

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN WAYANG KULIT
UNTUK ANAK-ANAK**



**RATIH KUSUMO AMARANGGONO
NIM 1912616024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN WAYANG KULIT
UNTUK ANAK-ANAK**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ratih Kusumo Amaranggono

NIM 1912616024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih-Nya dapat terselesaikannya Tugas Akhir perancangan ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus dituntaskan sebagai syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan memuat pemikiran, wujud, serta teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai bidang yang dipelajari dan ditempuh, yang disusun secara sistematis. Judul dari tugas Akhir ini adalah, “*Perancangan Buku Pop-up sebagai Media Pengenalan Wayang Kulit untuk Anak-Anak*”.

Karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi bagi karya ini.

Harapan dari terselesaikannya Tugas Akhir ini, semoga dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, memperdalam informasi dalam bidang studi yang dipelajari, serta menjawab keingintahuan tentang tema yang diangkat, mengembangkan kemampuan dalam berpikir, menghadapi, dan memecahkan sebuah masalah.

Yogyakarta, Juni 2024

Ratih Kusumo Amaranggono

UCAPAN TERIMA KASIH

Tak lupa dalam penyusunan Tugas Akhir dari awal hingga akhir prosesnya, ungkapan terima kasih disampaikan sebesar-besarnya ditujukan kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.S.n., M.A.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
5. Dosen Wali, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
6. Dosen Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. Atas segala arahan dan bimbingannya selama proses tugas akhir ini, serta kesabaran, nasihat, serta motivasinya selama proses bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
7. Dosen Pembimbing II, Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. Atas segala arahan dan bimbingannya selama proses tugas akhir ini, serta kesabaran dan anjurannya selama proses bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
8. Dosen Penguji atau *cognate*, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. Atas masukan dan sarannya dalam mengembangkan serta memperdalam tugas akhir ini.
9. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., atas saran dan masukan dalam teknik grafika serta tempat kertas.
10. Ibu Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M.Sn., atas masukan dan motivasinya dalam pembuatan dan uji coba teknik *pop-up*.
11. Kedua orang tua tercinta, Mama dan mendiang Ayah, atas kasih sayang yang telah dilimpahkan dengan segala dukungan baik secara materi maupun mental, serta kesabaran yang telah diberikan sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
12. Ketiga kakak, Mas Dito, Mas Bowi, dan Mas Bismo yang selalu mendoakan, mendukung, serta memotivasi dengan mengirimkan makanan.

13. Keponakan tersayang Io, yang menjadi sumber diangkatnya tema tugas akhir ini karena kecintaannya terhadap wayang kulit.
14. Kepada teman tercinta, Nata, Khansa, dan Nicken atas support, bantuan, baik secara langsung dan tidak langsung, serta kesabarannya dalam menenangi keraguan yang ada.
15. Om Jiyo Harjo, atas keringanan hatinya untuk diwawancarai.
16. Tante Intas, atas bantuan dan dukungannya dalam mencari narasumber.
17. Anak-anak komplek perumahan Jl. Kanaka Sejahtera 2-1 Yogyakarta, atas antusiasme, keingintahuan, serta kejujuran dalam proses wawancara dan uji karya tugas akhir.
18. Serta semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Lingkup Perancangan.....	3
1. Batasan Sudut Pandang	3
2. Batasan Target Audiens.....	3
3. Batasan Materi.....	3
4. Batasan Media	4
5. Batasan Distribusi.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat	4
1. Bagi Peneliti	4
2. Bagi Pemerintah	4
3. Bagi Masyarakat.....	4
4. Bagi Akademisi	4
F. Metode Perancangan	5
1. Riset dan Identifikasi Permasalahan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data Perancangan.....	5
3. Brainstorming dan Ideasi.....	5
4. Visualisasi Media	6
5. Uji dan Evaluasi Media	6
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8

A. Wayang Kulit	8
1. Pengertian Wayang Kulit	8
2. Perkembangan Wayang Kulit.....	10
3. Jenis Wayang Kulit.....	10
4. Wayang Parwa (Marwa).....	11
5. Pandawa.....	11
B. Anak-anak	12
1. Definisi Anak-anak.....	12
2. Tahap Perkembangan dan Pertumbuhan	12
3. Prinsip-prinsip Media untuk Anak	13
C. Media.....	15
1. Definisi Media	15
2. Media Pembelajaran dan Pengenalan	16
D. Buku <i>Pop-up</i>	16
1. Definisi Buku <i>Pop-up</i>	16
2. Teknik Dasar <i>Pop-up</i>	17
3. Unsur-unsur <i>Pop-up</i>	21
4. Prinsip dan Kaidah <i>Pop-up</i>	25
5. Kajian Referensi Buku <i>Pop-up</i>	25
E. Studi Eksisting	26
BAB III KONSEP DESAIN	28
A. Konsep Media	28
1. Wujud / Bentuk.....	28
2. Konten Media	28
3. Target Audiens	28
4. Distribusi Media	29
5. Dampak Media	29
6. Cara Kerja Media	29
7. Lingkungan.....	30
B. Konsep Kreatif	30
1. Tujuan Kreatif	30
2. Strategi Kreatif	30
C. Program Media.....	31
1. Tahap Awal ; <i>discovery</i>	32

2.	Tahap Riset Media.....	32
3.	Tahap Penyusunan Konten Media.....	32
4.	Tahap Penulisan Naskah.....	33
5.	Visualisasi Media	40
6.	Prototype.....	41
7.	Uji dan Evaluasi Prototype Media.....	41
8.	Validasi.....	42
9.	Produksi.....	42
10.	Distribusi Media	42
11.	Perancangan Media Pendukung.....	42
	D. Konsep Bisnis.....	43
	BAB IV PROSES DESAIN	46
	A. Data Visual.....	46
1.	Data Visual Unsur Karakter Wayang.....	46
2.	Data Visual Flora dan Fauna.....	51
3.	Data Visual Unsur Objek.....	52
4.	Data Visual Unsur Arsitektural / Bangunan.....	53
5.	Data Visual Unsur Alam	54
	B. Studi Visual.....	55
1.	Studi Visual Karakter Wayang.....	55
2.	Studi Visual Flora dan Fauna	56
3.	Studi Visual Objek.....	57
4.	Studi Visual Arsitektural / Bangunan.....	57
5.	Studi Visual Unsur Alam.....	58
6.	Studi Warna	58
7.	Studi Tipografi.....	58
8.	Studi Garis dan Brush.....	59
9.	Studi Foiling	60
10.	Studi Foiling Kertas Hitam.....	61
11.	Studi Layout	62
12.	Visualisasi Cover Buku	63
13.	Visualisasi <i>Pop-up</i>	65
14.	Finishing.....	67
	C. Media Pendukung.....	68

1. Poster Publikasi	68
2. Wayang Kulit <i>Match-up game</i>	68
3. Kartu Foto.....	69
4. Bookmark	70
5. Kuisisioner Instagram (Instagram Story).....	71
6. Reels Instagram	71
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN FOTO PAMERAN	
LAMPIRAN FOTO SIDANG	
LAMPIRAN FOTO WAWANCARA	
LAMPIRAN FOTO UJI KARYA	

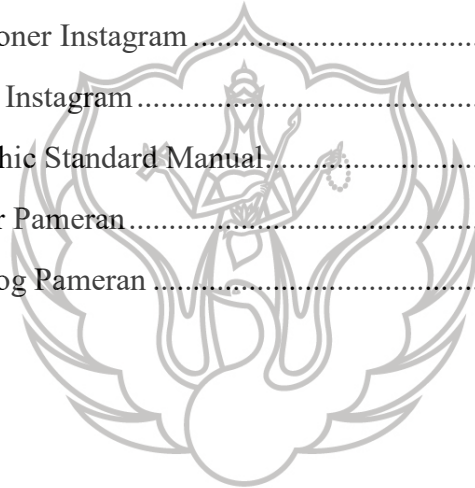


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wayang Kulit	8
Gambar 2.2 Pertunjukan wayang kulit	9
Gambar 2.3 Relief di Candi Suku	10
Gambar 2.4 Wayang Parwa (Marwa)	11
Gambar 2.5 Teknik <i>Flaps</i>	17
Gambar 2.6 Teknik <i>V-Folding</i>	18
Gambar 2.7 Teknik <i>Internal Stand</i>	18
Gambar 2.8 Teknik <i>Transformation</i>	19
Gambar 2.9 Teknik <i>Peepshow</i>	19
Gambar 2.10 Teknik <i>Volvelles</i>	20
Gambar 2.11 Teknik <i>Pull-Tabs</i>	20
Gambar 2.12 Teknik <i>Carousel</i>	21
Gambar 2.13 Teknik <i>Box and Cylinder</i>	21
Gambar 2.14 Buku <i>When You Wish Upon a Star</i> dari Walt Disney	25
Gambar 2.15 Buku <i>A Pop-up Gallery of Curiosities</i> dari Warner Bros	26
Gambar 2.16 Hasil Buku Ilustrasi <i>Shadow Play Book</i>	27
Gambar 3.1 Warna Wayang Kulit	40
Gambar 4.1 Yudhistira atau Puntadewa	46
Gambar 4.2 Bima atau Werkudara	46
Gambar 4.3 Arjuna atau Janaka	47
Gambar 4.4 Nakula dan Sadewa	47
Gambar 4.5 Gatot Kaca	47
Gambar 4.6 Duryudhana	48
Gambar 4.7 Semar	48
Gambar 4.8 Gunungan	48
Gambar 4.9 Wayang Golek	49
Gambar 4.10 Wayang Klithik	49

Gambar 4.11 Wayang Beber	49
Gambar 4.12 Wayang Orang.....	50
Gambar 4.13 Peperangan	50
Gambar 4.14 Sunan Kalijaga	50
Gambar 4.15 Kuda	51
Gambar 4.16 Sapi.....	51
Gambar 4.17 Pohon.....	51
Gambar 4.18 Kereta Kuda.....	52
Gambar 4.19 Senjata	52
Gambar 4.20 Proses pembuatan wayang dan alatnya	53
Gambar 4.21 Target	53
Gambar 4.22 Kubah	53
Gambar 4.23 Ukiran.....	54
Gambar 4.24 Matahari, Bintang, dan Bulan	54
Gambar 4.25 Awan	54
Gambar 4.26 Bebatuan.....	55
Gambar 4.27 Pegunungan.....	55
Gambar 4.28 Sketsa Proses Penyederhanaan Wayang	56
Gambar 4.29 Studi Visual Flora dan Fauna	56
Gambar 4.30 Studi Visual Objek	57
Gambar 4.31 Studi Visual Arsitektural / Bangunan	57
Gambar 4.32 Studi Visual Unsur Alam	58
Gambar 4.33 Studi Warna.....	58
Gambar 4.34 Studi Garis dan Brush	59
Gambar 4.35 Studi Foiling	60
Gambar 4.36 Studi Foiling di Kertas Hitam	61
Gambar 4.37 Studi Layout	62
Gambar 4.38 Sketsa Cover.....	63
Gambar 4.39 Hasil Cover.....	64

Gambar 4.40 Studi dan <i>dummy Pop-up</i>	65
Gambar 4.41 Ilustrasi dan Layout <i>Pop-up</i>	66
Gambar 4.42 Hasil Buku.....	67
Gambar 4.43 Poster Publikasi	68
Gambar 4.44 Wayang Kulit <i>Match-up game</i>	68
Gambar 4.45 Kartu Foto Depan	69
Gambar 4.46 Kartu Foto Belakang	69
Gambar 4.47 Kartu Foto Mockup	69
Gambar 4.48 Bookmark Depan	70
Gambar 4.49 Bookmark Belakang.....	70
Gambar 4.50 Bookmark Mockup.....	70
Gambar 4.51 Kuisisioner Instagram	71
Gambar 4.52 Reels Instagram	71
Gambar 4. 53 Graphic Standard Manual.....	72
Gambar 4.54 Poster Pameran.....	73
Gambar 4.55 Katalog Pameran	73



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagan Klasifikasi Sastra Anak (Trimansyah)	13
Tabel 2.2 Bagan Perjenjangan Buku (dari berbagai sumber).....	13
Tabel 2.3 Perincian Perjenjangan Buku (Puskurbuk, 2019)	14



ABSTRAK

Perancangan Buku *Pop-up* Sebagai Media Pengenalan Wayang Kulit untuk Anak-Anak

Wayang Kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Sangatlah penting bagi anak-anak untuk mengetahui dan mengenal seni dari Indonesia. Untuk membuat anak-anak lebih tertarik terhadap wayang kulit yang notabene memiliki waktu pertunjukan yang panjang serta buku yang penuh dengan bahasa verbal, perlu dilakukan pendekatan baik melalui penyajian serta gaya bahasa. Salah satunya dengan menyajikan wayang kulit yang dikemas dengan unik agar menarik perhatian anak-anak, tanpa mengurangi makna dan informasi yang terkandung di dalam buku.

Tokoh yang diangkat dalam perancangan buku *pop-up* berseri ini merupakan Pandawa Lima. Tokoh Pandawa yang umumnya cukup dikenal kisahnya oleh para orang tua akan lebih mudah untuk membuat mereka mengenalkan tokoh dan kisah Pandawa kepada anak-anaknya. Sebagai buku berseri, tentunya buku akan memiliki konsep yang sama, baik pada *cover*, gaya ilustrasi, warna yang digunakan, gaya bercerita, hingga teknik *pop-up*.

Kata Kunci : *Pop-up*, Anak-anak, Wayang Kulit.



ABSTRACT

Designing Pop-up Book as an Introduction Media about Wayang Kulit for Children

Wayang Kulit is one of Indonesia's cultural heritage that must be preserved. It is very important for children to know and recognize Indonesia's culture. To make children more interested in wayang kulit, which in fact has a long performance time and full of verbal language books, it is necessary to take another approach through presentation and storytelling style. One of them is by presenting wayang kulit that are uniquely packaged to attract children's interest, without reducing the meaning and information the book hold.

Characters featured in the design of this pop-up book series are Pandawa Lima. The stories of Pandawa are generally known to parents, will make it easier for them to introduce the Pandawa's character and stories to their children. As a book series, of course the book will have similar concept, both in the cover, illustration style, colors used, storytelling style, and pop-up techniques.

Keywords : Pop-up, Children, Wayang Kulit.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang dikenal dengan ragam budayanya, terdiri dari bermacam suku, etnis, ras serta keyakinan beragama yang berbeda. Budaya berasal dari kata serapan Jawa dan Sanskerta: *buddhayā* atau kultur kata serapan dari Bahasa Belanda: *cultuur* merupakan cara hidup yang berkembang serta dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kebudayaan memiliki hubungan erat dengan masyarakat. Berdasarkan antropolog Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski, segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Kebudayaan daerah dapat terlihat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat diseluruh daerah di Indonesia. Dalam setiap daerah tentunya memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda dan terbagi menjadi beberapa jenis salah satunya ialah seni pertunjukkan wayang.

Pengetahuan dan minat masyarakat pada umumnya, khususnya pada anak-anak terhadap budaya Indonesia saat ini mulai beralih. Hal ini disebabkan karena anak-anak yang biasanya lebih tertarik terhadap media visual, sulit untuk menemukan cerita bergambar yang menceritakan cerita lokal. Contohnya pada era 1970-an banyak ditemukan cerita-cerita lokal seperti Komik Wayang Mahabharata karya R.A Kosasih, Komik Gareng Petruk Karya Tatang S, dan sebagainya di toko-toko buku. Kalaupun saat ini ada media visual yang menceritakan cerita lokal, visual dan pengemasan ceritanya kalah menarik dibandingkan dengan media visual dari luar.

Seiring dengan berkembangnya zaman, masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu dengan kesibukannya masing-masing. Sehingga pada akhir pekan, masyarakat umumnya menggunakan waktu tersebut untuk beristirahat atau melepaskan penat. Masyarakat yang berkeluarga lebih memilih untuk menggunakan waktu luang mereka untuk rekreasi daripada memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak mereka. Padahal sebuah peninggalan budaya akan tumbuh dan berkembang apabila terdapat pelaku

yang terus berkarya dan ada kelompok masyarakat yang mencintai budaya tersebut. Wayang kulit sebagai salah satu peninggalan budaya juga memerlukan faktor tersebut untuk terus bertumbuh.

Berdasarkan jurnal Mari Kusbiyanto (2016), seni budaya wayang yang pada masa awal perkembangannya berjumlah kurang lebih ratusan jenis saat ini tinggal berjumlah 25 yang masih ada di masyarakat. Berdasarkan BPS (2021) Jumlah penonton seni pertunjukan wayang dengan presentase 3,34 % dibandingkan dengan pertunjukan dan pameran lainnya. Menurut penelitian Fiantika (2019) pada rentang usia 11 hingga 20 tahun dengan jumlah 20 informan, yang mengetahui kebudayaan Wayang khas Kabupaten Kediri hanya 1%. Terdapat juga data Statistik Budaya 2021 menyebutkan minat yang rendah untuk menjadi pelaku budaya dengan persentase 0,49% (BPS, 2021).

Terdapat berbagai macam sebab mengapa menurunnya minat generasi muda terhadap seni pertunjukan wayang, berdasarkan penelitian Mardianto (2018) Generasi muda tidak memiliki ketertarikan atau minat atas wayang diantaranya disebabkan karena, durasi waktu pagelaran yang cukup lama dengan rentang 4-5 jam, pagelaran wayang kulit yang umumnya dilakukan saat malam hari, serta bahasa yang rumit untuk dipahami dan dipelajari (karena biasanya menggunakan bahasa daerah). Berdasarkan beberapa faktor tersebut yang paling berpengaruh terhadap menurunnya minat generasi muda adalah bahasa yang rumit untuk dipahami dan dipelajari. Selain itu, menurunnya minat juga terjadi karena terbatasnya media visual yang menceritakan cerita lokal. Dengan waktu luang yang ada masyarakat lebih memilih untuk rekreasi atau melepaskan penat dengan media lain.

Beberapa solusi yang telah dikemukakan dalam jurnal serta penelitian terkait diantaranya adalah dengan memadukan kebudayaan tradisional dan modern tanpa menghilangkan nilai-nilai serta pakem dari wayang kulit, mempendek durasi waktu pertunjukan wayang kulit, dengan lebih banyak menyertakan komedi kedalam pertunjukan wayang kulit, dan menggunakan bahasa yang lebih mudah untuk dipahami. Salah satu solusi yang telah dikemukakan dalam DKV adalah dengan membuat animasi wayang kulit, multimedia interaktif, dan sebagainya.

Berdasarkan wawancara singkat, 18 dari 20 responden yang berusia 35-50 tahun mengetahui cerita dan tokoh dari wayang kulit namun kurang mengetahui bentuk visualnya. 15 dari 20 responden yang berusia 13-35 tahun sedikit mengetahui cerita dan beberapa tokohnya namun tidak mengetahui bentuk visualnya. 9 dari 10 responden yang berusia 6-12 tahun tidak mengetahui apa itu wayang kulit. Menyimpulkan hasil wawancara singkat tersebut, target audiens yang dipilih adalah anak-anak dengan rentang 6-12 tahun. Selain karena mereka belum mengetahui apa itu wayang kulit, anak-anak dengan usia tersebut mulai menunjukkan minat dan hobi tertentu. Dengan karakteristik anak yang kaya akan imajinasi, dan senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif dan visual, media *pop-up* dipilih. Media *pop-up* dapat mengenalkan wayang kulit dengan singkat dan lebih menarik untuk anak-anak, juga lebih mudah dimengerti dan diingat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *pop-up* mengenai wayang kulit Yogyakarta sebagai media pengenalan terhadap anak usia 9-12 tahun?

C. Lingkup Perancangan

Agar pembahasan dalam perancangan ini tidak meluas dan mengurangi tujuan yang ingin dicapai, diperlukan adanya pembatasan lingkup perancangan:

1. Batasan Sudut Pandang

Pusat pengisahan akan berpusat kepada tokoh – tokoh wayang kulit yang berada dalam naskah Mahabharata. Khususnya tokoh Pandawa Lima seperti Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.

2. Batasan Target Audiens

Target audiens primer perancangan buku ini adalah anak – anak usia 9-12 tahun, dengan orang tua yang menyukai atau tertarik dengan budaya Indonesia.

3. Batasan Materi

Materi dibatasi dengan biografi singkat mengenai siapa mereka, watak dan nama tokoh, bentuk visual wayang kulitnya, serta kisah yang paling dikenal dari Pandawa Lima dalam naskah Mahabharata.

4. Batasan Media

Buku *pop-up* yang akan diproduksi secara cetak, dengan beberapa media pendukung seperti mainan *matchup* dan *photo card*, serta merchandise seperti stiker, dan pembatas buku.

5. Batasan Distribusi

Buku *pop-up* direncanakan akan didistribusi dengan cara melakukan pre-order dan disebar ke perpustakaan umum serta sekolah.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku *pop-up* sebagai media pengenalan wayang kulit terhadap anak-anak usia 9-12 tahun agar lebih mudah mengetahui, mengenal, dan menghafal wayang kulit baik dalam cerita, watak dan nama tokoh, serta bentuk visual wayang kulitnya.

E. Manfaat

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai wayang kulit, serta wawasan mengenai kreatifitas dan mendesain suatu media berupa buku *pop-up* dengan tampilan visual yang menarik dan menulis naratif yang mudah dipahami untuk anak-anak.

2. Bagi Pemerintah

Sebagai sarana penunjang pembelajaran wayang kulit untuk anak-anak, baik sebagai media sarana dan menambah koleksi buku perpustakaan.

3. Bagi Masyarakat

Menambah wawasan serta memperkenalkan seni pertunjukan wayang kulit kepada masyarakat sekaligus menjadi arsip sejarah tentang wayang kulit di Yogyakarta.

4. Bagi Akademisi

Menambah sumber referensi serta bacaan dalam bidang DKV khususnya bidang ilustrasi, grafika, dan *pop-up*, serta referensi bacaan dalam bidang wayang kulit.

F. Metode Perancangan

1. Riset dan Identifikasi Permasalahan

a. Problema Riset

b. Review Literatur Terkait Problema

Melakukan review buku-buku, poster, dan media lainnya terkait wayang kulit.

c. Model dan Hipotesis

Menyimpulkan dan memperkirakan efek dari media yang akan dirancang.

d. Pengumpulan Data

Mengambil data dengan mencari kajian pustaka terkait, melakukan observasi, dokumentasi, serta melakukan survey dan interview.

e. Metode Analisis Data

Menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan metode analisis data 5W + 1H.

2. Metode Pengumpulan Data Perancangan

a. Kajian Pustaka

Mencari dan menentukan buku yang membahas mengenai tokoh wayang kulit dalam naskah Mahabharata dan Ramayana.

b. Observasi

Melakukan observasi dengan mendatangi museum wayang kulit.

c. Dokumentasi

Memotret dan menggambar ulang data berdasarkan hasil observasi.

d. Indepth Interview

Melakukan survei untuk menentukan seberapa pentingnya permasalahan terkait.

3. Brainstorming dan Ideasi

Mengumpulkan dan memusatkan informasi yang didapat berdasarkan tema terkait kemudian mengideasikan media yang dapat memecahkan masalah terkait.

4. Visualisasi Media
 - a. Visualisasi Ide dalam bentuk rough sketch
 - b. Merancang *copywriting*
Menentukan *copywriting* yang tepat untuk target audiens anak-anak.
 - c. Merancang aset visual
Memastikan visual yang dirancang sesuai dan mudah untuk dipahami.
 - d. Produksi
5. Uji dan Evaluasi Media
 - a. Uji media
Uji *prototype*, mengukur media secara teknis maupun secara materi.
 - b. *Feedback*
Mendata respon dari target audiens ketika mengakses media. Berupa catatan, revisi, sanggahan, atau hal-hal yang dirasa masih kurang.
 - c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil lapangan
 - d. *Improve* dan *Upgrade*
Melakukan perbaikan berdasarkan catatan, revisi, dan sanggahan dari *feedback*.
 - e. Validasi
Melakukan validasi baik dari visual maupun materi yang tertera dalam media kepada para ahli dengan tema terkait. Dalam hal ini para ahli wayang kulit seperti dalang dan pemerhati wayang.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan baik dalam penafsiran maupun pemahaman pada judul skripsi, diperlukan penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan, diantaranya adalah :

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
1	Media Pengenalan	Media yang digunakan untuk memperkenalkan suatu materi pembelajaran dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah dipahami dan digunakan. • Memperjelas informasi dengan baik • Bermanfaat dalam proses pengenalan.

2	Buku <i>Pop-up</i>	Buku yang memiliki interaksi, bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi.	<ul style="list-style-type: none"> • Diterbitkan dalam bentuk cetak. • Memiliki halaman dengan unsur 3 dimensi. • Informatif secara materi dan visual.
3	Wayang Kulit	Bentuk karakter yang dibuat 2 dimensi dengan menggunakan lapisan kulit kerbau.	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh dalam naskah Mahabharata. • Tokoh lelaki wayang kulit.
4	Anak – anak	Manusia laki-laki atau perempuan yang belum mencapai tahap dewasa baik secara fisik maupun mental.	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 6-12 tahun • Dalam jenjang pendidikan SD sampai dengan SMP

