



**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU *POP-UP*
CERITA RAKYAT PUTRI KUMALA
SEBAGAI SARANA MENDONGENG UNTUK ANAK**

PROYEK STUDI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh:

Maulia Rizka

2411414025

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia 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

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP. 198405022008121005



Sekretaris

Supatmo, S.Pd., M.Hum.

NIP. 196803071999031001



Penguji I

Drs. Purwanto, M.Pd.

NIP. 195901011981031003



Penguji II

Gunadi, S.Pd., M.Pd.

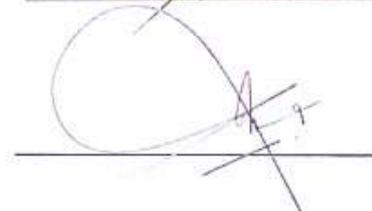
NIP. 198107012006041001



Penguji III

Drs. Syakir, M.Sn.

NIP. 196505131993031003



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNNES



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum

NIP. 196202212989012001

PERNYATAAN

Nama : Maulia Rizka

NIM : 2411414025

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasan dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam proyek studi ini benar-benar hasil kerja saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2020



Maulia Rizka

NIM: 2411414025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Takut Gagal Bukan Alasan Untuk Tidak Mencoba Sesuatu” (*Frederick Smith, Pendiri Fed-Ex*)

Persembahan:

Secara khusus proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu saya yang tidak pernah berhenti mendukung, membimbing dan menyayangi saya dalam konsisi apapun
2. Kepada Almamater UNNES
3. Kepada sahabat-sahabat saya di UNNES yang selalu memberikan dorongan semangat untuk meraih apa yang diinginkan.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan proyek studi berjudul “Perancangan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Putri Kumala sebagai Sarana Mendongeng untuk Anak”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Seni Rupa (Konsentrasi Desain Komunikasi Visual) Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Proyek Studi ini penulis juga mendapat banyak dukungan dari segala pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan fasilitas administratif, bimbingan, arahan dan ilmunya kepada penulis., selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
2. Gunadi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam memberikan bimbingan, arahan dan ilmunya kepada penulis.
3. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
4. Bapak Sukarno (Alm) dan Ibu Titi Ari selaku kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang selama ini.
5. Finsa Mulya Az-zahra selaku adik kandung saya yang selalu senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan dan bantuannya.

6. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan maupun dalam proses penyelesaian Proyek Studi ini terutama Rista dan Novalinda yang selalu setia memberi motivasi kepada saya selama ini.
7. Ketua dan petugas UPT Perpustakaan UNNES yang telah memberikan kemudahan referensi selama proses penulisan Proyek Studi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam proses penyusunan Proyek Studi ini.

Harapan penulis, semoga Proyek Studi ini bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya

Semarang, 24 Maret 2020

Maulia Rizka

SARI

Maulia Rizka, 2020. Perancangan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Putri Kumala sebagai Sarana Mendongeng untuk Anak. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Pembimbing. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Gunadi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Ilustrasi, Pop-up, Cerita Rakyat, Putri Kumala

Mendongeng merupakan kegiatan positif yang dapat membantu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan mendongeng biasanya dilakukan oleh orang tua atau para pendongeng untuk anak-anak mereka. Cerita rakyat merupakan satu dari sekian banyak topik cerita dalam mendongeng. Namun seiring perkembangannya cerita rakyat sebagai topik dalam mendongeng kian tergeser dengan masuknya budaya asing. Putri Kumala merupakan salah satu cerita rakyat dari Kabupaten Semarang yang memiliki jalan cerita menarik dan mengandung nilai moral yang dapat diteladani anak. Cerita ini didokumentasikan oleh Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang sebagai upaya pelestarian cerita rakyat daerah Kabupaten Semarang. Dalam proyek studi ini penulis ingin memvisualisasikan cerita rakyat Putri Kumala ke dalam sebuah buku *pop-up* sebagai media dalam mendongeng. Buku *pop-up* memberikan pengalaman baru dalam membaca cerita secara lebih menarik dan interaktif. Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala yang rencananya akan dijadikan sebagai media mendongeng sekaligus sebagai sarana melestarikan budaya setempat.

Kertas menjadi komponen utama dalam pembentukan karya ini terutama ilustrasi *pop-up*. Kertas berjenis *buffalo* digunakan untuk membuat *dummy pop-up* secara manual. Sedangkan kertas berjenis *Glossypaper* dengan ketebalan 260 *gsm* digunakan untuk tahap terakhir dalam mencetak karya. Proses pembuatan karya *pop-up* ini mengalami dua tahapan yaitu tahap manual untuk membuat *dummy pop-up* dan tahap digital untuk proses pewarnaan. Proses berkarya meliputi (1) orientasi, (2) pengolahan cerita dan tujuan, (3) analisis khalayak sasaran, (4) pembuatan *storyline*, (5) pembuatan *dummy*, (6) olah digital, (7) *layouting* dan (8) *finishing*.

Karya *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala ini terdiri atas 1 halaman *cover*, 10 halaman *pop-up* serta 2 sub halaman. Analisis yang dilakukan meliputi spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis karya dan nilai nilai yang terkandung dalam cerita. Penggambaran figur manusia maupun suasana dalam karya ini cenderung dekoratif namun tetap mempertahankan ciri khasnya.

Dengan diciptakannya buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala ini diharapkan dapat menjadi media yang interaktif bagi orang tua atau para pendongeng dalam menyampaikan sebuah cerita. Bagi anak – anak, buku ini sekaligus sebagai sarana untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat di Indonesia. Semoga karya ini dapat bermanfaat bukan hanya sebagai media dalam mendongeng namun juga sebagai sarana untuk lebih mengembangkan kreatifitas terutama dalam seni membuat karya *pop-up*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya.....	1
1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya.....	3
1.2 Tujuan Pembuatan Karya	5
1.3 Manfaat Pembuatan Karya	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Ilustrasi	7
2.1.1 Pengertian Ilustrasi	7
2.1.2 Fungsi Ilustrasi.....	8
2.1.3 Jenis Ilustrasi.....	9
2.2 Buku <i>Pop-up</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Pop-up</i>	10

2.2.2	Sejarah <i>Pop-up</i>	12
2.2.3	Teknik <i>Pop-up</i>	19
2.2.4	Unsur Rupa dan Prinsip dalam Penyusunan Buku <i>Pop-up</i>	23
	2.2.4.1 Unsur Rupa dalam Penyusunan Buku <i>Pop-up</i>	23
	2.2.4.2 Prinsip Rupa dalam Penyusunan Buku <i>Pop-up</i>	26
2.3	Cerita Rakyat Putri Kumala.....	29
	2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat	29
	2.3.2 Jenis – Jenis Cerita Rakyat	31
	2.3.3 Cerita Rakyat Putri Kumala.....	32
2.4	Mendongeng	41
	2.4.1 Pengertian Dongeng.....	41
	2.4.2 Jenis Dongeng.....	43
	2.4.3 Unsur – Unsur dalam Dongeng	45
	2.4.4 Manfaat Mendongeng	47
	2.4.5 Mendongeng Sesuai Usia Anak.....	47

BAB 3 METODE BERKARYA

3.1	Media Berkarya	50
	3.1.1 Bahan	50
	3.1.2 Alat.....	51
	3.1.3 Teknik Berkarya	54
3.2	Proses Berkarya	55
	3.2.1 Orientasi.....	55
	3.2.2 Penulisan Cerita dan Perancangan Konten	56
	3.2.3 Analisis Khalayak Sasaran.....	56
	3.2.3.1 Demografi	56
	3.2.3.2 Geografi	57
	3.2.3.3 Psikografi.....	58
	3.2.3.4 Behavioral.....	58
	3.2.4 Pembuatan <i>Storyline</i>	59
	3.2.5 Tahap Produksi	65

3.2.5.1	Pembuatan model <i>pop-up(dummy)</i>	65
3.2.5.2	<i>Scanning</i>	66
3.2.5.3	Olah Digital	67
3.2.5.4	Layout danTeks	67
3.2.5.5	Pencetakan	68
3.2.5.6	Pemotongan dan Pemasangan.....	68
3.2.5.7	Penjilidan	69
3.2.6	<i>Pasca</i> Produksi	69
3.2.6.1	Poster dan <i>X-Banner</i>	69
3.2.6.2	Undangan Pameran.....	69
3.2.6.3	Katalog Pameran.....	70
3.2.6.4	Pembatas Buku	70
3.2.6.5	Stiker.....	70

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1	Karya Buku <i>Pop-Up</i> Cerita Rakyat Putri Kumala.....	71
4.1.1	<i>Cover</i> Depan dan Belakang	71
4.1.2	Karya <i>Pop-up</i> 1	78
4.1.3	Karya <i>Pop-up</i> 2.....	84
4.1.4	Karya <i>Pop-up</i> 3.....	89
4.1.5	Karya <i>Pop-up</i> 4.....	95
4.1.6	Karya <i>Pop-up</i> 5.....	101
4.1.7	Karya <i>Pop-up</i> 6.....	107
4.1.8	Karya <i>Pop-up</i> 7.....	112
4.1.9	Karya <i>Pop-up</i> 8.....	120
4.1.10	Karya <i>Pop-up</i> 9.....	128
4.1.11	Karya <i>Pop-up</i> 10.....	133
4.2	Analisis Pesan Moral yang Terkandung dalam Buku <i>Pop-up</i> Cerita Rakyat Putri Kumala.....	140

BAB 5 PENUTUP

5.1	Simpulan.....	141
5.2	Saran	142

DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teknik <i>pop-up Parallelogram</i>	19
Gambar 2. Teknik <i>pop-up Box and cylinder</i>	20
Gambar 3. Teknik <i>pop-up Flap or lift the flap</i>	21
Gambar 4. Teknik <i>pop-up Floating layers or platform</i>	21
Gambar 5. Teknik <i>pop-up Pull-tab</i>	22
Gambar 6. Teknik <i>pop-up V-fold</i>	23
Gambar 7. Asus Notebook tipe X452C	53
Gambar 8. Wacom seris Intuos	54
Gambar 9. <i>Dummy</i> buku <i>pop-up</i> Putri Kumala.....	65
Gambar 10. Proses <i>Scanning</i> buku <i>pop-up</i> Putri Kumala.....	66
Gambar 11. Proses olah digital ilustrasi buku <i>pop-up</i> Putri Kumala.....	67
Gambar 12. <i>Cover</i> depan buku <i>pop-up</i> Cerita Rakyat Putri Kumala.....	71
Gambar 13. Tampilan buku <i>pop-up</i> Cerita Rakyat Putri Kumala.....	72
Gambar 14. Proses perancangan <i>cover</i> depan dan belakang buku <i>pop-up</i>	75
Gambar 15. <i>Pop-up</i> Halaman 1 & 2	78
Gambar 16. <i>Pop-up</i> Halaman 3 & 4	84
Gambar 17. <i>Pop-up</i> Halaman 5 & 6	89
Gambar 18. <i>Pop-up</i> Halaman 7 & 8	95
Gambar 19. <i>Pop-up</i> Halaman 9 & 10	101
Gambar 20. <i>Pop-up</i> Halaman 11 & 12	107
Gambar 21. <i>Pop-up</i> Halaman 13 & 14	112
Gambar 22. <i>Pop-up</i> Halaman 15 & 16	120
Gambar 23. <i>Pop-up</i> sub Halaman 15 & 16	121
Gambar 24. <i>Pop-up</i> Halaman 17 & 18	128
Gambar 25. <i>Pop-up</i> Halaman 19 & 20	133
Gambar 26. <i>Pop-up</i> sub Halaman 19 & 20	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyline</i> naskah cerita Putri Kumala.....	59
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	148
Lampiran 2.Biodata Penulis	149
Lampiran 3. Poster Pameran	150
Lampiran 4. X-Banner Pameran	151
Lampiran 5.Katalog Pameran.....	152
Lampiran 6.Dokumentasi Pameran	153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya

1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Istilah mendongeng sering kali disamakan dengan istilah *storytelling* dalam bahasa Inggris yang didefinisikan sebagai seni mengisahkan cerita imajinatif atau fiktif dengan tujuan menghibur pada pertunjukan langsung. *Storytelling* merupakan suatu proses kreatif anak-anak yang dalam perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi dan seni anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan (Asfandiyar, 2007).

Indonesia dikenal kaya akan tradisi dan kebudayanya baik dalam bentuk cerita rakyat, upacara adat maupun tradisi. Cerita rakyat dikenal sebagai tradisi lisan yang secara turun temurun dikisahkan oleh nenek moyang kepada anak cucunya. Cerita rakyat senantiasa tumbuh dan berkembang di masyarakat dalam kegunaannya sebagai media untuk menanamkan etika kepada generasi muda (Kristanto, 2014).

Seiring perkembangan zaman bercerita dikalangan orang tua maupun guru mulai ditinggalkan. Kesadaran akan pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam cerita atau dongeng kian memudar. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang kian pesat (Suhirman 2017: 49). Sejalan dengan itu eksistensi cerita rakyat sebagai topik dalam mendongeng lambat laun mulai tergeser dengan

cerita yang berasal dari budaya barat. Anak-anak cenderung lebih akrab dengan cerita yang didominasi oleh tokoh luar daripada tokoh dari negeri sendiri. Kenyataannya Indonesia memiliki berbagai cerita rakyat dengan tema beragam yang tak kalah menariknya dengan cerita dari luar negeri.

Kabupaten Semarang merupakan salah satu daerah di Jawa Tengah yang menyimpan banyak cerita rakyat yang menarik dan mengandung nilai moral yang dapat diteladani. Sayangnya tidak banyak buku cerita yang mengangkat cerita rakyat dari daerah Kabupaten Semarang, sehingga keberadaannya semakin dilupakan. Sebagai bentuk upaya pelestarian, Dinas Pemuda Olah raga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang melakukan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang terkumpul pada kegiatan Lomba Penulisan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang pada tahun 2006. Naskah yang terkumpul kemudian diterbitkan ke dalam buku berjudul berjudul "*Kumpulan Cerita Rakyat Kabupaten Semarang tahun 2009*".

Putri Kumala merupakan salah satu cerita rakyat yang dimuat dalam buku tersebut. Cerita ini juga dikisahkan melatarbelakangi penamaan daerah di Kabupaten Semarang yaitu Karangjati. Cerita ini dalam penulisannya telah melalui proses kreasi dari hasil pemikiran, pengalaman imajinal dan emosional penulisnya. Oleh karena itu unsur-unsur fiksi telah menjadi bagian dari pembentukan cerita ini. Maka jika dilihat dari alur cerita Putri Kumala merupakan cerita rakyat yang bersifat fiktif. Meskipun begitu cerita ini secara turun-temurun telah dikisahkan oleh masyarakat daerah setempat sebagai suatu bentuk tradisi lisan. Cerita Putri Kumala bukan berarti tidak menarik untuk dijadikan tema

dalam mendongeng. Meskipun cerita ini bersifat fiktif, mendongeng dengan cerita Putri Kumala tetap mengandung pesan moral didalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh Habsari (2017 : 22) bahwa salah satu unsur intrinsik yang ada dalam dongeng adalah memiliki amanat atau pesan moral. Oleh karena itu, dongeng bisa dijadikan sebagai media untuk membentuk karakter anak karena memiliki nilai budi pekerti yang bisa dipelajari oleh anak. Selain itu cerita ini memiliki manfaat lain bagi anak-anak salah satunya sebagai media hiburan. Cerita Putri Kumala yang berkisah tentang seorang putri layaknya negeri dongeng cenderung lebih menarik dimata anak-anak.

Penulis tertarik ingin mengangkat cerita Putri Kumala karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita dari daerah Kabupaten Semarang ini. Selain itu juga sebagai bentuk upaya penulis melestarikan dan memperkenalkan cerita rakyat daerah Kabupaten Semarang ke masyarakat yang lebih luas.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Buku telah lama digunakan sebagai media dalam bercerita. Sebagian besar buku cerita anak dilengkapi gambar atau ilustrasi untuk menarik minat baca anak. Buku cerita yang ada dipasaran saat ini masih didominasi oleh buku cerita bergambar biasa dengan tampilan visual pada umumnya.

Pop-up merupakan salah satu bentuk dari gambar ilustrasi. Menurut Dzuanda (2011 : 11) buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik seperti tampilan gambar yang dapat bergerak ketika

halamannya dibuka. Banyak buku *pop-up* yang beredar di pasaran masih didominasi oleh karya impor. Masih jarang ditemukan buku *pop-up* yang diproduksi oleh penerbit dari dalam negeri.

Buku *pop-up* identik dengan dunia anak karena sifat anak yang cenderung berfikir konkret maka penggunaan buku *pop-up* untuk anak dirasa tepat. Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang menarik untuk anak karena adegan maupun *setting* tempat yang dapat dilihat langsung secara 3 dimensi. Unsur kejutan dalam *pop-up* menjadi magnet tersendiri bagi anak untuk mau membuka tiap lembaran buku. Dengan memilih media buku *pop-up* anak-anak diharapkan dapat lebih memahami isi dari buku sehingga pesan yang terkandung dapat dengan mudah tersampaikan.

Saat ini cerita Putri Kumala sebatas dimuat dalam buku terbitan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang tanpa disertai dengan ilustrasi yang menarik bagi anak. Berdasarkan persoalan tersebut, penulis membuat rancangan buku cerita tersebut ke dalam sebuah karya buku *pop-up* yang memiliki keunikan dalam menampilkan sebuah ilustrasi. Karya buku *pop-up* yang penulis buat menggunakan berbagai teknik *pop-up* yang cukup rumit untuk membuat satu set bangunan atau ruangan terkesan lebih nyata. Selain itu berbagai teknik ini juga dipakai untuk membuat gerakan tubuh (*gesture*) pada tokoh sehingga lebih mendukung jalan cerita.

Selain itu penulis memiliki ketertarikan pada seni *pop-up* yang merupakan salah satu bidang kreatif *paper engineering*. Menurut penulis saat ini bidang kreasi *pop-up* masih belum populer dikalangan ilustrator. Dibuktikan dari masih

sedikitnya ilustrator yang menggeluti bidang ini. Dengan dibuatnya buku *pop-up* Putri Kumala diharapkan dapat memperkenalkan secara lebih luas tentang seni *pop-up* juga sebagai portofolio bagi penulis.

1.2 Tujuan Pemubuatan Karya

Pembuatan proyek studi dengan judul “ Perancangan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Putri Kumala sebagai Sarana Mendongeng untuk Anak” ini bertujuan menghasilkan *dummy* buku *pop-up* Putri Kumala dari Kabupaten Semarang yang rencananya dijadikan sebagai media mendongeng sekaligus sebagai sarana melestarikan budaya daerah setempat.

1.3 Manfaat Pembuatan Karya

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

1. Bagi penulis dapat menambah pengalaman dan mengasah kemampuan dalam membuat rancangan karya seni terutama dalam bidang buku *pop-up*
2. Bagi para mahasiswa seni rupa lainnya diharapkan dapat menjadi media apresiasi sekaligus sebagai referensi dalam berkarya.
3. Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang), dapat menjadi media pengembang akademik khususnya dalam bidang karya seni *pop-up*
4. Bagi masyarakat dapat mengetahui cerita rakyat Putri Kumala dari Kabupaten Semarang ini untuk diceritakan kembali kepada anak-anaknya sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat.
5. Bagi anak-anak dapat menanamkan kembali jiwa gemar membaca.

6. Bagi dunia ilustrasi *pop-up*, karya yang dibuat penulis dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau ide dalam berkarya seni *pop-up* sehingga turut berperan dalam perkembangan dunia ilustrasi dan buku cerita anak terutama dalam bidang *pop-up*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Ilustrasi

Istilah ilustrasi kerap dipakai sehari-hari untuk menerangkan/menjelaskan sesuatu seperti objek, adegan, situasi dan lain-lain. Secara etimologis, istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang (Salam, 2017:2). Menurut Suryadi (2008:87-88) ilustrasi yang memiliki arti menerangi atau menghias dapat juga diartikan sebagai pengiring atau pendukung guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Artinya ilustrasi tidak terbatas hanya pada gambar, coretan tangan, namun dapat juga berupa fotografi, susunan huruf maupun komposisi tipografi. Namun yang paling sering dibicarakan adalah ilustrasi dalam pengertian paling populer ialah gambar yang diciptakan oleh seniman lewat garis bentuk dan warna.

Rohidi (1984: 87) berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Sedangkan Mayer (dalam Muharrar, 2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai: “gambar yang secara khusus dibuat untuk

menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dan teks tersebut”.

Muharrar (2003:2) menyatakan bahwa terjadi perkembangan baru dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi tidak lagi hanya sebatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas kemudian didefinisikan sebagai “gambar atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas , lebih bermanfaat atau menarik.

Dengan berbagai pandangan mengenai seni ilustrasi, sulit untuk menentukan definisi ilustrasi yang tepat. Maka (Salam, 2017:12) menawarkan pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami esensi seni ilustrasi. Metode, teknik atau corak yang digunakan ilustrator dapat bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa tetap mengkomunikasikan secara visual dalam bentuk “gambaran grafis” suatu objek (fakta atau opini) dengan maksud menjelaskan dan menyajikannya secara artistik.

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi merupakan suatu bentuk visual berupa gambar yang biasanya mengiringi sebuah teks dan digunakan untuk memperjelas, menerangkan maupun memahami pesan yang ingin disampaikan dengan tetap memperhatikan segi estetis sebuah karya seni.

2.1.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi sejatinya digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas teks sehingga penyampaian pesan dapat maksimal. Sebuah ilustrasi dikatakan berhasil jika pesan dapat dengan tepat tersampaikan kepada *audience*. Dengan demikian

ilustrasi memiliki tujuan yang ingin dicapai, ini dapat digolongkan dalam fungsi ilustrasi. Menurut Kusmiati (dalam Muharrar, 2003:3) ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu objek dengan tujuan:

1. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambar ide abstrak, misalnya depresi.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial dapat berbentuk kartun dan karikatur.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.
7. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan tersebut dibuat, misalnya masa “Victorian” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis berornamen.

2.1.3 Jenis Ilustrasi

Menurut Muharrar (2013:3), Ilustrasi mengalami perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Berbeda dengan pendapat tersebut, Salam (dalam Muharrar, 2003), ia membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis, antara lain :

1. Ilustrasi buku merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku. Ilustrasi ini meliputi: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesustraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

2. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat disurat kabar atau majalah, jenisnya antara lain : Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.
3. Ilustrasi Busana merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode.
4. Ilustrasi Televisi yaitu Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarnawarni.
5. Ilustrasi Animasi merupakan Ilustrasi yang menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabung antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi.
6. Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji dimana dapat ditempatkan pada *layout* tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
7. Ilustrasi *Cover*, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda dimana ia ditampilkan.

2.2 Buku *Pop-up*

2.2.1 Pengertian *Pop-up*

Istilah *pop-up* kerap digunakan pada buku yang memiliki unsur tiga dimensi didalamnya. Menurut Montanaro (dalam Andriansyah, 2014) buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. *Pop-up* lebih cenderung berkaitan pada pembuatan buku dengan unsur mekanis didalamnya, yang dapat membuat gambar tampak berbeda baik dari sisi perspektif atau dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak.

Pop-up merupakan salah satu teknik dalam *paper engineering* yaitu teknik dalam melipat kertas (Dewantari, 2004). Menurut Ives (2009:9) *pop-up* secara harfiah berarti menambahkan dimensi baru pada buku dan kartu ucapan dengan menggunakan lipatan kertas untuk menciptakan mekanisme yang mengagumkan. *Pop-up* membuat segalanya tampak nyata, ketika membuka buku maka akan mendapati adegan yang dapat dilihat secara 3 dimensi lengkap dengan kastil, kesatria dan naga. Bahkan mekanisme *pop-up* yang sederhana pun tetap dapat memberikan kejutan tersendiri.

Buku *pop-up* cenderung identik dengan anak-anak, karena dalam penggunaannya melibatkan interaksi dengan anak. Buku *Pop-up* menurut Taylor dan Bluemel (2003: vol. 22) adalah konstruksi, buku yang bergerak membuka dan muncul dari halaman untuk memberikan kejutan dan kesenangan bagi pembacanya. Buku ini memberikan kesan tersendiri dalam menyampaikan cerita, karena pembaca terlibat dalam proses penyampaian cerita seperti membuka, menggeser dan melipat bagian dari buku untuk menyempurnakan cerita.

Sedangkan menurut Tias (2013: 84) buku *pop-up* termasuk dalam kategori buku cerita bergambar, hanya saja buku ini memiliki teknik pembuatan tersendiri yang membuatnya menjadi menarik dan berbeda dengan buku pada umumnya. Buku *pop-up* menyajikan visual cerita yang berbeda dengan menggunakan bentuk 3D, kesan nyata dapat terasa ketika membuka halaman buku satu persatu. Gambar dapat dijumpai bergerak, berubah bentuk dengan cara ditarik maupun digeser. Dengan tampilan visual yang nyata pembaca dapat lebih menikmati cerita yang disajikan dan akan terus tertarik untuk membuka halaman buku.

Isi buku *pop-up* tidak sebanyak buku *teksbook* maupun buku referensi lainnya karena tujuannya yang sedikit berbeda. Meski begitu, buku *pop-up* sejatinya tetap merupakan buku yang didalamnya mengandung ilmu dan tujuan tertentu. (Risman, 2010) dalam *Pop-Up Book Indonesia* menyatakan buku *pop-up* lebih dari sekadar buku, tidak hanya dengan teks dan gambar, tetapi juga melatih anak untuk memahami bagaimana bentuk dan ruang suatu benda.

Dari penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa buku *pop-up* merupakan kreasi buku bergambar yang melibatkan konstruksi lipatan kertas untuk membentuk visual tiga dimensi dan memiliki bagian-bagian buku yang dapat bergerak maupun berubah bentuk. Buku *pop-up* dapat menambah antusiasme dalam membaca cerita, karena memberikan kejutan disetiap halaman ketika dibuka. Kelebihan *pop-up* selain memiliki tampilan visual yang menarik juga memberikan pengalaman tersendiri bagi pembaca karena ikut terlibat langsung dalam proses penyampaian cerita seperti menggeser bagian tertentu untuk membentuk cerita secara utuh.

2.2.2 Sejarah *Pop-up*

Sebagian besar buku awalnya didominasi oleh buku *teksbook* yang hanya memiliki dua dimensi. Hampir jarang dijumpai buku *pop-up* yang memiliki visual tiga dimensi didalamnya. Penggambaran kesan tiga dimensi hanya sebatas penggunaan ilustrasi dengan perspektif dan ilusi. Namun sejatinya buku *pop-up* telah lama digunakan oleh para seniman, ilmuan, filsuf dan para perancang buku untuk menyajikan pengetahuan dengan cara yang berbeda.

Seperti halnya yang diungkapkan oleh (Ives, 2010:79) buku-buku *pop-up* awalnya muncul lebih dari 700 tahun yang lalu. Buku *pop-up* muncul pertama kali ditunjukkan untuk orang dewasa daripada anak-anak. Buku-buku itu memiliki roda yang dapat bergerak dan digunakan untuk keperluan astrologi. Bahan yang dipakai bukan menggunakan kertas namun sejenis kulit yang diolah untuk dijadikan alas menulis dan menggambar.

Awalnya *pop-up* lebih dikenal dengan istilah *moveable book* (buku bergerak). *Moveable book* dimulai dengan menggunakan konstruksi sederhana pada kertas dengan menggabungkan lipatan-lipatan yang disusun sehingga tampak bergerak. Sejarah *pop-up* dimulai dari dalam tembok sebuah biara pada awal abad bertengahan. Buku yang pertama dibuat dengan bagian yang dapat digerakkan, mengandung informasi untuk disampaikan serta sebagai alat penghitung data. Pada awal abad 13, biarawan Benedictine menggunakan *volvelles* untuk menghitung posisi bintang dalam menentukan penanggalan grejawi sedini mungkin. Segera setelah itu the Catalan Mystic dan penyair Ramon Llull menggunakan *volvelles* untuk menjelaskan teorinya tentang spiriritualitas dan kebenaran. (Van Dyk, 2010: 5).

Pada tahun 1450-an *moveable book* terus diperluas dan dikembangkan dengan inovasi baru. Diiringi dengan pertumbuhan pengetahuan ilmiah yang diterbitkan pada tahun-tahun setelahnya, munculnya beberapa teknik *volvelles* yang mengagumkan sepanjang masa. Diantaranya konstruksi *volvelles* untuk menghitung data astrologi dan astronomi berjudul *Peter Apian's Astronomicum*

caesareum (1540), *Johann Schöner's Opera mathematica* (1550), dan *Leonhard Thurneysser's Dess menchen circkel und lauff* (1575-1583). (Van Dyk, 2010: 6).

Pada tahun-tahun setelahnya Andreas Vesalius seorang professor anatomi dari Brussels menerapkan *moveable book* pada bukunya berjudul *De Humani Corporis Fabrica Librorum* pada 1543. Para medis menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali. Mekanisme *lift the flap* memiliki peranan tersendiri dalam mempopulerkan *moveable book*, para dokter bedah seperti Andreas Vesalius, David Pelham dan René Descartes menggunakan teknik ini untuk keperluan ilmu pengetahuan medis. *Lift the flap* digunakan untuk menjelaskan bagian bagian dalam rongga dada maupun beberapa katup jantung. Sejalan dengan kepopuleran *lift the flap*, teknologi ikut berperan dalam perkembangannya. Buku dapat dengan mudah diproduksi secara massal dengan perkembangan mesin cetak pada masa itu. (Dewantari, 2014)

F. J. Harvey Darton seorang otoritas Inggris yang berpengaruh dalam bidang buku anak-anak menuliskan bahwa sebelum tahun 1770 hampir tidak ada buku yang bertujuan untuk menghibur anak-anak, selain hanya buku yang berisi ilmu pengetahuan. Seorang Penerbit buku asal London bernama Robert Sayer merubah hal itu dengan memproduksi buku "*Metamorphoses*", buku ini sering disebut juga dengan "*turn-up*" atau "*harlequinades*", menyajikan hiburan dengan tidak banyak konten yang dicetak didalamnya hanya melalui ilustrasi yang dapat berubah namun tetap mengikuti alur cerita. Buku ini terdiri dari lembaran

tunggal kertas yang dicetak dan dilipat menjadi empat bagian. (Montanaro, 2009)

Moveable book mengalami masa kejayaan pada abad ke 18. Pada abad-abad sebelumnya *moveable book* diperuntukkan untuk orang dewasa, dengan hanya sebatas memuat informasi seputar astronomi atau untuk melihat bagian anatomi. Contoh awal dari *Moveable book* era abad 18 adalah *Paper Doll Books* yang diproduksi oleh penerbit London S. & J. Fuller pada awal tahun 1810 berjudul "*toilet book*".

Menurut Van Dyk (2010:8) pada tahun 1820an, William Grimaldi seorang pelukis miniatur dari Inggris bersama putranya Stacey mengembangkan serangkaian buku *lift the flap* untuk mengajar etika. Pada bukunya berjudul "*A suit of armour for youth*" yang bercerita tentang keutamaan menjadi orang baik, dimana jawaban dari pertanyaan terletak pada *flap* ketika dibuka.

Moveable book benar-benar diproduksi secara masal pertama kali oleh Dean & Son, Sebuah perusahaan penerbitan yang didirikan di London sebelum tahun 1800. Pada tahun 1860, perusahaan ini diakui sebagai penggagas *movable book* bagi anak-anak, dimana karakter dibuat dapat bergerak dan bertindak sesuai dengan adegan yang dijelaskan dalam cerita. Memasuki pertengahan abad ke-19 Dean mulai berfokus pada pembuatan *moveable book* dan menghasilkan sekitar 50 buku antara tahun 1860an sampai 1900. Untuk membangun *moveable book*, Dean mendirikan departemen khusus yang memiliki kemampuan dalam kerajinan tangan untuk mempersiapkan mekanisme manual. Para desainer menggunakan prinsip *peep-show* dengan memotong adegan satu dengan yang lainnya kemudian diselaraskan untuk memberi kesan tiga dimensi. Setiap lapisan disatukan dengan

pita yang terikat dibelakang dan akan menampilkan gambar perspektif ketika tali ditarik. (Montanaro, 2010)

Darton adalah salah satu penerbit *moveable book* yang berbasis di London, namun Raphael Tuck adalah orang pertama yang berani menantang Dean & Son. Pada tahun 1870 Tuck dan anaknya mendirikan percetakan di London yang memproduksi kertas mewah termasuk gambar *scrapbook*, kartu valentine, permainan teka-teki, boneka kertas dan kertas hias. Dalam dunia *moveable book* Tuck memproduksi seri buku dengan judul "*Father Tuck's Mechanical*". Seri ini menampilkan gambar yang berdiri dengan efek tiga dimensi seperti layaknya *moveable book*. Untuk memproduksi bukunya, Tuck membuat studio khusus untuk editorial dan desain untuk memaksimalkan produk dengan kualitas yang tinggi. Meskipun begitu semua cetakan diselesaikan di Jerman.

Pada awal abad 19, Jerman mengembangkan perusahaan percetakan berwarna dengan alat dan teknik yang luar biasa untuk menghasilkan karya seni terbaik. Pada abad ini juga seorang penerbit bernama Ernest Nister yang memulai bisnisnya tahun 1877 mulai berfokus pada pembuatan *moveable book*. Karya Nester kebanyakan menggunakan teknik *peep-show* dimana gambar dipotong satu persatu dan digabungkan untuk menciptakan kesan tiga dimensi. Nister juga memproduksi buku dengan menggunakan teknik *dissolving and revolving transformational slats*. Persebaran karya Nister tidak terbatas pasar eropa saja, perusahaan New York bernama E.P. Dutton bekerjasama dengan Nister untuk menerbitkan buku serupa di Amerika Serikat.

Moveable book paling awal pada abad 19 dibuat oleh Lothar Meggendorfer seorang seniman komik eksentrik yang mengaplikasikan mekanisme rumit pada karya seninya. Meggendorfer berbeda dengan seniman lain pada zamannya, ia tidak begitu saja puas dengan hanya menggunakan satu mekanisme pada satu halaman. Meggendorfer sedikitnya membuat lima mekanisme yang dapat bergerak bersamaan dan dengan arah yang berbeda.

Moveable book di Amerika pertama kali dikembangkan oleh McLoughlin bersaudara, seorang innovator teknik percetakan, McLoughlin mengeluarkan seri cerita berjudul "*Little Showman's Series*" terpisah pada tahun 1880an yang berisi adegan tiga dimensi dalam bidang yang besar. Beberapa *moveable book* diproduksi setelah perang dunia pertama, meskipun begitu baru pada tahun 1929 babak baru *moveable book* dimulai.

S. Louis Giraud seorang penerbit buku dari Inggris, merancang, menyusun dan memproduksi buku ilustrasi bergerak yang disebut "model hidup". Tidak seperti di Jerman, harga buku Giraud terbilang murah. Giraud memproduksi bukunya menggunakan kertas kasar, penyerap dan berbagai bahan dengan harga murah. Sekitar 16 tahun Giraud bekerja untuk Daily Express kemudian menjadi penerbit independen dengan nama "*Strand Publications*" dan "*Bookano Stories*".

Pada tahun-tahun sulit, penerbit buku di Amerika mencari cara untuk menghidupkan kembali kepopuleran buku. Pada tahun 1930an Blue Ribbon Publishing of New York menemukan cara efektif dan terbilang sukses. Mereka menggandeng Walt Disney dan menghidupkan karakter kartun melalui *pop-up*.

Blue Ribbon Publishing adalah penerbit pertama yang menggunakan istilah “*pop-up*” untuk menyebut buku mereka.

Menurut Van Dyk (2010:15) Pada tahun 1950-an-1960-an, Vojtěch Kubašta seorang insinyur kertas dan ilustrator kelahiran Austria menciptakan seri *pop-up* bertema petualangan dan fantasi yang dikombinasikan dengan gaya klasik. Kemudian diikuti dengan munculnya beberapa karya seni *pop-up* seperti *Marco Polo (1962)*, *The tournament (1950s)*, dan *Ricky the Rabbit (1961)*. Beberapa karya ini nantinya mempelopori terlahirnya seni *pop-up* kontemporer yang mengusung tema serupa seperti *Alice’s adventures in Wonderland (1980)* karya Roger Diaz, *Jan Pieńkowski’s Robot (1981)*, *The wonderful wizard of Oz (2000)* karya Robert Sabuda.

Kebanyakan buku *pop-up* dibuat manual dengan tangan di kolombia, meksiko dan singapura. Setelah dicetak, satu persatu bagian dilepaskan dari lembaran kertas dan disusun sesuai halaman. Dalam satu jalur produksi, sedikitnya melibatkan 60 pekerja untuk menyelesaikan satu buku. Tugas para pekerja ini adalah melipat, memasukan kertas tab pada celah, menghubungkan kertas dengan solatip atau lem. Terkadang untuk buku dengan tingkat kerumitan tinggi membutuhkan sekitar 100 pekerja untuk menyelesaikannya.

Buku-buku *pop-up* pada dua dekade terakhir menjadi semakin kompleks dengan ilustrasi yang indah dan mekanisme yang rumit. Tidak jarang para seniman *pop-up* menambahkan unsur lain seperti audio pada buku *pop-up* mereka. Buku *pop-up* seakan memiliki tempat tersendiri di hati para penikmat cerita dengan sifatnya yang member kejutan pada setiap halaman. Dewasa ini semakin

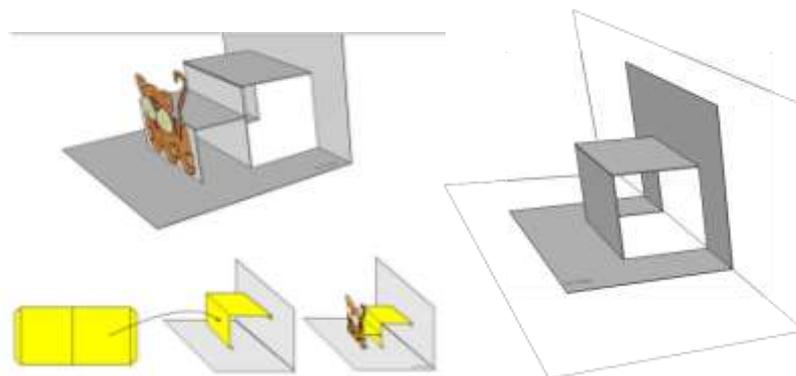
banyak seniman *pop-up* yang bermunculan dengan menyuguhkan karya yang mengagumkan. Seperti Robert Sabuda dan Matthew Reinhard, seniman *pop-up* yang berasal dari New York dengan bukunya *Mega-beasts* (2007).

2.2.3 Teknik *Pop-up*

Buku *pop-up* disusun dengan teknik lipatan kertas yang membentuk kesan tiga dimensi. Beberapa teknik dalam pembuatan *pop-up*, seperti yang dikemukakan oleh Van Dyk (2010:19) empat konstruksi dasar yang digunakan dalam pembentukan *pop-up* antara lain, *stage set*, *v-fold*, *box and cylinder*, and *floating layers*. Pada setiap teknik menggunakan kertas dilipat secara cerdas dan akan terbuka ketika buku dibuka maupun ketika membalikkan halaman. Selain itu terdapat beberapa teknik dalam membuat *pop-up* antara lain:

1. *Parallelogram*

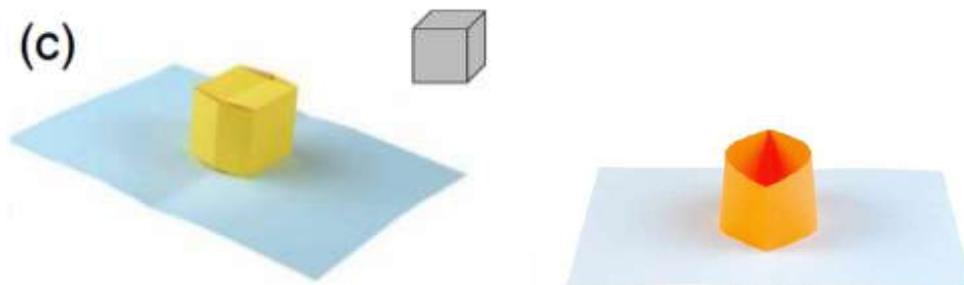
Parallelogram tidak seperti bentuk pondasi karena ketika lipatan dibuka maka akan menampilkan bentuk datar. Meskipun begitu teknik ini memungkinkan untuk membuat kesan mengambang pada dasar maupun untuk mendukung struktur dibelakangnya.



Gambar 1. Teknik *pop-up Parallelogram*
(Sumber : Pinterest.com)

2. *Box and cylinder*

Box and cylinder merupakan teknik membuat bentuk kotak dan silinder pada bagian tengah halaman, maka ketika halaman dibuka akan terbentuk kotak dan silinder yang dapat dilihat secara tiga dimensi.



Gambar 2. Teknik *pop-up Box and cylinder*
(Sumber : Researchgate.com dan Pop-Up Desain and Paper Mechanism)

3. *Carousel*

Carousel adalah salah satu teknik pembuatan *pop-up* dengan menambahkan tali, pita atau kancing yang diikatkan kebelakang halaman. Maka ketika buku dibuka akan menampilkan adegan yang kompleks secara dua dimensi maupun tiga dimensi. Dengan teknik ini memungkinkan menciptakan satu set ruangan dengan berbagai adegan didalamnya.

4. *Dissolving images and slats*

Dissolving images and slats adalah teknik pembuatan *pop-up* dimana menciptakan ilustrasi yang berbeda dari awalnya ketika salah satu bagian ditarik. Hal ini dapat dilakukan dengan mencetak gambar secara vertikal maupun horizontal dan bagian saling bergeser satu sama lain sehingga menciptakan ilustrasi yang baru. Teknik ini juga sering disebut metamorfosis.

5. *Flap or lift the flap*

Flap or lift the flap merupakan teknik paling sederhana dalam membuat *pop-up* dimana kertas gambar diletakkan pada atas gambar yang lainnya. Sehingga ketika kertas gambar dibuka maka akan menampilkan gambar, pesan maupun gambar bergerak yang tersembunyi dibawahnya. Hal ini juga dapat mengubah bentuk maupun menciptakan alur baru dalam cerita.



Gambar 3. Teknik *pop-up Flap or lift the flap*
(Sumber : Paper Engineering Fold, Pull, Pop & Turn)

6. *Floating layers or platforms*

Floating layers or platforms merupakan teknik yang mudah dipahami ketika dilihat dari samping, menggunakan penyangga untuk mengangkat gambar sehingga menciptakan ilusi mengambang diatas permukaan.



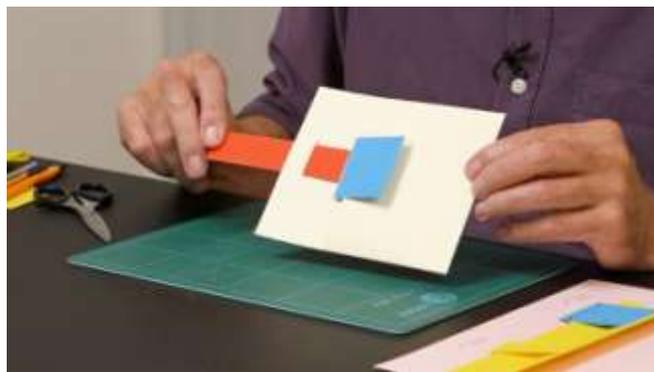
Gambar 4. Teknik *pop-up Floating layers or platform*

7. *Leporello*

Leporello adalah teknik *pop-up* yang menggunakan satu lembar kertas yang dilipat membentuk zig-zag.

8. *Pull-tab*

Pull-tab adalah teknik *pop-up* dengan menggunakan tab kertas, pita, tali yang dapat ditarik maupun didorong dan digerakkan untuk menciptakan gambar yang baru. *Pull-tab* juga dapat membuat *pop-up* lebih interaktif seperti figur dapat bergerak ketika menarik atau menggeser kertas tab.



Gambar 5. Teknik *pop-up Pull-tab*
(Sumber : Youtube.com/The Pop up Channel)

9. *Stage set or multiple layers*

Stage set or multiple layers adalah salah satu teknik pertama yang sering digunakan dalam pembuatan buku *pop-up*, teknik ini memanfaatkan sudut 90°. Sebuah buku menjadi satu set suasana dengan berbagai adegan didalamnya ketika buku dibuka 90°. Teknik ini sangat cocok bila digunakan untuk menggambarkan satu set kejadian utuh.

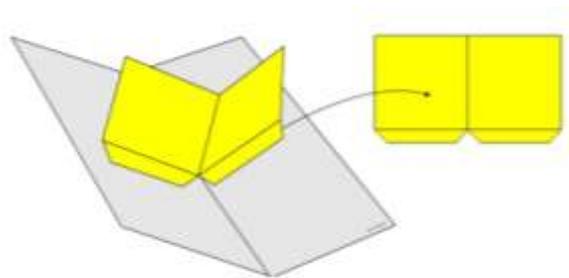
10. *Tunnel book or peep-show*

Tunnel book or peep-show merupakan serangkaian kertas yang dipotong dan ditempatkan saling bertumpuk pada satu panel sehingga menciptakan ilusi

kedalaman dan perspektif seperti melihat kedalam terowongan. Istilah “*peep-show*” dipopulerkan oleh seorang artis jalanan yang membawa mekanisme ini untuk dipertunjukkan di jalan-jalan pada abad ke-18.

11. *V-fold* dan *M-fold*

V-fold dan *M-fold* adalah teknik yang populer digunakan dalam membuat konstruksi *pop-up*. Elemen *pop-up* melekat pada halaman dan terbentang dari pusat ketika buku dibuka dan akan kembali roboh ketika buku ditutup.



Gambar 6. Teknik *pop-up V-fold*
(Sumber : Pinterest.com)

2.2.4 Unsur Rupa dan Prinsip dalam Penyusunan Buku *Pop-up*

2.2.4.1 Unsur Rupa dalam Penyusunan Buku *Pop-up*

Secara umum untuk mewujudkan sebuah karya seni, seniman harus dapat mengelola unsur-unsur rupa sesuai dengan kepekaannya. Unsur pembentuk sebuah karya seni dapat berupa unsur fisik dan non fisik. Unsur fisik adalah segala bentuk yang dapat dilihat langsung oleh panca indra seperti garis, bidang, ruang, warna, tekstur dan gelap terang. Unsur rupa biasanya dikelompokkan sebagai berikut:

1. Garis

Perwujudan karya rupa pada awalnya dimulai dengan coretan garis sebagai perancangannya. Garis adalah unsur rupa paling mendasar yang membentuk

sebuah objek. Garis dapat berupa garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, garis acak. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak dan membekaskan jejaknya pada sebuah permukaan benda. Menurut (Kasiyan, 2013) Garis berdasarkan wujudnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu garis nyata dan garis semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan lengkung sedangkan garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan balans pada bidang, waran dan ruang. (Bahari, 2008:99) menyatakan bahwa garis dapat melahirkan bentuk sekaligus tekstur, nada, nuansa, ruang dan volume tertentu sehingga melahirkan karakter khusus atau pewatakan dari seseorang.

2. Raut

Raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9). Raut terbentuk dari garis yang mencangkup ukuran luas tertentu yang disebut bidang. Raut juga dapat berupa perwujudan dari sebuah objek yang sering disebut bangun.

Raut kerap diartikan sebagai bidang dan bangun. Menurut (Apriyanto, 2004:4-5) bidang adalah garis-garis yang membentuk bidang dasar dua dimensi sedangkan bentuk adalah garis-garis yang membentuk bangun dasar tiga dimensi. Pada dasarnya raut yang berupa bidang dan bangun adalah unsur yang selalu berkaitan dengan benda, baik benda alam maupun karya cipta manusia.

3. Kesan Ruang

Menurut (Sunaryo, 2002:21) ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Pengertian ruang dalam lingkup dua dimensi hanya menunjukkan ukuran panjang dan lebar sedangkan dalam tiga dimensi ruang terbentuk karena adanya volume yang memberikan kesan kedalaman. (Bahari, 2008:102) menyatakan unsur ruang merupakan unsur yang pokok dalam seni tiga dimensi seperti patung dan arsitektur. Meski demikian seniman dua dimensi tetap dapat membuat kesan ruang pada karyanya dengan mengolah unsur-unsur rupa lainnya seperti perbedaan warna, gelap terang dan perspektif untuk memunculkan kesan ruang semu.

4. Tekstur

Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter benda yang dilukis atau digambar (Bahari, 2008:101). Bahari juga menambahkan ada dua jenis tekstur yang pertama adalah tekstur nyata, yaitu nilai permukaannya nyata atau cocok atau tampak sesuai dengan nilai rabaannya. Sebaliknya kedua, tekstur semu memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang pelukisnya.

5. Warna

Warna merupakan kesan yang timbul oleh pantulan cahaya yang ditangkap oleh panca indra. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, warna pokok/primer, warna sekunder, dan warna tersier (Kasiyan, 2013). Menurut (Bahari, 2008:100) warna merupakan gelombang cahaya dengan frekuensi yang

dapat mempengaruhi mata. Warna memiliki tiga dimensi dasar yakni *hue*, nilai (*value*), dan intensitas (*intensity*). Sehubungan dengan seni rupa, dalam teori warna dikenal beberapa jenis kombinasi harmonis, yaitu kombinasi monokromatis, analog, komplementer split komplementer dan kombinasi warna triadik.

6. Gelap Terang

Menurut (Sunaryo, 2002:19) unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebutnya unsur rupa cahaya. Disebut demikian karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda yang mengakibatkan munculnya tingkat warna nada (*value*) yang berbeda pula. (Bahari, 2008:103) menambahkan cahaya nyata dalam karya tiga dimensional menerangi benda-benda nyata secara alamiah dan memisahkan efek visual dari benda-benda tersebut menjadi bagian yang terang dan bagian yang gelap. Sedangkan citra cahaya pada karya dua dimensional diakibatkan karena penempatan warna terang dan gelap pada bagian tertentu yang memberi kesan gradasi.

2.2.4.2 Prinsip Rupa dalam Penyusunan Buku *Pop-up*

Prinsip-prinsip seni rupa adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk sebuah karya seni. Beberapa prinsip dalam penyusunan sebuah buku *pop-up* antara lain:

1. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Prinsip keseimbangan pada dasarnya

mempertimbangkan penyusunan komposisi unsur rupa agar tidak bertumpuk pada satu titik yang member kesan berat pada satu bagian.

Sedangkan menurut (Bahari, 2008:97) Asas *keseimbangan* (*the principle of balance*) adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Menurutnya dalam sebuah karya seni, unsur-unsur yang membentuknya tampak saling bertentangan namun sesungguhnya saling melengkapi satu sama lain. Unsur yang membentuk sebuah keseimbangan tidak perlu sama, karena melalui perbedaan unsur ini keseimbangan estetik dapat tercipta.

2. Keselarasan

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 (Sunaryo, 2002:32). Prinsip ini timbul karena dalam sebuah karya ada kesamaan, keselarasan dan tidak adanya pertentangan antara unsur-unsur rupa. (Kasiyan, 2013) menyatakan bahwa keselarasan adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk maupun warna untuk menciptakan keselarasan.

3. Irama

Tidak hanya dalam musik, istilah irama juga diterapkan dalam prinsip rupa. Menurut (Sunaryo 2002:35) irama merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Susunan atau perulangan dari unsur rupa berupa susunan garis, susunan bentuk maupun susunan variasi warna. Pengulangan unsur bergantian disebut irama

alternatif. Irama dengan perubahan bentuk (besar-kecil) disebut irama progresif. Irama gerakan mengalir atau *flowing* dapat dilakukan secara kontinyu (besar-kecil) atau sebaliknya. Sedangkan irama repetitif adalah pengulangan bentuk, warna maupun ukuran secara sama (monoton).

4. Kesebandingan

Menurut (Kasiyan, 2013) kesebandingan atau (*Proportion*) merupakan perbandingan ukuran keserasian antara satu bagian dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda atau susunan karya seni (komposisi). Sebagai contoh membandingkan ukuran kepala dengan tubuh maupun kesesuaian objek satu dengan objek yang lainnya yang dekat atau jauh jaraknya. (Sunaryo, 2002:40-41) menyatakan tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.

5. Penekanan

Penekanan / Dominasi (*Emphsize*) merupakan unsur yang sangat menonjol atau berbeda dari unsur-unsur yang ada disekitarnya (Kasiyan, 2013). Penekanan ini dapat berupa penekanan warna, penekanan ukuran dan penekanan bentuk. Menurut Sunaryo (dalam Rico, 2014) memberi istilah dominasi, dominasi dapat dipandang sebagai prinsip desain yang mengatur pertalian peran bagian dalam bentuk kesatuan bagian-bagian, karena dengan dominasi suatu bagian atau beberapa bagian menguasai bagian yang lainnya.

6. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antara bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di

dalamnya (Sunaryo, 2002:31). Untuk mendapatkan kesan kesatuan diperlukan hubungan timbal balik antara unsur-unsur didalam sebuah karya. Antara bagian satu dengan yang lain merupakan suatu kesatuan yang saling mendukung dan sistematis membentuk karya seni. Menurut Sanyoto (2009: 213) Kesatuan/keutuhan adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah adanya saling hubungan antarunsur yang disusun. Kesatuan dapat dicapai dengan (1) Pendekatan kesamaan-kesamaan unsur (2) Pendekatan kemiripan-kemiripan unsur (3) Pendekatan keselarasan-keselarasan unsur (4) Pendekatan keterikatan-keterikatan unsur (5) Pendekatan keterkaitan-keterkaitan unsur (6) Pendekatan kerapatan-kerapatan unsur.

2.3 Cerita Rakyat Putri Kumala

2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat

Indonesia memiliki keberagaman budaya dan suku yang melahirkan cerita rakyat khas masing-masing daerah. Cerita rakyat tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat yang disampaikan secara lisan dan dianggap sebagai milik masyarakat bersama. Cerita rakyat erat kaitannya dengan budaya dan menjadi ciri khas masyarakat di daerah dimana cerita tersebut berkembang. Menurut Danadjaja (2002: 50), cerita rakyat adalah bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar secara lisan dan diwariskan turun-temurun dari kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional.

Sedangkan menurut Sukadaryanto (2010: 99) sastra lisan adalah karya sastra yang dalam penyampaian menggunakan tuturan atau lisan. Karya -karya

sastra lisan berwujud prosa (cerita rakyat, mite, legenda, dan dongeng), puisi (parikan, wangsalan, bebasan, paribasan, saloka, dan isbat) dan drama (kethoprak, wayang).

Surono (2012:4) mengungkapkan cerita rakyat yang disebut juga sastra lisan merupakan karya sastra yang dilahirkan dengan menggunakan bahasa masing-masing daerah dan penyebarannya serta pewarisannya dengan lisan. Seringkali penyebaran dan pewarisannya mengalami perubahan tergantung dengan daya ingat penuturnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berdampak pula pada penyebarluasan cerita rakyat. Dahulu cerita rakyat hanya sebatas mendongeng secara lisan dari orang tua untuk anak cucunya. Saat ini banyak pihak yang mulai melakukan upaya pendokumentasian cerita rakyat dengan dilakukannya penelitian dan inventarisasi cerita rakyat diberbagai daerah. Hal ini dianggap sebagai upaya pelestarian cerita rakyat agar tidak punah tertelan zaman modern.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat secara turun-temurun dan disebarluaskan melalui lisan, oleh karena itu cerita rakyat kerap disebut sebagai sastra lisan. Namun seiring dengan perkembangannya, cerita rakyat tak hanya dapat ditemukan berbentuk sastra lisan namun sudah bergeser menjadi sastra tulis karena telah melalui proses pembukuan. Cerita rakyat yang tumbuh di tengah-tengah masyarakat mewakili ciri masyarakat tersebut.

2.3.2 Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut Wiliam R. Bascom dalam Danandjaja (1986: 85) bahwa cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu (1) mite, (2) legenda, dan (3) dongeng.

1) Mite

Mite yaitu cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus, roh, atau dewa-dewi (Gusal, 2015). Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Bascom, mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta suci oleh yang memiliki cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. (Danandjaja, J, 1986: 50)

2) Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang pernah terjadi. Menurut Danandjaja (2002:66) legenda ialah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (Keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib.

3) Dongeng

Dongeng menurut Danandjaja (2002:83) adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi.

2.3.3 Cerita Rakyat Putri Kumala

Indonesia adalah negara dengan berbagai suku dan budaya. Dari berbagai daerah di Indonesia lahir cerita rakyat yang beragam sesuai dengan budaya daerah setempat. Salah satunya adalah cerita rakyat Putri Kumala yang berasal dari Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Berikut adalah teks asli cerita rakyat Putri Kumala yang diterbitkan oleh Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang dalam sebuah buku berjudul “Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang Tahun 2009”.

Konon cerita, dahulu kala hiduplah pemuda yang bernama Warasta Yuwana. Ia hidup sebatang kara di tengah hutan jati. Warga desa di pinggiran hutan jati sangat sayang padanya. Warasta anak yang rajin dan suka menolong. Bila ada yang butuh pertolongan, Warasta tidak segan-segan membantu dengan segenap kemampuan yang dimilikinya.

Untuk mencukupi kebutuhan, sehari-harinya Warasta bekerja sebagai penebang pohon. Meskipun tidak mengenyam pendidikan, Warasta memiliki kesadaran dan kemampuan yang tinggi tentang pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan. Ia hanya menebang pohon jati yang benar-benar sudah tua dan segera menanamnya kembali. Maka tidak heran jika rumah warasta tampak asri dikelilingi pohon jati yang begitu indah.

Sementara itu, di tempat lain yaitu di Laut Jawa, berkuasalah seorang ratu yang bernama Ratu Laut Jawa. Ia tinggal bersama anak semata wayangnya yang bernama Putri Kumala Tirtasari. Saat itu sedang terjadi keributan kecil antara Sang Ratu dan Putrinya. Ia berkeinginan melihat kehidupan lain lewat cermin ajaib milik sang ibu.

“Ibunda, bolehkah ananda meminjam cermin ajaib milik ibu?” pinta Kumala Tirtasari memelas.

“Aku penasaran ingin melihat kehidupan lain di cermin itu.”

“Jangan dulu anakku. Ibu khawatir, kamu belum tiba waktunya untuk mengetahuinya.” Jawab Sang Ratu bijak.

Entah apa yang sedang terjadi pada Kumala, tidak biasanya Kumala terlibat pertengkaran dengan ibunya. Larnagan Sang Ratu telah membuat Kumala sedih, wajah yang biasanya terlihat riang berubah sendu. Sebenarnya Kumala anak yang baik dan patuh. Sang Ratu sendiri sangat mengharapkan Putri Kumala dapat mewarisi tahtanya.

Tampaknya, Sang Ratu tidak tega melihat putri kesayangannya bersedih. Akhirnya ia mengizinkan putrinya melihat kehidupan di tempat lain lewat cermin ajaib. Dari dalam cermin, Kumala melihat seorang laki-laki

tampam keluar dari dalam rumahnya. Laki-laki ini tak lain adalah Warasta Yuwana. Pemuda ini sedang memanggul kapak untuk menebang pohon. Setelah sampai di hutan, Warasta Yuwanapun segera memilih-milih pohon yang sudah tua untuk ditebang. Setelah menentukan pilihannya Warasta melepas baju yang dikenakan untuk memulai pekerjaan beratnya.

Betapa terkejutnya Kumala menyaksikan kegagahan Warasta. Kulitnya putih tubuhnya pun tampak berisi dengan otot-otot yang kencang. Kumala tak berkedip melihat ketampanan dan kegagahan Warasta. Perubahan raut muka dan gelagat Kumala ternyata tertangkap oleh Sang Ratu. Karena tidak ingin terjadi sesuatu dengan putrinya, Sang Ratu pun segera menutup cermin ajaibnya. Betapa terkejut dan kecewanya Kumala melihat ibunya menutup cermin ajaib.

“Ibunda, jangan tutup cermin itu!” jerit Kumala

“ Aku masih ingin melihat laki-laki itu.”

“ Tidak anaku” tegas Sang Ratu

“ Cukup sekali ini kamu bisa melihat cermin ajaib.” Dengan menahan perasaan sedih dan jengkel, Kumala keluar dari kamar pengilon. Tanpa bicara sepele pun ia segera berlari menuju kamar dan menangis sejadi-jadinya.

Sejak malam itu, Kumala tidak dapat merasakan tidur nyenyak. Bayangan Warasta Yuwana terus mengganggu pikirannya. Kumala ingin berkenalan dan mengenal lebih jauh sosok lelaki tampan yang dilihatnya dalam cermin ajaib. “ Kira-kira apa yang sedang dia lakukan” gumam Putri Kumala setiap harinya.

Entah kenapa keinginan itu bisa terbesit dalam hatinya. Padahal ia sendiri sadar bahwa itu tidak mungkin. Dunia mereka sungguh berbeda. Kumala sadar bahwa ia adalah makhluk gaib dan Warasta seorang manusia biasa. Keinginan untuk bisa melihat Warasta kembali sulit dibendungnya. Semakin ia berusaha menghapus bayang-bayang Warasta, justru semakin kuat pula keinginannya untuk melihat Warasta secara nyata.

Pada suatu hari, Kumala mengendap-endap menuju kamar pengilon. Ia ingin melihat kehidupan Warasta lebih dalam melalui cermin ajaib. Dengan penuh kehati-hatian dan sambil berjingkat agar langkah kalinya tidak terdengar, Kumalapun memasuki kamar pengilon dan segera membuka cermin ajaib. Ia sudah tidak sabar lagi ingin melihat Warasta.

“ Astaga, siapa gerangan wanita cantik itu?” ujar Kumala tatkala menyaksikan Warasta sedang menolong wanita cantik yang terjatuh karena kakinya terantuk batu. Jantungnya langsung berdegub kencang, ia seperti tidak rela lelaki yang dikaguminya berdekatan dengan wanita lain. Tiba-tiba Kumala jadi marah marah sendiri. Tanpa dia sadari tangannya menyenggol guci tempat menaruh tongkat sakti yang berada tepat disampingnya.

Krompyeng! Guci itu menggelinding menimbulkan suara yang cukup keras. Kumala sendiri tidak tahu mengapa dirinya yang dikenal

sebagai putri yang cantik, anggun dan berbudi pekerti luhur bisa berbuat demikian. Ibundanya pasti sangat marah bila tahu.

Kumala segera membersihkan kepingan-kepingan guci tersebut dan menyembunyikannya di tempat yang dirasa aman. Kemudian ia cepat cepat pergi dan berpura-pura tidak tahu mengenai guci tersebut. Sebenarnya ia masih belum puas melihat Warasta, tapi ia sungguh ketakutan untuk kembali ke ruangan itu lagi.

Akibat terus memikirkan Warasta, nafsu makan Kumalapun hilang.berhari-hari kumala tidak mau makan. Para dayang dan Sang Ratu sampai kerepotan membujuknya. Sang Ratu tidak tahu masalah apa yang sedang dihadapi putrinya. Kali ini putrinya benar-benar bertindak diluar kebiasaan. Nasehat dari seluruh penghuni istana sudah diterima Kumala, hingga akhirnya para penasehat itu angkat tangan.

Sang Ratupun ikut turun tangan, ia terus menerus menasehati dan membujuk Kumala agar mau makan. Namun nasehat dari sang ibu nampaknya sudah tidak mempan. Kumala tetap tidak mau menyentuh makanan, hingga badannya tampak kurus, kering dan wajahnya pun tampak pucat. Keadaan ini sebenarnya membuat Sang Ratu khawatir, putri kesayangannya bisa jatuh sakit. Sang Ratu tahu bahwa putrinya sedang jatuh cinta, namun menurutnya hal ini sudah keterlaluhan dan tidak boleh terjadi.

Sampai suatu hari, Kumala sudah tidak dapat melihat rasa rindunya pada Warasta. Dengan segenap keberanian dan tekad bulatnya, Kumala pergi menghadap Sang Ratu dan menyampaikan isi hatinya.

“ Ibunda, bolehkah ananda pergi ke daratan?” Tanya Kumala takut-takut

“ Itu tidak mungkin nak!” jawab Sang Ratu

“ Kau tidak seperti bunda, Tempatmu di laut, lagipula untuk apa kau pergi ke daratan?” kata-kata yang halus, lembut dan bijak meluncur begitu cepat dari mulut bundanya

Kumala terdiam sejenak, memikirkan kata-kata bundanya. Dalam hati, sebenarnya Kumala membenarkan kata-kata ibunya. Namun Kumala masih ingin memastikan dengan benar. Akhirnya dengan suara pelan Kumala berkata “ jadi selamanya, ananda tidak bisa pergi ke daratan bunda?”

“ Kenapa kau ingin pergi ke daratan, nak?” Tanya Sang Ratu lagi. Kumala hanya tertunduk tanpa berkata apa-apa.

“ Permintaanmu kali ini sungguh menyimpang dari peraturan,” lanjut ibundanya.

Mendengar jawaban Sang Ratu, Kumala menjadi sedih menghadapi kenyataan bahwa selamanya takkan pernah bekunjung ke daratan, sekalipun sudah mewarisi tahta. Ini berarti keinginannya untuk bertemu dengan Warasta hanyalah angan-angan belaka. Tapi Kumala tak kekurangan akal. Ia berencana tetap mengendap-endap ke kamar pengilon. Keinginannya ialah

menyaksikan kehidupan yang dijalani Warasta lewat cermin ajaib. Ia benar-benar terperangkap dalam cinta buta dengan sosok yang tidak dikenalnya itu.

“ Kalau memang Kumala tidak diijinkan pergi ke daratan, apakah Kumala diijinkan melihat kehidupan manusia lewat cermin itu lagi?” Tanya Kumala penuh harap

“ Tidak boleh!” kata ibundanya seraya menggelengkan kepala

“ Kenapa tidak boleh?” sambung Kumala yang masih saja terus berharap

“ Karena menurut peraturan, hanya Sang Ratulah yang boleh dan berhak menggunakan cermin ajaib. Jadi kau harus menunggu hingga waktumu mewarisi tahta tiba untuk menggunakan cermin ajaib ini.” Sehabis menjawab demikian, Sang Ratu segera bergegas pergi meninggalkan putrinya sendirian.

Walaupun sudah dinasehati, malam itu Kumala tetap nekat memasuki kamar pengilon untuk melihat cermin ajaib. Saat itu ada seorang dayang yang sedang bersih-bersih di dalam. Kumala terperanjat sejanak.

“ Kalau boleh saya tahu, ada perlu apa Tuan Putri kemari?” Tanya dayang itu pada Kumala

Kumala sempat bingung akan menjawab apa. Dengan menahan gugup kumala berusaha tetap tenang.

“ Ada sesuatu yang perlu kuambil”

“ Sekarang kamu boleh pergi,” lanjutnya

Setelah dayang itu pergi Kumala menarik nafas lega. Secepat kilat tanpa membuang waktu, Kumalapun segera mencari cermin ajaib. Kumala tidak sabar lagi melihat keseharian Warasta. Kali ini Warasta sedang menebang pohon bersama dengan kedua temannya.

“ Wah besar sekali pohon jati itu, apa warasta sanggup menumbangkannya?” Kata Kumala tampak ikut merasa lelah.

Sudah berjam-jam Warasta dan kedua temannya belum berhasil menumbangkan pohon jati itu. Karena sudah cukup lama mengamati cermin ajaib, rasa dahagapun sudah menghampiri tenggorokan Kumala. Kumala bergegas bangun dari kursi tempat duduknya, seketika wajah cantik itu berubah muram. Dalam cermin ajaib tampak wanita yang dahulu pernah ditolong Warasta sedang menyuguhkan makanan dan minuman untuk Warasta. Dengan penuh keramahan dan wajah berseri Warasta menerimanya. Wanita itupun tersenyum malu-malu.

“Huh, wanita itu lagi!” umpat Kumala

Kumala tak lagi bisa menahan rasa marah yang tanpa disadarinya telah merasukinya. Ia melempar cermin ajaib itu dengan gelas kaca yang masih terisi air.

Pyar! Dalam sekejap cermin ajaib itupun pecah berkeping-keping. Suaranya lebih dahsyat daripada suara guci yang pecah tempo lalu. Bunyi itu mengundang Sang Ratu yang baru beristirahat untuk mendatangi ruangan

asal suara tadi. Betapa terkejutnya Sang Ratu, ketika mengetahui suara tadi berasal dari kamar pengilon. Sang Raturpun bergegas masuk. Sesampainya di ambang pintu Sang Ratu berteriak tak kuasa menahan amarah.

“Ada apa ini?”

“Kumala apa yang kau lakukan?” belum sampai Kumala menjawab, Sang Ratu tertegun menyaksikan cermin ajaibnya hancur berkeping-keping. Sang Ratu bergitu terkejut dan terpukul. Begitu terpukulnya sampai-sampai tak ada lagi kata-kata yang bisa keluar dari mulutnya. Dada Sang Ratu terasa sesak, nafasnya tidak teratur dan jantungnyapun berdetak begitu cepat.

“Oh.. cermin ajaibku..!” ratap sang ratu sambil memandangi pecahan kaca yang berserakan itu.

Karena perasaan bersalah, Kumala tak berani bertemu apalagi berbicara kepada ibundanya. Kini, sudah seminggu peristiwa itu berlalu. Kumala merasa agak lega karena ia tidak melihat ada tanda-tanda kemarahan Sang Ratu. Kumala yang awalnya takut, kini mulai tenang. Namun Kumala sendiri merasa sangat menyesal. Akibat perbuatannya, kini Sang Ratu tak lagi bisa melihat dan mengawasi kehidupan manusia dari dasar laut. Kumala sendiri sudah tak mungkin lagi bisa melihat wajah Warasta Yuwana lelaki yang telah memikat hatinya.

Dengan segenap keberanian, Kumala menghadap Sang ibu untuk meminta maaf. Betapa kagetnya Kumala, belum sempat dirinya bersuara, Sang Ratu mengangkat wajahnya dengan penuh kemarahan

“Kumala, ibu kecewa sekali denganmu. Ibu merasa gagal mendidikmu. Ibu sudah tidak tahu lagi dimana harus menyembunyikan wajah ini. Ibu tidak sanggup berhadapan dengan para dayang dan abdi. Sudah tidak ada lagi yang bisa dibanggakan dari ibu” ujar Sang Ratu dengan penuh kemarahan dan kekecewaan.

Tongkat yang ada ditangannya digenggam kuat-kuat. Tidak seperti biasanya juga, otot-otot tangannya tampak terlihat. Karena sudah tidak sanggup menahan diri, Sang Raturpun meluapkan rasa marah dan kecewanya dengan menghentakkan tongkat yang dipegangnya. Duk... Duk... Duk... Demikian Sang Ratu menghentakkan tongkatnya dilantai, seketika itu juga laut dan daratan berguncang tak henti-hentinya. Ombak bergulung-gulung dengan dahsyat. Air laut naik sampai ke daerah tempat tinggal Warasta. Tempat dimana Warasta mencari kayu terendam air makin lama makin tinggi. Karena hempasan air Warasta tidak dapat menjaga keseimbangan tubuhnya, ia terjerembab diatas kayu yang baru ditebangnya dan jatuh sehingga tubuhnya terendam di air laut.

Melihat peristiwa itu Kumala tidak menyia nyiakn waktu. Ia meninggalkan ibunya, tanpa pikir panjang ia muncul dipermukaan air dan segera menolong Warasta yang sedang terombang-ambing diatas kayu jati yang baru ditebang. Kumala meletakkan Warasta di tempat yang cukup tinggi agar tidak hanyut terbawa air.

“ Oh Warasta, akhirnya aku bisa bertemu denganmu dengan langsung tanpa melalui cermin ajaib”

Tanpa berkedip, Putri Kumala tak bosan-bosannya memandangi wajah Warasta. Kini, ia merasakan keinginannya bertemu dengan Warasta telah terpenuhi. Perasaan bahagianya ternyata tidak diimbangi dengan kondisi tubuhnya yang semakin lama semakin lemah. Ia yang biasanya hidup di air harus cukup lama didaratan karena merawat Warasta. Tiba-tiba Putri Kumala merasa badannya terasa lemas, matanya berkunang-kunang dan nafasnya terasa sesak, ia merasa tak kuat lagi. Segera ia merebahkan tubuhnya disamping Warasta.

Beberapa hari kemudian, Warasta mulai siuman dari pingsannya. Betapa terkejutnya Warasta ketika melihat seorang putrid cantik yang tidur disampingnya.

“ Siapa dia, bagaimana dia bisa berada disini?” ujar Warasta spontan. Warasta terus mengusap usap matanya untuk memastikan apakah dirinya sedang bermimpi, ternyata apa yang ada di depan matanya adalah sesuatu yang nyata.

Ia memandangi putri cantik itu dengan penuh kebingungan. Wajahnya mirip bidadari, putih dan ayu. Seumur hidup belum pernah dilihatnya wanita secantik ini. Seperti bukan manusia saja, pikirnya. Warasta mulai jatuh cinta pada Kumala. Tangannya mendekat ke wajah Kumala dan membersihkannya dari dedaunan basah yang menempel di dahi dan pipinya. Namun kemudian ada bayangan putih yang keluar dari tubuh Kumala.

Bayangan itu membentuk sosok wanita yang tersenyum kepada Warasta. Bersama dengan itu terdengarlah suara,

“ Wahai Warasta, aku Kumala. Aku sangat bahagia bisa melihatmu selamat dari banjir. Kalau engkau tidak keberatan, tolong rawat tubuhku. Makamkan aku di samping kayu jati besar agar aku merasa nyaman.” Tiba-tiba suara itu menghilang bersama dengan lenyapnya bayangan putih tadi

Warasta terkejut dengan apa yang barusaja dilihat dan didengarnya. Ia terdiam dan tidak tahu apa yang harus dilakukan. Setelah beberapa saat ia menenangkan diri, ia kemudian bangkit dan mengurus jasad Kumala. Sebagai bentuk cinta dan balas budinya, Warastapun menguburkan jasad Kumala di samping kayu jati besar yang dulu ditebangnya. Makam Kumalapun dihiasi dengan batu karang yang banyak tersebar di sekitar tempat itu sebagai nisannya. Untuk mengenang Kumala, Warasta menamakan daerah tanpa nama itu dengan nama Karangjati, berasal dari Karang dan Jati.

Dalam sebuah buku *pop-up* unsur yang paling sering ditonjolkan adalah ilustrasi dan teknik melipat kertas dalam bentuk 3 dimensi karena *pop-up* sejatinya memang menawarkan pengalaman membaca yang berbeda. Teks yang

dimuat biasanya terbatas dan hanya menyampaikan inti dari cerita. Hal ini dilakukan selain karena ilustrasi buku ditampilkan dengan kesan yang lebih nyata juga karena area yang terbatas. Oleh karena itu, penulis melakukan beberapa perubahan dalam cerita tanpa menghiangkan inti dari cerita yang sudah ada. Perubahan teks ini meliputi penghapusan beberapa dialog dan peringkasan cerita, maka didapat teks cerita final sebagai berikut,

Dahulu kala hiduplah seorang pemuda yang bernama Warasta Yuwana. Ia hidup sebatang kara di tengah hutan jati. Warasta adalah anak yang rajin dan suka menolong. Selain itu Warasta juga dikenal ramah pada semua orang. Oleh karena itu warga desa di pinggiran hutan jati sangat sayang padanya. Sehari-hari, Warasta bekerja sebagai penebang pohon. Ia hanya akan menebang pohon jati yang benar-benar sudah tua dan segera menanamnya kembali sehingga keseimbangan lingkungan tetap terjaga. Maka tidak heran jika rumah Warasta tampak asri dikelilingi pohon jati yang begitu indah.

Sementara itu di Laut Jawa, berdirilah sebuah kerajaan. Kerajaan ini merupakan kerajaan gaib yang dipimpin oleh seorang ratu bernama Ratu Laut Jawa. Kerajaan Laut Jawa amatlah indah. Pilar-pilarnya terbuat dari batu marmer nan menawan dihiasi karang laut yang begitu cantik. Ratu Laut Jawa memimpin kerajaan dengan bijaksana. beliau memiliki seorang putri yang cantik jelita bernama Putri Kumala Tirtasari. Rakyat di kerajaan Laut Jawa amat menghormati Sang Ratu dan menyayangi Putri Kumala.

Saat itu terjadi keributan kecil antara Sang Ratu dengan Putrinya. Putri Kumala berkeinginan melihat kehidupan lain lewat cermin ajaib milik sang Ratu. Namun hal ini mendapatkan larangan dari Sang Ratu yang membuat Putri Kumala bersedih. Tak tega melihat putri kesayangannya bersedih akhirnya Sang Ratu memberikan ijin untuk melihat kehidupan didalam cermin ajaib.

Dari dalam cermin, Putri Kumala melihat seorang laki-laki tampan keluar dari dalam rumahnya. Laki-laki ini tak lain adalah Warasta Yuwana. Putri Kumala tak berkedip menyaksikan ketampanan yang dimiliki Warasta Yuwana. Gelagat

Putri Kumala ternyata dirasakan oleh Sang Ratu. Karena tidak ingin terjadi sesuatu dengan putrinya, Sang Ratu pun segera menutup cermin ajaibnya yang membuat Putri Kumala terkejut.

Malam itu, Kumala tidak dapat merasakan tidur nyenyak. Bayangan Warasta Yuwana terus mengganggu pikirannya. Kumala ingin berkenalan dan mengenal lebih jauh sosok lelaki tampan yang dilihatnya dalam cermin ajaib. Setiap malam di dalam kamar Kumala selalu bergumam.

“Kira-kira apa yang sedang laki-laki itu lakukan ya”. Hanya Warasta yang dipikirkan Kumala.

Pada suatu hari, Kumala mengendap-endap menuju kamar pengilon. Ia ingin melihat kehidupan Warasta lebih dalam melalui cermin ajaib. Dengan penuh kehati-hatian dan sambil berjingkat agar langkah kalinya tidak terdengar, Putri Kumala pun memasuki kamar pengilon dan segera membuka cermin ajaib. Ia sudah tidak sabar lagi ingin melihat Warasta.

Namun di dalam cermin Putri Kumala melihat Warasta sedang menolong seorang wanita yang tengah terjatuh karena tersandung batu. Jantungnya langsung berdegub kencang, ia seperti tidak rela lelaki yang dikaguminya berdekatan dengan wanita lain.

“Astaga, siapa gerangan wanita cantik itu?” ujar Kumala.

Tiba-tiba Kumala menjadi marah. Tanpa dia sadari tangannya menyenggol guci dan menjatuhkannya. Suara yang ditimbulkan cukup keras. Buru – buru Kumala membereskan pecahan guci dan keluar dari ruang pengilon. Sebenarnya ia masih belum puas melihat Warasta, tapi ia sungguh ketakutan untuk kembali ke ruangan itu lagi.

Akibat terus memikirkan Warasta, nafsu makan Kumala hilang. Berhari-hari Kumala tidak mau makan. Para dayang dan Sang Ratu sampai kerepotan membujuknya. Namun nasehat dari sang ibu nampaknya sudah tidak mempan lagi. Kumala tetap tidak mau menyentuh makanan, hingga badannya tampak kurus, kering dan wajahnya pun tampak pucat. Keadaan ini sebenarnya membuat Sang Ratu khawatir, putri kesayangannya bisa jatuh sakit.

Ratu tidak tahu masalah apa yang sedang dihadapi putrinya. Kali ini putrinya benar-benar bertindak diluar kebiasaan. Nasehat dari seluruh penghuni istana sudah diterima Kumala, hingga akhirnya para penasehat itu angkat tangan.

Walaupun sudah dinasehati, malam itu Kumala tetap nekat memasuki kamar pengilon untuk melihat cermin ajaib. Sudah lewat berjam-jam Putri Kumala melihat aktivitas Warasta yang tengah menebang pohon yang besar bersama kedua temannya. Raut muka Putri Kumala yang awannya cerah berubah menjadi muram. Dalam cermin ajaib tampak wanita yang dahulu pernah ditolong Warasta sedang menyuguhkan makanan dan minuman untuknya.

Kumala tak bisa menahan rasa marah yang tanpa disadarinya telah merasukinya. Ia melempar cermin ajaib itu dengan gelas kaca dan dalam sekejap cermin ajaib itupun pecah berkeping-keping. Bunyi pecahan cermin itu mengundang perhatian Sang Ratu. Ia bergegas menuju sumber suara tersebut.. Betapa terkejutnya ketika Sang Ratu mendapati cermin ajaibnya telah hancur berkeping - keping.

Selang beberapa hari setelah peristiwa cermin yang pecah itu, dengan segenap keberanian Kumala menghadap Sang ibu untuk meminta maaf. Betapa kagetnya Kumala, belum sempat dirinya bersuara, Sang Ratu mengangkat wajahnya dengan penuh kemarahan. Ia merasa telah gagal mendidik putrinya sehingga menyebabkan kekacauan didalam istana. Karena sudah tidak sanggup menahan diri, Ratu pun meluapkan rasa marah dan kecewanya pada Kumala dengan menghentakkan tongkat yang dipegangnya. Duk... Duk... Duk.... Demikian Sang Ratu menghentakkan tongkatnya dilantai, seketika itu juga laut dan daratan berguncang tak henti-hentinya. Sementara itu, gelombang ombak sampai daratan tempat Warasta tinggal, air naik begitu cepat. Warasta yang kala itu sedang menebang pohon panik mencari tempat perlindungan yang aman.

Putri Kumala merasa Warasta dalam bahaya karena kemarahan ibundanya, dengan sigap langsung meninggalkan istana dan menuju daratan. Tanpa pikir panjang Kumala muncul di permukaan air dan segera menolong Warasta yang tengah terombang ambing diatas kayu jati. Setelah mencapai daratan yang lebih tinggi, Putri Kumala membaringkan tubuh Warasta.

Tanpa berkedip, Putri Kumala tak bosan-bosannya memandangi wajah Warasta. Kini, ia merasakan keinginannya bertemu dengan Warasta telah terpenuhi. Perasaan bahagianya ternyata tidak diimbangi dengan kondisi tubuhnya yang melemah. Beberapa hari kemudian, Warasta mulai siuman dari pingsannya. Ia terkejutnya ketika melihat seorang putri cantik yang tertidur tak jauh dari tempatnya terbangun. Wajahnya mirip bidadari, putih dan ayu. Seumur hidup belum pernah dilihatnya wanita secantik ini. Warasta mulai jatuh cinta pada Kumala.

Warasta membersihkan daun yang menempel pada wajah Kumala. Tiba-tiba bayangan putih keluar dari tubuh Kumala. Bayangan itu membentuk sosok wanita yang tersenyum kepada Warasta. Bersama dengan itu terdengarlah suara,

“ Wahai Warasta, aku Kumala. Aku sangat bahagia bisa melihatmu selamat dari banjir. Kalau engkau tidak keberatan, tolong rawat tubuhku. Makamkan aku di samping kayu jati besar agar aku merasa nyaman.” Tiba-tiba suara itu menghilang bersama dengan lenyapnya bayangan putih tadi

Sebagai bentuk cinta dan balas budinya, Warastapun menguburkan jasad Kumala di samping kayu jati besar yang dulu ditebangnya. Makam Kumalapun dihiasi dengan batu karang yang banyak tersebar di sekitar tempat itu sebagai nisannya.

Cerita final yang telah diedit dan disederhanakan kemudian dibagi menjadi 10 bagian cerita. Dimana masing-masing bagian cerita mewakili ilustrasi *pop-up* yang akan dibuat.

2.4 Mendongeng

2.4.1 Pengertian Dongeng

Dongeng kerap diartikan sebagai cerita yang tidak benar benar terjadi. Menurut Priyono (2001:9) dongeng merupakan suatu cerita bohong, bualan, khayalan, atau cerita yang mengada-ada dan kerap disebut cerita yang tidak ada manfaatnya namun pernyataan tersebut tidak sepenuhnya benar. Melalui dongeng

lokal Indonesai, anak-anak dikenalkan pada budaya bangsa sendiri dan keberagaman suku di Indonesia. Sejalan dengan pernyataan tersebut Dudung (dalam Habsari, 2017) menyatakan dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi.

Menurut Asfandiyar (2007:19) bercerita adalah suatu bentuk proses kreatif anak-anak. Dalam peroses perkembangannya, dongeng senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek intelektual tetapi juga kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi, dan imajinasi. Dongeng memberikan pengalaman baru tentang dunia luar kepada penikmat dongeng melalui cerita yang disuguhkan.

Hickman dkk (dalam Ardini, 2012) menyatakan dongeng adalah segala bentuk narasi baik itu tertulis atau oral, yang sudah ada dari tahun ke tahun. *“all forms of narrative, written, or oral, which have come to be handed down through the years”*. Dengan demikian dongeng ada karena proses cerita yang dilakukan secara terus menerus.

Dongeng erat kaitanya dengan kegiatan bercerita, maka dapat disimpulkan bahwa mendongeng merupakan seni mengisahkan cerita yang sudah diwariskan secara turun temurun, bersifat rekaan, khayalan, bualan yang tidak benar-benar terjadi namun tetap memiliki manfaat bagi pendengar cerita dongeng.

Dongeng identik dengan dunia anak-anak, yang berkembang hanyalah media penyampain dongeng tersebut. Sejatinya kegiatan mendongeng telah ada sejak zaman dahulu. Sejak berabad-abad lalu para pendongeng telah mencuri perhatian anak dari seluruh belahan dunia. Seiring perkembangan zaman tradisi

lisan kian tergeser dengan adanya sarana komunikasi modern, seperti media elektronik, media cetak, bioskop.

2.4.2 Jenis Dongeng

Dongeng menurut Hickman (dalam Ardini, 2012) jika dilihat dari waktu kemunculannya terbagi menjadi 2 jenis yaitu dongeng (*traditional folk tale*) dan modern (*modern fantasy*). Namun secara luas dongeng terbagi ke dalam beberapa jenis diantaranya:

1. Dongeng Tradisional

Menurut Asfandiyar (2007:85) Dongeng tradisional adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita rakyat dan biasanya diceritakan secara turun-temurun. Oleh sebab itu cerita yang dikisahkan dalam dongeng tradisional biasanya tidak jelas pengarangnya. Dongeng ini sebagian besar berfungsi sebagai pelipur lara dan menanamkan semangat kepahlawanan. Dongeng jenis ini dibawakan ketika waktu istirahat, dibawakan secara romantis, penuh humor dan sangat menarik. cerita yang diangkat dalam dongeng tradisional antara lain Malinkundang, Calon Arang, Jaka Tarub, dll.

2. Dongeng Futuristik (*Modern*)

Dongeng jenis ini sering disebut sebagai dongeng fantasi. Menurut Hickman (dalam Ardini, 2012) dongeng fantasi modern merupakan kompilasi (*compiled*) dari berbagai dongeng tradisional dan memiliki pengarang yang jelas. Cerita yang dikisahkan berasal dari imajinasi pengarang cerita dan sesuai dengan kondisi saat cerita tersebut dibuat. Dongeng modern menawarkan kisah yang cenderung futuristik sehingga memiliki alur yang lebih variatif. Seperti tokoh fiksi yang

dapat menembus ruang dan waktu atau berkisah tentang makhluk luar angkasa yang datang ke bumi.

3. Parabel

Parable disebut juga dongeng pendidikan. Menurut Asfandiyar (2007:86) Dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak misalnya mengutamakan sikap hormat kepada orang tua, sebagai contoh kisah malingkundang.

4. Fabel

Menurut Priyono (2001: 10) Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia. Cerita fabel dianggap luwes menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya kancil, kelinci dan kura-kura dll.

5. Dongeng Sejarah

Dongeng sejarah biasanya berkaitan dengan peristiwa sejarah. Dongeng ini banyak bertemakan pahlawan. Misalnya, kisah-kisah para sahabat Rasullullah SAW, sejarah pahlawan Indonesia dan sebagainya.

6. Dongeng Terapi (*traumatic healing*)

Menurut Asfandiyar (2007:87) Dongeng terapi adalah dongeng yang diperuntukkan bagi anak-anak korban bencana atau anak-anak yang sakit. Dongeng ini dapat membuat rileks syaraf-syaraf otak dan membuat tenang hari bagi pendengarnya. Biasanya dongeng jenis ini didukung dengan musik yang menenangkan.

Pengelompokan di atas mempermudah para pendongeng maupun orang tua untuk memilih dongeng jenis apa yang akan diceritakan kepada anak anak.

Tentunya setiap dongeng memiliki nasihat maupun pesan yang ingin disampaikan. Pelajaran dapat dipetik dari mendengarkan sebuah dongeng baik dongeng yang menceritakan kebahagiaan maupun kesedihan. Anak-anak tetap dapat memetik hikmah dari setiap cerita yang didongengkan.

2.4.3 Unsur – Unsur dalam Dongeng

Dongeng sebagai salah satu bentuk karya sastra memiliki komponen yang tersusun didalamnya. Komponen ini adalah unsur intrinsik yang menjadikan dongeng terbentuk secara baik. Menurut Nurgiyantoro, (2010: 23) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik dalam sebuah dongeng diantaranya:

1) Tema

Menurut Suparno (2015:20) Tema adalah masalah yang menjadi pokok pembicaraan atau yang menjadi inti topik dalam suatu pembahasan. Tema merupakan gagasan utama yang melatarbelakangi sebuah cerita. Tema dapat diambil dari kehidupan sehari-hati, kisah sejarah maupun pengalaman dari pengarang cerita itu sendiri.

2) Alur

Menurut Aminuddin, (2004: 83) alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita. Alur juga sering disebut dengan istilah *plot* dalam karya sastra. Menurut Zakky (2015) Terdapat beberapa tahapan plot misalnya tahap pengenalan, tahap permunculan konflik, tahap klimaks, tahap anti klimaks dan

tahap penyelesaian. Tiap tahapan memiliki karakteristik dan ciri khas masing-masing berkaitan dengan jalan cerita.

3) Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita sedangkan penokohan menurut Suparno, (2015:21) merupakan kata jadian dari dasar kata tokoh yang berarti 'pelaku'. Pembicaraan mengenai penokohan di sini berarti pembicaraan mengenai cara-cara pengarang/sutradara menampilkan pelaku melalui sikap, sifat, dan tingkah laku.

4) Latar

Pengertian latar berkaitan dengan tempat, waktu maupun suasana saat cerita berlangsung. Menurut Stanton, (2012:35) latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung.

5) Sudut Pandang

Secara umum sudut pandang diartikan sebagai posisi pengarang dalam menyampaikan sebuah cerita. Hal ini dapat dilihat dari kata ganti penulis untuk menceritakan tokoh dalam cerita. Sementara itu sudut pandang menurut Stanton (2012: 53) adalah pusat kesadaran tempat kita dapat memahami setiap peristiwa dalam cerita.

6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa menurut Suparno (2012: 28) adalah ekspresi personal keseluruhan respons penulis terhadap peristiwa-peristiwa lewat media bahasa

seperti jenis bahasa yang digunakan, kata-katanya, sifat atau ciri khas imajinasi struktur dan irama kalimat-kalimatnya.

7) Amanat

Sebagai sebuah cerita, dongeng mengandung pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada penikmat cerita. Pesan yang terkandung dapat berupa pesan tersurat maupun pesan tersirat. Menurut Asfandiyar, (2007:24) hikmah yang tersirat dalam sebuah dongeng dapat dengan mudah diterima oleh anak –anak tanpa merasa digurui karena mereka merespon segala sesuatunya sendiri.

2.4.4 Manfaat Mendongeng

Dongeng memiliki segudang manfaat untuk membantu tumbuh kembang anak. Mendongeng merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan) sosial, dan aspek konatif (penghayatan) bagi anak-anak (Asfandiyar, 2007:23). Dongeng juga dapat membawa anak-anak pada pengalaman baru yang belum pernah dialaminya. Menurut Habsari (2015) dongeng memiliki beberapa manfaat, 3 diantaranya adalah (1) Mengajarkan budi pekerti bagi anak (2) Membiasakan budaya membaca (3) Mengembangkan imajinasi.

2.4.5 Mendongeng Sesuai Usia Anak

Mendengarkan sebuah dongeng memiliki banyak manfaat bagi anak selain dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas, dongeng juga mengajarkan nilai nilai positif dan kebaikan. Memilih cerita berdasarkan usia merupakan faktor penting yang perlu dipertimbangkan orang tua sebelum membacakan dongeng

untuk anak. Berikut pemilihan cerita sesuai dengan usia anak menurut (Literasi Nusantara, 2019):

1) 0-1 tahun

Pada usia ini, sensorik monitorik seorang anak sedang berkembang sehingga setiap tingkah dan perilaku sang anak ditentukan oleh sensorik monitorik tersebut. Pada usia ini anak memerlukan visualisasi dari cerita yang diceritakan oleh orang tuanya. Pada usia ini anak belum dapat berimajinasi oleh karena itu peran orang tua sangat penting karena hal ini dapat mendorong imajinasi anak.

2) 2-5 tahun

Usia ini adalah usai pembentukkan bagi anak pada tahap ini anak baru mengenal lingkungannya. Piaget (dalam Rico,2014:41) mengatakan bahwa anak pada usia ini sedang berada di fase transisi dan fase praoprasional. Anak-anak cenderung menirukan tingkah laku orang dewasa. Oleh karena itu jenis cerita yang didongengkan dapat berupa mengenal profesi atau mengenal karakter binatang. Pada usia ini anak sudah mulai dapat berimajinasi, kadang anak tidak dapat membedakan antara kenyataan dengan fantasi maka dari itu mendongengkan seorang anak dapat mengontrol imajinasi mereka.

3) 6-9 tahun

Pada usia ini anak-anak telah memasuki bangku SD. Mendongeng pada anak usia SD dapat dilakukan dalam waktu sekitar 30 menit atau lebih. Anak usia SD biasanya sudah mulai menyukai cerita rakyat, dongeng yang mengandung sejarah, atau cerita yang mengandung action. Anak-anak di usia ini sudah mulai

menyukai hal-hal yang rasional. Anak sudah mampu menghubungkan sebab akibat suatu kejadian. Di fase ini anak diharapkan sudah mampu berinteraksi sosial dengan lingkungannya dan sudah dapat mengambil nilai positif dari cerita atau tokoh yang mereka dengarkan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul “ Perancangan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Cerita Rakyat Putri Kumala sebagai Sarana Mendongeng untuk Anak” menghasilkan sebuah rancangan *dummy* buku *pop-up* yang menceritakan kisah Putri Kumala dari Kabupaten Semarang. Melalui buku *pop-up* ini diharapkan dapat memberi nuansa baru dalam mendongeng melalui media yang menarik. Selain itu cerita yang diadaptasi menjadi buku *pop-up* ini merupakan cerita lokal daerah setempat sebagai upaya pelestarian kembali budaya terutama di daerah Kabupaten Semarang.

Dalam pembuatan buku ini memperhatikan elemen-elemen dan prinsip desain meliputi unsur visual yang digambarkan dengan ilustrasi sebagai unsur yang mendasar. Karakteristik karya ilustrasi pada buku ini menggunakan pendekatan dekoratif namun tetap mempertahankan ciri yang dimiliki tokoh. Selain ilustrasi, buku *pop-up* tersusun oleh mekanisme lipatan kertas dengan berbagai teknik didalamnya hal ini yang membuat buku *pop-up* berbeda dengan buku cerita pada umumnya. Ilustrasi sebagai unsur visual dikombinasikan dengan mekanisme kertas untuk menciptakan karya yang unik dan menarik.

Pada proses pengerjaannya, karya ini melalui dua tahapan yaitu tahap manual dan digital. Pada tahap manual, *dummy pop-up* dibuat menggunakan kertas *buffalo* untuk merancang mekanisme lipatan kertas yang nantinya beralih

kedalam tahap digital sebagai proses pewarnaan. Pada tahap ini *software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS6 dan CorelDraw X5. Melalui proyek studi ini, penulis dapat menuangkan ide dan eksplorasi karya kedalam bentuk buku *pop-up* yang disajikan dalam rancangan tiga dimensi.

5.2 Saran

Sasaran utama dari terciptanya buku *pop-up* cerita rakyat Putri Kumala ini adalah anak-anak sebagai subjek penikmat dongeng. Selain itu diharapkan melalui buku ini, orang tua maupun para pendongeng dapat menggiatkan kembali kegiatan mendongeng yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan emosional anak khususnya bagi masyarakat Kabupaten Semarang maupun masyarakat di Indonesia. Buku *pop-up* ini merupakan media yang interaktif bagi para pendongeng untuk menyampaikan cerita secara lebih menarik.

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi khususnya karya *pop-up*. Bagi mahasiswa khususnya mahasiswa seni rupa di UNNES dapat terus berkreatifitas dan mengembangkan ide dalam menciptakan sebuah karya seni ilustrasi dalam bentuk *pop-up*.

Penulis juga berharap kedepannya banyak muncul para perancang buku *pop-up* yang tidak hanya menasar anak-anak tapi juga dapat menjangkau semua kalangan masyarakat. Selain itu untuk para perancang dan ilustrator dapat lebih meningkatkan kualitas gambar dan variasi teknik dalam karya seni. Kritik dan saran sangat dibutuhkan penulis untuk menjadi bahan renungan dan evaluasi dalam menciptakan karya yang lebih baik kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, Rico. 2014. *Ilustrasi Legenda Dukuh Sumber dalam Buku Pop-up Sebagai Media Pendidikan Anak*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang
- Ardini, Pupung Puspa. 2012. *Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol.1
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung :Dari Mizan
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- _____. 2002. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Dewantari, Alit Ayu. 2004. *Sekilas Tentang Pop-up Lift the Flap dan Moveable book*. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (Diakses tanggal 2 Mei 2019 pukul 19.30).
- Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang. 2009. *Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang*. Ungaran: Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang.
- Dzuanda. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatokaca"*. Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online), [http:// library.its.undergraduate.ac.id](http://library.its.undergraduate.ac.id). (Diakses 13 Juli 2019 pukul 13.40).

- Engel, James F, et.al. 1994. *Consumer Behavior*. Alih Bahasa: Budiyanto. Jilid 1. Jakarta: Bina Rupa Aksara
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Tradisi Lisan Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi
- Gusal, La Ode. 2015. *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Gusal*. Jurnal (Online), <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/viewFile/611/pdf>, (Diakses 20 April 2020 pukul 10.00).
- Habsari, Zakia. 2017. *Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak*. Jurnal Kajian Pustaka dan Informasi. Vol.1
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop Ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing.Inc.
- Kasiyan. 2013. “ *Nirmana Dua Dimensi*” Paparan Bahan Ajar. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kristanto, M. 2014. *Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa*. Jurnal (Online), <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/> (Diakses 20 Agustus 2019 pukul 08.30).
- Montanaro, Ann. 2009. *A Concise History of Pop-up and Moveable Books*. <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.html>, (diakses tanggal 5 Mei 2019 pukul 19.30)

- Muharrar, Syakir.2003. *“Tinjauan Seni Ilustrasi”* Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nusantara.Literasi.2019. *Tips dan Trik Mendongeng Sesuai Usia Anak yang Tepat*. <https://literasinusantara.com/tips-dan-trik-mendongeng/>, (diakses tanggal 20 April 2020 pukul 19,00)
- Priyono, Kusumo, Ars. 2001. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: PT Gramedia
- Risman , Elly. 2010. *Pop Up Book Indonesia*. <https://www.popupbook.id/> (Diakses tanggal 2 Mei 2019 jam 20.43)
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suhirman, 2017. *Cerita Tradisional Sasak Lombok sebagai Sarana Tranmisi Budaya untuk Membentuk Karakter Anak Sejak Usia Dini*. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University.Vol.1
- Sukadaryanto. 2010. *Sastra Perbandingan: Teori, Metode, dan Implementasi*. Semarang: Griya Jawi.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *“Nirmana1” Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Uiversitas Negeri Semarang.

- Suparno, Darsita. 2015. *Film Doa untuk Ayah Tinjauan Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik*. Vol 21
- Surono. 2012. *Lunturnya Cerita Rakyat*. Bandung: Angka Satu
- Suryadi. 2008. *Ilustrasi yang Ilustratif*. Jurnal Dimendi Seni Rupa dan Desain. Vol. 6
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar
- Taylor, R.H dan Bluemel, N.L. 2003. *Pop-up books: an introductory guide*. Emerald, 22 (1) 22-31
- Tias, 2013. *Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi, Mulut dan Kulit Tangan Untuk Anak Pra Sekolah Oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo*, Skripsi: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Van Dyk, S. 2010. *Paper Engineering Fold, Pull, Pop & Turn* . Washington DC: Smithsonian Instittion Libraries