

# PERANCANGAN BUKU CERITA *POP-UP* PETUALANGAN LENTERA KUNANG-KUNANG

**Elizabeth Jessica Sentani**

**Abstract:** *This research enables the design of a pop-up storybook about cooperating while learning and about social skills. This pop-up storybook is made to remind the importance of cooperation for children age 4-6. The research is made because of the decline in cooperation among children which is the result of lack of social interaction, development in technology, and parenting issues. The research covers data collected about children age 4-6, interviews with child psychologists, literature study, dan direct observation. Data results were then processed to build story, visual, and paper engineering techniques.*

**Keywords:** *storybook, pop-up, social skills, cooperation, children*

## **Pendahuluan**

Pada perkembangan anak usia empat sampai enam tahun, anak harusnya mulai belajar untuk melakukan kontak sosial dengan orang lain, sehingga pada usia selanjutnya, anak dapat mengembangkan kerjasama dan persahabatan. Fenomena yang terjadi saat ini, berdasarkan observasi, banyak anak yang masih egois, sehingga tidak mengembangkan konsep kerjasama atau pola sosial yang baik. Anak pada usia empat sampai enam tahun harusnya didorong untuk belajar melakukan interaksi yang membuat mereka mengerti dan belajar akan kerjasama dan pola sosial lainnya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini, berdasarkan wawancara via email dengan Adib Setiawan seorang psikolog anak dan pendidikan, yang diterima pada tanggal 8 September 2013, pukul 17.45, misalnya kebebasan anak untuk bermain *video game* yang mengandung unsur kekerasan, budaya kerjasama yang kurang di lingkungannya, anak tunggal, tidak memiliki teman, ataupun jarang bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya. Pengaruh dari keluarga, misal orang tua yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti televisi, komputer, akses internet, dan gadget lainnya tanpa adanya kontrol atas waktu atau konten dari fasilitas tersebut. Saat mereka sedang berada di

Elizabeth Jessica Sentani adalah Staf Pengajar pada  
Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : [jessica@umn.ac.id](mailto:jessica@umn.ac.id)

luar rumah, berdasarkan observasi secara langsung, banyak diantaranya malah membawa *gadget* seperti *tablet pc*, *playstation portable*, atau *handphone* dan sibuk bermain dengan *gadget* masing-masing dibandingkan berinteraksi dengan anak lainnya. Hal ini dapat memicu egoisme pada usia selanjutnya karena, menurut Hurlock (1980:127) memang secara alamiah, anak cenderung bersifat egosentris pada awal masa anak-anak, yang kemudian secara perlahan menghilang saat anak mulai sering bermain dengan teman sebayanya karena meningkatnya minat terhadap teman dan aktivitas.

Permasalahan ini membuat penulis ingin menyampaikan mengenai pola perilaku sosial yang harusnya dilakukan oleh anak-anak. Beberapa pola perilaku sosial anak menurut Hurlock, E.B. adalah kerjasama, meniru orang yang dikagumi, persaingan secara positif, simpati, empati, dukungan sosial dari dan kepada teman sebaya, berbagi, dan perilaku akrab (Hurlock, 1980:118). Kerjasama sendiri, menurut Raatma, L (Raatma & Murphy, 2000:5) berarti bekerja dengan orang lain di dalam pekerjaan biasa. Orang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Penulis mencoba mengantarkan masalah ini dengan cara membuat sebuah buku cerita *pop-up* dengan judul *Petualangan Lentera Kunang-kunang* yang mengutamakan interaksi dan kerjasama fisik anak dengan sasaran usia empat hingga enam tahun. Buku *pop-up* dipilih karena pada usia empat sampai enam tahun, anak lebih

memilih buku dengan kegiatan bermain yang bersifat membangun, dengan gambar yang bisa digerakkan, membentuk bentuk yang unik, atau memiliki efek yang menarik. (Muktiono, 2003:65) Media yang dibentuk dengan cara *paper engineering* ini membutuhkan partisipasi langsung dari pembaca. Avella, N. juga menuliskan bahwa sebuah desain yang melibatkan pembaca akan lebih diingat dan informasinya dapat dicerna dengan mudah dibanding hanya melihat di kertas datar. (Avella, 2009:7).

Penelitian dan perancangan buku *pop-up* ini dilakukan untuk menanamkan nilai kerjasama melalui buku cerita *pop-up* yang mengutamakan interaksi fisik diantara anak-anak. Interaksi ditekankan di dalam perancangan buku ini karena pada tahap bermain kooperatif diawali dengan kontak sosial yang meningkat sehingga anak menjadi anggota sebuah kelompok yang akhirnya melakukan kerjasama. Buku ini berusaha membangun situasi dimana anak dapat melakukan interaksi secara menyenangkan, tidak terpaksa, dan sesuai dengan kegemaran serta kelompok usia mereka.

### **Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian dan perancangan buku cerita *pop-up* *Petualangan Lentera Kunang-kunang* ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap yang dilakukan adalah observasi, wawancara, survey, studi *existing*, dan evaluasi terhadap karya melalui observasi kepada anak usia 4-6 tahun terhadap karya yang sudah jadi.

## Hasil Penelitian

Penelitian dalam pembuatan sebuah buku cerita *pop-up* yang mengajarkan kerjasama pada anak dilakukan untuk menemukan data preferensi visual, preferensi karakter, materi cerita, dan reaksi langsung anak terhadap obyek berupa buku *pop-up*. Penelitian terdiri atas dua jenis yaitu penelitian terhadap pengguna dan penelitian studi *existing*. Penelitian pengguna dilakukan kepada anak usia empat sampai enam tahun dan ahli perkembangan anak. dilakukan dengan metode observasi, survei, studi *existing*, dan wawancara. Penelitian studi *existing* dilakukan dengan cara memperhatikan literatur, *film*, dan permainan yang ditujukan pada anak pra sekolah.

Kegiatan penelitian yang dilakukan penulis antara lain, wawancara ahli digunakan untuk melihat dari pandangan psikologi perkembangan anak mengenai materi yang cocok untuk anak usia empat sampai enam tahun. Studi *existing* bertujuan melihat berbagai buku di pasaran yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun. Survei dan observasi pada anak dilakukan untuk melihat situasi langsung, preferensi visual dan pemilihan karakter.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menarik kesimpulan dari sisi psikologis bahwa, rumusan masalah penulis mengenai kurangnya kerjasama dikarenakan kurangnya interaksi pada anak banyak diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Teknologi ini mendorong anak untuk lebih egosentris (berada di dunianya sendiri) dan tidak ber-

interaksi dengan orang lain di sekitarnya. Anak-anak lebih dapat berinteraksi pada media yang lebih tradisional seperti buku, sistem *pop-up* buku juga mendorong mereka untuk lebih berinteraksi, memegang, mencari, dan belajar bekerja sama.

Pada studi *existing*, penulis melihat berbagai macam jenis visual pada buku anak usia 4-6 tahun. Gaya dan warna tidak hanya terbatas pada *vector* dan warna-warna blok atau *digital painting*, namun juga *watercolor*, *pencil color*, *crayon*, bahkan *collage*. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa gaya dan pewarnaan sendiri merupakan satu hal yang dapat penulis eksplorasi sendiri dengan batasan hasil penelitian visual yang penulis dapatkan.

## Pembahasan

Masalah yang diangkat adalah kerjasama dan interaksi pada anak yang semakin berkurang. Penulis melakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian, ditemukan alasan-alasan seperti perkembangan teknologi dan pengaruh pola asuh. Hasil penelitian ini mengarahkan penulis untuk merancang sebuah media yang dapat mendorong interaksi sehingga anak dapat belajar bekerja sama.

Hasil penelitian kemudian mengarahkan penulis ke pemilihan media. Media dipilih adalah buku cerita *pop-up*, karena sifatnya sebagai buku sekaligus sebagai sebuah media interaktif tradisional. Observasi penulis juga membuktikan bahwa media ini dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan interaksi.

Buku cerita *pop-up* ini mengangkat cerita sehari-hari yang dicampur dengan elemen fantasi dengan dua orang tokoh utama yaitu Adi dan Rena. Mereka dipilih karena penulis ingin mewakili kedua gender, selain itu agar menjadi contoh persahabatan dan interaksi. Karakter lain yaitu Akasia, dan laba-laba. Adi dan Rena mengajak pembaca untuk ikut bertualang mencari lentera kunang-kunang bersama mereka dan Akasia.

Materi dari buku *pop-up* ini penulis susun sehingga anak dapat melakukan interaksi langsung dengan teman, saudara, atau orang tua dalam proses membaca. Inti dari buku ini adalah interaksi dan saling terlibat dalam aktivitas. Anak diajak untuk melakukan sesuatu dengan orang lain sambil belajar membaca dan bekerja sama.

### **Karakteristik**

Karakter di dalam Petualangan Lentera Kunang-kunang dibentuk dengan kemiripan terhadap anak usia 4-6 tahun. Karakteristik dalam buku cerita fiksi anak seperti dijabarkan oleh Davies (2010:136-137) yaitu:

- a. Kemungkinan besar memiliki tokoh utama anak-anak, makhluk fantasi, mainan, atau binatang. Tokoh-tokoh ini memiliki kualitas kekanak-kanakan dan diadaptasikan pada situasi berada di bawah sosok yang lebih berkuasa, lebih besar, atau lebih tua.
- b. Karakter utama fiksi anak-anak selalu menang dari karakter yang lebih kuat yang menjadi masalah dalam cerita

- c. Karakter utama selalu menang karena memegang moral yang teguh. Karakter dewasa yang terdapat dalam cerita bukan merupakan pahlawannya. Seringkali karakter dewasa ini salah mengerti akan apa yang terjadi.

Karakter juga memasukkan pola emosi yang umumnya terjadi pada masa kanak-kanak awal (Hurlock, 1980:116) yaitu

- a. Amarah. Umumnya, amarah pada anak terjadi karena pertengkaran mengenai permainan, keinginan, dan masalah dengan anak lain. Anak mengungkapkan rasa marah dengan cara menangis, berteriak, menggeretak, menendang, melompat, atau memukul
- b. Takut. Biasanya disebabkan oleh pengalaman tidak menyenangkan atau pengaruh media seperti cerita, televisi, radio, atau film. Reaksi yang umum adalah panik, lari, menghindar, bersembunyi, atau menangis.
- c. Cemburu. Rasa cemburu pada anak biasanya disebabkan karena perasaan bahwa minat dan perhatian orang tua beralih pada orang lain dalam keluarga. Reaksi yang umum adalah mengompol, berpura-pura sakit, atau kenakalan untuk menarik perhatian.
- d. Ingin Tahu. Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, tubuhnya, atau orang lain. Reaksi yang umum adalah kegiatan sensomotorik seperti memegang dan bertanya.
- e. Iri Hati. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan atau benda milik orang lain, reaksi umum adalah mengeluh, keingi-

nan untuk memiliki barang seperti milik orang lain, atau mengambil barang milik orang lain.

- f. Gembira. Perasaan gembira pada anak disebabkan oleh perasaan sehat, situasi yang tidak layak, bunyi yang tiba-tiba atau tidak diharapkan, bencana ringan, berbohong, dan berhasil melakukan hal yang dianggap sulit. Reaksi yang umum adalah tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, melompat, atau memeluk.
- g. Sedih. Anak akan merasa sedih apabila kehilangan sesuatu yang disukai. Reaksi umum adalah menangis atau tidak lagi ingin melakukan kegiatan sehari-harinya, misalnya makan.
- h. Kasih sayang. Anak mulai belajar untuk menyayangi orang lain, binatang, atau benda. Reaksinya terhadap benda atau orang yang disayangi dilakukan secara fisik, misal dengan memeluk, menepuk, atau mencium.

Karakter dalam buku ini juga disesuaikan dengan target pasar yaitu anak laki-laki dan perempuan perkotaan.

#### 1) Adi

Adi adalah karakter anak laki-laki di dalam cerita ini. Adi memiliki sifat yang ingin tahu, ceria, cerdas dan penolong. Warna yang digunakan di dalam pembuatan karakter Adi adalah warna triadic, dimana warna ini menghasilkan efek cerah. Rambut berwarna biru (dingin) melambangkan kepercayaan, baju berwarna merah-kuning melambangkan aktif-ceria.

#### 2) Rena

Rena adalah karakter anak perempuan

dalam kisah ini. Rena memiliki sifat ingin tahu, penolong, dan menyukai alam. Warna yang digunakan adalah warna triadic yang sama dengan Adi, namun merupakan varian warna turunan. Warna rambut merupakan turunan dari warna merah melambangkan feminim. Karakter Rena menyukai berkebun, sehingga memakai sarung tangan dan sepatu *boots* untuk berkebun.

#### 3) Akasia

Akasia adalah gambaran karakter fantasi dalam kisah ini. Sifatnya pemimpin, mempercayai orang lain, dan memegang pendiriannya. Karakter Akasia merupakan karakter yang menyatu dengan alam, sehingga digunakan warna analog dari hijau dan kuning. Warna kuning yang dominan membuat Akasia terlihat lebih bersahabat dan aktif. Kostum Akasia dibuat menjadi seperti baju pada film dengan tema abad Pertengahan untuk mengemphasis keberadaan Akasia sebagai karakter dari dunia lain, selain bentuk karakternya yang seperti kelinci.

Karakter emosi yang ditonjolkan dalam Adi, Rena, dan Akasia adalah emosi 'gembira', 'ingin tahu', dan 'kasih sayang'. Adi dan Rena juga ditunjukkan sebagai *role model* bagi anak-anak. Adi dan Rena digambarkan sebagai tetangga satu lingkungan yang sering bermain bersama di luar rumah, aktif bergerak, dan menemui banyak hal menyenangkan di luar rumah.

#### 4) Laba-laba

Laba-laba adalah karakter antagonis dalam kisah ini. Laba-laba bersifat penyendiri.



Gambar 1. Skema warna karakter Adi, Rena, Akasia dan Laba-laba

Sebelum bertemu Adi, Rena, dan Akasia, laba-laba tidak menggunakan kostum. Warna tubuh laba-laba adalah coklat tua, sedikit berbeda dari palet warna, hal ini dikarenakan Laba-laba adalah karakter antagonis. Karakter emosi yang ditonjolkan pada Laba-laba adalah 'amarah', 'takut', 'cemburu', 'sedih', dan 'iri hati'.

### Lingkungan

Lingkungan yang diambil dalam kisah ini adalah alam dengan tanaman di sekitarnya. Rumah Kaca dipilih karena kedekatannya dengan, tidak memiliki medan yang

terlalu berbahaya untuk anak, masih dapat ditemukan di lingkungan dalam kota.

### Pop-up

Cover dan Backcover menggambarkan saling tolong menolong dan kerjasama.

#### 1) Perkenalan

Halaman petunjuk penggunaan dan perkenalan awal Adi dan Rena. Halaman kiri merupakan halaman 'kepada pendamping' yang menjelaskan aturan main.

#### 2) Labirin

Labirin menuju Rumah Rena dan Rumah Kaca yang dikerjakan bersama. Anak diajak

untuk awalnya memegang Adi dan Rena kemudian mencari jalan menuju Rumah Rena

3) Kebingungan

Adi dan Rena menemukan bahwa seluruh bunga menghilang, kemudian menolong Akasia yang kesulitan. Anak diajak untuk berempati dan mau menolong. Mereka juga diajak untuk ingin tahu, mengapa bunga-bunga menghilang?

4) Mengecil

Pertama kalinya Adi dan Rena mengecil, mereka kagum akan lingkungan sekitar mereka. Akasia pertama kali menjelaskan pokok permasalahan

5) Jembatan Putus

Jembatan putus ini dapat diperbaiki dengan cara ditarik bersama. Anak diajak untuk bekerja sama memperbaiki jembatan. Hal ini mendorong interaksi dan kerjasama.

6) Dimana Laba-laba?

Anak diajak untuk mencari dimana lentera dan laba-laba berada. Nilai yang ingin dibangun yaitu rasa ingin tahu, kerjasama, dan empati mengenai keadaan laba-laba.

7) Pilih Bajunya

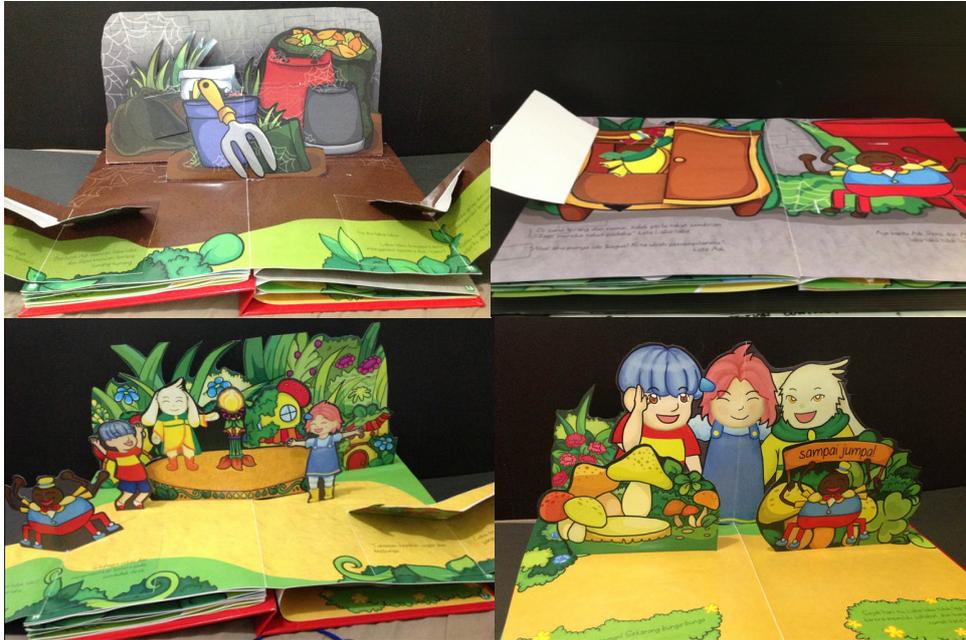
Anak diajak untuk mendandani Laba-laba bersama-sama agar warga desa tidak takut padanya. Nilai yang ingin dibangun yaitu kerjasama memilih baju untuk dipadupadankan dan eksplorasi.

8) Kembali ke Desa

Adi, Rena, Akasia, dan Laba-laba kembali ke desa, mengembalikan lentera pada tempatnya, hal ini membuat bunga-bunga kembali bermekaran. Anak diajak ikut bergembira dan mencari bunga-bunga di balik daun. Nilai yang ingin dibangun yaitu rasa ingin tahu, berbagi kegembiraan, dan keberhasilan karena bekerja sama.



Gambar 2. Hasil akhir buku *pop-up* cerita Petualangan Lentera Kunang-kunang



Gambar 3. Hasil akhir buku *pop-up* cerita Petualangan Lentera Kunang-kunang

#### 9) Sampai Jumpa!

Merupakan halaman terakhir dari isi buku ini. Adi, Rena, Akasia, dan Laba-laba mengucapkan sampai jumpa dan menunggu petualangan selanjutnya. Nilai yang ingin dibangun yaitu kegembiraan, persahabatan, dan keberhasilan karena kerjasama.

### Kesimpulan

Penulis telah melakukan penelitian, observasi, dan pembuatan karya dengan rumusan masalah “Bagaimana perancangan media buku cerita *pop-up* untuk kerjasama bagi anak usia empat sampai enam tahun?”. Berdasarkan rumusan ini penulis mencari kecenderungan bacaan anak usia empat hingga enam tahun, melakukan wawancara kepada psikolog anak tentang kebiasaan, masalah yang dihadapi, dan pendidikan. Penulis juga melakukan observasi secara

langsung dan survei terhadap anak usia empat hingga enam tahun untuk melihat reaksi mereka terhadap buku cerita dan media lainnya.

Kegiatan penelitian yang penulis lakukan membawa penulis pada pembuatan karya buku cerita *pop-up* yang dimaksudkan untuk menstimulasi interaksi pada anak usia empat hingga enam tahun. Cerita dan visual penulis dasarkan pada hasil penelitian baik secara langsung maupun pustaka. Visual dibuat berdasarkan hasil survei dan studi existing pada *film* dan buku anak-anak yang beredar sementara warna didasarkan pada hasil survei yang penulis lakukan.

Pembuatan karya diawali dengan perancangan cerita berdasarkan ide dan batasan-batasan berupa usia, kosakata, dan kemampuan anak dalam menyerap cerita. Cerita selanjutnya diubah dalam

bentuk visual sketsa keadaan tiap halaman dalam bentuk dua dimensi. Sketsa keadaan ini kemudian di-*scan* dan diwarnai agar membangun suasana yang akan dibuat bentuk *pop-up*-nya. Potongan *pop-up* dibuat dan dicocokkan satu sama lain sehingga dapat membangun mekanisme yang baik tiap halamannya.

Tiap halaman dari buku cerita *pop-up* Petualangan Lentera Kunang-kunang ini dimaksudkan agar anak melakukan interaksi satu sama lain. Moral yang diangkat adalah bagaimana mereka saling membantu untuk mencapai tujuan akhir. Interaksi yang dilakukan di dalam pembacaan buku ini diharapkan berkembang ke pesan moral yang penulis sampaikan.

### **Saran**

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang sebuah buku cerita *pop-up* berdasarkan sebuah fenomena sosial untuk

- 1) Observasi langsung kepada anak, melihat reaksi mereka terhadap mekanisme *pop-up*, kekuatan dan kelemahan media *pop-up*.
- 2) Studi *existing* pada karya yang sudah beredar di pasaran, untuk melihat kecenderungan visual dan cerita yang sedang menjadi *trend*.
- 3) Membuat banyak *dummy* dan percobaan, karena hal ini melatih penulis dan membuat penulis dapat menemukan inovasi-inovasi.
- 4) Latihan menggambar latar atau karakter yang dibuat dalam cerita, walau-

pun hanya sekedar coretan, karena hal ini membantu kelancaran menggambar nantinya.

### **Referensi**

- Davies, M. M. (2010). *Children, Media, and Culture*. Berkshire: McGraw-Hill.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Raatma, L., & Murphy, M. M. (2000). *Cooperation*. Mankato, Minnesota: Capstone
- Avella, N. (2009). *Paper Engineering: 3-D Design Techniques for a 2-D Material*. Switzerland: RotoVision SA.