

WARNARUPA

Journal Of Visual Communication Design

WARNARUPA

Vol. 2

No. 1

Page 1 - 83

Oktober 2021



p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

Published by
PARINKRAF
Universitas Muhammadiyah Tangerang



WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Perancangan Video Dokumenter Sinematik Terhadap Perpaduan Kesenian Tradisional dan Kontemporer Pada Candi Borobudur Rifki Risandhy, Wirawan Pandu Wicaksana	1 - 20
Perancangan Bukti Pop Up Mengenai Batik Kawung Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak-Anak Di Kawasan Tangerang Moh. Ali Wisudawan Prakasa dan Siti Nur Nadiyah Ekasari	21 - 37
Perancangan Brand Identity Ekskul Futsal Theepasta SMPN 3 Pasar Kemis Sebagai Upaya Peningkatan Minat Bakat Dewi Intan Kurnia dan Irfan Fauzi	38 - 56
Perancangan Brand Identity Usaha Steam Alfin Wash Rifki Risandhy dan Silmy Nabilah	57 - 76
Perancangan Video Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Kopi Nalar di Jakarta Selatan Heri Wijayanto dan Furqon Muzaini	77 - 95



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI BATIK KAWUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK-ANAK DI KAWASAN TANGERANG

Moh. Ali Wisudawan Prakarsa¹, Siti Nur Nadiyah Ekasari²

Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
Universitas Muhammadiyah Tangerang

wantoz240288@gmail.com¹, sitinurnadiyahies@gmail.com²

ABSTRACT

The development of each child is different, including in the formation of attitudes and character. Lack of supervision and lack of restrictions on using mobile phones provide freedom for children to access the internet and play online games. Introducing cultural heritage such as kawung batik to children aged 8-11 years is not easy. However, with the right approach makes them interested and enthusiastic to understand and appreciate the beauty of kawung batik. Pop-up books are a type of book that has three-dimensional elements. The method used is the copyrighted work method. To collect data on various aspects of making works, using literature study methods, observation, and interviews. That there is no learning media that raises the theme of kawung batik and culture as a whole. This condition encourages researchers to create books that interest children. The result was a pop-up book design about kawung batik that not only served as an introduction but also as an educational tool for children. Efforts in making learning media for teaching materials more interesting by designing pop-up books, one of the goals is to provide a spirit of learning for children about culture with the concept of new learning media

Keywords: *Batik Kawung, Culture, Pop Up Book, Learning Media, internet*

ABSTRAK

Perkembangan setiap anak berbeda termasuk dalam pembentukan sikap dan karakter. Kurangnya pengawasan serta kurangnya pembatasan dalam menggunakan handphone memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk mengakses internet dan bermain game online. Mengenalkan warisan budaya seperti batik kawung kepada anak-anak usia 8-11 tahun tidaklah mudah. Namun, dengan pendekatan yang tepat membuat mereka tertarik dan antusias untuk memahami dan menghargai keindahan batik kawung. Buku *pop-up* jenis buku yang memiliki elemen tiga dimensi. Metode yang digunakan metode karya cipta. Untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek dalam pembuatan karya, menggunakan metode study literatur,

observasi, dan wawancara. Bahwa belum ada media pembelajaran yang mengangkat tema batik kawung dan budaya secara menyeluruh. Kondisi ini mendorong peneliti untuk menciptakan buku yang menarik minat anak-anak. Hasilnya adalah rancangan buku *pop-up* tentang batik kawung yang tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan tetapi juga sebagai alat edukasi untuk anak-anak. Upaya dalam membuat media pembelajaran untuk bahan ajar yang lebih menarik dengan perancangan buku *pop-up*, salah satu tujuannya adalah memberikan semangat belajar untuk anak-anak tentang budaya dengan konsep media pembelajaran baru.

Kata Kunci: Batik Kawung; Budaya; Buku *Pop-Up*; Media Pembelajaran; Internet

Pendahuluan

Perkembangan setiap anak berbeda termasuk dalam pembentukan sikap dan karakter. Penting bagi seorang anak untuk aktif berinteraksi dengan teman-teman sebaya mereka, terutama dengan bermain bersama di lingkungan sekitar. Fakta yang terlihat justru saat ini, anak-anak lebih banyak terpapar teknologi seperti *gadget* yang bisa mempengaruhi perkembangan mereka. Kurangnya pengawasan serta kurangnya pembatasan dalam menggunakan *gadget* memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk mengakses internet dan bermain game online.

Media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar anak-anak tentang kebudayaan, termasuk kain batik. Perkembangan teknologi, khususnya penggunaan *gadget*, juga telah mempengaruhi pola belajar dan waktu yang dihabiskan oleh anak-anak.

Indonesia sebagai negara yang kaya budayanya dengan memiliki keragaman yang cukup bervariasi, dapat digunakan sebagai penambah indahannya sebuah negara. Batik merupakan salah satu warisan seni yang termasuk tua. Sebagai identitas budaya bangsa Indonesia setiap karya seni yang dihasilkan mempunyai makna dan filosofi yang tinggi. Pada tanggal 02 Oktober 2009 UNESCO menetapkan bahwa batik sebagai salah satu warisan budaya dunia yang dihasilkan oleh bangsa Indonesia.

Batik hanya mengenalnya sebagai pakaian atau kain panjang yang mereka kenakan tapi tidak secara *spesifik*. Pengetahuan batik masih belum familiar bagi mereka atas dasar kondisi tersebut, membuat penulis ingin perancangan ini. Paling tidak membuat anak-anak mengetahui ada batik jenis motif kawung berasal dari Yogyakarta.

Mengenalkan warisan budaya seperti batik kawung kepada anak-anak usia 8-11 tahun tidaklah mudah. Namun, dengan pendekatan yang tepat membuat mereka tertarik dan antusias untuk memahami dan menghargai keindahan batik kawung.

Buku *pop-up* jenis buku yang memiliki elemen tiga dimensi. Ketika halaman dibuka, bagian dalamnya akan menghasilkan gerakan dan menciptakan efek visual yang menarik. Buku

pop-up mampu menciptakan pengalaman membaca yang unik dan menyenangkan bagi anak-anak. Setiap membuka halaman anak-anak akan menemukan sesuatu unik dari halaman satu kehalaman selanjutnya.

Buku *pop-up* media yang sangat cocok untuk mengenalkan batik kawung dari Daerah Yogyakarta kepada anak-anak di kawasan Tangerang. Anak-anak akan lebih menghargai keindahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam batik kawung, sebagai salah satu batik tertua dari Yogyakarta. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, buku menjadi alat yang menyenangkan untuk memperkenalkan batik kawung dan meningkatkan apresiasi anak-anak terhadap kebudayaan Indonesia.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Desain

Desain dapat menciptakan visual yang kuat dan menarik. Desain dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami serta menciptakan visual yang berkesan. Menurut (Putra, 2021:7) desain berkaitan dengan perancangan estetika, citra rasa, serta kreativitas.

Sementara menurut (Na'am, 2020:77) desain melibatkan kegiatan kreatif dalam perencanaan suatu objek yang memiliki fungsi dan belum pernah ada sebelumnya. Pandangan ini didukung oleh J.B. Reswick, seorang pakar desain, Tujuannya adalah untuk mengatasi suatu masalah tertentu dan memberikan nilai tambah serta manfaat yang lebih besar bagi pengguna.

1.1 Unsur-Unsur Desain

Dari 6 unsur desain yang disampaikan (Nathalia, 2018:32–37) dalam buku *Desain Komunikasi Visual; dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Mendukung perancangan buku *pop-up* sebagai berikut:

1. Garis (*Line*)

Salah satu unsur desain yang dapat menghubungkan titik poin satu dengan titik poin lainnya adalah garis. Garis dapat digunakan dalam berbentuk lengkung atau lurus. Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk, dapat memanfaatkan wujud secara fleksibel sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan. Penggunaan garis pada pembuatan buku *pop-up* memberikan visual yang kuat dan membantu dalam menyampaikan informasi secara efektif.

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk dalam konteks desain merujuk pada elemen visual yang memiliki dimensi seperti diameter, tinggi, dan lebar. Beberapa bentuk dasar yang umumnya dikenal dalam desain, adalah bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain. Penggunaan bentuk dalam buku *pop-up* dapat membantu memudahkan pemahaman informasi dari pesan yang disampaikan

3. Tekstur

Tekstur menampilkan permukaan atau pola dari suatu objek yang dapat dilihat atau diraba. Tekstur bisa halus, kasar, bergelombang, berpori, atau memiliki karakteristik lainnya. Tekstur dalam buku *pop-up* dapat mewakili topik yang dibahas, menambah daya tarik visual, dan membantu memperkuat pesan.

4. Gelap Terang (Kontras)

kontras dalam desain merujuk pada perbedaan yang mencolok antara elemen-elemen seperti warna, tekstur, ukuran, atau bentuk. Dengan menggunakan kontras, dapat menonjolkan elemen tertentu, menciptakan fokus visual, dan meningkatkan keterbacaan serta pemahaman pesan atau informasi dalam desain. Gelap terang memiliki peran penting dalam buku *pop-up*, meningkatkan keterbacaan, menciptakan estetika, dan membedakan elemen-elemen.

5. Ukuran (*Size*)

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya satu objek. Pemilihan ukuran visual dalam membentuk desain diperlukan agar dapat memperhatikan bagian mana yang sangat penting, dan kurang penting. Dengan demikian audiens akan mengetahui objek mana yang pertama akan dilihat atau pertama kali dibaca. Pemilihan ukuran dalam buku *pop-up* bertujuan agar semua desain yang dibuat dapat terbaca dengan baik. Sehingga pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dibaca dan dimengerti.

6. Warna (*Color*)

Warna unsur penting dalam objek desain dalam menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan baik dalam menyampaikan pesan yang membedakan sifat secara jelas. Warna dalam buku *pop-up* merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*. Apabila salah dalam pemilihan warna akan menghilangkan minat untuk membaca.

1.2 Prinsip-prinsip Desain

Dari 5 prinsip desain yang disampaikan (Putra, 2021:11–24) dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, berikut prinsip-prinsip desain:

1. Kesatuan (*UNITY*)

Bersatunya elemen-elemen desain sehingga menimbulkan kesan harmonis. Satu elemen dengan yang lainnya saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan dari desain yang dibuat.

2. Keseimbangan (*Balance*)

keseimbangan dalam desain sangat penting untuk menciptakan tampilan yang harmonis dan tidak terlihat berat sebelah.

3. Ritme

Pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen desain grafis. Irama dihasilkan melalui pengaturan pola yang berirama dan penggunaan unsur-unsur serupa dengan konsistensi.

4. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam setiap bentuk desain, penting untuk menonjolkan elemen-elemen tertentu agar dapat mengarahkan pandangan audiens dan menyampaikan pesan yang diinginkan.

5. Proporsi

Hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain, atau bagian dengan elemen keseluruhan, memiliki pengaruh penting dalam penciptaan visual yang seimbang dan estetis. Perubahan ukuran atau proporsi dapat menghasilkan efek visual yang menarik, tetapi juga perlu diperhatikan agar tidak menyebabkan distorsi yang mengganggu.

2. Buku *Pop-Up*

Pop-up adalah suatu jenis media yang terbuat dari kertas dan dirangkai pada halaman buku atau kertas. Saat buku tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, struktur kertas tersebut menciptakan efek tiga dimensi. Prinsip kerja *pop-up* adalah interaksi antara membuka dan menutupnya (Dewantari, 2023). buku *pop-up* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya aja buku *pop-up* memberikan visualisasi yang lebih menarik dan gambar dapat bergerak ketika halaman dibuka.

Menurut Robert Sabuda dalam (D & Ardiansyah, 2019) terdapat macam Teknik *pop-up* diantaranya sebagai berikut:

1. *Transformations*, Teknik *pop-up* yang terdiri dari beberapa potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.

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

3. Ilustrasi

Ilustrasi proses menerjemahkan konsep atau ide abstrak ke dalam bentuk visual. Dalam ilustrasi, tujuan utamanya adalah untuk mengkomunikasikan konsep atau ide tersebut melalui gambaran visual lebih kuat daripada konsep yang diwakilinya (Maharsi, 2016:17). Ilustrasi telah menjadi sumber visualisasi pikiran dan ide, serta menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, karena fungsi awal ilustrasi adalah penjelas atau pendamping tulisan (Putra, 2021:123). Ilustrasi membantu memvisualisasikan cerita, memperjelas konsep, atau menciptakan suasana.

Ilustrasi berarti gambar yang dibuat untuk memberikan representasi visual yang memperjelas informasi. Ilustrasi terletak pada pemikiran, ide, dan konsep yang mendasari pesan yang ingin dikomunikasikan melalui gambar.

Metodologi

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode karya cipta. Untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek dalam pembuatan karya, menggunakan metode study literatur, observasi, dan wawancara.

Metode study literatur mencari sumber buku yang berkaitan dengan filosofi dan ragam motif batik kawung di perpustakaan, *e-journal*, dan internet. Metode observasi melalui pengamatan secara langsung, dan wawancara suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka antara pewawancara dengan responden.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1.1 Study Literatur

Dalam melakukan metode study literatur merujuk pada sumber-sumber yang relevan dan terpercaya, seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan sumber-

sumber akademik lainnya. Selain dari hasil penelitian, study literatur juga dapat dilakukan terhadap sumber pustaka umum, seperti buku-buku teks, *bibliografi*, *ensiklopedia*, monograf, makalah seminar, artikel dan internet. Study literatur membantu peneliti untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebaruan informasi atau data sebagai perbandingan perancang yang akan dilakukan nanti.

1.2 Observasi

Selama proses observasi, pengamat langsung mengunjungi objek secara langsung ke museum tekstil, untuk melihat dengan jelas dan nyata batik kawung. Setelah itu, pengamat juga mendatangi toko buku, seperti Gramedia untuk mendapatkan pemahaman tentang buku *pop-up*. Pengamat memahami dan mempelajari dalam proses pembuatan buku *pop-up*. bagaimana proses buku dapat menghasilkan gambar saat dibuka, teknik pemasangan, penempelan,

1.3 Wawancara

Menurut hasil wawancara penulis bersama Bu guru Siti Roudhotul Maulidiah biasa dipanggil lily usia 22 tahun. Berkuliah di Universitas Muhammadiyah Tangerang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Saya mengajar di TK Indria Islamic School di Sepatan Timur. bahwa belum ada media pembelajaran yang mengangkat tema batik kawung dan budaya secara menyeluruh. Kondisi ini mendorong peneliti untuk menciptakan buku yang menarik minat anak-anak. Hasilnya adalah rancangan buku *pop-up* tentang batik kawung yang tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan tetapi juga sebagai alat edukasi untuk anak-anak.

2. Konsep Perancangan

2.1 Storyboard

Tabel 1 *Storyboard*

	Halaman 1 Mula dengan sketsa peta Indonesia dengan sebuah pesan: tentang yang menandakan perjalanan pesawat dari Yogyakarta. Hal ini kemudian merupakan motif batik kawung dengan asal usulnya dari daerah Yogyakarta.		Halaman 6 Menampilkan gambar motif batik brocil dengan karakter yang sedang menjahit kain batik.
	Halaman 2 Sebuah karakter menyampaikan Yogyakarta juga terkenal dengan batik, dari karakter menguji untuk lebih dekat lagi dengan batik kawung.		Halaman 7 Kemudian, di halaman 7, terdapat gambar motif batik Sen, dengan karakter yang sedang mengukur kain batik yang telah dijahit.
	Halaman 3 Terdapat ilustrasi sebon aren dan tokoh Sultan Mataram. Halaman ini menjelaskan tentang pencipta motif kawung serta asal-usul motif kawung.		Halaman 8 Setelah melalui proses pembuatan hingga tahap pengukuran, kain batik siap untuk dijahit dan dapat digunakan sebagai pakaian sehari-hari maupun formal.
	Halaman 4 Terdapat gambar batik motif picis, di mana karakter di dalamnya sedang melakukan tahap awal proses pembuatan.		Halaman 9 Halaman tersebut akan berisi sebuah ilustrasi peta di mana nama motif batik disandingkan dengan satu kesatuan. Di bagian bawah peta, akan ada ilustrasi bangunan dari daerah Yogyakarta dan sukarata.
	Halaman 5 Menampilkan gambar motif batik semar, di sini oleh karakter pelajar yang sedang mengeringkan kain sebelum tahap pembuatan selesai.		

(Sumber: Pribadi, 2023)

2.2 Strategi Kreatif

1. Konsep

Konsep dalam buku ini adalah “*fun dan simple*”. Perancangan menampilkan yang sederhana agar mempermudah pemahaman tentang motif batik kawung. Dengan menampilkan bahwa mempelajari tentang budaya secara menyenangkan, dengan penyampaian informasi yang santai dan tidak kaku.

2. Warna



Gambar 1 Warna

(Sumber: Pribadi, 2023)

Saat merancang buku *pop-up* yang memperkenalkan batik kawung warna utama digunakan untuk sampul maupun isinya adalah coklat. Coklat menjadi warna yang mendominasi desain. Selain itu, kombinasi biru dan hijau yang memberikan kesan sejuk dan juga digunakan sebagai warna utama.

3. Tipografi

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789
.,:;\${}#?!/?"%&()@

Gambar 2 Typeface Watermelon Days

(Sumber: Pribadi, 2023)

Font *watermelon days* digunakan di dalam judul di buku *pop-up*. Jenis *font display* ini dirancang khusus untuk menarik perhatian dan memberikan dampak visual yang kuat pada judul buku *pop-up*.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;\${}#'/!?'"%&()@

Gambar 3 Typeface Poetsen One

(Sumber: Pribadi, 2023)

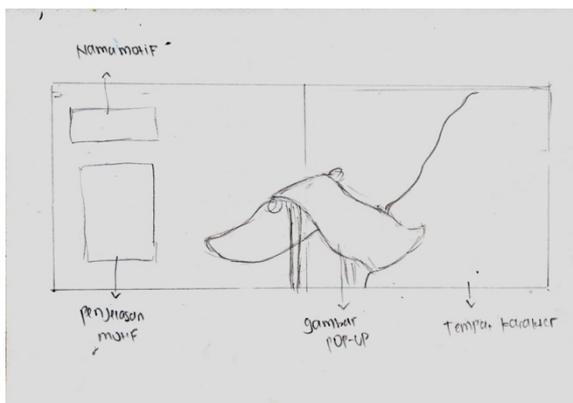
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;\${}#'/!?'%&()@

Gambar 4 Typeface KG Red Hands

(Sumber: Siti Nur Nadiyah Ekasari)

Font Poetsen On dan *KG Red Hands* digunakan untuk memberikan keterangan tentang motif kawung karena target pembaca anak-anak. Penggunaan *font* ini disesuaikan dengan audiens target yang lebih muda agar tidak terlihat terlalu formal dan tampak menghibur. Kedua *font* tersebut termasuk dalam jenis Sans Serif, tidak memiliki kaki-kaki kecil diujung garisnya.

4. Layout



Gambar 5 Layout

(Sumber: Pribadi, 2023)

Layout akan diatur dengan cermat untuk menciptakan daya tarik visual dan memastikan kemudahan pemahaman oleh anak-anak. *layout* memberikan kenyamanan dalam membaca informasi.

5. Buku

Buku *pop-up* memiliki ukuran medium book, yaitu 21cm x 21cm ukuran tersebut akan memudahkan penyusunan informasi dalam buku *pop-up*. Kertas art karton akan digunakan sebagai bahan utama, menghasilkan 9 halaman dalam buku *pop-up*.

Buku ini akan memiliki dua jenis sampul, yaitu cover buku dan cover kardus. Cover buku depan mencantumkan judul dan nama pengarang buku, serta ilustrasi karakter dan belakang terdapat biografi penulis. Jika cover kardus hilang, tetap akan memungkinkan untuk mengidentifikasi isi buku. Sedangkan Cover kardus bisa disebut bagian *packaging*, bagian depan mencantumkan judul serta karakter yang digunakan sebagai ikon. Nama pengarang juga akan tertera di buku *pop-up* Cover bagian belakang akan berisi sinopsis isi buku. Seperti pada cover depan, karakter ikon buku akan dihadirkan di cover belakang

6. Teknik *Pop-Up*

Buku *pop-up* menggunakan pergerakan tiga dimensi dengan Teknik *V-Folding* dan *Internal Stand*. Teknik *V-Folding* menggunakan lapisan kertas yang disusun secara berlapis di sepanjang lipatan dasar *pop-up*, gambar dapat berdiri saat buku dibuka. *Internal Stand* berbentuk persegi yang ditempatkan sejajar dengan lipatan *pop-up*.

2.3 Pra Produksi

Pembuatan sketsa Cover

Cover Packaging

Bagian depan menampilkan ilustrasi pondok batik dan berbagai karakter yang sedang terlibat dalam proses pembuatan batik serta suasana setelah selesai berbelanja. Bagian belakang berisi sinopsis, mendapatkan gambaran singkat tentang motif kawung secara keseluruhan.

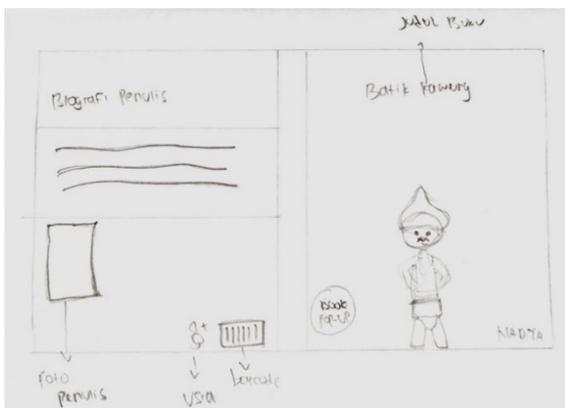


Gambar 6 Sketsa Cover *Packaging*

(Sumber: Pribadi, 2023)

Cover Buku

Pada bagian depan buku *pop-up* terdapat karakter-karakter yang mengenakan batik motif kawung akan memberikan daya tarik visual dan menggambarkan tema batik secara langsung. Sedangkan bagian belakang terdapat biografi penulis untuk memberikan informasi tambahan tentang diri penulis kepada audiens



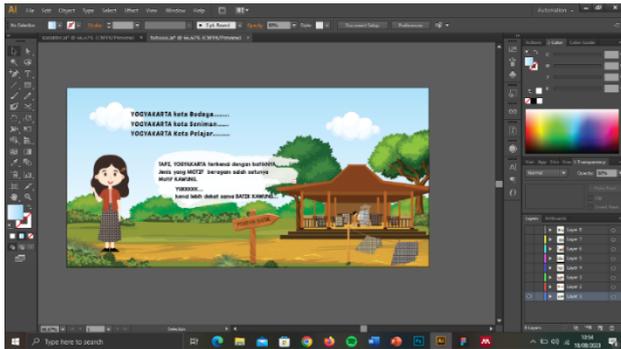
Gambar 7 Sketsa Cover Buku

(Sumber: Pribadi, 2023)

2.4 Produksi

Tahap produksi melibatkan serangkaian langkah dari rencana awal hingga tahap akhir. Pertama, setelah sketsa dibuat dalam pra-produksi, langkah berikutnya adalah mengubah sketsa tersebut menjadi ilustrasi digital dalam format *vector*. Proses ini

melibatkan pemberian warna, pemilihan *font*, serta pengaturan *layout* yang sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.



Gambar 8 Proses Produksi

(Sumber: Pribadi, 2023)

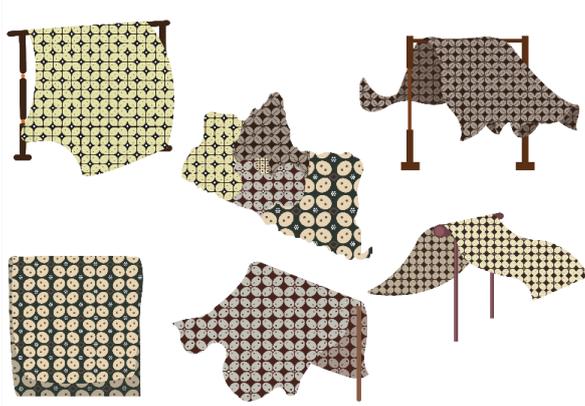
Tahap produksi melibatkan pembuatan desain karakter dan gambar *pop-up*. Karakter dibuat berdasarkan referensi yang sudah dikumpulkan. Karakter tersebut menggabungkan motif kawung dan ilustrasi manusia. Motif kawung diaplikasikan sebagai motif pakaian yang dikenakan oleh karakter manusia tersebut. Tujuannya adalah untuk menggambarkan konsep bahwa batik kawung dapat digunakan oleh semua orang, dengan berbagai model dan gaya yang berbeda. Karakter yang mengenakan motif kawung dalam berbagai gaya dan model menggambarkan bahwa batik tidak terbatas.



Gambar 9 Karakter

(Sumber: Pribadi, 2023)

Desain gambar *pop-up* dikumpulkan berdasarkan referensi dari kain batik langsung untuk dijadikan ilustrasi vector untuk memastikan bahwa gambar-gambar *pop-up* akan sesuai dengan keaslian motif kain batik yang sebenarnya.



Gambar 10 Gambar *Pop-Up*

(Sumber: Pribadi, 2023)

2.5 Pasca Produksi

Tahap penyelesaian akhir dari produksi melibatkan pencetakan buku. Setelah semua elemen desain telah diselesaikan dan diatur dengan baik buku akan dicetak. Sebelum tahap pencetakan dan menjadi buku, ada beberapa proses yang harus dilalui dalam panca produksi:

1. Proses Percetakan



Gambar 11 Proses Percetakan

(Sumber: Pribadi, 2023)

Menggunakan kertas *art carton* 260 gram pada setiap halaman. Kertas dengan ketebalan dan lapisan ini akan memberikan kesan yang kokoh dan menarik saat digunakan untuk membuat buku *pop-up*. Selain itu, ketebalan kertas ini juga mendukung penempelan dan pemasangan gambar *pop-up* dengan baik.

2. Proses Pemotongan

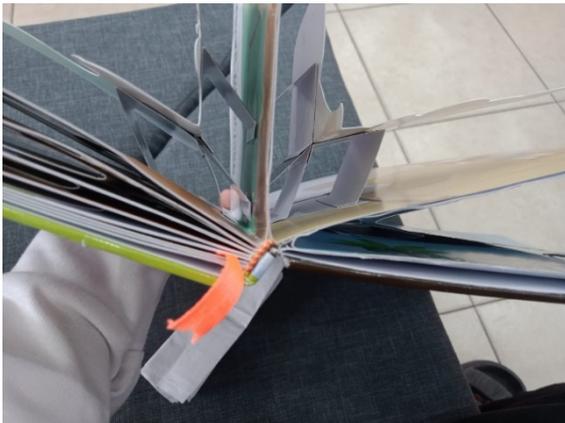


Gambar 12 Proses Pemotongan

(Sumber: Pribadi, 2023)

Setelah proses percetakan selesai, langkah pemotongan halaman dan gambar *pop-up*. Pemotongan halaman manual dengan *cutter*, sedangkan penggunaan mesin untuk gambar *pop-up* dapat membantu menangani bagian-bagian yang lebih sulit diakses dengan alat manual seperti gunting atau *cutter*.

3. Proses *Hardcover*



Gambar 13 Proses Hardcover

(Sumber: Pribadi, 2023)

Setelah halaman dan gambar *pop-up* menempel dengan posisi yang tepat, tahap berikutnya proses penjilidan atau penyambungan. Menggunakan lem untuk menghubungkan setiap halaman. Proses penjilidan secara manual dapat menghasilkan buku *pop-up* yang baik dan kuat.

3. Hasil karya

3.1 Media Utama



Gambar 14 Cover Buku *Pop-Up*

(Sumber: Pribadi, 2023)



Gambar 15 Halaman Buku *Pop-Up*

(Sumber: Pribadi, 2023)

3.2 Media Pendukung

1. Poster Perancangan



Gambar 16 Poster Perancangan

(Sumber: Pribadi, 2023)

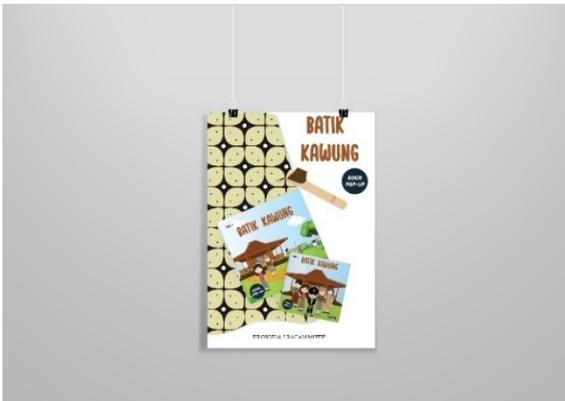
2. X Banner



Gambar 17 X Banner

(Sumber: Pribadi, 2023)

3. Poster A3



Gambar 18 Poster A3

(Sumber: Pribadi, 2023)

4. Brosur



Gambar 19 Brosur

(Sumber: Pribadi, 2023)

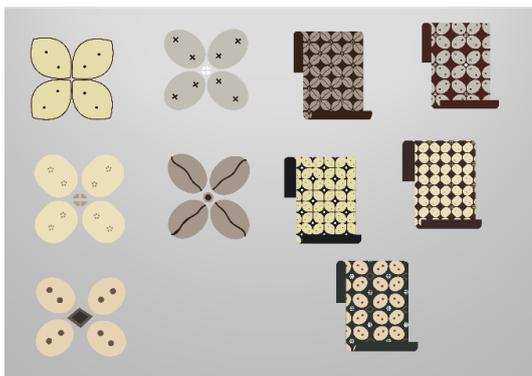
5. Mug



Gambar 20 Mug

(Sumber: Pribadi, 2023)

6. Stiker



Gambar 21 Stiker

(Sumber: Pribadi, 2023)

7. Notebook



Gambar 4. 1 Notebook

(Sumber: Pribadi, 2023)

8. Totebag



Gambar 22 Totebag

(Sumber: Pribadi, 2023)

9. T-shirt



Gambar 23 T-shirt

(Sumber: Pribadi, 2023)

10. *Standing*



Gambar 24 *Standing*

(Sumber: Pribadi, 2023)

Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari perancangan buku *pop-up* mengenai batik kawung sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dikawasan Tangerang. Upaya dalam membuat media pembelajaran untuk bahan ajar yang lebih menarik dengan perancangan buku *pop-up*, salah satu tujuannya adalah memberikan semangat belajar untuk anak-anak tentang budaya dengan konsep media pembelajaran baru.

Dengan menerapkan teknik dan metode *V-Folding*, *Internal Stand*, *Box and cylinder* memberikan kesan yang menyenangkan dan penasaran. Pengambilan karakter mengenakan berbagai jenis pakaian batik, baik yang modern maupun tradisional, dengan tujuan agar anak-anak dapat memahami berbagai penggunaan batik Penggunaan warna cerah dan mencolok akan menambah daya tarik visual pada ilustrasi. Dalam merancang *layout* dan jenis font untuk buku *pop-up* batik kawung yang ditujukan untuk anak-anak berusia 8-11 tahun, perlu memperhatikan gaya yang menarik dan mudah dibaca.

Pembuatan karya melibatkan beberapa tahapan yang meliputi pembuatan sketsa awal, pembuatan *vector*, *coloring* menggunakan *software adobe Illustrator* Setelah itu, karya akan diubah menjadi buku melalui serangkaian proses termasuk percetakan, pemotongan, dan proses *hardcover*. Penulis berharap buku *pop-up* dapat sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan batik kawung kepada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aheniwati. (2019). Pengaruh Internet Bagi Anak. *Pengaruh Internet Bagi Anak*, 6, 52–60.
- Caropeboka, R. M. (2017). *Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi* (A. A. C. (ed.)). Penerbit ANDI.
- D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 6(1), 129. <https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007>
- Dewantari, A. A., Belva, A., & Wicaksana, C. (2023). *Perancangan Buku Pop-up Satwa Endemik Indonesia*. XVI(1), 81–99.
- KAMA SEPTASINA. (2021). *PERANCANGAN POP UP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA PAUD DARUL ULUM KAUMAN*. <http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/432>
- Khoirotun, A., Fianto, A. Y. A., & Riqqoh, A. K. (2014). Perancangan buku pop-up museum Sangiran sebagai media pembelajaran tentang peninggalan sejarah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 134–141. <http://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/385>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*.
- Mukarom, Z. (2020). *TEORI-TEORI KOMUNIKASI* (A. I. Setiawan (ed.)). Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Na'am, muh fakhrihun. (2020). *Dasar Seni dan Desain* (A. Khanafi (ed.); cetakan 1). PENERBIT DEEPUBLISH.
- Nancy Larson Bluemel, R. H. T. (2012). *Pop-Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*.
- Nathalia, L. A. S. & K. (2018). *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* (I. Fibrianti (ed.); Cetakan ke). Penerbit Nuasa.
- Pagala, D. A. (2013). *Perancangan Buku Popup Interaktif Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengenalkan dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4 - 6 Tahun*.
- Patria, A. surya. (2016). *Tipografi 1*. UNESA Universitas Negeri Surabaya.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Penerapan* (E. Risanto (ed.)). Penerbit ANDI.
- Reza, V., Snapp, P., Dalam, E., Di, I. M. A., Socialization, A., Cadger, O. F., To, M., Cadger, S., Programpadang, R., Hukum, F., Hatta, U. B. U. B., Sipil, F. T., Hatta, U. B. U. B., Danilo Gomes de Arruda, Bustamam, N., Suryani, S., Nasution, M. S., Prayitno, B., Rois,

I., ... Rezekiana, L. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Bussiness Law binus*, 7(2), 33–48.
http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.pdf
<http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisatasyariah/>
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
<https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>