



**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU *POP UP* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI
UNTUK ANAK USIA DINI**

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)
Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Reni Widhiastuti

NIM : 2411413018

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

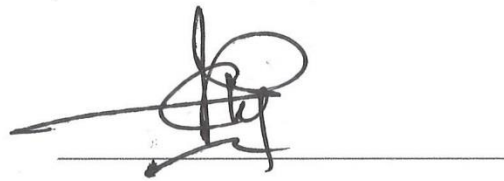
HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek Studi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa
tanggal : 17 Maret 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua
Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
NIP. 196510181992031001



Sekretaris
Dr. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.
NIP. 197201032005011002



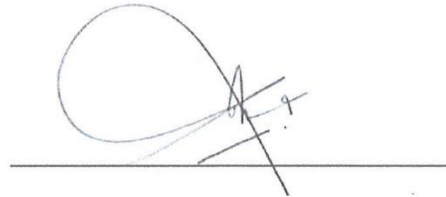
Penguji I
Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 195901011981031003



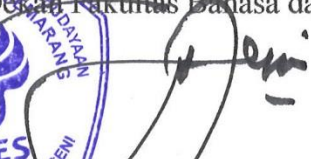
Penguji II
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197804112005011001



Penguji III
Dr. Syakir, M. Sn.
NIP. 196505131993031003



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


Drs. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reni Widhiastuti

NIM : 2411413018

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

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa proyek studi dengan judul “PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU *POP UP* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI” beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruh isinya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 Juni 2020



Reni Widhiastuti

NIM. 2411413018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu”. (Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, dan keluarga tercinta atas segala do'a, kasih sayang dan segala dukungan yang selalu diberikan.
2. Teman - teman yang selalu memberi semangat dan membantu.
3. Almamater, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul **“PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU *POP UP* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang dan mencapai gelar Sarjana Seni Rupa.

Dalam usaha penyelesaian proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang dengan segala kebijaksanaannya.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, atas kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Dr. Syakir, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, sekaligus sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan proyek studi ini dan dalam kegiatan akademis selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.

4. Mujiyono, S.Pd., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa, sekaligus sebagai dosen pembimbing 2 atas kesabaran, kepedulian, arahan, ilmu, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan proyek studi ini dan telah membantu dalam proses administratif persyaratan proyek studi.
5. Supatmo, S.Pd., M.Hum., selaku Koorprodi Seni Rupa Konsentrasi DKV atas kepedulian dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
6. Drs. Purwanto, M.Pd., selaku dosen wali program studi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2013 atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan baik.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, pengetahuan serta pengalaman selama penulis menempuh studi di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
8. Kedua orang tua, saudara-saudara, dan keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, motivasi, kasih sayang yang melimpah serta do'a demi keberhasilan penulis.
9. Sahabat-sahabat Seni Rupa angkatan 2013 dan seluruh sahabat Seni Rupa lintas angkatan, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, partisipasi, dukungan, motivasi, inspirasi serta seluruh pengalaman yang sangat berarti.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga proyek studi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Semarang, 1 Juni 2020

Penulis



Reni Widhiastuti
NIM. 2411413018

SARI

Widhiastuti, Reni. 2020. *Perancangan Ilustrasi Buku Pop up sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi untuk Anak Usia Dini*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir M.Sn., Pembimbing II Mujiyono S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: Buku *Pop up*, Ilustrasi, Ragam Profesi, *Pop up* Profesi

Profesi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mampu mempengaruhi imajinasi anak sejak dini karena berhubungan dengan minat atau cita-cita anak di masa depan. Cita-cita menjadi pikiran dasar dan keinginan anak sebagai tujuan yang akan dicapai atau dilaksanakan, namun anak cenderung merasa bingung atau tidak tahu ketika diberikan pertanyaan mengenai cita-cita sendiri. Salah satu media untuk mengenalkan profesi pada anak adalah dengan buku *pop up* karena memiliki bagian yang dapat bergerak dan berbentuk 3 dimensi sehingga diharapkan anak mampu mencerna dengan mudah ilmu pengetahuan yang disampaikan. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan buku ilustrasi *pop up* tentang jenis-jenis profesi yang berfungsi sebagai media edukasi pengenalan ragam profesi bagi anak. Media yang digunakan adalah *digital print* pada kertas *hardcover* untuk *cover* dan kertas *Ivory 230 gsm* untuk isi buku. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan *storyboard* pada kertas hvs, kemudian pembuatan sketsa dan pewarnaan secara *digital* untuk selanjutnya dicetak dan dibentuk halaman *pop up* secara manual. Proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software Paint Tool Sai* dan penambahan teks dengan *software Adobe Photosop CS6*. Masing-masing halaman *pop up* yang telah diselesaikan kemudian dijadikan satu untuk dijilid menjadi buku. Proses berkarya meliputi: (1) Pencarian Ide, (2) Penetapan Tujuan, (3) Analisis Khalayak Sasaran, (4) Pra Produksi, meliputi perancangan konten, penggambaran karakter, perancangan *storyboard*, (5) Produksi, meliputi sketsa dan desain *pop up*, pewarnaan, pemberian teks, penempelan dan *finishing*, (6) *Pasca* Produksi. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Karya yang dihasilkan adalah sebuah buku ilustrasi *pop up* jenis-jenis profesi dengan ukuran 20cm x 18cm. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan kartunal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya Proyek Studi.....	6
BAB 2: LANDASAN KONSEPTUAL	7
2.1 Perancangan	7
2.2 Ilustrasi.....	7
2.2.1 Pengertian Ilustrasi	7
2.2.2 Jenis-Jenis Ilustrasi	9
2.2.2.1 Gambar Ilustrasi Naturalis.....	9
2.2.2.2 Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	9
2.2.2.3 Gambar Kartun	10
2.2.2.4 Gambar Karikatur	10
2.2.2.5 Cerita Bergambar	10
2.2.2.6 Ilustrasi Buku Pelajaran	10
2.2.2.7 Ilustrasi Khayalan	10
2.2.3 Fungsi Ilustrasi	11

2.2.3.1 Fungsi Deskriptif	11
2.2.3.2 Fungsi Ekspresif.....	11
2.2.3.3 Fungsi Analitis atau Struktural	11
2.2.3.4 Fungsi Kualitatif	11
2.3 Buku <i>Pop up</i>	12
2.3.1 Sejarah <i>Pop up Book</i>	12
2.3.2 Pengertian <i>Pop up Book</i>	14
2.3.3 Teknik Pembuatan <i>Pop up</i>	16
2.3.4 Manfaat <i>Pop up Book</i>	17
2.4 Unsur-Unsur Visual dalam Membuat Buku Ilustrasi <i>Pop up</i>	17
2.4.1 Titik.....	17
2.4.2 Garis.....	18
2.4.3 Bidang	18
2.4.4 Ruang	18
2.4.5 Tekstur	19
2.4.6 Warna.....	19
2.4.7 Gelap Terang	19
2.5 Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan Ilustrasi Buku <i>Pop up</i>	20
2.5.1 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	20
2.5.2 Keserasian (<i>Harmony</i>)	20
2.5.3 Irama (<i>Rhythm</i>)	20
2.5.3 Dominasi	21
2.5.3 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	21
2.5.3 Kesebandingan atau <i>proportion</i>	21
2.6 Media	22
2.6.1 Teknologi cetak	23
2.6.2 Teknologi audio visual.....	23
2.6.3 Teknologi berbasis komputer	23

2.6.4 Teknologi gabungan	23
2.7 Profesi	24
2.7.1 Pengertian Profesi	24
2.7.2 Syarat-Syarat Profesi	25
2.7.3 Jenis Profesi.....	27
2.8 Anak Usia Dini.....	36
2.8.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	36
2.8.2 Karakteristik Anak Usia Dini	36
2.8.3 Alat Permainan Edukatif (APE)	42
BAB 3: METODE BERKARYA	44
3.1 Media Berkarya	44
3.1.1 Bahan	44
3.1.2 Alat	45
3.2 Teknik Berkarya.....	49
3.3 Proses Berkarya.....	50
3.3.1 Pencarian Ide.....	50
3.3.2 Penetapan Tujuan.....	51
3.3.3 Analisis Khalayak Sasaran.....	51
3.3.3.1 Segmentasi Geografis.....	51
3.3.3.2. Segmentasi Demografis.....	52
3.3.3.3 Segmentasi Psikografi	52
3.3.3.4 Behavioral.....	53
3.3.4 Pengumpulan Data.....	54
3.3.5 Praproduksi.....	54
3.3.5.1. Perancangan Konten Buku <i>Pop up</i>	54
3.3.5.2. Penggambaran Karakter	54

3.3.5.3. Pembuatan <i>Storyboard</i>	55
3.3.6 Produksi.....	56
3.3.6.1 Pembuatan Sketsa dan Desain <i>Pop up</i>	56
3.3.6.2 Proses Pewarnaan.....	57
3.3.6.3 Pemberian Teks.....	57
3.3.6.4 Penempelan dan <i>Finishing</i>	58
3.3.7 <i>Pasca</i> Produksi.....	59
3.3.7.1 Pameran.....	59
3.3.7.2 Survey Buku ke Anak Usia Dini	60
3.3.8 Bagan Proses Berkarya.....	61
BAB 4:DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	62
4.1. Cover Depan	62
4.1.1 Spesifikasi Karya.....	63
4.1.2 Deskripsi Karya	63
4.1.3 Analisis Cover	65
4.1.3.1 Aspek Teknis	65
4.1.3.2 Aspek Estetis	66
4.1.3.3 Aspek Ilustratif	68
4.1.3.4 Aspek Komunikasi.....	69
4.2 Halaman Pembuka.....	70
4.2.1 Spesifikasi Karya.....	70
4.2.2 Deskripsi Karya.....	70
4.2.3 Analisis Karya	71
4.2.3.1 Aspek Teknis	71
4.2.3.2 Aspek Estetis	72
4.2.3.3 Aspek Ilustratif	73
4.2.3.4 Aspek Komunikasi.....	73
4.3 Halaman 1 Profesi Astronot.....	74

4.3.1 Spesifikasi Karya.....	74
4.3.2 Deskripsi Karya.....	74
4.3.3 Analisis Karya.....	75
4.3.3.1 Aspek Teknis.....	75
4.3.3.2 Aspek Estetis.....	76
4.3.3.3 Aspek Ilustratif.....	78
4.3.3.4 Aspek Komunikasi.....	79
4.4 Halaman 2 Profesi Penyanyi.....	80
4.4.1 Spesifikasi Karya.....	80
4.4.2 Deskripsi Karya.....	81
4.4.3 Analisis Karya.....	82
4.4.3.1 Aspek Teknis.....	82
4.4.3.2 Aspek Estetis.....	83
4.4.3.3 Aspek Ilustratif.....	85
4.4.3.4 Aspek Komunikasi.....	86
4.5 Halaman 3 Profesi Koki.....	87
4.5.1 Spesifikasi Karya.....	87
4.5.2 Deskripsi Karya.....	87
4.5.3 Analisis Karya.....	88
4.5.3.1 Aspek Teknis.....	88
4.5.3.2 Aspek Estetis.....	89
4.5.3.3 Aspek Ilustratif.....	91
4.5.3.4 Aspek Komunikasi.....	93
4.6 Halaman 4 Profesi Nahkoda.....	94
4.6.1 Spesifikasi Karya.....	94
4.6.2 Deskripsi Karya.....	94
4.6.3 Analisis Karya.....	96
4.6.3.1 Aspek Teknis.....	96

4.6.3.2	Aspek Estetis	97
4.6.3.3	Aspek Ilustratif	99
4.6.3.4	Aspek Komunikasi.....	100
4.7	Halaman 5 Profesi Tentara	101
4.7.1	Spesifikasi Karya.....	101
4.7.2	Deskripsi Karya.....	102
4.7.3	Analisis Karya	103
4.7.3.1	Aspek Teknis	103
4.7.3.2	Aspek Estetis	104
4.7.3.3	Aspek Ilustratif	106
4.7.3.4	Aspek Komunikasi.....	107
4.8	Halaman 6 Profesi Dokter.....	108
4.8.1	Spesifikasi Karya.....	108
4.8.2	Deskripsi Karya.....	109
4.8.3	Analisis Karya	110
4.8.3.1	Aspek Teknis	110
4.8.3.2	Aspek Estetis	111
4.8.3.3	Aspek Ilustratif	113
4.8.3.4	Aspek Komunikasi.....	114
4.9	Halaman 7 Profesi Pilot	115
4.9.1	Spesifikasi Karya.....	115
4.9.2	Deskripsi Karya.....	115
4.9.3	Analisis Karya	116
4.9.3.1	Aspek Teknis	116
4.9.3.2	Aspek Estetis	118
4.9.3.3	Aspek Ilustratif	119
4.9.3.4	Aspek Komunikasi.....	121
4.10	Halaman 8 Profesi Pemadam Kebakaran.....	121

4.10.1 Spesifikasi Karya.....	122
4.10.2 Deskripsi Karya.....	122
4.10.3 Analisis Karya.....	123
4.10.3.1 Aspek Teknis.....	123
4.10.3.2 Aspek Estetis.....	124
4.10.3.3 Aspek Ilustratif.....	126
4.10.3.4 Aspek Komunikasi.....	128
4.11 Halaman 9 Profesi Atlet.....	129
4.11.1 Spesifikasi Karya.....	129
4.11.2 Deskripsi Karya.....	130
4.11.3 Analisis Karya.....	130
4.11.3.1 Aspek Teknis.....	130
4.11.3.2 Aspek Estetis.....	131
4.11.3.3 Aspek Ilustratif.....	133
4.11.3.4 Aspek Komunikasi.....	134
4.12 Halaman 10 Profesi Guru.....	135
4.12.1 Spesifikasi Karya.....	135
4.12.2 Deskripsi Karya.....	135
4.12.3 Analisis Karya.....	136
4.12.3.1 Aspek Teknis.....	136
4.12.3.2 Aspek Estetis.....	138
4.12.3.3 Aspek Ilustratif.....	139
4.12.3.4 Aspek Komunikasi.....	140
4.13 Halaman Profil.....	141
4.13.1 Spesifikasi Karya.....	141
4.13.2 Deskripsi Karya.....	142
4.13.3 Analisis Karya.....	142
4.13.3.1 Aspek Teknis.....	142

4.13.3.2 Aspek Estetis	142
4.13.3.4 Aspek Komunikasi.....	143
4.14 Merchandise	143
4.14.1 Sticker	143
4.14.1.1 Spesifikasi Karya	143
4.14.1.2 Deskripsi Karya	143
4.14.1.3 Analisis Karya	144
4.14.2 Gantungan Kunci	145
4.14.2.1 Spesifikasi Karya	146
4.14.2.2 Deskripsi Karya	146
4.14.2.3 Analisis Karya	146
BAB 5: PENUTUP	148
5.1 Simpulan	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penggambaran karakter.....	55
Gambar 3.2 Pembuatan desain <i>pop up</i>	56
Gambar 3.3 Proses pewarnaan	57
Gambar 3.4 Proses pemberian teks.....	58
Gambar 3.5 Penempelan <i>pop up</i>	58
Gambar 3.6 <i>Sticker</i>	60
Gambar 3.7 Bagan proses berkarya	61
Gambar 4.1 Cover depan dan belakang buku <i>pop up</i> profesi	63
Gambar 4.2 Halaman pembuka buku <i>pop up</i> profesi	70
Gambar 4.3 Halaman 1 Astronot.....	74
Gambar 4.4 Halaman 2 Penyanyi.....	80
Gambar 4.5 Halaman 3 Koki.....	87
Gambar 4.6 Halaman 4 Nahkoda	94
Gambar 4.7 Halaman 5 Tentara	101
Gambar 4.8 Halaman 6 Dokter	108
Gambar 4.9 Halaman 7 Pilot	115
Gambar 4.10 Halaman 8 pemadam kebakaran.....	121
Gambar 4.11 Halaman 9 Atlet	129
Gambar 4.12 Halaman 10 Guru	135
Gambar 4.13 Halaman profil.....	141
Gambar 4.14 <i>Sticker</i>	143
Gambar 4.15 Gantungan kunci	145

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Tumbuh kembang pada anak merupakan suatu hal yang harus diperhatikan secara serius oleh orang tua atau orang dewasa lainnya. Pertumbuhan biasa dilihat dengan berat badan, tinggi badan dan banyaknya kosakata yang dikuasai anak usia dini. Sementara perkembangan adalah perubahan struktur dan fungsi suatu organ yang dapat dilihat dari perilaku anak. Pertumbuhan dapat diukur menggunakan besaran, maka cara menstimulasi anak adalah dengan memberikan gizi yang cukup dan seimbang agar tinggi badan dan berat badan sesuai dengan usia anak usia dini. Namun untuk menstimulasi jumlah kosakata yang anak kuasai, orang tua dapat memberikan stimulasi berupa membacakan kisah dongeng atau meningkatkan intensitas percakapan dengan anak.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005: 88). Masa usia dini merupakan masa periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pengetahuan dan pendidikan. Periode ini merupakan periode yang sangat penting bagi anak untuk bisa mengenal dunia luar sebagai sarana stimulasi pada setiap aspek perkembangannya.

Pengetahuan anak mengenai dunia luar merupakan aspek yang penting terhadap tumbuh kembangnya. Kehidupan pada masa anak disebut juga sebagai periode kritis atau periode sensitive karena kualitas perangsangan harus diatur

sebaik-baiknya, tentunya memerlukan bimbingan dari guru maupun orang tua. Pada periode ini, anak akan mengenal lingkungannya dan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu akan merangsang pikiran anak untuk memiliki impian dan cita-cita di masa depannya.

Menurut pandangan Wiyono, salah satu pakar dunia pendidikan di Indonesia (<https://nova.grid.id/>, diakses tanggal 25 Desember 2017 pukul 10.30 WIB) penting sekali bagi anak untuk memiliki mimpi dan cita-cita. Memupuk mimpi adalah modal bagi seorang anak dalam menentukan masa depannya. Orang tua menginginkan anak-anaknya sukses di masa mendatang, namun banyak orang tua tidak memahami apa yang menjadi mimpi dan cita-cita anak. Anak yang tidak memiliki mimpi sangat bahaya karena akan kesulitan dalam memilih sekolah ke jenjang yang lebih tinggi dan tersesat dalam mewujudkan cita-citanya. Cita-cita dapat diwujudkan melalui kegiatan belajar baik lembaga pendidikan maupun di lingkungan keluarga.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan, ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami anak, baik ketika ia berada disekolah maupun di lingkungan rumah (Syah, 2011: 63). Proses belajar dapat berjalan baik seiring dengan adanya motivasi. Menurut Sondang (2004: 138), motivasi adalah daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Motivasi belajar dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan sehingga semakin besar motivasi belajar, maka akan semakin besar kesuksesan yang akan diraih dan semakin cepat cita-cita akan tercapai. Faktor yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar antara lain : minat, cita-cita, rasa ingin tahu, keinginan melaksanakan sesuatu dengan sukses dan sebaik-baiknya. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel dalam Sunarto, 2009: 24). Menurut para ahli, cita-cita adalah keinginan harapan atau tujuan yang selalu ada dalam pikiran. Menurut KBBI, cita-cita adalah keinginan atau kehendak yang selalu dalam pikiran, tujuan yang sempurna yang akan dicapai atau dilaksanakan.

Ketika seorang anak diberikan pertanyaan tentang cita-citanya, maka ia akan menjawab seseorang yang dekat, umum dikenal atau membuatnya kagum seperti profesi guru, dokter dan polisi. Bahkan ada beberapa yang hanya mengikuti apa yang anak lain sukai karena belum mengetahui cita-citanya sendiri. Hal ini berbahaya karena akan mempengaruhi jati diri anak menuju dewasa. Padahal cita-cita terdiri dari beberapa jenis profesi dimana banyak yang anak belum ketahui karena ia memiliki lingkungan yang terbatas.

Hanafri, dkk (2017: 7) berpendapat bahwa tujuan dari pengenalan profesi kepada anak yaitu agar anak-anak juga bisa menghargai dan tidak memandang rendah profesi orang lain, dan menggali potensi yang ada pada diri mereka sendiri. Menurut Bintoro dan Wahyu (2015: 5), anak TK yang menginjak usia 4-6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya dalam mengembangkan

potensinya. anak perlu dibimbing oleh orang tua agar mampu memahami dunia seisinya dan bisa melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat sekitarnya. Oleh karena itu, pengenalan profesi sejak dini sangat penting bagi perkembangan anak kedepannya.

Berdasarkan dari pernyataan di atas perlu adanya suatu perancangan media yang dapat menggambarkan dan mengenalkan jenis-jenis profesi bagi generasi anak melalui visualisasi yang lebih menarik, modern, komunikatif dan bersifat lebih imajinatif sehingga mereka tertarik untuk mengenal tiap-tiap profesi yang belum diketahui.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku *pop up* merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Sementara *pop up* secara luas merupakan media buku maupun kartu yang memiliki bentuk 3 dimensi yang dapat bergerak, berubah dan menimbulkan kesan timbul ketika halamannya dibuka, serta memiliki visualisasi yang menarik.

Salah satu media yang digunakan orang tua atau lingkungan sekolah dalam memberikan pengetahuan adalah berupa buku. *Pop up book* adalah media pengetahuan dan pembelajaran yang belum banyak dikenal masyarakat namun banyak diminati anak-anak karena bentuknya yang menarik dan tidak monoton.

Menurut Dzuanda (2011: 1), buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Pop-up lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif atau dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin. Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dibandingkan buku cerita bergambar (2D). Dengan cara pemvisualisasian yang berdimensi diharapkan kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan kepada anak.

Ilustrasi *pop up book* adalah media penyampaian dan penggambaran suatu bentuk pengetahuan yang sangat penting dalam membantu anak menguasai kosakata dan mengenal jenis-jenis profesi melalui kegiatan sehari-hari yang ia lakukan, sehingga penulis sangat tertarik membuat sebuah visualisasinya yang kemudian dipublikasikan dalam sebuah pameran proyek studi bertemakan pengenalan jenis-jenis profesi bagi anak. Selain itu juga didasari atas kesadaran penulis dalam memberikan sedikit kontribusi dalam perkembangan seni rupa di Universitas Negeri Semarang (UNNES).

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Proyek studi ini bertujuan menghasilkan rancangan buku *pop up* bergambar karakter-karakter profesi yang berfungsi sebagai media pengenalan jenis-jenis profesi bagi anak sejak dini melalui bimbingan dari orang tua dan guru.

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan karya “Perancangan Buku Ilustrasi *Pop up* Jenis Profesi sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi untuk Anak ” antara lain:

1.4.1 Bagi penulis, dapat digunakan sebagai aktualisasi dalam peningkatan kemampuan sehingga dapat dijadikan referensi dalam berkarya selanjutnya.

1.4.2 Bagi para desainer atau ilustrator, dapat menambah referensi atau ide dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat.

1.4.3 Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya buku ilustrasi *pop up* dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

1.4.4 Bagi pembaca, dapat menambah wawasan terutama anak sehingga mampu menentukan cita-citanya sejak dini.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Perancangan

Menurut Ladjamudin (2005 : 39), perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik. Nafisah (2003:2) menjelaskan bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh.

Perancangan adalah suatu proses, cara, pembuatan merancang, untuk tanda, batas dan sebagainya (Alwi, 2003: 725). Setiap hal akan disebut perancangan apabila ada sebuah proses yang dimana ada upaya untuk menyatukan setiap elemen yang terpisah-pisah menjadi satu bagian.

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

Secara etimologis, istilah ilustrasi diambil dari bahasa inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *illustrate*, berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan sebagainya, memberi hiasan dengan gambar (Webster dalam Salam, 2017: 2).

Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan, namun senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah

ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menuntut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan (Biggs dalam Salam, 2017: 4).

Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image* bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014: 566).

Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Pada hakikatnya ilustrasi adalah pemikiran, ide dan konsep yang melandasi apa yang diinginkan gambar. Ilustrasi merupakan elemen yang penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi ketika membaca sebuah buku dalam bentuk gambar-gambar yang memiliki makna.

Muharrar dalam Salam (2017: 28) menjelaskan bahwa pada era sekarang, seni ilustrasi yang tampil sebagai karya terapan, berjalan seiring dengan ilustrasi dalam wujud karya seni murni. Dukungan teknologi *digital* dan cetak telah membesarkan omset produksi dalam industri grafis yang menjadikan gambar

ilustrasi sebagai *value* utamanya. Hal ini menjadi fenomena yang mewarnai industri kreatif dewasa ini, namun disisi lain muncul pula khasanah baru dalam dunia seni ilustrasi yang melepas segala keterikatan dengan fungsinya sebagai karya seni rupa terapan. Ia hadir sebagai wujud dan perwujudan ide, makna dan simbol ekspresi otonom dari kreatornya.

Sejalan dengan tren saat ini, teknologi *digital* melahirkan ilustrasi *digital* (*digital illustration*) yang memberikan peluang seluas-luasnya kepada ilustrator untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mewujudkan kekreatifannya melalui komputer.

2.2.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Dalam perjalanan Ilustrasi saat ini, telah membawa perkembangan yang sangat besar hingga Ilustrasi terdiri atas macam-macam jenis. Menurut Soedarso (2014: 566) Adapun jenis-jenis ilustrasi adalah sebagai berikut:

2.2.2.1 Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang tidak sesuai dengan kenyataan dilapangan dan memiliki orientasi pada keindahan. Perbedaan mendasar antara naturalis dan realis adalah realis mengutamakan keakuratan dan kemiripan objek yang digambar agar tampak realistis seperti referensi aslinya, sedangkan naturalis tidak sesuai kenyataan dan mengutamakan keindahan.

2.2.2.2 Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

2.2.2.3 Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

2.2.2.4 Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar ini umumnya ditemukan pada majalah atau koran.

2.2.2.5 Cerita Bergambar

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

2.2.2.6 Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

2.2.2.7 Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

Berdasarkan jenis-jenis ilustrasi yang telah dijelaskan, konsep ilustrasi yang akan diterapkan pada buku *pop up* jenis-jenis profesi adalah ilustrasi gambar kartun. Gambar memiliki bentuk sederhana, berwarna mencolok dan mengalami distorsi

bentuk seperti mata yang besar dan postur badan yang kecil, memiliki kesan lucu sehingga menarik minat anak untuk mengenal buku *pop up* profesi.

2.2.3 Fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum, Kusrianto (2009: 70-71) menjelaskan tentang fungsi-fungsi dari ilustrasi sebagai berikut:

2.2.3.1 Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2.2.3.2 Fungsi Ekspresif

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

2.2.3.3 Fungsi Analitis atau Struktural

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda dan sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.

2.2.3.4 Fungsi Kualitatif

Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

Berdasarkan fungsi-fungsi ilustrasi yang telah dijelaskan, buku *pop up* profesi ini memiliki fungsi deskriptif. Buku ini menjelaskan tentang jenis-jenis profesi yang diilustrasikan sedemikian rupa agar menarik minat anak dalam

mempelajari buku *pop up*. Bimbingan orang tua dan guru diperlukan untuk menjelaskan lebih rinci masing-masing gambar ilustrasi profesi.

2.3 Buku *Pop up*

2.3.1 Sejarah *Pop up Book*

Pop up merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang kini semakin digemari dan sedang berkembang. Komunitas dengan spesialisasi *pop up* dan atau yang berbasis pada *paper engineering* sudah bermunculan. Komunitas ini merupakan sebuah wadah untuk saling berbagi, belajar maupun bersama menciptakan karya *pop up*.

Menurut Dewantari (<http://dgi.or.id/>, diakses tanggal 10 Desember 2017 pukul 20.00 WIB) jika dilihat dari sejarah perkembangannya, *pop up* diawali dengan kontruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada masa itu, teknik ini disebut dengan *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar atau objek pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *volvelles*, yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas.

Secara teknis, *movable book* pada *volvelles* dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos tersebut. Perkembangan selanjutnya, pada tahun 1500 *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564) adalah

seorang profesor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada bukunya yang berjudul, “*De Humani Corporis Fabrica Librorum*” pada 1543. Para medis menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.

Pada masa itu, *lift the flap* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini. Andreas Vesalius memanfaatkan teknik kertas ini untuk menjelaskan hasil pengamatannya mengenai anatomi tubuh manusia dengan melakukan pembedahan-pembedahan selama 4 tahun. Terdapat perguruan tinggi di bidang kesehatan yang masih menyimpan naskah ini, bahkan pernah mengadakan pameran koleksi *lift the flap book* tentang anatomi yang usianya telah mencapai ratusan tahun.

Sebelum tahun 1800 di Eropa Barat, buku tidak ditulis dengan tujuan menghibur anak, melainkan sebagai sarana pembelajaran bagi orang dewasa. Pada tahun 1765, seorang penerbit bernama Rober Sayer merupakan penerbit pertama yang mulai memproduksi *movable book* sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Di Inggris pada saat itu tengah terjadi pengembangan minat baca anak, akibatnya penerbit mulai menjadikan bacaan anak-anak sebagai sasaran pasarnya.

Pada tahun 1810, S & J Fuller mencetak “*The History of Little Fanny*” yang merupakan buku *paper doll* pertama dengan baju yang dapat bergerak. Pada tahun

1850-an, Dean & Sons diakui sebagai penemu ilustrasi 3 dimensi, mulai dengan 50 judul yang berbeda beserta elemen yang dapat digerakkan seperti *peepshows*, *transformation* dan *metamorphoses*. Penerbit lain seperti Darton, Ernest Nister dari Nuremberg Jerman dan Raphael Tuck juga mulai memproduksi buku ilustrasi dan *movable book* (<https://www.popuplady.com/>, diakses tanggal 8 Desember 2017 pukul 20.22 WIB).

Hingga saat ini, *pop up book* digunakan sebagai salah satu sarana edukasi dan hiburan bagi anak-anak. *Pop up book* sebagai sarana edukasi dapat dilihat dari pengambilan cerita didalamnya. Selain sebagai sarana edukasi, *pop up book* juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih otot motorik anak-anak dengan membuka atau menutup maupun menggerakkan gambar pada *pop up book* (<https://www.dgi-indonesia.com/>, diakses tanggal 8 Desember 2017 pukul 20.35 WIB).

2.3.2 Pengertian *Pop up Book*

Pop up merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak buku *pop up* yang telah beredar dipasaran namun buku impor masih mendominasi. Secara sederhana, *pop up* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Dari penjelasan tersebut, akhirnya membuat kita berpatokan bahwa dalam membuat karya *pop up* harus menghasilkan bentuk timbul atau 3 dimensi (<https://www.dgi-indonesia.com/>, diakses tanggal 10 Desember 2017 pukul 11.10 WIB).

Bluemel dan Taylor (dalam Fadillah dan Lestari, 2016: 23) menjelaskan bahwa buku *pop up* adalah buku yang memberikan potensi gerak dan interaksi dengan penggunaan mekanisme kertas berupa lipatan, gulungan, geseran, sentuhan dan putaran. Adapun beberapa kriteria buku *pop up* dalam aspek sajian buku dan teknik *pop up* yaitu: (1) buku *pop up* dapat dibuka dan ditutup tanpa merusak atau merobek lembaran kertas yang lain, (2) kertas lembaran buku *pop up* tidak berpotongan sehingga tidak ada halangan saat membuka atau menutup buku, (3) buku *pop up* rapi saat tertutup, (4) buku *pop up* memiliki unsur bentuk, warna dan tekstur yang menarik, (5) buku *pop up* tidak mudah rusak (Fadillah dan Lestari, 2016: 23).

Montanaro dalam Hanifah (2014: 50) menjelaskan bahwa buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. buku *pop up* merupakan buku yang memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain yang bersifat konstruktif dengan gambar-gambar yang bisa ditegakkan sehingga membentuk objek-objek yang indah, dapat bergerak atau memberikan efek-efek yang menakjubkan (Muktiono, 2003: 65).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *pop up book* merupakan media buku maupun kartu yang memiliki bentuk 3 dimensi yang dapat bergerak, berubah dan menimbulkan kesan timbul ketika halamannya dibuka, serta memiliki visualisasi yang menarik.

2.3.3 Teknik Pembuatan *Pop up*

Menurut Sabuda (<https://wp.robertsabuda.com/>, diakses tanggal 15 Desember 2017 pukul 10.15 WIB) terdapat beberapa macam teknik *pop up*, diantaranya sebagai berikut :

- 1) *Transformations*, merupakan teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.
- 2) *Peepshow*, merupakan teknik *pop up* dengan menyusun tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 3) *Carousel*, merupakan teknik *pop up* dengan menggunakan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 4) *Volvelles*, merupakan teknik *pop up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- 5) *Pull-tabs*, merupakan teknik *pop up* dengan menggunakan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.
- 6) *Box and Cylinder*, merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka.

Sedangkan Dewantari (<https://www.dgi-indonesia.com/>, diakses tanggal 10 Desember 2017 pukul 12.05 WIB) mengungkapkan terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan *pop up*, yaitu :

- 1) Teknik *V-folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar *pop up* sehingga seolah-olah berbentuk huruf “V”.

- 2) Teknik *Internal Stand*, teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkannya searah dengan lipatan dari *pop up*.
- 3) Teknik *Mouth*, teknik ini berbentuk seperti mulut yang terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan *pop up*.
- 4) Teknik *Rotary*, teknik ini menggunakan lingkaran sebagai penggerakannya, lingkaran tersebut berada dibelakang gambar yang telah dilubangi sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak.
- 5) Teknik *Parallel Slide*, teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik seperti teknik *pull-tabs*.

2.3.4 Manfaat *Pop up Book*

Dzuanda (2001: 5-6) menjelaskan bahwa media *pop up book* memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- 2.3.4.1 Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik
- 2.3.4.2 Mendekatkan hubungan antara anak dengan orang tua, karena dapat memberikan kesempatan bagi orang tua untuk menikmati cerita bersama anak
- 2.3.4.3 Mengembangkan kreativitas dan merangsang imajinasi anak
- 2.3.4.4 Menambah pengetahuan dan memberi pengenalan bentuk benda
- 2.3.4.5 Media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca

2.4 Unsur-Unsur Visual dalam Membuat Buku Ilustrasi *Pop up*

Adapun dalam membuat buku ilustrasi *pop up* memerlukan unsur-unsur rupa yang menunjang dalam visualisasi buku ilustrasi *pop up* yang harus diperhatikan saat pembuatan. Unsur-unsur rupa itu meliputi:

2.4.1 Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009: 9). Ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

2.4.2 Garis

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.

2.4.3 Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut 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).

2.4.4 Ruang

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.

2.4.5 Tekstur

Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002: 17). Secara tampilan, tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

2.4.6 Warna

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).

2.4.7 Gelap Terang

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

2.5 Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan Ilustrasi Buku *Pop up*

Untuk mewujudkan suatu karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan termasuk dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi buku cerita bergambar. Pada dasarnya prinsip-prinsip tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

2.5.1 Kesatuan (*Unity*)

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 kesetuhan (Sunaryo, 2002: 31).

2.5.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian (*harmony*) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002: 32).

2.5.3 Irama (*Rhythm*)

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002: 35).

2.5.4 Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center Of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002: 36).

2.5.5 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. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya.

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.

2.5.6 Kesebandingan atau *proportion*

Kesebandingan (*propotion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya

bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002: 40-41).

2.6 Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa, 2007: 3).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien

Penggunaan media sangat penting dalam proses pengajaran dan pengenalan ilmu pengetahuan, karena penggunaan media dapat membantu anak dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media juga sangat membantu keefektifan dalam meningkatkan motivasi dan minat anak serta membantu dalam proses penyampaian informasi. Arsyad (2011: 15) mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan anak, motivasi, rangsangan dan membawa pengaruh psikologi kepada anak.

Arsyad (2011: 29-32) membagi media berdasarkan empat kriteria yaitu media hasil teknologi cetak, teknologi media hasil audio visual, media hasil teknologi berbasis komputer dan media hasil teknologi gabungan. Berikut adalah penjelasan tentang pembagian media:

2.6.1 Teknologi cetak

Cara untuk menyampaikan atau menghasilkan materi seperti buku dan materi visual terutama melalui percetakan atau fotografis.

2.6.2 Teknologi audio visual

Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

2.6.3 Teknologi berbasis komputer

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan komputer. Perbedaan media yang dihasilkan dengan teknologi komputer dengan media yang dihasilkan teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

2.6.4 Teknologi gabungan

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

2.7 Profesi

2.7.1 Pengertian Profesi

Secara etimologis profesi berasal dari kata *profession* yang berarti pekerjaan, profesional artinya orang yang ahli atau tenaga ahli dan professionalism artinya sifat profesional (Echols dan Shadily, 1990: 449). Profesional adalah (1) bersangkutan dengan profesi, (2) memerlukan kepandaian khusus untuk menjalankannya, (3) mengharuskan adanya pembayaran untuk melakukannya. Profesionalisasi adalah proses membuat suatu badan organisasi agar menjadi profesional (Depdiknas, 2005: 897).

Pada umumnya masyarakat awam memaknai kata profesionalisme bukan hanya digunakan untuk pekerjaan yang telah diakui sebagai suatu profesi, melainkan pada hampir setiap pekerjaan. Muncul ungkapan misalnya penjahat profesional hingga pesepak bola profesional. Dalam bahasa awam pula, seseorang dianggap profesional jika cara kerjanya baik, cekatan dan hasilnya memuaskan. Dengan hasil kerjanya itu seseorang mendapatkan uang atau bentuk imbalan lainnya.

Profesionalisme dikontraskan dengan amatir yang dianggap belum mampu bekerja secara terampil, cekatan dan masih dalam tahap belajar. Dalam dunia olahraga misalnya, pemain profesional adalah pemain yang berhak mendapatkan bayaran sebagai imbalan dari kesetaraannya dalam pertandingan. Faktor bayaran merupakan alasan utama mengapa seseorang bermain.

Profesionalisme adalah paham yang mengajarkan bahwa setiap pekerjaan harus dilakukan oleh orang yang profesional (Tafsir, 1992: 107). Vollmer dan Mills

dalam Danim (2010: 56) berpendapat bahwa profesi adalah suatu pekerjaan yang menuntut kemampuan intelektual khusus yang diperoleh melalui kegiatan belajar dan pelatihan yang bertujuan untuk menguasai keterampilan atau keahlian dalam melayani orang lain dengan memperoleh upah atau gaji dalam jumlah tertentu.

2.7.2 Syarat-Syarat Profesi

Tafsir (1992: 108) mengemukakan kriteria atau syarat untuk sebuah pekerjaan yang disebut profesi, yaitu: Profesi harus memiliki suatu keahlian yang khusus, diperuntukkan bagi masyarakat sebagai pemenuhan panggilan hidup. Profesi memiliki organisasi profesi, kode etik dan klien yang jelas. Selain itu, pemegang profesi memiliki otonomi dalam melakukan profesinya, mengenali hubungan profesinya dengan bidang-bidang lain dan memiliki teori-teori yang baku secara universal.

Richey dalam Arikunto (1990: 235) mengemukakan ciri-ciri dan syarat profesi sebagai berikut :

- 1) Lebih mementingkan pelayanan kemanusiaan yang ideal dibandingkan dengan kepentingan pribadi
- 2) Seorang pekerja profesional, secara aktif memerlukan waktu yang panjang untuk mempelajari konsep-konsep serta prinsip-prinsip pengetahuan khusus yang mendukung keahliannya
- 3) Memiliki kualifikasi tertentu untuk memasuki profesi tersebut serta mampu mengikuti perkembangan dalam pertumbuhan jabatan
- 4) Memiliki kode etik yang mengatur keanggotaan, sikap, tingkah laku dan cara kerja

- 5) Membutuhkan suatu kegiatan intelektual yang tinggi
- 6) Adanya organisasi yang dapat meningkatkan standar pelayanan, disiplin diri dalam profesi, serta kesejahteraan anggotanya
- 7) Memberikan kesempatan untuk kemajuan, spesialisasi dan kemandirian
- 8) Memandang profesi suatu karier hidup dan menjadi seorang anggota yang permanen

Dari keterangan diatas, maka pada intinya bahwa suatu pekerjaan itu dapat dipandang sebagai suatu profesi apabila minimal telah memenuhi hal-hal berikut :

- 1) Memiliki cakupan kawasan pekerjaan atau pelayanan khas, sangat penting dan dibutuhkan masyarakat
- 2) Para pengemban tugas pekerjaan atau pelayanan tersebut telah memiliki wawasan, pemahaman dan penguasaan pengetahuan yang luas dan mendalam; memiliki sikap profesi dan semangat pengabdian yang positif dan tinggi; kepribadian yang mantap dan mandiri dalam menunaikan tugas yang diembannya dengan berpedoman pada kode etik organisasi profesi tersebut
- 3) Memiliki sistem pendidikan yang mantap dan mapan berdasarkan ketentuan persyaratan standar bagi tenaga pengemban tugas pekerjaan profesional yang bersangkutan
- 4) Memiliki perangkat kode etik profesional yang telah disepakati dan selalu dipatuhi serta dipedomani para anggota pengemban tugas pekerjaan atau pelayanan profesional yang bersangkutan. Kode etik profesional dikembangkan oleh organisasi profesi yang bersangkutan

- 5) Memiliki organisasi profesi yang menghimpun, membina dan mengembangkan kemampuan profesional, melindungi kepentingan profesional serta memajukan kesejahteraan anggotanya dengan senantiasa mengindahkan kode etiknya dan ketentuan organisasinya
- 6) Memiliki sarana publikasi yang menyajikan berbagai karya penelitian dan kegiatan ilmiah sebagai media pembinaan dan pengembangan para anggotanya serta pengabdian kepada masyarakat
- 7) Memperoleh pengakuan dan penghargaan yang selayaknya secara sosial (masyarakat) dan legal (pemerintah) yang bersangkutan atas keberadaan dan kemanfaatan profesi yang dimaksud.

2.7.3 Jenis Profesi

Profesi dan pekerjaan hampir memiliki pengertian yang sama. Profesi bisa juga disebut sebagai pekerjaan yang membutuhkan pelatihan dan penguasaan terhadap suatu bidang khusus. Sedangkan pekerjaan belum tentu bisa disebut profesi. Seseorang yang memiliki profesi berarti seseorang tersebut memiliki kewajiban melakukan suatu tugas sesuai dengan profesinya secara tetap atau permanen.

Zulkarnain dalam CNN Indonesia (<https://student.cnnindonesia.com/>, diakses tanggal 20 Januari 2018 pukul 21.45 WIB) menjelaskan bahwa terdapat beberapa profesi yang menarik bagi anak, yaitu :

1) Guru

Guru merupakan suatu pekerjaan yang sangat mulia sebagai seorang pendidik dan pengajar anak-anak usia dini. Guru memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik.

Guru memberikan semua ilmu yang dimilikinya kepada peserta didik dengan tidak mengharapkan imbalan apapun

Guru bisa disebut profesi karena pekerjaan seorang guru tidak bisa dilakukan oleh semua orang. Ada keterampilan dan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki untuk bisa mengajar orang awam. Seorang guru dengan sukarela mengajarkan ilmunya kepada publik yaitu kepada para peserta didiknya, tidak pernah membedakan peserta didik yang akan diajarkan. Di samping menjalankan tugas menjadi seorang pengajar dan pendidik, guru memiliki kode etik yang mengaturnya agar memiliki suatu kedisiplinan bertugas.

2) Dokter

Profesi yang kedua yaitu seorang dokter. Tugas seorang dokter yaitu menyembuhkan orang-orang yang sakit dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Tidak semua orang yang menyembuhkan penyakit bisa disebut dokter. Menjadi seorang dokter membutuhkan pendidikan dan pelatihan khusus dan mempunyai gelar dalam bidang kedokteran.

Dokter merupakan profesi karena dokter harus memiliki ilmu dan pengetahuan yang khusus dalam menjalankan pekerjaannya. Dokter juga melayani orang-orang umum yang sakit. Walaupun di mana saja berada seorang dokter harus siap untuk membantu orang yang sakit, tidak melihat orang tersebut orang kaya atau anak orang miskin. Semua orang yang sakit wajib ditolong oleh dokter. Hal tersebut sudah ada kode etiknya tersendiri sebagai dokter. Menjadi dokter juga tidak boleh semena-mena atau sesukanya sendiri karena dokter memiliki kode etik dokter yang mengatur semua tentang pekerjaan sebagai dokter.

3) Perawat

Perawat adalah salah satu profesi yang banyak diminati oleh beberapa anak perempuan. Karena pekerjaan yang dilakukan untuk menolong dan merawat orang lain yang sakit. Perawat merupakan profesi yang difokuskan pada perawatan individu, keluarga, dan masyarakat sehingga mereka dapat mencapai, mempertahankan, atau memulihkan kesehatan orang menjadi seperti semula. Sama seperti dokter, perawat juga melakukan tugasnya untuk masyarakat umum yang sakit atau membutuhkan bantuan untuk merawat kesehatannya.

Menjadi seorang perawat juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang khusus agar bisa melakukan tugasnya dengan profesional. Kemudian profesi perawat telah mendapatkan perlindungan hukum yang disahkan dalam Undang-Undang Keperawatan nomor 38 tahun 2014. Adanya undang-undang ini, perawat dapat bekerja sesuai peran profesinya secara lebih profesional, bertanggungjawab, dan lebih optimal.

4) Dosen

Dosen merupakan pendidik profesional dan ilmuwan yang memiliki tugas utama yaitu menyalurkan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengabdian masyarakat. Profesi sebagai dosen tidaklah mudah karena harus memiliki pengetahuan dan ilmu yang tinggi. Dosen mengajarkan ilmu kepada semua mahasiswa tanpa terkecuali.

Sebagai profesi dosen memiliki hak dan kewajiban yang harus dilakukan. Terdapat aturan-aturan menjadi seorang dosen atau disebut kode etik bagi dosen agar dalam menjalankan tugasnya dapat dikontrol dan tidak menyeleweng.

5) Intelijen

Intelijen merupakan segala upaya tindakan yang berupa aktivitas, organisasi, pengetahuan yang berguna untuk melakukan pendeteksian dan cegah dini terhadap segala ancaman yang mengganggu kestabilan nasional dan keamanan negara. Memiliki fungsi penyelidikan, pengamanan, dan penggalangan. tidak semua orang dapat menjadi insan intelijen, karena seorang insan intelijen memiliki keterampilan, pengetahuan, dan ilmu khusus untuk melakukan pekerjaannya secara profesional.

Intelijen dikatakan sebagai profesi karena insan intelijen bekerja bukan untuk kepentingan pribadi atau individu, tetapi seorang insan intelijen bekerja untuk kepentingan masyarakat umum dan kepentingan negara. Dalam intelijen juga terdapat kode etik yang mengatur profesi intelijen dalam melakukan segala kegiatan dan tugasnya agar tidak menyeleweng dari ketentuan dan aturan.

Sedangkan Windownesia (<https://windowsnesia.com/>, diakses tanggal 30 Januari 2018 pukul 20.35 WIB) menjelaskan tentang beberapa macam profesi, sebagai berikut:

1) Koki

Profesi sebagai seorang koki merupakan profesi dan pekerjaan yang membutuhkan ketelitian dan kepekaan yang tinggi. Para koki harus mempersiapkan semua yang terbaik dari awal, bahkan sebelum proses memasak dimulai. Koki harus mampu melakukan pemilihan bahan makanan yang bagus, cara pengupasan, atau pemotongan yang benar, takaran komposisi bumbu yang tepat, durasi memasak yang akurat, hingga penyajian masakan yang harus dapat menarik hati.

2) Psikolog

Profesi Psikolog merupakan profesi di mana seseorang dituntut untuk memberikan solusi-solusi ketika seorang klien menghadapi sebuah masalah. Ketika seorang klien sedang ada masalah-masalah, maka seorang psikolog akan memberikan solusi dan berusaha mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi kliennya tersebut.

3) Pemadam Kebakaran

Pemadam kebakaran adalah profesi dan pekerjaan yang sangat mulia. Para personil pemadam kebakaran sudah diatur sedemikian rupa agar selalu siap dan siaga apabila ada kejadian yang tidak diinginkan terjadi. Para pemadam kebakaran tak hanya bekerja untuk memadamkan api saja, tetapi mereka berusaha melakukan penyelamatan-penyelamatan yang terkadang tidak banyak diketahui oleh orang lain.

4) Presiden

Profesi dan pekerjaan yang tertinggi dalam suatu negara modern. Menjadi pemimpin negara bukanlah sebuah hal yang patut disombongkan, karena sebenarnya seorang pemimpin negara sedang dihadapkan kepada amanat yang benar-benar besar dengan cakupan yang sangat luas. Seorang Presiden dituntut untuk melakukan tindakan yang jelas, tegas, dan pro kepada rakyatnya.

5) Arsitek

Arsitek merupakan profesi dan pekerjaan yang membutuhkan ketelitian tingkat tinggi. Seorang Arsitek harus pandai dalam menggambar desain bangunan lengkap dengan ukuran yang presisi. Gedung-gedung yang menjulang tinggi dan kokoh

memerlukan konstruksi desain yang bagus dan presisi. Bahkan konstruksi gedung-gedung di negara Jepang di klaim dapat bertahan sekalipun ditimpa gempa.

6) Guru

Profesi Guru merupakan profesi dan pekerjaan yang sangat mulia. Seorang Guru mengajari berbagai macam hal kepada para muridnya. Hal ini adalah salah satu kontribusinya dalam mencerdaskan bangsa.

7) Dokter

Profesi Dokter merupakan salah satu profesi dan pekerjaan yang sangat vital di tengah-tengah masyarakat. Di Indonesia, ketika seseorang sakit maka banyak dari mereka yang langsung pergi kepada Dokter untuk mendapatkan penanganan yang terbaik.

8) Perawat

Profesi sebagai seorang Perawat juga merupakan profesi dan pekerjaan yang tidak kalah penting, di mana para Perawat harus selalu memantau perkembangan pasien yang tengah dirawat. Pemberian obat yang tepat waktu juga akan mempercepat pemulihan pada pasien. Pengecekan sampel darah hingga pemeriksaan tekanan darah-pun rutin dilakukan oleh Perawat untuk memastikan perkembangan positif pada pasien.

9) Apoteker

Seorang Apoteker dituntut untuk teliti dalam memberikan obat kepada pasiennya. Apabila takaran obat tidak sesuai, maka khasiat obat kurang efektif, atau bahkan terjadi overdosis pada pasien.

10) Programmer

Profesi Programmer merupakan salah satu profesi dan pekerjaan di mana seseorang diuntut untuk bekerja di depan layar monitor dalam jangka waktu yang cukup lama. Bekerja sebagai Programmer memerlukan konsentrasi tinggi, sehingga ketika mereka bekerja, mereka tidak bisa di ganggu.

11) Desainer Pakaian

Seorang Desainer pakaian memiliki kreatifitas yang tinggi. Orang seperti ini membuat pakaian-pakaian yang unik dan berkualitas. Desain baju mereka nantinya akan dipamerkan dalam suatu pameran busana khusus, untuk mempromosikan hasil karya-karyanya. Tentunya pakaian-pakaian yang ditampilkan adalah hasil karya terbaiknya.

12) Desainer Grafis

Seorang Desainer Grafis mempunyai imajinasi yang sangat tinggi. Otak mereka penuh dengan inspirasi-inspirasi yang mereka tuangkan pada kanvas atau layar monitor. Profesi Desainer grafis menjadi idaman beberapa orang karena waktu yang dapat diAtur secara fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kegiatan yang lainnya

13) Pilot

Seorang yang mempunyai profesi baju sebagai pilot merupakan seseorang yang diberikan tanggungjawab yang cukup besar. Peralnya, seorang Pilot harus membawa puluhan hingga ratusan penumpang untuk melayang-layang di udara dan kemudian harus menurunkannya kembali dengan selamat. Ketika hendak mengendalikan pesawat terbang, harus di pastikan sang Pilot mempunyai kondisi tubuh yang prima dan tidak mabuk.

14) Politikus

Politikus adalah salah satu profesi dan pekerjaan yang cukup kontroversial bagi sebagian orang, karena orang yang terjun di dunia politik biasanya akan terjerumus pada tindak pidana korupsi. Tetapi hal ini tidak berlaku bagi seorang Politikus yang secara tulus ingin melakukan sumbangsih bagi rakyat. Sosok Politikus yang jujur justru akan menjadi kebanggaan dan sangat dielu-elukan oleh rakyat.

15) Peneliti

Seorang Peneliti melakukan uji coba untuk mendapatkan suatu hal dan kesimpulan baru. Mereka harus cerdas dan berhati-hati dalam penelitiannya. Peneliti senior yang sudah ahli di bidangnya disebut Profesor. Sebenarnya peneliti mempunyai cakupan yang luas, mulai dari peneliti fisika, kimia, biologi, geografi, dan masih banyak bidang-bidang studi lain yang dapat dieksplorasi dalam sebuah penelitian.

16) Polisi

Profesi dan pekerjaan sebagai seorang Polisi mengemban tanggungjawab yang besar. Para Polisi dituntut untuk tetap menjaga keamanan dalam negara dari kriminal-kriminal, dan penyimpangan-penyimpangan yang ada. Para Polisi ditempatkan tersebar di berbagai daerah di penjuru tanah air. Hal ini bertujuan untuk tetap menjaga pemerataan kondusifitas di dalam negara.

17) Tentara

Tentara merupakan salah satu profesi dan pekerjaan yang penting di dalam unsur keamanan suatu negara. Tentara terus berjuang untuk menjaga keutuhan negara dari ancaman-ancaman asing yang membahayakan.

18) Fotografer

Profesi dan pekerjaan sebagai fotografer merupakan hobi yang menjadi profesi. Ketika seseorang gemar mengambil foto, maka dia mempunyai peluang untuk menggeluti profesi Fotografer ini. Fotografer tidak hanya soal hobi, menjadi seorang fotografer memerlukan kepekaan dan insting untuk mengambil *angle* dan *timing* dalam proses penangkapan gambar.

19) Pelukis

Seorang Pelukis adalah orang yang menuangkan hasil karyanya dengan goresan kuas. Profesi dan pekerjaan ini merupakan profesi yang cukup menyenangkan. Dengan menjadi pelukis, seseorang dapat mengeluarkan inspirasi-inspirasinya pada sebuah karya lukisan. Pelukis juga sering menjual hasil karyanya dengan harga tertentu, sesuai tingkat kesulitan dan nilai filosofi sebuah karyanya.

20) Pesepak bola

Profesi sebagai pemain sepakbola merupakan salah satu profesi dan pekerjaan yang sangat populer. Pekerjaan ini juga termasuk dalam hobi yang dijadikan pekerjaan. Bekerja menjadi pemain sepakbola tidaklah mudah, sangat banyak seleksi yang harus dilakukan untuk menembus skuat utama dalam tim.

21) Penyanyi

Penyanyi merupakan salah satu profesi didunia hiburan yang memiliki banyak penggemar. Dengan kemampuan suara yang tinggi, akan semakin mudah dalam bersaing diantara yang lain.

22) Pemain musik

Pemain musik terdiri dari beberapa jenis mulai dari drummer, gitaris, bassis dan keyboardis. Setiap orang memiliki kemampuan masing-masing dalam bidang musik yang dimainkannya.

2.8 Anak Usia Dini

2.8.1 Pengertian Anak Usia Dini

Dalam psikologi perkembangan, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Supriadi, 2003:1). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan prasekolah atau pendidikan sekolah di kelas awal sekolah dasar. Seefeldt dan Wasik (2008: 43) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia 8 tahun.

Mansur (2005: 88) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan Hartati (2005: 7) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Berdasarkan ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu berusia 0-8 tahun yang memiliki ciri khas unik dan sedang dalam tahap pertumbuhan serta perkembangan baik fisik maupun mental.

2.8.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak pada masa usia dini merupakan individu yang terus memproses perkembangannya dengan pesat. Sehingga masa usia dini merupakan masa yang

menentukan dalam perjalanan selanjutnya. Pendidikan anak diperoleh dari lingkungan keluarga terutama dari kedua orang tuanya. Selanjutnya anak akan berinteraksi dengan lingkungan keduanya yang tidak lain adalah lembaga pendidikan (Rahman, 2009: 46).

Dalam Undang-Undang Perlindungan Anak tahun 2002 Nomor 23, pasal 9 ayat 1 dinyatakan hal pokok anak usia dini yakni setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Bimbingan pendidikan anak pada masa usia dini memegang peranan penting sebab anak memiliki karakteristik perkembangan dan kemampuan tersendiri.

Menurut Hartati (2005: 8-9), karakteristik anak usia dini dijelaskan sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sifat egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial.

Sedangkan Rusdinal (2005: 16) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk

mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan tersendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Orang tua maupun guru perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran melalui pemberian materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Rahman (2002: 43-44) menjelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1) Usia 0-1 tahun

Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya, karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: 1) keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

2) Usia 2-3 tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Eksplorasi yang

dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif, 2) anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, 3) anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

3) Usia 4-6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-Kanak. Karakteristik anak usia 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

4) Usia 7-8 tahun

Karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah: 1) dalam perkembangan kognitif, anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian), 2) perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orang tuanya. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya, 3) anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan

beinteraksi, 4) perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

Anak memiliki karakteristik yang beragam dengan rentang umur yang berbeda-beda. Alwisol (2009: 225) menjelaskan tentang karakteristik anak berdasarkan umur masing-masing sebagai berikut :

1) Umur 3-6 tahun

Pada tahap ini, anak berada dalam usia bermain, yakni identifikasi dengan orang tua, mengembangkan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi dan kemampuan menentukan tujuan. Anak mulai menyadari keberadaan objek dan orang lain serta mengidentifikasi objek-objek yang menjadi bagian milik mereka. Anak mulai berbicara tentang “mainanku, sekolahku, ayahku, dan lain-lain”. Pada rentang usia ini anak mulai memandang diri sendiri dan harapannya mengenai bagaimana seharusnya dirinya. Hal ini berkembang melalui interaksi dengan orang tuanya, yang membuat anak menjadi sadar mengenai apa yang menjadi harapannya dan tingkah laku yang memenuhi harapannya dan memberi kepuasan.

Anak berkembang dengan meniru orang tuanya dan mencoba memahami arti orang serta lingkungan disekitarnya. Bimbingan menuju harapan kedepan bagi anak sangat diperlukan pada masa ini dengan memberikan ilmu dan pengetahuan yang diperlukan anak dimulai dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Selain itu, rasa keingintahuan yang tinggi akan mempermudah anak dalam mencerna setiap pengetahuan yang ia dapatkan. Pada umur ini sangat efektif untuk membimbing anak menuju harapannya dimasa depan.

2) Umur 6-12 tahun

Pada usia ini, dunia sosial anak meluas keluar dari dunia keluarga atau bergaul dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya. Pada usia ini keingintahuan menjadi sangat kuat dan hal itu berkaitan dengan perjuangan dasar menjadi berkemampuan. Anak yang berkembang normalnya akan tekun belajar membaca dan menulis, belajar berburu dan menangkap ikan atau belajar keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di masyarakat. Usia sekolah bukan berarti anak harus belajar disekolah formal, namun juga masyarakat yang maju, sekolah dan guru profesional berperan penting dalam pendidikan anak.

Pada rentang usia ini anak mulai menyadari bahwa dia memiliki kemampuan berpikir rasional yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah. Anak menyadari dirinya dapat menangani masalah secara rasional dan logis. Anak yang telah memasuki sekolah dasar ini, mulai memiliki rasa ingin tahu dan minat belajar yang tinggi. Mereka mulai memiliki minat pada pelajaran-pelajaran khusus yang menurutnya menarik untuk dikuasai. Selain itu, anak mulai giat bermain dengan teman sebayanya. Dalam hal orang tua berperan penting dalam mengawasi perilaku anaknya. Selain pendidikan dari sekolah, keluarga berperan paling penting dalam tumbuh kembang anak.

Berdasarkan karakteristik anak usia dini yang telah dijelaskan dengan klasifikasi umur yang berbeda, maka konsep buku *pop up* memiliki sasaran target anak usia dini dengan rentan umur 4-12 tahun. Pada usia 4 tahun, anak umumnya sudah memasuki Taman Kanak-Kanak sehingga aktif dalam mengeksplorasi benda-benda yang berada disekitarnya. Rasa keingintahuannya berkembang sangat

pesat sehingga membutuhkan bimbingan orang tua dan guru untuk menjawab keingintahuan anak terhadap lingkungan di sekitarnya.

Rasa penasarannya akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya umur. Pada umur 12 tahun, anak memiliki kemampuan berpikir rasional, minat belajar dan normalnya tekun belajar. Anak yang telah berpikir rasional akan memiliki cita-cita sehingga meningkatkan semangat belajar untuk menggapai cita-citanya tersebut. Dalam hal ini, buku *pop up* dirancang untuk menambah pengetahuan anak tentang profesi dan cita-citanya dimasa depan serta meningkatkan semangat belajar pada anak usia dini.

2.8.3 Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Menurut Mayke dalam Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sementara Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Menurut Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia TK.
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.

- 4) Aman bagi anak.
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

- 1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan ketuntasan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Berdasarkan ciri-ciri dan prinsip APE maka dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan edukatif yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia TK agar anak-anak dapat bermain dan belajar dengan alat-alat permainan tersebut sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak TK.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan buku *pop up* bergambar dengan judul “Mengenal Profesi sejak Dini” dan menyampaikan pesan serta informasi mengenai jenis-jenis profesi bagi anak usia dini. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media penyampai pesan moral bagi anak usia dini, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi hal penting dalam pembuatan buku. Selain ilustrasi, teknik *pop up* dijadikan sebagai nilai lebih dari buku agar terlihat menarik karena gambar tampil dalam bentuk 3 dimensi. Gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi atau penjelasan mengenai profesi tiap halaman.

Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku *pop up* bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* paint tool sai dan penambahan teks dengan Adobe Photoshop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga anak usia dini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan

mendapat manfaat dari informasi yang terkandung di dalam buku *pop up* pengenalan profesi sejak dini.

5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah anak usia dini, dengan harapan bahwa dengan adanya buku *pop up* bergambar ini dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai jenis-jenis profesi. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku *pop up* bergambar dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Armstrong, Gary. 1997. *Dasar-Dasar Pemasaran*. Edisi ketujuh. Jilid I. dialihbahasakan oleh Alexander Sindoro. Jakarta: Prenhallindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar M.A.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bintoro, Y., dan Wahyu, P. 2015. *Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash*. Studi Kasus: TK ABA Pokoh. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Danim, Sudarman. 2010. *Karya Tulis Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Depdiknas. 2005. *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Dewantari, Alit Ayu. 2014. *Sekilas Tentang Pop-Up, Lift the Flap dan Movable Book*. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>. Diakses pada tanggal 10 Desember 2017 pukul 20.00 WIB.
- Dzuanda, B. 2011. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatotkaca"*. Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.
- Echols, John M dan Shadily, Hasan. 1990. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fadillah, Rachadini Nur dan Lestari, Ika. 2016. *Buku Pop up untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.30, No.1.
- Hanifah, Tisna Umi. 2014. *Pemanfaatan Media Pop up Book Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun*. Semarang : Jurnal Unnes. *Early Childhood Education Papers*. Vol.3, No.2
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasiona

- Hanafri, M., Syaiphul, R., dan Kholifatun, N. 2017. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS67*. Jurnal Sisfotek Global.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa. Universitas Negeri Semarang.
- Muktiono, Joko D.2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan Minat Baca pada Anak)*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Nafisah, Syifaun. 2003. *Komputer Grafik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Putra, Antonius N dan Lakoro, Rahmatsyam. 2012. *Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong*. Surabaya: Jurnal Teknik POMITS. Vol.1, No.1.
- Rahman, Hibama S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Rahman, Ulfiani. 2009. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Lentera Pendidikan, Vol.12, No.1: 46-57.
- Rasmalina, R., dan Indrojarwo, Baroto, T. 2016. *Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi sebagai Referensi Cita-Cita untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan dan Ahli Gizi*. Surabaya: Jurnal Teknik ITS, Vol.5, No. 2.
- Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan Sunrise.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media_Pembelajaran.pdf/. Diakses pada 20 Januari 2018 pukul 20.30 WIB.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. DKI: PT Indeks.
- Sintayani, Yulianti. 2011. *Memahami Cita-Cita Anak*. Kementerian Pendidikan Nasional.

- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Jakarta Barat: Jurnal Humaniora. Vol.5, No.2.
- Sondang, Siagian P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati dan Irawan, Prasetya. 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Depdiknas dan Ditjen PT. PAU-UT.
- Sunarto. 2009. *Pengertian Prestasi Belajar*. Jurnal. <http://sunartombs.wordpress.com/200901/15/pengertian-prestasi-belajar/>. Diakses tanggal 6 Januari 2018 pukul 13.10.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Hand Out Nirmana*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS. UNNES.
- Supriadi, Dedi. 2003. *Satuan Biaya Pendidikan: Dasar dan Menengah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Gafindo Persada
- Tafsir, Ahmad. 1992. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.
- Wiyono, Edy. 2015. *Bahaya Jika Anak Tak Punya Mimpi dan Cita-Cita*. <https://nova.grid.id/Keluarga/Anak/>. Diakses pada tanggal 25 Desember 2017 pukul 10.30 WIB.
- Zaman, Badru. dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zulkarnain, Muh. I. 2016. *Jenis-Jenis Profesi yang Menarik*. <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160923173322-445-160675/jenis-jenis-profesi-yang-menarik/>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2018 pukul 21.45 WIB.
- <https://www.popuplady.com/>, diakses tanggal 8 Desember 2017 pukul 20.22 WIB.
- <https://wp.robertsabuda.com/>, diakses tanggal 15 Desember 2017 pukul 10.15 WIB
- <https://windowsnesia.com/>, diakses tanggal 30 Januari 2018 pukul 20.35 WIB.