JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* PERMAINAN BERKELOMPOK SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER SIKAP ANTI KORUPSI UNTUK ANAK USIA DINI

KARYA DESAIN

Oleh:

Mayang Masradianti

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
2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
PERANCANGAN BUKU *POP-UP* PERMAINAN BERKELOMPOK SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER SIKAP ANTI KORUPSI UNTUK ANAK USIA DINI diajukan oleh Mayang Masradianti, NIM 1312260024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual/Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 003

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Isi

Halaman Judul..... i
Lembar Pengesahan..... ii
Daftar Isi..... iii
Daftar Gambar..... iv
A. Abstrak..... 1
B. Pendahuluan..... 3
C. Tahap Analisis *Pop up*..... 8
D. Konsep Perancangan..... 10
E. Kesimpulan dan Saran..... 21
Daftar Pustaka..... 23

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Gambar

Gambar 1. Halaman 1
Gambar 2. Halaman 2
Gambar 3. Halaman 3
Gambar 4. Halaman 4
Gambar 5. Halaman 5
Gambar 6. Halaman 6
Gambar 7. Halaman 7
Gambar 8. Halaman 8
Gambar 9. Halaman 9
Gambar 10. Halaman 10
Gambar 11. Buku panduan di bawah dan pop up
Gambar 12. packaging
Gambar 13. X-Banner
Gambar 14. Display Pameran
Gambar 15. Video dokumenter suasana pembelajaran siswa
Gambar 16. Desain pin
Gambar 17. stopmap
Gambar 18. Pernak-pernik

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Abstrak

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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.

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. Kenyataannya sampai sekarang institusi yang spesifik bertugas memberantas korupsi (KPK) belum mampu maksimal dalam menangani berbagai kasus 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. Pedidikan karakter merupakan salah satu tonggak kehidupan masyarakat dan sudah sepantasnya 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 menggunakan alternatif-alternatif media-media seperti audio, video, buku cerita, dan juga buku

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. 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.

5. Teori dan Metode

   a. Tentang *POP UP*

   Pop up awalnya disebut (*movable book*), *pop up* bisa didefinisikan sebagai buku kejutan karena di dalamnya terdapat berbagai kejutan dari lipatan kertas, mulai dari potongan *flat* berisi lapisan tertentu, bentuk bervariasi yang bisa digerakkan, hingga bentuk biasa namun megah dan realis. *Pop up* merupakan salah satu bidang kreatif *papper engineering* yang sedang berkembang di Indonesia. Meskipun istilah *pop up* masih belum banyak dikenal di Indonesia tetapi perkembangan *pop up* sudah cukup baik, sudah muncul komunitas-komunitas *pop up*, *workshop pop up*, bahkan buku *pop up* lokal yang dicetak masal. Beberapa buku *pop up* lokal sudah ada di perpustakaan-perpustakaan seperti perpustakaan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Grahatama Yogyakarta. Meskipun jumlahnya belum banyak tapi *pop up* menjadi sesuatu yang memiliki prospek baik dan masih jarang digeluti.

Pop up diketahui sudah ada menjadi buku dan muncul pada manuskrip astrologi pada tahun 1306. Pada tahun selanjutnya *pop up* terus digunakan namun hanya untuk orang dewasa. Pada awalnya *pop up* hanya digunakan terbatas di kalangan medis dan astronomi saja, hal ini dibuktikan dengan penggunaan teknik bergerak yang pertama kali diaplikasikan dalam naskah astrologi dan bidang medis. Jenis *pop up* pada masa itu berbentuk seperti layer-layer yang menjelaskan bentuk anatomi dari luar sampai ke dalam tubuh.

Barulah pada tahun 1700 penjual buku di *British* datang dengan ide menggabungkan cerita anak yang terkenal dengan *pop up*. Buku *Pop up* pun semakin terkenal dan berkembang muncul dengan berbagai teknik dan kerumitan. Salah satu pelopornya Lothar Meggendorfer dari Jerman menghasilkan karya *masterpieces* dengan teknik cukup rumit, teksturnya lebih nyata dan gerakannya berdimensi.

Bentuk dan teknik *pop up* makin berkembang dan bidangnyapun Semakin luas mulai dari *pop up* tentang dongeng, sains, makhluk hidup, seni tradisional dan lain-lain. Istilah *movable book* sendiri baru berganti menjadi *pop up* tahun 1930, Amerika mulai menggunakan istilah *pop up* untuk produksi *movable book*nya. Istilah *pop up* digunakan hingga kini dan medianya mulai beragam tidak hanya buku, tetapi juga *corporate*, *card*, cover vcd, untuk video iklan, bahkan untuk *souvenir* seperti menyatakan perasaan, maupun buku tahunan sekolah.

Variasi teknik *pop up* di masa kini semakin berkembang, kompleks dan rumit tetapi pada dasarnya *pop up memiliki* beberapa teknik dasar. Biasanya teknik dasar menjadi acuan teknik yang lebih rumit. Di dalam tulisan Alit Ayu Dewantari yang diambil dari (*technologystudent.com*) dijelaskan bahwa ada lima teknik dasar *pop up*, diantaranya: *V-Folding*, *Internal Stand*, *Rotary*, *Mouth*, dan *ParallelSlide*. Teknik yang paling awal sendiri tidak menggunakan unsur 3 Dimensi yaitu *rotary* dan *paralel slide*. Barulah setelah ketiga teknik itu muncul teknik lain seperti teknik *v-folding* dan *internal stand*. Selain lima teknik itu pop up sudah berkembang dalam berbagai teknik yang lebih bebas dan variatif.

b. Perkembangan Buku

Buku adalah sesuatu yang mutlak diperlukan dan banyak berperan dalam kemajuan dunia. Buku menjadi sumber ilmu dan cara menuangkan pemikiran tertentu. Buku ada beragam seperti majalah, novel, kitab, buku tulis, buku *pop up* dan masih banyak yang lainnya. Meskipun kini media online telah banyak berkembang tetapi keberadaan buku masih menjadi sesuatu yang tak bisa dihilangkan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Buku yang terbuat dari kertas diciptakan Tiongkok pada tahun 105 Masehi oleh Ts'ai Lun seorang yang berkebangsaan Cina. Pada tahun 751, pembuatan kertas telah menyebar hingga ke Samarkand, Asia tengah, tahun 1150 dari Spanyol, kerajinan ini menyebar ke Eropa. Di sinilah industri kertas bertambah maju. Apalagi dengan diciptakannya mesin cetak oleh Johanes Gensleich Zur Laden Zum Gutenberg. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah.

Di Indonesia sendiri, awalnya bentuk buku masih berupa gulungan daun lontar. Pada masa penjajahan Belanda, penulisan dan penerbitan buku sekolah dikuasai orang Belanda. Kalaupun ada orang pribumi yang menulis buku pelajaran, umumnya mereka hanya sebagai pembantu atau ditunjuk oleh orang Belanda.

Teknik buku ada beberapa unsur diantaranya yang juga tak kalah penting adalah teknik finishing buku yang bermacam-macam diantaranya Jilid dan *Finishing Cover*. Rencananya buku yang akan dibuat nantinya menggunakan teknik jilid *hard cover*. Teknik ini sudah banyak digunakan dalam *pop up book*. *Hard Cover* adalah jenis cover yang diberikan tambahan karton tebal, untuk menimbulkan kesan kokoh.

Buku yang sudah di*hardcover* biasanya juga dilapisi laminasi. Laminasi ada bermacam-macam. Biasanya jenis laminasi disesuaikan dengan design dan karakteristik buku, tetapi jenis laminasi yang akan digunakan nantinya yaitu laminasi *Doff* dengan jenis laminasi yang berkesan lembut & kesat.

c. Permainan

Keinginan bermain merupakan hal yang sangat alamiah dan spontan bagi anak-anak. Permainan untuk anak-anak bisa menjadi ajang untuk mereka belajar menyelidik, kreatif, berdaya cipta serta membunuh waktu utama mereka. Bermain merupakan intisari dari masa anak-anak. Anak-anak bermain bukan karena mereka mengerti jika permainan memiliki manfaat untuk membantu mereka belajar, tetapi karena mereka mendapat kesenangan dengan melakukannya.

Permainan atau yang lebih familiar disebut dengan game bisa disebut sebagai kegiatan menghibur untuk anak-anak maupun dewasa dari kejenuhan sehari-hari. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan yang sudah disetting sedemikian rupa. Pemain harus membuat interaksi dengan sistem dan konflik. Permainan juga membatasi dan menentukan bagaimana pemain harus berbuat dalam memecahkan masalah atau soal tertentu. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, meningkatkan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

konsentrasi, melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Menurut Alan Shiu Ho Kwan (2000) ada enam faktor yang melatari seseorang bermain games diantaranya adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen game, antarmuka (interface), tantangan dan aksesibilitasnya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa hampir seluruh manusia pasti pernah dan bahkan menyukai games.

Jenis game ada beberapa diantaranya yang akan ditonjolkan dalam perancangan adalah jenis Adventure. Jenis game adventure menekankan pemain pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, melakukan perjalanan untuk tujuan tertentu, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat.. Selain itu perancangan menggunakan Role Playing, artinya bermain peran tertentu, memainkan superhero anak-anak yang sudah ada. Permainan yang dipadu *pop up* juga melibatkan diskusi serta beberapa game yang melibatkan pikiran lainnya.

d. Pendidikan Karakter untuk Anak

Secara faktual dan realistik, seharusnya semakin maju dan berkembang dunia pendidikan moralitas dan karakter bangsa akan semakin berkembang, kenyataannya kedua hal tersebut memang tak sejalan. Kejadian yang terjadi saat ini justru hilangnya etika kemanusiaan sehingga penghormatan terhadap jabatan lebih penting daripada menghormati pribadi sebagai manusia. Goncangan hukum, politik, maupun ekonomi bisa dilihat dari kasus korupsi yang terjadi pada setiap meja instansi, praktek *money politic*, kasus besar seperti skandal bank century yang menyebabkan krisis ekonomi di negeri ini. Sumber daya yang besar namun rakyat tetap miskin. Fenomena sosial seperti fenomena bom bunuh diri, pembakaran gereja, pembakaran masjid Ahmadiyah di Jawa Timur, dan sebagainya, selain itu makelar kasus pajak yang terkenal sekelas Gayus Tambunan, kriminalisasi KPK belum lama ini, PNS Muda kaya raya, kasus pencurian sandal jepit, tawuran, kecurangan ujian dan lain sebagainya seolah menunjukkan kemelorotan pendidikan moralitas dan karakter bangsa.

Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) mensinyalir sumber dari masalah yang timbul sekarang ini dikarenakan terabaikannya pendidikan karakter. Kemendiknas menyandarkan argumennya pada sejarah bangsa-bangsa yang selalu mengedepankan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

karakter sebagai solusi berbagai persoalan. Contohnya revitalisasi bangsa Jerman dilakukan dengan pendidikan karakter dan spiritualitas setelah kekalahan perang dengan Perancis. Jepang menata ulang negerinya menghadapi urbanisasi, disertai introduksi pendidikan moral. Amerikapun pada akhir abad ini menghadapi krisis global dengan mengintroduksikan pendidikan karakter (Amin Abdullah, 2010).

Merujuk pada fakta sejarah bangsa-bangsa tersebut, Kemendiknas mencanangkan gerakan nasional berupa pendidikan karakter (2010-2025) melalui keputusan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 11 Mei tahun 2010 tentang gerakan nasional pendidikan karakter. Gerakan nasional pendidikan karakter diharapkan mampu menjadi solusi atas rapuhnya karakter bangsa selama ini. Tujuannya adalah untuk mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila, baik dalam pola pikir maupun pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

e. *Punishmen*t dan *Reward* pada Anak

Watak yang dimiliki seorang anak merupakan hasil belajar sekaligus faktor keturunan. Watak dapat dibentuk melalui latihan kedisiplinan di lingkungan rumah dan sekolah. Anak mudah meniru orang disekitar lingkungan anak tersebut, watak anak akan mengidentifikasi dirinya dengan orang atau tokoh yang ditirunya misalnya orang tua. Dalam mendidik anak dapat melalui pendekatan positif dan bisa juga dengan memberikan dorongan (motivasi), pujian, dan hadiah (imbalan) meskipun kadang seringkali orangtua menggunakan pendekatan yang negatif dalam mendidik anak seperti dengan omelan dan hukuman secara fisik yang berlebihan bahkan memberatkan.

Hukuman dan imbalan yang diterapkan orangtua atau pendidik merupakan cara yang efektif di dalam mendidik anak. Dengan pendekatan yang positif orang tua bisa juga memandang anak sebagai teman daripada lawan. (Anak Usia Dini, 2007 : 2-7) Menghukum anak karena kesalahannya merupakan suatu hal wajar dengan tujuan mendisiplinkan anak dan mengubah perilaku buruk pada anak.

C. Tahap Analisis *Pop up* sebagai sarana pendidikan karakter anti korupsi

1. Positioning

   Sebuah buku *pop up* yang menggunakan permainan berkelompok menjadi point utamanya. *Pop up* book menggunakan tema anti korupsi yaitu belajar perihal korupsi secara tidak sadar dan memasukkan sikap anti korupsi pada *pop up*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Potensi Pasar

Buku ini nantinya akan digunakan disekolah-sekolah dan masuk diperpustakaan. Buku ini bisa bekerjasama dengan pemerintah atau lembaga terkait untuk diproduksi masal dan didistribusikan melalui sekolah dan toko buku.

3. Segmentasi

Orang tua dan guru yang peduli dengan masalah bangsa, dengan tujuan mengedukasi siswa sekolah dasar agar tidak berperilaku koruptif sejak kecil. Buku *pop up* bisa juga menyasar sekolah-sekolah sehingga guru dapat langsung mempraktikannya pada anak didik.

4. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisi SWOT (*Strength, Weakness, Oppurtunities, Threats*). Penggunaan metode analisis SWOT bertujuan menghasilkan gambaran awal perancangan *pop up book*:

a. Strenght (kekuatan)

1).Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.

2). Mendekatkan anak dengan orang tua serta sesama siswa karena *pop up book* memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).

3). Mengembangkan kreatifitas anak.

4). Merangsang imajinasi anak.

5). Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

6). Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

7) Melatih kemampuan berfikir anak untuk menyelesaikan masalah.

b. Weakness (Kelemahan)

1).Media visual yang memiliki realistik tinggi kadang dapat membingungkan siswa.

2) Pengerjaan memakan waktu lebih lama dibanding buku biasa yang tanpa menggunakan *pop up*.

c. Oppurtunities (Kesempatan)

Tema korupsi untuk anak masih jarang diangkat, namun jika tema korupsi dikemas dengan tepat untuk anak-anak maka tema ini bisa menjadi salah satu tema yang bermanfaat bagi anak-anak Indonesia khususnya sebagai pencegahan korupsi sejak dini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

d. Threats (Ancaman)

Gadget menjadi salah satu ancaman dari *pop up* ini, diera digital anak-anak dan gadget menjadi sesuatu yang sulit dilepaskan walaupun sebenarnya *pop up* dan gadget sendiri berbeda, *pop up* memiliki bentuk tiga dimensi dan gerakan nyata yang bisa disentuh sedangkan gadget tak memiliki itu.

D. Konsep Parancangan

1. Tujuan Perancangan

Karya perancangan ini diharapkan nantinya menjadi salah satu karya yang mampu memberikan pemahaman anak tentang bahaya korupsi, juga menjadikan anak sadar akan pentingnya perilaku anti korupsi. Dalam buku ini, meskipun korupsi tidak dijelaskan secara gamblang tetapi pada pelaksanaannya sikap-sikap yang meliputi anti korupsi tetap diikutkan. Tak hanya membaca buku cerita dan menikmati buku *pop up* tetapi nantinya anak-anak juga diajak menyelesaikan *game* dan tantangan dalam buku sehingga anak ikut aktif. Guru maupun orangtua bisa menjadi pendamping sedangkan anak-anak bisa berekspresi dengan permainannya sendiri.

2. Tema Perancangan

Tema perancangan dalam buku ini bisa dibilang sebagai penyederhanaan dari topik orang dewasa yaitu korupsi. Tema *Pop up* yang akan dititikberatkan dan bermakna sebagai salah satu solusi pencegahan sikap korup sejak dini. Korupsi di sini menjadi topik utama yang dimajaskan seperti dalam korupsi kecil seperti berbohong, mencontek, tidak disiplin, dan lain-lain. Hal yang unik dalam perancangan ini, pembaca yaitu anak-anak tidak hanya dilibatkan dalam menikmati penyampaian cerita namun rancangan *pop up* dan *game*.

3. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan alternatif media baru yang menyenangkan untuk anak-anak. Menghilangkan kesan bahwa korupsi hanya bisa menjadi bahasan orang dewasa tapi bisa juga dicerna oleh kalangan anak-anak walaupun secara definisi lebih disederhanakan. Buku *pop up* ini ingin bisa menjadi sebuah pembelajaran anti korupsi dimana anak-anak secara tidak sadar dihadapkan pada perilaku anti korupsi tanpa membahas terlalu dalam definisi korupsi itu sendiri. Harapannya dengan penyederhanaan pemahaman itu anak bisa ikut aktif belajar sambil bermain, aktif bermain, aktif bekerja sama, mampu

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

memahami dan menerapkan sikap anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Strategi Kreatif

Perancangan buku *pop up* pendidikan karakter sikap anti korupsi ini menjadi buku perdana anak-anak yang bertema korupsi namun menggunakan gabungan antara *pop up* dan *game*. Buku ini memang tidak bisa dimainkan secara individu melainkan harus perkelompok. Buku bertema korupsi dengan kolaborasi *game* juga belum ditemukan oleh penulis sebelumnya. Selain itu dalam hal ini anak-anak dilibatkan sebagai penilai utama dalam pembuatan buku. Pembuatan buku ini juga dilakukan berdasarkan riset bahkan studi karakter dengan pertimbangan sebagai berikut:

1) Target Market: Anak SD (Usia 6-12 tahun)

Anak-anak adalah bibit unggul masa depan, masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk memberikan pelajaran etika dan sikap yang baik. Jika sikap anti korupsi dimulai sejak dini maka ke depannya akan tercipta generasi masa depan yang cemerlang.

2) Target Audience: Orang Dewasa (20-50 tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Kelas Sosial : Semua kalangan
Geografi : Wilayah Indonesia khususnya kota besar seperti Jakarta, Bandung, Medan, Makasar, Surabaya, Yogyakarta.
Psikografi : Memiliki kebiasaan membaca/ mengakses buku terutama buku edukasi anak.

3) Format dan Ukuran Buku

Formal buku : Vertikal
Ukuran isi buku : 28 x 21 cm
Ukuran Buku : 28,5 x 21,5

4) Isi dan tema cerita

Buku *pop up* akan berisi tentang *challenge* anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari. Di dalamnya menceritakan perihal negara Indonesia yang dimajaskan menjadi sebuah kota dengan kastil yang diserang oleh monster lalu munculah superhero bernama Noko yang berusaha menyelamatkan negara Indonesia masa depan tahun 2045. Noko mengajak anak-anak bergabung menyelamatkan Indonesia dengan melakukan perjalanan mengelilingi berbagai wilayah mulai dari taman bermain, sekolah, gunung, dari perjalanan itu banyak pelajaran tentang cara-cara sikap jujur dan lain-lain.

Feel yang ditampilkan dari awal adalah Indonesia masa depan yang diserang, suasana awal adalah mencekam dan menakutkan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Suasana mulai berubah menjadi menyenangkan di akhir cerita setelah misi selesai dan Indonesia kembali menjadi negara yang aman.

5) Gaya Penulisan Naskah

Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, namun tetap menggunakan bahasa yang sederhana dekat dengan anak-anak. Istilah-istilah yang dimunculkan sederhana sehingga tidak membuat anak-anak merasa bingung. Menggunakan istilah asli dan bukan istilah kiasan maupun asing sehingga justru membingungkan.

6) Program Kreatif

a) Judul : Noko

Noko adalah nama karakter utama superhero, dalam hal ini Noko memiliki dua filosofi. Pertama Noko merupakan singkatan dari *No corruption*. Maksut dari *no corruption* ialah tidak korupsi. Filosofi lain dari nama Noko juga diambil dari nama akhiran salah satu tokoh pewayangan baik dan tampan yaitu Janoko.

b) Sub- Judul : *anti-corruption heroes*

Kata anti-coruption heroes diambil dari bahasa Inggris yang artinya pahlawan anti korupsi. Kata ini menjadi penggambaran dan penjelasan dari nama Noko. Tokoh yang menjadi icon dan pemberi misi pada permainan *pop up*. Bahasa Inggris di masa kini sudah menjadi bahasa yang familiar, dan tidak masalah jika digunakan sebagai judul buku Indonesia.

c) Keterangan : "Tanpa korupsi, Indonesia jaya"

Keterangan kata "tanpa korupsi, Indonesia jaya" di tambahkan di pojok bawah sebagai keterangan agar pembaca mengerti jenis buku apa yang mereka baca.

d) Sinopsis

Buku yang berjudul Noko "*anti-corruption heroes*" ini akan dibuat terdiri dari dua puluh halaman. Halamannya terdiri dari sembilan halaman dengan *pop up* dan satu halaman biasa. Sinopsis keseluruhannya bercerita soal beberapa anak yang tersesat di masa depan dan berada di sebuah negara (Indonesia tahun 2045) yang diserang oleh monster korup, negara menjadi rusak dan tak berdaya. Datanglah seorang pahlawan bernama Noko yang mencoba menyelamatkan negara. Noko tidak sanggup melawan banyak monster korup yang datang, sehingga Noko meminta bantuan anak-anak untuk ikut membantu melawan jahatnya monster-monter korup.

Anak-anak diajak berpartisipasi dalam permainan, mereka menggunakan superhero sebagai pion bermain mereka. Jika

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mereka berhasil mereka akan mendapat reward berupa bintang tetapi jika gagal tidak akan mendapat reward tetapi tetap mendapat support berupa dorongan semangat dari pemandu (guru) untuk melanjutkan ke level berikutnya. Awalnya anak-anak harus mengambil hero faforit mereka lalu melakukan perjalanan keberbagai tempat dan mendapatkan misi serta soal yang harus mereka pecahkan.

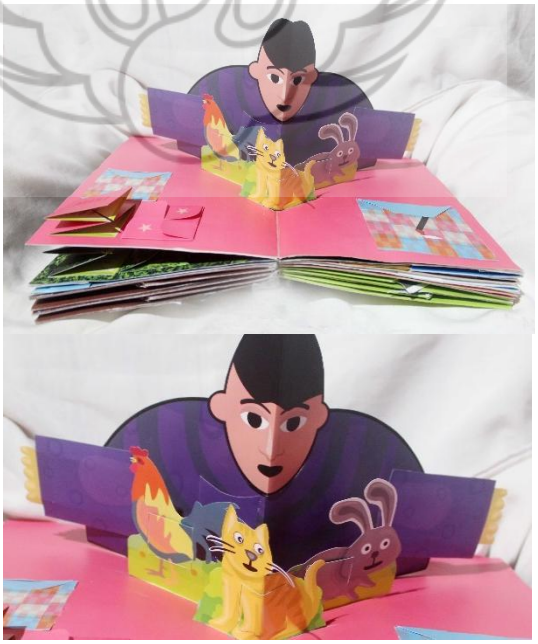
4. Karya Buku *Pop up*

Gambar 1. Halaman 1

Gambar 2. Halaman 2

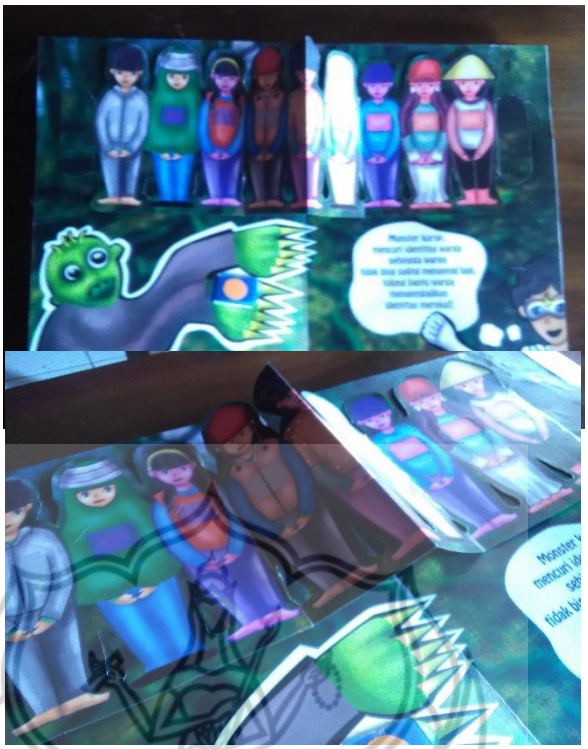
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 3. Halaman 3



Gambar 4. Halaman 4

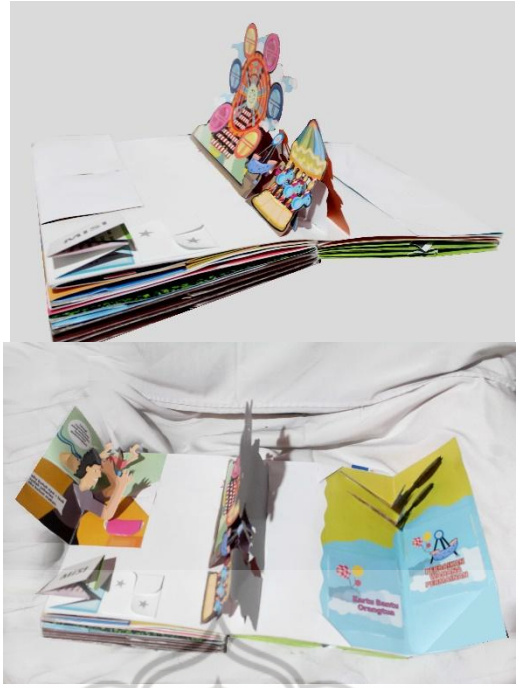
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 5. Halaman 5

Gambar 6. Halaman 6

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 7. Halaman 7

Gambar 8. Halaman 8

Gambar 9. Halaman 9

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 10. Halaman 10

5. Media Pendukung

a. Buku Panduan

Buku Panduan berfungsi untuk guru, orang tua maupun wali untuk mendampingi anak saat melakukan permainan. Buku panduan memuat petunjuk, aturan, serta cara-cara melakukan permainan. Ukuran buku panduan setengah a5 kecil dengan kertas *art papper*.

Gambar 11. Buku panduan di bawah dan pop up

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Packaging

Packaging menjadi selain berfungsi untuk menambahi keterangan buku *pop up*, juga membuat buku *pop up* dan buku panduan menjadi sepaket. *Packaging* yang baik akan langsung dilirik oleh *target audience*.

Gambar 12. packaging

c. X-Banner

X-banner berfungsi untuk alat pengundang *audience* saat pameran, jika x-banner terlihat menarik, maka tentunya *stand* serta buku akan lebih banyak yang datang.

Gambar 13. X-Banner

d. *Display*

Display menjadi kesatuan yang tak boleh ketinggalan saat launching buku. Pernak-pernik seperti *stand* kecil yang akan dilengkapi dengan merchandise, buku *pop up*, poster serta penjelasan tentang buku *pop up* akan disajikan saat pameran berlangsung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 14. Display Pameran

e. Video Dokumenter

Video dokumenter yang dimaksud di sini adalah video saat proses awal pembuatan, cutting, merakit hingga proses praktek penggunaan buku. Durasi video hanya maksimal satu menit dan melibatkan pemain serta pengajar asli. Video ini diharapkan mampu mewakili presentasi proses pembuatan serta memberi tahu bahwa *pop up* dan game bisa digunakan dengan baik.

Gambar 15. Video dokumenter suasana pembelajaran siswa

f. Merchandise

1) Pin

Gambar 16. Desain pin

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2) Stopmap

Gambar 17. stopmap

3) Pernak-pernik

Pernak-pernis merchandaise yang dipilih juga memiliki keterkaitan dengan anak-anak, misalnya saja tempat minum yang imut, papper bag kecil serta bantal boneka, sedangkan pembatas buku, mug dan sticker juga menjadi penunjang promosi.

Gambar 18. Pernak-pernik

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Kesimpulan dan Saran

Pop up bisa menjadi alternatif untuk menyediakan buku bacaan yang menarik dengan berbagai genre seperti tema sikap anti korupsi untuk anak. Buku *pop up* mampu menjadi buku pendidikan karakter yang mudah dipahami dan disukai anak-anak. Selain itu perpaduan *pop up* dan game bisa menciptakan suasana baru yang membangkitkan suasana belajar anak.

Perancangan ini melalui berbagai tahap pembuatan, dimulai dari mencari data perihal masalah yang ada. Data yang terkumpul lalu diolah dan dibentuk menjadi sebuah konsep solusi, setelah mendapat konsep barulah sketch konsep dimulai. Saat sketch sudah selesai *dummy* yang diukur secara presisi dibuat. *Dummy* adalah konsep secara kertas, jadi sketch diwujudkan tiga dimensi di kertas. *Dummy* sangat penting untuk proses selanjutnya yaitu komputerisasi. *Dummy* bisa langsung diisi illustrasi bisa juga setelah di*input* kekomputer. Setelah *dummy* dibuat, komputerisasi dan pembuatan illustrasi bisa segera dilanjutkan. Jika desain di komputer sudah jadi, maka desain bisa segera dicetak dengan berbagai jenis kertas sesuai kebutuhan. Desain yang sudah selesai bisa segera dicetak dan terciptalah *pop up* baru.

Mengamati *pop up* di Indonesia jenis buku *pop up* dengan perpaduan game bisa dibilang baru pertama kali karena masih belum ada *pop up* yang menggunakan interaksi berkelompok dengan seorang pemandu seperti *pop up* ini. Sedangkan untuk *pop up* bertema korupsi di Indonesia masih belum ada, yang ada masih berkutat soal kebaikan tapi tidak spesifik menunujuk korupsi.

Kesulitan merakit dalam waktu yang cepat memang kadangkala bisa menjadi halangan namun jika konsep *pop up* matang maka masalah tersebut bisa diatasi. Selain itu perakitan untuk uji coba menjadi sesuatu yang penting jika ingin mendapatkan hasil maksimal pada buku *pop up* nantinya. Bagian lain yang tak kalah penting, sebaiknya illustrasi dimasukkan setelah proses komputerisasi agar ukuran lebih tepat. Selain proses pembuatan *finishing*pun menjadi point penting. Cover harus rapi dan diukur sesuai besar *pop up* yang akan disampul. Ukuran harus pas sehingga *pop up* menjadi sesuai keinginan.

Kedepannya buku pop up berjudul Noko ini diharapkan bisa benar-benar diproduksi masal melalui distributor-distributor toko buku besar dan menjadi salah satu buku pop up yang menjadi faforit saat dimainkan.

Saran-saran setelah sudah melakukan perancangan ini diantaranya, dummy dan konsep adalah sesuatu yang penting dalam pembuatan *pop up* sehingga dua hal ini harus diperkuat agar pembuatan *pop up* lebih terstruktur. Ukuran *pop up* juga harus presisi sehingga mengurangi perakitan yang salah. Ketebalan kertas dan jenis kertas yang dipakai dalam *pop up* juga menjadi point penting untuk menunjang baik tidaknya *pop up*. Ketebalan dan jenis kertas harus disesuaikan pada kebutuhan, harus ada variasi ketebalan agar *pop up* terpasang sesuai kemauan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Menciptakan *pop up* dengan tambahan game digital yang dipadu dengan gadget. Tahapan *pop up* harus runtut dari konsep, sketch konsep, dummy, komputerisasi dan penambahan ilustrasi, cetak serta perakitan. Hal itu dikarenakan untuk mempermudah perancangan *pop up*.

Game dan *pop up* bisa dikembangkan dengan tema dan konsep lainnya. Semoga perancangan ini memiliki manfaat terutama dalam hal menambah referensi teknik *pop up* tambahan yang digunakan dalam perancangan serta wawasan tentang buku *pop up*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Pustaka

Abdullah, Amin, Cet. V, 2011, *Studi Agama: Normativitas atau Historisitas?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

A. Kusuma, Doni, *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global* Jakarta: Grasindo, 2007.

Anwar dan Arsyad Ahmad (2007). Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Calon Ibu. Bandung . Alfabeta.

Arief Wibowo, 2006, *Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

Chotif, Munif. 2009. Sekolahnya Manusia, Sekolah berbasis intelligence di Indonesia. Bandung: Kaifa.

Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi III. Catakan kelima). Jakarta. Balai Pustaka Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakart: Kencana, cet. 7, 2011)

Dewantara, Hajar. 2004. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis ,Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dewantari, Alit Ayu. (2014). Sekilas Tentang Pop-up, Lift The Flap, dan Movable Book. Diambil dari: http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-liftthe-flap-dan-movable-book/ (30 Mei 2016) Slide seminar

Dzuanda, B. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca.*

Echols, John M dan Shadily, Hassan. (1995). Kamus Inggris Indonesia_Jakarta: P.T. Gramedia

G Gunarsa, Singgih D & Yulia Singgih D. Gunarsa. 1986. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.

Jhonshon, P. (1992). *Pop-up paper engineering*. London : The falmer press.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Nirwana SK. Sitepu, 1994, Analisis Jalur (Path Analysis),Unit Pelayanan Statitika Jurusan Statistika, Bandung : FMIPA UNPAD.

Ostroff, Wendy. 2013. Cara Anak-Anak belajar: P.T. Indeks.

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, Cet. 7, 2011).
Bohlin, Farmer & Ryan. 2011. *Building Character* in Scholls : A Resource Guide. California : Jossey-Bass.

Sitepu, Rasidin K. dan Bonar M. Sinaga, 2004. "*Dampak Investasi Sumber Daya Manusia Terhadap Pertumbuhan Ekonomi dan Kemiskinan di Indonesia: Pendekatan Model Computable General Equilibrium"*. http://ejournal.unud.ac.id/?module=detailpenelitian&idf=7&idj=48&idv=181&i di=48&idr=191. Diakses tanggal 30 Mei 2017.

Suryadi, Budi . 2007. Sosiologi Politik, Sejarah, Definisi, dan perkembangan Konsep. Jogjakarta: IRCiSoD

Suryadi, 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Thamrin, M.H., Kusharto, C.M., Setiawan, B. 2008. *Kebiasaan Makan dan Pengetahuan Reproduksi Remaja Putri Peserta Pusat Informasi dan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja (PIK-KRR)*. Jurnal Gizi dan Pangan: Bogor.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Webtografi

(http://news.okezone.com/read/2016/10/14/337/1514892/sejarawan-inggris-kerugian-indonesia-akibat-korupsi-capai-rp205-triliun) Diakses tanggal 30 Mei 2017.

https://www.transparency.org/news/feature/corruption_perceptions_index_2016 (situs transparansi internasional) Diakses tanggal 30 Mei 2017.

*sumber:*kepolenscetaktermurah.blogspot.co.id) Diakses tanggal 30 Mei 2017.

technologystudent.com

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta