

**Perancangan Buku *Pop-up* Permainan Berkelompok sebagai sarana
Pendidikan Karakter Sikap Anti Korupsi untuk Anak Usia Dini**



KARYA DESAIN

Mayang Masradianti

**Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2017**


Tugas Akhir Desain berjudul:

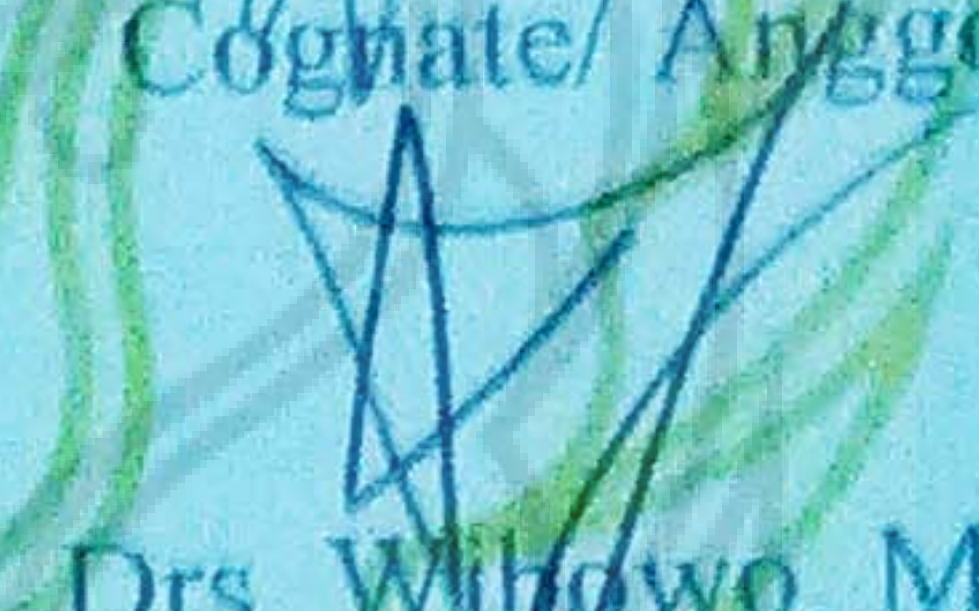
PERANCANGAN POP UP SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER SIKAP ANTI KORUPSI UNTUK ANAK USIA DINI diajukan oleh Mayang Masradianti, NIM 131 2260 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
19801125 200812 1 003

Pembimbing II



FX. Widayatmoko, M.Sn.
19750710 200501 1 001
Cognate/ Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn.
19570318 198703 1 002

Ketua Prodi DKV / Ketua/ Anggota


Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002

Jangan mengharapnkan negara lain respek terhadap bangsa ini,
jika kita sendiri gemar memperdaya sesama saudara sebangsa,
merusak dan mencuri kekayaan ibu pertiwi.

(Bung Hatta)



Mereka orang-orang cerdas ketika mahasiswa. Kalau di HMI minimal LK I.
Tetapi ketika menjadi pejabat mereka korup dan sangat jahat.

Saut Situmorang
(Wakil ketua KPK 2017)



Yang menumbuhkan kejahatan korupsi seringkali adalah
ketidakpedulian kita sendiri

Bess myreson



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir perancangan Desain ini dengan sebaik-baiknya.

Tugas Akhir ini dibuat atas adanya kesadaran pentingnya penulisan dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, oleh karena itu penulis ingin mewujudkan referensi bagi para mahasiswa yang akan mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual. Tugas akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan studi jenjang S1 (Strata satu). Perancangan berjudul “Perancangan buku *Pop up* Permainan Berkelompok sebagai sarana Pendidikan Karakter Sikap Anti Korupsi untuk Anak Usia Dini” ini disusun pada semester genap, tahun ajaran 2016/2017 dan diharapkan bisa memiliki manfaat, menambah wawasan, menjadi referensi perancangan, serta menjadi salah satu acuan bagi perancangan serupa khususnya dibidang Desain Komunikasi Visual.

Tugas akhir ini selesai berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak A. Sagiran M.Pd. ayah terbaik serta teman diskusi alot, Ibu Kin yang selalu mendoakan dan memarahi karena sayang dan R. Radiantoko adik menyebalkan tetapi selalu ada disaat-saat butuh
2. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku ketua program studi desain komunikasi visual yang telah memberi dukungan dan support untuk teguh maju tugas akhir.
3. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn., selaku cognate yang memberi masukan yang membangun demi kelancaran pembuatan tugas akhir.
4. Bapak Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan dosen wali yang sudah memberi banyak hal, mendiskusikan topik dengan menyenangkan, support untuk memberikan pengembangan topik yang diambil serta dorongan untuk bekerja keras menyelesaikan tugas akhir satu semester.
5. Bapak Fx. Widyatmoko M.Sn selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak membantu proses tugas akhir, mulai dari mencarikan referensi buku, memberi pengarahan tata cara tugas akhir, serta

diskusi *pop up* dan hal-hal menarik lainnya.

6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn, M. A., memberikan masukan perihal referensi buku.
7. Mbak Alit Ayu Dewantari serta Mbak Eno Pw yang memberikan inspirasi atas karya-karya *pop up*nya.
8. Teman- teman DKV 2013 tercinta, teman-teman kontrakan, teman bermain serta bertukar ide.
9. Mishela dan Risky untuk bantuan cutting *pop up*. Septian, Ghais, Ogi, Pranan dan Dika untuk bantuan display dan teman berbincang di angkringan. Arka dan Mas Kaldera atas bantuan cara pembuatan pustaka. Lutfia, Demima, Nisa, Nurul, Ramadhani, Ica atas supportnya dan semua teman-teman terimakasih banyak.
10. Serta semua pihak yang mengirim dm support di sosial media @kebakbejocreative, maupun secara langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
1. Segi Teoritis.....	4
2. Segi Praktis.....	4
a. Untuk civitas akademik.....	4
b. Untuk industri kreatif.....	4
c. Untuk masyarakat.....	4
d. Untuk Perancang.....	4
e. Untuk Instansi terkait.....	4
F. Sistematika Perancangan.....	5
BAB II IDENTIFIKASI.....	6
A. <i>POP UP</i>	6
1. Pengertian <i>Pop up</i>	6
2. Sejarah <i>Pop up</i>	6
3. Manfaat <i>Pop up</i>	8
4. Teknik <i>Pop up</i>	8
a. Teknik Dasar <i>Pop up</i>	8
1) <i>V-Folding</i>	9
2) <i>Internal Stand</i>	9
3) <i>Rotary</i>	10
4) <i>Mouth</i>	10

5) <i>Paralel Slide</i>	11
b. Teknik <i>Pop up</i> dan Perkembangannya.....	11
1) <i>Simple V-Fold</i>	11
a) <i>The simple v-fold</i>	11
b) <i>The V-Fold Pointing Forwards</i>	12
c) <i>Adding Cuts And Creases</i>	12
d) <i>V-Fold with Projections</i>	13
e) <i>Beak, Noses, Mouths</i>	13
2) <i>Modified V-Folds</i>	14
a) <i>Jaws</i>	14
b) <i>Sculpting The V-Fold</i>	14
c) <i>The V-fold Glued Away From The Spine</i>	15
3) <i>Multiple V-Fold</i>	15
a) <i>V-Fold On Top of V-Folds</i>	15
b) <i>The M-Folds</i>	16
4) <i>Asymmetrical V-Folds</i>	16
a) <i>Asymmetrical Mouth and Beaks</i>	16
b) <i>Asymmetrical Sloping Planes</i>	17
c) <i>Swiwellling Jaw</i>	17
d) <i>Asymmetrical Extention</i>	17
5) <i>The Parallelogram</i>	18
a) <i>The Basic Parallelogram</i>	18
b) <i>Multiple Parallelogram</i>	18
c) <i>Parallelogram Cut From The Base</i>	19
d) <i>Parallelogram Stands-Up</i>	19
6) <i>Combining Parallelograms and V-Fold</i>	19
a) <i>The Parallelogram Lifting V-Fold</i>	19
c) <i>V-Folds Lifting Parallelogram</i>	20
d) <i>Zig-Zag Folds</i>	20
e) <i>Pop up House</i>	21
f) <i>Pop up pyramid</i>	21
7) <i>Two Parallel Sticking Strips</i>	22

a) <i>Solid Shapes</i>	22
b) <i>Quadrilaterals</i>	22
8) <i>Jutting Extensions</i>	23
a) <i>Slot Joints</i>	23
b) <i>V-Folds With Jutting Arms</i>	23
9) <i>Multiple Parallel Stickyng-Strips</i>	23
a) <i>The Basic Box and Cylinder</i>	23
b) <i>Aeroplane, Boat, Horse</i>	24
10) <i>The 45° Folds – Moving Arms</i>	24
a) <i>Simple Moving Arms</i>	24
b) <i>45° Folds On A Parallelogram</i>	25
c) <i>Arms Moving Behind A Mask</i>	25
d) <i>A Turning Disc</i>	25
11) <i>Pairs Of 45° Folds</i>	26
a) <i>Twisting Mechanism</i>	26
b) <i>Jack In The Box</i>	26
c) <i>Bridge Mechanism</i>	26
d) <i>Box Ends</i>	27
12) <i>Slides</i>	27
a) <i>Pull- Stips & Slides</i>	27
b) <i>Extending The Image</i>	27
c) <i>A Slot Guided Slide</i>	28
d) <i>Dissolving Images</i>	28
13) <i>Flaps</i>	28
a) <i>Single Flaps</i>	28
b) <i>Double Flaps</i>	29
c) <i>Flaps Lifting Pop-Up</i>	29
d) <i>Delayed Double Action Flaps</i>	29
14) <i>Pivot And Hubs</i>	30
a) <i>The Hubs</i>	30
b) <i>Rotating Window</i>	30
c) <i>Sliding Pivots</i>	30
d) <i>The Fixed Pivot</i>	31

e) <i>Multiple Moving Arms</i>	31
f) <i>Rocking Motion</i>	32
g) <i>Articulated Images</i>	32
h) <i>Swoop Movement</i>	32
15) <i>Miscellaneous Mechanisms</i>	33
a) <i>Spirals</i>	33
b) <i>Automatic Pull-Strips</i>	33
c) <i>Bowing Shapes</i>	34
d) <i>Stage Set</i>	34
e) <i>Shutter Scene</i>	34
f) <i>Sawing Noise</i>	35
5. Referensi Buku <i>Pop up</i>	36
a. Buku <i>Pop Up Musical Pop Up treasury</i>	36
b. Buku <i>Pop Up lift-the-flap first world</i>	40
c. Kesimpulan.....	42
1) Warna.....	42
2) Tipografi.....	42
3) Ilustrasi.....	44
4) Layout.....	44
B. Perkembangan Buku.....	44
C. Permainan.....	46
D. Pendidikan Karakter untuk Anak.....	48
1. Pendidikan.....	49
2. Karakter.....	49
3. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	50
a. Religius.....	51
b. Jujur.....	51
c. Toleransi.....	51
d. Disiplin.....	51
e. Kerja Keras.....	51
f. Kreatif.....	51
g. Mandiri.....	51
h. Demokratis.....	52

i. Rasa Ingin Tahu.....	52
j. Semangat Kebangsaan dan Nasionalisme.....	52
k. Cinta tanah air.....	52
l. Menghargai Prestasi.....	52
m. Komunikatif.....	52
n. Cinta Damai.....	52
o. Gemar Membaca.....	52
p. Peduli Lingkungan.....	52
q. Peduli Sosial.....	52
r. Tanggung Jawab.....	53
E. Alat Pembelajaran Berkarakter.....	53
F. Sikap Anti Korupsi.....	54
1. Kejujuran.....	56
2. Tanggungjawab.....	56
3. Keberanian.....	56
4. Keadilan.....	57
5. Keterbukaan.....	57
6. Kedisiplinan.....	57
7. Kesederhanaan.....	57
8. Kerja Keras.....	57
9. Kepedulian.....	58
G. Data Klien.....	58
H. <i>Punishment</i> dan <i>Reward</i> pada Anak.....	61
I. Tahap Analisis <i>Pop up</i> sebagai sarana pendidikan karakter sikap anti korupsi.....	63
1. Positioning.....	63
2. Potensi Pasar.....	63
3. Segmentasi.....	63
4. Analisis Data.....	63
a. Strength (kekuatan)	63
b. Weakness (Kelemahan)	64
c. Oppurtunities (Kesempatan)	64
d. . Threats (Ancaman)	64
J. Sintesis.....	64

BAB III IDENTIFIKASI.....	66
A. Tujuan Perancangan.....	66
1. Tujuan Perancangan.....	66
2. Tema Perancangan.....	66
3. Permainan/ Game.....	66
B. Konsep Kreatif.....	67
1. Tujuan Kreatif.....	67
2. Strategi Kreatif.....	68
a. Target Market.....	68
b. Target Audience.....	68
c. Format dan Ukuran Buku.....	68
d. Isi dan tema cerita.....	69
e. Gaya Penulisan Naskah.....	69
f. Program Kreatif.....	69
1) Judul.....	69
a) Judul.....	69
b) Sub-judul.....	70
c) Keterangan.....	70
2) Sinopsis.....	70
a) Storyline.....	71
b) Deskripsi Halaman.....	72
c). Deskripsi karakter tokoh utama dan pendukung.....	76
(1) Noko.....	76
(2) Anak-anak.....	77
(3) Monster Korup.....	77
C. Konsep Media.....	77
1. Gaya Visual.....	77
a. Layout (Tata Letak)	77
b. Gaya Ilustrasi.....	78
c. Gaya goresan.....	78
d. Gaya Tipografi.....	78
2. Teknik Visualisasi.....	78
a. Teknik Pewarnaan.....	78
b. Teknik <i>Pop up</i>	78

c. Teknik Cetak.....	78
BAB IV VISUALISASI.....	80
A. Data Visual.....	80
1. Data Visual tokoh utama dan pendukung.....	80
a. Noko.....	80
b. Anak-anak.....	80
c. Masyarakat.....	81
d. Koruptor.....	81
2. Data Visual Flora dan Fauna.....	81
a. Bunga.....	81
b. Daun.....	82
c. Pohon.....	82
e. Akar.....	82
f. Tikus.....	83
g. Burung dan unggas.....	83
h. Kucing dan hewan kaki empat.....	83
3. Data Visual Unsur Arsitektural.....	84
a. Castil.....	84
b. Rumah Penduduk.....	84
c. Istana Negara.....	84
d. Bangunan sekolah.....	85
e. Taman bermain.....	85
f. Ikon Indonesia.....	85
4. Data visual unsur alam.....	86
a. Gunung dan Bukit.....	86
b. Tanah.....	86
c. Awan.....	86
B. Studi Visual	
1. Data Visual tokoh utama dan pendukung.....	87
a. Noko.....	87
b. Anak-anak.....	87
c. Monster.....	87
d. Masyarakat.....	88
3. Data Visual Arsitektur.....	88

4. Data Visual Hewan.....	88
5. Data Visual Gunung.....	89
C. Studi Warna.....	89
D. Tipografi.....	89
E. Cover Buku.....	90
1. Alternatif <i>sketch</i>	90
2. Cover terpilih.....	90
F. Visualisasi <i>Pop up</i>	91
1. <i>Sketch</i> dan <i>dummy</i>	91
2. Ilustrasi dan teks.....	96
3. Buku <i>Pop up</i>	110
G. Media Pendukung.....	119
1. Buku Panduan.....	119
2. Packaging.....	120
3. X-Banner.....	120
4. <i>Display</i>	121
5. Video Dokumenter.....	121
6. Merchandise.....	123
a. Pin.....	123
b. Stopmap.....	123
c. Kartu nama.....	124
d. Pernak-pernik.....	124
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127
WEBTOGRAFI.....	129
LAMPIRAN FOTO PAMERAN.....	130

Daftar Gambar

- Gambar 1. *Pop up Masterpieces* klasik karya Vojtech Kubasta
- Gambar 2. *Pop up* bertema medis
- Gambar 3. *Pop up* Lothar Meggendorfer
- Gambar 4. Contoh teknik *v-volding*
- Gambar 5. Contoh penerapan *v-volding*
- Gambar 6. Contoh teknik *internal stand*
- Gambar 7. Contoh teknik *internal stand*
- Gambar 8. Contoh teknik *rotary*
- Gambar 9. Contoh penerapan teknik *rotary*
- Gambar 10. Contoh teknik *mouth*
- Gambar 11. Contoh penerapan *teknik mouth*
- Gambar 12. Contoh teknik *paralel slide*
- Gambar 13. Contoh penerapan teknik *paralel slide*
- Gambar 14. Contoh teknik *the simple v-fold*
- Gambar 15. Contoh teknik *the v-fold pointing forward*
- Gambar 16. Contoh teknik *the v-fold pointing forward*
- Gambar 17. Contoh *teknik V-Fold with Projections*
- Gambar 18. Contoh teknik *Beak, Noses, Mouth*
- Gambar 19. Contoh teknik *Jaws*
- Gambar 20. Contoh *teknik Sculpting The V-Fold*
- Gambar 21. Contoh teknik *Sculpting The V-fold Glued Away From The Spine*
- Gambar 22. Contoh teknik *V-fold on top of v-folds*
- Gambar 23. Contoh teknik *Sculpting The M-fold*
- Gambar 24. Contoh teknik *Asymmetrical Mouth and Beaks*
- Gambar 25. Contoh teknik *Asymmetrical Sloping Planes*
- Gambar 26. Contoh teknik *Swivelling Jaw*
- Gambar 27. Contoh teknik *Asymmetrical Extention*
- Gambar 28. Contoh teknik *The Basic Parallelogram*
- Gambar 29. Contoh teknik *Multiple Parallelogram*
- Gambar 30. Contoh teknik *Parallelogram Cut From The Base*
- Gambar 31. Contoh teknik *Parallelogram Stands-Up*
- Gambar 32. Contoh teknik *The Parallelogram Lifting V-Fold*

Gambar 33. Contoh teknik *V-Folds Lifting Parallelogram*
Gambar 34. Contoh teknik *zig-zag fold*
Gambar 35. Contoh teknik *pop up house*
Gambar 36. Contoh teknik *pop up pyramid*
Gambar 37. Contoh teknik *solid shapes*
Gambar 38. Contoh teknik *Quadrilaterals*
Gambar 39. Contoh teknik *Slot Joints*
Gambar 40. Contoh teknik *V- Folds With Jutting Arms*
Gambar 41. Contoh teknik *The Basic Box and Cylinder*
Gambar 42. Contoh teknik *Aeroplane, Boat, Horse*
Gambar 43. Contoh teknik *Simple moving arms*
Gambar 44. Contoh teknik *45° Folds On A Parallelogram*
Gambar 45. Contoh teknik *Arm Moving Behind A Mask*
Gambar 46. Contoh teknik *a turning disc*
Gambar 47. Contoh teknik *twisting mechanism*
Gambar 48. Contoh teknik *Jack In The Box*
Gambar 49. Contoh teknik *bridge mechanism*
Gambar 50. Contoh teknik *box ends*
Gambar 51. Contoh teknik *Pull strips and slides*
Gambar 52. Contoh teknik *extending the image*
Gambar 53. Contoh teknik *a slot guided slide*
Gambar 54. Contoh teknik *Dissolving Images*
Gambar 55. Contoh teknik *Single Flaps*
Gambar 56. Contoh teknik *double flaps*
Gambar 57. Contoh teknik *Flaps Lifting Pop-Up*
Gambar 58. Contoh teknik *delayed double action flaps*
Gambar 59. Contoh teknik *The Hubs*
Gambar 60. Contoh teknik *rotating window*
Gambar 61. Contoh teknik *Sliding Pivots*
Gambar 62. Contoh teknik *Fixed Pivot*
Gambar 63. Contoh teknik *Multiple Moving Arms*
Gambar 64. Contoh teknik *Rocking Motion*
Gambar 65. Contoh teknik *Articulated Images*
Gambar 66. Contoh teknik *swoop movement*

- Gambar 67. Contoh teknik *Spirals*
- Gambar 68. Contoh teknik *Automatic Pull-Strips*
- Gambar 69. Contoh teknik *Bowing Shapes*
- Gambar 70. Contoh teknik *Stage set*
- Gambar 71. Contoh teknik *Shutter scene*
- Gambar 72. Contoh teknik *Sawing Noise*
- Gambar 73. contoh *Soft Cover* dan *Hard Cover*
- Gambar 74. Data Visual karakter superhero
- Gambar 75. Data Visual karakter anak dengan kostum
- Gambar 76. Data Visual masyarakat
- Gambar 77. Data Visual koruptor
- Gambar 78. Data Visual karakter anak dengan kostum
- Gambar 79. Data Visual daun
- Gambar 80. Data Visual pohon
- Gambar 81. Data Visual akar
- Gambar 82. Data Visual tikus
- Gambar 83. Data Visual burung dan unggas
- Gambar 84. Data Visual hewan
- Gambar 85. Data Visual castil
- Gambar 86. Data rumah penduduk
- Gambar 87. Data Visual istana Negara
- Gambar 88. Data Visual bangunan sekolah
- Gambar 89. Data Visual taman bermain
- Gambar 90. Data Visual ikon Indonesia
- Gambar 91. Data Visual gunung
- Gambar 92. Data Visual tanah kering dan subur
- Gambar 93. Data Visual awan
- Gambar 94. karakter superhero
- Gambar 95. karakter anak-anak (pembantu hero)
- Gambar 96. Monster korup
- Gambar 97. masyarakat
- Gambar 98. Sekolah, komedi putar, dan kota
- Gambar 99. Kucing, anjing, ayam dan kelinci
- Gambar 100. Gunung dengan kota dan gunung dengan pepohonan

Gambar 101. Warna yang digunakan
Gambar 102. *Sketch* cover
Gambar 103. Cover terpilih
Gambar 104. *Sketch* dan *dummy* halaman 1
Gambar 105. *Sketch* dan *dummy* halaman 2
Gambar 106. *Sketch* dan *dummy* halaman 3
Gambar 107. *Sketch* dan *dummy* halaman 4
Gambar 108. *Sketch* dan *dummy* halaman 5
Gambar 109. *Sketch* dan *dummy* halaman 6
Gambar 110. *Sketch* dan *dummy* halaman 7
Gambar 111. *Sketch* dan *dummy* halaman 8
Gambar 112. *Sketch* dan *dummy* halaman 9
Gambar 113. *Sketch* dan *dummy* halaman 10
Gambar 114. Ilustrasi dan teks Halaman 1
Gambar 115. Ilustrasi dan teks Halaman 2
Gambar 116. Ilustrasi dan teks Halaman 3
Gambar 117. Ilustrasi dan teks Halaman 4
Gambar 118. Ilustrasi dan teks Halaman 5
Gambar 119. Ilustrasi dan teks Halaman 6
Gambar 120. Ilustrasi dan teks Halaman 7
Gambar 121. Ilustrasi dan teks Halaman 8
Gambar 122. Ilustrasi dan teks Halaman 9
Gambar 123. Ilustrasi dan teks Halaman 10
Gambar 124. Halaman 1
Gambar 125. Halaman 2
Gambar 126. Halaman 3
Gambar 127. Halaman 4
Gambar 128. Halaman 5
Gambar 129. Halaman 6
Gambar 130. Halaman 7
Gambar 131. Halaman 8
Gambar 132. Halaman 9
Gambar 133. Halaman 10
Gambar 134. Buku panduan

Gambar 135. packaging

Gambar 136. X-Banner

Gambar 137. Video dokumenter suasana pembelajaran dengan pop up

Gambar 138. Video dokumenter suasana pembelajaran siswa

Gambar 139. Desain pin

Gambar 140. stopmap

Gambar 141. *Id card*

Gambar 142. Pernak-pernik



Abstrak

Buku *pop up* bertema anti korupsi.

Perancangan *Pop up* sebagai sarana pendidikan karakter sikap anti korupsi untuk anak usia dini.

Korupsi adalah salah satu masalah yang mengakar di Indonesia. Pencegahan sikap koruptif mutlak perlu dilakukan sejak dini dengan berbagai cara. Penyampaian topik korupsi pada anak harus berbeda dengan orang dewasa, sisi menarik, kekanakan tetap harus menonjol agar disukai. Buku *pop up* menjadi salah satu alternatif untuk mencegah sikap anti korupsi, *pop up* bisa digabungkan dengan permainan. *Pop up* sudah menarik dari segi bentuk jika ditambah permainan dengan tambahan challenge, tentu *pop up* akan semakin menarik. Buku *pop up* menggunakan superhero sebagai tokoh utama serta tokoh tambahan. Selain itu setiap halaman memiliki story yang berbeda namun berhubungan satu sama lain.

Kata kunci: *pop up*, permainan anak, korupsi

Abstract

Anti-corruption-themed pop up book.

*Designing Pop up as a means of character education
Anti-corruption attitude for early childhood.*

Corruption is one of the deep-rooted issues in Indonesia. Prevention of absolute corrupt attitude needs to be done early in various ways. Submission of the topic of corruption in children should be different from adults, must have interesting side, childhood still have to stand out to be liked. Pop up books become an alternative to prevent anti-corruption attitudes, pop up can be combined with the game. Pop up interesting in terms of shape if coupled with an additional game challenge, of course pop up will be more interesting. Pop ups use the superhero as the main character and additional characters. In addition each page has a different story but related to each other.

Keywords: pop up, child games, corruption

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang memiliki kasus korupsi cukup tinggi di dunia. Menurut Peter Carey sejarawan asal Inggris dalam International Conference on Southeast Asia Studies (ICSEAS), selama kurun waktu tahun 2001-2015 kerugian akibat korupsi di Indonesia mencapai Rp. 205 triliun yang berasal dari 2.321 kasus yang melibatkan 3.109 terdakwa. Hanya 11 persen atau Rp. 22 triliun yang telah diperoleh kembali melalui proses peradilan. Menurut perhitungannya kerugian itu setara dengan anggaran pembangunan 871 kilometer jalan tol dan jalan baru. (Berita Okezone.com)

Bahaya korupsi berkaitan dengan gangguan keuangan Negara, bahkan bisa berpotensi mengguncang perekonomian dan stabilitas nasional, menghambat proses pembangunan, merusak moral bangsa, dan menurunkan kepercayaan masyarakat maupun dunia internasional terhadap pemerintah, sehingga pelaku bisnis enggan investasi ke Indonesia. Korupsi bukan hanya dilakukan oleh pejabat tinggi Negara tetapi sampai ketingkat terkecil seperti perusahaan, kantor-kantor bahkan sekolah (Pendidikan Anti Korupsi, 2014: vii).

Hingga akhir 2016, Indonesia masih mengalami kasus korupsi yang relatif tinggi. Dalam *Corruption Perception Index 2016*, Indonesia menempati posisi 90 dari 176 negara di dunia dengan skor 37 dari skala 0-100 (0 berarti sangat korup dan 100 berarti sangat bersih). Angka ditahun 2016 meski terbilang membaik tetapi skornya masih terbilang jauh dibawah standar. Dalam data tersebut juga diungkapkan bahwa korupsi menempati urutan teratas dari 18 (delapan belas) faktor penghambat kemudahan berusaha di Indonesia. Angka ini tentu sangat membahayakan dan mempermalukan integritas bangsa.

Negara memang tak tinggal diam dengan tingginya kasus korupsi di Indonesia. Contohnya Indonesia membentuk KPK pada tahun 2002 yang dipelopori oleh presiden Megawati Soekarnoputri, meskipun jauh sebelumnya ide awal pembentukan KPK sudah muncul di era presiden BJ Habibie yang mengeluarkan UU Nomor 28 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang

bersih dan bebas dari KKN. Habibie kemudian mengawalinya dengan membentuk berbagai komisi atau badan baru seperti KPKPN, KPPU atau lembaga Ombudsman sebagai salah satu institusi Pemberantasan Korupsi. Kenyataannya sampai sekarang institusi yang spesifik bertugas memberantas korupsi (KPK) belum mampu maksimal dalam menangani berbagai kasus. Maraknya kasus korupsi di Indonesia juga dapat diartikan sebagai lemahnya kontrol diri para pejabat terkait dan tidak berdayanya instansi-instansi pemerintahan maupun non-pemerintahan yang menjadi pengamat kasus ini.

Dibutuhkan antisipasi yang dapat menekan laju pertumbuhan kasus korupsi Indonesia di masa mendatang. Salah satunya adalah dengan penggemblengan melalui pendidikan karakter anti korupsi. Pendidikan anti korupsi termasuk salah satu dari bagian dari pendidikan karakter yang membentuk sikap seorang anak. Pendidikan karakter di sini maksudnya adalah pendidikan berupa pembentukan sikap bukan hanya teori semata. Mengingat pendidikan merupakan salah satu penuntun generasi muda sebagai awal pencetak pemikir besar, termasuk koruptor, bahkan menjadi aspek awal yang dapat mengubah seseorang menjadi koruptor atau tidak. Pendidikan karakter anti korupsi pada anak menjadi salah satu solusi, karena kelak anak-anak akan menjadi generasi penerus dan pemimpin bangsa Indonesia dimasa mendatang. Pendidikan karakter merupakan salah satu tonggak kehidupan masyarakat dan sudah sepatutnya mempunyai andil dalam hal pencegahan korupsi. Pendidikan formal sekarang meski sudah ada pelajaran tentang sejarah dan politik tetapi penekanan sikap anti korupsi masih minim.

Pendidikan karakter sendiri bisa diajarkan secara formal maupun informal, bahkan bisa menggunakan alternatif-alternatif media-media seperti audio, video, buku cerita, dan juga buku pelajaran. Kenyataannya melalui media-media tersebut masih belum efektif dalam mengurangi angka korupsi, oleh karena itu dibutuhkan media baru yang unik untuk membungkus tema korupsi salah satunya melalui buku *pop up* sebagai alternatif pembelajaran. *Pop up* sendiri bisa didefinisikan sebagai buku kejutan, *pop up* merupakan salah satu seni merangkai kertas yang memiliki unsur tiga dimensi, dan dapat bergerak. *Pop up* menjadi tambahan daya tarik dalam sebuah buku melalui bentuk dan gerakan khususnya

pada buku anak-anak. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/ dimensi serta perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin.

Harapannya dengan menjadikan *pop up* yang bermanfaat untuk memudahkan belajar, anak-anak dapat lebih tertarik dan mampu memahami dengan mudah tentang bahaya korupsi. Sehingga nilai-nilai sikap anti korupsi dapat tertanam untuk bekal mereka hingga mereka dewasa nanti. Generasi muda sebagai calon pemimpin masa depan diharapkan mampu menghindarkan diri dari perilaku koruptif atau tindak pidana korupsi. Hal ini juga sesuai dengan harapan KPK yang menginginkan bahwa angka korupsi menurun dan pencegahan korupsi bisa dimulai sejak dini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku anak-anak tentang Sikap Anti Korupsi dengan teknik *pop up* yang menarik, kreatif, dan memudahkan anak dalam memahami?

C. Tujuan

Merancang sebuah buku *pop up* dengan tema sikap anti korupsi untuk anak, agar mampu menjadi salah satu buku bertema pendidikan karakter yang mudah dipahami dan disukai anak-anak.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Jalan cerita yang ada di buku *pop up* yang dirancang hanya akan berfokus pada perilaku korupsi kecil, yang dianggap sepele namun justru menjadi akar korupsi besar.

E. Manfaat Penelitian

1. Segi Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai media *PopUp Book* serta dapat menjadi referensi media khususnya pada pendidikan karakter anti korupsi. Menambah koleksi buku wawasan anak yang bertema pencegahan korupsi.

2. Segi Praktis

a. Untuk civitas akademik

Secara praktis, hasil perancangan dapat dijadikan pedoman bagi civitas akademik yang berkaitan dengan mengkaji atau menciptakan karya *pop up book*.

b. Untuk industri kreatif

Hasil penelitian dapat menjadi masukan pengembangan dan penciptaan *pop up book* lain yang berbasis pendidikan karakter.

c. Untuk masyarakat

Menjadi wawasan dan ilmu pengetahuan agar dapat lebih mengenal *pop up* dan kegunaannya. Masyarakat dapat menggunakan hasil perancangan untuk ikut mengedukasi anak perihal sikap anti korupsi.

d. Untuk Perancang

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan perancang dalam memahami *pop up* serta hubungannya dengan pendidikan karakter anti korupsi serta menambah kemampuan perancangan *pop up* dan konsep cerita.

e. Untuk Instansi terkait

Hasil perancangan ini nantinya diharapkan bisa menjadi salah satu koleksi dan membantu pembelajaran anti korupsi sejak dini khususnya untuk KPK.

F. Sistematika Perancangan

