

BUKU *POP-UP* SEBAGAI MEDIA REFERENSI SISWA SEKOLAH DASAR MENGENAL SATWA TRMS SERULINGMAS BANJARNEGARA

Reza Winda Septiana¹, Achmad Sultoni², Yanuar Ikhsan Pamuji³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I. Panjaitan No. 128, Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah 53147, Purwokerto, Indonesia

e-mail: rezawnds@gmail.com¹, sultoni@ittelkom-pwt.ac.id², yanuar@ittelkom-pwt.ac.id³

Received : September, 2022

Accepted : November, 2022

Published : Desember, 2022

Abstract

Pop-up books can be an effective medium for introducing children to the environment, including introducing various types of animals. This is because children can learn by using interesting media. The purpose of this research is to use a pop-up book as a reference medium for elementary school (SD) students to get to know animals in the Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas (TRMS) Banjarnegara. In addition, this pop-up book is expected to become an alternative media as a form of promotion for TRMS Serulingmas. This research is a descriptive qualitative research where primary data is obtained from interviews, field notes, and other official documents. Secondary data was obtained from various literature relevant to the problem. The object of this research is the TRMS Serulingmas Banjarnegara. Data collection methods used in this study include observation, interviews, and documentation. The data analysis method used is SWOT analysis (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) to analyze the design of pop-up books as reference media for TRMS Serulingmas elementary school children as a tourist attraction. The results of the research produced a pop-up book design design about animals in the Serulingmas Banjarnegara Wildlife Recreation Park (TRMS). The pop-up book design style uses a simple cartoon vector design style so that children can easily recognize it, the colors of each page are different according to the animal theme and the animals mentioned on each page are specific animals such as: birds, deer, bears, lions, crocodiles and monkeys.

Keywords: TRMS Serulingmas, Pop-up Books, Children's reference media.

Abstrak

Buku *pop-up* dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan lingkungan kepada anak-anak, termasuk mengenalkan berbagai jenis satwa. Hal ini karena anak-anak dapat belajar dengan menggunakan media yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah buku *pop-up* sebagai media referensi jenjang siswa sekolah dasar (SD) mengenal satwa di Taman Rekreasi Margasatwa (TRMS) Serulingmas Banjarnegara. Selain itu, buku *pop-up* ini diharapkan menjadi salah satu media alternatif sebagai bentuk promosi TRMS Serulingmas. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif di mana data primer diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen resmi lainnya. Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan. Objek dari penelitian ini adalah TRMS Serulingmas Banjarnegara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, Threats) untuk menganalisis perancangan buku *pop-up* sebagai media referensi anak sekolah dasar TRMS Serulingmas sebagai objek wisata. Hasil penelitian berupa rancangan desain buku *pop-up* mengenal satwa di Taman Rekreasi Margasatwa (TRMS) Serulingmas Banjarnegara. Gaya desain buku *pop-up* menggunakan gaya desain vector kartun yang sederhana agar mudah dikenali oleh anak, warna setiap halaman yang berbeda sesuai dengan tema hewan. Hewan yang disebutkan di setiap halaman merupakan hewan secara spesifik seperti: burung, rusa, beruang, singa, buaya dan monyet.

Kata Kunci: TRMS Serulingmas, Buku *Pop-up*, Media referensi anak.

1. PENDAHULUAN

Objek wisata rekreasi merupakan salah satu tempat kegiatan berlibur menghabiskan waktu bersama keluarga, teman, saudara, bahkan menjadi kunjungan rekreasi bagi sekolah. Melakukan rekreasi dapat menjadi kebutuhan hidup manusia untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan selama melakukan aktivitas yang monoton seperti bekerja, sekolah, aktifitas rumah, dan sebagainya. Salah satu cara untuk menghadirkan suasana baru yaitu dengan cara berekreasi. Dengan berekreasi di tempat objek wisata diharapkan nantinya dapat memberikan hiburan diri, memperoleh inspirasi, mendapat pengalaman berwisata, mendapatkan edukasi dari wisata rekreasi, serta menumbuhkan semangat baru. Selain menjadi wisata rekreasi objek wisata juga dapat dijadikan sebagai tempat edukasi untuk keluarga, anak-anak, serta anak sekolah.

Wisata rekreasi sekaligus edukasi pengenalan satwa kepada anak sekolah menjadi salah satu objek wisata yang sering dikunjungi pelajar anak sekolah terutama sekolah dasar. Sehingga potensi yang diberikan Serulingmas sebagai wisata edukasi pengenalan satwa mendapat perhatian khusus bagi pihak sekolah untuk menjadikan objek wisata sebagai bahan ajaran pengenalan hewan dan satwa kepada siswa-siswi sekolah dasar.

TRMS Serulingmas Banjarnegara selain sebagai objek wisata taman rekreasi dan edukasi, juga menawarkan wisata unggulan. Yaitu objek wisata kebun binatang (*Zoo*) yang termasuk sebagai badan konservasi lingkungan dan satwa di daerah Banjarnegara. Serulingmas memiliki sekitar 46 jenis satwa dan 179 ekor satwa yang ditangkarkan, terbagi atas kelas aves, mamalia, dan reptil. Serta taman wisata tambahan lainnya seperti wahana bermain anak, kolam renang, dan wahana edukasi anak yang lain [1].

Proses belajar di area terbuka di tempat yang layak dan nyaman tentunya menjadi poin penting. Apalagi proses belajar disertai wisata edukasi yang memberikan semangat lebih kepada anak untuk mengenal hewan dan satwa secara langsung. Namun pengaruh pandemi menghambat proses pengenalan hewan dan satwa Serulingmas secara langsung. Hal ini mengakibatkan siswa sekolah dasar tidak dapat melakukan kegiatan wisata edukasi di Serulingmas.

Media buku yang cocok serta mudah dipelajari anak yaitu dengan penggunaan gambar yang menarik, warna-warni cerah, serta dengan sedikit penambahan kata agar tetap menjelaskan informasi pada buku. Buku yang sekarang mulai diperkenalkan sebagai media pembelajaran anak yang menarik adalah buku *pop-up* atau bisa disebut dengan buku 3 (tiga) dimensi. "*Pop-up*" dalam Bahasa Inggris berarti muncul sebuah kartu dan dapat timbul saat dibuka yang menampilkan gambar dalam bentuk 3 dimensi [2]. Dengan begitu media buku *pop-up* sebagai media referensi pengenalan satwa kepada anak sekolah dasar di era pandemi sebagai media buku yang efisien. Media buku *pop-up* mempermudah anak mengimajinasikan bentuk hewan dan satwa di TRMS Serulingmas Banjarnegara secara nyata melalui gambaran ilustrasi hewan ke dalam bentuk *pop-up* 3 (tiga) dimensi.

Dalam hal ini tujuan penulis merancang sebuah buku *pop-up* sebagai media referensi tingkat anak sekolah dasar guna memberikan informasi dan edukasi pengenalan hewan kepada anak melalui media buku *pop-up* yang bersifat komunikatif, interaktif, dan informatif. Media buku *pop-up* menjadi salah satu media alternatif atau media pengganti sebagai bentuk pengenalan dan promosi TRMS Serulingmas melalui media pembelajaran anak yang menarik. Tujuannya adalah perancangan buku *pop-up* ini dapat digunakan sebagai media referensi anak sekolah dasar (SD) untuk mengenal hewan di TRMS Serulingmas.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, penelitian berjudul *Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar* yang disusun oleh Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari, Universitas Negeri Jakarta, 2016. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh buku *pop-up* sebagai media pembelajaran siswa yang efektif, dapat menarik perhatian siswa, merangsang keingintahuan anak saat guru menjelaskan atau menceritakan tentang isi buku yang ditampilkan. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model

pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*). Penggunaan buku cerita sebagai media pembelajaran anak menjadi alat yang dapat merangsang bentuk-bentuk ekspresi dan emosi, menstimulasi daya ingat dan kreatifitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan menghafal [3].

Kedua, penelitian berjudul *Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar* yang disusun oleh Komang Eri Karisma, Gede Margunayasa, dan Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas Pendidikan Ganesha, 2020. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menunjukkan keefektifan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran siswa yang menunjukkan pada perkembangbiakan tumbuhan dan hewan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar memerlukan objek yang bersifat konkret dalam pembelajaran [4].

Terdapat persamaan antara dua penelitian di atas dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama perancangan desain buku *pop-up*. Perbedaan dua penelitian di atas dengan penelitian ini adalah objek penelitian yakni TRMS Serulingmas Banjarnegara. Koleksi satwa di TRMS Serulingmas tersebut sekaligus yang akan menjadi tema perancangan buku *pop-up* ini nantinya. Buku *pop-up* dalam perancangan ini menampilkan spesifikasi satwa meliputi: burung, rusa, beruang, singa, buaya dan monyet. Buku *pop-up* ini juga sebagai media referensi jenjang siswa sekolah dasar (SD) mengenal satwa, sekaligus sebagai sarana promosi di Taman Rekreasi Margasatwa (TRMS) Serulingmas Banjarnegara.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan secara mendalam tentang Buku Pop-Up sebagai media referensi anak sekolah dasar mengenal satwa TRMS Serulingmas Banjarnegara. Data primer berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah pengelola dan promosi TRMS Serulingmas yakni Bapak Sudaryo dan pengelola pengembangan Perpustakaan Daerah Banjarnegara mengenai buku *pop-up* yakni Bapak Arfin Ilham. Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan. Objek dari penelitian ini adalah TRMS Serulingmas Banjarnegara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunity, Threats*) untuk menganalisis perancangan buku *pop-up* sebagai media referensi anak sekolah dasar TRMS Serulingmas sebagai objek wisata.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Media buku sebagai media pembelajaran anak yang sering dijadikan sebagai media buku bacaan anak mempelajari ilmu pengetahuan, salah satunya pengenalan hewan. Dalam hal ini buku sebagai media interaktif, komunikatif serta menarik perhatian anak yaitu buku *pop-up* tiga dimensi. Pemilihan perancangan media buku *pop-up* diharapkan dapat membangun potensi visual anak, imajinasi anak dalam hal mengenal hewan dan dipandang praktis karna mudah dipelajari.

3.1.1 Target Audiens

Target audiens perancangan buku *pop-up* ini tertuju pada orang tua (ibu dan ayah) selaku kedua orang tua anak.

a. Geografis

Orang tua yang tinggal bersama anak mereka, memiliki ketercukupan hidup dalam segi finansial, berada dalam lingkup lingkungan perkotaan dan ketertarikan dalam mengenalkan anak untuk belajar menggunakan media buku.

b. Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 28 – 40

Ekonomi : Menengah

c. Psikologis

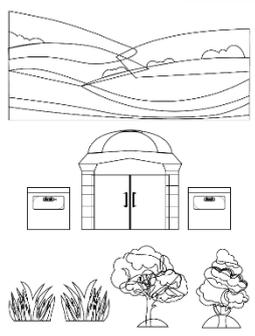
Orang tua yang memiliki wawasan luas dan sudah melalui pendidikan sekolah tinggi, tertarik dengan media edukasi untuk membimbing anak dalam belajar, dan dengan tingkat gaya hidup yang berkecukupan.

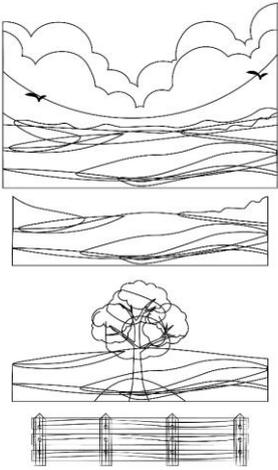
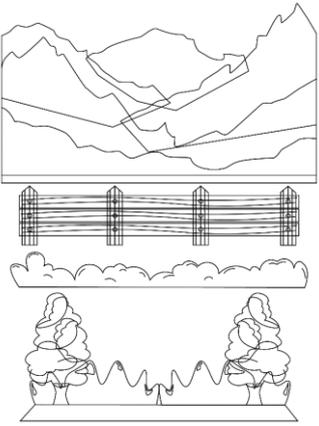
3.1.2 Format *Visual Book*

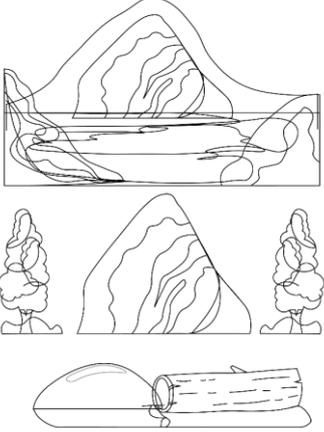
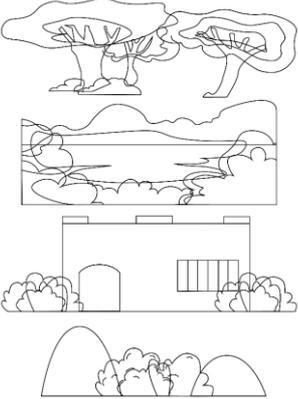
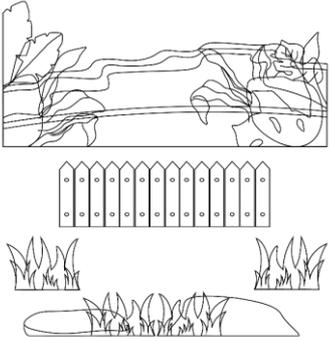
Format desain yang digunakan pada media buku yang dibuat berbentuk buku *pop-up* berukuran 20 x 20 cm berisi 9 (sembilan) halaman buku dengan 7 (tujuh) desain *pop-up*. Ilustrasi dan gambar *pop-up* dianggap dapat maksimal dengan jumlah halaman dan *copywriting* dirasa cukup untuk setiap halaman yang menjelaskan tema secara optimal. Gaya ilustrasi dengan konsep alam, hewan dan tumbuhan dalam perancangan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran anak mengenal satwa di TRMS Serulingmas Banjarnegara.

3.1.3 *Story Line*

Berikut *story line* dari keterangan isi, teks dan *asset visual* dari buku *pop-up*:

Halaman	Isi	Teks	Aset Visual
1	Halaman pembuka berisi denah objek wisata dan keterangan jenis satwa yang ada di Serulingmas.	Keterangan 40 jenis satwa yang ada di TRMS Serulingmas terdiri atas kelas aves, mamalia dan reptil.	Denah objek wisata TRMS Serulingmas Banjarnegara.
2	Gerbang pintu masuk TRMS Serulingmas.	Merupakan objek wisata kebun binatang (Zoo) yang memiliki sekitar 40 jenis satwa dengan jumlah 195 satwa yang ada. "Ayo!! Kita berkenalan dengan beberapa Hewan yang ada di TRMS Serulingmas Banjarnegara ini."	Pemandangan, gerbang pintu masuk, pepohonan dan logo Serulingmas. 

3	Taman burung	<p>BURUNG</p> <p>Adalah anggota kelompok hewan bertulang belakang yang memiliki bulu dan sayap. Jenis-jenis burungpun memiliki berbagai variasi di seluruh dunia.</p> <p>Nuri Kepala Gelap – Elang Paria – Julang Emas – Tekukur – Julang Sulawesi – Kakatua Jambul Kuning – Elang Ular Bido – Elang Laut Perut Putih – Elang Brontok Hitam – Elang Brontok Terang – Nuri Bayan. Berikut merupakan jenis spesies burung yang ada di Serulingmas, total 22 burung.</p>	<p>Pemandangan, 3 burung, pohon dan pagar kayu.</p> 
4	Taman rusa	<p>RUSA</p> <p>Adalah hewan mamalia, dengan ciri khasnya yang memiliki tanduk pada rusa jantan dan tidak bertanduk pada rusa betina. Habitat rusa hidup di hutan savanna dan padang rumput.</p> <p>Rusa Timor – Rusa Sambar – Rusa Bawean. Dua jenis spesies rusa yang ada di Serulingmas. Rusa merupakan hewan pemakan rumput. Terdapat 66 ekor rusa yang ada di Serulingmas Banjarnegara ini.</p>	<p>Pegunungan, pagar kayu, pepohonan dan 2 rusa (betina dan jantan).</p> 

5	Taman beruang	<p>BERUANG</p> <p>Beruang madu menjadi salah satu beruang yang merupakan jenis paling kecil dari 8 jenis beruang yang ada di dunia, Beruang madu merupakan hewan Omnivora.</p> <p>Beruang Madu, merupakan salah satu spesies beruang yang ada di Serulingmas. Habitatnya hidup di hutan primer, sekunder dan lahan pertanian di pulau Kalimantan, Sumatera, Cina selatan dan semenanjung Malaya.</p>	<p>Gua, pepohonan dan 2 beruang.</p> 
6	Taman singa	<p>SINGA</p> <p>Merupakan satu spesies hewan jenis kucing, singa hidup dengan berkelompok yang biasanya terdiri dari seekor jantan dan betina. Umur singa antara 5-20 tahun.</p> <p>Singa Afrika: Jenis singa yang ada di Serulingmas adalah Singa Afrika dengan jumlah 2 ekor singa betina dan singa jantan. Habitat aslinya hidup di padang rumput Afrika dan India. Singa merupakan hewan karnivora.</p>	<p>Pemandangan, kandang dan 2 singa.</p> 
7	Taman buaya	<p>BUAYA</p> <p>Merupakan reptil bertubuh besar yang hidup di air menghuni habitat perairan air tawar. Makanan utama buaya adalah hewan bertulang belakang yang merupakan hewan Karnivora.</p> <p>Buaya Muara – Buaya Senyulong – Buaya Irian. Tiga jenis spesies buaya yang ada di Serulingmas. Dengan</p>	<p>Sungai, pagar kayu, rumput dan 2 buaya.</p> 

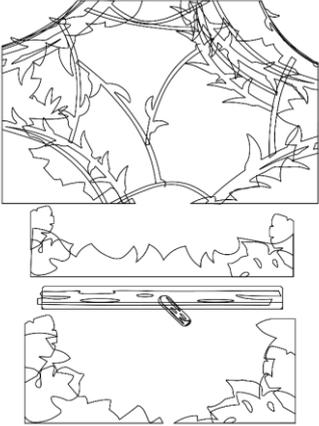
		jumlah total 4 buaya muara, 1 buaya Senyulong dan 1 buaya Irian.	
8	Taman monyet	<p>MONYET</p> <p>Monyet atau bisa disebut kera ini merupakan hewan reptil pemakan buah, dedaunan, bunga dan biji-bijian.</p> <p>Lutung Jawa – Owa Jawa – Uwo Ungko – Siamang – Beruk – Monyet Ekor Panjang – Orang Utan.</p> <p>Terdapat 7 jenis spesies kera yang ada di Serulingmas dengan total 31 hewan. Monyet termasuk hewan liar yang sering ditemukan dihutan-hutan.</p>	<p>Pemandangan hutan, kayu, rumput dan 2 monyet ekor panjang.</p> 
9	Halaman tambahan atau halaman akhir.	<p>“Sahabat satwa ingin lihat hewan-hewan yang disebutkan di buku tadi secara langsung? Yuk ke Taman Rekreasi Marga Satwa Serulingmas. Untuk lihat keseruan edukasi bersama hewan dan satwa yang ada di sana!”</p> <p>Keterangan penulis dan keterangan cetak.</p>	<p><i>Background</i> polos dan daun.</p>

Table 1 Story Line
[Sumber. Hasil Perancangan Penulis]

3.1.4 Tahapan Visual

Hewan menjadi gambar ilustrasi utama dalam perancangan buku *pop-up* ini. Gaya desain yang digunakan dalam buku *pop-up* adalah gaya kartun. Karena kartun memiliki bentuk-bentuk yang sesuai dengan karakter anak. Tampilan di dalam buku *pop-up* setiap halamannya menggunakan jenis *pop-up* 180°, yaitu *pop-up* yang ketika dibuka kertasnya secara keseluruhan dapat dilihat dari sisi buku akan muncul. Dalam pembuatan buku *pop-up* pengenalan hewan, menggunakan jenis *pop-up* tersebut karena proses pembuatan lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.

Tahapan visual yang dirancang yaitu melalui:

- Inking* adalah sketsa konsep dan ilustrasi menggunakan sketsa manual, setelah konsep yang dibuat cocok kemudian dipindah ke proses digital.
- Coloring* adalah proses mewarnai menggunakan teknik digital dengan penggunaan warna CMYK, dicocokkan dengan konsep setiap halaman buku *pop-up*.
- Printing* adalah proses pencetakan desain melalui tempat percetakan yang bagus dan cocok dijadikan tempat mencetak desain.

- d. *Cutting* adalah proses memotong desain yang sudah dicetak kemudian akan dikembangkan menjadi media *pop-up*.
- e. *Finishing* adalah penyusunan desain sehingga dapat disusun menjadi rangkaian buku *pop-up*.

3.1.5 Realisasi Visual

a. Sketsa

Sketsa adalah suatu gambar pendahuluan atau pra rancang yang masih kasar, ringan, dan sifatnya sementara yang digunakan sebagai dasar dalam membuat karya. Sketsa yang dibuat menggambarkan tema, konsep, satwa, dan gambaran lainnya dalam ruang hidup hewan. Proses sketsa pada konsep buku *pop-up* untuk mengetahui penggambaran yang pas dan cocok sebagai ilustrasi di dalam cerita buku *pop-up* dan untuk menentukan konsep ilustrasi serta hewan.

Berikut sketsa isi dari buku *pop-up* sebagai media referensi anak sekolah dasar mengenal satwa TRMS Serulingmas.

b. Visualisasi karakter hewan



Gambar 1 Visualisasi Karakter Hewan
[Sumber. Hasil Perancangan Penulis]

c. Palet Warna

Penggunaan warna pada perancangan buku *pop-up* ini menggunakan warna CMYK dan pengamplikian warna di setiap halaman *pop-up* yang berbeda disesuaikan dengan tema dan hewan. Hal ini bertujuan untuk terlihat menarik dan memberikan kesan berbeda di setiap halaman. Dengan perpaduan warna disesuaikan dengan tema perhalaman buku yaitu perpaduan warna: hijau, biru, oranye, dan coklat.

d. Font

Jenis *font* yang digunakan sebagai perancangan buku *pop-up* mengenal hewan TRMS Serulingmas. Menggunakan *font* yang menarik dan mudah dibaca oleh anak. *Font* ini ditempatkan pada *cover* buku, isi halaman buku untuk memuat informasi dan isi halaman buku *pop-up*. Berikut merupakan beberapa jenis *font* yang digunakan sebagai isi dari perancangan buku *pop-up*. Jenis *font* sebagai tipografi buku *pop-up* yaitu: Sheo font, Poppins, dan Souch serif variable.

3.2 Pembahasan Media

3.2.1 Penempatan Media

- a. Media utama : Buku *Pop-Up*
- b. Media Pendukung : Poster, Tiket, Paper bag dan Pin.
- c. Internet media : Promosi melalui website TRMS Serulingmas, media sosial Instagram dan Facebook.
- d. *Below the line* : *Event* daerah, *event* sekolah dan *event* Serulingmas.

3.2.2 Strategi Media

Penjadwalan strategi mendesain dan proses produksi perancangan buku *pop-up*, sebagai berikut.

No.	Penjadwalan	Tempat	Waktu
1.	Sketsa desain	Banjarnegara	Bulan 5
2.	Vector desain digital	Banjarnegara	Bulan 6
3.	Finishing desain	Banjarnegara	Bulan 6
4.	Pencetakan desain	Purwokerto	Bulan 6-7
5.	<i>Cutting</i> desain <i>pop-up</i>	Purwokerto	Bulan 7
6.	Proses desain buku <i>pop-up</i>	Purwokerto	Bulan 7
7.	Final desain buku <i>pop-up</i>	Purwokerto	Bulan 7

Tabel 1: Tabel penjadwalan strategi desain
[Sumber: Hasil olahan penulis]

3.3 Visualisasi Media Utama Buku *Pop-Up*

3.3.1 Cover Depan



Gambar 2. Cover depan dan samping
[Sumber. Hasil perancangan penulis]

Media	: <i>Hardcover</i>
Ukuran	: 20 x 20 cm
Format Desain	: <i>Potrait</i>
Ilustrasi	: <i>Animal Pop-Up Book</i> Mengenal Hewan Serulingmas.
Tipografi	: Sheo font, Poppins, Souch Serif Variabel dan Times New Roman.
Software	: <i>Adobe Illustrator</i>

3.3.2 Cover Belakang



Gambar 3. Cover belakang
[Sumber. Hasil perancangan penulis]

3.3.3 Isi halaman buku denah



Gambar 4. Halaman 1 buku
[Sumber. Hasil perancangan penulis]

- a. Media : Ivory 230 gsm
- b. Ukuran : 20 x 40 cm
- c. Format Desain : Potrait
- d. Ilustrasi : Halaman 1 denah Serulingmas dan jumlah satwa.
- e. Tipografi : Poppins, Sheo Font dan Surch Serif Variabel.
- f. Software : Adobe Illustrator

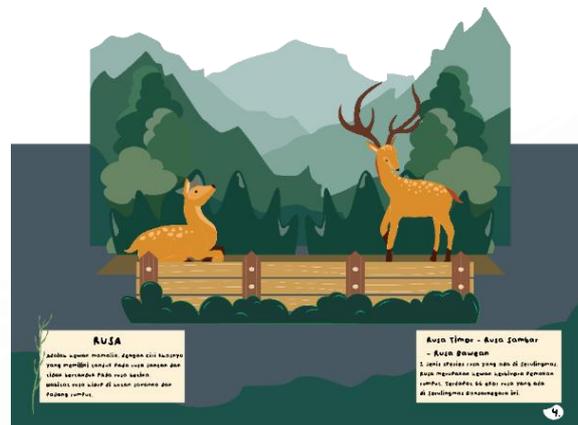
3.3.4 Isi halaman buku pop-Up



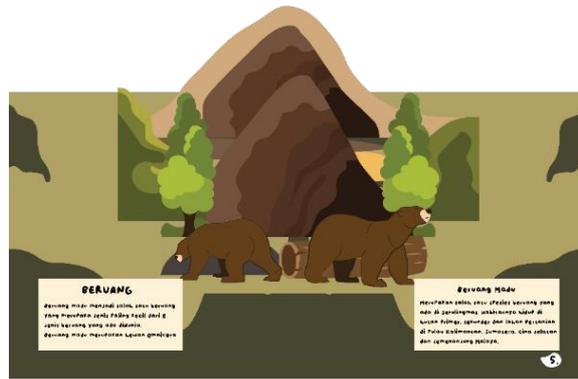
Gambar 6 Halaman 2 buku *pop-up*
 [Sumber. Hasil perancangan penulis]



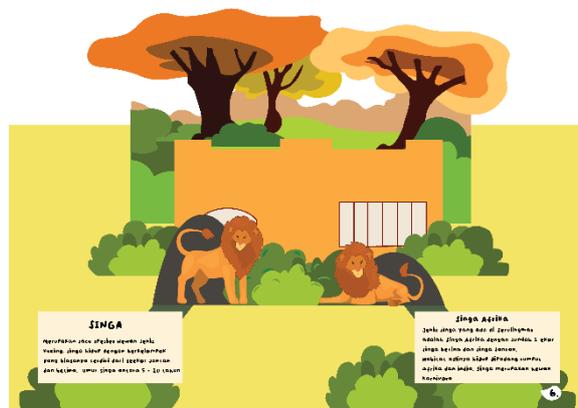
Gambar 5 Halaman 3 buku *pop-up*
 [Sumber. Hasil perancangan penulis]



Gambar 7 Halaman 4 buku *pop-up*
 [Sumber. Hasil perancangan penulis]



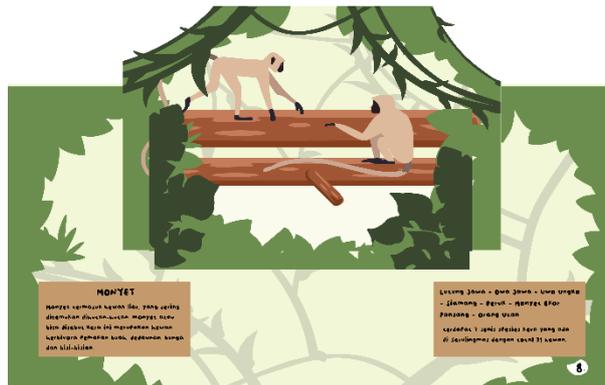
Gambar 8 Halaman 5 buku *pop-up*
[Sumber. Hasil perancangan penulis]



Gambar 9 Halaman 6 buku *pop-up*
[Sumber. Hasil perancangan penulis]



Gambar 10 Halaman 7 buku *pop-up*
[Sumber. Hasil perancangan penulis]



Gambar 11 Halaman 8 buku *pop-up*
[Sumber. Hasil Perancangan Penulis]



Gambar 12 Halaman 9 buku *pop-up*
[Sumber. Hasil Perancangan Penulis]

- a. Media : Ivory 230 gsm
- b. Ukuran : background 20 x 40 cm
- c. Format Desain : Landscape Horizontal
- e. Tipografi : Sheo Font dan Poppins.
- f. Software : Adobe Illustrator

4. KESIMPULAN

Perancangan ini menghasilkan rancangan desain buku *pop-up* yang bertujuan sebagai media buku referensi anak sekolah dasar tentang pengenalan hewan dengan judul “Buku *Pop-Up* sebagai Media Referensi Anak Sekolah Dasar Mengenal Satwa TRMS Serulingmas”. Buku *pop-up* ini menjadi media promosi bagi objek wisata TRMS Serulingmas Banjarnegara. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali objek wisata dengan bentuk hewan yang ada di TRMS Serulingmas untuk menjadi bahan referensi anak melalui media interaktif yaitu buku *pop-up*. Menjadi media untuk menarik perhatian anak setelah membaca buku kemudian anak tertarik untuk berkunjung langsung ke objek wisata. Gaya desain buku *pop-up* menggunakan gaya desain vector kartun yang sederhana agar mudah dikenali oleh anak. Penggunaan warna setiap halaman yang berbeda sesuai dengan tema hewan. Hewan yang disebutkan di setiap halaman merupakan hewan secara spesifik seperti: burung, rusa, beruang, singa, buaya dan monyet. Hewan berikut merupakan jenis hewan yang ada di TRMS Serulingmas yang sering dikenali oleh anak. Buku *pop-up* menampilkan informasi yang berbeda di setiap halaman sesuai dengan

tema dan hewan yang ditampilkan. Saat setiap halaman dibuka akan muncul karakter atau gambar kartu seperti 3D merupakan salah satu tujuan dari perancangan buku *pop-up*.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis sampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu kelancaran proses penelitian ini. Kepada Tim Pengelola dan Manajemen TRMS Serulingmas Banjarnegara yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk memperoleh data-data. Kepada Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) IT Telkom Purwokerto, tempat penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan. Kepada Bapak Achmad Sultoni, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing dan Bapak Yanuar Ikhsan Pamuji, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukkan dalam menyusun penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memantik para peneliti lain untuk mengembangkan topik penelitian dengan perspektif lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Serulingmas, "Serulingmas Zoo," *serulingmas.com*, 2022. <https://serulingmas.com/> (accessed Jan. 18, 2022).
- [2] R. N. F. Ika Lestari, "Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar," *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 30, no. 1, p. 21, 2016, doi: 10.21009/pip.301.3.
- [3] Gamal Thambroni, "Metode Penelitian Deskriptif: Pengertian, Langkah & Macam - serupa.id," Feb. 11, 2021. <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif/> (accessed Jan. 19, 2022).
- [4] M. Prawiro, "Pengertian SKETSA adalah: Fungsi, Jenis, Unsur, dan Contoh Sketsa," Oct. 18, 2019. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-sketsa.html> (accessed Feb. 07, 2022).
- [5] Bandung Kiwari, "Mengenal Pop Up, Buku Tiga Dimensi yang Unik dan Banyak Dicari | kumparan.com," Jul. 04, 2018. <https://kumparan.com/bandungkiwari/mengenal-pop-up-buku-tiga-dimensi-yang-unik-dan-banyak-dicari-27431110790538368/2> (accessed Jan. 19, 2022).
- [6] Visit Banjarnegara, "Yuk! Berwisata Ke Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo | Visit Banjarnegara," Sep. 15, 2020. <https://visit.banjarnegarakab.go.id/yuk-berwisata-ke-serulingmas-banjarnegara-interactive-zoo/> (accessed Jan. 19, 2022).
- [7] R. Setyanigrum, "Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi," no. 2016, pp. 2016–2020, 2020.
- [8] I. M. Aditya Dharma, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–63, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i1.17321.
- [9] T. A. S. Prasida, "Perancangan Buku Pop up Cerita Bergambar ' Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani ' Untuk Anak Usia 7-8 Tahun Artikel Ilmiah," no. 692011042, 2018.
- [10] R. A. R. Sari and M. Martadi, "... Ilustrasi 'Yuk Mengenal Satwa Langka Di Taman Nasional Baluran' Bergaya Semi Abstract Art Sebagai Media Edukasi Untuk Anak 6 ...," *BARIK J. S1 Desain ...*, vol. 1, no. 1, pp. 152–168, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35679>.
- [3] R. N. F. Ika Lestari, "Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar," *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 30, no. 1, p. 21, 2016, doi: 10.21009/pip.301.3.
- [4] I. K. Eri Karisma, I. G. Margunayasa, and P. A. T. Prasasti, "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i2.24458.