



**PEMBUATAN ILUSTRASI BUKU *POP-UP*  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN  
NAMA-NAMA BINATANG PADA ANAK USIA DINI**

**PROYEK STUDI**

Disusun dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1 untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

**Edho Bakhtawar Alresza Firzad**

**2411410070**

**Jurusan Seni Rupa**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin

Tanggal : 31 Agustus 2015

### Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Dr. Abdurrachman Faridi, M.Pd. 19530112199002100



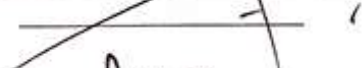
Sekretaris

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003



Penguji I

Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003



Penguji II

Supatmo, S.Pd., M.Hum. 196803071999031001



Penguji III/Dosen Pembimbing

Gunadi, S.Pd., M.Pd. 198107012006041001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

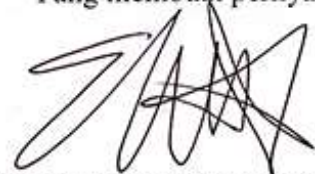
NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa laporan proyek studi yang berjudul "*Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-up Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini*" dan seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya orang lain baik seluruhnya maupaun sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Agustus 2015

Yang membuat pernyataan



Edho Bakhtawar Alresza Firzad

NIM. 2411410070

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

“Pendidikan merupakan modal terbaik bagi anak-anak untuk menghadapi tantangan dimasa depan“ ( Edho Bakhtawar Alresza Firzad )

Proyek Studi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda
2. Ayahanda

## PRAKATA

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Laporan proyek studi dengan judul "*Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-up Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang pada Anak Usia Dini*" tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

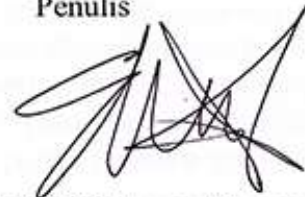
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kemudahan perkuliahan.
3. Drs. Syafii, M.Pd. Ketua Jurusan Seni Rupa Fakutlas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas bantuan dalam kemudahan menjalani kuliah..
4. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds. dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2010 atas perhatian dan kepedulianya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
5. Gunadi, S.Pd, M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing proyek studi ini.
6. Para dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
7. Ayahanda RM. Agus Sudarmadi dan Ibunda Dra. RAY. Nining Rahsedyawati yang senantiasa mendukung dan mendoakan demi keberhasilan penulis.

8. Sahabat dan teman-teman DKV 10 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediannya membantu menyelesaikan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini, masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan proyek studi ini. Penulis berharap semoga laporan proyek studi ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pihak yang memerlukan.

Semarang, 20 Agustus 2015

Penulis



Edho Bakhtawar Alresza Firzad

NIM. 2411410070

## SARI

**Firzad, Edho Bakhtawar Alresza.** 2015. *“Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-up Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang pada Anak Usia Dini”*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Gunadi, S.Pd., M.Pd.

### **Kata Kunci : Ilustrasi Buku, Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang.**

Usia dini merupakan masa saat anak berada pada tahap “emas” sehingga pengenalan objek sejak usia dini pada anak sangat penting untuk membantu anak dalam menerima informasi yang disampaikan melalui huruf. Huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis dan merupakan simbol yang melambangkan bunyi bahasa.

Pemilihan gambar kartun binatang dalam bentuk *pop-up* sebagai stimulus untuk membantu anak dalam mengenal huruf dan bertujuan untuk mengembangkan ilustrasi buku sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang serta menerapkan ketrampilan dan pengetahuan dalam pembuatan ilustrasi buku sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan proyek studi ini yaitu teknik manual dan teknik *digital painting*. Tahap awal dengan membuat sketsa awal dan master karya pada kertas yang kemudian dilakukan proses *scanning* untuk dilanjutkan proses *computerize* menggunakan *software Coreldraw X6*. Pembuatan proyek studi ini melalui empat proses, yaitu; 1) penetapan tujuan, 2) pengumpulan data, 3) proses pra produksi, dan 4) proses produksi. Tahap praproduksi meliputi pembuatan *sketch*, vektorisasi, dan pencetakan serta proses produksi yang meliputi *cutting*, *scrapping out*, *hand assembly*, dan *finishing*.

Dalam pembuatan karya ini menghasilkan dua karya ilustrasi buku, yaitu; 1) ilustrasi buku *pop-up* kombinasi yang terdiri dari 26 gambar ilustrasi dan *pop-up* binatang yang diurutkan sesuai urutan abjad dan 2) ilustrasi buku *pop-up volvelle or wheel* terbagi menjadi empat seri, yaitu; a) seri binatang air, b) seri binatang bersayap, c) seri binatang urban, dan d) seri binatang liar.

Dengan adanya proyek studi ini diharapkan agar mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa desain dapat mendesain karya yang baik, inovatif serta komunikatif sehingga dapat memberikan kontribusi positif melalui karya-karya seni rupa dan desain.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>SARI</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	2
1.3. Tujuan Proyek Studi .....	4
1.4. Manfaat Proyek Studi .....	5
<b>BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL</b> .....	6
2.1. Media Pembelajaran .....	6
2.1.1. Pengertian Media .....	6
2.1.2. Jenis-jenis Media .....	6
2.1.3. Pengertian Pembelajaran .....	7
2.1.4. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.5. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2. Pengertian Ilustrasi .....	11
2.2.1. Fungsi Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambar Ilustrasi Buku .....	12
2.2.2. Pengertian Ilustrasi Visual .....	13
2.3. Pengertian Kartun .....	15
2.4. Pengertian <i>Pop-up</i> .....	16
2.4.1. Kelebihan <i>Pop-up</i> .....	17
2.5. Pengertian Huruf dan Binatang .....	19
2.5.1. Pengertian Huruf.....	19



2.5.2.	Pengertian Binatang.....	20
2.6.	Anak Usia Dini .....	21
2.7.	Unsur-unsur Rupa dan Prinsip-prinsip Desain .....	24
2.7.1.	Unsur-unsur Rupa .....	24
2.5.2.	Prinsip-prinsip Desain ... ..	27
<b>BAB 3 METODE BERKARYA .....</b>		<b>30</b>
3.1.	Media Berkarya .....	30
3.1.1.	Bahan .....	30
3.1.2.	Alat .....	30
3.2.	Teknik Berkarya .....	34
3.3.	Proses Berkarya .....	34
3.3.1.	Penetapan Tujuan.....	34
3.3.2.	Pengumpulan Data.....	35
3.3.3.	Proses Pra Produksi ... ..	35
3.3.3.1.	Menentukan Ciri Khas .....	35
3.3.3.2.	Proses Vektorisasi .....	38
3.3.3.3.	Proses Pencetakan ( <i>printing</i> ) .....	38
3.3.4.	Proses Produksi .....	39
<b>BAB 4 ANALIASIS KARYA .....</b>		<b>41</b>
4.1.	Karya 1 Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	41
4.1.1.	Spesifikasi Karya Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	41
4.1.2.	Deskripsi <i>Cover</i> Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	42
4.1.3.	Analisis <i>Cover</i> Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	43
4.1.4.	Deskripsi Isi Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	44
4.1.5.	Analisis Isi Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> .....	70
4.1.6.	Analisis Aspek Ilustratif Gambar Ilustrasi Binatang.....	75
4.1.7.	Analisis Aspek Perwujudan dan Aspek Ilustratif <i>Pop-up</i> .....	93
4.2.	Karya 2 Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar .....	113
4.2.1.	Spesifikasi Karya Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar .....	113
4.2.2.	Deskripsi <i>Cover</i> Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar .....	114
4.2.3.	Analisi <i>Cover</i> Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar.....	116
4.2.4.	Deskripsi Roda Putar .....	120

4.2.5.	Analisis Roda Putar .....	122
4.2.6.	Deskripsi Isi Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar.....	123
4.2.7.	Analisis Isi Ilustrasi Buku <i>Pop-up</i> Putar .....	128
<b>BAB 5</b>	<b>PENUTUP</b> .....	132
5.1.	Simpulan.....	132
5.2.	Saran .....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	134
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Foto alat-alat pembuatan buku ilustrasi .....	31
Gambar 3.2. Ciri khas utama objek gambar .....	35
Gambar 3.3. Proses pembuatan <i>tissue tracing</i> .....	36
Gambar 3.4. Proses <i>white dummy</i> .....	37
Gambar 3.5. Proses vektorisasi dengan <i>software Coreldraw X6</i> .....	38
Gambar 3.6. Proses <i>hand assembly</i> dan <i>finishing</i> .....	39
Gambar 4.1. Tampilan dan spesifikasi ukuran <i>cover ilustrasi</i> buku <i>pop-up</i> .....	41
Gambar 4.2. Tampilan halaman ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	44
Gambar 4.3. Bagian Huruf A ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	45
Gambar 4.4. Bagian Huruf B ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	46
Gambar 4.5. Bagian Huruf C ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	47
Gambar 4.6. Bagian Huruf D ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	48
Gambar 4.7. Bagian Huruf E ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	49
Gambar 4.8. Bagian Huruf F ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	50
Gambar 4.9. Bagian Huruf G ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	51
Gambar 4.10. Bagian Huruf H ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	52
Gambar 4.11. Bagian Huruf I ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	52
Gambar 4.12. Bagian Huruf J ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	53
Gambar 4.13. Bagian Huruf K ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	54
Gambar 4.14. Bagian Huruf L ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	55
Gambar 4.15. Bagian Huruf M ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	56
Gambar 4.16. Bagian Huruf N ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	57
Gambar 4.17. Bagian Huruf O ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	58
Gambar 4.18. Bagian Huruf P ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	59
Gambar 4.19. Bagian Huruf Q ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	60
Gambar 4.20. Bagian Huruf R ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	61
Gambar 4.21. Bagian Huruf S ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	62
Gambar 4.22. Bagian Huruf T ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	63
Gambar 4.23. Bagian Huruf U ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	64
Gambar 4.24. Bagian Huruf V ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	65

Gambar 4.25. Bagian Huruf W ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	66
Gambar 4.26. Bagian Huruf X ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	67
Gambar 4.27. Bagian Huruf Y ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	68
Gambar 4.28. Bagian Huruf Z ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	69
Gambar 4.29. Gambar ilustrasi Angsa pada huruf A ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	76
Gambar 4.30. Gambar ilustrasi Bangau pada huruf B ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	76
Gambar 4.31. Gambar ilustrasi Cumi-cumi pada huruf C ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	77
Gambar 4.32. Gambar ilustrasi Domba pada huruf D ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	78
Gambar 4.33. Gambar ilustrasi Elang pada huruf E ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	78
Gambar 4.34. Gambar ilustrasi Flamingo pada huruf F ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	79
Gambar 4.35. Gambar ilustrasi Gajah pada huruf G ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	80
Gambar 4.36. Gambar ilustrasi Hiu pada huruf H ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	80
Gambar 4.37. Gambar ilustrasi Ikan pada huruf I ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	81
Gambar 4.38. Gambar ilustrasi Jangkrik pada huruf J ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	82
Gambar 4.39. Gambar ilustrasi Koala pada huruf K ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	82
Gambar 4.40. Gambar ilustrasi Lumba-lumba pada huruf L ilustrasi buku <i>pop-up</i> ..	83
Gambar 4.41. Gambar ilustrasi Merak pada huruf M ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	84
Gambar 4.42. Gambar ilustrasi Nyamuk pada huruf N ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	84
Gambar 4.43. Gambar ilustrasi Orangutan pada huruf O ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	85
Gambar 4.44. Gambar ilustrasi Penyu pada huruf P ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	86
Gambar 4.45. Gambar ilustrasi Quetzal pada huruf Q ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	86
Gambar 4.46. Gambar ilustrasi Rangkong pada huruf R ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	87
Gambar 4.47. Gambar ilustrasi Singa pada huruf S ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	88
Gambar 4.48. Gambar ilustrasi Tupai pada huruf T ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	88
Gambar 4.49. Gambar ilustrasi Ular pada huruf U ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	89
Gambar 4.50. Gambar ilustrasi Vultur pada huruf V ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	90
Gambar 4.51. Gambar ilustrasi Walrus pada huruf W ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	90
Gambar 4.52. Gambar ilustrasi Xenops pada huruf X ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	91
Gambar 4.53. Gambar ilustrasi Yuyu pada huruf Y ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	92
Gambar 4.54. Gambar ilustrasi Zebra pada huruf Z ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	92
Gambar 4.55. <i>Pop-up</i> ilustrasi Angsa pada huruf A ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	94
Gambar 4.56. <i>Pop-up</i> ilustrasi Bangau pada huruf B ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	94

Gambar 4.57. <i>Pop-up</i> ilustrasi Cumi-cumi pada huruf C ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	95
Gambar 4.58. <i>Pop-up</i> ilustrasi Domba pada huruf D ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	96
Gambar 4.59. <i>Pop-up</i> ilustrasi Elang pada huruf E ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	97
Gambar 4.60. <i>Pop-up</i> ilustrasi Flamingo pada huruf F ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	97
Gambar 4.61. <i>Pop-up</i> ilustrasi Gajah pada huruf G ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	98
Gambar 4.62. <i>Pop-up</i> ilustrasi Hiu pada huruf H ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	99
Gambar 4.63. <i>Pop-up</i> ilustrasi Ikan pada huruf I ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	100
Gambar 4.64. <i>Pop-up</i> ilustrasi Jangkrik pada huruf J ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	100
Gambar 4.65. <i>Pop-up</i> ilustrasi Koala pada huruf K ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	101
Gambar 4.66. <i>Pop-up</i> ilustrasi Lumba-lumba pada huruf L ilustrasi buku <i>pop-up</i> ...	102
Gambar 4.67. <i>Pop-up</i> ilustrasi Merak pada huruf M ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	103
Gambar 4.68. <i>Pop-up</i> ilustrasi Nyamuk pada huruf N ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	103
Gambar 4.69. <i>Pop-up</i> ilustrasi Orangutan pada huruf O ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	104
Gambar 4.70. <i>Pop-up</i> ilustrasi Penyu pada huruf P ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	105
Gambar 4.71. <i>Pop-up</i> ilustrasi Quetzal pada huruf Q ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	105
Gambar 4.72. <i>Pop-up</i> ilustrasi Rangkong pada huruf R ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	106
Gambar 4.73. <i>Pop-up</i> ilustrasi Singa pada huruf S ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	107
Gambar 4.74. <i>Pop-up</i> ilustrasi Tupai pada huruf T ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	108
Gambar 4.75. <i>Pop-up</i> ilustrasi Ular pada huruf U ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	108
Gambar 4.76. <i>Pop-up</i> ilustrasi Vultur pada huruf V ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	109
Gambar 4.77. <i>Pop-up</i> ilustrasi Walrus pada huruf W ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	110
Gambar 4.78. <i>Pop-up</i> ilustrasi Xenops pada huruf X ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	110
Gambar 4.79. <i>Pop-up</i> ilustrasi Yuyu pada huruf Y ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	111
Gambar 4.80. <i>Pop-up</i> ilustrasi Zebra pada huruf Z ilustrasi buku <i>pop-up</i> .....	112
Gambar 4.81. Tampilan <i>cover</i> buku <i>pop-up</i> putar ( <i>volvelle or wheel</i> ).....	113
Gambar 4.82. Tampilan <i>cover</i> ilustrasi buku <i>pop-up</i> putar seri binatang air .....	114
Gambar 4.83. Tampilan <i>cover</i> ilustrasi buku <i>pop-up</i> putar seri binatang bersayap ..	114
Gambar 4.84. Tampilan <i>cover</i> ilustrasi buku <i>pop-up</i> putar seri binatang urban .....	114
Gambar 4.85. Tampilan <i>cover</i> ilustrasi buku <i>pop-up</i> putar seri binatang liar .....	115
Gambar 4.86. Tampilan roda putar seri binatang air .....	120
Gambar 4.87. Tampilan roda putar seri binatang bersayap .....	120
Gambar 4.88. Tampilan roda putar seri binatang urban .....	121

Gambar 4.89. Tampilan roda putar seri binatang liar .....	121
Gambar 4.90. Tampilan halaman ilustrasi buku putar seri binatang air .....	123
Gambar 4.91. Tampilan halaman ilustrasi buku putar seri binatang bersayap .....	124
Gambar 4.92. Tampilan halaman ilustrasi buku putar seri binatang urban .....	125
Gambar 4.93. Tampilan halaman ilustrasi buku putar seri binatang liar .....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Curriculum Vitae
2. SK Penetapan Dosen Pembimbing
3. Surat Keterangan Penelitian
4. Surat Selesai Bimbingan Skripsi
5. Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana
6. Undangan Pameran
7. Poster Pameran
8. *Standing Banner* Pameran
9. Katalog Pameran
10. Dokumentasi Pameran
11. CD Dokumen Laporan

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Alasan Pemilihan Tema**

Anak usia dini adalah masa anak yang sedang berada pada tahap “emas”, yaitu dapat dengan mudah menerima informasi dan berkembang secara alami. Pengenalan objek sejak usia dini pada anak sangat penting, karena sejak lahir anak-anak memiliki kira-kira 100 (seratus) miliar sel otak. Sel-sel otak ini tidak akan tumbuh dan berkembang tanpa adanya stimulan dari lingkungan sejak usia dini (Gautama, 2005:3).

Media dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil yang dicapai, oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan atau memaksimalkan kualitas pembelajaran (Zaman dan Eliyawati, 2010:1).

Penggunaan media visual dalam pengenalan huruf merupakan salah satu media yang dapat diterapkan karena huruf merupakan simbol tekstual bahasa. Huruf merupakan simbol yang harus anak tahu dan pahami karena ada “tuntutan” dari keluarga atau orangtua yaitu anak-anak diharapkan bisa membaca atau setidaknya anak-anak bisa mengenal huruf sedini mungkin. Dengan mengenal atau memahami huruf anak-anak akan lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Musfiroh, 2003:2).



Media pengenalan huruf banyak dan mudah dijumpai, namun banyak buku yang ada cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Buku-buku

pengenalan huruf yang ada tidak banyak gambar-gambar yang ditampilkan. Secara umum anak-anak cenderung mengingat huruf yang dipelajari dengan cara mengingat apa yang menurutnya menarik. Karena itu, penggunaan gambar ilustrasi binatang yang diilustrasikan dalam bentuk *pop-up* menjadi salah satu alternatif media pengenalan huruf dan nama-nama binatang. Tema binatang dipilih karena anak cenderung menyukai gambar ilustrasi yang bertemakan binatang. Gambar ilustrasi binatang dijadikan sebagai stimulan agar anak mau diarahkan untuk mengenal huruf.

Anak-anak mungkin dapat dipaksa menghafal (*drill*) hingga mereka menghafal huruf dari A sampai Z, namun demikian tidak otomatis menunjukkan pemahaman mereka tentang huruf itu sendiri (Musfiroh, 2003:1). Namun apabila menggunakan media pengenalan huruf yang lebih melibatkan peran serta anak-anak dalam proses pembelajaran dengan stimulan berupa objek visual yang *familier* berupa ilustrasi binatang yang dibuat dengan ilustrasi kartunal maka anak akan lebih mudah dalam memahami huruf. Selain memahami huruf anak-anak juga dapat mengenal nama-nama binatang yang penulis kelompokkan menjadi empat kelompok berbeda sebagai tambahan pengetahuan bagi anak.

## **1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Penggunaan komunikasi visual sebagai media komunikasi yang dipilih karena menurut Plato, bahasa visual merupakan bahasa universal yang tidak terhalang oleh perbedaan makna kata-kata dari beragam bahasa yang berbeda. Selain itu informasi bergambar lebih disukai anak-anak karena dalam gambar

ilustrasi terdapat banyak daya tarik seperti warna, raut, ataupun keseluruhan bentuk ilustrasi itu sendiri.

Gambar ilustrasi merupakan salah satu media komunikasi visual, penggunaan gambar ilustrasi sendiri salah satu unsur yang penting dalam komunikasi, ilustrasi digunakan sebagai penjelas dan penggambaran objek secara visual. Fungsi ilustrasi pada buku untuk menarik perhatian dalam hal ini anak-anak baik dari unsur warna, bentuk, ukuran, kesatuan objek. Sehingga, dapat merangsang minat dan ketertarikan anak. Penggunaan gambar ilustrasi tepat diterapkan untuk anak-anak karena menurut Hedgpeth dan Missal (2006:6) bahwa anak-anak mengamati bentuk dari sebuah objek dan memproduksi ulang visual tersebut kedalam elemen yang paling sederhana yang mencirikan bentuknya. Pada saat anak mengenali gajah, maka anak mengenali gajah melalui bentuk belalai, telinga, gading dan ciri fisik lainnya yang sederhana. Menurut Lukens (2003:41) penggunaan gambar ilustrasi karena anak-anak pada umumnya lebih mudah dan tertarik pada buku dengan gambar ilustrasi yang lebih banyak dari tulisan.

Pemilihan ilustrasi dengan tema binatang yang dibuat secara kartunal karena binatang sendiri merupakan objek yang *familer* dan cenderung anak-anak suka. Terbukti dengan banyaknya buku cerita, film, dan *game* yang menggunakan objek binatang menjadi indikator jika memang penggunaan ilustrasi binatang *familier* dengan dunia anak.

Penggunaan media *digital painting* dalam proses pembuatan ilustrasi kartunal binatang karena media *digital painting* memiliki beberapa kelebihan

selain karena penulis lebih menguasai media *digital painting* sehingga hasil yang didapat lebih maksimal. Selain itu, kelebihan *digital painting* antara lain warna yang dihasilkan lebih jelas, rata dan mudah dalam mencari pilihan warna serta apabila terjadi kesalah proses *editing* akan lebih mudah.

Penggunaan karya berupa ilustrasi buku *pop-up* yaitu *pop-up* kombinasi dan *pop-up volvelle or wheel* karena pada buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian yang dapat berubah bentuk. Ilustrasi buku *pop-up* selalu memberikan kejutan-kejutan yang dapat menjadi daya tarik lebih. selain itu media berupa ilustrasi buku *pop-up* memiliki unsur interaktif berupa hubungan sosial antara pengajar atau orangtua dengan anak (Dzuanda, 2009:5). Karena itu penulis memilih media pengenalan huruf dan nama-nama binatang dengan menggunakan ilustrasi buku *pop-up* sebagai media yang digunakan.

### **1.3. Tujuan Proyek Studi**

Tujuan pembuatan proyek studi ini adalah:

1. Membuat ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun.
2. Menerapkan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam pembuatan media pengenalan huruf dan nama-nama binatang yang berbeda untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun.

#### **1.4. Manfaat Proyek Studi**

Adapun manfaat dari pembuatan proyek studi ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi penulis sebagai upaya meningkatkan kemampuan merancang media pembelajaran dalam bentuk ilustrasi buku *pop-up*, serta untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas penulis dalam pembuatan karya ilustrasi.
2. Bagi pengguna (pengajar atau pendamping) menjadi alternatif sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang dengan menggunakan media buku ilustrasi dalam bentuk *pop-up*.
3. Bagi target yaitu anak-anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman tentang huruf serta binatang dengan menyenangkan yang dibuat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, serta merangsang motorik anak melalui interaksi didalamnya.
4. Secara akademik karya proyek studi ini menjadi wahana pengembangan pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang seni rupa.
5. Bagi institusi jurusan seni rupa diharapkan laporan proyek studi ini dapat menjadi arsip (dokumen) yang dapat dijadikan referensi dan dapat bermanfaat.

## **BAB 2**

### **LANDASAN KONSEPTUAL**

#### **4.1. Media Pembelajaran**

##### **4.1.1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Zaman dan Eliyawati, 2010:3).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam (<http://www.pengertianahli.com>) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan. Media pada dasarnya dapat dimaknai sebagai sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat sangat mendukung karenan setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula (Pri, 2013:2).

Sehingga dapat diambil kesimpulan dari dua pengertian tersebut media adalah segala sesuatu atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat atau maksud pesan pengirim kepada penerima pesan.

##### **4.1.2. Jenis-jenis Media**

Media merupakan komponen yang digunakan pengirim pesan kepada penerima pesan untuk mengkomunikasikan sesuatu. Menurut Sanjaya (dalam

Fannani, 2009:26) media dibedakan tergantung darimana melihatnya, berdasarkan sifatnya media dibedakan menjadi:

#### 1. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan.

#### 2. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya.

#### 3. Media Audio Visual (multimedia)

Media audio visual atau multimedia adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Media visual merupakan media yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi atau pesan. Dalam prosesnya media visual merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Ilustrasi visual memiliki peran yang sangat strategis dalam pembelajaran karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif dan efisien. Oleh karena itu penggunaannya perlu dirancang secara matang agar tidak sekedar sebagai pendukung bentuk komunikasi verbal.

#### **4.1.3. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses

penyampaian pesan dari sumber pesan (pengajar) melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang disampaikan oleh pengajar atau sumber lain kedalam media atau beberapa media dalam bentuk-bentuk simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga pesan tersebut tersampaikan dengan baik (Zaman dan Eliyawati, 2010:2).

Berikut adalah pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli:

1. Sanjaya (2007:160). Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.
2. Gagne dan Briggs (1973:3). Mengartikan *instruction* atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, penyampaian materi yang akan dipelajari dengan memperhitungkan kejadian-kejadian dalam



prosesnya yang nantinya berperan terhadap bagaimana penerimaan hasil akhir materi oleh siswa.

#### **4.1.4. Pengertian Media Pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2003:4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber kepada penerima.

Menurut Arsyad (2003:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2003:4) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Jadi secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas pengajaran sehingga maknanya akan lebih jelas dipahami oleh siswa, media pembelajaran dapat menjadi variasi dalam berkomunikasi tidak hanya komunikasi verbal, melalui media pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan langsung tidak hanya mendengarkan uraian dari pengajar (Sudjana dan Rivai, 2002:2).

#### **4.1.5. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran harus mampu memfasilitasi antara pengajar dengan siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:4) pembelajaran memerlukan media yang tentunya selain untuk memfasilitasi, media dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat seperti:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar dan lain-lain.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar menurut kemampuan dan minatnya.

7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut pendapat Kemp dan Dayton (dalam Zaman dan Eliyawati, 2010:4) beberapa manfaat media bagi pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung setiap saat
7. Meningkatkan sikap positif dalam proses pembelajaran
8. Peranan guru ke arah yang positif

#### **4.2. Pengertian Ilustrasi**

Pengertian dan istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang yang dijelaskan dalam Webster's New Compact Format Dictionary (dalam Muharrar, 2003:1). Ilustrasi dapat juga diartikan sebagai proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain yang bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku, atau iklan unruk memperdalam pengaruh dari teks tersebut (Mayer dalam Muharrar, 2003:2).

Menurut Baldinger (1986:120) ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ilustrasi bisa menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu.

Ilustrasi sendiri dibagi menjadi tiga jenis yaitu ilustrasi audio, ilustrasi visual, dan ilustrasi audio visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Sedangkan Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi gambar yaitu ilustrasi yang berupa penggambaran visual dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Sedangkan ilustrasi audio visual dapat diartikan sebagai ilustrasi yang menggabungkan unsur visual dan audio seperti film dokumenter.

Ilustrasi saat ini mengalami perkembangan, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kedalam makna yang lebih luas. Ilustrasi merupakan alat bantu yang membuat sesuatu menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik (Muharrar, 2003:2).

Sehingga dapat disimpulkan ilustrasi merupakan proses penggambaran objek, cerita, dan konsep yang bertujuan untuk menerangkan, memberikan bayangan, memperjelas dan mengkomunikasikan objek, cerita, dan konsep.

#### **4.2.1. Fungsi Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambar Ilustrasi Buku**

Secara umum ilustrasi mempunyai fungsi sebagai media untuk memperjelas atau memaparkan konsep, ide atau cerita. Fungsi ilustrasi secara rinci dijelaskan oleh Kusmiyati (dalam Muharrar, 2003:3) yang menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subjek dengan tujuan:

1. Menggambarkan suatu produk atau ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci.
7. Membuat corak tertentu pada tulisan yang menggambarkan masa atau zaman.

Fungsi ilustrasi menurut Muharrar (2003:3) untuk menyajikan gambaran dari suatu objek. Tugas ilustrator untuk menjalankan fungsi tersebut sehingga ilustrasi dapat dipahami dan dalam bentuk yang artistik.

#### **4.2.2. Pengertian Ilustrasi Visual**

Ilustrasi visual adalah penggambaran objek dengan menggunakan media visual seperti gambar, foto atau lukisan untuk memperjelas, menerangkan, memberikan bayangan, dan mengkomunikasikan objek, cerita, dan konsep. Menurut Kusmiyati (1999:46) ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan dan secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita.

Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan. Dengan demikian, gambar ilustrasi merupakan gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Sedangkan menurut Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi visual sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas. Masih menurut Muharrar (2003:44) gambar ilustrasi selain sebagai perwajahan juga berfungsi sebagai daya tarik, hiasan, memperdalam makna, dan memperjelas isi. Sedangkan jenis-jenis gambar ilustrasi buku dibagi menjadi empat. Berikut jenis-jenis gambar ilustrasi buku menurut Muharrar (2003:11-23):

#### 1. Ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah merupakan ilustrasi yang digunakan untuk menjelaskan teks buku ilmu hayat, ilmu bumi, ilmu purbakala, ilmu teknik dan sebagainya. Ilustrasi buku ilmiah bermaksud memberikan informasi yang berdasarkan pendekatan ilmiah yang digarap dengan kehati-hatian seperti misalnya gambar karang laut, mesin, atau berupa cara kerja suatu sistem.

#### 2. Ilustrasi buku kesusasteraan

Ilustrasi buku kesusasteraan merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan subjek yang bersifat imajinatif seperti puisi, cerpen atau novel. Gambar ilustrasi diharapkan membentuk suasana, gambaran yang mengurai cerita sehingga berkesan dramatis.

#### 3. Ilustrasi buku anak-anak

Ilustrasi buku anak-anak merupakan gambar ilustrasi pada buku yang khusus dibuat untuk anak-anak. Gambar ilustrasi bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformasi dengan pendekatan kreatif dan segar.

#### 4. Ilustrasi buku komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas terdapat dua jenis yang sifatnya berbeda yaitu cergam dan komik. Cergam merupakan cerita bergambar yang berperan lebih dominan teks, sedangkan gambar ilustrasi berperan sebagai pelengkap. Komik merupakan kebalikan dari cergam yaitu gambar ilustrasi yang berperan dominan sehingga tanpa teks pun komik orang sudah bisa mengetahui atau menikmati ceritanya. Corak gambar dalam komik bermacam-macam ada yang realistis, surealis, dan lain-lain.

#### 4.3. Pengertian Kartun

Kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon*, yang diangkat dari bahasa Prancis *cartone* yang berarti kertas (Muharrar, 2003:32). Namun, sekarang ini pengertian kartun menjadi gambar yang bersifat humor atau *satire*. Kartun merupakan satu wujud ekspresi seni yang bermaksud melucu, menyindir, dan mengkritik (dikutip dari <http://artikelampuh.blogspot.com/2014/04/pengertian-kartun-karikatur-dan-cergam.html>).

Kartun merupakan salah satu gambar ilustrasi yang paling populer sebagai suatu media komunikasi. Kartun didefinisikan sebagai gambar atau karikatur yang dapat memberikan informasi tentang orang atau peristiwa. Kartun

sering diterbitkan dalam media cetak seperti koran, bahan-bahan periodik dan buku. Kartun merupakan media komunikasi yang mudah dimengerti (Anori, 2013:12). Medium ini seringkali digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang lucu tanpa mengurangi maksud dan tujuan informasi yang ingin disampaikan. Kartun dapat juga menunjukkan waktu terjadinya suatu peristiwa. Medium kartun dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pada pemirsa atau *audience* yang beragam usia (Pri, 2013:5).

Kartun tidak terikat pada distorsi, kerap distorsinya bukan merupakan hal yang utama, karena lebih mengutamakan kesan sederhana, humor daripada satire. Kartun belum tentu merupakan sebuah karikatur namun dapat dikatakan sebuah karikatur merupakan kartun (Muharrar, 2003:32).

#### **4.4. Pengertian *Pop-up***

*Pop-up* merupakan sebuah pola mekanik kertas yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan *origami* dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian *origami* lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan dan pola mekanik kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin (Indrawati, 2013:4).

*Volvelle or wheel* merupakan jenis *Pop-up* yang berupa karya ilustrasi yang terdapat piringan atau lingkaran yang menempel pada bagian sebuah halaman atau bagian *cover* halaman dengan menggunakan benang, kertas atau



bahan lainnya disekitar pusat perputarannya dan ketika piringan kertas tersebut diputar, teks dan gambar atau ilustrasi akan sejajar. Penggunaan buku *pop-up* bermula dari abad ke-13, pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak (Dzuanda, 2009:1).

Jenis *pop-up* ada bermacam-macam seperti *pop-ups*, *transformations*, *tunnel books*, *volvelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop-outs*, *pull-downs* dan sebagainya. Pencipta dan pendesain buku seperti ini dikenal dengan sebutan *paper engineering* dikutip dari (<http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/>).

#### **4.4.1. Kelebihan *Pop-up***

*Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati (Dzuanda, 2009:2). Hal lain yang membuat buku *pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika

mereka membuka halaman buku hal ini memancing antusias membaca dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya (dalam <http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/>).

*Pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan (Dzuanda, 2009:2).

Menurut Robert Sabuda yang merupakan seniman *pop-up* dalam (<http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/>) ada beberapa hal yang menyebabkan buku *pop-up* digemari dan disukai setiap kalangan, antara lain:

1. Berbentuk tiga dimensi.
2. Dapat bergerak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kagum.
3. Interaktif dan melibatkan pembaca dalam proses terjadinya kejutan sehingga pembaca ingin terus membalik halaman demi halaman.
4. Memberikan ilustrasi serta visual yang lebih terperinci dibandingkan buku bergambar biasa.
5. Memiliki tingkat kedalaman dan perspektif.
6. Melibatkan indera tubuh yang lebih banyak dibandingkan buku bergambar biasa sehingga lebih menarik.

7. Mengajarkan dengan cara yang unik, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan mudah di ingat.

Penggunaan ilustrasi *pop-up* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, seperti: lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop-up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak), dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

#### **4.5. Pengertian Huruf dan Binatang**

##### **4.5.1. Pengertian Huruf**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi. Misalnya bunyi be lambangnya atau hurufnya adalah b, bunyi el lambangnya adalah l, dan seterusnya. Pada huruf atau Abjad di indonesia dimulai dari huruf A hingga Z dengan urutan sebagai berikut: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

Jenis-jenis huruf berdasarkan bunyinya dibedakan menjadi:

1. Huruf vokal, yaitu bunyi yang tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara, tidak pada artikulator. Jadi udara yang keluar dari paru-paru melewati pita suara dan tidak ada artikulator atau alat ucap yang menghambat. Yang termasuk bunyi vokal adalah a, i, u, e, o, é.

2. Huruf semivokal, yaitu bunyi huruf antara vokal dan konsonan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, semivokal didefinisikan sebagai bunyi bahasa yang mempunyai ciri vokal ataupun konsonan, bunyi ini mempunyai sedikit geseran dan tidak muncul sebagai inti suku kata. Huruf yang termasuk bunyi semi vokal adalah bunyi y dan w.

3. Huruf konsonan, yaitu bunyi yang dibentuk dengan menghambat arus udara yang keluar dari paru-paru. Hambatan dapat terjadi pada sebagian alat bicara, seperti hambatan pada dua bibir pada bunyi B, hambatan pada ujung lidah dengan menyentuh belakang gigi depan atas pada bunyi T, dan sebagainya.

Huruf juga merupakan elemen simbolisasi yang banyak digunakan dalam kegiatan desain grafis, karena dianggap sebagai medium yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dan identitas dari sesuatu "entitas". Syarat utama agar huruf dapat berfungsi sebagai symbol (pemberi tanda) adalah memiliki bentuk khas, sehingga mudah untuk dikenali (karena mengandung nilai perbedaan dengan yang lain) dan dapat secara tepat diasosiasikan dengan jati dirinya. (<http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertian-huruf.html>).

#### **4.5.2. Pengertian Binatang**

Dalam bahasa Inggris, Binatang disebut *animal*, berasal dari bahasa Latin yaitu "*animalis*", yang berarti "memiliki napas" yang diambil dalam (<http://id.wikipedia.org/wiki/hewan>). Menurut Kimbal (1983:11) hewan atau binatang berbeda dengan tumbuhan, binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, dengan jaringan makanan yang berbentuk kompleks, tidak berakal budi.

Beberapa pengertian binatang dengan tambahan menurut Brotowidjoyo (1989:38) antara lain:

1. Binatang buas merupakan binatang liar dan biasanya membahayakan dan ganas dan hidup di alam liar (seperti Harimau dan Serigala).
2. Binatang peliharaan binatang yang biasa dipelihara untuk kesenangan (seperti Anjing, Kucing, dan Burung).
3. Binatang ternak binatang yang (biasa) ditenakkan untuk diambil manfaatnya (seperti Lembu, Sapi dan Kambing).
4. Binatang bersayap binatang yang mempunyai sayap semacam burung atau unggas, serangga dan sejenisnya.
5. Binatang air adalah binatang yang hidup atau umumnya banyak menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam atau di daerah air atau berair.
6. Binatang urban adalah merujuk pada binatang yang umumnya hidup disekitar manusia atau di lingkungan manusia (seperti Siput, Kucing, Serangga rumah).

#### **4.6. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah mereka yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Konsep anak usia dini mencakup bayi, anak-anak di taman penitipan anak, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar awal (Musfiroh, 2003:2). Anak usia dini pada umumnya mempunyai kebiasaan yang menjadi karakternya, yaitu suka bermain, rasa ingin tahunya tinggi, dan suka bertanya (Hawadi, 2008:8). Karena itu, bermain merupakan faktor penting

dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dalam setiap pembelajaran usia dini (Suyanto, 2005: 114).

Menurut Santrock (2007:288) dijelaskan bahwa dalam usia dini memori anak-anak berkembang pesat dan mampu mengingat banyak informasi asalkan mendapatkan isyarat-isyarat dan bukti-bukti yang tepat, sehingga penanganan dan pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Hurlock (1978:156) bahwa masa anak-anak saat yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik karena tubuh anak lebih lentur, dan keterampilan motorik sangat berperan dalam perkembangan anak selanjutnya karena merupakan keterampilan dasar.

Sejalan dengan itu Riyanto dan Handoko (2004:10) bahwa usia dini anak-anak hendaknya dilatih ketrampilan tangannya karena ketrampilan tangan merupakan jendela pengetahuan. Anak Usia Dini dibagi menjadi lima oleh Bredekamp (1992:8-9) dalam proses perkembangan dan pembelajarannya yaitu:

1. Bayi dan anak kecil yang baru berjalan hingga 2 tahun: membutuhkan pembelajaran pengenalan melalui indra mereka.
2. Anak usia 3 dan 4 tahun : pembelajaran berupa aktivitas motorik kecil seperti membuka buku, *puzzle* , dan gambar sederhana.
3. Anak usia 4 dan 5 tahun : pembelajaran mengenali objek berupa warna, simbol, bentuk, Menggambar, mengembangkan kemampuan memori.
4. Anak usia 5 dan 6 tahun : pembelajaran berupa menirukan simbol, menghafal dan merangkai simbol baik warna, maupun bentuk.

5. Anak usia 6 hingga 8 tahun: Pembelajaran berupa aktifitas mengenali kata-kata, huruf atau ejaan, penggunaan bahasa yang teratur dan jelas, menggabungkan objek menjadi satu keseluruhan bentuk yang nyata.

Pembelajaran pada anak usia dini menjadi sedemikian penting, karena pendidikan pada lima tahun pertama anak sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Semua manusia demikian. Keberhasilan hidup seseorang ditentukan oleh bagaimana anak memperoleh pendidikan, perlakuan, dan kepengasuhan pada awal-awal tahun kehidupannya (Musfiroh, 2003:1).

Guru Taman Kanak-kanak dewasa ini berada dalam labirin simalakama. Tuntutan orang tua dan masyarakat serta budaya “test” masuk Sekolah Dasar membuat para guru maupun orangtua memacu anak. Anak dibelajarkan sedemikian rupa sehingga mereka cepat menunjukkan prestasi akademik yang dapat dibanggakan orangtua dan sekolah. Kemampuan mengenal huruf (membaca) merupakan kemampuan yang diperlukan sebagai nilai tambah ketika anak akan memasuki sekolah dasar, ketrampilan membaca sedini mungkin juga akan meningkatkan potensi anak kedepannya dalam hal menyerap informasi tertulis lainnya (Musfiroh, 2003:3).

Penggunaan gambar ilustrasi binatang dalam proses pengenalan huruf merupakan sebuah stimulan bagi anak, karena anak pada umumnya susah untuk diarahkan secara langsung untuk belajar huruf. Penggunaan binatang sebagai stimulan sehingga secara tidak langsung anak-anak dikenalkan dan diajarkan huruf. Penggunaan binatang dengan ilustrasi kartunal kerana objek binatang pada umumnya dekat dengan dunia anak-anak terbukti dengan banyaknya film,

buku cerita, boneka maupun mainan yang menggunakan binatang sebagai objeknya.

Penggunaan media pembelajaran visual berupa ilustrasi buku *pop-up* untuk mengenalkan huruf dan nama-nama binatang bagi anak usia dini (4-7 Tahun) karena kebanyakan anak-anak lebih menyukai tampilan visual yang berwarna dari pada tampilan visual hitam-putih (Lukens, 2003:41).

Penggunaan jenis ilustrasi *pop-up* karena *pop-up* memiliki banyak kelebihan anatra lain berbentuk tiga dimensi, dapat bergerak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kagum, interaktif, memberikan ilustrasi serta visual yang lebih terperinci dibandingkan buku bergambar biasa, memiliki tingkat kedalaman dan perspektif, melibatkan indera tubuh yang lebih banyak dibandingkan buku bergambar biasa sehingga lebih menarik, mengajarkan dengan cara yang unik, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif (Dzuanda, 2009: 4-5).

#### **4.7. Unsur-unsur Rupa dan Prinsip-prinsip Desain**

##### **4.7.1. Unsur-unsur Rupa**

###### 1. Garis / *line*

Sunaryo (2002:7) mengemukakan bahwa sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/ memanjang. Garis adalah unsur dasar yang membangun bentuk.

###### 2. Bidang



Bidang adalah suatu bentuk pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2009:117).

### 3. Raut

Raut merupakan bentuk dasar atau penggambaran *outline* suatu bentuk, garis dasar baik berbentuk geometris, organik dan bersudut. Raut organik adalah raut yang menggambarkan bentuk alami atau alam dan cenderung menggunakan garis lengkung sebagai pembentuknya. Raut geometris adalah bentuk *outline* yang mudah diukur keluasannya dan tidak meniru kesan alam seperti segi empat, segitiga dan lingkaran. Raut bersudut merupakan raut yang terbentuk dari *outline* yang secara keseluruhan mempunyai banyak sudut.

### 4. Bentuk / *shape*.

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya. Bentuk dapat lebih diartikan sebagai gabungan raut baik raut organik, raut geometris, raut bersudut, maupun raut tak beraturan yang membentuk satu kesatuan ilustrasi.

## 5. Ruang / *space*

Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba. (Sanyoto, 2009:127). Sunaryo (2002:21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin. Jadi ruang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan.

## 6. Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada/unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensional, mengilusikan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat, menciptakan kontras atau susunan tertentu.

## 7. Warna / *colour*

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002:12).

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari

pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), *magenta*, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009:16).

#### 8. Tekstur / *pattern*

Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17). Wong (dalam Sunaryo, 2002) mengungkapkan bahwa kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual merupakan jenis tekstur yang dicerap oleh penglihatan, walaupun dapat pula membangkitkan pengalaman raba. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra. Tekstur taktil merupakan sejenis tekstur yang tidak saja dapat dirasakan dengan melihatnya, tetapi juga dengan rabaan tangan.

#### 9. Huruf / *font*

Rupa huruf atau biasa juga dikenal dengan istilah *typeface* adalah salah satu elemen terpenting dalam ilustrasi, karena huruf merupakan sebuah bentuk yang universal untuk menghantarkan bentuk visual menjadi sebuah bentuk bahasa (<https://id.wikipedia.org/wiki/Huruf>). Selain sebagai unsur sendiri, huruf dapat pula dideskripsikan sebagai garis, sebagai raut, atau sebagai tekstur.

### **4.7.2. Prinsip-prinsip Desain**

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diperhatikan oleh ilustrator dalam menciptakan suatu ilustrasi, yaitu irama, keseimbangan, proporsi, keserasian, dan kesatuan.

#### 1. Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo, 2002:35). Dengan irama ilustrator dapat menciptakan kesan gerak, kesan kedalaman yang saling menyambung antara bagian satu dengan bagian yang lain pada suatu obyek benda dalam sebuah susunan atau komposisi.

Irama dapat diperoleh melalui perubahan bentuk, pergantian posisi, ukuran komponennya serta gerak garis. Pengulangan tersebut dilakukan dari unsur satu ke unsur yang lainnya agar tidak *monotone* dan menambah kesan estetis. Kita dapat menghadirkan irama repetitif melalui pengulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, dengan menggunakan pengulangan raut atau garis. Irama merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

#### 2. Keseimbangan / *Balance*

Dalam Sunaryo (2002: 40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang.. Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-

bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

### 3. Proporsi / *proportion*

Secara sederhana Proporsi dapat diartikan sebagai hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. Proporsi merupakan kesebandingan unsur satu dengan yang lain pada sebuah karya seni (Sunaryo, 2002:40). Secara umum proporsi dapat diartikan sebagai kesebandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain, atau dengan kata lain hubungan antar bagian yang satu dengan bagian yang lain, atau hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Proporsi menunjuk pada pertautan ukuran antara suatu obyek dengan bagian yang mengelilinginya. Proporsi juga berkaitan tentang bagaimana hubungan antara luas, panjang atau tingginya bagian, dapat pula berkaitan dengan penempatan bagian bagian menjadi satu keseluruhan.

### 4. Keserasian

Keserasian merupakan bentuk kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan (Sunaryo, 2002:32). Ada dua jenis keserasian yaitu keserasian bentuk dan fungsi. Keserasian bentuk meliputi penyesuaian raut, ukuran warna, dan aspek lainnya. Sedangkan keserasian fungsi meliputi

penyesuaian antara obyek-obyek yang berbeda, karena adanya hubungan fungsi. Dalam berkarya keserasian fungsi hadir pada penempatan gambar dan teks. Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan lain.

#### 5. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau keseutuhan (Sunaryo, 2002:31).

## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1. Media Berkarya**

Seorang desainer atau ilustrator dalam berkarya memerlukan media sebagai bahan untuk berkarya seni. Istilah media dapat pula berarti perantara, tetapi istilah dalam seni rupa disebut dengan medium yang terdiri atas bahan (material), peralatan (*tool*), teknik (*technique*) (Sahman, 1993:38). Media yang digunakan pada proses berkarya buku ilustrasi ini terdiri atas:

##### **3.1.1. Bahan**

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya ini adalah:

- a) Kertas gambar (*Sketch*) 230 gsm ukuran A3

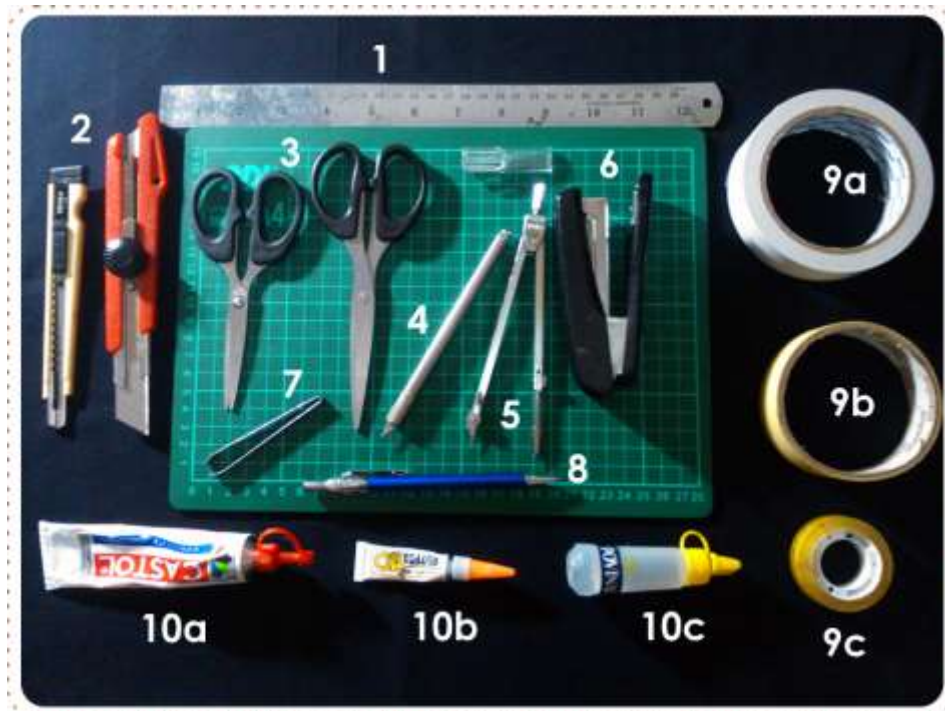
Kertas gambar ukuran A3 merupakan bahan yang digunakan untuk membuat *rough sketch layout* dan untuk membuat *rough sketch* dan *final sketch* serta digunakan untuk mendesain dan membuat mekanikal gerakan *pop-up*.

- b) Kertas *Ivory* dan CTS

Kertas *Ivory* dan CTS dengan ketebalan antara 230-260 gsm digunakan sebagai bahan untuk mencetak *dummy* buku dan untuk mencetak halaman buku untuk dipamerkan.

##### **3.1.2. Alat**

Berbagai alat yang digunakan dalam pembuatan karya buku ilustrasi ini antara lain:



Gambar 3.1. Foto alat-alat pembuatan buku ilustrasi  
(Sumber: dokumen pribadi penulis, 2015)

1. Penggaris

Penggaris digunakan untuk mengukur dan pembatas ketika memotong.

2. *Cutter*

Alat ini digunakan untuk memotong bagian-bagian gambar ilustrasi.

3. Gunting

Alat ini digunakan untuk memotong pola-pola pada bagian *pop-up* dengan ukuran yang berbeda sesuai dengan kerumitan pola yang dipotong.

4. *Pencutter*

*Pencutter* digunakan untuk memotong bagian gambar dari *pop-up* yang berukuran kecil. Penulis memilih menggunakan *pencutter* karena lebih mudah untuk memotong bagian dari *pop-up* yang lebih rumit dan kecil.

5. Jangka

Digunakan untuk membuat pola lingkaran pada buku putar (*volvelle or wheel*).



#### 6. *Staples*

Alat ini digunakan untuk menjilid buku putar (*volvella or wheel*).

#### 7. *Pinset*

Alat ini digunakan untuk menjepit potongan bagian *pop-up* yang berukuran kecil serta untuk membantu memasang bagian *pop-up* yang tidak terjangkau jari.

#### 8. Pensil mekanik

Alat ini digunakan untuk membuat sketsa *layout pop-up* dan gambar yang akan dibuat. Menggunakan isi ukuran 0.5mm. Penggunaan pensil mekanik karena memiliki ketebalan garis yang jelas serta memiliki ketebalan yang sama.

#### 9. Isolasi

Isolasi yang digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini terdiri dari tiga jenis isolasi antara lain:

##### a. *Double tape*

*Double tape* digunakan untuk merekatkan bagian dari *pop-up* yang terdapat tekukan sehingga tidak memungkinkan apabila menggunakan lem.

##### b. Isolasi kertas

Isolasi kertas digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* ketika masih dalam bentuk rancangan (*white dummy*).

##### c. Isolasi transparan

Isolasi transparan digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* sebelum direkatkan dengan lem.

#### 10. Lem

Lem yang digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini terdiri dari tiga jenis lem yang berbeda antara lain:

a. *Castol*

Penggunaan lem *castol* untuk merekatkan bagian *cover* buku *pop-up* karena lem *castol* mempunyai karakteristik tidak langsung mengering sehingga dapat lebih rata dalam melakukan proses pengolesan lem.

b. *Alteco 110i*

Lem *Alteco 110i* digunakan untuk merekatkan bagian *pop-up* yang tidak merekat sempurna karena memiliki karakteristik cepat dalam proses pengeringannya.

c. Lem kertas

Lem kertas digunakan saat masih dalam proses pembuatan *tissue tracing* karena pada tahap *tissue tracing* bagian-bagian *pop-up* masih menggunakan kertas gambar (*sketch*).

Pada tahap *computerize* pembuatan buku ilustrasi ini menggunakan alat-alat sebagai berikut:

1. Laptop

Alat elektronik yang berfungsi sebagai pengolah data digital baik dalam pembuatan gambar dan pewarnaan.

2. *Scanner*

Alat pemindai sketsa pada kertas gambar menjadi data yang dapat diolah menjadi gambar digital pada laptop.

3. *Coreldraw X6*

*Software* yang digunakan untuk mengolah gambar hasil proses *scanning* untuk dirubah menjadi gambar digital (vektorisasi).

#### 4. *Flashdisk*

Alat ini digunakan sebagai media penyimpanan (*backup*) data, serta sebagai alat untuk mengirim data antar perangkat komputer.

#### 5. *Printer*

Alat yang digunakan untuk mencetak gambar hasil *computerize*.

### **3.2. Teknik Berkarya**

Teknik berkarya pembuatan buku ilustrasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Mulai dari tahap pembuatan *sketch* baik gambar maupun mekanisme bukaan *pop-up*. Kemudian setelah *sketch* pada kertas dilakukan proses *scanning* untuk kemudian dilanjutkan proses *computerize* dengan menggunakan *software Coreldraw X6*. Setelah karya selesai barulah ketahap pencetakan.

### **3.3. Proses Berkarya**

Pembuatan suatu karya membutuhkan sebuah proses dan melalui berbagai tahapan, mulai dari persiapan hingga pasca-produksi. Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini antara lain:

#### **3.3.1. Penetapan Tujuan**

Penetapan tujuan yaitu menetapkan hasil akhir yang akan dicapai dalam pembuatan proyek studi ini. Sedangkan tujuan pembuatan proyek studi ini adalah untuk membuat buku ilustrasi sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia 4-7 tahun. Serta menerapkan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam pembuatan media pengenalan huruf dan nama-nama binatang yang berbeda untuk anak usia 4-7 tahun.

### 3.3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap kedua setelah tahap penetapan tujuan. Pada tahap ini dilakukan dengan menghimpun ide, pengalaman, gagasan, pengetahuan dan pendapat yang berkaitan dengan karya. Kegiatan tersebut merupakan proses diskusi yang dilakukan dengan dosen pembimbing, wawancara dengan narasumber, melalui buku, internet, televisi dan serta pihak yang berkompeten dan mengerti tentang pembuatan karya ilustrasi untuk buku pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan pada tahapan ini merupakan pengumpulan materi terkait dengan rancangan karya ilustrasi buku baik berupa gambar maupun materi pendukung lainnya, melakukan pengumpulan sumber tertulis mengenai sistem pembelajaran anak usia dini, melakukan pengumpulan data tentang bagaimana pembuatan ilustrasi buku (*pop-up* dan *volvelle or wheel* atau buku putar) dengan mencari referensi dari *website*, buku, modul, atau buku elektronik.

### 3.3.3. Proses Pra Produksi

#### 3.3.3.1. Menentukan Ciri Khas



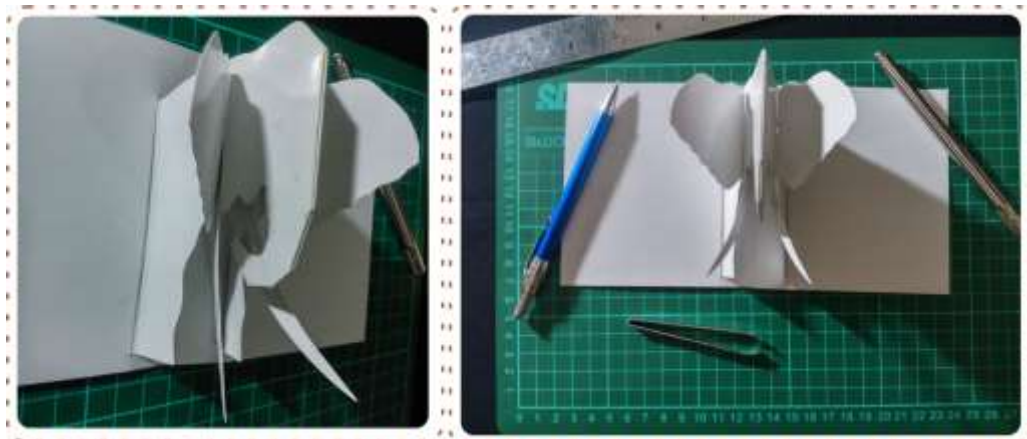
Gambar 3.2. Ciri khas utama objek gambar

(Sumber: dokumen pribadi penulis. 2015)

Setelah menemukan referensi gambar yang sesuai, proses selanjutnya adalah menentukan ciri khas utama dari obyek gambar. Menentukan ciri khas utama bermaksud untuk memudahkan dalam proses mengubah gambar atau referensi berupa objek asli menjadi gambar kartunal. Berikutnya adalah proses sket, fungsi sket yaitu sebagai gambar rencana, untuk kepentingan penyelesaian sebuah karya lukis atau gambar. Menurut Muharrar dan Mujiyono (2007:67) sket adalah gambar yang hanya berbasis pada garis saja. Setelah diperoleh hasil sket gambar berupa karikatur proses selanjutnya adalah proses *scanning* untuk meudian diolah pada *Coreldraw X6*. Berikut proses pra produksi berdasarkan jenis buku:

#### 1. *Pop-up*

Setelah menentukan ciri khas dari objek yang akan di ilustrasikan. kemudian membuat semacam sketsa dasar desain bagaimana cara kerja baik bukaan maupun lipatan dari *pop-up* tersebut, setelah menemukan cara kerja dari *pop-up* objek yang dibuat adalah menentukan *part* atau bagian-bagian yang akan dibuat sketsanya.



Gambar 3.3. Proses pembuatan *tissue tracing*

(Sumber: dokumen pribadi penulis. 2015)

Setelah semua mekanisme atau *Paper engineering* berjalan dengan baik, penulis berusaha memisahkan bagiannya satu per satu, meletakkan pada permukaan datar lalu menjiplak bentuknya pada kertas pada tahap ini merupakan tahap *tissue tracing*. Keuntungan tahap ini adalah menyingkat waktu untuk ke proses selanjutnya.



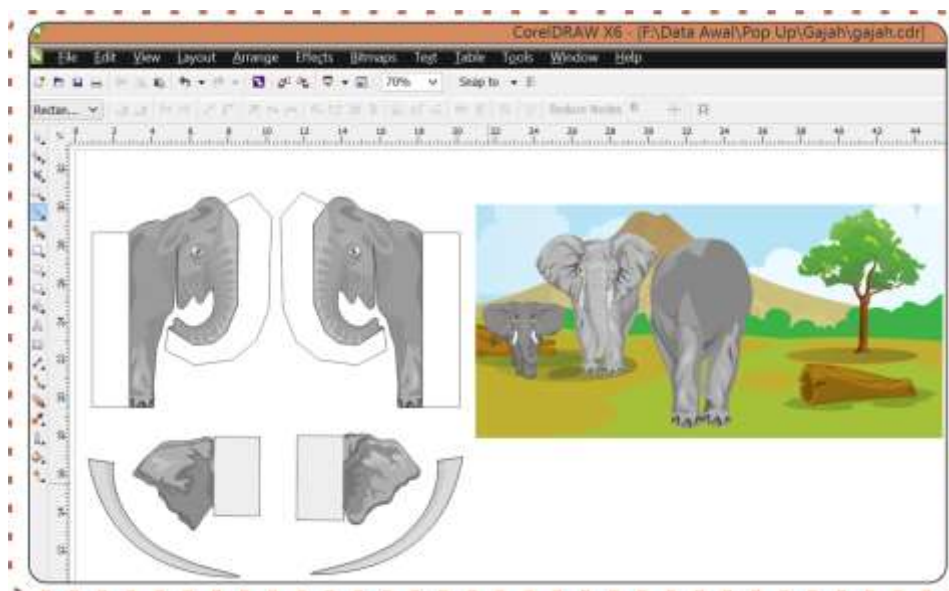
Gambar 3.4. Proses *white dummy*  
(Sumber: dokumen pribadi penulis. 2015)

Proses selanjutnya setelah *tissue tracing* adalah pembuatan *white dummy*. *White dummy* adalah merekonstruksi kembali dengan menggunakan hasil jiplakan kertas sebelumnya (*tissue tracing*). Pada tahap ini penulis memotong, melipat dan menyusun kembali *pop-up* berdasarkan *tissue tracing* untuk ditunjukkan sebagai master *white dummy* kepada dosen pembimbing dengan memberikan sedikit *sketch* pada master. Setelah dosen pembimbing menyetujui master awal (*white dummy*) tahap selanjutnya adalah *computer die lines* atau proses vektorisasi.

## 2. *Volvelle or whell*

Prosesnya hampir sama yaitu menentukan ciri khas dari objek binatang yang akan dibuat, kemudian membuat desain bagian-bagian yang akan menyatu dengan roda putar. Proses selanjutnya adalah melakukan sketsa pada keseluruhan gambar, setelah sketsa dibuat diteruskan dengan melakukan proses *scanning* yang kemudian diteruskan pada proses vektorisasi menggunakan *Coreldraw X6*.

### 3.3.3.2. Proses Vektorisasi



Gambar 3.5. Proses vektorisasi dengan *software coreldraw X6*  
(Sumber: dokumen pribadi penulis. 2015)

Setelah semua hasil sketsa awal didapat dilanjutkan proses *scanning* kemudian dilakukan proses vektorisasi dan pengolahan gambar dengan menggunakan *software Coreldraw X6*. Alasan penggunaan *software Coreldraw X6* sebagai media pembuatan vektor, pewarnaan, *layoting* dan olah gambar ke digital karena pada *software Coreldraw X6* menyediakan fasilitas yang penulis butuhkan, peralatan pun dapat lebih sederhana yaitu laptop dan *mouse*.

Kelebihan penggunaan digital *paiting* karena apabila terdapat kesalahan dapat dengan mudah diperbaiki.

### 3.3.3.3. Proses Pencetakan (*printing*)

Gambar dan *layout* yang telah selesai diolah di komputer kemudian gambar tersebut dicetak dengan menggunakan kertas *ivory* dengan ketebalan 230 dan 260 gram , untuk selanjutnya membuat master karya untuk buku baik buku *pop-up* dan *volvelle or wheel* untuk kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

### 3.3.4. Proses Produksi

Setelah proses komputerisasi dan proses pencetakan baik untuk bagian *pop-up* dan *volvelle or wheel* serta sampul disetujui oleh dosen pembimbing selesai, dilakukan proses selanjutnya yaitu perakitan atau menyatukan kembali bagian-bagian yang terpisah menjadi satu bagian lagi dengan *white dummy* atau master karya awal yang telah disetujui sebagai acuan. Berikut adalah langkah-langkahnya:



Gambar 3.6. Proses *hand assembly* dan *finshing*  
(Sumber: dokumen pribadi penulis. 2015)

#### 1. *Cutting*



Melakukan pengguntingan pada hasil cetakan sesuai dengan pola yang sudah dibuat, satu persatu lembaran dan bagian dipotong menggunakan cutter dan gunting untuk merapikan.

## 2. *Scrapping out*

Setelah semua lembaran dan bagian terpotong, dilakukan pemisahan dan pengelompokan berdasarkan master karya, merapikan kembali potongan dengan gunting yang lebih kecil.

## 3. *Hand assembly*

Setelah mendapatkan bagian-bagian *pop-up* dan *volvelle or wheel* atau buku putar dirasa sudah baik kualitasnya proses selanjutnya adalah proses perakitan dan menyatukan tiap bagian kedalam satu frame sesuai dengan *white dummy* atau master karya. Proses melipat, memberi perekat setiap bagian buku hingga menjadi satu kesatuan.

## 4. *Finishing*

Proses selanjutnya adalah penjilidan, Setelah bagian menjadi satu kesatuan dilanjutkan proses penjilidan buku, dalam proses ini setiap halaman disatukan menjadi sebuah buku dan dijilid.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Proyek studi dengan judul “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini” menghasilkan karya berupa ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun. Ilustrasi buku ini terbagi menjadi dua jenis berdasarkan tahapan pengenalan. Tahap pertama berisikan ilustrasi buku *pop-up* kombinasi dengan pengenalan huruf dan binatang didalamnya. Tahap kedua merupakan ilustrasi buku *pop-up volvelle or wheel* (buku putar) yang berisikan pengenalan huruf dan nama-nama binatang dengan materi baik huruf maupun binatang yang dikenalkan lebih banyak.

Pemilihan ilustrasi dengan objek binatang yang dikartunkan karena anak-anak cenderung menyukai objek ilustrasi yang bertemakan binatang. Dalam prosesnya unsur gambar dan teks buku ilustrasi *pop-up* ini dibuat menggunakan teknik manual yang kemudain dilanjutkan dengan media *digital painting* pada proses pewarnaan dan *finishing* dengan program *Coreldraw X6*. Penggunaan teknik *digital painting* bertujuan agar warna dan gambar yang dihasilkan lebih baik dan menarik serta memudahkan dalam proses *editing*.

Pembuatan ilustrasi buku *pop-up* kombinasi dan putar (*volvelle or wheel*) bertujuan sebagai pilihan alternatif dalam membantu anak-anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun untuk belajar mengenal huruf dan nama-nama binatang.

Sehingga diharapkan ilustrasi buku ini dapat menambah media pengenalan huruf dan nama-nama binatang yang sudah ada. Selain itu, pembuatan ilustrasi buku ini bertujuan melatih anak-anak untuk lebih mengenal buku dan melatih anak-anak tentang budaya membaca.

## **5.2. Saran**

Dengan pembuatan proyek studi ini diharapkan mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa desain komunikasi visual dapat merancang sebuah karya yang baik serta inovatif dan komunikatif sehingga pesan yang terdapat pada karya tersebut dapat tersampaikan secara efektif. Selain itu penulis berharap mahasiswa jurusan seni rupa Universitas Negeri Semarang pada masa yang akan datang mampu mengembangkan sebuah karya yang lebih baik sehingga dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat melalui karya-karyanya.

Bagi masyarakat diharapkan karya ini dapat menjadi alternatif pilihan media pengenalan huruf dan nama-nama binatang bagi anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun. Bagi penulis segala kesulitan dalam pembuatan karya buku ilustrasi ini memberikan banyak pelajaran untuk lebih kreatif, lebih bereksplorasi, berinovasi, dan bereksperimen sehingga menghasilkan karya yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anori, Sari, Rahmadina. 2013. "Ragam Media Pembelajaran". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
- Arsyad, Azar. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Brafindo persada.
- Aufarina, Fildzah, Nazihah. 2012. "Pemaknaan Ilustrasi Gambar pada Cover Majalah Gatra". *Skripsi*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. Diambil dari <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini> ( *Accesed* 17 Februari 2014)
- Baldinger, Wallace. 1986. *The Visual of Art*. London: The Library Assosiation.
- Bredenkamp, S. (Ed). 1992. *Developmentally Appropriate Practice in Early Children Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington: NAEYC.
- Brotowidjoyo, Mukayat Djarubito. 1989. *Zoologi Dasar*. Jakarta: Erlangga
- Departemen Pendidikan Nasional. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dzuanda. 2009. "Perancangan Buku Cerita Anak Pop-up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatokkaca". *Skripsi*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Fannani, A. Zainuddin. 2009. "Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Al Quran di Ma'had Umar bin Khattab Surabaya". *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Gagne dan Briggs. 1973. *Pembelajaran Efektif (online)*. Tersedia: <http://blog.tp.ac.id/pembelajaran-efektif> (*acesed* 12 Februari 2014 jam 00.30).
- Gagne, R.M. 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: NY. Hold, Rinehart & Winston.

- Gautama, dkk. 2005. *Mewujudkan Pendidikan Anak Usia Dini yang Holistik*. Seminar dan Lokakarya nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus UGM 14-16 November 2005.
- Habsari, Sinung, Utami Hasri. 2010. *Aplikasi Semiotik dan Efek Psikologis Tampilan Warna pada Rumah Minimalis*. Riptek Vol.4. hlm. 37-34.
- Hawadi, R. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT.Grafindo.
- Hedgpeth, Kevin dan Stephen Missal. 2006. *Exploring Character Design*. USA: Delmar Learning.
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Alih Bahasa oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Indrawati, N. Ketut. 2013. “Desain Buku Pop-up dan Media Pendukungnya Sebagai Pengenalan Pramuka Untuk Remaja di Denpasar”. *Skripsi*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kimball, John, W. 1983. *Biologi Jilid 3 Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Kusmiati, dkk. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Lukens, R.J. 2003. *A Critical Hand Book of Children’s Literature*. New York: Longman.
- Muharrar, Syakir dan Mujiono. 2007. *Gambar 1 Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2003. *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya Dalam Pendidikan*. UNY. Disajikan di hadapan guru-guru *Play Group* dan TK Kreatif PRIMAGAMA, di PPPG Matematika, 9 Juli 2003.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Memperkenalkan Huruf di Taman Kanak-kanan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Disajikan di IGTKI Kabupaten Sleman, 8 Juli 2003.

- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud.
- Pri, Benny, A. 2013. *Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Melandasinya*. Rumah Belajar dalam <http://belajar.kemdikbud.go.id>.
- Riyanto, Thoe dan Handoko. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini: Tuntutan Psikologis dan Paedagogis Bagi Pendidikan dan Orang tua*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sahman, H. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Esai*. Semarang: IKIP Semarang. Cetakan ke-1. 1993.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prerade Media.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Alih bahasa oleh Mila Rachmawati. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, S.E. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Jakarta : Sinar Baru Algensind.
- Sudjana dan Rivai. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana: Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Unnes Press.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyanto, Muhammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- White, Jan V. 1982. *Editing by Design*. New York: R.R. Bowker.
- Widodo, dkk. 1987. *Seni Rupa*. Klaten: PT. Intan.

Zaman, B dan Eliyawati, C. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru: Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

<http://artikelampuh.blogspot.com/2014/04/pengertian-kartun-karikatur-dan-cergam.html>. (*accessed* 20 Februari 2014 jam 22:10 WIB).

<http://neozonk.wordpress.com> (*accessed* 15 Februari 2014 jam 01.00 WIB).

<http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/> (*accessed* 14 mei 2014 jam 00:30 WIB).

<http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertian-huruf.html>. (*accessed* 28 Agustus 2014 jam 22:00).

<http://www.pengertianahli.com> (*accessed* 12 Februari 2014 jam 02:30 WIB).

<http://id.wikipedia.org/wiki/hewan> (*accessed* 15 Februari 2014 jam 01:20 WIB).

<https://id.wikipedia.org/wiki/Huruf> (*accessed* 14 Februari 2014 jam 08:00 WIB).



## LAMPIRAN



### Curriculum Vitae

Nama : Edho Bakhtawar Alresza Firzad  
TTL : Pemalang, 30 Agustus 1991  
Alamat : Banjardawa Permai no 21, RT 2 RW 6, Taman, Pemalang  
Hp : 087830675014  
Email : edho.bakhtawar@gmail.com

#### Pendidikan

- 1996-1997 TK Pertiwi, Pemalang
- 1997-2003 SDN 02 Banjardawa, Pemalang
- 2003-2006 SMPN 02 Taman, Pemalang
- 2006-2009 MAN Pemalang

## Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: 150/FBS/2014

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 21 Januari 2014

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : Gunadi, S.Pd. M.Pd.  
NIP : 198107012006041001  
Pangkat/Golongan : III/A  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : EDHO BAKHTAWAR ALRESZA FIRZAD  
NIM : 2411410070  
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa  
Topik : PEMBUATAN BUKU ILUSTRASI UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WARNA DAN HURUF
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Peninggal

2411410070  
FM-03-AND-24Rev. 00



## Surat Keterangan Penelitian

### 1. Surat Keterangan Penelitian dan Penggunaan buku di TK Pertiwi.

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 69/TKM INU 03 WJ/V/2015

Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alimah

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Edho Bakhtawar Alresza Firzad

Asal : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian dengan menggunakan buku ilustrasi sebagai media pengenalan dan pembelajaran huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini di TK. Walijoko Kendal terhitung sejak tanggal 9 April 2015 sampai 27 April 2015 dengan hasil baik dan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran. Sesuai hasil penelitian, buku ini menunjang dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf dan nama-nama binatang.

Kendal, 28 April 2015

Kepala Sekolah



## 2. Surat Keterangan Penelitian dan Penggunaan buku di TK Walijoko.

### SURAT KETERANGAN

Nomor :

Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *NADUPOH, S. Pd*

Jabatan : *Kepala TK Pertiwi*

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Edho Bakhtawar Alresza Firzad



Asal : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian dengan menggunakan buku ilustrasi sebagai media pengenalan dan pembelajaran huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini di TK. Pertiwi Kendal terhitung sejak tanggal 9 April 2015 sampai 27 April 2015 dengan hasil baik dan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran. Sesuai hasil penelitian, buku ini menunjang dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf dan nama-nama binatang.

Kendal, 28 April 2015



## Surat Selesai Bimbingan Skripsi

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)</b> Kantor: Gedung H 4 Kampus, Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Rektor: (024)8508081 Fax (024)8508082, Puskir: (024) 8508001 Website: <a href="http://www.unnes.ac.id">www.unnes.ac.id</a> - E-mail: <a href="mailto:unnes@unnes.ac.id">unnes@unnes.ac.id</a>	 	
	<b>FORMULIR</b> <b>LAPORAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR</b>		Certificate 01101981 Certificate 01101981.01
No. Dokumen FM-06-AKD-24	No. Revisi 01	Hal 1 dari 1	Tanggal Terbit 01 September 2012

Yth. Ketua Jurusan *Seni Rupa*  
 Fakultas *Bahasa + Seni*  
 Universitas Negeri Semarang

Yang bertanda tangan di bawah

1. Nama : *Gunadi, S.pd. M.Pd.*
- NIP : *19910701 200604 100*
- Pangkat/Golongan : *Pangkat Mud. I / IIa*
- Jabatan Akademik : *Astika A.Li*
- Sebagai Pembimbing I
2. Nama : .....
- NIP : .....
- Pangkat/Golongan : *I*
- Jabatan Akademik : .....
- Sebagai Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : *Edho Cahatama Alvin Firda*

NIM : *2411410070*

Prodi : *Seni Rupa Kons. OBU (SI)*

Judul : *Perencanaan Buku Ilustrasi story*

telah selesai dan siap untuk diujikan.

*Semarang, 14 Agustus 2015*

Pembimbing I,

Pembimbing II,

*Gunadi, S.pd. M.Pd.*  
 NIP *19910701 200604 100*

NIP .....

## Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG ( UNNES )  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang-50229  
Telp. +62248508010 Fax. +62248508010 Email: fbs@unnes.ac.id  
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id/>

No. Dal. FM-06-AKD-20	No. Revisi : 02	Tgl Berlaku : 11 Sept. 2013	Halaman: 1 dari 1
-----------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Nomor : 1244 / FBS / 2015  
Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan Seni Rupa adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	:	Dr. Abdurrachman Faridi, M. Pd.
b. Sekretaris	:	Drs. Purwanto, M.Pd.
c. Pembimbing (Penguji 3)	:	Gunadi, S.Pd., M.Pd.
d. Penguji	:	1. Drs. Syakir, M.Sn. 2. Supatno, S.Pd., M.Hum.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Edho Bakhtawar Alresza Firzad	2411410070	DKV S1	PEMBUATAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN NAMA-NAMA BINATANG PADA ANAK USIA DINI

III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal : Senin/31 Agustus 2015  
Jam : 09.00-10.30  
Tempat : BS-127  
Pakaian :  
- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasi  
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebagai berikut:



Semarang, 21 Agustus 2015

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

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Seni Rupa
2. Calon yang diuji

## Undangan Pameran



## Poster Pameran



## Standing Banner Pameran

**Pameran Proyek Studi  
Desain Komunikasi Visual**

Pembuatan Buku Ilustrasi  
Sebagai Media Pengenalan dan Pembelajaran  
Huruf dan Nama-Nama Binatang  
Untuk Anak Usia 4-7 Tahun



Pembukaan Pameran 11-13 Mei 2015  
11 Mei 2015 10.00 WIB 10.00-15.00 WIB

**Gedung B5, Lantai 1  
Jurusan Seni Rupa | FBS | UNNES**



**Edho Bakhtawar Alresza Firzad  
2411410070**



# Katalog Pameran

**Buku Kartun Pictorial**  
**SERI SINATANG BERLAYAR**  
Seru belajar dan bermain dengan huruf-huruf yang menyenangkan dengan karakter-karakter yang lucu!

**Buku Kartun Pictorial**  
**SERI SINATANG AIR**  
Seru belajar dan bermain dengan huruf-huruf yang menyenangkan dengan karakter-karakter yang lucu!

**Buku Kartun Pictorial**  
**SERI SINATANG LUKA**  
Seru belajar dan bermain dengan huruf-huruf yang menyenangkan dengan karakter-karakter yang lucu!

**PEMBUATAN BUKU ILLUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN HURUF DAN NAMA-NAMA SINATANG UNTUK ANAK USIA 4-7 TAHUN**

oleh **EDHO BAGIAWAR ALRESZA PRIZAD**  
Seri Rupa Kore, Desain Komunikasi Visual-51

11-13 Mei 2018  
Lussemburg 1 gedung BT

**Alat dan Perangkat Lunak Pembelajaran Berbasis Komputer**  
Pembelajaran Berbasis Komputer (PBBK) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar.

**Yakus Berkebang**

Yakus Berkebang adalah salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar. Yakus Berkebang adalah salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar.

**Manfaat Pembelajaran**

Manfaat pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut: 1. Meningkatkan motivasi belajar. 2. Meningkatkan pemahaman konsep. 3. Meningkatkan keterampilan komunikasi. 4. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. 5. Meningkatkan keterampilan berkolaborasi.

**Kelebihan Pembelajaran**

Kelebihan pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut: 1. Fleksibel. 2. Interaktif. 3. Personalisasi. 4. Efektif. 5. Menantang.

**Buku Rupa Kore**  
Edho Bagiawar Alresza Prizad  
Seri Rupa Kore, Desain Komunikasi Visual-51

**Pembelajaran Berbasis Komputer**

**Kelebihan Pembelajaran**

## Dokumentasi Pameran



