

ABSTRACT

Sidoarjo is one of the districts in East Java that is rich in culture and historical heritage, such as temples. A temple is a building that was used as a shrine by the Indonesian people during the Hindu-Buddhist kingdom as a medium for worshiping kings or gods. The existence of these temples is evidence of the history that carries life in the Sidoarjo region. But unfortunately, the situation of Sidoarjo, which is rich in cultural heritage, seems to be invisible and unknown, especially the next generation of the nation. Many Sidoarjo children do not know the whole existence of the temples in Sidoarjo. In addition, children's lack of interest in learning about Natural and Social Sciences (IPAS) makes them increasingly indifferent to the state of nature and culture itself.

The educational means of solving the problems that occur is through the design of pop-up illustration books. Through this, children can recognize and be able to preserve the temples in Sidoarjo. It is hoped that this book can be an additional learning media for children, especially elementary school students in grades 4-5 who happen to learn about historical objects and cultural heritage in IPAS subjects. It is also hoped that this book can increase children's interest in reading and foster a sense of pride in the existence of temples that are rarely known and prone to damage due to disasters.

In this design process, it uses qualitative and quantitative methods which are then analyzed descriptively. The data collected aims to get solutions to existing problems. From the analysis, the results are obtained in the form of keywords, image styles to be used, story language styles, technical storytelling, unique selling points, and supporting media implementation ideas.

The main concept brought to this design is information about the existence of temples in Sidoarjo. The story used is a fictional story that is packaged imaginatively with a light and non-standard language style because it adapts to the characteristics and language style of children in everyday life. The creative concept used in this design is the popup shape of the temples in Sidoarjo, interactive in the form of lift the flap, QR barcode, and crossword game.

Keywords : *Temple, Sidoarjo, Culture, Book, Pop-up, Kids*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 14 Mei 2024

Muhammad Mashuda

20052010014

KATA PENGANTAR

Dengan rendah hati, penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan Tugas Akhir ini yang berjudul "**Perancangan Buku Ilustrasi *Pop-Up* tentang Pengenalan Candi-Candi di Sidoarjo sebagai Media Pelestarian Wisata Budaya Lokal untuk Anak Usia 9-11 Tahun**". Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, penuntun penulis dalam setiap langkah.

Rasa terima kasih yang tak terhingga kami sampaikan kepada,

1. Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW,
2. Ayah, Ibu, Ning Milla, Adek Hudi, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk setiap langkah kami
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds dan Ibu Masnuna, S.T, M.Sn yang senantiasa membimbing dan memberikan dukungan yang tulus.
4. Para Narasumber, Ibu Mahmudah, Ibu Vidya, Adik Hikmah, Kak Irvan, Kak Rosita, Kak Farid, dan Mas Fathur yang telah membantu dalam proses pengumpulan data untuk perancangan ini
5. Seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah berjasa dan mendidik penulis hingga mampu menghadapi rintangan selama di perkuliahan ini.
6. Sahabat-sahabat penulis, Ijah, Bitu, Chandra, Naima, Dinda, Dandy, Azrial, Herdito, Dhicky, Beni, Dayat, Khuluq, Akbar, Mbak Yun, Dea, Restifar, Alfie, dan teman-teman DKV 2020 yang telah menjadi sumber kekuatan, tawa, cerita, memberikan semangat dan saling support satu sama lain.
7. Sahabat penulis, Dewi Masyitoh yang selalu menginspirasi, senantiasa mendukung dan menjadi saksi atas perjalanan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Abe Cekut, Rayanza Cipung, Ritsuki Sri Rejeki, dan Ameena yang telah menghibur dan mengembalikan semangat penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar akan keterbatasan yang dimiliki. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan diri. Semoga perjalanan kecil ini walaupun belum sempurna dapat memberikan sinar kebaikan dan inspirasi bagi pembaca dan kita semua.

Surabaya, 14 Mei 2024

Muhammad Mashuda

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Tujuan Perancangan.....	8
1.6 Manfaat Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan	10
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	11
2.1 Definisi Operasional Judul.....	11
2.1.1 Buku <i>Pop-up</i>	11
2.1.2 Buku Ilustrasi.....	11
2.1.3 Pelestarian Warisan Budaya	11
2.1.4 Candi.....	12
2.1.5 Candi-candi di Sidoarjo	12
2.1.6 Anak Usia 9-11 Tahun	12
2.2 Landasan Teori Buku <i>Pop-up</i>	13
2.2.1 Pengertian Buku <i>Pop-up</i>	13
2.2.2 Fungsi Buku <i>Pop-up</i>	13
2.2.3 Manfaat Buku <i>Pop-up</i>	13
2.2.4 Teknik Buku <i>Pop-up</i>	13
2.2.5 Jenis-Jenis Buku <i>Pop-up</i>	15
2.2.6 Macam-macam Buku Cerita Anak	19

2.2.7	Anatomi Buku Cerita Anak	20
2.2.8	Buku Cerita Bergambar	21
2.3	Landasan Teori Candi	22
2.3.1	Pengertian Candi	22
2.3.2	Candi di Sidoarjo	23
2.4	Landasan Teori Cerita	33
2.4.1	Jenis-jenis Cerita	33
2.4.2	Unsur-unsur Cerita	34
2.4.3	Struktur Teks Cerita Fiksi	34
2.5	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual	35
2.5.1	Ilustrasi	35
2.5.2	Teknik Ilustrasi Digital	36
2.5.3	Tipografi	38
2.5.4	<i>Layout</i>	43
2.5.5	Atmosphere Color	43
2.6	Landasan Teori Psikologi Anak Usia 9-11 Tahun	47
2.6.1	Perkembangan Fisik	47
2.6.2	Perkembangan Kognitif	47
2.6.3	Sosial Emosional	48
2.7	Studi Eksisting	48
2.7.1	Analisis Eksisting	49
2.8	Studi Komparator	52
2.8.1	Analisis Komparator	53
BAB III METODOLOGI DESAIN		57
3.1	Metode Perancangan	57
3.2	Objek Perancangan	57
3.3	Teknik Pengumpulan Data	57
3.3.1	Data Primer	58
3.3.2	Data Sekunder	63
3.4	Teknik Analisis Data	64
3.4.1	Analisis Data Wawancara	65
3.4.2	Analisis Data FGD (Forum Group Discussion)	71
3.4.3	Analisis Data Kuesioner	71

3.4.4	Analisis Consumer Insight	72
3.4.5	Analisis Consumer Journey	73
3.5	Sintesa Data	75
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		77
4.1	Perumusan Konsep	77
4.1.1	Perumusan Konsep Keyword	77
4.1.2	Konsep Verbal.....	78
4.1.3	Konsep Visual.....	91
4.1.4	Konsep Media.....	104
4.2	Proses Perancangan Desain	107
4.2.1	Rough Design (Sketsa Kasar).....	107
4.2.2	Komprehensif Desain	113
4.2.3	Validasi Desain	116
4.2.4	Desain Final.....	121
4.3	Implementasi Desain.....	127
4.4	Anggaran Biaya Produksi	131
BAB V PENUTUP		134
5.1	Kesimpulan	134
5.2	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA		135
LAMPIRAN		140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto peneliti bersama siswa pasca melakukan riset data.....	2
Gambar 1.1 Foto siswa menjalani game tebak-tebakan nama candi di Sidoarjo	2
Gambar 1.2 Kondisi Buku LKS Kelas 4	4
Gambar 1.3 Kondisi Buku Paket Kelas 4	4
Gambar 1.4 Kegiatan FGD Game Belajar Cepat	5
Gambar 1.5 Kerangka Perancangan	10
Gambar 2.1 Teknik V-Folding	14
Gambar 2.2 Teknik Internal Stand.....	14
Gambar 2.3 Teknik Mouth	14
Gambar 2.4 Teknik Rotary	15
Gambar 2.5 Teknik Parallel Slide.....	15
Gambar 2.6 Buku Pop-up Transformasi	16
Gambar 2.7 Teknik Pop-up Volvelle.....	16
Gambar 2.8 Teknik Pop-up Peepshow	17
Gambar 2.9 Teknik Pull-tab	18
Gambar 2.10 Pop-up Carousel.....	18
Gambar 2.11 Rolly Poly Book.....	19
Gambar 2.12 Storybook.....	20
Gambar 2.13 Picture Book	20
Gambar 2.14 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak	21
Gambar 2.15 Buku Cerita Bergambar	21
Gambar 2.16 Kerangka Tingkatan Candi Hindu	22
Gambar 2.17 Kerangka Tingkatan Candi Buddha.....	23
Gambar 2.18 Candi Pari	24
Gambar 2.19 Map Lokasi Candi Pari	24
Gambar 2.20 Candi Sumur	26
Gambar 2.21 Map Lokasi Candi Sumur.....	26
Gambar 2.22 Candi Pamotan.....	28
Gambar 2.23 Map Lokasi Candi Pamotan	28
Gambar 2.24 Candi Dermo.....	29
Gambar 2.25 Map Lokasi Candi Dermo	29

Gambar 2.26 Candi Tawangalun	30
Gambar 2.27 Map Lokasi Candi Tawangalun	30
Gambar 2.28 Candi Medalem.....	32
Gambar 2.29 Candi Medalem.....	33
Gambar 2.30 Vector Illustration	36
Gambar 2.31 Digital Painting.....	37
Gambar 2.32 Bitmap Illustration	37
Gambar 2.33 3D Illustration.....	38
Gambar 2.34 Black Letter - Beckett Font.....	39
Gambar 2.35 Humanist - Centaur Font	39
Gambar 2.36 Old Style - Garamond Font	40
Gambar 2.37 Transitional/Reales - Times New Roman Font.....	40
Gambar 2.38 Modern/Didone - Bodoni Font	41
Gambar 2.39 Slab Serif - Clarendon Font	41
Gambar 2.40 Sans Serif - Helvetica Font	42
Gambar 2.41 Cursive - Lucida Font	42
Gambar 2.42 Display - Rosewood Font	43
Gambar 2.43 Hue.....	43
Gambar 2.44 Warna Komplementer	44
Gambar 2.45 Value	44
Gambar 2.46 Intensitas Warna.....	45
Gambar 2.47 Suhu Warna.....	45
Gambar 2.48 Ilustrasi dengan emosi ceria	46
Gambar 2.49 Ilustrasi dengan emosi Sedih	46
Gambar 2.50 Ilustrasi dengan emosi takut	46
Gambar 2.51 Sampul Buku “Keragaman Budaya dan Peninggalan Situs Sejarah Kabupaten Sidoarjo” Karya Warsini	49
Gambar 2.52 Isi Buku.....	50
Gambar 2.53 Visual Buku	50
Gambar 2.54 Layout Buku	51
Gambar 2.55 Tipografi Buku.....	51
Gambar 2.56 Sampul Buku “Indonesian Archiculture West Region 1”	53
Gambar 2.57 Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1”	54

Gambar 2.58 Detail Visual Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1”	54
Gambar 2.59 Layout Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1”	55
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Mahmudah.....	58
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Vidya Solikhah	59
Gambar 3.3 Wawancara dengan Hikmatun Nisa’	59
Gambar 3.4 Wawancara dengan Irvan Sinaga.....	60
Gambar 3.5 Wawancara dengan Farid @bhuk_studio	60
Gambar 3.6 Wawancara dengan Muhammad Fathur Rizky	61
Gambar 3.7 FGD Game Tebak Candi.....	62
Gambar 3.8 FGD Game Belajar Cepat.....	62
Gambar 3.9 Gaya Gambar 1	67
Gambar 3.10 Gaya Gambar 2	67
Gambar 3.11 Gaya Gambar 3	67
Gambar 4.1 Alur Perumusan Konsep Keyword	77
Gambar 4.2 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak	85
Gambar 4.3 Gaya Gambar 1-Rizkia Gita	91
Gambar 4.4 Gaya Gambar 2-Muhammad Mashuda.....	91
Gambar 4.5 Gaya Gambar 3-Ari	92
Gambar 4.6 Acuan Konsep Warna Ilustrasi Ceria atau Normal	93
Gambar 4.7 Palet Warna Ceria atau Normal yang Digunakan	93
Gambar 4.8 Acuan Konsep Warna Ilustrasi Sedih.....	93
Gambar 4.9 Palet Warna Sedih yang Digunakan.....	93
Gambar 4.10 Acuan Konsep Warna Ketakutan	94
Gambar 4.11 Palet Warna Ketakutan yang Digunakan	94
Gambar 4.12 Acuan Desain Karakter Gilang	95
Gambar 4.13 Acuan Seragam untuk Desain Karakter Gilang.....	95
Gambar 4.14 Acuan Desain Karakter Dharma	96
Gambar 4.15 Acuan Desain Tas Dharma.....	96
Gambar 4.16 Acuan Desain Karakter Dewi Walangangin dari Penelitian Sebelumnya	97
Gambar 4.17 Acuan Desain Karakter Dewi Walangangin	97
Gambar 4.18 Acuan Desain Karakter Jaka Pandelegan dari Penelitian Sebelumnya	98

Gambar 4.19 Acuan Bentuk Muka Karakter Jaka Pandelegan.....	98
Gambar 4.20 Acuan Desain Karakter Raden Ayu Pandan Sari	99
Gambar 4.21 Acuan Desain Kebaya untuk Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	99
Gambar 4.22 Acuan Desain Kebaya untuk Karakter Raden Ayu Pandan Sari (2)	99
Gambar 4.23 Acuan Desain Karakter Putri Alun	100
Gambar 4.24 Acuan Kalung Karakter Putri Alun.....	101
Gambar 4.25 Acuan Desain Kemben Karakter Putri Alun.....	101
Gambar 4.26 Rumah Tradisional di Sidoarjo (kiri), Rumah Modern (kanan)	102
Gambar 4.27 Typeface Oetztype	102
Gambar 4.28 Typeface Coconut House	103
Gambar 4.29 Typeface Comfortaa.....	103
Gambar 4.30 Contoh layout fullbleed	104
Gambar 4.31 Alternatif Sketsa Judul Buku	107
Gambar 4.32 Alternatif Sketsa Sampul Buku.....	108
Gambar 4.33 Alternatif Sketsa Karakter Gilang.....	108
Gambar 4.34 Alternatif Sketsa Karakter Dharma.....	109
Gambar 4.35 Alternatif Sketsa Karakter Dewi Walangangin	109
Gambar 4.36 Alternatif Sketsa Karakter Jaka Pandelegan	109
Gambar 4.37 Alternatif Sketsa Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	110
Gambar 4.38 Alternatif Sketsa Karakter Putri Alun	110
Gambar 4.39 Sketsa dan Paginasi Halaman Buku	111
Gambar 4.40 Dummy Pop-up Bangunan Candi.....	112
Gambar 4.41 Dummy Pop Up Putri Alun	112
Gambar 4.42 Alternatif Desain Judul Buku.....	113
Gambar 4.43 Alternatif Desain Sampul Buku	113
Gambar 4.44 Desain Kerangka Pop-up	114
Gambar 4.45 Alternatif Desain Karakter Gilang	114
Gambar 4.46 Alternatif Desain Karakter Dharma	115
Gambar 4.47 Alternatif Desain Karakter Dewi Walangangin	115
Gambar 4.48 Alternatif Desain Karakter Jaka Pandelegan	115
Gambar 4.49 Alternatif Desain Karakter Raden Ayu Pandan Sari	116
Gambar 4.50 Alternatif Desain Karakter Putri Alun	116
Gambar 4.51 Prosentase Alternatif Desain Judul Buku yang Terpilih	117

Gambar 4.52 Prosentase Alternatif Desain Sampul Buku yang Terpilih.....	117
Gambar 4.53 Prosentase Alternatif Desain Karakter Gilang.....	118
Gambar 4.54 Prosentase Alternatif Desain Karakter Dharma.....	118
Gambar 4.55 Prosentase Alternatif Desain Karakter Dewi Walangangin.....	119
Gambar 4.56 Prosentase Alternatif Desain Karakter Jaka Pandelegan.....	119
Gambar 4.57 Prosentase Alternatif Desain Karakter Ayu Pandan Sari.....	120
Gambar 4.58 Prosentase Alternatif Desain Karakter Putri Alun.....	120
Gambar 4.59 Desain Final Judul Buku.....	121
Gambar 4.60 Desain Final Sampul Buku.....	121
Gambar 4.61 Mock-up Desain Final Sampul Buku.....	122
Gambar 4.62 Desain Final Karakter Gilang.....	122
Gambar 4.63 Desain Final Karakter Dharma.....	123
Gambar 4.64 Desain Final Karakter Dewi Walangangin.....	123
Gambar 4.65 Desain Final Karakter Jaka Pandelegan.....	123
Gambar 4.66 Desain Final Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	124
Gambar 4.67 Desain Final Karakter Putri Alun.....	124
Gambar 4.68 Desain Final Isi Buku.....	125
Gambar 4.69 Desain Final Kerangka Pop-Up dan Interaktif.....	126
Gambar 4.70 Kerangka Pop-Up dan Interaktif yang telah Disusun.....	127
Gambar 4.71 Media Pendukung Topi.....	128
Gambar 4.72 Media Pendukung Cangkir.....	128
Gambar 4.73 Media Pendukung Casing Hape.....	128
Gambar 4.74 Media Pendukung Tumbler Travel.....	129
Gambar 4.75 Media Pendukung Kaos.....	129
Gambar 4.76 Media Pendukung Notebook.....	129
Gambar 4.77 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	130
Gambar 4.78 Media Pendukung Sticker Pack.....	130
Gambar 4.79 Media Pendukung Booth Pameran.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Keseharian Hikmatun Nisa'	73
Tabel 4.1 Perjenjangan membaca pada anak usia 8-10 tahun	81
Tabel 4.2 Struktur Teks Cerita	81
Tabel 4.3 Paginasi Buku Pop-up.....	86
Tabel 4.4 Anggaran Merchandise	131
Tabel 4.5 Anggaran Biaya Produksi Buku Satuan.....	132
Tabel 4.6 Anggaran Biaya Pengeluaran Desainer setiap Tahun	132

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia terkenal kaya akan keanekaragaman hayati dan budayanya. Salah satu bukti warisan budaya Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu adalah adanya peninggalan-peninggalan bersejarah. Peninggalan sejarah merupakan warisan budaya yang diciptakan oleh tokoh budaya bangsa di masa lampau yang harus diakui dan dijaga keberadaannya (Hamzah. dkk, 2021). Dengan keadaan Indonesia yang kaya akan budaya, pastinya di setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing, salah satunya adalah Sidoarjo.

Sidoarjo merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur yang kaya akan budaya dan peninggalan sejarahnya, seperti candi. Candi adalah bangunan yang dijadikan kuil oleh masyarakat Indonesia pada masa kerajaan hindu-buddha sebagai media penyembahan terhadap raja atau dewa (Efendi. dkk, 2018). Adanya candi-candi inilah yang menjadi bukti adanya sejarah yang mengusung kehidupan di wilayah Sidoarjo. Pada wilayah ini terdapat candi bernama "Candi Pari" yang paling dikenal oleh masyarakat Sidoarjo karena lokasi yang strategis dan berdekatan dengan wisata kolam renang di Sidoarjo. Ditambah lagi candi ini juga merupakan bangunan yang masih bagus, terjaga dan kokoh. Namun sayangnya masih banyak candi-candi lainnya yang masih kurang diketahui oleh banyak orang selain Candi Pari, terutama anak-anak usia SD (Sekolah Dasar).

Sangat disayangkan apabila anak-anak kurang mengetahui warisan budaya yang dimiliki kotanya. Pengetahuan mengenai candi di Sidoarjo menjadi hal yang penting bagi anak-anak SD. Hal ini karena dengan memahami candi, anak-anak dapat mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya mereka. Hal ini juga membantu mereka menghargai pelestarian situs-situs bersejarah untuk generasi setelah mereka mendatang.



Gambar 1.6 Foto peneliti bersama siswa pasca melakukan riset data
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Fenomena kurangnya pengetahuan anak terhadap candi-candi di Sidoarjo telah dibuktikan oleh peneliti melalui kegiatan penelitian lapangan ke beberapa sekolah di Sidoarjo, yaitu di MI NU Darussalam Banjarasri, SDN Banjarasri dan SDN 2 Pucang. Alasan peneliti memilih 3 sekolah tersebut adalah untuk membedakan tingkat pengetahuan anak di berbagai daerah Sidoarjo. MI NU Darussalam dan SDN Banjarasri bertepatan di daerah pedesaan, sedangkan SDN 2 Pucang berada di tengah kota.

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas 4 dan kelas 5 sebanyak 136 anak. Berdasarkan data di lapangan, usia anak MI/SD kelas 4 dan 5 yaitu 9-11 tahun. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa seluruh siswa tidak dapat menyebutkan semua nama candi di Sidoarjo. Dari penelitian tersebut didapatkan 43 siswa yang hanya bisa menyebutkan 1-2 nama candi di Sidoarjo, yaitu Candi Pari dan Candi Sumur.



Gambar 1.7 Foto siswa menjalani *game* tebak-tebakan nama candi di Sidoarjo
(Sumber : dokumentasi pribadi)

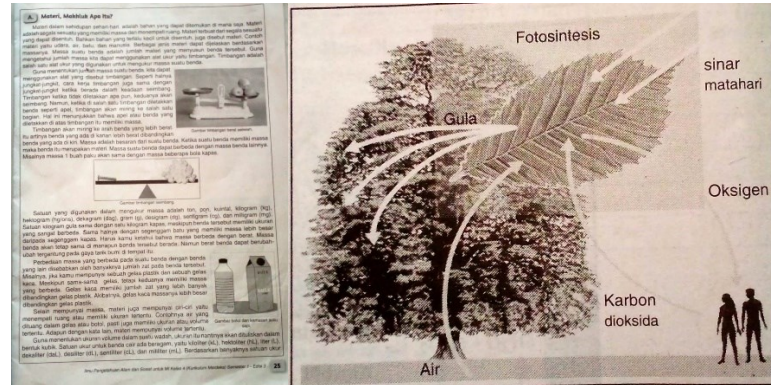
Selain menyebarkan kuesioner, peneliti juga melakukan *game* tebak-tebakan di SDN Banjarasri kelas 4 dan 5 dengan membentuk 3 kelompok di setiap kelasnya. Peneliti menyediakan 6 gambar candi-candi yang ada di Sidoarjo, yaitu Candi Pari, Candi Sumur,

Candi Pamotan, Candi Tawangalun, Candi Dermo, dan Candi Medalem. Dari *game* tebak-tebakan tersebut, rata-rata tiap kelompok berhasil menebak atau menjawab benar sebanyak 2-3 nama candi saja. Hal tersebut dapat divalidasi bahwa tingkat pengetahuan anak-anak usia 9-11 tahun tentang nama-nama candi di Sidoarjo masih termasuk rendah.

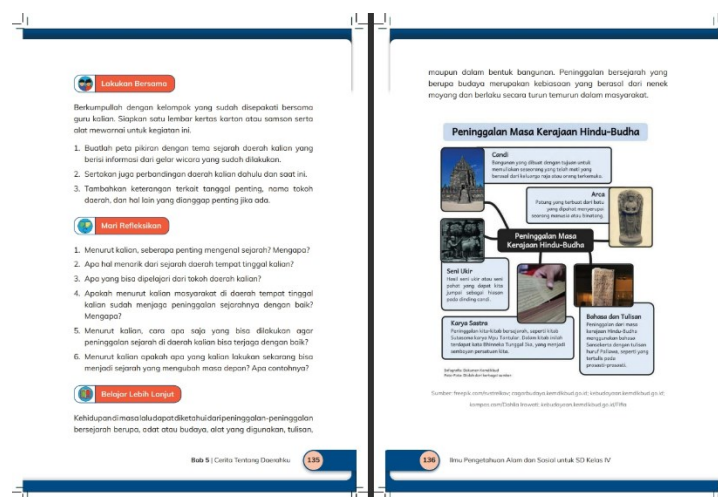
Berdasarkan hasil penelitian di atas, adapun faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan anak akan peninggalan sejarah di wilayah lokal, yaitu *Pertama*, globalisasi penyebab memudarnya eksistensi budaya lokal, mampu mengancam pendidikan sejarah dan kebudayaan Indonesia. *Kedua*, mutu dari pendidikan Indonesia masih tergolong rendah. Fenomena tersebut diperkuat dengan buku yang ditulis oleh Unicef yang berjudul "*Situasi Anak di Indonesia*" yang menjelaskan bahwa akses pendidikan di Indonesia sudah mengalami perbaikan, namun pada mutu pendidikan ini masih rendah. Hal-hal yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan Indonesia di antaranya yaitu keterampilan mengajar yang lemah, kurikulum dan bahan bacaan yang tidak relevan dengan konteks Indonesia (UNICEF, 2020). *Ketiga*, rendahnya kepedulian pemerintah Sidoarjo terhadap keberlanjutan penelitian candi-candi. Hal ini dibuktikan melalui wawancara bersama Kak Fathur dari Komunitas Pemerhati Sejarah dan Budaya atau bisa disebut Komunitas Barisan Mbah Sinto. Dalam wawancara tersebut, beliau mendapatkan informasi dari rekan komunitasnya (Sidoarjo Masa Kuno) bahwa pemerintah Sidoarjo lebih banyak diam mengenai peninggalan-peninggalan di Sidoarjo sehingga masih banyak candi yang masih belum diekskavasi dan dikulik lebih dalam tentang sejarah dan latar belakangnya. Selain itu, hal ini juga dibuktikan oleh Media (2021) dalam video pengamatannya bahwa pemerintah hanya mendatangi saja, tanpa ada keberlanjutan tindakan ekskavasi terhadap Candi Pamotan Sidoarjo.

Selain faktor-faktor tersebut, di sisi lain ketertarikan baca anak juga bergantung pada buku yang mereka gunakan untuk belajar. Peneliti melakukan wawancara bersama salah satu orang tua murid kelas 4 SD Negeri Banjarasri. Beliau mengatakan bahwa buku pelajaran yang diberikan kepada siswa hanyalah buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket, di mana pada buku LKS tersebut hanya berisikan tulisan dengan gambar sederhana berwarna hitam dan putih. Sedangkan untuk buku paket ini sudah berwarna dan juga terdapat gambar di dalamnya, namun sayangnya buku ini terkesan monoton, polos, dan kurang menarik. Hal itu membuat anak-anak merasa jenuh dan minat bacanya menurun. Fenomena tersebut juga diperkuat dengan data yang telah penulis kumpulkan saat melaksanakan kegiatan riset data, yaitu terdapat 19 dari 136 siswa kelas 4-5 SD/MI atau

13.97% siswa yang menyukai pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang mana pelajaran tersebut juga membahas tentang peninggalan sejarah atau candi di Indonesia pada buku SD kelas 4.



Gambar 1.8 Kondisi Buku LKS Kelas 4
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 1.9 Kondisi Buku Paket Kelas 4
(Sumber : https://drive.google.com/file/d/1RBEG1KeHcKjgamlA90icrn8-3_-Zzzm5/view)

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas 4 MI NU Darussalam Banjarasri. Beliau mengatakan bahwa materi tentang pengenalan peninggalan sejarah seperti candi mulai diberikan di jenjang kelas 4 SD/MI. Namun pada proses pembelajaran tentang pengenalan peninggalan sejarah ini tidak ada media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, pada pembelajaran tersebut, guru tidak memberikan informasi tambahan kepada siswa tentang pengenalan eksistensi candi-candi yang ada di Sidoarjo.

Dari berbagai fenomena permasalahan di atas bahwa sangat dibutuhkan solusi untuk membantu mengurangi rendahnya pemahaman akan eksistensi candi-candi di Sidoarjo bagi

anak-anak SD/MI. Dari permasalahan tersebut, peneliti mendapatkan solusi berupa perancangan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran siswa. Kebaruan yang diberikan oleh penulis berkaitan dengan pengenalan candi-candi di Sidoarjo berupa inovasi *pop-up*. Untuk mengoptimalkan daya ingat siswa terhadap pembelajaran siswa, yaitu menambahkan interaktif di dalamnya. Buku ilustrasi *pop-up* merupakan buku yang berisikan macam-macam gambar dan tulisan cerita yang informatif dan edukatif, di mana buku ini memberikan efek tiga dimensi yang apabila buku tersebut dibuka maka objek gambar akan muncul ke luar. Dalam artikel jurnal yang ditulis oleh (Fadillah dan Lestari, 2016) menjelaskan tentang tiga poin unggulan dari buku *pop-up* sebagai berikut

Ada tiga poin unggulan dari buku *pop-up*, yang pertama, buku *pop-up* ini praktis digunakan oleh guru serta mudah dibawa; kedua, buku *pop-up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme siswa; ketiga, mengajak interaktivitas siswa dalam penggunaannya, siswa dapat menggunakan secara mandiri maupun berkelompok dan kegiatan belajar pun akan lebih menyenangkan.

Buku *pop-up* ini nantinya dirancang dan dikemas dalam bentuk cerita fiksi yang tujuannya untuk mengenalkan candi-candi yang ada di Sidoarjo. Penggunaan cerita fiksi ini sangat efektif bagi anak-anak karena selain menambah pengetahuan akan nama tempat dan tokoh dalam cerita, adanya cerita fiksi ini mampu melatih daya konsentrasi, perbendaharaan kata, menumbuhkan minat baca anak, memicu daya berpikir kritis anak, merangsang imajinasi, fantasi dan kreativitas anak (Rukiyah, 2018).



Gambar 1.10 Kegiatan FGD *Game Belajar Cepat*
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Untuk menguji efektivitas buku *pop-up* terhadap pembelajaran anak, peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa mampu menangkap cepat materi yang dipelajari menggunakan media pembelajaran buku *pop-up*. Hal ini karena pada saat melaksanakan riset data ke SD Negeri Banjarasri kelas 5, peneliti mengadakan *Focus Group Discussion*

melalui *game* belajar cepat. *Game* ini dilakukan di kelas 5 yang berisikan 14 siswa, di mana dalam kelas tersebut dibagi membentuk 3 kelompok. Peneliti memberikan 2 media pembelajaran, yaitu video animasi tentang “Cerita Ditemukannya Candi Borobudur” karya Klampok Studio dan buku *pop-up* “Colorful Animals” karya Hafez Achda.

Peneliti menyediakan waktu kepada siswa untuk mempelajari buku dan video tersebut dalam waktu 10 menit. Di 5 menit pertama, seluruh siswa dimintai untuk membaca buku terlebih dahulu. Kemudian di 5 menit kedua, siswa dimintai mempelajari dari menonton video animasi. Setelah proses pembelajaran tersebut, peneliti memberikan pertanyaan yang sesuai dengan apa yang baru saja mereka pelajari. Pada saat memberikan pertanyaan, seluruh kelompok saling berebutan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dari seluruh pertanyaan tersebut, telah dijawab dengan benar oleh masing-masing kelompok berdasarkan seluruh poin-poin yang terdapat pada buku dan video. Hal itu menunjukkan bahwa siswa mudah cepat memahami pembelajaran melalui visual seperti video atau buku ilustrasi. Fenomena tersebut diperkuat oleh artikel yang ditulis oleh (Devi dan Oemar, 2021) menjelaskan bahwa dalam proses belajar anak-anak usia SD, pelajaran yang disampaikan melalui media visual seperti gambar dan video ataupun pengalaman secara langsung itu lebih cepat ditangkap oleh mereka.

Dari berbagai fenomena dan masalah yang telah dipaparkan, peneliti mempertegas kembali bahwa candi-candi di Sidoarjo berpotensi untuk dirancang menjadi sebuah karya buku ilustrasi *pop-up*. Selain *pop-up*, terdapat pembaruan dengan menambahkan teknologi kode QR yang tersambung dengan laman web *Google Map* untuk menunjukkan arah dan rute jalan menuju candi di Sidoarjo. Tujuan akan perancangan buku ilustrasi *pop-up* adalah sebagai media pengenalan peninggalan-peninggalan sejarah dan destinasi budaya lokal, serta menjadi media pembelajaran anak-anak usia 9-11 tahun akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya yang diturunkan oleh nenek moyang terdahulu. Harapannya melalui buku ilustrasi *pop-up* ini, anak-anak dapat menambah wawasan dan menumbuhkan rasa kepedulian akan candi-candi di Indonesia khususnya wilayah lokal sehingga dapat menjaga eksistensi budaya di masa mendatang.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan siswa SD/MI kelas 4-5 (9-11 tahun) tentang candi-candi di Sidoarjo. Fenomena tersebut dibuktikan data dari sebaran kuesioner yang diberikan peneliti kepada siswa kelas 4-5 SD/MI. Didapatkan hasil bahwa seluruh siswa tidak dapat menyebutkan semua nama candi di Sidoarjo. Namun didapatkan 31.6% dari total

keseluruhan siswa yang hanya bisa menyebutkan 1-2 nama candi di Sidoarjo, yaitu Candi Pari dan Candi Sumur

2. Kurangnya ketertarikan siswa SD/MI kelas 4-5 akan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Hal itu dibuktikan terdapat 19 dari 136 siswa kelas 4-5 SD/MI atau 13.9% dari total keseluruhan siswa yang menyukai pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang mana pelajaran tersebut juga membahas tentang peninggalan sejarah atau candi di Indonesia pada buku SD kelas 4.
3. Buku pelajaran yang kurang menarik dan monoton membuat siswa kurang tertarik untuk membaca. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti bersama salah satu orang tua murid kelas 4 SD Negeri Banjarasri pada tanggal 23 September 2023. Beliau mengatakan bahwa buku pelajaran yang diberikan kepada siswa hanyalah buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket, di mana pada buku LKS tersebut hanya berisikan tulisan dengan gambar sederhana berwarna hitam dan putih menggunakan media kertas HVS buram berwarna coklat keabuan. Sedangkan untuk buku paket ini sudah berwarna dan juga terdapat gambar di dalamnya, namun sayangnya buku ini terkesan monoton, polos, dan kurang menarik.
4. Tidak adanya media pembelajaran tambahan dari sekolah untuk membantu pemahaman anak tentang peninggalan sejarah seperti candi. Pada tanggal 27 September 2023, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas 4 MI NU Darussalam Banjarasri. Beliau mengatakan bahwa materi tentang pengenalan peninggalan sejarah seperti candi mulai diberikan di jenjang kelas 4 SD/MI. Namun pada proses pembelajaran tentang pengenalan peninggalan sejarah ini tidak ada media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa.
5. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melalui uji efektivitas buku *pop-up* terhadap pembelajaran anak di MI NU Darussalam Banjarasri (29 September 2023) dan di SD Negeri Banjarasri (03 Oktober 2023), seluruh kelompok siswa mampu menyebutkan seluruh poin-poin yang terdapat pada buku *pop-up* dan video. Hal itu menunjukkan siswa mudah cepat memahami pembelajaran melalui visual.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut,

“Bagaimana merancang buku ilustrasi *pop-up* tentang pengenalan candi-candi di Sidoarjo sebagai media pelestarian wisata budaya lokal yang menarik untuk anak usia 9-11 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan buku ilustrasi *pop-up* ini difokuskan pada pengenalan macam-macam candi di Sidoarjo saja. Tidak ada pembahasan tentang candi-candi di luar Sidoarjo.
2. Jumlah candi yang masih terjaga di Sidoarjo kurang lebih 9 candi. Namun dikarenakan target pembacanya adalah anak-anak SD/MI kelas 4-5 (usia 9-11 tahun), dan buku ini harus dituntaskan dalam 2JP (Jam Pelajaran) @35 menit per minggu, maka cukup diambil 6 candi untuk efisiensi waktu pembelajaran, yaitu Candi Pari, Candi Sumur, Candi Pamotan, Candi Dermo, Candi Tawangalun, dan Candi Medalem. Di sisi lain, 3 candi lainnya (Candi Watutulis, Candi Wangkal, dan Candi Terung) memiliki bentuk yang terlalu kecil, rusak, dan kurang efisien apabila dijadikan *pop-up*.
3. Mengemas cerita dalam bentuk fiksi dengan bahasa yang ringan dan tidak menggunakan kosa kata yang susah dimengerti oleh anak-anak SD/MI
4. Media yang digunakan adalah buku karena mudah didapatkan. Melalui media buku, penulis berkeinginan untuk menumbuhkan minat baca anak dengan media buku yang dikreasikan menjadi buku *pop-up*, dan ditambahkan permainan interaktif seperti *pull and tab* di dalamnya. Peneliti juga menyediakan kode QR yang tersambung dengan laman web *Google Map* untuk menunjukkan arah dan rute jalan menuju candi di Sidoarjo.

1.5 Tujuan Perancangan

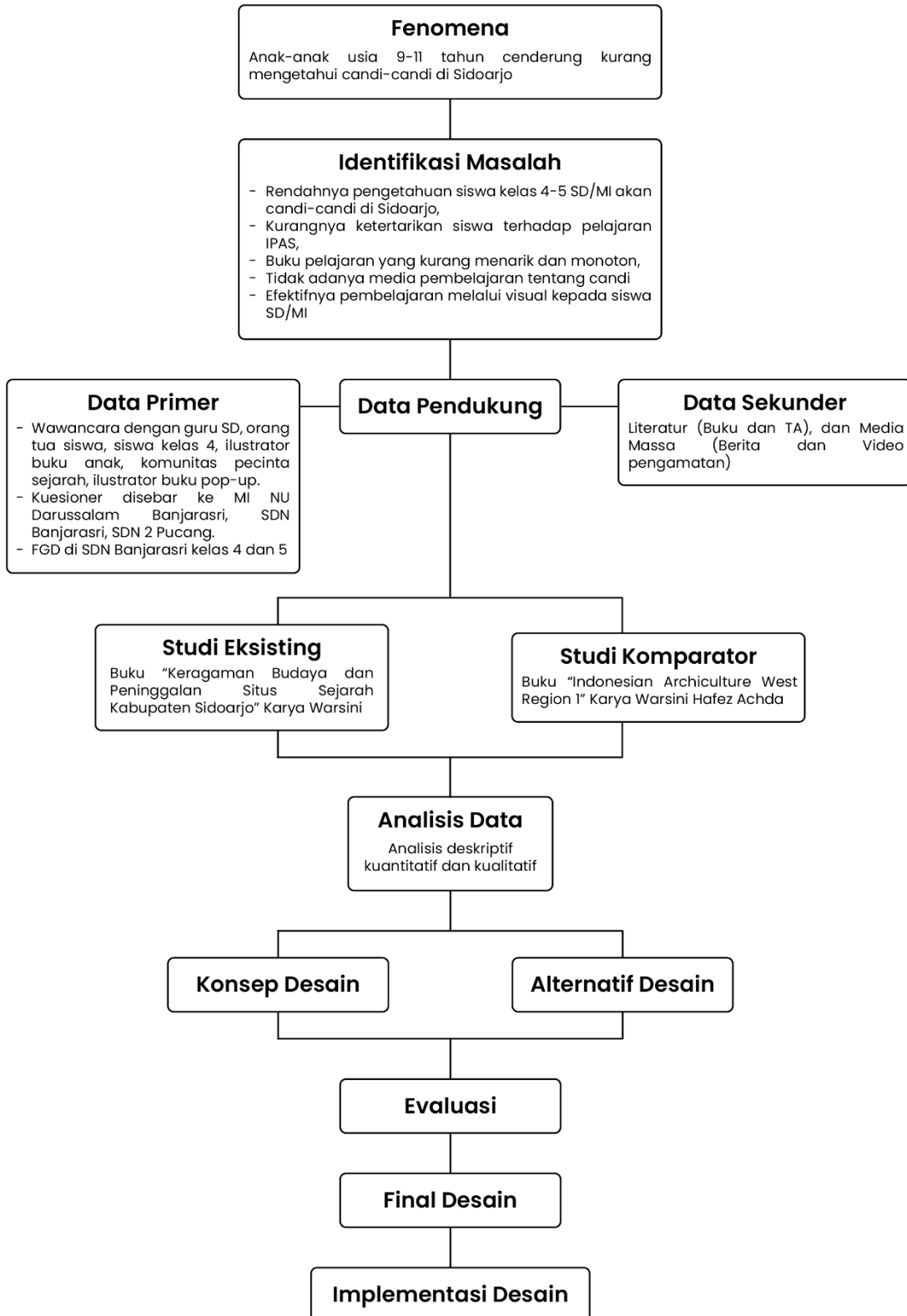
1. Memberikan media pembelajaran yang menarik, seperti buku ilustrasi *pop-up* agar dapat mengenalkan destinasi wisata budaya lokal kepada anak-anak usia 9-11 tahun tentang informasi lokasi, keunikan, dan sejarah dibentuknya candi-candi di Sidoarjo.
2. Menumbuhkan rasa bangga dan cinta akan eksistensi candi-candi di Sidoarjo yang jarang diketahui dan rawan rusak akibat bencana.
3. Meningkatkan ketertarikan anak-anak untuk mengeksplor budaya melalui membaca buku tentang pengetahuan alam dan budaya di Indonesia.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Menambah bahan belajar tentang pengetahuan alam dan budaya khususnya pengetahuan adanya candi di Sidoarjo kepada anak-anak usia 9-11 tahun

2. Menambah pengetahuan akan pentingnya menjaga eksistensi warisan budaya dan peninggalan-peninggalan sejarah yang diturunkan oleh nenek moyang terdahulu
3. Menjadi sumber referensi dan informasi dalam menciptakan perancangan buku ilustrasi *pop-up* untuk anak-anak.
4. Memberikan apresiasi terhadap eksistensi candi-candi di Sidoarjo agar semakin dikenal di masyarakat Sidoarjo melalui perancangan buku ilustrasi *pop-up*

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.11 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi