

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan buku *pop-up* ini mengangkat tentang perahu tradisional Indonesia. Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media buku *pop-up* mengenai Perahu Tradisional Indonesia untuk anak usia 10-15 tahun dapat direalisasikan sehingga mampu menjadi sarana edukasi yang menarik dan interaktif. Penggunaan elemen visual tiga dimensi dari mekanisme *pop-up* dan ilustrasi yang berwarna dapat meningkatkan ketertarikan pembaca dalam mengenal berbagai jenis perahu tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

Perancangan buku ini dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pengumpulan data, pengembangan konsep visual, penyusunan materi, hingga proses produksi media. Tahap produksi meliputi pembuatan *dummy*, perancangan ilustrasi dan *layout* dari halaman dan *pop-up*, pembuatan prototipe serta pengujian (*trial error*), revisi desain, dan pembuatan karya final.

Materi yang disajikan tidak hanya memperkenalkan bentuk dan nama perahu tradisional, tetapi juga memuat informasi mengenai fungsi, daerah asal, serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan pendekatan visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik usia 10-15 tahun, buku *pop-up* ini dinilai mampu membantu proses penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami.

Selain sebagai media pengetahuan, buku *pop-up* ini juga memiliki potensi sebagai media pelestarian budaya, khususnya dalam mengenalkan kekayaan maritim Indonesia kepada generasi muda. Kehadiran media yang interaktif dan edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat anak terhadap budaya lokal di tengah perkembangan media digital yang semakin dominan.

Dalam proses perancangan, penulis menghadapi beberapa kendala. Kendala pertama adalah merancang mekanisme *pop-up* untuk Perahu Jalur yang memiliki bentuk sangat panjang dan ramping. Tantangannya terletak pada bagaimana menampilkan keseluruhan bentuk perahu secara optimal dalam area

bukaan berukuran 42×21 cm, sekaligus mempertahankan konsistensi teknik pop-up tiga dimensi yang digunakan pada perahu lainnya tanpa menambah ketebalan buku secara berlebihan saat ditutup. Kendala kedua adalah proses seleksi materi yang akan dimuat dalam buku. Keterbatasan ruang pada setiap halaman mengharuskan penulis untuk memilih informasi yang paling relevan dan esensial, terutama pada bagian sejarah yang memiliki cakupan informasi yang sangat luas dan beragam. Kendala ketiga adalah proses produksi cetak, khususnya dalam memperoleh hasil warna yang sesuai dengan rancangan digital. Penulis perlu melakukan beberapa kali percobaan di berbagai percetakan karena warna hasil cetak sering kali mengalami pergeseran dari warna yang telah dirancang, sehingga diperlukan penyesuaian dan evaluasi berulang untuk mencapai hasil yang sesuai dengan konsep visual yang telah ditetapkan.

Namun, delapan perahu tradisional nusantara berhasil diwujudkan dan dirangkai dengan baik menjadi sebuah buku *pop-up* yang menarik melalui proses eksplorasi serta berbagai *trial and error*. Bentuk perahu yang berbeda-beda berhasil divisualisasikan dalam bentuk *pop-up* tiga dimensi sehingga karakteristik tiap perahu dapat dikenali dengan lebih jelas. Informasi mengenai sejarah, fungsi, asal daerah dan budaya perahu dapat pula disampaikan dalam media yang ringkas. Media pendukung berupa stiker dan *DIY paper craft* berhasil meningkatkan keterlibatan audiens dalam kegiatan edukasi. Antusiasme pengunjung yang mengikuti aktivitas melipat origami dan membawa pulang hasil karyanya menunjukkan bahwa unsur interaktif mampu menarik minat serta mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik dan berkesan.

Secara keseluruhan, perancangan ini berhasil memenuhi tujuan perancangan, yaitu merancang buku *pop-up* tentang perahu tradisional Indonesia, menambah kepustakaan tentang kemaritiman Indonesia, dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

B. Saran

Perancangan buku *pop-up* “Berlayar Menyusuri Nusantara” masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah ragam perahu yang diangkat. Oleh karena itu, disarankan untuk pengembangan lebih lanjut agar memperkaya ragam perahu tradisional dari berbagai daerah di Indonesia agar informasi yang disajikan semakin lengkap. Juga memanfaatkan teknologi digital seperti *QR code*, audio, atau animasi interaktif dan edukatif yang dapat diakses melalui gawai guna meningkatkan pengalaman belajar pembaca. Pengembangan ini dilakukan bukan untuk menggantikan media fisik, melainkan sebagai pelengkap, mengingat penggunaan gawai tetap menjadi bagian dari kehidupan anak-anak saat ini. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Dari segi perancangan media, diperlukan eksplorasi lebih lanjut terhadap teknik *pop-up*, khususnya untuk merepresentasikan objek yang memiliki bentuk panjang dan pipih. Eksplorasi tersebut dapat membantu menghasilkan mekanisme yang lebih efektif dalam menampilkan bentuk objek tanpa mengurangi aspek visual maupun fungsional buku. Selain itu, mengingat informasi sejarah dan budaya yang berkaitan dengan objek bahasan cukup luas, pengembangan selanjutnya dapat mempertimbangkan perluasan area informasi melalui pelebaran ukuran buku, penambahan jumlah halaman, maupun penerapan mekanisme interaktif lainnya seperti *spread page*, *lift the flap*, dan *slide open tab*.

Pada tahap produksi, pemilihan bahan dan teknik produksi juga perlu diperhatikan agar media memiliki daya tahan yang baik, mengingat buku *pop-up* memiliki bagian gerak yang cukup rentan. Disarankan pula untuk melakukan uji coba cetak pada beberapa percetakan yang berbeda guna memperoleh hasil warna yang paling mendekati rancangan digital, sehingga kualitas visual buku dapat terjaga sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

Buku ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran budaya di sekolah, perpustakaan, maupun kegiatan edukasi lainnya. Dengan pengembangan lebih lanjut, media buku *pop-up* ini

diharapkan mampu menjadi sarana edukasi yang menarik, inovatif, serta dapat meningkatkan minat generasi muda dalam mengenal dan melestarikan budaya maritim Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Birmingham, D. (2010). *Pop-up design and paper mechanics: How to make folding paper sculpture*. Guild of Master Craftsman Publications.
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up books: A guide for teachers and librarians*. Libraries Unlimited.
- Johnstone, P. (1980). *The sea-craft of prehistory*. Routledge & Kegan Paul.
- Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2020), *Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain (M.74100.001.02)*. Direktorat Jendral Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas, Direktorat Bina Standardisasi Kompetensi dan Pelatihan Kerja.
- Newton, I. (1704). *Opticks: Or, a treatise of the reflections, refractions, inflections, and colours of light*. New Science Theory. <https://www.new-science-theory.com/newton-opticks>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Syidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi menggambar ilustrasi dengan Adobe Illustrator*. Penerbit Andi.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Andaliman Books.
- Sukendar, H. (1999). *Perahu tradisional Nusantara*. Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Sulaiman, B. A. (1982). *Perahu Madura*. Proyek Kebudayaan Jakarta Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tersiisky, Donna. 2004. *The Elements and Principles of Design*. Modul Perkuliahan. City University.
- Tillman, A. (2003). *Pop-up! Pop-up! Pop-up books: Their history, how to collect them and how much they're worth*. Freidman/Fairfax Publishers.
- Wangania, J. (1981). *Jenis-jenis perahu di pantai utara Jawa-Madura*. Proyek Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

DOKUMEN RESMI PEMERINTAH

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2022 tentang Penilaian Buku Pendidikan*. Kemenristekdikti RI.

JURNAL

- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic>.
- Hamzah, N., Khomaeny, E. F. F., & Ulfa, M. (2021). Tontonan anak di televisi: Paradoks dan kontestasi nilai tontonan anak di media televisi nasional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1883–1893. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.713>.
- Jamlean, V. G., Renwarin, M., & Bipiw, C. D. (2025). Peran Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Asmat dalam melestarikan budaya perahu lesung. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 1240–1248. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i9.875>.
- Purnawibawa, R. A. G. (2021). Perahu tradisional dalam dinamika sejarah maritim Rembang setelah abad ke-10. *Jurnal Widya Citra*, 2(1), 45–58.
- Rumbekwan, A., Wamaer, Y. S., & Wambrauw, A. J. (2025). Pelayaran perahu Wairon dan Waimansusui di pesisir utara Papua: "Menelusuri jejak kebudayaan maritim tradisional orang Biak". *Journal of Educational Creativity (JOECY)*, 3(1), 89–102. <https://joecy.org/index.php/joecy>.
- Sari, D. P., Nurhayati, E., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* terhadap keaktifan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(2), 1102–1111. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5077>.
- Thufail, F. I. (1992). Metode analisa struktur perahu. *Berkala Arkeologi*, 13(2), 28–45. <https://doi.org/10.30883/jba.v13i2.575>.

SKRIPSI

- Kusuma, M. I. (2017). *Pengembangan media pembelajaran pop-up book materi kubus dan balok untuk siswa SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, A. (2021). *Perancangan Buku Pop-Up Transportasi Laut Untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Umakpauny, H. Y. P. (2023). *Perancangan buku pop up Suro dan Boyo dengan teknik digital painting untuk mengenalkan legenda Kota Surabaya pada anak usia 5-10 tahun*. Surabaya: Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7061/1/18420100012-2023-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>. (Diakses pada 5 Oktober 2025).

TAUTAN

- Anugrah, W. (2025). *Apa itu buku: Pengertian, fungsi, dan jenis-jenisnya*. LocalStartupFest. https://localstartupfest.lokercepat.id/faq/apa-itu-buku/#Berbagai_Jenis_Buku. (Diakses pada 03 Oktober 2025).

- Anwar, B. L. (2023). *Kenali Perbedaan Komunikasi Verbal dan Komunikasi Nonverbal*. Bandung: Telkom University. <https://telkomuniversity.ac.id/kenali-perbedaan-komunikasi-verbal-dan-komunikasi-nonverbal/> (Diakses pada 2 Februari 2026)
- Arifin, S. (2023). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak*. Salatiga: Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>. (Diakses pada 22 Mei 2026).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). *Pesatnya Industri Komunikasi di Indonesia Dorong Pelaku Usaha Lakukan Pembaruan*. Jakarta: APJII. <https://apjii.or.id/assets/media/467ef7a09b29bd8003137e9a1a5cc703.pdf>. (Diakses pada 5 Oktober 2025)
- Biakelok. (2024). #KenalBiak: Perahu Wairon. Jakarta: Instagram. <https://www.instagram.com/p/C8rc4PxyA64/>. (Diakses pada 14 Maret 2026).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2026). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. (Diakses 03 Oktober 2025).
- Binus University. (2023). *Pengertian dan Jenis Teknik Ilustrasi Digital*. Malang: Binus University Kampus Malang. <https://binus.ac.id/malang/2023/07/pengertian-dan-jenis-teknik-ilustrasi-digital/>. (Diakses pada 15 Maret 2026).
- Binus University. (2024). *7 Jenis Ilustrasi dalam Desain Grafis Berdasarkan Tampilannya*. Malang: Binus University Kampus Malang. <https://binus.ac.id/malang/2024/10/7-jenis-ilustrasi-dalam-desain-grafis-berdasarkan-tampilannya/>. (Diakses pada 15 Maret 2026).
- Cendana, A. (2022). *Kenal lebih dekat dengan budaya suku Asmat yang mendunia*. Jakarta: Traveloka Explore. <https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/pl-budaya-suku-asmata-yang-mendunia/135748>. (Diakses pada 27 Maret 2026).
- Coates, J. (2024). *Moveables for immovable stories: Re-animating children's classics with hypermediated paper engineering*. Oslo: *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 15(1), 1–15. <https://doi.org/10.18261/blft.15.1.3>. (Diakses pada 22 Mei 2026).
- Darmawan, Y. (2019). *Para filosofi di perahu sandeq (ekspedisi sulbar 2)*. Makassar: Timur-Angin.com. <https://www.timur-angin.com/2019/03/para-filosof-di-perahu-sandeq.html>. (Diakses pada 5 April 2026).
- Denpasar Tourism. (2024). *Jukung: Warisan budaya sanur sarat filosofi nan-ikonik*. Denpasar: Dinas Pariwisata Kota Denpasar.

<https://denpasartourism.com/en/article/jukung-warisan-budaya-sanur-sarat-filosofi-nan-ikonik>. (Diakses pada 14 Maret 2026).

Ensiklopedia Dunia, P2K Universitas Stekom. (2026). *Jukung Tambangan*. Semarang: Universitas Stekom. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Jukung_tambangan. (Diakses pada 27 April 2026).

Gramedia Blog. (2025). *Buku interaktif membuat membaca buku menjadi semakin seru*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/blog/buku-interaktif-membuat-membaca-buku-menjadi-semakin-seru/>. (Diakses pada 4 Oktober 2025)

Hallowulandari. (2023). *Perahu Bercadik*. Jakarta: Perpustakaan Digital Budaya Indonesia. <https://budaya-indonesia.org/perahu-bercadik>. (Diakses pada 10 Maret 2026).

Indonesia Kaya. (2026). *Mengenal kejayaan perahu lesung suku Asmat*. Jakarta: Indonesia Kaya. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kejayaan-perahu-lesung-suku-asmat/>. (Diakses pada 27 Maret 2026).

Indonesia Kaya. (2026). *Sandeq: perahu tercepat warisan suku mandar di nusantara*. Jakarta: Indonesia Kaya. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/perahu-sandeq/>. (Diakses pada 5 April 2026).

Indonesia Senang. (2025). *Kora-kora, perahu perang maluku yang menjadi simbol kejayaan maritim nusantara*. Jakarta: Indonesia Senang. <https://indonesiasenang.com/kora-kora-perahu-perang-maluku-kejayaan-maritim/>. (Diakses pada 15 Maret 2026).

Info_banua. (2025). *Jukung tambangan*. Jakarta: Instagram. <https://www.instagram.com/p/DSKKQRvkwJJ/>. (Diakses pada 27 April 2026).

Kenedi, M. I. (2022). *Perahu tradisional dan Motif pelayaran suku biak*. Jakarta: EcoNusa. <https://econusa.id/id/ecoblog/perahu-tradisional-dan-motif-pelayaran-suku-biak/>. (Diakses pada 14 Maret 2026).

Kementerian Pariwisata RI. (2025). *Mengemal pacu jalur: wisaya budaya riau yang kembali mendunia*. Jakarta: Kementerian Pariwisata RI. <https://kemenpar.go.id/berita/mengenal-pacu-jalur-warisan-budaya-riau-yang-kembali-mendunia>. (Diakses pada 5 April 2026).

Kesultananbanjar_official. (2024). *Jukung tambangan*. Jakarta: Instagram. <https://www.instagram.com/reels/DANhHZHPfX1/>. (Diakses pada 27 April 2026).

Kesting, S. (2023). *Bark, skin and dugout – the three types of traditional canoes*. Vancouver: Essential Wilderness. <https://essentialwilderness.com/bark->

- skin-and-dugout-the-three-types-of-traditional-canoes/. (Diakses pada 3 Maret 2026).
- Mawardi, H. A. (2012). *Tinggalan arkeologi jukung di Kalimantan selatan bukti prototipe jukung banjar masa kini, dan pasar terapung sebagai objek pariwisata berbagai arkeologi*. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI). <https://iaaipusat.wordpress.com/2012/06/10/tinggalan-arkeologi-jukung-di-kalimantan-selatan-bukti-prototipe-jukung-banjar-masa-kini-dan-pasar-terapung-sebagai-objek-pariwisata-berbasis-arkeologi/>. (Diakses pada 27 April 2026).
- Media Center Provinsi Riau. (2025). *Begini spontanitas Aura Farming anak coki juara di pacu jalur*. Pekanbaru: Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau. <https://mediacenter.riau.go.id/arsip/92232>. (Diakses pada 14 Maret 2026).
- Nafisah, S. (2020). *Ini lah keistimewaan perahu kora-kora bagi masyarakat maluku*. Jakarta: Bobo.id. <https://bobo.grid.id/read/082400021/inilah-keistimewaan-perahu-kora-kora-bagi-masyarakat-maluku>. (Diakses pada 15 Maret 2026).
- Prasetya, A. W. (2025). *Sejarah Pacu Jalur, sejak abad ke-17 hingga jadi ikon budaya Kuantan singing*. Jakarta: Kompas.com. <https://travel.kompas.com/read/2025/07/11/120100727/sejarah-pacu-jalur-sejak-abad-ke-17-hingga-jadi-ikon-budaya-kuantan-singing>. (Diakses pada 14 Maret 2026).
- Raised & Grounded. (2025). *18+ types of interactive books for toddlers and preschoolers*. London: Raised & Grounded. https://raisedgrounded.com/types-of-interactive-books/#Attach-pieces-to-the-page_books. (Diakses pada 4 Oktober 2025).
- Rifda, A. (2022). *Arti Warna Dalam Psikologi dan Filosofinya*. Jakarta: Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>. (Diakses pada 14 Maret 2026).
- Roro. (2019). *Ritual pembuatan dan pengukuhan perahu lesung*. Jakarta: Budaya Indonesia. <https://budaya-indonesia.org/Ritual-Pembuatan-dan-Pengukuhan-Perahu-Lesung>. (Diakses pada 27 Maret 2026).
- Rubin, E. G. K. (2025). *Pop-up and movable books in the context of history*. New York: The Popuplady. <https://popuplady.com/about-pop-ups/pop-up-and-movable-books-in-the-context-of-history/>. (Diakses pada 4 Oktober 2025).
- Saputra, P. (2025). *Sejarah perahu jukung di bali yang begitu ikonik*. Jakarta: Detik.com. <https://travel.detik.com/cerita-perjalanan/d-7885470/sejarah-perahu-jukung-di-bali-yang-begitu-ikonik>. (Diakses pada 14 Maret 2026).

- Savitri, T. (2024). *Psikologi Warna, Mempelajari Pengaruh Warna Pada Emosi*. Jakarta: Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mental/psikologi-warna/>. (Diakses pada 22 Mei 2026).
- Siagian, H. (2022). *Ci, sahabat manusia perahu Asmat*. Jakarta: Hidup Katolik. <https://www.hidupkatolik.com/2022/11/25/65513/ci-sahabat-manusia-perahu-asmata.php>. (Diakses pada 27 Maret 2026).
- Thomas. (2009). *Balinese jukung*. Bangkok: Asian Itinerary. <https://asianitinerary.com/balinese-jukung/>. (Diakses pada 10 Maret 2026).
- Universitas Siber Asia. (2025). *Pacu jalur tradisi balap perahu Riau yang viral berkat aura farming*. Jakarta: Universitas Siber Asia. <https://unsia.ac.id/pacu-jalur-tradisi-balap-perahu-riau-yang-viral-berkat-aura-farming/>. (Diakses pada 14 Maret 2026).
- Utomo, B. B. (2018). *Catatan Arkeologi Mengenai Teknik Pembuatan Perahu di Nusantara*. [S.l.]: PortalSains.org. <https://portalsains.org/2018/03/08/catatan-arkeologi-mengenai-teknik-pembuatan-perahu-di-nusantara/>. (Diakses pada 28 April 2026).
- Willem, H. (2025). *Perahu cadik Jayapura nan special-waka suku maori di museum kebaharian*. Jakarta: Detik.com. <https://travel.detik.com/travel-news/d-8259090/perahu-cadik-jayapura-nan-spesial-waka-suku-maori-di-museum-kebaharian>. (Diakses pada 5 April 2026).

