal ditampilkan pula deburan ombak yang menambahkan kesan nyata. Struktur lipatan *Pop-up* kapal disusun *vertical* sejajar dengan lipatan lembar halaman dengan teknik *Pop-up box and cylinder*. Caranya menempelkan sisi dasar kapal yang berbentuk persegi panjang, bidang sebelah kanan dan kiri kapal ke lembar background laut. Pada bagian tengah dek kapal terdapat dua kayu yang berfungsi untuk menempatkan layar kapal dan sebagai penopang dek kapal agar dapat terangkat ke atas.

Penyusunan *Pop-up* deburan ombak pada sisi depan kapal dengan cara membentuk lipatan siku dan menempelkan lipatan sisi bawah ombak pada background laut. Unsur teks pada halaman 3 tersebut terletak pada bagian kanan bawah bidang. Unsur teks tersebut merupakan keterangan dari unsur visual yang ditampilkan. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada bidang tengah yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi kapal laut dengan bentangan layar yang terbuka lebar serta deburan ombak di setiap sisi bawah kapal.

#### 4.9.1 Karya Halaman 4



Gambar. Halaman 4

#### 4.9.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 4

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.9.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 4 ini menampilkan visual tokoh Aji Saka, Mbok Rondo, Roro Cangkek dan beberapa pasukan Raja Dewata Cengkar yang sedang mengelilingi rumah Mbok Rondo. Penggunaan warna cukup sedikit

dengan pengabungan atrana warna-warna dingin. Sething suasana dengan menampilkan suasana di depan rumah Mbok Rondho pada siang hari. Sedangkan kolom teks cerita terdapat pada sisi tengah bawah yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### **4.9.4 Analisis karya**

Karya rancangan *Pop-up* halaman 3 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaanya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up box and cylinder* sebagai acuan dalam penyusunanya.

Karya digambar secara realis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna pada karakter petapa Aji Saka, Mbok Rondo, Roro Cangkek dan pasukan Raja Dewata Cengkar untuk kulit diberi unsur gradasi warna coklat muda. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, biru, hitam, putih, abu-abu, kuning dan merah agar terkesan kuno. Objek seamak-semak dan pepohonan menggunakan warna hijau muda, hijau tua serta coklat tua dan coklat muda untuk batang pohon dan rumah Mbok Rondo. Background tanah menggunakan warna coklat muda serta di beri tekstur maya agar terkesan realis. Pada sisi sebelah

tengah bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna coklat muda dan coklat tua supaya menampilkan kesan klasik. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris karena setiap sisi kiri, kanan, atas dan bawah halaman memiliki bobot yang sama. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada bidangtengah halaman yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan rumah Mbok Rondo yang telah dikepung oleh pasukan Raja Dewata Cengkar dengan tujuan mengambil Roro Cangkek untuk dijadikan santapan Raja Dewata Cengkar namun di halangi petapa Aji Saka.

#### **4.9.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

Unsur *Pop-up* tiga dimensi ditampilkan pada susunan bentuk visual rumah Mbok Rondo yang disusun tepat ditengah–tengah lembar halaman disusun secara horizontal dengan sedikit serong kekanan, dengan teknik *Pop-up box and cylinder* untuk acuan penyusunanya. Objek visual rumah Mbok Rondo dibuat dengan cara membentuk kolom kotak terlebih dahulu yang berfungsi sebagai dinding rumah. Sedangkan untuk atap rumah menggunakan unsur lipatan siku dan menempelkannya pada lipatan dinding rumah bagian atas. Agar membentuk tampilan rumah tiga dimensi, lipatan dasar rumah di menempelkan ke bagian background tanah.

Objek visual Mbok Rondo dan Roro Cangkek ditempelkan dengan memanfaatkan dinding rumah untuk penopangnya. Sedangkan petapa Aji Saka disusun berdiri di depan rumah serta diberi jarak dengan *Pop-up* rumah supaya ketika halaman *Pop-up* dibuka dapat menampilkan kesan ruang. Pada visual

pohon disusun berdekatan dengan visual Aji Saka agar dapat menopang objek visual Aji Saka. Objek visual prajurit Kerajaan Medang Kamulan disusun dengan membentuk sudut siku dan pada bagian dasar objek ditempelkan ke background tanah. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini memiliki sudut pandang berbagai macam arah atau *multiy angle*. Karya *Pop-up* pada lembar halaman 4 ini terfokus pada tengah halaman yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi rumah Mbok Rondo yang telah di kepung oleh prajurit Raja Dewata Cengkar dengan tujuan mengambil Roro Cangkek untuk di jadikan santapan raja Dewata Cengkar. Tiba-tiba prajurit Kerajaan Medang Kamulan di halangi oleh petapa Aji Saka dan Aji Saka pun mau mengantikan Roro Cangkek untuk dijadikan santapan Raja Dewata Cengkar.

#### 4.10.1 Karya Halaman 5



Gambar. Halaman 5

#### 4.10.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 4

Media : Kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.10.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 5 ini menyajikan visual pada karya tersebut menampilkan sebuah tokoh Aji Saka, pengawal kerajaan dan Raja Dewa Cengkar yang duduk di atas singasana. Kolom teks terdapat pada sisi kiri atas yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan. Penggunaan warna lebih dominan ke unsur warna-warna panas.

#### 4.10.4 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 5 dibuat dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up peepshow* sebagai acuan dalam penyusunannya.

Penggambaran objek secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Penggunaan warna pada karakter petapa Aji Saka, Pasukan kerajaan dan Raja Dewata Cengkar untuk kulit diberi unsur gradasi warna coklat muda. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, biru, hitam, putih, abu-abu, kuning dan merah agar terkesan kuno. Pada background dinding kerajaan menggunakan warna coklat muda, coklat tua, tua, abu-abu, kuning dan merah agar memberikan kesan klasik. Untuk background

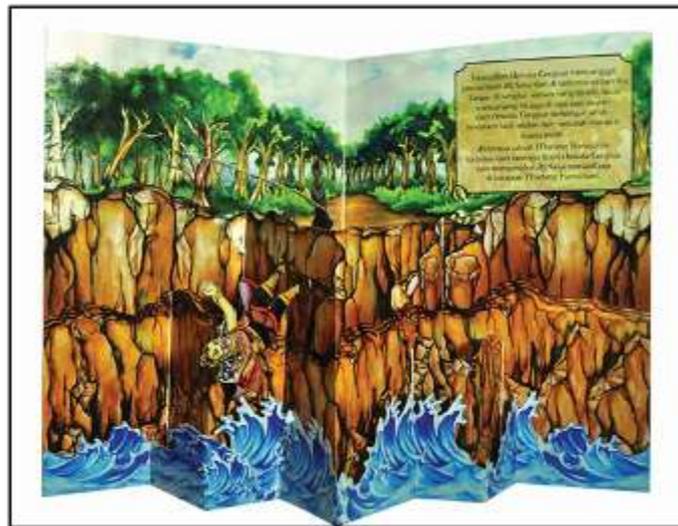
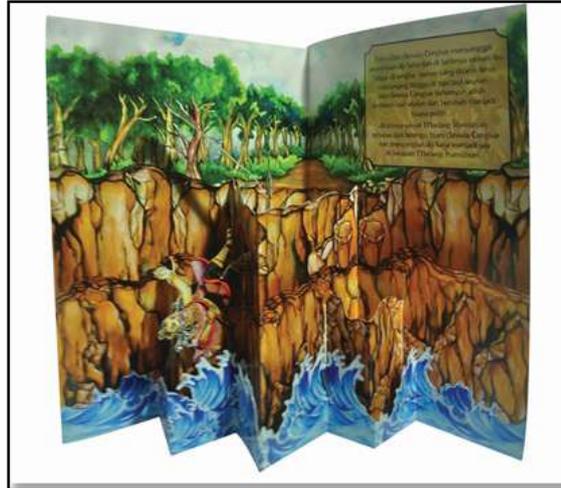
lantai menggunakan warna coklat tua, merah dan kuning memberikan kesan mewah dan megah.

Pada sisi kiri atas halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna coklat muda dan coklat tua supaya menampilkan kesan klasik dan dapat menyatu dengan warna background. Rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris karena setiap sisi kiri, kanan, atas dan bawah halaman memiliki visual yang berbeda namun tetap memiliki bobot yang sama. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada bidangtengah halaman yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan Aji Saka sedang menghadap Raja Dewata Cengkar dengan dikawal pasukan di belakangnya.

#### **4.10.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

Unsur *Pop-up* tiga dimensi dibuat dengan menggunakan *teknik Pop-up peepshow* sebagai acuan penyusunannya. Dengan cara singasana Raja Dewata Cengkar disusun di tengah kanan lembar halaman yang memiliki jarak dengan bidang background ditata secara vertikal searah dengan lipatan lembar halaman. Sedangkan Objek visual Aji Saka disusun di kiri bawah lembar halaman yang memiliki jarak dengan bidang background. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah bidang atas yakni jika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan Aji Saka yang sedang di kawal pasukan kerajaan Medang Kamulan untuk menghadap Raja Dewata Cengkar.

#### 4.11.1 Halaman 6



Gambar.Halaman 6

#### 4.11.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 6

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.11.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 6 ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya tersebut menampilkan tokoh Dewata Cengkar dan Aji Saka. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan menampilkan Sething lokasi di tepi jurang Laut Selatan dengan background hutan yang lebat. Kolom teks terdapat pada sisi kanan atas yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.11.4 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 6 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up peepshow* dan *box and cylinder* sebagai acuan dalam penyusunannya.

Karya rancangan *Pop-up* halaman 6 dibuat secara dekoratif dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna pada karakter petapa Aji Saka dan Raja Dewata Cengkar untuk kulit diberi unsur gradasi warna coklat muda. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, hitam, putih, abu-abu, kuning dan merah muda agar terkesan kuno. Pada visual tebing jurang menggunakan warna

coklat muda dan coklat tua, sedangkan deburan ombak menggunakan warna biru muda dan putih agar terlihat seperti ombak yang terkena sinar matahari. Pada background menampilkan visual hutan dan semak-semak yang menggunakan warna hijau muda dan hijau tua serta coklat tua untuk batang pohon. Tanah menggunakan warna coklat muda serta langit menggunakan warna biru muda agar memberikan kesan suasana di siang hari.

Kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna coklat muda hitam supaya menampilkan kesan klasik dan ditempatkan pada sisi kanan atas. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan simetris karena penataan visual berada di tengah-tengah lipatan halaman namun tetap mempertimbangkan nilai-nilai estetis. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada bidang tengah halaman yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan terjatuhnya Dewata Cengkar di jurang Laut Selatan karena terhempas sorban Aji Saka.

#### **4.11.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

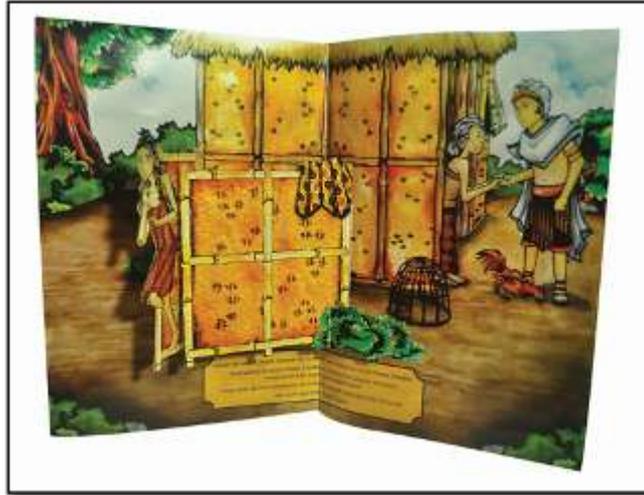
Unsur *Pop-up* tiga dimensi ditampilkan disusun dengan teknik *Pop-up peepshow* dan *box dan cylinder* sebagai acuan penyusunannya. Pada visual tebing jurang Laut Selatan yang di tengah halaman dibentuk segi tiga yang menjorok keluar dan saling berkaitan antara tebing sisi kiri, tengah dan kanan dengan memberikan kertas penopang berbentuk kotak pada bagian dalam lipatan. Pada visual ombak disusun dengan memanfaatkan struktur lipatan dari tebing hanya saja penempatannya berada di depan tebing dan diberi jarak agar dapat menampilkan ruang dan ilusi tiga dimensi. Pada *Pop-up* Aji Saka ditempatkan di

atas tebing dengan memanfaatkan lipatan *Pop-up* tebing serta memberikan plastik penyangga untuk kain sorban Aji Saka agar dapat terlihat mengambang. Sedangkan Objek visual Dewata Cengkar ditempatkan pada sisi bawah tebing dengan menempelkan salah satu kaki Dewata Cengkar di tebing dan memberikan plastik peyangga di belakanagnya sehingga terlihat seolah-olah terjatuh. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah halaman yakni jika halaman dibuka akan muncul tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi. Jatuhnya Dewata Cengkar di jurang Laut Selatan dengan deburan ombak dibawahnya sedangkan Aji Saka berdiri di atas tebing dengan membentangkan kain sorbanya.

#### 4.12.1 Halaman 7



Gambar. Halaman 7



Gambar. Halaman 7

#### 4.12.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 7

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.12.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 7 ini menampilkan visual pada karya tersebut menampilkan tokoh Aji Saka, Mbok Rondho dan Roro Cangkek. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan penggunaan warna dingin. Menampilkan setting lokasi di depan rumah Mbok Rondho pada pagi hari dan kolom teks terdapat pada sisi tengah bawah berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.12.4 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 7 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar

karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up peepshow* dan *box and cylinder* sebagai acuan dalam penyusunannya.

Ojek visual digambar secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna untuk kulit pada karakter Aji Saka, Mbok Rondho dan Roro Cangkek diberi unsur gradasi warna coklat muda. Pada visual baju, menggunakan gradasi warna jingga, coklat, hitam, putih, abu-abu, kuning dan merah muda agar terkesan kuno. Pada visual rumah dan kamar mandi Mbok Rondho menggunakan warna coklat muda dan coklat tua agar terkesan rapuh. Background langit menggunakan warna biru muda dan putih agar terlihat seperti suasana di pagi hari sedangkan semak-semak dan pepohonan menggunakan warna hijau muda, hijau tua serta coklat tua. Tekstur pada karya ini menggunakan tekstur maya. Pada sisi sebelah tengah bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan hitam supaya menampilkan dapat terlihat jelas. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris dmenggunakan teknik *Pop-up Puul tab*. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada bidangtengah halaman yakni tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan Roro Cangkek yang sedang berlari keluar dari kamar mandi.

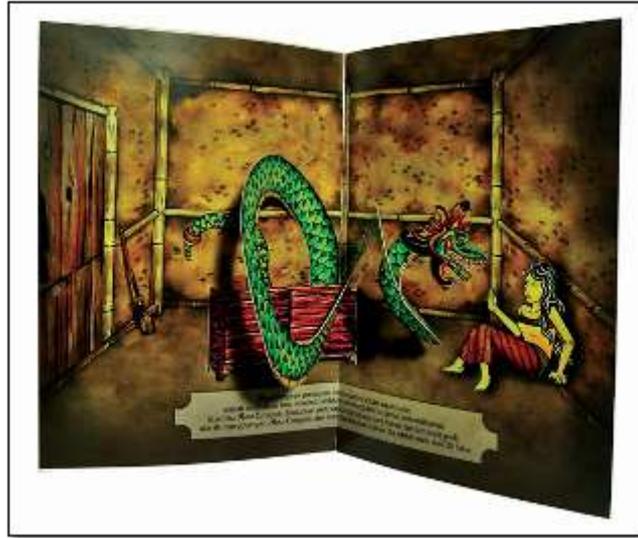
#### 4.12.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Unsur *Pop-up* tiga dimensi disusun dengan teknik *Pop-up Puul tab* sebagai acuan penyusunannya dengan menampilkan bentuk visual Roro Cangkek yang sedang berlari keluar dari kamar mandi. Pada *Pop-up* kamar mandi disusun dengan menempelkan sisi dinding sebelah kanan ke lembar halaman kanan. Sedangkan *Pop-up* Roro Cangkek disusun di bawah *Pop-up* kamar mandi dengan memanfaatkan struktur lipatan dari *Pop-up* kamar mandi dan memberikan plastik penyangga di belakangnya dan menempelkannya ke background. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah halaman yakni jika halaman dibuka akan muncul tampilan bentuk *Pop-up* dua dimensi Roro Cangkek yang sedang berlari keluar dari kamar mandi.

#### 4.13.1 Halaman 8



Gambar. Halaman 8



Gambar. Halaman 8

#### 4.13.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 8

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.13.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 8 ini menampilkan munculnya Ular Raksasa dari dalam lumbung padi kemudian menghampiri Roro Cangkek. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan menampilkan seting lokasi di dalam rumah Mbok Rondho pada sore hari dan kolom teks terdapat pada sisi tengah bawah yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.12.4 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 8 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen*

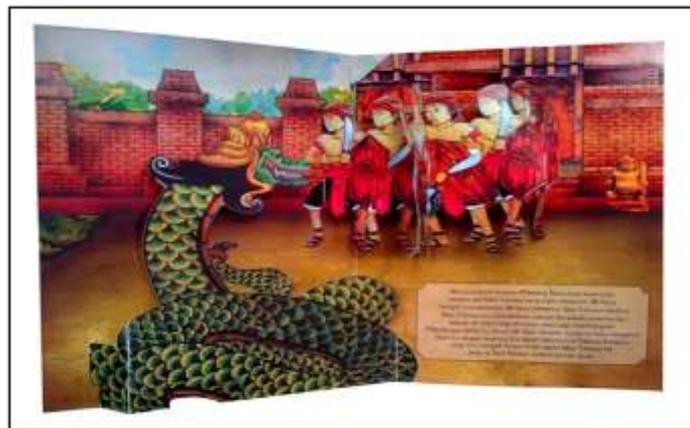
agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up Volvles* sebagai acuan dalam penyusunannya.

*Karya* rancangan *Pop-up* halaman 8 dibuat secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna untuk kulit pada karakter Ular Raksasa menggunakan gradasi warna hijau dan warna kuning digunakan untuk visual mahkota. Pada karakter Roro Cangkek, warna kulit menggunakan unsur gradasi warna coklat muda sedangkan pada visual baju, menggunakan gradasi warna coklat dan hitam agar terkesan menggunakan pakaian kuno. Pada visual lumbung padi dan background rumah Mbok Rondho menggunakan warna coklat muda dan coklat tua agar terkesan rapuh. Pada sisi sebelah tengah bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna coklat muda hitam supaya menampilkan teks dapat terbaca. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk memberikan kesan tekstur maya. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris karena bentuk visual tidak sama serta penataannya tidak berada di tengah-tengah halaman namun tetap mempertimbangkan nilai-nilai estetis. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan munculnya Ular Raksasa dari dalam lumbung padi kemudian menghampiri Roro Cangkek.

#### 4.12.5 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Unsur *Pop-up* tiga dimensi disusun dengan teknik *Pop-up Volvelles* sebagai acuan penyusunannya. Tampilan *Pop-up* muncul ketika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk visual *Pop-up* Ular Raksasa yang keluar dari lumbung padi serta diiringi gerakan kinetik ekor Ular Raksasa. Pada objek Ular Raksasa dipotong dengan cara melingkar seperti lingkaran dan menempelkan badan ke dalam lipatan lumbung padi di sebelah kiri dan menempelkan kepalanya di sisi sebelah kanan. Untuk gerakan kinetik pada ekor Ular Raksasa disusun dengan cara memberikan lipatan kertas kinetik di belakang lumbung padi. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah halaman yakni jika halaman dibuka akan muncul tampilan bentuk *Pop-up* dua dimensi Ular Raksasa yang keluar dari lumbung padi serta diiringi gerakan kinetik ekor Ular Raksasa.

#### 4.13.1 Halaman 9



Gambar. Halaman 9



Gambar. Halaman 9

#### 4.13.1 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 9

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.13.2 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 9 ini disajikan menggunakan jenis teknik *Pop-up Peepshow*. Unsur visual pada karya tersebut menampilkan tokoh Ular Raksasa, Raja Aji Saka dan para prajurit. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan menggunakan warna-warna panas. Setting lokasi di depan Kerajaan Medang Kamulan pada pagi hari dan kolom teks terdapat pada sisi tengah bawah yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.13.3 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 9 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaannya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih

dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up peepshow* sebagai acuan dalam penyusunannya.

Objek di gambar secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Penggunaan warna untuk kulit pada karakter Ular Raksasa menggunakan gradasi warna hijau dan warna kuning, sedangkan untuk visual mahkota menggunakan warna orange. Pada karakter Raja Aji Saka dan prajurit, untuk warna kulit menggunakan unsur gradasi warna coklat muda sedangkan pada visual baju, menggunakan gradasi warna coklat, abu-abu, putih dan hitam pada visual mahkota Raja Aji Saka menggunakan warna kuning agar terkesan klasik. Background lokasi di Kerajaan Medang Kamulan menggunakan warna coklat muda dan coklat tua agar terkesan kuno. Pada sisi sebelah tengah bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan font dengan warna coklat muda hitam supaya menampilkan kesan klasik. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk memberikan kesan tekstur maya. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan asimetris karena bentuk visual tidak sama serta penataannya tidak berada di tengah-tengah halaman namun tetap mempertimbangkan nilai-nilai estetis.

#### 4.1.3.4 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Jenis teknik *Pop-up* yang dipakai pada halaman ini yaitu teknik *peepshow*. Teknik ini dipakai pada bagian visual Ular Raksasa disusun dengan cara menempelkan badan Ular Raksasa sebelah kanan ke lembar halaman kanan dan juga menambahkan gerakan kinetik pada bagian ekor dengan cara memberikan lipatan kertas kinetik di belakangnya. Sedangkan pada *Pop-up* Raja Aji Saka juga menggunakan teknik *peepshow* yang disusun dengan cara menempelkan sebagian badan Raja Aji Saka ke visual pasukan kerajaan dengan cara menyusun tumpang tindih dan bersilang. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah halaman yakni jika halaman dibuka akan muncul tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi Ular Raksasa dan Raja Aji Saka beserta pasukanya.

#### 4.14 1 Halaman 10



Gambar. Halaman 10



Gambar. Halaman 10

#### 4.14.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 10

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.14.3 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 10 ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya tersebut menampilkan tokoh Ular Raksasa dan Buaya Putih. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan menampilkan sething lokasi di Laut Selatan pada siang hari dan kolom teks terdapat pada sisi kiri bawah yang berisikan alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.14.4 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 10 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaanya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen*

agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up pull tab* sebagai acuan dalam penyusunannya.

Karya rancangan *Pop-up* halaman 10 dibuat secara dekoratif dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna untuk kulit pada karakter Ular Raksasa menggunakan gradasi warna hijau dan warna kuning digunakan untuk visual mahkota. Pada karakter Buaya Putih untuk warna kulit menggunakan unsur gradasi warna abu-abu.

Background Laut Selatan menggunakan gradasi warna biru muda ke biru tua dan warna putih agar terkesan seperti ombak yang terkena sinar matahari. Pada sisi sebelah kiri bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna putih dan hitam muda hitam supaya teks dapat terlihat jelas. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk memberikan kesan tekstur maya. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini disusun dengan keseimbangan simetris karena bentuk visual berada di tengah-tengah halaman dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetis. Hirarki atau rangking visual pada karya ini terfokus pada tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan pertarungan Ular Raksasa dengan Buaya Putih di Laut Selatan.

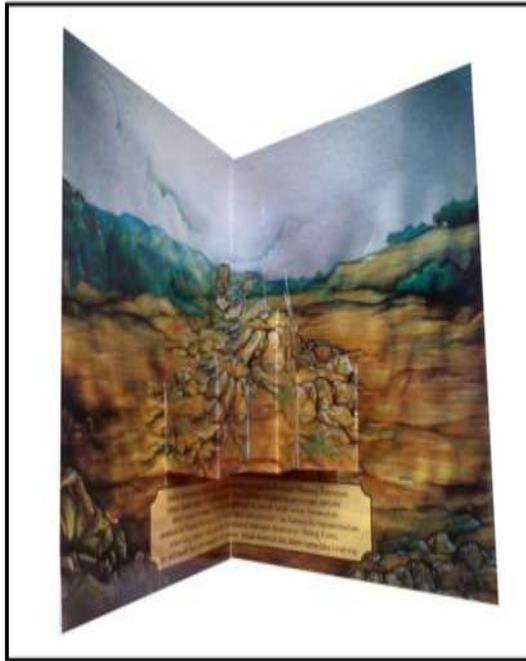
#### 4.14.4 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik

Jenis teknik *Pop-up* yang dipakai pada halaman ini yaitu teknik *Pull tab* ketika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk visual Ular Raksasa yang sedang membelit Buaya Putih dan bergerak keatas. Pada *Pop-up* Ular Raksasa disusun dengan cara menempelkan ekor Ular Raksasa di sebelah kiri ke lembar halaman sebagai penopang dan nambahkan lipatan kertas di belakang Ular Raksasa sebagai penggerak kepala Ular Raksasa. Sedangkan visual Buaya Putih di tempelkan pada badan Ular Raksasa agar tekesan sedang terbelit. Secara keseluruhan karya rancangan *Pop-up* ini terfokus pada tengah halaman yakni jika halaman dibuka akan muncul tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi Ular Raksasa yang sedang membelit Buaya Putih.

#### 4.15.1 Halaman 11



Gambar. Halaman 11



Gambar. Halaman 11

#### 4.15.2 Spesifikasi Karya

Karya : Halaman 11

Media : kertas *ivory* 230 gram

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

#### 4.15.2 Deskripsi karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 11 ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Unsur visual pada karya tersebut menampilkan tokoh Ular Raksasa munculnya dari dalam tanah. Karya *Pop-up* dilukis secara realis dengan menampilkan sething lokasi di tengah tanah lapang yang dikelilingi bukit-bukit pada siang hari dan kolom teks terdapat pada tengah bawah yang berisikan teks alur cerita dari unsur visual yang ditampilkan.

#### 4.15.3 Analisis karya

Karya rancangan *Pop-up* halaman 11 dibuat menggunakan teknik manual dan komputeris dalam pengerjaanya. Tahap pertama penggambaran sket terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat air di atas kertas *linen* agar karya yang terlihat realistis. Karya yang telah selesai dilukis kemudian discan dan diedit menggunakan *software Adobe Photoshop CS* setelah itu dicetak pada kertas *ivory* 230 gram dengan ukuran 29,7 x 42 cm. Karya dibuat tiga dimensi dengan menggunakan teknik *Pop-up box and cylinder dan peepshow* sebagai acuan dalam penyusunanya.

Karya *rancanganPop-up* halaman 11 dibuat secara realistis dengan menggunakan gabungan dari garis tegak lurus dan garis lengkung. Pada visual menggunakan efek gradasi warna sehingga memberikan kesan yang hidup pada karya. Penggunaan warna untuk kulit pada karakter Ular Raksasa menggunakan gradasi warna hijau dan warna kuning untuk visual mahkota. Pada visual background yakni tanah lapang yang di kelilingi bukit serta hutan menggunakan warna gradasi coklat muda ke coklat tua sedangkan gradasi hijau muda ke hijau tua digunakan untuk visual hutan serta semak-semak. Background langit menggunakan warna gradasi biru muda ke abu-abuan supaya menampilkan suasana siang hari yang mendung.

Pada sisi sebelah tengah bawah halaman terdapat visual kolom teks alur cerita dengan menggunakan warna coklat muda dan hitam supaya teks dapat terlihat jelas. Pada pengerjaan karya ini menggunakan kertas *linen* bertujuan untuk memberikan kesan tekstur maya. Secara kesatuan karya rancangan *Pop-up* ini

disusun dengan keseimbangan simetris karena bentuk visual berada di tengah-tengah halaman dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetis. Hirarki atauranking visual pada karya ini terfokus pada tampilan bentuk *Pop-up* tiga dimensi dengan adegan munculnya Ular Raksasa di tengah perjalanan menuju Kerajaan Medang Kamulan.

#### **4.15.4 Analisis *Pop-up* Tiga dimensi dan Kinetik**

Jenis teknik *Pop-up* yang dipakai pada halaman ini yaitu teknik *Pop-up box and cylinder dan peepshow*, *Pop-up* tiga dimensi muncul ketika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk visual Ular Raksasa yang sedang muncul ke permukaan dengan diiringi gerakan kinetik lemparan batu di sisi kiri dan kanan Ular Raksasa. Teknik *peepshow* di gunakan pada visual tanah yang disusun secara tumpang tindih sehingga menyajikan tampilan tiga dimensi. Sedangkan teknik *box and cylinder* digunakan pada *Pop-up* Ular Raksasa disusun dengan cara menempelkan leher Ular ke kertas penopang yang berada di dalam lipatan *Pop-up* tanah yang berbentuk kotak. Pada *Pop-up* kinetik pecahan batu disusun di belakang *Pop-up* tanah dengan memberikan lipatan kertas kinetik dan plastik penyangga sebagai tempat menempelkan visual pecahan batu.

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Melalui perancangan ilustrasi buku *Pop-up* cerita rakyat Bledhug Kuwu ini, telah didapat banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh penulis. Diantaranya adalah bagaimana cara untuk menghasilkan sebuah desain ilustrasi buku *Pop-up* yang menarik dan dapat menampilkan sebuah tampilan dimensi serta kinetik. Cerita yang dikembangkan dalam proyek studi ini adalah “Legenda Terjadinya Bledhug Kuwu”. Buku *Pop-up* ini memberikan isi cerita secara singkat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dalam proses berkarya ini, penulis melakukan tahapan-tahapan berkarya terlebih dahulu antara lain yaitu pembuatan sket, pewarnaan dengan media cat air, pengolahan *layout* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*, selanjutnya melakukan proses cetak di tempat offset digital studio printing.

Dalam proses berkarya, sangat diperlukan kesabaran, kecermatan serta imajinasi yang bebas dan kuat untuk mampu mengilustrasikan cerita yang ingin di tonjolkan menjadi tampilan *Pop-up* obyek tiga dimensi dan kinetik yang menarik dan sempurna. Pada pemilihan bahan atau kertas yang digunakan pada buku juga harus benar-benar diperhatikan karena apabila kertas yang dipakai tidak memiliki serat kertas yang kuat dan kaku, maka akan menimbulkan permasalahan pada objek *Pop-up* tersebut, seperti tidak mau berdiri pada saat halaman dibuka, mudah sobek dan lain sebagainya.

Dalam proses pembuatan karya *Pop-up* ini penulis menggambar secara manual menggunakan cat air, kemudian diolah ke komputer kemudian dicetak dengan teknik *print* dengan menggunakan kertas *ivory* 230 gram pada cover dan setiap isi halamannya. Dalam hasil perancangan buku *Pop-up* cerita rakyat Bledhug Kuwu ini terdiri dari sebelas karya lembar halaman cerita *Pop-up* serta cover depan dan cover belakang. Semua karya dicetak berwarna dengan teknik *print*. Tahapan selanjutnya adalah perakitan dan penyusunan objek *Pop-up* setelah itu proses penjilidan. Apabila karya sudah selesai dari proses penjilidan tahapan selanjutnya adalah proses finising untuk merevisi dan memastikan karya tersebut layak untuk dipamerkan atau tidak.

## **5.2 Saran**

Bagi Ilustrator, setelah ini diharapkan dapat lebih kreatif dan berinovasi dalam, menghasilkan buku *Pop-up* dengan memanfaatkan cerita rakyat nusantara sebagai tema.

Bagi mahasiswa seni rupa UNNES diharapkan dengan membaca laporan ini dan menyaksikan pameran, dapat menjadi referensi agar nantinya lebih kreatif dalam berkarya. Sehingga dapat menciptakan dan mengembangkan desain-desain baru yang lebih menarik dan memiliki kualitas yang tinggi.

Bagi pembaca, dapat mengambil nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita terjadinya Bledhug Kuwu dan juga dapat dijadikan sebagai media pengetahuan dan menambah wawasan budaya sehingga menumbuhkan rasa tertarik untuk datang mengunjungi objek wisata Bledhug Kuwu.

## DAFTAR PUSTAKA

Cenadi, Christine Suharto.1999.*Elemen - Elemen dalam Komunikasi Visual*  
Nirmana Jurnal Deskomvis, Vol 1, No. 1, Januari 1999.

Mulyono. 1995.12 *Legenda Terjadinya Bledug*. Grobogan: Bintang Terang.

Sachari, Agus & Sunarya, Yan yan. 2000:4 *Sosiologi Desain*. Erlangga. Jakarta.

Sunaryo, A. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Mata Kuliah Nirmana I*.  
Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas  
Negeri Semarang.

Tinarbuko, Sumbo. 2009:23 *Tinjauan Desain Jalasutra* Yogyakarta.

Yuliantanti. 2008:11 *Bekerja Sebagai Desain Grafis*. Erlangga. Jakarta.

Alex: <http://artcolonydesaingrafis.blogspot.com>, (diunduh pada 10/04/2012).

Hooykaas: [http://id.wikipedia.org/wiki/Cerita rakyat](http://id.wikipedia.org/wiki/Cerita_rakyat), (diunduh pada 27/03/2012).

Ismail, Taufik: [writhink.wordpress.com/2010/03/16/kenali-bagian - bagian-utama-buku/](http://writhink.wordpress.com/2010/03/16/kenali-bagian-bagian-utama-buku/), (diunduh pada 09/04/2012).

Khoerunnisa,Lina:[www. Pemustaka.com/pengertian-buku-dan-sejarahny.html](http://www.Pemustaka.com/pengertian-buku-dan-sejarahny.html),  
(diunduh pada 8/04/2012).

Kurniawan, Bradja: [www.ilmushare.com](http://www.ilmushare.com), (diunduh pada 22/03/2012).

Lisha: [www.Popupcardcompany.com](http://www.Popupcardcompany.com), (diunduh pada 12/10/2012).

Mahendra: [www.tulisan-id.com/pengertian-menulis](http://www.tulisan-id.com/pengertian-menulis), (diunduh pada 22/03/2012).

Prasetia ,I Putu Eka Darma: [www.adicita.com](http://www.adicita.com), (diunduh pada 25/03/2012).

Sabuda, Robet: [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com), (diunduh pada 15/08/ 2012).

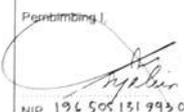
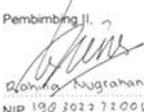
# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

**LAMPIRAN 1****BIODATA PENULIS**

Nama : Aditya Dewa Kusuma  
NIM : 2450407038  
Program Studi : Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Jenis Kelamin : Laki – Laki  
Agama : Islam  
Tempat, Tanggal Lahir : Geyer, 9 April 1989  
Alamat Asal : Desa Geyer  
Kecamatan : Geyer  
Kabupaten : Grobogan  
Provinsi : Jawa Tengah  
Alamat Email : Aditya\_dewaa@yahoo.com  
Riwayat Pendidikan :

TK YWKA Gundhi	Lulus Tahun 1994
SDN 03 Gundhi	Lulus Tahun 2000
SLTPN 02 Purwodadi	Lulus Tahun 2004
SMAN 01 Purwodadi	Lulus Tahun 2007
Universitas Negeri Semarang	Lulus Tahun 2013

## LAMPIRAN 2

 <p>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p>	<b>FORMULIR</b> <b>LAPORAN SELESAI</b> <b>BIMBINGAN SKRIPSI//</b> <b>TUGAS AKHIR</b>	No. Dokumen: FM-06.AKD-24 No. Revisi: 05 Tanggal Berkas: 01 Maret 2018 Halaman: 1 dari 1
	Nomor: Lamp: Hal: Laporan selesai bimbingan skripsi/Tugas Akhir	
th. Ketua Jurusan FIS, S.Si, M. Pd Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang		
Yang bertanda tangan di bawah		
1	Nama: Drs. Syakin, M. Sn. NIP: 196505131993031003 Pangkat/Golongan: Pembina Tk. 1/IVb Jabatan Akademik: Lektor Kepala Sebagai Pembimbing I	
2	Nama: Rahina Nugrahani, S.Sn. NIP: 198302272006042001 Pangkat/Golongan: Penata Muda, III a Jabatan Akademik: Asisten Ahli Sebagai Pembimbing II	
Melaporkan bahwa penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa		
	Nama: Aditya Dewa Kusuma NIM: 2150407030 Prodi: Seni Rupa kons. DKV SI Judul: PERANGKAPAN BUKU POP-UP CERITA RAKYAT BLEDHUG KULUW	
telah selesai dan siap untuk diujikan		
	Semarang 05-B-2018	
Pembimbing I,  NIP 196505131993031003	Pembimbing II,  Rahina Nugrahani, S.Sn, M. Pd. NIP 198302272006042001	

## LAMPIRAN 3

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL</b> UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang 50223 Telp. (024) 8388010		
	<b>SK PEMBIMBING SKRIPSI</b>		
No. Dak. PM-03-ARD-24	No. Resolusi 00	Tgl. Berlaku 01 Maret 2011	Halaman: 1 dari 1

**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
No. 1964/IB/2011

tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP**  
**TAHUN AKADEMIK 2010/2011**

**Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

**Mengingat** :

1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata I (S1) UNNES ;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang Penyelenggaraan Pendidikan UNNES ;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahkan Lembaran Negara RI No. 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78).

**Memperhatikan** : Usul Ketua Jurusan/ Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Tanggal 2 November 2011

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**  
**PERTAMA**

Masukkan dan meletakkan kepada:

1. Nama : Des. Syakir, M.Sn.  
NIP : 196505131993031003  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I/IVb  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Rahma Nugrahani, S.Sn.  
NIP : 198302272006042001  
Pangkat/Golongan : Penata Muda/IIIa  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusunan Skripsi/Tugas Akhir:

Nama : **ADITYA DEWA KUSUMA**  
NIM : 2450407038  
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1)  
Topik/Judul : PERANCANGAN BUKU POP UP CERITA RAKYAT BLEDUK KUWU

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang  
Tanggal : 2 November 2011

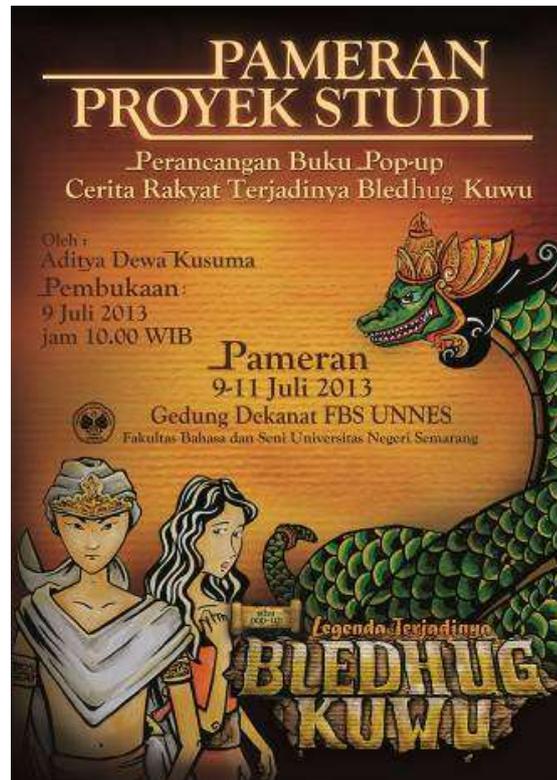

Dekan  
Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 196008031989011001

**Tembusan:**

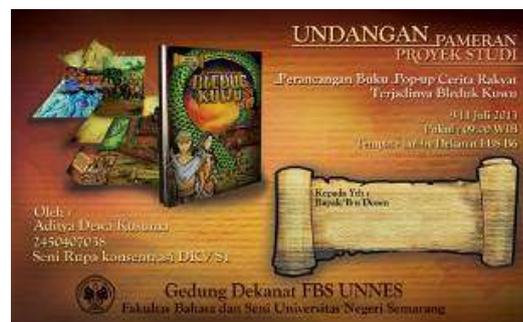
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Seni Rupa
3. Dosen Pembimbing
4. Yang bersangkutan

## LAMPIRAN 4

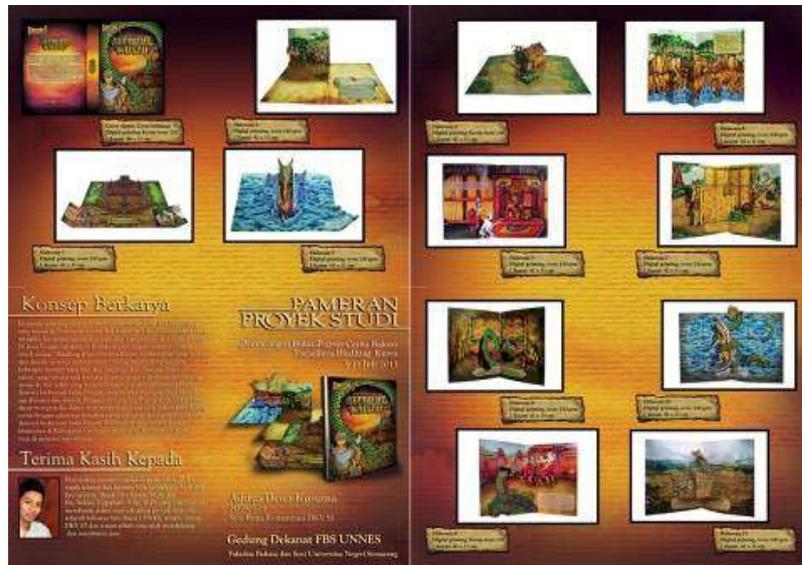
## POSTER PAMERAN



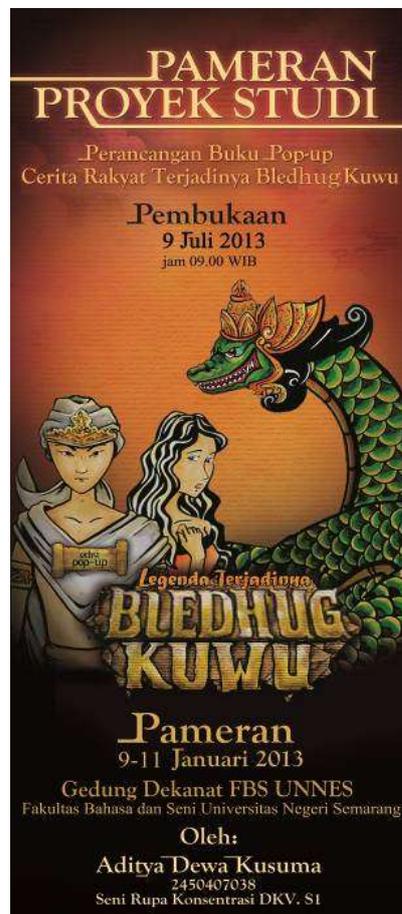
## UNDANGAN PAMERAN



## KATALOG PAMERAN



## X-BANER PAMERAN



LAMPIRAN 5

FOTO PAMERAN



