



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

Proyek Studi

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

Oleh:

Nama : Reni Widhiastuti

NIM : 2411413018

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

2020

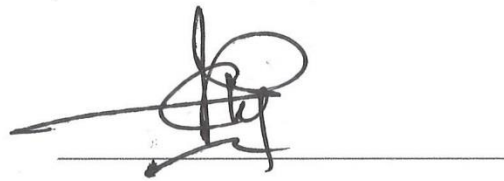
HALAMAN PENGESAHAN

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

pada hari : Selasa
tanggal : 17 Maret 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

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



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



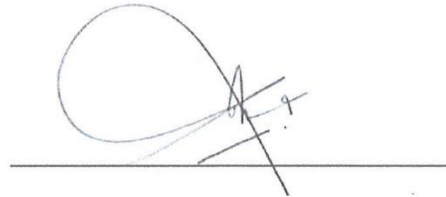
Penguji I
Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 195901011981031003



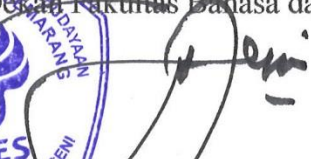
Penguji II
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197804112005011001



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



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reni Widhiastuti

NIM : 2411413018

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

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, 1 Juni 2020



Reni Widhiastuti
NIM. 2411413018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

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

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan kepada :

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

PRAKATA

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

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

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

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

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

Semarang, 1 Juni 2020

Penulis



Reni Widhiastuti
NIM. 2411413018

SARI

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

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

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

DAFTAR ISI

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

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

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

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

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

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

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

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

DAFTAR GAMBAR

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

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

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

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

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

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

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

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

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

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

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

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

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

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

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

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Perancangan

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

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

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

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

2.2.2.1 Gambar Ilustrasi Naturalis

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

2.2.2.2 Gambar Ilustrasi Dekoratif

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

2.2.2.3 Gambar Kartun

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

2.2.2.4 Gambar Karikatur

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

2.2.2.5 Cerita Bergambar

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

2.2.2.6 Ilustrasi Buku Pelajaran

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

2.2.2.7 Ilustrasi Khayalan

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

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

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

2.2.3 Fungsi Ilustrasi

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

2.2.3.1 Fungsi Deskriptif

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

2.2.3.2 Fungsi Ekspresif

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

2.2.3.3 Fungsi Analitis atau Struktural

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

2.2.3.4 Fungsi Kualitatif

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

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

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

2.3 Buku *Pop up*

2.3.1 Sejarah *Pop up Book*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.3.2 Pengertian *Pop up Book*

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

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

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

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

2.3.3 Teknik Pembuatan *Pop up*

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

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

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

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

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

2.3.4 Manfaat *Pop up Book*

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

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

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

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

2.4.1 Titik

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

2.4.2 Garis

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

2.4.3 Bidang

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

2.4.4 Ruang

Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba (Sanyoto, 2009: 127).

Sunaryo (2002: 21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan

jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin.

2.4.5 Tekstur

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

2.4.6 Warna

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

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009: 16).

2.4.7 Gelap Terang

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

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

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

2.5.1 Kesatuan (*Unity*)

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

2.5.2 Keserasian (*Harmony*)

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

2.5.3 Irama (*Rhythm*)

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

2.5.4 Dominasi

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

2.5.5 Keseimbangan (*Balance*)

Dalam Sunaryo (2002: 40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya.

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

2.5.6 Kesebandingan atau *proportion*

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

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

2.6 Media

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

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

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

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

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

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

2.6.1 Teknologi cetak

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

2.6.2 Teknologi audio visual

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

2.6.3 Teknologi berbasis komputer

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

2.6.4 Teknologi gabungan

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

2.7 Profesi

2.7.1 Pengertian Profesi

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

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

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

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

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

2.7.2 Syarat-Syarat Profesi

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

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

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

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

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

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

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

2.7.3 Jenis Profesi

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

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

1) Guru

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

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

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

2) Dokter

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

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

3) Perawat

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

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

4) Dosen

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

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

5) Intelijen

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

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

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

1) Koki

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

2) Psikolog

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

3) Pemadam Kebakaran

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

4) Presiden

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

5) Arsitek

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

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

6) Guru

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

7) Dokter

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

8) Perawat

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

9) Apoteker

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

10) Programmer

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

11) Desainer Pakaian

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

12) Desainer Grafis

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

13) Pilot

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

14) Politikus

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

15) Peneliti

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

16) Polisi

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

17) Tentara

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

18) Fotografer

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

19) Pelukis

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

20) Pesepak bola

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

21) Penyanyi

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

22) Pemain musik

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

2.8 Anak Usia Dini

2.8.1 Pengertian Anak Usia Dini

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

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

2.8.2 Karakteristik Anak Usia Dini

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

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

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

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

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

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

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

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

1) Usia 0-1 tahun

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

2) Usia 2-3 tahun

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

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

3) Usia 4-6 tahun

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

4) Usia 7-8 tahun

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

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

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

1) Umur 3-6 tahun

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

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

2) Umur 6-12 tahun

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

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

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

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

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

2.8.3 Alat Permainan Edukatif (APE)

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

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

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

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

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

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

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

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Media adalah bahan, alat, dan teknik, yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni. Alasan Penulis memilih media berkarya ini adalah menyesuaikan dengan teknik yang digunakan dalam menggambar ilustrasi *pop up book*. Teknik yang digunakan adalah teknik *digital* dan diakhiri dengan manual. Teknik ini membutuhkan alat dan bahan sebagai media berkarya dalam proses pembuatannya. Media yang digunakan pada proses berkarya buku ilustrasi *pop up* ini terdiri atas:

3.1.1 Bahan

1) Kertas *Ivory*

Ivory memiliki sifat mirip dengan art *cartoon* dan *art paper*. Kertas ini aman digunakan sebagai *food packaging* yang memiliki 2 sisi berwarna putih dengan tekstur yang berbeda. Kertas ini cukup tebal dan mempunyai kesan lebih eksklusif. Gramasi yang umum digunakan adalah 210gr, 230gr, 250gr, 300gr dan 350gr. Kertas ini cocok untuk perancangan *pop up book* yang membutuhkan kertas tebal namun mudah dibentuk. Desain ilustrasi *pop up* yang telah dibuat dengan teknik *digital* kemudian dicetak pada kertas *ivory* yang berukuran A3+ untuk selanjutnya dipotong dan digabungkan satu sama lain.

2) Kertas gambar *HVS* 80 gsm ukuran A4

Kertas gambar tipe *HVS* 80 gsm ukuran A4 merupakan bahan yang digunakan untuk membuat *rough sketch layout* dan untuk membuat *rough sketch pop up* yang akan diterapkan dalam buku ilustrasi.

3) *Hard Cover*

Hard cover adalah *cover* pada buku yang lebih tebal dan keras dari *softcover* sehingga tidak bisa dilengkungkan. Buku yang umumnya dicetak dalam bentuk *hard cover* seperti kitab suci dan novel. *Hard cover* cocok untuk *cover* buku *pop up* karena ukurannya yang tebal mampu menahan isi kertas *pop up* dengan laminasi *doff*.

3.1.2 Alat

Alat-alat yang digunakan penulis untuk berkarya ilustrasi *pop up book* adalah sebagai berikut:

1) Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa *layout* dan gambar yang akan dibuat. Sebelum menggambar objek secara *digital*, maka bentuk dasar dari objek yang akan digambar dibuat sketsanya terlebih dahulu. Pensil yang digunakan adalah pensil 2B karena lunak dengan tingkat ketebalan yang ringan. Sketsa pensil akan diterapkan pada kertas *HVS*.

2) Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus sketsa apabila terjadi kesalahan. Penghapus yang digunakan memiliki tingkat elastisitas bagus sehingga mampu menghapus dengan bersih serta tidak melukai permukaan kertas.

3) Gunting

Berguna untuk memotong bahan yang tipis seperti kertas, plastik dan tali. Gunting lebih baik daripada pisau untuk beberapa penggunaan seperti memotong gambar. Tidak seperti pisau, gunting memiliki dua sisi yang tajam. Dalam hal ini gunting

berguna untuk memotong tiap-tiap bagian desain ilustrasi yang telah dicetak dan akan dirancang menjadi *pop up book*. Selain itu gunting juga berguna memotong rancangan kertas *pop up*.

4) Penggaris

Penggaris atau mistar adalah sebuah alat pengukur dan alat bantu gambar untuk menggambar garis lurus. Terdapat berbagai macam penggaris, dari mulai yang lurus sampai yang berbentuk segitiga. Penggaris dapat terbuat dari logam, plastik, pita, lipat dan sebagainya. Dalam merancang *pop up book*, penggaris digunakan untuk mengukur kertas dan membantu memotong kertas dengan silet.

5) *Double tape*

Terbuat dari kertas tisu yang kedua sisinya dilapisi dengan *acrylic base adhesive*. Mudah disobek dan mampu menempel disegala permukaan baik terbuat dari metal atau besi, kaca, kayu maupun plastik. Lakban ini cocok untuk menyambung, penggunaan di elektronik, industri percetakan, perkantoran dan sekolah. Dalam pembuatan *pop up*, *double tape* sangat diperlukan ketika menyambungkan bagian kertas satu kebagian kertas yang lain. Biasanya digunakan juga untuk merekatkan bagian *pop up* yang dipotong ke bagian kertas buku.

6) *Double foam tape*

Terbuat dari Eva atau PE foam yang dilapisi kedua sisinya dengan *acrylic base adhesive with high tack*. Lakban ini cocok untuk pemasangan *accessoris* mobil, memasang poster dan berbagai macam keperluan lainnya. Lakban ini mampu menempel dipermukaan dinding semen dengan baik. *Double foam tape* lebih kuat

dan rekat dibandingkan dengan *double tape* sehingga sangat penting penggunaannya dalam merekatkan bagian kertas tertentu agar tidak mudah lepas.

7) Lem

Lem adalah suatu cairan atau senyawa yang digunakan untuk merekatkan suatu benda atau barang tersebut agar tidak lepas atau terpisah. Jenis lem ada dua macam yaitu lem alami dan lem yang terbuat dari bahan sintetis. Lem alami meskipun tidak tahan lama, namun bahannya tidak mudah terbakar. Sedangkan lem sintetis yang menggunakan larutan kimia cepat mengering setelah menguap, namun lem ini kuat dan tahan lama. Dalam perancangan *pop up*, lem juga diperlukan untuk merekatkan bagian bagian kecil pada kertas dan percobaan pembuatan rancangan *pop up*

8) Silet

Silet adalah pisau yang berbentuk lempengan baja kecil dan tipis, biasanya bermata dua. Silet berguna untuk memotong kertas dengan gerak lurus dan dengan bantuan penggaris. Memotong kertas dengan silet lebih aman dibandingkan gunting karena tidak perlu khawatir dengan garis yang tidak lurus.

9) Laptop

Laptop digunakan dalam proses penciptaan karya ilustrasi secara *digital* dan pemberian teks pada tiap-tiap halaman dan *cover*. Laptop yang digunakan adalah merk "ASUS", windows 7, size 14 inches, cores 2 per processor, chipset Intel HM70, capacity 320GB

10) Pen Tablet

Pen tab atau *graphic tablet* adalah perangkat keras peranti masukan komputer yang membolehkan pemakainya untuk menggambar dengan tangan dan memasukkan

gambar atau sketsa langsung ke komputer, layaknya menggambar diatas kertas menggunakan pensil. Sebuah tablet grafis terdiri dari tablet *digital* dan sebuah kursor atau sebuah pena *digital*. Tablet *digital* memiliki permukaan yang pipih sebagai alas gambar yang dapat mendeteksi gerakan kursor kemudian menerjemahkannya menjadi sinyal *digital* yang dikirim langsung ke komputer. Dalam perancangan ilustrasi ini, penulis menggunakan pen tablet dengan merk “*WACOM*”.

11) *Printer*

Printer merupakan perangkat eksternal yang bertugas mengambil data komputer dan menghasilkan *hard copy* dari data tersebut. Perangkat ini mengubah teks dan dokumen grafis dari bentuk elektronik (*digital*) ke bentuk fisik. Umumnya *printer* merupakan perangkat tambahan eksternal yang terhubung dengan komputer atau laptop melalui kabel atau nirkabel untuk menerima input data dan mencetaknya pada kertas. *Printer* ada beberapa jenis yaitu, *printer dot-matrix*, *printer thermal*, *printer inkjet*, *printer laser LED*, *printer 3D* dan *printer multifungsi*.

12) *Flashdisk*

Flashdisk digunakan untuk menyimpan hasil karya ilustrasi atau *back up* data. Selain itu juga digunakan untuk memindahkan ilustrasi dalam bentuk file .jpg yang akan di cetak.

13) *Software*

Software yang digunakan ketika membuat ilustrasi secara *digital* adalah *Adobe Photoshop CS6* dan *Paint tool sai* karena kedua program tersebut memiliki *tools* relatif lengkap yang biasa digunakan dalam membuat ilustrasi. *Adobe*

Photoshop adalah program aplikasi desain yang berguna untuk mendesain gambar, mengedit gambar grafis, dan mengolah foto *digital*. Program *Adobe Photoshop* banyak diaplikasikan dan digunakan oleh kalangan pengguna komputer di bidang desain grafis dan pengembang web. Program ini telah dirilis dalam beberapa versi hingga CS6 dan sekarang yang terbaru adalah *Adobe Photoshop CC*. Penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS6* karena versi ini lebih dikuasai dan *tools*-nya yang cukup lengkap. Manfaat *Adobe Photoshop* dalam proses desain ilustrasi ini adalah mengolah gambar, warna dan *text* pada setiap halaman gambar.

Paint tool sai adalah *software* untuk desain ilustrasi yang lebih ringan daripada *Adobe Photoshop*. Program ini memang dikhususkan hanya untuk menggambar, tidak seperti *photoshop* yang mampu mengedit gambar, photo dan menambahkan *text*. Penulis memilih *paint tool sai* dalam penciptaan ilustrasi karena *tools*-nya lengkap dan mudah dikuasai.

3.2 Teknik Berkarya

Teknik berkarya buku ilustrasi *pop up* profesi dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya membuat desain *pop up* dengan menggunakan kertas hvs, yang kemudian sketsa pensil akan diubah ke bentuk *digital*. Ilustrasi *digital* dirancang mulai dari garis, bentuk hingga pewarnaan menyesuaikan tiap karakter profesi.

Pada proses perancangan ilustrasi *digital* dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photosop CS6* dan *Paint tool sai*. Kemudian dilakukan penambahan teks narasi pada tiap-tiap jenis profesi. Selanjutnya potongan-potongan *pop up* dan *background* yang telah diilustrasikan dalam bentuk

digital, dicetak pada kertas *ivory*. Hasil cetakan untuk bagian *pop up* digunting per bagian kemudian disusun sesuai rancangan *pop up* yang telah dibuat sebelumnya. Setiap halaman *pop up* yang telah selesai dibuat kemudian disusun sesuai urutan halaman dan kemudian dijilid menjadi sebuah buku *pop up*.

3.3 Proses Berkarya

Pada proses berkarya buku ilustrasi *pop up* profesi ini meliputi beberapa tahapan, antara lain:

3.3.1 Pencarian Ide

Pencarian ide adalah tahap awal dalam persiapan pembuatan sebuah karya. Ide yang didapatkan akan direalisasikan dalam bentuk karya dengan cara menghimpun gagasan dan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman, buku dan internet yang berkaitan dengan *pop up* dan profesi. Karena terbatasnya buku tentang *pop up*, maka sumber informasi lebih banyak didapatkan melalui internet mengenai pengenalan teknik dasar pembuatan *pop up*.

Ide pemilihan jenis profesi berdasarkan sumber internet jenis-jenis profesi yang paling diminati oleh anak, sedangkan teknik *pop up* diperoleh melalui *youtube*, yaitu beberapa *creator pop up* yang mengenalkan jenis-jenis *pop up* serta dasar pembuatannya. Setelah mengetahui dasar-dasar pembuatan *pop up*, ide akan berkembang menyesuaikan dengan jenis profesi yang dirancang nantinya. Melalui proses ini nantinya akan memperoleh pemahaman yang lebih dalam, luas dan terperinci mengenai bentuk karya yang akan dibuat.

3.3.2 Penetapan Tujuan

Penetapan tujuan yaitu menetapkan hasil akhir yang akan dicapai dari pembuatan proyek studi. Tujuan ini menjadi landasan dalam membuat rancangan agar tetap sesuai dan fokus pada tujuan awal. Pembuatan karya bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi *pop up* mengenai jenis-jenis profesi yang dapat mengenalkan tiap profesi tersebut pada anak. Teknik *pop up* ini diharapkan mampu menarik minat anak untuk mengenal jenis profesi sejak dini melalui bimbingan orang tua dan guru.

3.3.3 Analisis Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sasaran yang akan dicapai berdasarkan tujuan pembuatan karya. Pentingnya penentuan sasaran pasar menuntut untuk dilakukannya segmentasi pasar yang tepat dan berguna bagi perencanaan strategis pemasarannya. Segmentasi pasar adalah membagi sebuah pasar kedalam kelompok-kelompok pembeli yang berbeda yang mungkin menghendaki pemasaran atau produk yang terpisah (Amstrong, 1997: 227).

Adapun dimensi yang dipakai sebagai dasar segmentasi pasar untuk buku ilustrasi *pop up* ilustrasi adalah sebagai berikut:

3.3.3.1 Segmentasi Geografis

Segmentasi Geografi merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografi yang berbeda, misalnya wilayah, negara bagian, provinsi kota, dan kepulauan (Suyanto, 2004: 2). Segmentasi ini menentukan karya yang dibuat akan dipasarkan pada wilayah tertentu sesuai konsep dan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya. Buku ilustrasi *pop up* dirancang untuk wilayah negara Indonesia di tiap-tiap provinsi.

Buku *pop up* profesi menggunakan bahasa nasional yaitu Indonesia sehingga mampu dipahami tiap orang tua dan guru dengan beragam daerah yang berbeda.

3.3.3.2 Segmentasi Demografis

Segmentasi Demografi adalah pasar dikelompokkan berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, ras, generasi, kewarganegaraan dan kelas sosial (Suyanto, 2004: 3). Segmentasi demografis, buku ilustrasi *pop up* ini secara tidak langsung adalah para orang tua dan guru (TK dan SD), sedangkan secara langsung untuk anak-anak dengan kisaran umur 4 tahun hingga 12 tahun yang berada di sekolah TK dan SD. Dengan bimbingan orang tua dan guru akan mempermudah penjelasan tentang buku profesi kepada anak.

3.3.3.3 Segmentasi Psikografi

Segmentasi psikografi adalah segmentasi yang mengelompokkan pasar dalam variabel gaya hidup, nilai dan kepribadian. Buku ilustrasi *pop up* tentang profesi ini ditujukan kepada anak-anak usia dini yang membutuhkan pengetahuan mengenai profesi sebagai salah satu media yang menunjang perkembangan anak sehingga mereka mampu memilih cita-cita yang diinginkan. Menurut Rasmalina dan Indrojarwo (2016: 1), bagi anak-anak cita-cita merupakan sesuatu yang tidak nyata. Padahal cita-cita seharusnya ditanamkan sejak dini dan diajak membayangkan profesi apa yang nantinya bisa mereka kejar. Setiap anak membutuhkan ilmu pengetahuan tentang profesi untuk menunjang pengembangan cita-cita sejak dini. media *pop up* ini dapat meningkatkan imajinasi dan pengetahuan tentang profesi yang lebih luas. Selain itu, mampu mempererat hubungan kekeluargaan antara

orang tua dan anak dengan adanya bimbingan dari orang tua yang menjelaskan tiap-tiap profesi.

3.3.3.4 Behavioral

Segmentasi yang mengelompokan pasar berdasarkan tingkah laku khalayak sasaran. Ditujukan kepada anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan secara fisik dan mental. Anak-anak pada usia dini kurang mampu mengeksplorasi dirinya akan menjadi seseorang dimasa depan nanti. Perlunya orang tua dilingkungan keluarga dan guru dilingkungan sekolah untuk membimbing anak menentukan cita-citanya sejak dini sehingga mereka tidak kebingungan dalam menentukan tujuannya di masa depan. Menurut Hanafri, dkk (2017:38), umumnya pada masa sekolah pendidikan anak usia dini seorang anak cenderung lebih aktif dan ingin tahu peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Siantayani (2011: 19) menjelaskan bahwa jangan biarkan anak tumbuh apa adanya secara alami seperti air mengalir. Berikan dukungan, arahan dan perangsangan agar yang dimiliki anak dapat berkembang agar kelak ia dapat menjadi orang seperti yang dicita-citakannya.

Dari klasifikasi di atas, maka khalayak sasaran yang disasar adalah semua kelompok masyarakat, dengan rata-rata umur antara 4 tahun hingga 12 tahun yaitu anak yang sedang berada di sekolah TK dan SD. Anak-anak menjadi sasaran utama kurangnya pemahaman tentang cita-cita mereka dimasa depan. Buku ilustrasi *pop up* tentang profesi ini ditujukan kepada anak-anak agar mereka dapat menentukan cita-citanya sejak dini.

3.3.4 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, pengumpulan data dilakukan dengan mencari informasi melalui buku dan internet terkait mengenai proses pembuatan *pop up*, merancang ilustrasi dan data mengenai jenis-jenis profesi yang paling diminati anak. Pembuatan gambar ilustrasi dan desain *pop up* yang diterapkan dilakukan dengan membuat ilustrasi melalui media komputer, data yang digunakan sebagai informasi untuk membuat gambar diperoleh dari buku dan internet dengan sumber yang terpercaya.

Data mengenai pembuatan *pop up* didapatkan melalui beberapa video yang berada di internet. Video-video tutorial dan pembelajaran mengenai pembuatan *pop up* dikumpulkan dan dipilah menyesuaikan dengan desain *pop up* yang akan diterapkan pada buku ilustrasi tentang jenis-jenis profesi.

3.3.5 Pra Produksi

Pada pra produksi kegiatan yang dilakukan antara lain:

3.3.5.1 Perancangan Konten Buku *Pop up*

Pada tahap ini, merancang konten yang akan divisualisasikan pada buku ilustrasi *pop up* meliputi merancang bentuk buku, menentukan karakteristik gambar ilustrasi yang akan digunakan, menentukan jenis-jenis profesi dan merancang desain *pop up* yang akan diterapkan pada tiap-tiap jenis profesi, serta menentukan typografi yang sesuai dengan jenis buku untuk anak.

3.3.5.2 Penggambaran Karakter

pada tahap ini yaitu tahap memvisualisasikan tiap karakter kedalam desain buku ilustrasi *pop up*. Karakter digambarkan sesuai dengan ciri khasnya seperti desain baju, aksesoris yang dipakai dan alat-alat yang mendukung kekhasan karakter.

Setiap karakter dirancang sesuai dengan interpretasi penulis yang kemudian divisualisasikan kedalam buku ilustrasi *pop up*.



Gambar 3.1 Penggambaran karakter

3.3.5.3 Pembuatan *Storyboard*

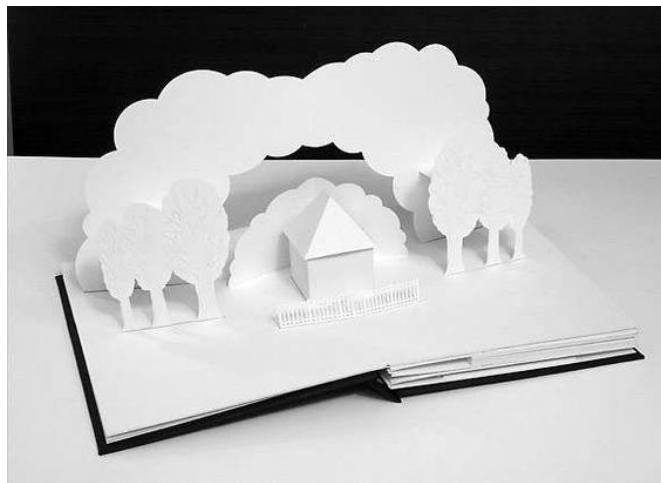
Storyboard digunakan sebagai acuan dalam pembuatan alur buku cerita *pop up* ilustrasi. *Storyboard* sangat penting dalam proses pembuatan *pop up* karena alur yang telah dirancang akan mempercepat perancangan buku *pop up* meliputi, jenis karakter profesi tiap halaman, ilustrasi yang akan digambarkan dan desain *pop up* yang akan diterapkan. Dengan adanya *storyboard* dapat menjaga konsistensi ilustrasi karakter dan desain *pop up* tiap halaman.

3.3.6 Produksi

3.3.6.1 Pembuatan Sketsa dan Desain *Pop up*

Setelah merancang *storyboard*, selanjutnya membuat sketsa dengan pensil 2b di atas kertas hvs. Sketsa yang digambar meliputi tiap-tiap karakter profesi yang memiliki desain berbeda-beda, *background* yang menyesuaikan jenis karakter profesi dan teks yang akan diterapkan. Setelah sketsa karakter dan *background* selesai, dilanjutkan dengan merancang desain *pop up* yang sesuai tiap halaman.

Rancangan *pop up* dibuat dengan kertas hvs sebelum divisualisasikan secara *digital* ke dalam buku *pop up*. Dengan adanya rancangan *pop up* ini, akan mempermudah dalam pembuatan buku *pop up*. Sketsa dan rancangan *pop up* kemudian dikonsultasikan kepada Dosen pembimbing agar diberikan arahan dan saran yang sesuai. Setelah disetujui, Sketsa yang telah dirancang secara manual kemudian ditransfer kedalam *digital* melalui *scanner*. Kemudian, tiap sketsa digambar ulang secara *digital* atau pembuatan *line art* menggunakan *software Paint tool sai*.



Gambar 3.2 Pembuatan desain *pop up*

3.3.6.2 Proses Pewarnaan

Setelah sketsa tiap-tiap karakter dan *background* selesai secara *digital*, selanjutnya memberikan warna yang sesuai dengan masing-masing karakter. Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software Paint tool sai* melalui media *Pen Tablet*. Proses pewarnaan diawali dengan *flatting* atau pemberian warna dengan cara *blocking*. Selanjutnya pemberian bayangan dan *shading* secukupnya pada tiap-tiap karakter dan *background*. Warna yang digunakan *colorfull* karena anak-anak lebih tertarik dengan buku yang memiliki banyak warna.



Gambar 3.3 Proses pewarnaan

3.3.6.3 Pemberian Teks

Setelah pewarnaan karakter dan *background* selesai, selanjutnya adalah penambahan teks yang menampilkan jenis profesi tiap halaman. Jenis font yang digunakan memiliki sifat tebal dengan ukuran yang cukup besar sehingga mudah untuk dibaca anak-anak yang sedang dalam masa pembelajaran baca tulis yaitu “*Charmelade*”. Tiap halaman yang telah diselesaikan baik proses pewarnaan maupun *typography* kemudian diubah kedalam bentuk file *.jpg* untuk dicetak.



Gambar 3.4 Proses pemberian teks

3.3.6.4 Penempelan dan *Finishing*

Tahap terakhir adalah penempelan dan *finishing* buku ilustrasi *pop up*. Setelah bagian *pop up* dicetak, kemudian dipotong tiap bagian untuk ditempelkan pada *background* per halaman. *Pop up* yang telah selesai ditempel kemudian dijadikan satu menjadi buku yang selanjutnya dijilid hard cover dengan desain *cover* yang telah diselesaikan. Buku yang telah selesai dijilid siap untuk didisplay dan dipamerkan.



Gambar 3.5 Penempelan *pop up*

3.3.7 Pasca Produksi

3.3.7.1 Pameran

Pada tahap ini karya yang telah jadi siap untuk dipamerkan. Pameran dimaksudkan agar karya dapat diapresiasi dan dinikmati oleh khalayak umum. Sebelum dilakukan pameran, harus mempersiapkan kelengkapan pameran dan media pendukung seperti, *x-banner*, poster, undangan, katalog karya, *pop up frame*, *sticker* dan gantungan kunci :

1) *X-Banner* dan Poster

X-Banner dan poster dijadikan sebagai media publikasi pameran yang meliputi judul pameran, tempat dan waktu serta ilustrasi karakter buku *pop up*. Informasi yang disampaikan diharapkan dapat mengundang orang-orang sekitar untuk turut mengapresiasi karya pameran

2) Undangan Pameran

Undangan diberikan kepada para tamu undangan khususnya para dosen Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

3) *Pop up Frame*

Pop up frame dijadikan sebagai media pendukung dari buku ilustrasi *pop up* profesi. Visualisasi gambar yang dirancang adalah karakter-karakter yang ada pada buku *pop up*.

4) *Sticker* dan Gantungan Kunci

Sticker berupa karakter-karakter profesi yang dicetak pada kertas *sticker*, sedangkan gantungan kunci dicetak pada akrilik.



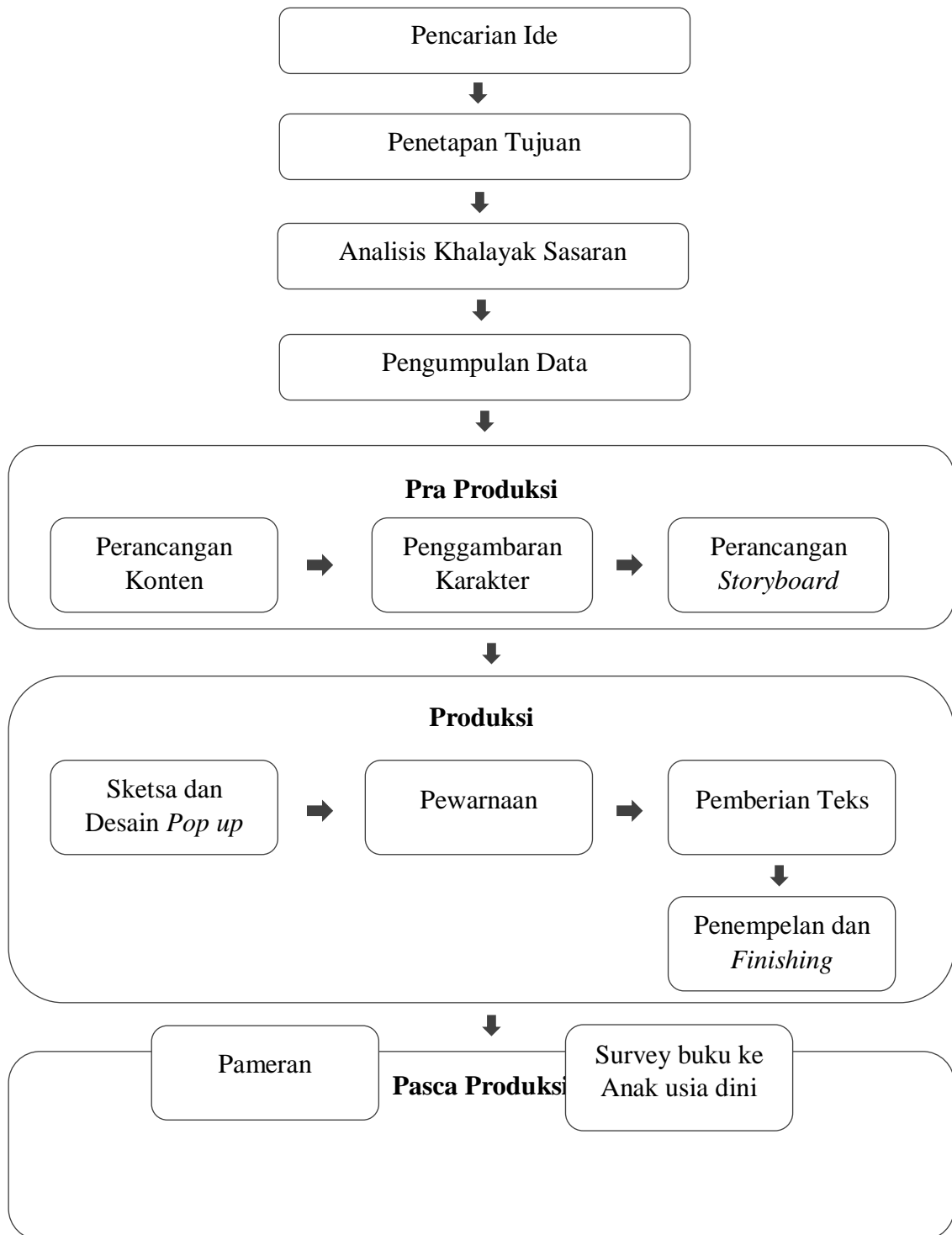
Gambar 3.6 *Sticker*

3.3.7.2 Survey Buku ke Anak Usia Dini

Setelah pameran diadakan, karya buku *pop up* diturunkan ke lapangan dengan target utama anak TK dan SD. Tujuan dari survey ini adalah mengamati reaksi pada anak-anak ketika membaca buku *pop up* bertemakan jenis-jenis profesi. Tiga kelompok yang beranggotakan 2-3 anak diberikan buku *pop up* dengan didampingi orang dewasa. Orang dewasa menunjukkan tiap halaman dan menjelaskan tiap-tiap profesi yang terdapat pada isi buku. Ketika anak terlihat aktif dan tertarik pada ilustrasi dan teknik *pop up* yang diterapkan, maka fungsi dan tujuan perancangan buku dapat tersampaikan kepada anak.

3.4 Bagan Proses Berkarya

Tahapan proses berkarya dapat dijelaskan melalui bagan sebagai berikut:



BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Dalam bab ini penulis mendeskripsikan dan menganalisis karya buku *pop up* ilustrasi tentang pengenalan jenis-jenis profesi. Bahasan dalam bab ini mencakup spesifikasi karya, deskripsi karya dan analisis karya dalam aspek-aspek teknis, perupaaan grafis (estetis), dan pesan-pesan yang terkandung di dalam ilustrasi buku cerita tersebut. Pada buku ilustrasi *pop up* tersebut penulis membuat 12 ilustrasi, termasuk ilustrasi *cover* dan halaman pembuka. Berikut beberapa deskripsi dan analisis dari karya ilustrasi yang telah dibuat.

4.1 Cover Depan





Gambar 4.1 Cover depan dan belakang buku *pop up* profesi

4.1.1 Spesifikasi Karya

Halaman : *Cover* depan dan belakang

Ukuran : 18cm x 20cm

Jenis : Halaman *cover*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory hardcover*

Tahun : 2019

4.1.2 Deskripsi Karya

Karya pada halaman *cover* depan terdapat unsur teks dan unsur gambar. Pada bagian depan buku menampilkan ilustrasi empat karakter profesi yang sedang menaiki pesawat terbang berwarna biru yang terdiri dari profesi pilot, koki, tentara dan dokter. Ilustrasi digambarkan dengan sudut pengambilan gambar dari depan.

Karakter mengenakan atribut seragam lengkap sesuai dengan profesi masing-masing. Pilot berada pada posisi paling depan sedang melambaikan tangan, ekspresi bahagia, mengenakan topi berwarna biru dan kemeja putih. Koki wanita mengenakan topi putih, baju setengah lengan putih dan sedang menunjuk kearah depan. Tentara mengenakan topi dan seragam berwarna hijau sembari mengamati pemandangan dibawah pesawat. Dokter mengenakan seragam berwarna putih sambil mengamati kearah depan. Penempatan ilustrasi berada di bagian tengah *cover* depan. Pada bagian *background* terdapat gumpalan awan putih, balon udara roket disekitar langit, gunung dan rumput dibagian ujung bawah cover dengan sudut pandang yang jauh. Warna *background* didominasi oleh warna putih, abu-abu dan biru muda.

Selain ilustrasi, terdapat objek lain berupa teks judul yaitu “Mengenal Profesi Sejak Dini” yang letaknya disudut kanan bawah, teks “Buku *Pop up*” yang berada disudut kiri atas dan teks nama ilustrator “Reni Widhiastuti” letaknya disudut kiri bawah. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah biru *stroke* putih dan putih. Sedangkan pada cover belakang terdapat gumpalan awan putih yang memenuhi halaman dan karakter penyanyi yang ditempatkan pada tengah cover halaman. Penyanyi mengenakan gaun berwarna ungu dengan lingkaran biru dibelakangnya. Pada *background* terdapat bendera dan bintang-bintang. Warna *background* didominasi oleh warna putih, abu-abu dan biru muda.

4.1.3 Analisis Cover

4.1.3.1 Aspek Teknis

Perancangan *cover* diawali dengan membuat sketsa kasar karakter dan *background* secara *digital* dengan menggunakan laptop, pen tablet dan *software* yang *paint tool sai*. Sketsa digambar dengan *brush* normal kemudian dilanjutkan *line art* sehingga garis lebih rapi. Setelah gambar selesai di *line art*, kemudian dilanjutkan *flating*. Pewarnaan dilakukan dengan memberikan komposisi warna yang diinginkan dan menambahkan detail pada setiap bagian sesuai dengan yang dikehendaki. Setelah *flating*, lalu *shading* dengan *brush* normal dan *air brush* pada *layer* baru diatas *layer* warna dasar.

Pada ilustrasi pesawat dan karakter, ditambahkan *shading* dengan warna lebih gelap sebanyak 2 *layer* agar menimbulkan efek dimensi pada gambar namun tetap bersifat kartunal. Sementara pada *background*, *shading* ditambahkan untuk menampilkan kesan timbul pada awan, gunung dan rerumputan. *Coloring* diakhiri dengan penambahan efek berkilau sebagai bentuk arah datangnya cahaya dari atas dengan mode *overlay* pada *layer* baru menggunakan *air brush* sehingga gambar tampak lebih bercahaya.

Layout cover belakang diilustrasikan dengan gumpalan langit yang dicopy dari halaman depan agar tetap menunjukkan tema yang sama. Kemudian ditambahkan ilustrasi karakter penyanyi pada bagian tengah cover belakang. Karakter penyanyi telah dikerjakan sebagai bagian dari isi buku sehingga cukup dilakukan pengeditan dengan *photoshop* untuk ditambahkan sebagai cover.

Langkah terakhir adalah *layout typography* menggunakan *software Photoshpe CS6*. Pada *cover* depan ditambahkan judul yang diletakkan pada sudut kanan bawah *cover* yaitu “Menenal Profesi Sejak Dini” berwarna biru *stroke* putih. Pada bagian ujung kiri bawah gambar ditambahkan nama ilustrator “Reni Widhiastuti” berwarna biru *stroke* putih serta di ujung kiri atas ditambahkan *text* “Buku *Pop up*” berwarna putih.

4.1.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman *cover* buku ilustrasi *pop up* “Menenal Profesi Sejak Dini” ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lengkung sehingga objek tersusun secara dinamis. Garis lengkung pada bentuk organis terdapat pada pesawat, karakter profesi, gumpalan langit, *font* dan objek disekeliling *background* seperti balon udara, roket, gunung dan rumput. Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Dimensi ruang yang terjadi karena penempatan yang bertingkat pada subjek dan *background*. Gelap terang pada ilustrasi pesawat dan karakter profesi dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna putih dan datang dari atas.

Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna biru, putih, kuning, coklat, hijau dan cream yang terdapat pada karakter profesi. Sedangkan pada pesawat menggunakan warna biru tua, biru muda dan kuning. Warna biru muda, putih, hijau dan merah pada *background* langit serta objek disekelilingnya. Warna yang mendominasi pada *cover* depan dan belakang adalah warna langit yaitu putih dan biru muda yang menggambarkan hari yang cerah.

Cover depan menggunakan keseimbangan simetris diagonal atau miring dimana gambar memiliki sisi yang sama jika dibelah dua. Pesawat digambarkan miring namun berada ditengah gambar dengan empat karakter, satu balon udara dan satu roket dengan sisi yang berbeda, sehingga komposisi gambar terlihat seimbang. Sedangkan pada *cover* belakang juga menggunakan keseimbangan simetris. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subjek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema.

Point of interest dari *cover* depan adalah empat karakter yang berada ditengah ilustrasi *cover*. Pesawat dan karakter menjadi fokus utama karena berada ditengah gambar sehingga pembaca akan langsung fokus pada satu titik tengah. Karakter digambarkan dengan sudut pandang depan, hal ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi, gerak dan bentuk karakter. Irama ditampilkan pada bentuk goresan-goresan garis serta penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Karakter diilustrasikan dengan ekspresi dan gerak tubuh yang berbeda, pilot berwajah bahagia, koki yang menunjukkan tangannya kedepan, tentara mengamati suasana dibawah pesawat dan dokter yang sedang mengamati arah depan pesawat. Ekspresi dan gerak tubuh ini menggambarkan imajinasi anak-anak untuk istilah menggapai cita-cita setinggi langit.

4.1.3.3 Aspek Ilustratif

Pada *cover* depan terdapat objek pesawat yang dinaiki oleh empat karakter profesi yaitu pilot, koki, tentara dan dokter sedang terbang diantara *background* langit dan awan putih. Hal ini ingin menggambarkan tentang imajinasi anak agar memiliki cita-cita setinggi langit. Keempat karakter profesi digambarkan sedang dalam posisi duduk bersama diatas pesawat dengan sudut pandang pengambilan dari depan, tujuannya adalah untuk menampilkan jenis profesi masing-masing tokoh yang dapat diidentifikasi melalui seragam yang dikenakan dan ekspresi yang beragam dari para tokoh, seperti kaget, penasaran dan bahagia.

Keempat tokoh profesi menunjukkan sosok yang ramah dan punya keingintahuan tinggi yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah keempat tokoh digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dan dua dari mereka digambarkan dengan mulut menganga untuk memberikan kesan penasaran atau rasa ingin tahu. Selanjutnya pada pakaian yang dikenakan karakter, keempatnya memiliki ciri khas yang berbeda-beda sesuai dengan profesi yang digambarkan. Pakaian diilustrasikan sesuai dengan kode etik dalam dunia profesi. Kemudian pada bagian pesawat, diilustrasikan dalam ukuran mini agar terlihat lebih lucu melalui teknik kartunal.

Warna yang digunakan pada pesawat adalah biru agar terlihat menyatu dengan langit, selain itu biru memiliki makna ketenangan sehingga tidak kontras dengan keempat karakter. Pada bagian *background* terdapat gunung dan rerumputan yang ditampilkan dengan sudut pandang dari atas, hal ini menunjukkan bahwa objek pesawat sedang terbang tinggi diatas bumi. Sedangkan pada

background langit menggunakan warna biru muda dan awan putih untuk menunjukkan suasana siang hari yang cerah.

Selanjutnya pada bagian cover belakang terdapat *background* langit biru muda dan awan putih yang mendominasi cover. Hal ini bertujuan agar cover terlihat lebih luas dan membedakan dengan cover depan karena desainnya lebih minimalis. Karakter penyanyi berada ditengah agar tampilan lebih menarik. *Typography* pada judul buku menggunakan jenis huruf san serif (tidak berkaki) karena huruf jenis ini memiliki kesan lucu dan tidak tegas sehingga cocok untuk anak-anak maupun dewasa. Warna yang digunakan pada judul buku adalah warna biru tua agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi cover dan lebih menarik, sedangkan *stroke* putih menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan judul buku sehingga judul lebih terlihat menonjol.

4.1.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui gambar ilustrasi. Pada *cover* terdapat empat karakter profesi yang ditampilkan untuk merepresentasikan gambaran isi buku *pop up* membahas tentang jenis-jenis profesi untuk anak. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul buku *pop up* “Mengenal Profesi Sejak Dini” yang menggunakan jenis teks modern, lucu dan cocok untuk anak-anak. teks tersebut bertujuan agar pembaca dapat dengan mudah untuk mengenali judul buku sebagai identitas buku dan sebagai penambah nilai estetis.

4.2 Halaman Pembuka



Gambar 4.2 Halaman pembuka buku *pop up* profesi

4.2.1 Spesifikasi Karya

Halaman	: Pembuka
Ukuran	: 18cm x 20cm
Jenis	: Halaman pembuka
Media	: <i>Digital Print</i> , Kertas Ivory 230 gr
Tahun	: 2019

4.2.2 Deskripsi Karya

Halaman pembuka pada buku *pop up* profesi yang berukuran 18cm x 20cm ini terdiri dari unsur text dan unsur gambar. Unsur text berupa text judul, jenis buku, nama ilustrator, nama dosen pembimbing dan tahun penerbitan. Sedangkan unsur gambar berupa bintang-bintang dan cahaya disekitar halaman pembuka. Judul buku "Mengenal Profesi Sejak Dini" berada ditengah halaman, menggunakan jenis *font*

sans serif (tanpa kaki) berwarna kuning dengan *outline* biru tua. Diatas judul buku terdapat text yang menunjukkan jenis buku yaitu “Buku *Pop up*” berwarna putih.

Pada bagian ujung bawah halaman pembuka terdapat text yang menunjukkan nama ilustrator buku, dosen pembimbing dan tahun penerbitan berwarna putih yang ditata secara vertikal ditengah halaman. *Background* halaman berwarna biru tua dengan *shading* biru gelap sedikit hitam. Ada penambahan aksen bintang-bintang pada bagian atas halaman dan percikan cahaya kuning pada dua sudut bawah halaman. Halaman pembuka adalah halaman pertama pada buku yang menjelaskan tentang informasi buku.

4.2.3 Analisis Karya

4.2.3.1 Aspek Teknis

Perancangan *cover* diawali dengan membuat sketsa kasar karakter dan *background* secara *digital* dengan menggunakan laptop, pen tablet dan *software* yang *paint tool sai*. Sketsa digambar dengan *brush* normal kemudian dilanjutkan *line art* sehingga garis lebih rapi. Setelah gambar selesai di *line art*, kemudian dilanjutkan *flating*. Pewarnaan dilakukan dengan memberikan komposisi warna yang diinginkan dan menambahkan detail pada setiap bagian sesuai dengan yang dikehendaki. Setelah *flating*, lalu *shading* dengan *brush* normal dan *air brush* pada *layer* baru diatas *layer* warna dasar.

Untuk mengisi langit, ditambahkan gambar bintang-bintang yang digantung dan cahaya berwarna kuning dengan menggunakan *brush*. Pewarnaan dilakukan dengan teknik membedakan *layer line art*, warna dasar, *shading* dan efek. Agar menunjukkan efek terang pada bintang, ditambahkan warna biru muda dengan

mode *overlay* sehingga tampak efek cahaya. Teks yang terdapat pada halaman pembuka yaitu teks judul buku ditempatkan di posisi tengah dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan teks lainnya. Pada teks judul buku tersebut bertuliskan “Mengenal Profesi Sejak Dini”. Selanjutnya ditambahkan teks “Buku *Pop up*” dan teks nama ilustrator pada bagian bawah halaman.

4.2.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman pembuka memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dengan garis lengkung. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada ornamen bintang dan jenis teks yang memiliki pola lengkung sehingga menciptakan kesan dinamis pada halaman. Selain itu, garis yang terdapat pada ilustrasi ini adalah garis vertikal. Garis vertikal ditunjukkan pada urutan *layout font* dari atas kebawah, mulai dari jenis buku, judul dan nama ilustrator yang berada ditengah halaman sehingga komposisi gambar terlihat seimbang. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna biru tua pada *background* untuk menunjukkan suasana langit malam. Teks judul menggunakan warna kuning agar terlihat bercahaya.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman pembuka adalah keseimbangan simetris vertikal atau seimbang sama rata. Hal ini ditunjukkan melalui *layout* halaman mulai dari bintang dibagian atas, cahaya disudut bawah gambar dan text judul, jenis buku, nama ilustrator yang berada ditengah halaman. Fokus utama pada gambar ini adalah judul dan jenis buku yang berada tepat ditengah halaman sehingga pembaca akan terpusat pada satu titik tengah.

4.2.3.3 Aspek Ilustratif

Pada halaman pembuka terdapat ornamen bintang-bintang dan cahaya kuning yang digunakan sebagai dekorasi pada desain. *Background* menggunakan warna biru dongker polos dengan shading biru tua pada ujungnya, hal ini bertujuan untuk menampilkan suasana malam hari dan menyesuaikan dengan tema langit pada cover. Cover depan menampilkan langit pada siang hari sedangkan isi halaman depan menggunakan tema langit malam hari. Ornamen bintang menambah kesan *background* malam hari. Halaman depan didominasi oleh *font* yang menampilkan judul buku, ilustrator, dosen pembimbing dan tahun penerbitan. Pemilihan jenis huruf pada halaman pembuka bertema sederhana, tidak tegas dan lucu untuk memberikan kesan anak-anak dan terlihat satu kesatuan dengan tema buku. Perpaduan warna biru dongker pada *background* dan warna kuning dengan *stroke* putih pada teks agar tampilan teks terlihat lebih fokus dan terlihat menarik.

4.2.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang terdapat pada halaman pembuka merupakan informasi yang disampaikan secara verbal, berupa penjelasan keterangan secara jelas dan sederhana mengenai judul buku, nama ilustrator dan jenis buku sehingga pembaca dapat mengetahui informasi yang penting dalam buku *pop up* “Menenal Profesi Sejak Dini”.

4.3 Halaman 1 Profesi Astronot



Gambar 4.3 Halaman 1 astronot

4.3.1 Spesifikasi Deskripsi Karya

Halaman : 01

Ukuran : 36cm x 20cm x 9cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr

Tahun : 2019

4.3.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 9cm dicetak pada kertas *ivory* 230gr. Ilustrasi halaman pertama menampilkan suasana di luar angkasa dengan beberapa objek didalamnya. Objek utama pada halaman ini adalah seorang astronot yang berada didalam roket putih bercorak merah dan biru dengan gumpalan asap diujungnya. Ilustrasi pada halaman ini menampilkan penggambaran *background* luar angkasa dengan langit berwarna biru gelap, terdapat tiga planet,

beberapa bintang, matahari, pesawat alien, sebuah teleskop besar berwarna hijau, tower jaringan dan sebuah bendera Indonesia yang sedang berkibar. Astronot mengenakan seragam lengkap berwarna putih keabu-abuan, mulai dari helm kaca, sarung tangan, setelan seragam, sepatu dan gas oksigen. Karakter astronot menampilkan ekspresi wajah yang ceria dan ramah yang ditunjukkan melalui senyum diwajahnya sembari melambaikan tangannya.

Teks judul “Astronot” berada di sudut kiri atas halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah kuning dan putih. Desain *pop up* roket astronot menggunakan teknik *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”. teknik *pop up* diterapkan pada objek roket yang dikendarai astronot. Uap pada bagian bawah roket dijadikan sebagai tumpuan *pop up* sekaligus memberikan gambaran pada umumnya ketika roket sedang lepas landas. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas *pop up* roket yang menempel pada kertas *background* akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas *pop up* berdiri dan terlihat berbentuk 3 dimensi. Efek mekanisme kertas menyebabkan seolah-olah roket terlihat terbang keatas.

4.3.3 Analisis Karya

4.3.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi guru. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs

kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Setelah *line art* dan *flating* selesai selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan, seperti efek langit yang terlihat sedikit gelap, kemudian memberikan efek cahaya pada planet, bintang dan pesawat dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer overlay*. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi astronot dengan software adobe *photoshop cs6*. Desain ilustrasi yang telah selesai diproses secara *digital* selanjutnya dicetak pada kertas *ivory*. Tiap-tiap bagian *pop up* dan halaman digunting kemudian halaman *background* dilipat kedalam menjadi dua bagian. Bagian-bagian *pop up* kemudian ditempel dengan teknik *V-folding* dibagian tengah halaman menggunakan lem UHU.

Tekhnik *pop up* yang diterapkan pada halaman ini adalah *v-folding*, dimana ujung kertas *pop up* yang menempel pada 2 sisi kertas *background* mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Dua kertas *pop up* sejajar vertikal yang menggambarkan ilustrasi asap tertarik keatas pada bagian ujungnya, sehingga mengangkat objek roket dan tampak bentuk 3 dimensi. Mekanisme dua kertas yang ditempel berbentuk V menyebabkan adanya gerakan timbul keatas.

4.3.3.2 Aspek Estetis

Karya pada ilustrasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lengkung dan garis vertikal. Garis lengkung pada bentuk

organis yang terdapat pada tokoh astronot, roket dan beberapa objek pada *background*. Garis vertikal ditunjukkan pada objek roket berasap yang seolah-olah bergerak ke atas karena adanya teknik *pop up V-folding*. Sedangkan garis horizontal ditunjukkan melalui adanya garis yang membagi antara objek planet dan langit.

Warna yang mendominasi pada ilustrasi ini adalah warna biru gelap dan kuning. Langit luar angkasa diberikan warna biru gelap dengan ditambahkan efek warna cahaya terang pada bintang dan planet. Hal ini bertujuan untuk memberikan suasana gelap dan minim cahaya di luar angkasa. Tanah pada planet berwarna abu-abu dengan tekstur berlubang dan tidak rata menunjukkan bahwa lokasi lepas landas bukan berada di bumi namun suatu planet yang berada di luar angkasa. Titik-titik putih yang berada di langit menunjukkan ilustrasi banyaknya bintang dengan jarak yang berbeda-beda.

Teknik *v-folding* yang diterapkan pada halaman 1 menyebabkan adanya unsur gerak pada kertas sehingga objek pesawat nampak terbang keatas. Unsur gerak terjadi karena adanya tarikan 2 kertas yang menempel pada background halaman sehingga mekanisme kertas bekerja di kedua ujungnya.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman 1 adalah keseimbangan simetris vertikal. Hal ini ditunjukkan pada gambar *pop up* roket yang berada ditengah halaman membentuk garis vertikal sehingga membagi dua sisi yang sama rata sehingga gambar lebih terlihat dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema.. *Point of interest* pada halaman ini berfokus pada astronot yang

berada didalam roket yang siap lepas landas dengan asap dibagian bawah roket yang memberikan efek seolah-olah terbang. Fokus kedua pada ilustrasi ini adalah objek-objek yang berada di *background* ilustrasi.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif pesawat sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan atas. Warna yang didominasi biru tua menunjukkan warna yang minim cahaya dan suasana malam hari. Teks narasi pada halaman pertama terletak di samping kiri bawah gambar ilustrasi.

4.3.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Desain halaman terdiri dari objek beberapa planet, tower, bintang, matahari, alien dan langit biru tua, hal ini bertujuan untuk menampilkan latar diluar angkasa dengan langit yang minim cahaya. Planet dan bintang digambarkan bercahaya untuk memberi batas antara objek dengan langit sehingga terlihat lebih menonjol. Beberapa titik putih pada langit menampilkan banyaknya jumlah bintang dengan jarak yang jauh. Alien diilustrasikan dengan pesawat modern dan bentuk yang asing untuk menunjukkan bahwa diluar angkasa terdapat banyak hal yang bisa dijelajahi dan penuh dengan pengetahuan baru. Planet pada *background* berwarna abu-abu dengan tanah kering yang tidak rata menunjukkan bahwa latar astronot tidak berada dibumi. Bendera merah putih berkibar diatas planet, hal ini menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki kesempatan untuk bercita-cita menjadi astronot. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelesan profesi astronot dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar.

Pada desain *pop up* terdapat objek pesawat roket dengan karakter astronot didalamnya dan uap putih yang keluar dari bawah pesawat, hal ini bertujuan untuk menampilkan kegiatan dari profesi astronot yaitu terbang diluar angkasa. Objek roket digambarkan dengan dominasi warna merah dan putih untuk menunjukkan asal Indonesia. Roket diilustrasikan secara vertikal mengarah keatas, hal ini untuk memberikan kesan bahwa objek roket terbang keatas langit. Sedangkan tokoh astronot digambarkan berada didalam roket, tujuannya untuk menampilkan bahwa astronot mengendalikan pesawat roket yang ia terbangkan. Tokoh astronot menunjukkan sosok yang ramah dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh astronot digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh.

Teknik *pop up V-folding* bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak mengenai profesi astronot dengan roketnya yang mampu mengitari luar angkasa. Ilustrasi *pop up* pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari atas sehingga bentuk roket terlihat memiliki efek tiga dimensi. Warna *font* yang digunakan adalah warna putih agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 1, sedangkan *stroke* biru tua menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* lebih terlihat menonjol.

4.3.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana dan beberapa objek luar angkasa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi astronot seperti

seragam, kendaraan dan suasana diluar angkasa. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kiri atas halaman menceritakan tentang profesi astronot. Judul halaman adalah “Astronot” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 1 berbunyi: “Seseorang yang menjalani pelatihan untuk terbang menjelajahi luar angkasa dengan pesawat luar angkasa”.

4.4 Halaman 2 Profesi Penyanyi



Gambar 4.4 Halaman 2 penyanyi

4.4.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 02

Ukuran : 36cm x 20cm x 7cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas Ivory 230gr

Tahun : 2019

4.4.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 7cm pada kertas *ivory* 230gr menampilkan ilustrasi *pop up* rangkaian bintang berwarna kuning dan karakter seorang penyanyi wanita dengan rambut dan *dress* dominasi warna ungu. Karakter penyanyi memegang *microphone* ditangan kirinya sedang berdiri ditengah halaman. Karakter penyanyi menampilkan ekspresi bahagia dan ceria yang ditunjukkan melalui senyumn dan gerak tubuhnya. Efek cahaya terlihat pada tiap bagian-bagian bintang disekitar *background*. Karakter penyanyi terlihat ditempelkan pada *pop up* rangkaian bintang sehingga ketika *pop up* tampil 3 dimensi, karakter akan ikut timbul. *Background* ilustrasi berwarna biru gelap dengan ornamen cahaya bintang di sekelilingnya.

Background yang diilustrasikan pada halaman ini adalah sebuah panggung luas berwarna biru tua dengan berbagai bintang disekelilingnya. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan lokasi yang minim cahaya. Perspektif *pop up* bintang tertata dari sisi pandangan arah depan. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal.

Selain ilustrasi, terdapat objek lain berupa teks judul "Penyanyi" yang berada disudut kiri bawah halaman, dan teks penjelasan singkat dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah putih. Jenis *pop up* yang digunakan pada halaman ini adalah *V folding*. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas *pop up* bintang yang menempel pada kertas *background* akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas *pop up* berdiri dan terlihat

bentuk 3 dimensi. Pada halaman ini terdapat 2 teknik *v-folding*, pertama bintang yang menempel pada halaman sehingga kertas mengalami penarikan dan menjadi timbul, kedua terdapat pada bintang yang dilipat dengan arah sebaliknya dan ditempel pada *v-folding* pertama.

4.4.3 Analisis Karya

4.4.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi penyanyi. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Gambar yang selesai proses *line art* kemudian diwarnai dasar dengan *layer* berbeda pada tiap-tiap bagian. Selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan, seperti gradasi warna biru tua ke biru gelap pada *background* dan memberikan efek cahaya terang atau berkilau pada objek bintang dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay*. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi penyanyi. Narasi diletakkan dibagian kiri bawah halaman dengan warna putih *stroke* biru tua. Desain ilustrasi yang telah selesai diproses secara *digital* selanjutnya dicetak pada kertas *ivory*, kemudian objek *pop up* dipotong dan ditempel dengan lem UHU. Halaman *background* dilipat kedalam menjadi dua bagian.

Teknik *pop up* yang digunakan untuk objek bintang adalah teknik *V-folding*, terdapat dua bentuk bintang yang dipasang bersilangan. Bagian bintang dilipat membentuk v dan dua sisi ujungnya ditempelkan pada halaman *background* sehingga ketika halaman dibuka, kertas akan mengalami penarikan dan objek bintang timbul. Kemudian objek bintang yang kedua dilipat berlawanan arah dengan bintang yang pertama lalu ditempel pada halaman *background*. Sedangkan karakter penyanyi ditempelkan berdiri pada objek *pop up* bintang. Ketika halaman dibuka, mekanisme *pop up* kertas akan bekerja sehingga mengangkat bagian bintang dan karakter sehingga menjadi bergerak timbul 3 dimensi.

4.4.3.2 Aspek Estetis

Karya pada ilustrasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, Garis lurus pada bentuk geometris terdapat pada struktur bintang yang memiliki bentuk dasar berupa garis yang saling terangkai pada tiap ujungnya. Garis lengkung pada bentuk organis terdapat pada garis-garis melengkung yang membentuk karakter penyanyi. Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung gelap namun bersinar.

Warna yang mendominasi pada ilustrasi ini merupakan warna biru gelap dan kuning. Hal ini bertujuan untuk menambahkan efek bersinar pada karakter penyanyi sebagai bintang utama pada halaman ini. . Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi penyanyi dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana panggung gelap berwarna biru tua dengan beberapa bintang bercahaya dikelilinginya. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat dua baris bintang bersilang yang letaknya ditengah halaman dengan karakter *pop up* penyanyi.

Unsur gerak yang terdapat pada halaman 2 berupa tarikan 2 sisi kertas yang menempel pada halaman background sehingga menyebabkan bintang dan karakter penyanyi terlihat bergerak timbul. Teknik *v-folding* yang diterapkan berupa 2 rangkaian bintang yang diletakkan secara bersilangan dengan satu rangkaian yang menempel pada background untuk menciptakan gaya tarik.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris. Hal ini ditunjukkan pada bentuk *pop up* ditengah halaman yang membagi 2 sisi sama rata. Bentuk *pop up* ini akan memberikan imajinasi pada anak mengenai profesi penyanyi.

Ilustrasi *pop up* pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari depan. Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* pada halaman ini berfokus pada

karakter penyanyi yang berdiri ditengah halaman. Fokus kedua pada ilustrasi ini adalah objek-objek yang berada di *background* ilustrasi.

4.4.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Pada halaman 2 terdapat tokoh penyanyi yang sedang berdiri memegang *microphone* dengan sisi belakang rangkaian bintang sebagai objek utama *pop up*, hal ini menggambarkan bahwa cita-cita penyanyi adalah menjadi seorang bintang yang terkenal. Tokoh penyanyi sedang berdiri dengan pengambilan sudut pandangan dari depan, tujuannya adalah untuk menempatkan karakter penyanyi sebagai fokus utama dalam desain halaman 2. Karakter penyanyi menunjukkan sosok yang ramah, cantik dan ceria yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh.

Ekspresi wajah penyanyi digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dan keceriaan dari karakter. Kemudian pakaian yang dikenakan oleh penyanyi adalah pakaian dengan style modern, warna mencolok dan feminim, hal ini bertujuan untuk memberi kesan penyanyi adalah bintang masa kini yang ceria dan memiliki sifat feminim. Secara keseluruhan atribut-atribut tersebut bermakna sebagai identitas seorang penyanyi yang terkenal. Selanjutnya pada bagian belakang terdapat *pop up* 2 rangkaian bintang yang tersusun membentuk huruf v, bintang ini bertujuan untuk memberi kesan seseorang yang terkenal dan bersinar. Warna kuning pada bintang menunjukkan kesan cahaya yang bersinar.

Sedangkan pada desain halaman terdapat *background* berwarna biru dongker dengan shading biru gelap untuk menunjukkan suasana malam hari yang minim cahaya. Bintang-bintang bertaburan dengan ragam warna biru dan kuning

bercahaya putih kebiruan disekeliling *background*, hal ini bertujuan sebagai dekorasi yang memberikan kesan panggung penuh bintang yang bersinar. Efek cahaya pada bintang memberikan adanya kesan batasan antara objek bintang dengan warna panggung.

Tekhnik *pop up V-folding* pada objek bintang bertujuan untuk menunjang kesan bersinar dari fokus utama halaman 2 yaitu karakter penyanyi. Karakter penyanyi akan terlihat berdiri didepan rangkaian bintang sehingga memberikan imajinasi pada anak bahwa penyanyi adalah seseorang yang sedang menyanyi diatas panggung dan menjadi tokoh yang terkenal atau bersinar. Warna *font* yang digunakan adalah warna biru tua agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 2, sedangkan *stroke* putih menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* terlihat lebih menonjol.

4.4.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui gambar ilustrasi yang terdapat pada ilustrasi *background* dan bentuk *pop up*. Penggambaran suasana pada ilustrasi menambah karakteristik karakter penyanyi. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi sebagai penyanyi. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul “Penyanyi” dan narasi yang menjelaskan secara singkat mengenai profesi penyanyi. Berikut adalah teks yang terdapat pada ilustrasi halaman 3 berbunyi: “Seseorang yang menggunakan suara bernada dengan diiringi musik maupun tidak”.

4.5 Halaman 3 Profesi Koki



Gambar 4.5 Halaman 3 koki

4.4.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 03

Ukuran : 36cm x 20cm x 7cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr

Tahun : 2019

4.5.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 7cm pada kertas *ivory* 230gr menampilkan ilustrasi berbagai jenis makanan yang berada diatas sebuah papan kayu. Objek makanan berupa beberapa kue berwarna-warni, buah-buahan, telur dan peralatan memasak. Pada sisi kiri halaman terdapat seorang koki wanita lengkap dengan seragam putih dan apron coklat sedang membawa adonan kue menghadap kearah *pop up* kue. Karakter terlihat menampilkan ekspresi ceria dan ramah ditunjukkan melalui wajah dan gerak tubuhnya. *Background* diilustrasikan

sebagai sebuah papan kayu yang dijadikan alas dari berbagai makanan dan peralatan dapur.

Sedangkan pada tengah lipatan halaman terdapat *pop up* berbentuk kue yang didesain dengan teknik *Box and cylinder* atau kubus yang bergerak naik ketika halaman dibuka. Bagian badan kue tampak timbul karena adanya tarikan dua sisi kertas yang menempel pada tengah kertas halaman membentuk kubus segienam. Teks judul “Koki” berada di sudut kiri bawah halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah coklat tua dan putih.

4.5.3 Analisis Karya

4.5.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi koki. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Gambar yang selesai proses *line art* kemudian diwarnai dasar dengan *layer* berbeda pada tiap-tiap bagian. Selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan, seperti pada bagian kue agar terlihat berisi dan memiliki bayangan. dan memberikan efek cahaya terang atau berkilau pada objek bintang dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay*. Proses terakhir desain adalah

menambahkan teks narasi pada halaman profesi penyanyi. Narasi diletakkan dibagian kiri bawah halaman dengan warna putih *stroke* coklat. Desain ilustrasi yang telah selesai diproses secara *digital* selanjutnya dicetak pada kertas *ivory*, kemudian objek *pop up* dipotong dan ditempel dengan lem UHU. Halaman *background* dilipat kedalam menjadi dua bagian.

Teknik *pop up* yang diterapkan adalah *Box and cylinder*. Pertama objek piring ditempel pada dua sisi sejajar horizontal, kemudian bagian kue ditempel melingkar membentuk kubus segi enam dan dua ujungnya ditempel dengan diameter 6cm pada tengah halaman. Pada bagian atas ditambahkan objek strawberry melingkar yang ditempel pada *pop up* kubus agar kue tampak lebih menarik. Ketika halaman dibuka, mekanisme teknik *pop up* akan bekerja yang menciptakan gerakan timbul pada objek kue berbentuk kubus segienam ditengah halaman.

4.5.3.2 Aspek Estetis

Karya pada ilustrasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, Garis lurus pada bentuk geometris terdapat pada *background* ilustrasi papan yang memiliki garis kayu lurus membentang dan terdapat pada bentuk kubus segienam *pop up* kue. Garis lengkung pada bentuk organis terdapat pada karakter koki dan objek disekitar seperti kue, piring dan peralatan memasak. Pada halaman ini lebih didominasi oleh perbentukan garis lengkung karena gambar didominasi oleh karakter dan bentuk melengkung pada kue.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal. Warna yang digunakan pada Pada ilustrasi ini menampilkan beragam warna seperti pada kue yang memiliki warna putih dengan buah strawberry berwarna merah. Sedangkan beberapa kue yang terdapat pada papan memiliki warna yang beragam, hal ini untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai kreativitas ketika memasak. gelap terang dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna putih orange dan datang dari atas.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman *pop up* adalah keseimbangan simetris ditunjukkan pada desain *pop up* kue yang terletak ditengah lipatan halaman sehingga memiliki ukuran yang sama besar dengan sisi lainnya. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi koki dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana lingkungan lingkungan dapur dengan beragam jenis kue berwarna-warni serta beberapa peralatan memasak.

Pada desain *pop up* terdapat sebuah kue yang berbentuk kubus segienam pada tengah halaman. bentuk *pop up* pada halaman ini muncul karena adanya teknik *pop up Box and cylinder*. Dua sisi ujung kertas bawah ditempel pada tengah halaman dengan diameter 6cm sehingga ketika halaman dibuka, kertas akan timbul dan membentuk kubus segi enam. Selain kubus yang terdapat pada objek kue,

terdapat bentuk lingkaran pada piring yang digunakan sebagai alas kue dan lingkaran strawberry yang ditempel diatas kue.

Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik. *Point of interest* pada halaman ini berfokus pada objek *pop up* kue yang terdapat pada tengah lipatan ketika halaman dibuka. Bentuk utama dari *pop up* ini akan menarik mata pembaca karena tepat berada ditengah halaman sedangkan fokus kedua adalah karakter koki dan objek disekelilingnya.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif sekolah sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

4.5.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Pada halaman 3 terdapat karakter koki yang sedang berdiri diantara beragam jenis makanan dan alat dapur, hal ini menggambarkan profesi seorang koki berhubungan dengan memasak dan makanan. Karakter koki digambarkan sedang dalam posisi berdiri dengan sudut pandang pengambilan gambar dari depan. Tujuannya adalah untuk menampilkan postur tubuh anak-anak dan ekspresi wajah yang jelas dari karakter. Karakter koki menunjukkan sosok yang ramah, cantik dan ceria yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah karakter koki digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari karakter. Kemudian pada pakaian yang dikenakan oleh koki adalah baju seragam

warna putih dan apron, hal ini bertujuan untuk menampilkan pakaian koki yang umumnya dikenakan oleh orang-orang berprofesi sebagai koki yaitu baju dan celana panjang berwarna putih dengan apron dibagian depan agar tidak mengotori baju ketika memasak.

Selanjutnya pada bagian *background* terdapat papan kayu yang terdiri dari beragam jenis makanan, telur dan alat-alat memasak. Hal ini bertujuan untuk menampilkan suasana didapur sesuai dengan profesi koki. Kue yang ditampilkan beragam jenis bentuk dan warna untuk memberikan imajinasi kepada anak bahwa profesi koki memainkan kreativitas untuk menciptakan beragam makanan. Peralatan dapur memberikan kesan adanya proses dalam menciptakan makanan atau memasak. *Background* diilustrasikan sebagai papan kayu berwarna coklat, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan alami dan bentuk tema yang masih satu kesatuan dengan peralatan dapur. Selanjutnya pada halaman 3 terdapat *typografi* judul halaman dan deskripsi dengan warna coklat *stroke* putih. *Typography* Halaman 3 menggunakan perpaduan coklat dan warna putih pada teks narasi agar terlihat menarik dan memberikan kesan batas antara *background* dengan teks narasi. pemilihan warna coklat pada teks halaman 3 bertujuan untuk memberikan kesan yang masih satu kesatuan dengan tema pada *background*. Jenis *font* yang digunakan tanpa kaki dan sederhana untuk memberikan kesan lucu dan mudah dibaca anak-anak maupun dewasa.

Pada bagian tengah halaman terdapat *pop up* kue yang berbentuk kubus segienam bertujuan untuk memberikan fokus utama pada halaman. Desain kue berupa *strawberry cake* berwarna putih dengan dominasi buah strawberry berwarna

merah tujuannya untuk memberikan contoh jenis makanan yang diciptakan profesi koki. *Strawberry cake* adalah salah satu jenis makanan yang terkenal diseluruh dunia, sehingga cocok untuk dijadikan contoh kepada anak. Objek kue dijadikan sebagai bagian dari *pop up* halaman 3 karena bertujuan untuk memberikan contoh makanan dalam bentuk 3 dimensi sehingga anak akan langsung memahami tugas dari profesi koki. Kertas yang semula datar akan saling tertarik membentuk kubus segienam yang diilustrasikan sebagai *strawberry cake*. Warna *font* yang digunakan adalah warna coklat agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 3, sedangkan *stroke* putih menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* terlihat lebih menonjol.

4.5.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui gambar ilustrasi yang terdapat pada ilustrasi *background* dan bentuk *pop up*. Penggambaran objek pada ilustrasi seperti kue dan peralatan memasak menambah karakteristik profesi koki. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi sebagai koki. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul “Koki” dan narasi yang menjelaskan secara singkat mengenai profesi koki. Berikut adalah teks yang terdapat pada ilustrasi halaman 2 berbunyi :”Seorang juru masak yang pandai dalam menyajikan makanan untuk disantap atau lebih dikenal dengan juru masak”.

4.6 Halaman 4 Profesi Nahkoda



Gambar 4.6 Halaman 4 nahkoda

4.6.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 04

Ukuran : 36cm x 20cm x 11cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr

Tahun : 2019

4.6.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, 20cm dan tinggi 11cm menampilkan ikon *pop up* sebuah kapal yang tengah berlayar dilaut. Ikon ini menjadi objek utama pada halaman 4. Objek kapal memiliki badan berwarna putih abu-abu dengan papan kayu berwarna coklat gelap. Ditengah papan kayu kapal, terdapat 3 tiang kayu

berwarna coklat penyangga 3 layar putih. Salah satu layar yang berada ditengah memiliki ukuran yang lebih besar dari 2 layar lainnya.

Background yang diilustrasikan pada halaman ini adalah lautan yang berwarna biru muda dengan beberapa objek didalamnya seperti palung laut, beragam jenis ikan kecil, rumput laut, bebatuan dan ikan paus berwarna biru tua yang menampakkan ekspresi tersenyum. Penggambaran cahaya pada ilustrasi halaman 4 tampak dari arah atas. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam yang cerah, terlihat dari warna biru laut dengan pantulah cahaya putih dari atas.

Jenis *pop up* yang ditampilkan adalah *box and cylinder*, yaitu *pop up* yang berbentuk tabung atau kubus. Ketika halaman dibuka, mekanisme kertas akan bekerja sehingga menciptakan bentuk 3 dimensi pada kapal. Perspektif *pop up* kapal tertata dari sisi pandangan segala arah. Selain itu juga terdapat *pop up* mini dibagian kiri halaman yang menampilkan karakter nahkoda. Ketika dibuka, subjek nahkoda akan muncul dalam bentuk 3 dimensi karena adanya mekanisme kertas. Nahkoda mengenakan seragam lengkap berwarna putih sedang berdiri sambil memegang perahu kertas di tangan kirinya. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal. Teks narasi terletak dibagian kiri bawah halaman menggunakan jenis huruf *sans serif* dengan ukuran judul 50 pt dan deskripsi 14 pt.

4.6.3 Analisis Karya

4.6.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi koki. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan vector line.

Gambar yang selesai proses *line art* kemudian diwarnai dasar dengan *layer* berbeda pada tiap-tiap bagian. Objek-objek pada gambar seperti kapal, laut, ikan, rumput laut dan terumbu karang diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah. Selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan, seperti efek warna laut dari biru ke biru tua untuk menunjukkan kedalaman laut dan memberikan efek cahaya terang atau berkilau pada objek bintang dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay*. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman. Narasi diletakkan dibagian kiri bawah halaman dengan warna putih *stroke* coklat. Desain ilustrasi yang telah selesai diproses secara *digital* selanjutnya dicetak pada kertas *ivory*, kemudian objek *pop up* dipotong dan ditempel dengan lem UHU. Halaman *background* dilipat kedalam menjadi dua bagian.

Teknik *pop up* yang diterapkan pada halaman 4 terdapat pada objek kapal berupa teknik *box and cylinder*, yaitu sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus

yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka. Bagian yang harus ditempel adalah badan kapal, tiang dan layar kapal dibentuk sesuai rangkaian dan 2 sisi ditempel pada halaman background. Sedangkan subjek nahkoda menggunakan teknik *pop up Transformations*, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal. Ketika halaman dibuka, mekanisme *pop up* kertas akan bekerja sehingga mengangkat bagian kapal dan karakter menjadi bergerak timbul atau 3 dimensi.

4.6.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang keempat ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk garis-garis tegas yang tersusun membentuk objek kapal. Garis lurus terdapat pada badan dan tiang kapal. Garis lengkung pada bentuk organik yang terdapat pada subjek nahkoda, layar kapal, terumbu karang, ombak dan jenis-jenis ikan pada *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah antara lain warna *background* dasar halaman yaitu warna biru muda. Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Objek kapal memiliki badan kapal berwarna putih keabu-abuan, papan dan tiang layar berwarna coklat serta layar yang berwarna putih. Seragam lengkap yang dikenakan karakter nahkoda berwarna putih. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi nahkoda dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana lautan luas yang cerah berwarna biru muda. Pada desain *pop up* terdapat objek kapal yang letaknya ditengah halaman seolah-olah berlayar diatas lautan. Objek kapal akan terlihat timbul ketika halaman dibuka, sedangkan karakter nahkoda tampak berdiri ketika halaman isi dibuka.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada *pop up* objek kapal yang berada ditengah halaman, fokus kedua adalah *background* lautan dan objek-objek pendukung disekelilingnya. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif kapal sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan segala arah. Warna yang didominasi biru muda menunjukkan warna yang segar dan hari cerah.

4.6.3.2 Aspek Ilustratif *Pop up*

Pada halaman 4 terdapat *pop up* karakter nahkoda yang terlihat berdiri diantara pasir pantai dan lautan ketika halaman dibuka. Hal ini menggambarkan bahwa tugas dari karakter nahkoda adalah berhubungan dengan kelautan. Karakter nahkoda digambarkan sedang dalam posisi berdiri dengan sudut pandang pengambilan gambar dari depan. Tujuannya adalah untuk menampilkan karakter nahkoda terlihat ceria, berwibawa dan berani. Karakter nahkoda menunjukkan sosok yang ramah dan ceria yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah karakter digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari karakter nahkoda. Kemudian pada pakaian yang dikenakan oleh nahkoda adalah seragam putih berkerah lengan panjang lengkap dengan topi nahkodanya. Pakaian yang dikenakan menyesuaikan dengan profesi nahkoda pada umumnya dalam kehidupan nyata, kemudian diilustrasikan dalam karakter anak-anak dengan ciri khas seragamnya.

Teknik *pop up* yang digunakan pada *pop up* karakter nahkoda adalah teknik *pop up Transformations*, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal. Teknik ini digunakan untuk menampilkan sosok nahkoda secara 3 dimensi sehingga ekspresi wajah karakter terlihat jelas. Ketika *pop up* mini yang berada dibagian kiri atas halaman dibuka, maka kertas yang tertempel pada halaman *background* akan tertarik sehingga menyebabkan adanya gambar timbul pada karakter nahkoda.

Selanjutnya pada tengah halaman terdapat *pop up* berbentuk kapal yang terlihat berlayar dilautan, hal ini bertujuan untuk menampilkan fokus utama dari

halaman sekaligus memberikan penggambaran pada anak mengenai lokasi bertugas seorang nahkoda. Jenis kapal yang diilustrasikan memiliki layar agar objek utama tersebut tidak terlihat asing bagi anak karena umumnya berada dalam cerita fantasi ataupun dongeng.

Teknik *pop up* yang digunakan pada objek kapal adalah *box and cylinder*, bertujuan untuk menampilkan objek kapal dalam bentuk 3 dimensi sehingga diharapkan dapat mengembangkan imajinasi anak dan lebih menarik minat anak untuk mengenal profesi nahkoda. Kedua ujung kertas *pop up* kapal ditempel pada *background* halaman yang diilustrasikan sebagai lautan, tujuannya adalah membuat kesan kapal yang awalnya terlihat datar menjadi timbul atau 3 dimensi karena adanya tarikan pada ujung kertas halaman.

Pada *background* laut menggunakan warna biru muda untuk menunjukkan kesan siang hari yang cerah dengan adanya pancaran sinar matahari dari atas. pada ilustrasi lautan terdapat ekosistem air yang terdiri dari beragam jenis ikan, terumbu karang, paus dan palung laut. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan ilustrasi didalam laut yang ditampilkan dalam bentuk kartunal sehingga meningkatkan imajinasi anak mengenai lokasi pekerjaan dari nahkoda adalah kapal yang berlayar dilautan. Warna *font* yang digunakan adalah warna biru muda agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 4, sedangkan *stroke* putih menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* terlihat lebih menonjol.

4.6.3.3 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang

menggambarkan suasana cerah dilautan lepas dengan pemandangan bawah laut yang beragam seperti ikan dan terumbu karang. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi nahkoda seperti seragam, kendaraan dan suasana dilautan.

Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kanan atas halaman menceritakan tentang profesi nahkoda. Judul halaman adalah “Nahkoda” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 1 berbunyi: “Seseorang yang menjabat sebagai kapten dan memegang komando tertinggi diatas kapal serta mengawal kapal ketika mengarungi lautan”.

4.7 Halaman 5 Profesi Tentara



Gambar 4.7 Halaman 5 tentara

4.7.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 05

Ukuran : 36cm x 20cm x 9cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*
Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr
Tahun : 2019

4.7.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 9cm menampilkan ikon *pop up* pepohonan, rumput, tentara dan kendaraan tank. Ikon ini menjadi objek utama pada halaman 5. *Pop up* pada halaman ini menampilkan subjek tentara yang sedang berdiri dengan latar belakang hutan. Tentara mengenakan seragam lengkap dengan topi, sepatu boots dan tas punggung berwarna khas hijau loreng sambil membawa senjata berwarna hitam ditangannya. beberapa pepohonan hijau dan semak-semak berjajar dibelakang karakter tentara. Selain subjek utama, terdapat subjek pelengkap yaitu *pop up* kendaraan tank dan semak hijau yang berada dibagian kiri halaman. Ketika halaman dibuka, bagian kertas akan bergerak mengikuti mekanisme kertas sehingga membentuk gambar 3 dimensi pepohonan yang berdiri ditengah halaman dengan subjek tentara dibagian depan.

Background yang diilustrasikan pada halaman ini adalah halaman hijau dengan berbagai jenis rerumputan disekelilingnya. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam yang cerah. Perspektif *pop up* tentara tertata dari sisi pandangan depan. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal. Teks narasi terletak dibagian kanan bawah halaman menggunakan jenis huruf *sans serif* dengan ukuran judul 50 pt dan deskripsi 14 pt.

4.7.3 Analisis Karya

4.7.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema tentara. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan vector line.

Objek-objek pada gambar diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek agar objek terlihat memiliki ruang kemudian memberikan efek cahaya terang pada desain halaman 5 dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay* dan diletakkan paling atas. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi tentara. Narasi diletakkan dibagian kanan bawah halaman dengan warna putih *stroke* hijau tua. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak, bagian-bagian *pop up* dan *background* digunting sesuai desain kasar pada hvs. Bagian yang harus ditempel adalah pepohonan, semak-semak, burung, tank dan karakter tentara.

Teknik *pop up* yang terdapat pada halaman 5 adalah *v-folding*, dimana ujung kertas *pop up* yang menempel pada kertas *background* mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Dalam hal ini, pepohonan dijadikan sebagai bagian utama *pop up* yang menggunakan teknik *v-folding* karena objek pohon memiliki bentuk yang

tinggi dan paling baik diletakkan pada bagian paling belakang dan memiliki dasar *pop up* yang kuat. *Pop up* pepohonan dilipat menjadi 2 bagian sama rata kemudian dilekatkan pada halaman *background*, kemudian bagian lain seperti semak, tank dan karakter disambungkan dengan kertas pendek warna hijau pada *pop up* pepohonan. Kemudian bagian depan *pop up* pohon terdapat tank, semak dan karakter yang dipasang dengan kait kertas pendek sehingga ketika bagian pohon tertarik kedua ujungnya, maka objek lain akan mengikuti gerakan berdiri. Ketika halaman dibuka bagian kertas pepohonan akan mengalami penarikan di kedua ujungnya sehingga menyebabkan adanya gambar timbul atau 3 dimensi.

4.7.3.2 Aspek Estetis

Karya pada ilustrasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lengkung dan garis vertikal. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada karakter tentara, tank, pepohonan, semak dan beberapa objek pada *background*. Garis vertikal ditunjukkan pada objek bagian *pop up* pepohonan yang terlipat secara vertikal dibagian tengah akibat dari 2 ujung kertas yang tertempel pada *background* halaman. Sedangkan garis horizontal ditunjukkan pada ilustrasi rerumputan di bagian atas halaman *background*.

Warna yang mendominasi pada ilustrasi ini adalah warna hijau muda dan hijau tua. *Background* halaman berupa rerumputan berwarna hijau disertai dengan pepohonan dan semak-semak. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan latar berlokasi di hutan yang umumnya seorang tentara berlatih. Warna hijau menandakan lokasi yang segar dan subur. Tanaman yang berada di hutan

diilustrasikan terlihat bermacam-macam menandakan bahwa hutan memiliki beragam jenis tumbuhan dan pengetahuan baru.

Teknik *pop up* yang terdapat pada halaman ini adalah *v-folding*, dimana ujung kertas *pop up* yang menempel pada kertas *background* mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Dua kertas *pop up* sejajar vertikal yang menggambarkan ilustrasi pepohonan tertarik keatas karena adanya rekatan pada bagian kedua ujungnya, sehingga mengangkat objek pepohonan dan objek *pop up* yang tersambung tampak bentuk 3 dimensi.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman 1 adalah keseimbangan simetris vertikal. Hal ini ditunjukkan pada gambar *pop up* pepohonan yang berada ditengah halaman membentuk garis vertikal sehingga membagi dua sisi yang sama rata sehingga gambar lebih terlihat dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema.. *Point of interest* pada halaman ini berfokus pada *pop up* karakter tentara yang berada dibagian kanan halaman, berdiri didepan semak-semak. Fokus kedua pada ilustrasi ini adalah objek-objek yang berada di sekeliling karakter tentara seperti pepohonan, tank, burung dan rerumputan pada *background* halaman 5.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif pepohonan dan karakter sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi

pandangan depan. Warna yang didominasi hijau menunjukkan warna yang segar, cerah dan suasana siang hari.

4.7.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Pada halaman 5 terdapat *pop up* karakter tentara yang sedang berdiri diantara *pop up* pepohonan yang berada dibelakangnya. Hal ini menggambarkan tentang lokasi bertugas atau berlatih seorang tentara berada disekitar hutan. Karakter tentara digambarkan sedang dalam posisi berdiri dengan sudut pandang pengambilan gambar dari depan, Tujuannya adalah untuk menampilkan karakter tentara lebih terlihat gagah, berwibawa dan kuat. Karakter tentara menunjukkan sosok yang ramah, kuat dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh tentara digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari karakter. Kemudian pada pakaian yang dikenakan oleh tentara adalah seragam warna hijau loreng dilengkapi dengan topi, tas punggung dan senjata tembakan kedua tangannya. Seragam tentara diilustrasikan sesuai dengan profesi tentara pada kehidupan nyata yang umumnya menggunakan seragam hijau. Warna ini digunakan tentara yang bertujuan untuk menyamakan warna dengan alam, sehingga ketika perang terjadi, tentara dapat bersembunyi dihutan atau berkamufase untuk menyerang ataupun bertahan.

Selanjutnya pada bagian belakang karakter tentara terdapat *pop up* pepohonan yang berdiri bersama *pop up* semak-semak, tank dan burung. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan suasana hutan disekitar karakter tentara. Tumbuhan yang terdapat pada ilustrasi memiliki bentuk yang berbeda-beda, hal ini ingin menggambarkan bahwa hutan memiliki beragam jenis tumbuhan yang dapat

dieksplor pula oleh karakter tentara. Warna yang mendominasi *pop up* pohon dan semak adalah warna hijau dan orange, tujuannya untuk memberikan kesan segar, dedaunan yang bersemi ataupun gugur. Selain pepohonan, terdapat sebuah tank disisi kiri halaman yang dijadikan sebagai pelengkap atribut profesi tentara karena umumnya ketika bertugas, tentara akan menggunakan senjata tembakan dan kendaraan tank. Warna yang digunakan pada tank adalah hijau tua untuk menyamakan dengan karakter tentara dan warna alam.

Teknik *pop up v-folding* diterapkan pada objek pepohonan dan tentara bertujuan untuk menyampaikan aktivitas dari profesi tentara. Objek-objek *pop up* ini dijadikan sebagai pelengkap karakter tentara sehingga imajinasi anak akan semakin berkembang.

Pada *background* halaman berupa rerumputan dan semak-semak didominasi oleh warna hijau, hal ini bertujuan untuk menggambarkan suasana hutan lebih kompleks dengan warna yang segar. Ilustrasi pepohonan yang terlihat samar semakin menambah kesan siang hari di hutan yang jauh dari keramaian. Warna *font* yang digunakan adalah warna hijau agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 4, sedangkan *stroke* putih menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* terlihat lebih menonjol.

4.7.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana dari hutan dan gambaran profesi tentara. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi tentara seperti

seragam, kendaraan dan suasana dilokasi bertugas. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kanan bawah halaman menceritakan tentang profesi tentara. Judul halaman adalah “Tentara” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 5 berbunyi: “Angkatan bersenjata yang dilatih untuk melindungi Negara”.

4.8 Halaman 6 Profesi Dokter



Gambar 4.8 Halaman 6 Dokter

4.8.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 06

Ukuran : 36cm x 20cm x 9cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr

Tahun : 2019

4.8.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 9cm menampilkan ikon *pop up* sebuah ruangan yang terdiri dari subjek dokter, pasien dan beberapa objek pelengkap *pop up*. Ikon ini menjadi objek utama pada halaman 6. *Pop up* pada halaman ini menampilkan subjek dokter yang sedang berdiri dibagian kanan ruangan mengenakan dokter berwarna putih pada umumnya. Selain itu juga terdapat seorang pasien anak-anak yang sedang duduk ditempat tidur menghadap ke depan. Pada bagian ruangan terdapat objek pelengkap seperti meja, tanaman, lemari dan obat-obatan. Sedangkan pada halaman *background* menggambarkan suasana sebuah ruangan di rumah sakit pada umumnya yang terdiri dari kursi tunggu, jendela dan beberapa pasien yang sedang duduk menunggu antre untuk memeriksakan ke dokter. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan uatu ruangan dengan cahaya yang terang. Perspektif *pop up* halaman dokter tertata dari sisi pandangan arah depan. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal.

Teks judul “Dokter” berada di sudut kanan atas halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah biru dan putih. Desain *pop up* dinding ruangan rumah sakit menggunakan teknik *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas *pop up* yang menempel pada kertas *background* akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas *pop up* berdiri dan terlihat berbentuk 3 dimensi.

4.8.3 Analisis Karya

4.8.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema pemadam kebakaran. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan vector line.

Objek-objek pada gambar seperti dinding, meja, tempat tidur, obat-obatan, pasien dan karakter dokter diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek agar objek terlihat memiliki ruang kemudian memberikan efek cahaya terang pada rumah dan objek pelengkap desain halaman 6 dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay* dan diletakkan paling atas. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi dokter. Narasi diletakkan dibagian kanan atas halaman dengan warna putih *stroke* hijau tua. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak, bagian-bagian *pop up* dan *background* digunting sesuai desain kasar pada hvs. Bagian yang harus ditempel adalah dinding rumah sakit, meja, karakter dokter dan pasien.

Teknik *pop up* yang digunakan pada halaman 6 adalah *V-folding*, dimana dinding ruangan digunakan sebagai dasar dalam mekanisme kertas. Objek dinding dilipat menjadi 2 bagian, kemudian pada kedua ujungnya ditempelkan pada

halaman background agar dapat berdiri ketika halaman dibuka. Sementara karakter dokter dan pasien menggunakan teknik *transformation* dengan melekatkan kertas berbentuk kubus dibelakang objek dan ditempelkan pada objek dinding. Dinding tampak tertarik bergerak keatas karena adanya mekanisme 2 baris kertas sehingga memunculkan karakter dokter dan pasien secara bersamaan. Karakter dokter dan pasien akan terlihat bergerak mengikti *pop up* pada dinding.

4.8.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang keenam ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk *pop up* dinding ruangan dimana garis membentuk persegi panjang serta garis tengah *pop up* yang membagi dua bagian. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada tokoh dokter, pasien, meja, tempat tidur dan objek lain pada halaman *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah antara lain warna *background* dasar halaman yaitu biru muda pada dinding dan putih pada lantai. Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Subjek dokter mengenakan jas putih, sedangkan pasien mengenakan seragam berwarna biru muda. Objek meja berwarna coklat dan obat-obatan yang digambarkan dengan beragam warna. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi dokter dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana sebuah ruangan rumah sakit yang dilengkapi dengan ruang tunggu dan obat-obatan. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat ikon dinding ruangan yang letaknya ditengah halaman dengan karakter *pop up* dokter yang berdiri disamping kanan dinding dan *pop up* seorang pasien yang sedang duduk diatas tempat tidur pada tengah halaman. Teknik *pop up* yang digunakan untuk objek dinding adalah *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”. Sedangkan subjek dokter dan pasien menggunakan teknik *pop up Transformations*, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada subjek *pop up* dokter dan pasien. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif dinding ruangan dan karakter sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan arah depan. Warna yang didominasi biru muda dan putih menunjukkan warna yang segar dan hari cerah.

4.8.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Desain halaman terdiri dari objek meja, tempat tidur rumah sakit, obat-obatan dan ruang tunggu, hal ini bertujuan untuk menampilkan latar sebuah ruangan di rumah sakit. Penggunaan warna biru muda pada dinding dan putih menggambarkan ruangan yang terlihat segar dan bersih. Empat karakter tambahan pada halaman yang sedang duduk pada dua sudut gambar digambarkan sebagai pasien-pasien yang sedang menunggu untuk diperiksa dokter.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi dokter dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada desain *pop up* terdapat bentuk dinding beserta karakter dokter dan pasien yang sedang duduk di tempat tidur, hal ini bertujuan untuk menampilkan kegiatan dari profesi dokter yaitu mengobati orang sakit. Pasien digambarkan sedang memakai seragam rumah sakit dan sedang duduk ditempat tidur, hal ini untuk memberikan kesan bahwa pasien tersebut perlu diobati. Sedangkan tokoh dokter digambarkan sedang berdiri disamping kanan dinding, tujuannya untuk menampilkan bahwa dokter memiliki tugas untuk mengobati pasien yang sedang sakit. Tokoh dokter menunjukkan sosok yang ramah dan baik hati yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh dokter

digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh. Sedangkan pada pakaian, dokter digambarkan memakai jas berkerah lengan panjang berwarna putih dan memegang stetoskop ditangan kanannya. Maknanya bahwa warna putih pada dunia kesehatan memiliki energi positif dan sifat menenangkan bagi pasien, selain itu warna putih juga melambangkan kemurnian, kesucian dan kebaikan dari seorang dokter.

Teknik *pop up v-folding* dan *transformation* diterapkan pada objek dinding dan karakter bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak mengenai aktivitas dari profesi dokter yang ditampilkan lebih menarik dalam bentuk 3 dimensi. Ilustrasi *pop up* pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari depan sehingga bentuk dinding dan karakter terlihat memiliki efek tiga dimensi. Warna *font* yang digunakan adalah warna putih agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 6, sedangkan *stroke* biru tua menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* terlihat lebih menonjol.

4.8.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana di sebuah ruangan rumah sakit dan beberapa objek pendukung seperti ruang tunggu, obat-obatan, tempat tidur dan empat pasien yang sedang duduk menunggu. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai tugas dari profesi profesi. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kanan atas halaman dimana menceritakan tentang profesi dokter. Judul halaman adalah “Dokter” dan berikut

potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 6 berbunyi: “ seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan untuk menyembuhkan orang yang sedang sakit”.

4.9 Halaman 7 Profesi Pilot



Gambar 4.9 Halaman 7 Pilot

4.9.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 07

Ukuran : 36cm x 20cm x 8cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 260gr

Tahun : 2019

4.9.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 8cm dicetak pada kertas *ivory* 230gr. Ilustrasi halaman ketujuh menampilkan suasana di angkasa dengan objek awan disekelilingnya. Objek utama pada halaman ini adalah seorang pilot

yang berada didalam pesawat biru tua dengan beberapa hiasan bintang dan bendera dibadan pesawat. Ilustrasi pada halaman ini menampilkan penggambaran *background* angkasa dengan beberapa *pop up* awan putih dan pesawat yang sedang dikendarai pilot. Pilot mengenakan seragam lengkap berkerah lengan panjang berwarna putih beserta topi pilot berwarna biru tua.

Teks judul “Pilot” berada di sudut kanan bawah halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah biru tua dan putih. Desain *pop up* pesawat pilot dan beberapa langit disekelilingnya menggunakan teknik *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas *pop up* pesawat dan langit yang menempel pada kertas *background* akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas *pop up* berdiri dan terlihat berbentuk 3 dimensi.

4.9.3 Analisis Karya

4.9.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema pilot. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Objek-objek pada gambar seperti pesawat, langit, awan dan karakter pilot diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek agar objek terlihat memiliki ruang kemudian memberikan efek cahaya terang pada rumah dan objek pelengkap desain halaman 8 dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay* dan diletakkan paling atas. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi pilot. Narasi diletakkan dibagian kanan atas halaman dengan warna putih *stroke* hijau tua. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak kemudian bagian-bagian *pop up* dan *background* digunting sesuai desain kasar pada hvs. Bagian yang harus ditempel adalah beberapa objek awan dan kerangka pesawat. Setelah kering bagian tengah *background* yang telah ditandai dipotong dengan *cutter pen* agar sisi *pop up* sekolah dapat ditempel lebih kuat.

Teknik *pop up* yang diterapkan pada halaman 7 adalah *V-folding*, dimana objek awan digunakan sebagai dasar dalam mekanisme kertas. Rangkaian beberapa awan disusun sedemikian rupa dengan menyambungkan tiap sisi yang ditandai menggunakan lem uhu. Awan yang telah dirangkai kemudian pada 2 ujungnya ditempelkan pada halaman *background* agar objek awan dapat berdiri ketika halaman dibuka. Rangkaian pesawat juga disusun untuk ditempelkan pada *pop up* awan dengan menggunakan teknik *transformation*. Kertas berbentuk kubus ditempelkan dibelakang badang pesawat sehingga alur tarikan mengikuti gerak awan. Pesawat dan awan tampak tertarik bergerak keatas karena adanya mekanisme 2 baris kertas yang menempel pada halaman *background*.

4.9.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang ketujuh ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk *pop up* pesawat yang membagi menjadi 2 bagian. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada *pop up* tokoh pilot, pesawat, awan dan gumpalan awan pada *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, terdapat pada *background* dasar halaman yaitu putih keabuan. Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Subjek pilot mengenakan seragam putih dan topi biru tua, sedangkan pesawat yang dikendarai juga berwarna biru tua. Awan yang mendominasi gambar memiliki warna putih dan langit pada *background* berwarna biru muda. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi pilot dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana berada di angkasa dengan gumpalan awan yang mendominasi *background*. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat ikon pesawat dan awan yang letaknya ditengah halaman dengan karakter pilot yang sedang mengendarai pesawat. Teknik *pop up* yang digunakan untuk objek pesawat dan awan adalah *V-folding* atau kertas yang

ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf“V”, sehingga ketika halaman dibuka, maka akan menimbulkan bentuk 3 dimensi pada objek pesawat dan awan karena adanya tarikan pada dua ujung kertas yang tertempel pada *background*.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi tidak seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada objek *pop up* pesawat yang dikendarai oleh pilot, kemudian fokus kedua terdapat pada *pop up* awan. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif pesawat dan awan sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan arah depan. Warna yang didominasi putih dan biru muda menunjukkan warna yang segar dan hari cerah.

4.9.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Desain halaman terdiri dari objek gumpalan awan yang mendominasi *background*, hal ini bertujuan untuk menampilkan latar di angkasa dengan langit biru muda yang cerah. Objek awan diilustrasikan menggumpal dengan warna putih, hal ini bertujuan untuk menampilkan bentuk awan yang pada umumnya diketahui anak-

anak dalam bentuk kartunal. Warna biru muda pada *background* bertujuan untuk menampilkan kesan hari yang cerah.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi pilot dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada desain *pop up* terdapat objek pesawat yang terlihat sedang terbang diantara awan, hal ini bertujuan untuk menampilkan kegiatan dari profesi pilot yaitu terbang di angkasa melewati gumpalan awan. Objek pesawat digambarkan dengan dominasi warna biru tua, tujuannya untuk menyelaraskan warna dengan *background* langit biru muda. pesawat diilustrasikan terbang secara horizontal mengarah kekanan, hal ini untuk memberikan tampilan desain badan pesawat. Sedangkan tokoh pilot digambarkan berada didalam pesawat, tujuannya untuk menampilkan bahwa pilot bertugas untuk mengendalikan pesawat yang ia terbangkan. Tokoh pilot menunjukan sosok yang ramah dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh pilot digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh. Sedangkan pada pakaian, pilot digambarkan memakai baju seragam berwarna putih dan topi biru tua. Tujuannya untuk menampilkan desain seragam pilot pada umumnya yang digambarkan dalam bentuk kartunal.

Teknik *v-folding* dan *transformation* diterapkan pada objek awan dan badan pesawat bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak mengenai aktivitas profesi pilot dengan pesawatnya yang mampu mengitari angkasa dan ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik 3 dimensi. Ilustrasi *pop up* pada halaman ini

ditampilkan melalui sudut pandang dari atas sehingga bentuk pesawat terlihat memiliki efek tiga dimensi.

4.9.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana dan objek awan di angkasa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi pilot seperti seragam, kendaraan dan suasana di angkasa. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kiri atas halaman menceritakan tentang profesi pilot. Judul halaman adalah “Pilot” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 7 berbunyi: “Seseorang yang memiliki keahlian dalam mengendalikan sebuah pesawat. Pilot harus menempuh ujian resmi yang diadakan oleh sekolah penerbangan”.

4.10 Halaman 8 Profesi Pemadam Kebakaran



Gambar 4.10 Halaman 8 Pemadam Kebakaran

4.10.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 08

Ukuran : 36cm x 20cm x 14cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas *Ivory* 230gr

Tahun : 2019

4.10.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 14cm menampilkan ikon *pop up* sebuah rumah berlantai 3 yang terlihat kebakaran karena adanya api yang terlihat pada bagian-bagian rumah. Ikon ini menjadi objek utama pada halaman 8. *Pop up* pada halaman ini juga menampilkan subjek pemadam kebakaran yang sedang berdiri didepan rumah pada bagian kiri halaman mengenakan seragam pemadam kebakaran lengkap dengan helm pada umumnya. Selain itu juga terdapat mobil pemadam kebakaran dibagian kanan halaman berwarna merah. Pada bagian bawah halaman terdapat objek *pop up* gerbang dari rumah yang terbakar. Sedangkan pada halaman *background* menggambarkan suasana sebuah halaman rumah luas yang dilengkapi dengan berbagai macam jenis tanaman dimana *background* didominasi oleh warna hijau muda dan hijau tua. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan siang hari dengan suasana hari yang cerah. Perspektif *pop up* rumah dan karakter tertata dari sisi pandangan arah depan. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal.

Teks judul “Pemadam Kebakaran” berada di sudut kiri bawah halaman dan teks penjelasan berada dibawah teks judul. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf bertipe *sans serif* (tanpa kaki). Warna yang digunakan pada teks-teks tersebut adalah hijau tua dan putih. Desain *pop up* dinding rumah dan gerbang menggunakan teknik *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”. Sedangkan karakter pemadam kebakaran dan mobil menggunakan teknik *pop up Transformations*, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal. Ketika halaman dibuka, maka ujung kertas *pop up* yang menempel pada kertas *background* akan mengalami penarikan sehingga menimbulkan gerakan seolah-olah kertas *pop up* berdiri dan terlihat berbentuk 3 dimensi.

4.10.3 Analisis Karya

4.10.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema pemadam kebakaran. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Objek-objek pada gambar seperti bagian-bagian rumah, karakter pemadam kebakaran, mobil, gerbang dan rerumputan diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek

agar objek terlihat memiliki ruang kemudian memberikan efek cahaya terang pada rumah dan objek pelengkap desain halaman 8 dengan memberi *air brush* warna kuning pada *layer mode overlay* dan diletakkan paling atas. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi pemadam kebakaran. Narasi diletakkan dibagian kiri bawah halaman dengan warna putih *stroke* hijau tua. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak kemudian bagian-bagian *pop up* dan *background* digunting sesuai desain kasar pada hvs. Bagian yang harus ditempel adalah objek sekolah, guru dan murid. Setelah kering bagian tengah *background* yang telah ditandai dipotong dengan *cutter pen* agar sisi *pop up* sekolah dapat ditempel lebih kuat.

Teknik *pop up* yang diterapkan pada halaman 8 adalah *V-folding* dan *Transformations*. Rangkaian bangunan rumah disusun sedemikian rupa, menghubungkan tiap sisi dengan lem uhu. 2 sisi bagian bawah rumah ditempelkan pada background agar ketika halaman dibuka, *pop up* rumah dapat berdiri. Rumah dan gerbang tampak tertarik bergerak keatas karena adanya mekanisme 2 baris kertas yang melekat pada halaman. *Transformations* diterapkan pada objek mobil dan karakter pemadam kebakaran. Unsur gerak terjadi karena adanya kertas berbentuk kubus yang menempel dibelakang objek sehingga objek mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Karakter pemadam kebakaran dan mobil akan tertarik karena adanya kertas yang menempel pada *pop up* rumah sehingga objek akan berdiri ataupun terlipat mengikuti *pop up* rumah.

4.10.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang kesepuluh ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk kerangka rumah dan gerbang yang saling terhubung oleh garis lurus.

Selain itu, garis lurus membagi dua bagian *pop up* yang terlipat ketika halaman ditutup. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada tokoh pemadam kebakaran, mobil, bagian-bagian rumah dan jenis-jenis tanaman pada *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah yaitu warna *background* dasar halaman dan tanaman disekitar yang berwarna hijau muda dan hijau tua. Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Subjek pemadam kebakaran mengenakan seragam yang didominasi oleh warna orange kekuningan, bangunan rumah memiliki dinding berwarna hijau dan genteng merah. Efek warna kekuningan pada rumah memberikan kesan adanya api yang menyala . Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas. Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelesan profesi pemadam kebakaran dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk.

Pada sisi desain halaman digambarkan suasana lingkungan rerumputan yang luas dengan halaman hijau dan beberapa tanaman. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat ikon rumah yang letaknya ditengah halaman dengan karakter *pop up* pemadam kebakaran dan mobil yang berdiri didepan rumah. Teknik *pop up* yang digunakan untuk objek rumah dan gerbang adalah *v-folding*, dimana ujung kertas *pop up* yang menempel pada kertas *background* mengalami penarikan ketika halaman dibuka. Sedangkan subjek guru dan mobil menggunakan teknik *pop up*

Transformations, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada subjek *pop up* rumah dan karakter pemadam kebakaran, kemudian fokus kedua terdapat pada mobil dan objek disekitar *background*. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif rumah sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan segala arah. Warna yang didominasi hijau muda menunjukkan warna yang segar dan hari cerah. Teks narasi pada halaman delapan terletak di sudut kiri bawah gambar ilustrasi.

4.10.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Pada halaman 8 karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman terdiri dari rerumputan, tanaman dan gerbang rumah hal ini bertujuan untuk menampilkan latar di sebuah halaman rumah

yang luas. Rerumputan dan tanaman hijau menggambarkan kesan segar dan terawat. Beragam tanaman dibagian bawah halaman diilustrasikan sebagai objek pelengkap desain halaman 8. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi pemadam kebakaran dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk.

Pada desain *pop up* terdapat objek rumah dengan api yang menyala dibeberapa bagian bangunan seperti jendela dan genteng, hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan rumah yang sedang terbakar. Objek rumah digambarkan dengan warna hijau dan merah kemudian efek cahaya dominasi warna orange kekuningan. Tujuannya untuk memberikan kesan cahaya pada api yang membakar rumah. *Pop up* rumah ditampilkan ditengah halaman agar menjadi fokus utama ketika halaman dibuka. Sedangkan *pop up* tokoh pemadam kebakaran digambarkan sedang berdiri dibagian kiri halaman sembari membawa pipa air yang diarahkan kerumah, tujuannya untuk menampilkan bahwa tugas dari seorang pemadam kebakaran adalah memadamkan api dan mengatasi masalah yang ada. Tokoh pemadam kebakaran menunjukan sosok yang kuat dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh pemadam kebakaram digambarkan dengan mulut terbuka untuk memberi kesan tokoh sedang berteriak. Sedangkan pada pakaian, pemadam kebakaran digambarkan memakai baju tertutup berwarna orange dan helm kaca yang besar seperti seragam pemadam kebakaran pada umumnya yang digambarkan dalam bentuk kartunal. Maksudnya untuk menjelaskan kepada anak mengenai detail dari profesi pemadam kebakaran dimulai dari seragam dan tugas.

Pada bagian kanan halaman terdapat *pop up* mobil atau kendaraan pemadam kebakaran yang terlihat sedang diparkir. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk kendaraan yang umumnya dinaiki oleh pemadam kebakaran dalam bentuk kartun. Warna yang digunakan objek mobil adalah merah untuk menampilkan warna yang cerah, mudah terlihat dan selaras dengan warna profesi pemadam kebakaran. Selanjutnya pada bagian bawah halaman terdapat *pop up* gerbang rumah, tujuannya untuk melengkapi desain halaman dimana umumnya sebuah rumah memiliki gerbang dibagian depannya.

Teknik *pop up v-folding* dan *transformation* diterapkan pada objek rumah, mobil dan karakter bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak untuk menggambarkan aktivitas pemadaman kebakaran dalam bentuk 3 dimensi. Ilustrasi *pop up* pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari depan sehingga bentuk rumah dan objek disekitarnya terlihat lebih jelas dan memiliki efek tiga dimensi. Warna *font* yang digunakan adalah warna putih agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 8, sedangkan *stroke* hijau tua menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* lebih terlihat menonjol.

4.10.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana lingkungan rumah yang sedang terbakar dan pemadam kebakaran berusaha sedang memadamkan apinya. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi pemadam kebakaran

seperti tugas, seragam, kendaraan dan suasana lingkungan. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kiri bawah halaman menceritakan tentang profesi pemadam kebakaran. Judul halaman adalah “Pemadam Kebakaran” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 8 berbunyi: “Seseorang atau pasukan yang bertugas memadamkan kebakaran, melakukan penyelamatan dan menanggulangi bencana atau kejadian lainnya”.

4.11 Halaman 9 Profesi Atlet



Gambar 4.11 Halaman 9 Atlet

4.11.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 09

Ukuran : 36cm x 20cm x 8cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas Ivory 230gr

Tahun : 2019

4.11.3 Deskripsi Karya

Pada halaman kesembilan terdapat karakter profesi atlet yang diilustrasikan dibagian kanan dan kiri bawah halaman sembari menunjukkan otot tangannya. Karya ini berlatar disebuah ruangan gym. Pada *background* terdapat beberapa alat berat untuk olahraga seperti barbel dan samsak tinju dibagian kanan dan kiri desain. Dinding ruangan berwarna orange, sedangkan lantai berwarna hitam. Selain alat olahraga juga terdapat sebuah rak kaca biru yang berisi piala emas dan piagam penghargaan. Ketika halaman dibuka terdapat lekukan kertas yang ditempel pada dua sisi sehingga menimbulkan gerakan 3 dimensi pada karakter atlet.

Tokoh atlet memiliki otot dibadannya. mengenakan celana pendek merah dan membawa barbel di kedua tangannya, sedangkan *background* didominasi oleh warna orange pada dinding dan hitam pada lantai. Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja. Sentuhan teknik penggambaran berupa kartunal. Teks narsi yang berisi judul dan deskripsi berada dibagian kiri atas halaman berwarna putih *stroke* orange. Jenis huruf yang digunakan *sans serif* (tanpa kaki).

4.11.4 Analisis Karya

4.11.4.1Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi atlet. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*.

Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang atau lebih dari ukuran yang ditetapkan. Setelah membuat *line art* kemudian ditambahkan *shading* atau memberi efek bayangan pada objek seperti efek dinding dan lantai yang terlihat sedikit gelap dan ditambahkan efek cahaya terang atau berkilau pada lantai dan objek pelengkap desain halaman 9 dengan memberi *air brush* warna biru muda pada *layer mode overlay*. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi atlet. Narasi diletakkan dibagian kiri atas halaman dengan warna putih *stroke orange*. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak pada kertas *ivory* dan bagian-bagian *pop up* digunting rapi. Pada sisi tertentu yang telah ditandai dengan garis dilipat dan ditempel dengan lem uhu pada bagian *pop up* yang lain. Bagian yang harus ditempel adalah karakter atlet dan *pop up* kertas halaman. Setelah kering bagian tengah *background* yang telah ditandai dipotong dengan *cutter pen* agar sisi *pop up* dapat ditempel lebih kuat.

Teknik *pop up* yang digunakan untuk subjek atlet adalah *V-folding* atau kertas yang ditempel ditengah lipatan sehingga membentuk huruf “V”, sehingga ketika halaman dibuka, maka akan menimbulkan bentuk 3 dimensi pada karakter atlet karena adanya tarikan pada dua ujung kertas bantuan yang tertempel pada *background*. Objek kertas akan mengangkat karakter atlet keatas sehingga terlihat tampak 3 dimensi.

4.11.4.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang kesembilan ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk kertas *pop up* yang membelah menjadi 2 bagian ketika halaman dibuka

maupun ditutup serta garis lurus yang terbentuk pada lantai dan jendela. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada tokoh atlet dan alat-alat olahraga disekitar *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah yaitu warna *background* halaman yang berwarna orange dan putih. Warna *background* sangat mendominasi keseluruhan bidang. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi atlet dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana di sebuah ruangan gym dengan dilengkapi beberapa alat keolahragaan sebagai objek pendukung. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat ikon karakter atlet yang letaknya ditengah halaman sedang membawa 2 barbel ditangannya. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka karena adanya tarikan kertas pada 2 sisi yang berlawanan.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-

bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada subjek *pop up* atlet yang berada ditengah halaman. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif atlet sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan arah atas. Warna yang didominasi orange menunjukkan ruangan yang minim cahaya.

4.11.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Desain halaman terdiri dari beberapa alat olahraga dan lemari berisikan piala, hal ini bertujuan untuk menampilkan latar di sebuah ruangan gym atau keolahragaan. Pada 2 bagian sudut bawah halaman terdapat karakter atlet dalam 2 pose yang berbeda, tujuannya untuk menampilkan karakter dengan sudut pandang dan ekspresi yang berbeda. Warna orange dan hitam pada *background* bertujuan untuk menampilkan kesan di suatu ruangan yang minim cahaya.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi atlet dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada desain *pop up* terdapat objek kertas yang menempel pada *background* sehingga karakter atlet muncul secara 3 dimensi, hal ini bertujuan untuk menampilkan karakter atlet dengan sudut pandang yang lebih menarik, sekaligus memberikan gambaran profesi atlet pada umumnya. Objek kertas digambarkan dengan warna orange dan hitam untuk menyesuaikan dengan warna

background halaman 9. Atlet diilustrasikan 3 dimensi dan muncul dengan sudut pandang dari atas agar mampu menjadi fokus utama halaman *pop up*. Tokoh atlet menunjukkan sosok yang ramah dan berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh atlet digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh. Sedangkan pada pakaian, atlet digambarkan tidak memakai baju dan hanya mengenakan celana merah. Tujuannya untuk menampilkan gambarana seorang atlet pada umumnya yang digambarkan dalam bentuk kartunal.

Teknik *pop up V-folding* bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak mengenai profesi atlet dan ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik yaitu 3 dimensi. Ilustrasi *pop up* pada halaman ini ditampilkan melalui sudut pandang dari atas sehingga karakter atlet terlihat memiliki efek tiga dimensi. *Typography* pada judul dan deskripsi halaman menggunakan jenis huruf san serif karena memiliki kesan lucu dan tidak tegas.

4.11.3.4 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui ilustrasi yang menggambarkan suasana di suatu ruangan gym atau keolahragaan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak mengenai profesi menjadi atlet melalui penggambaran pakaian dan suasana diruangan gym. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul dan narasi singkat yang terdapat pada sudut kiri atas halaman menceritakan tentang profesi atlet. Judul halaman adalah “Atlet” dan berikut potongan narasi yang terdapat pada ilustrasi halaman 1 berbunyi: “Seseorang yang

mahir dalam olahraga dan mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan dan kecepatan)”.’

4.12 Halaman 10 Profesi Guru



Gambar 4.12 Halaman 10 Guru

4.12.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 10

Ukuran : 36cm x 20cm x 9cm

Jenis : Halaman *Pop-Up*

Media : *Digital Print*, Kertas Ivory 230gr

Tahun : 2019

4.12.2 Deskripsi Karya

Karya desain ukuran panjang 36cm, lebar 20cm dan tinggi 9 cm menampilkan ikon *pop up* sebuah bangunan sekolah dengan seorang guru yang berdiri di halaman depan sekolah. Ikon ini menjadi objek utama desain halaman *pop up* 10. *Pop up*

sekolah menampilkan desain dinding berwarna coklat orange dan genteng biru, sedangkan karakter guru mengenakan seragam lengkap khas guru berwarna hijau kekuningan sembari membawa buku ditangan kanannya. Selain subjek utama, terdapat subjek pelengkap yaitu *pop up* mini yang berada dibagian kanan halaman berukuran 5x8 cm. Ketika dibuka, bagian kertas akan bergerak mengikuti mekanisme kertas sehingga membentuk gambar 3 dimensi. *Pop up* mini menampilkan karakter guru dengan ketiga murid SD berseragam lengkap merah putih yang berekspresi ceria.

Background yang diilustrasikan pada halaman ini adalah halaman hijau dengan berbagai jenis tanaman disekelilingnya. Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam yang cerah. Perspektif *pop up* sekolah tertata dari sisi pandangan segala arah. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan sengaja melalui penggambaran kartunal. Teks narasi terletak dibagian kiri bawah halaman menggunakan jenis huruf *sans serif* dengan ukuran judul 50 pt dan deskripsi 14 pt.

4.12.3 Analisis Karya

4.12.3.1 Aspek Teknis

Pembuatan *pop up* diawali dengan membuat *storyboard* atau desain kasar pada kertas hvs yang selanjutnya digunting dan ditempel untuk menciptakan bentuk 3 dimensi sesuai tema profesi guru. Desain yang telah diselesaikan dengan kertas hvs kemudian diterapkan kedalam bentuk *digital* menggunakan *software paint tool sai*. Ukuran pada kertas disamakan dengan ukuran *digital* sehingga *pop up* tidak kurang

atau lebih dari ukuran yang diharapkan. *Brush* yang digunakan jenis normal sedangkan untuk garis lurus menggunakan *vector line*.

Objek-objek pada gambar seperti rerumputan, rumah dan karakter diberikan warna dasar dengan *layer* yang terpisah selanjutnya teknik *shading* atau memberi efek bayangan pada objek agar objek terlihat memiliki ruang kemudian memberikan efek cahaya terang pada rumah dan objek pelengkap desain halaman 10 dengan memberi *air brush* warna biru muda pada *layer mode overlay* dan diletakkan paling atas. Proses terakhir desain adalah menambahkan teks narasi pada halaman profesi guru. Narasi diletakkan dibagian kiri bawah halaman dengan warna putih *stroke* hijau tua. Desain yang telah diselesaikan kemudian dicetak kemudian bagian-bagian *pop up* dan *background* digunting sesuai desain kasar pada hvs. Bagian yang harus ditempel adalah objek sekolah, guru dan murid. Setelah kering bagian tengah *background* yang telah ditandai dipotong dengan *cutter pen* agar sisi *pop up* sekolah dapat ditempel lebih kuat.

Teknik *pop up* yang diterapkan pada halaman 10 terdapat 2 jenis, yang pertama digunakan untuk objek bangunan sekolah yaitu *box and cylinder* berupa gerakan berbentuk kubus sekolah yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka. Sedangkan subjek guru dan murid menggunakan teknik *pop up Transformations*, yaitu teknik *pop up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertical sehingga ketika kertas dibuka karakter guru dan murid akan tampak berdiri.

4.12.3.2 Aspek Estetis

Karya pada halaman yang kesepuluh ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis lurus pada bentuk sisi sekolah dimana garis membentuk persegi panjang. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada tokoh guru, murid SD dan jenis-jenis tanaman pada *background*.

Permainan warna gelap terang mengekspresikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar kartunal, baik pada subjek gambar maupun *background*. Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah antara lain warna *background* dasar halaman dan tanaman disekitar yang berwarna hijau muda dan hijau tua. Subjek sekolah memiliki warna coklat orange dan biru, seragam yang dikenakan karakter guru berwarna hijau kekuningan dan seragam merah putih pada karakter murid-murid sd. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, *lighting* datang dari atas.

Karya desain terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi desain halaman dan sisi untuk desain *pop up*. Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi guru dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman digambarkan suasana lingkungan sekolah dengan halaman hijau dan beberapa tanaman. Sedangkan pada desain *pop up* terdapat ikon sekolah yang letaknya ditengah halaman dengan karakter *pop up* guru yang berdiri didepan sekolah untuk menampilkan konsep utama dari halaman 10.

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Penempatan subjek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk yang masih satu tema. *Point of interest* terdapat pada objek *pop up* sekolah dan karakter guru. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Sentuhan teknik penggambaran kartunal digunakan untuk memberi bentuk pada karya desain. Perspektif sekolah sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain *pop up* yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

4.12.3.3 Aspek Ilustratif *Pop up*

Desain halaman terdiri dari rerumputan hijau dengan beberapa jenis tanaman bertujuan untuk menampilkan latar di sebuah lingkungan luas dengan objek sekolah ditengah halaman. Beragam jenis tanaman ditampilkan untuk memberikan kesan bahwa sekolah juga mengajarkan untuk mencintai lingkungan. Warna hijau muda pada *background* bertujuan untuk menampilkan kesan segar dan hari yang cerah.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan narasi atau penjelasan profesi guru dan sisi desain *pop up* digunakan untuk pembentukan karakter gambar berbentuk. Pada desain *pop up* terdapat objek kertas bangunan sekolah yang menempel pada *background* sehingga objek muncul secara 3 dimensi, hal ini bertujuan untuk menampilkan objek sekolah dan karakter guru dengan sudut pandang yang lebih menarik, sekaligus memberikan gambaran profesi guru pada

umumnya. Guru digambarkan bersama murid-murid SD untuk memberikan kesan keramahan dan keakraban belajar bersama. Objek sekolah dan karakter guru diilustrasikan 3 dimensi dan muncul dengan sudut pandang dari segala arah agar mampu menampilkan gambaran lokasi bertugas profesi guru sekaligus menjadi fokus utama halaman *pop up*. Tokoh guru menunjukkan sosok yang ramah dan ceria yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Ekspresi wajah tokoh guru digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari tokoh.

Teknik *pop up* yang digunakan pada halaman 10 adalah teknik *Box and Cylinder* bertujuan untuk memberikan imajinasi pada anak mengenai lokasi bertugas seorang guru dan ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik yaitu 3 dimensi. *Typography* pada judul dan deskripsi halaman menggunakan warna *font* putih agar warna ini terlihat menyatu dengan ilustrasi halaman 10, sedangkan *stroke* hijau tua menunjukkan adanya garis batas antara ilustrasi dan deskripsi sehingga *font* lebih terlihat menonjol.

4.12.4.3 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui gambar ilustrasi *pop up* yang terdapat pada halaman yang kesepuluh. Pada ilustrasi *pop up* halaman yang kesepuluh terdapat subjek sekolah dan karakter guru beserta ketiga muridnya. Guru membawa buku ditangan kanannya menunjukkan bahwa dia mengajarkan ilmu kepada muridnya. Sedangkan informasi verbal berupa teks narasi yang menjelaskan tugas dari profesi guru sesuai gambar yang diilustrasikan pada

halaman kesepuluh. Teks judul adalah “Guru” dan teks narasi berbunyi :
 “Seseorang yang mengabdikan dirinya untuk mengajarkan suatu ilmu, mendidik,
 mengarahkan dan melatih muridnya agar memahami ilmu pengetahuan yang telah
 diajarkan tersebut.

4.13 Halaman Biografi



Gambar 4.13 Halaman profil

4.13.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 11

Ukuran : 20cm x 18cm

Jenis : Halaman Profil

Media : *Digital Print*, Kertas Ivory 230gr

Tahun : 2019

4.13.2 Deskripsi Karya

Pada halaman profil terdapat foto dan teks yang berisi informasi mengenai biodata ilustrator pembuat buku ini. Pada halaman profil menggunakan *background* berwarna biru dongker dan terdapat ornamen bintang berwarna kuning terang di bagian atas dan bawah dari foto dan teks.

4.13.3 Analisis Karya

4.13.3.1 Aspek Teknis

Pada halaman profil ini terdapat unsur gambar atau foto dan teks. Foto berukuran 3x3 cm. Unsur teks pada halaman ini menggunakan jenis huruf *Lemoneign*. *Headline* yang bertuliskan “Profil“ menggunakan ukuran huruf 12 pt dan huruf pada teks keterangan menggunakan ukuran 10 pt. Selanjutnya menambahkan ornamen bintang dan cahaya di bagian atas dan bawah. Pengaturan *layout* pada halaman ini menggunakan *Adobe photoshop cs6*.

4.13.3.2 Aspek Estetis

Karya ini menggunakan keseimbangan simetris. Penempatan foto dan teks dibagi menjadi dua sisi sama rata yaitu foto dibagian kiri, teks biodata dibagian kiri dan teks informasi kontak ditengah halaman sehingga menciptakan halaman yang terlihat seimbang. Huruf *Lemoneign* dipilih karena jenis huruf tersebut mempunyai bentuk sederhana dan mudah dibaca. Ornamen bintang dan cahaya digunakan pada halaman ini sebagai dekorasi. Desain ini menggunakan keseimbangan simetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. *Point of interest* terdapat pada foto dan biodata penulis yang terletak ditengah halaman. Setelah elemen-

elemen grafis tersebut tersusun secara terpadu dan saling menunjang terciptalah satu kesatuan yang baik.

4.13.3.3 Aspek Komunikasi

Informasi yang ada dalam halaman profil ini merupakan informasi pribadi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual informasi berupa foto yang terdapat di halaman profil. Sedangkan secara verbal berupa teks yang menyampaikan informasi mengenai nama, tempat tanggal lahir, alamat rumah, email dan informasi sosial media.

4.14 Merchandise

4.14.1 Sticker



Gambar 4.14 Sticker

4.14.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Sticker*

Media : *Digital Painting*

Ukuran : 5cm x 5cm

Output : Cetak *digital* pada kertas *sticker vinyl*

Jumlah : 2 seri

4.14.1.2 Deskripsi Karya

Sticker berbentuk portrait berukuran 5cm x 5cm terdiri dari 2 seri yaitu seri koki dan seri jenis-jenis makanan. Pada seri karakter koki terdapat 4 ekspresi wajah yang berbeda-beda seperti senyum dan kaget. Sedangkan pada seri makanan terdapat 5 jenis makanan yang memiliki tema buah strawberry. *Sticker* koki didominasi oleh warna kuning dan putih sedangkan *sticker* makanan didominasi oleh warna merah dan pink. Salah satu *sticker* ini dimasukkan kedalam plastik bening berlabel sebagai merchandise setiap pembelian buku.

4.14.1.3 Analisis Karya

1) Aspek Teknis

Secara teknis, proses pembuatan *sticker* diawali dengan proses perancangan ilustrasi yang diawali dengan pembuatan sketsa dan *line art* dengan *brush* normal, kemudian diwarnai dengan teknik shading berbeda *layer*. Langkah terakhir adalah penambahan efek cahaya pada ilustrasi yang telah dibuat dengan mode *overlay*. Ilustrasi tersebut kemudian *layout* menggunakan *software* Adobe *Photoshop* dan dicetak di kertas *sticker vinyl*.

2) Aspek Estetis

Kedua seri *sticker* memiliki struktur yang kurang lebih sama yaitu objek-objek ikonik dari karakter jenis-jenis-profesi dan objek yang berhubungan dengan profesi kemudian diaplikasikan pada sebuah bidang berukuran 5cm x 5cm. Karakter koki dijadikan sebagai salah satu profesi yang mewakili kesepuluh profesi didalam buku

pop up. Sedangkan jenis-jenis makanan dijadikan sebagai objek yang berhubungan dengan profesi koki. Warna yang digunakan pada makanan adalah merah dan pink dimana warna ini memberikan kesan segar dan menarik.

3) Aspek Komunikasi

Sticker merupakan *merchandise* yang diberikan kepada konsumen jika mereka membeli buku *pop up* jenis-jenis profesi . Dalam pembelian satu buku maka akan mendapatkan satu kemasan *sticker* dengan isi 4 karakter profesi koki atau jenis makanan.

4.14.2 Gantungan Kunci



Gambar 4.15 Gantungan Kunci

4.14.2.1 Spesifikasi Karya

Judul	: Gantungan Kunci
Media	: <i>Digital Painting</i>
Ukuran	: 6cm x 0,3cm x 6cm
Output	: Cetak <i>digital</i> pada akrilik
Jumlah	: 4 seri

4.14.2.2 Deskripsi Karya

Gantungan kunci berukuran 6cm x 6cm ketebalan 0,3cm terdiri dari 4 seri profesi yaitu koki, pemadam kebakaran, penyanyi dan dokter. Ilustrasi merupakan hasil *layout* dari ilustrasi buku sehingga cukup diedit dengan *adobe photoshop cs6*. Ilustrasi yang telah selesai diedit kemudian dicetak *digital* pada akrilik untuk dijadikan sebagai gantungan kunci. Gantungan kunci dikemas dengan plastik bening berlabel.

4.14.2.3 Analisis Karya

1) Aspek Teknis

Secara teknis, proses pembuatan gantungan kunci diawali dengan proses perancangan ilustrasi yang diawali dengan pembuatan sketsa dan *line art* dengan *brush* normal, kemudian diwarnai dengan teknik shading berbeda *layer*. Langkah terakhir adalah penambahan efek cahaya pada ilustrasi yang telah dibuat dengan mode *overlay*. Pada 4 karakter profesi ini sebelumnya telah dikerjakan ketika membuat desain halaman buku sehingga cukup diedit dengan *adobe photoshop cs6* dengan ukuran 6cm x 6cm. Setelah pengerjaan secara *digital* selesai, kemudian

ilustrasi dicetak pada akrilik dengan ketebalan 3mm dan diberikan gantungan kunci. Selanjutnya gantungan kunci dikemas dengan plastik bening berlabel.

2) Aspek Estetis

Keempat gantungan kunci memiliki struktur yang kurang lebih sama yaitu objek-objek ikonik dari karakter jenis-jenis-profesi yang kemudian diaplikasikan pada sebuah bidang berukuran 6cm x 6cm. Karakter koki, pemadam kebakaran, penyanyi dan dokter dijadikan sebagai profesi yang mewakili kesepuluh profesi didalam buku *pop up*. Gantungan kunci didesain semenarik mungkin bertujuan untuk memberi nilai lebih pada buku *pop up* sehingga buku memiliki nilai yang lebih tinggi untuk penjualan.

3) Aspek Komunikasi

Gantungan kunci merupakan *merchandise* yang diberikan kepada konsumen jika mereka membeli buku *pop up* jenis-jenis profesi . Dalam pembelian satu buku maka akan mendapatkan satu kemasan gantungan kunci secara acak.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

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

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

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

5.2 Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

LAMPIRAN 1

BIODATA PENULIS



Nama : Reni Widhiastuti
NIM : 2411413018
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan : Seni Rupa
Prodi : Seni Rupa S1 (Konsentrasi Desain Komunikasi Visual)
TTL. : Wonogiri, 9 Desember 1994
Alamat : Desa Tempursari, Rt.02, Rw.01, Dusun Tempursari,
Kecamatan Sidoharjo, Kota Wonogiri
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Golongan Darah : O
No. HP. : 085800436754
Email : reniwidhiastuti9@gmail.com
Pendidikan : SDN 3 Tempursari
SMPN 3 Sidoharjo
SMAN 1 Sidoharjo

LAMPIRAN 2

SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 4592/UN37.1.2/DK/2017

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2016/2017**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No 4301 penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK Rektor UNNES No 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES.
4. SK Rektor UNNES No 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 6 Juni 2017
- Menetapkan : **MEMUTUSKAN**
- PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada
1. Nama : Drs. Syakir, M Sn
NIP : 196505131993031003
Pangkat/Golongan : IV/c
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : MUJIYONO, S Pd M Sn
NIP : 197804112005011001
Pangkat/Golongan : III/d
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir
Nama : RENI WIDHIASTUTI
NIM : 2411413018
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa
Topik : Perancangan Buku Ilustrasi Pop Up 20 Jenis Profesi sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi untuk Anak
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan

DITETAPKAN DI SEMARANG
PADA TANGGAL 6 Juni 2017
DEKAN

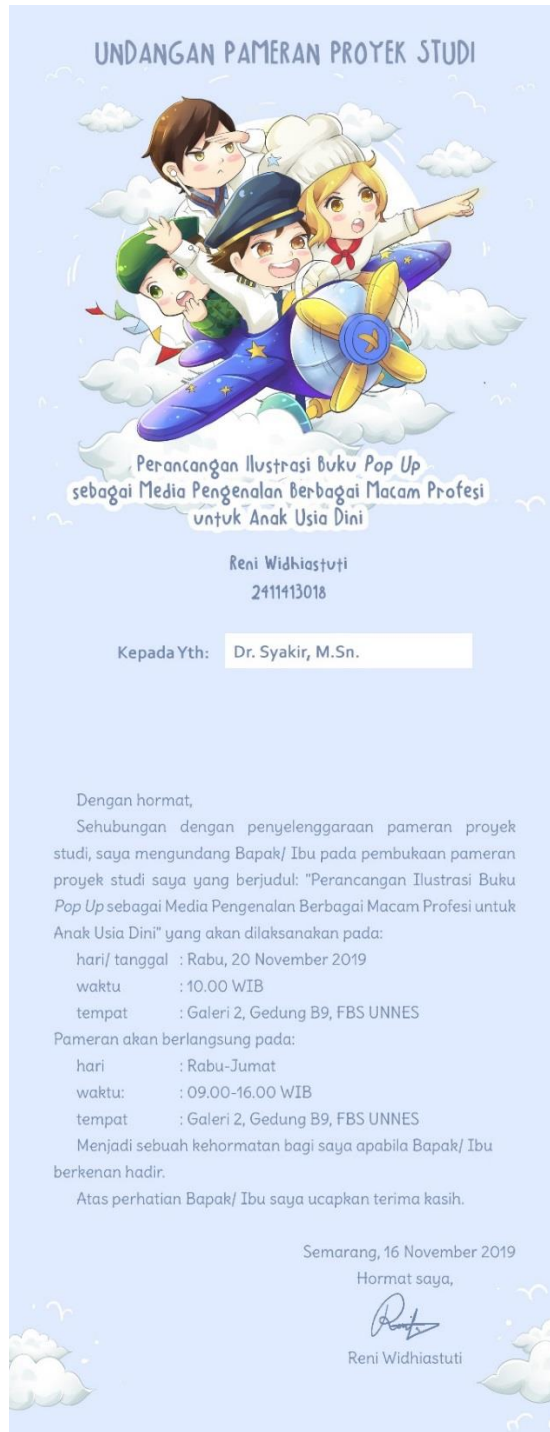
Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2411413018
FM-03-AKD-24/Rev. 00



LAMPIRAN 3

MEDIA PUBLIKASI PAMERAN



Desain Undangan Pameran



Desain Poster Pameran

Pameran Proyek Studi

Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up
sebagai Media Pengenalan Berbagai Macam Profesi
untuk Anak Usia Dini

Rabu - Jumat
20-22 November 2019

Pembukaan: 20 November 2019
Pukul 10.00 WIB

Ruang Galeri 2
Gedung B9
FBS, UNNES

Reni Widhiastuti
DKV-Seni Rupa
2411413018

Dosen Pembimbing:
Dr. Syakir, M.Sn.
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

UNNES SENI RUPA UNNES DKV UNNES

Desain X-Baner Pameran

LAMPIRAN 4
FOTO DISPLAY KARYA PAMERAN



LAMPIRAN 5
DOKUMENTASI PAMERAN



