

**ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (S1)**

**PERANCANGAN BUKU POP-UP
SEBAGAI SARANA PENGENALAN HURUF
UNTUK ANAK USIA DINI DI BADUNG**



**Oleh :
I Wayan Arya Mahardika
201306038
Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2018**

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100 Denpasar 80235
Website : <http://www.isi-dps.ac.id>, E-mail: fsrd@isi-dps.ac.id

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100 Denpasar 80235
Website : <http://www.isi-dps.ac.id>, E-mail: fsrd@isi-dps.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini,
 Nama : I Wayan Arya Mahardika
 NIM : 201306038
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Judul Skripsi : **PERANCANGAN BUKU POP-UP SEBAGAI SARANA PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI DI BADUNG**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi bebas plagiat.

Apabila di kemudian hari terbukti plagiat dalam karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima sanksi, sesuai Peraturan Mendiknas No. 17 Tahun 2010 dan Peraturan Perundangan – undangan yang berlaku.

Denpasar, 20 Agustus 2018
 Yang membuat pernyataan,

 I Wayan Arya Mahardika
 NIM. 201306038

vi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100 Denpasar 80235
 Website :http://www.isi-dps.ac.id, E-mail: fsrd@isi-dps.ac.id

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : I Wayan Arya Mahardika, mahasiswa ISI Denpasar
 NIM : 201306038

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Denpasar, Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANCANGAN BUKU POP-UP SEBAGAI SARANA PENGENALAN HURUF
UNTUK ANAK USIA DINI DI BADUNG

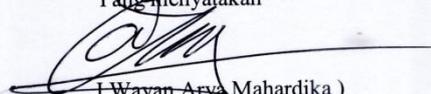
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini.

Institut Seni Indonesia Denpasar berhak menyimpan, mengalihkan media/memformatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet/media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Denpasar, segala bentuk tuntutan hukum yang diambil atas pelanggaran hak dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Denpasar
 Pada tanggal : 20 Agustus 2018
 Yang menyatakan


 (I Wayan Arya Mahardika)
 NIM. 201306038

PERANCANGAN BUKU POP-UP SEBAGAI SARANA PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI DI BADUNG

Penulis I : I Wayan Arya Mahardika
Penulis II : Cokorda Alit Artawan, S.Sn, M.Sn
Penulis III : Eldiana Narulita, S.Sn, M.Sn

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Alamat: Jln. Nusa Indah Denpasar 80235
Telp. (0361) 227316 Fax. (0361) 236100
E-mail: fsrd@isi.dps.ac.id

ABSTRAK

Mengenal huruf penting untuk anak usia dini karena apabila proses pembelajaran menghafal huruf tidak berjalan dengan baik bisa mengakibatkan anak buta huruf sehingga dapat menyebabkan anak sulit diarahkan membaca dan menulis, terlambat memahami sesuatu, ketinggalan dalam memperoleh informasi dan mengganggu mereka dalam belajar pada jenjang berikutnya. Peneliti membuat buku pop-up alfabet sebagai alternatif media pembelajaran mengenal huruf yang ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media buku pop-up dari konsep desain dan kesesuaian materi. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan konsep Colorful Wonderland yang dipilih sudah sesuai dengan anak-anak karena warna yang colorful, ilustrasi kartun yang lucu dan beragam serta jenis font yang dipakai memiliki *legibility* dan *readability* yang baik. Sedangkan isi tema sudah memenuhi untuk anak-anak yang berumur 3-4 tahun, tetapi harus ada perbaikan pada penulisan, pemilihan kata dan isi.

Kata kunci : pop-up, huruf, anak

ABSTRACT

Knowing letters is really important for early children because if the learning process of memorizing letters does not work well, it can cause illiterate for children, furthermore, it will be difficult for them to be directed to read and write, late to understand something, lag in obtaining information and interfere with their learning at the next levels. Researcher creates the alphabet pop-up books as an alternative medium for learning to recognize letters intended for 3-4 years old. This study aims to determine the feasibility of the pop-up book media from the design and suitability of the material concept. This study uses descriptive research with a qualitative approach. The data of this study obtained from interviews and documentation. The results showed that the concept of Colorful Wonderland chosen was suitable for children because of its colorful colors, cute and varied cartoon illustrations and the type of the font used had good legibility and readability. While the contents of the theme have been fulfilled for children 3-4 years old, however, there must be improvements in writing, word selection and content.

Keywords: pop-ups, letters, children

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar di sekolah seorang murid harus melewati beberapa jenjang proses pembelajaran mulai dari SD, SMP, SMA hingga kuliah. Pada tingkat tersebut para murid diberi materi pembelajaran untuk mengasah dan meningkatkan pengetahuan mereka. Namun sebelum dapat mengolah materi-materi tersebut murid harus bisa melakukan hal-hal dasar seperti membaca, menulis dan berhitung dimana ketiga hal tersebut didapatkan dari proses belajar pada usia dini.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun”. Stimulasi dapat membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2009: 8).

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Bloom menyatakan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia dini (Depdiknas, 2007: 1). Usia perkembangan anak usia dini di Indonesia dalam rentang 0-6 tahun dan termasuk dalam usia anak PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan TK (taman kanak-kanak). Murid PAUD biasanya berusia 3-4 tahun sedangkan TK biasanya anak-anak berumur 5 sampai 6 tahun yang baru mengenal proses belajar maka dari itu pembelajarannya banyak dikombinasikan dengan bermain untuk menumbuhkan rasa senang saat belajar. Peran guru dan orang tua pun sangat penting untuk menunjang suasana belajar yang nyaman untuk anak-anak.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan PAUD adalah mengenal huruf. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 330), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pembelajaran tersebut merupakan hal dasar yang harus dikuasai anak usia dini sebelum nanti menuju tingkat berikutnya yaitu TK dan SD (Sekolah Dasar). Mengenal huruf sangatlah penting untuk anak usia dini karena apabila proses pembelajaran menghafal huruf tidak berjalan dengan baik bisa mengakibatkan anak buta huruf atau tidak bisa membaca sama sekali sehingga dapat menyebabkan anak sulit diarahkan membaca dan menulis, terlambat memahami sesuatu, ketinggalan dalam memperoleh informasi dan mengganggu mereka dalam belajar pada jenjang berikutnya.

Hasil observasi di PAUD dan TK Indra Prasta Kuta dan Bali Kiddy Preschool menunjukkan bahwa anak-anak mulai dikenalkan huruf pada usia 3-4 tahun yaitu pada jenjang PAUD B dimana pada jenjang sebelumnya yaitu PAUD A anak belum diperkenalkan dengan huruf. Media Pembelajaran yang tersedia untuk mengenalkan huruf masih belum lengkap. Media pembelajaran untuk mengenalkan huruf masih monoton itu-itu saja seperti buku kreatif calistung dan media kartu kata. Terkadang proses pengenalan huruf dikemas dengan bernyanyi dan bermain namun itu hanya efektif bila anak-anak sedang di kelas saja berbeda jika sudah di rumah. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal yaitu adanya media alternatif baru dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Jaman sekarang media pembelajaran sudah bervariasi, tidak hanya berupa buku, namun komputer, laptop bahkan *smartphone* bisa menjadi media pembelajaran apalagi jika tersambung dengan internet, akses informasi yang didapat pun tidak terbatas. Pihak pengelola PAUD dan guru harus kreatif dalam merancang program pembelajaran agar proses pengenalan huruf dapat berjalan dengan baik. Dengan memanfaatkan informasi dan referensi yang diperoleh dari internet harusnya pihak PAUD dan guru mampu merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, tidak hanya berpatokan pada cara lama dan monoton yang membosankan.

Orang tua bisa mencari video tutorial untuk membantu anaknya belajar mengenal huruf dan membaca dengan mudah dan gratis. Selain sisi positif tentu saja ada sisi negatif dalam memakai media elektronik tadi, seperti konten yang sangat banyak yang dapat mengalihkan perhatian anak dan juga hal yang sangat disukai anak yaitu aplikasi *game*. Niat belajar membaca digantikan oleh bermain *game* berjam-jam. Maka dari itu pengawasan dari orang tua sangatlah penting saat mereka menggunakan media elektronik tadi.

Agar anak tetap fokus dan senang dalam belajar mengenal huruf dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak jenuh saat proses pembelajaran. Salah satu alternatifnya adalah buku *Pop-up* alfabet. *Pop-Up Book* atau buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. (Dzuanda, 2011: 1). Buku *Pop-up* yang inovatif, efektif dan tentu saja menarik di mata anak usia dini sehingga mereka dapat terbantu dalam proses mengenal huruf.

Saat ini masih sangat jarang terdapat buku *pop-up* alfabet di pasaran, jika pun ada teknik yang digunakan masih sangat sederhana dan kurang variatif. Kebanyakan buku *pop-up* yang ada di pasaran berjenis *Lift the flap Book* yang hanya menggunakan satu teknik pop-up didalamnya yaitu teknik *lift the flap*. Maka dari itu dibutuhkan buku *Pop-up* alfabet yang lebih kreatif dan inovatif agar menjadi media alternatif pembelajaran mengenal huruf yang menyenangkan dan efektif untuk anak usia dini.

Buku pop-up yang akan dirancang menggunakan teknik yang lebih inovatif agar efek 3D yang ditimbulkan bisa menarik dan mencuri minat anak-anak untuk membacanya. Menggunakan konsep ilustrasi kartun yang dekat dengan anak-anak dan tema cerita sederhana yang mudah dipahami juga penting sehingga anak-anak dapat mengerti apa yang mereka baca.

Berdasarkan hal tersebut tentu saja ini harus segera diselesaikan agar proses pembelajaran mengenal huruf menjadi lebih efektif dimana dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menyenangkan dimana anak tidak cepat bosan dan senang dalam proses belajarnya sehingga anak usia dini tertarik dan bersemangat untuk mempelajarinya dan mampu untuk membaca sebelum menuju tingkat pendidikan selanjutnya. Salah satu penyelesaiannya adalah dengan Desain Komunikasi Visual yang memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan memanfaatkan kekuatan unsur-unsur Desain Komunikasi Visual seperti ilustrasi, tipografi dan warna. Menggunakan teori-teori Desain Komunikasi Visual untuk merancang media pembelajaran baru yang kreatif, efektif dan fungsional untuk menunjang perancangan buku *pop-up* alfabet yang informatif dapat menyampaikan pesan dengan mudah dan imajinatif yang dapat membawa imajinasi anak ikut berperan saat membaca buku pop-up tersebut. Selain buku *pop-up* juga akan dirancang media pendukung lainnya seperti packaging, tote-bag, buku mewarnai, buku kotak besar dan stiker. Maka dari itu, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual penulis menulis pengantar karya Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Sarana Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini di Badung” yang bertujuan untuk memberi alternatif media pembelajaran mengenal huruf dan membaca bagi anak usia dini di Badung.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana mendesain buku pop-up yang komunikatif dan efektif dalam menunjang pengenalan huruf untuk anak usia dini di Badung ?” dan “Media pendukung apa yang sesuai untuk menunjang pengenalan huruf untuk anak usia dini di Badung ?”

Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui dan mampu merancang buku pop-up yang komunikatif dan efektif dalam menunjang pengenalan huruf untuk anak usia dini di Badung. Serta Untuk mengetahui dan mampu merancang media pendukung yang sesuai untuk menunjang pengenalan huruf untuk anak usia dini di Badung.

METODE PENELITIAN

Metode Perancangan

Data yang Dibutuhkan

Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan disatukan secara langsung dari objek yang diteliti untuk kepentingan studi yang bersangkutan. Dalam hal ini peneliti langsung terjun ke PAUD dan TK Indra Prasta Kuta dan Bali Kiddy Preschool untuk mencari data tentang proses pengenalan huruf pada anak usia dini di Kabupaten Badung.

Data Sekunder

Metode pengumpulan data skunder adalah metode pengumpulan data yang berdasarkan pada penelitian sebelumnya atau laporan dari lembaga yang memberikan informasi atau data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis menggunakan buku-buku sebagai informasi untuk meneliti kasus dalam perancangan buku pop-up.

Metode Pengumpulan Data

Metode Wawancara :

Pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013 : 231). Wawancara dilakukan secara langsung dengan mewawancarai guru, anak dan orang tua di PAUD dan TK Indra Prasta Kuta dan Bali Kiddy Preschool.

Metode Observasi :

Ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.(Bungin, 2007 : 115). Mengamati secara langsung proses pembelajaran murid PAUD di PAUD dan TK Indra Prasta Kuta dan Bali Kiddy Preschool, Badung, Bali.

Metode Dokumentasi :

Salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen - dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.(Herdiansyah, 2010 : 143). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan segala bentuk data proses pembelajaran di PAUD dan TK Indra Prasta Kuta dan Bali Kiddy Preschool dalam bentuk tulisan maupun foto dari berbagai sumber.

Metode Kepustakaan :

Metode yang dilakukan dengan cara mencari data literature yang berhubungan dengan kasus (Sarwono dan Lubis, 2007 : 105). Proses mencari data dan informasi dari buku-buku terkait teori Desain Komunikasi Visual.

Metode Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam laporan ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna (Sarwono dan Lubis, 2007). Deskriptif Kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir; oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan. Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan data secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data pemilihan jenis media, unsurunsur visual desain, teknik cetak dianalisa berdasarkan metode deskriptif kualitatif dan diperoleh kesimpulan (sintesa). Berdasarkan kesimpulan (sintesa) tersebut dibuatlah alternatif-alternatif desain. Desain dianalisa secara deskriptif kuantitatif berdasarkan unsur-unsur desain dan kriteria-kriteria yang ada, maka akan didapat desain terpilih sesuai dengan ketentuan-ketentuan di atas. Selanjutnya desain terpilih akan diproduksi dan disesuaikan dengan bahan, alat, dan teknik cetak masing-masing. Dari hasil produksi tersebut didapat wujud atau bentuk media komunikasi visual yang akan disebarluaskan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. (Sarwono dan Lubis, 2007). Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat, karakter, dan data-data lain yang diperlukan untuk perancangan buku pop-up sebagai sarana pengenalan huruf untuk anak usia dini di Badung.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. (Dzuanda, 2011: 1)

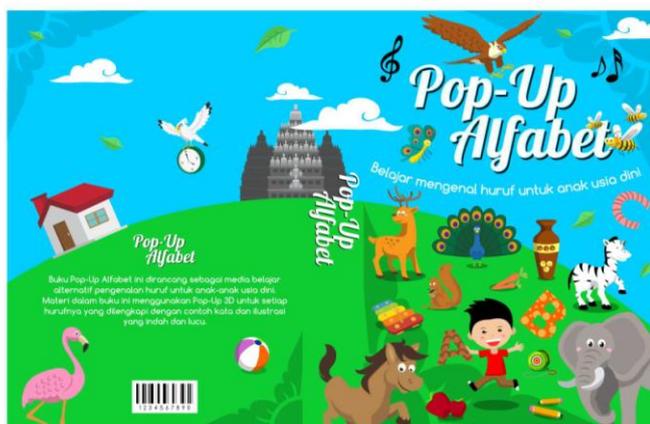
Didalam perancangan media buku pop-up alfabet untuk anak usia dini ini akan menggunakan konsep *Colorful Wonderland*. Konsep *colorful* akan menggunakan banyak warna pada buku pop-up ini sehingga dapat menarik perhatian anak-anak. Konsep *wonderland* mengartikan dunia impian dimana dalam buku pop-up ini akan diisi oleh benda-benda yang ada dalam kehidupan keseharian anak-anak untuk membantu anak-anak usia dini dalam membaca. Gabungan kedua konsep tersebut menjadi *Colorful Wonderland* yang artinya dunia impian yang berwarna-warni dan penuh imajinasi bagi anak-anak namun juga tidak menyulitkan mereka dalam pembelajaran mengenal huruf

Media buku pop-up yang dirancang akan berisi informasi berupa 26 huruf yang berkonstruksi 3D serta ilustrasi dari beberapa benda yang mengawali huruf-huruf tersebut. Menggunakan konstruksi 3D dalam buku pop-up akan memberi kejutan pada setiap halamannya sehingga anak menjadi senang dan tidak bosan saat membacanya. adapun ukuran buku pop-up yang dirancang ialah 21 cm x 148 cm yang berbentuk *portrait*.

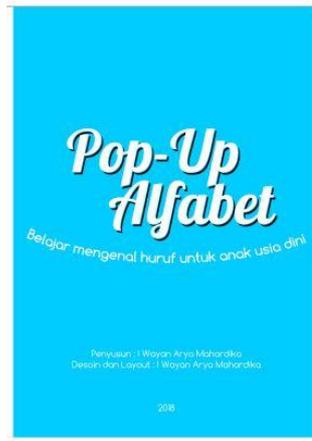
Berikut merupakan media – media yang dirancang sebagai upaya meningkatkan pembelajaran mengenal huruf di Badung :

Buku Pop-up

Buku Pop-up dirancang sebagai media utama dalam pembelajaran mengenal huruf untuk anak usia dini di Badung karena efek 3D pada buku pop-up dapat membuat anak-anak terhibur saat membacanya sehingga mereka tidak mudah bosan.



Gambar 1 Layout sampul depan dan belakang
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 2 Layout halaman 1
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 3 Layout halaman 2 dan 3
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 4 Layout halaman 4 dan 5
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 5 Layout halaman 6 dan 7
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 6 Layout halaman 8 dan 9
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 7 Layout halaman 10 dan 11
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 8 Layout halaman 12 dan 13
(Sumber : rancangan pribadi)



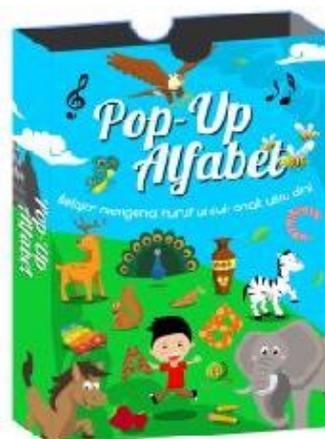
Gambar 9 Layout halaman 14
(Sumber : rancangan pribadi)



Gambar 10 Layout halaman 15
(Sumber : rancangan pribadi)

Packaging

Pagacking dirancang sebagai kemasan pada cerita bergambar sejarah Buku Pop-up alfabet untuk mengemas buku pop-up.



Gambar 11 *Packaging*
(Sumber : rancangan pribadi)

Tote Bag

Tote bag merupakan jenis tas jinjing yang dapat digunakan untuk membawa sebuah barang. *Tote bag* ini dirancang digunakan untuk membawa buku pop-up dan media lainnya.



Gambar 12 Totebag
(Sumber : rancangan pribadi)

Buku Tulis Kotak

Buku tulis kotak ini dapat digunakan oleh anak untuk berlatih menulis huruf sehingga mereka dapat langsung mempraktekannya.



Gambar 13 buku Tulis Kotak
(Sumber : rancangan pribadi)

Buku Me warnai

Buku mewarnai dapat menjadi hiburan untuk anak disaat mereka sudah jenuh belajar mengenal huruf. Mereka dapat mewarnai huruf dan gambar yang ada dengan sesuka hati mereka.



Gambar 14 Buku mewarnai
(Sumber : rancangan pribadi)

Katalog

Katalog merupakan media yang didalamnya berisikan daftar tentang informasi dari benda atau barang. Katalog dirancang bertujuan untuk membuat daftar dari media yang telah dibuat pada perancangan buku pop-up alfabet. Sehingga memudahkan seseorang untuk melihat secara keseluruhan media yang telah dibuat.



Gambar 24 Katalog
(Sumber : rancangan pribadi)

PENUTUP

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada studi kasus Buku *Pop-up* Alfabet maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Dalam merancang buku *Pop-up* Alfabet yang efektif dimana mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan komunikatif dimana buku tersebut mampu menyampaikan pesan secara tepat juga menyenangkan pada anak diperlukan unsur dan teori desain untuk dapat menerapkan konsep dengan baik. Pada perancangan Buku *Pop-up* Alfabet ini dipilih konsep Colorful Wonderland dimana mengartikan dunia impian yang penuh warna dimana setiap halamannya akan berisi latar, hewan dan benda-benda yang berbeda sehingga setiap halamannya seolah-olah berupa pemandangan dari dunia impian tersebut. Ditambah dengan efek dari konsturksi 3D buku *pop-up* ini anak-anak akan diberi kejutan disetiap halamannya.

Jenis-jenis media pendukung yang sesuai dalam menunjang anak untuk belajar mengenal huruf adalah packaging, totebag, buku kotak besar dan buku mewarnai. Media-media tersebut dapat melengkapi Buku *Pop-up* Alfabet menjadi satu kesatuan yang utuh karena dapat mengemas buku *pop-up* itu sendiri dan membantu anak untuk berlatih mengenal huruf dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusrijanto, 2001. *Copywriting seni mengasah Kreatifitas dan Memahami*
Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan*
Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*.
Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Dzuanda. 2011. Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca. *Jurnal Library ITS Undergraduate*. <http://library.its.undergraduate.ac.id>
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Ika Budi Maryatun. (2011). *PAUD dan Pemanfaatan Bahan Bekas untuk APE*. Dakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/tmp/PEMANFAATAN_BAHAN_BEKAS.pdf
- Jonathan Sarwono & Harry Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : ANDI
- Rhenald, Kasali. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta : Grafiti.
- Sanyoto, Ebd Sadjiman. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (nirmana)*.
- Sarwono. Jonathan, Lubis. Harry, (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi

- Scheder, Georg. 1977. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta : Kanisius.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks
- Shadily, Hassan. 1984. *Ichtiar Baru-Van Hoeve*. Jakarta
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tadkiroatun Musfiroh. (2009). *Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

DAFTAR SUMBER

- <http://www.imafulltimemummy.com/post/2010/11/11/I-Love-Lift-the-Flap-Books.aspx>
- <http://ikanbebe.blogspot.co.id/2011/11/>
- <https://id.pinterest.com/pin/226376318746763556/>
- <http://www.bimba-aiueo.com/bisa-membaca-dan-minat-baca/>
- <http://www.friends.kanemiller.com/alfie-and-bets-abc.html>
- <http://pentiumloading selalu.blogspot.co.id/2016/10/analisis-kelebihan-dan-kelemahan-pop-up.html>
- <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/07/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>
- <http://www.friends.kanemiller.com/alfie-and-bets-abc.html>
- <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>
- www.popuplady.com
- <http://www.technologystudent.com/>
- <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/09/08/ovxglq328-34-juta-orang-indonesia-masih-buta-aksara>
- <http://kumpulandigitalprinting.blogspot.com/2013/11/pengertian-digital-printing.html>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Cetak_offset
- <http://amy-graphicservice.blogspot.com/2009/07/metode-berfikir-dalam-desain.html>