

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* “KISAH 12 MURID BERSAMA  
YESUS” UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA  
4-6 TAHUN**



**KARYA DESAIN**

**Vincensia Mishela Clara Pitaloka**

**NIM : 1312279024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* “KISAH 12 MURID BERSAMA  
YESUS” UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA  
4-6 TAHUN**



**KARYA DESAIN**

**Vincensia Mishela Clara Pitaloka**

**NIM. 1312279024**

**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  
2018**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN BUKU CERITA POP UP “KISAH 12 MURID BERSAMA YESUS”  
UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN**


Diajukan oleh Vincensia Mishela Clara Pitaloka, NIM 1312279024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada Februari 2018.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.  
NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/Anggota



Indira Maharsi, M.Sn.

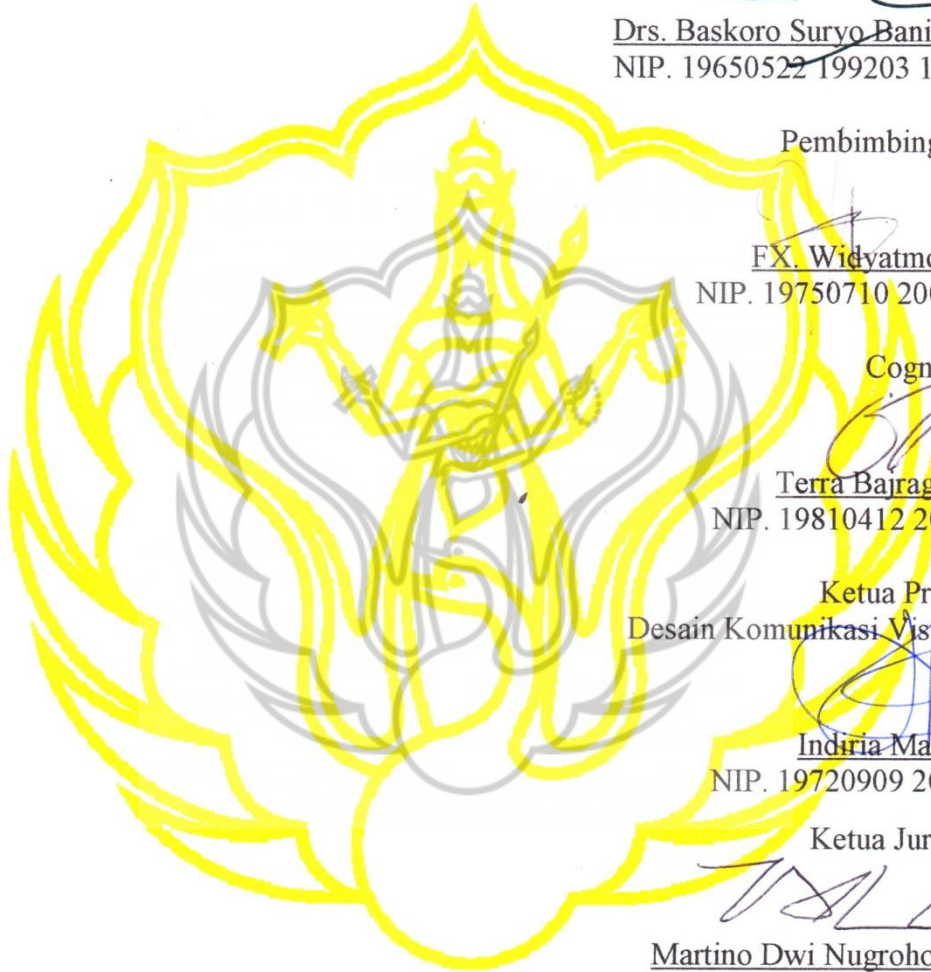
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005



**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Vincensia Mishela Clara Pitaloka

NIM : 131 2279 024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **PERANCANGAN BUKU *POP UP* “KISAH 12 MURID BERSAMA YESUS” UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN.** Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan ke dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya ataupun membelikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Februari 2018

Vincensia Mishela Clara Pitaloka

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya desain ini dengan baik dan lancar guna memenuhi syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata satu (S1). Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka Karya Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Buku Pop Up “Kisah 12 Murid Bersama Yesus” Untuk Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-6 Tahun*, ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas semua keajaiban, berkat, dan imajinasi yang tak terbatas.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, terimakasih telah memberi masukan.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, terimakasih banyak atas masukan, arahan, serta kritik yang membangun.
6. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn., yang telah memberi banyak dukungan, semangat, masukan, dan atas banyak pinjaman buku demi kelancaran proses Tugas Akhir penulis.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.S.n., selaku cognate terimakasih atas kritik dan saran yang diberikan guna memperbaiki karya dan tulisan agar menjadi lebih baik.
8. Dosen wali Ibu Hesti Rahayu S.Sn., M.A., yang telah menjadi dosen wali dan selama ini mengurus berkas-berkas penulis.
9. Dosen-dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta terimakasih atas ilmu yang diberikan kepada penulis selama berkuliah.
10. Papa dan mama yang selalu memberi semangat, mendoakan segala yang terbaik, menyayangi, membiayai, dan membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.



11. Untuk Mas Lucky, Mbak Nurul, dan Vincent yang mau membantu dan terlibat dalam pengerjaan karya dan mau membantu menata display, terimakasih.
12. Mbak Alit Ayu dan Mayang Masrad, terimakasih banyak atas inspirasi karya *pop upnya* yang membantu melancarkan penulis menemukan ide untuk Karya Akhir.
13. Natasha dan Clara yang dengan sabar mendengar keluh kesah penulis, menyemangati penulis dari jauh, dan mendoakan yang terbaik untuk kelancaran penulis, kalian sahabat terbaik.
14. Nia dan Priska yang selalu menanyakan kabar penulis, menyemangati, dan membuat kegilaan yang selalu membuat penulis ceria kembali.
15. Demima terimakasih telah menemani penulis selama tinggal dikontrakan, memberi informasi, bertukar pikiran dan pendapat, memberi semangat dengan memberi banyak variety show Korea, dan saling menyemangati satu-sama lain.
16. Luthfia, Mayang, Pranan, dan teman-teman lainnya yang memberi dukungan, inspirasi, serta semangat kepada penulis, terimakasih banyak untuk selama ini.
17. Untuk Ogi, Ghais, Arka, dan Dodo, terimakasih sudah mau capek-capek membantu mendisplay dan memberi ide untuk display.
18. Momo si kucing gendut yang selalu menjadi pelipur lara penulis.
19. Terimakasih atas semua pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan konsep Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal, penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih, semoga ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta, Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
<i>ABSTRAC</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batas Lingkup Perancangan .....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
1. Bagi Anak-anak.....	4
2. Bagi Institusi.....	4
3. Bagi Masyarakat.....	4
4. Bagi Mahasiswa.....	5
F. Metode Perancangan.....	5
1. Metode Pengumpulan Data.....	5
a. Data primer.....	5
b. Data sekunder.....	5
2. InstrumenPengumpulan Data.....	5
a. Buku catatan, buku gambar, dan alat tulis.....	5
b. Pustaka.....	6
c. <i>Flashdisk</i> , laptop, dan kamera digital.....	6

d. Kertas, penggaris, gunting, <i>pen cutter</i> , dan lem.....	6
e. <i>Cutting Pad</i> .....	6
3. Tahap Perancangan.....	6
G. Skematika Perancangan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI</b>	
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Buku Cerita Bergambar.....	8
a. <i>Baby books</i> .....	8
b. <i>Early picture books</i> .....	9
c. <i>Easy Reader</i> .....	9
d. <i>Transition books</i> .....	9
e. <i>Chapter books</i> .....	10
f. <i>Middle grade</i> .....	10
g. <i>Young adult</i> .....	10
2. Pentingnya Cerita.....	10
3. Tinjauan <i>pop up</i> .....	12
a. Pengertian <i>pop up</i> .....	12
b. Sejarah <i>pop up</i> .....	13
c. Teknik pembuatan <i>pop up</i> .....	14
1) <i>V-folding</i> .....	14
2) <i>Internal stand</i> .....	14
3) <i>Rotary</i> .....	15
4) <i>Mouth</i> .....	16
5) <i>Pararel slide</i> .....	16
d. Teknik <i>pop up</i> lainnya.....	16
1) <i>Single slit</i> .....	16
2) <i>Double slit</i> .....	18
e. Kelebihan buku <i>pop up</i> .....	24
f. Kekurangan buku <i>pop up</i> .....	24



B. Landasan Teori.....	25
1. Defini desain.....	25
2. Tipografi.....	26
3. Warna.....	28
4. Ilustrasi.....	30
5. Layout.....	31
C. Identifikasi <i>pop up</i> .....	32
D. Tinjauan kisah 12 murid Yesus dan akhir hidup mereka.....	35
1. Petrus.....	36
2. Andreas, sang Protokletos.....	39
3. Yakobus.....	40
4. Yohanes.....	41
5. Filipus.....	42
6. Natanael atau bartolomeus.....	43
7. Tomas.....	44
8. Matius.....	45
9. Yakobus, anak Alfeus.....	46
10. Thadeus.....	46
11. Simon orang Zelot.....	47
12. Yudas Iskarot.....	48
E. Pendidikan Karakter.....	50
1. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	50
2. Tinjauan tentang Anak Usia 4-6 Tahun dan Perkembangannya.....	51
F. Metode Analisis Data.....	53

### BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan.....	54
B. Konsep Kreatif.....	54
1. Tujuan Kreatif.....	54
2. Strategi Kreatif.....	55

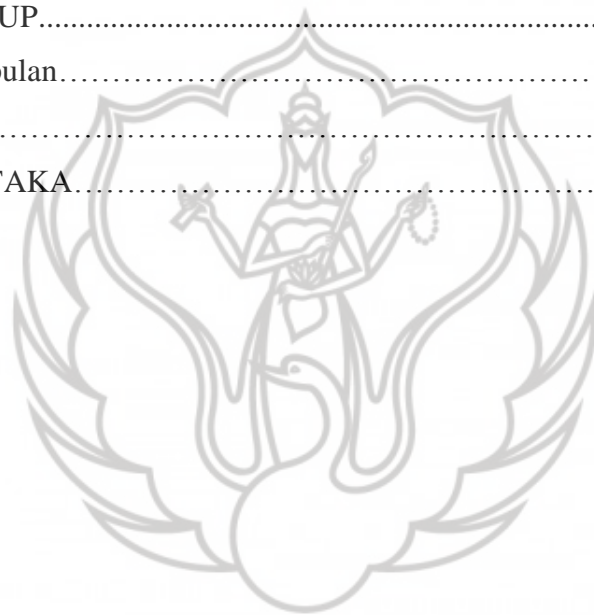
a. Target <i>market</i> dan target <i>audience</i> .....	55
1) Demografis.....	55
2) Geografis.....	55
3) Psikografis.....	56
3. Format dan ukuran buku.....	56
4. Tema dan isi cerita buku <i>pop up</i> .....	56
5. Gaya visual.....	57
a. Layout.....	57
b. Gaya ilustrasi.....	57
c. Gaya goresan.....	57
6. Teknik visualisasi.....	58
a. Teknik pewarnaan dan ilustrasi.....	58
b. Teknik <i>pop up</i> .....	59
C. Program Kreatif.....	59
1. Judul.....	59
2. Sinopsis.....	59
3. <i>Story line pop up</i> .....	60
4. Tipografi.....	64
5. <i>Cover</i> .....	64
6. Konsep media.....	65
a. Tujuan media.....	65
b. Strategi media.....	66
1) Media utama.....	66
2) Media pendukung.....	67
a) Poster publikasi.....	67
b) Display kasir.....	67
c) <i>X-banner</i> .....	68
d) Brosur.....	68
e) <i>Merchandise</i> .....	69

## BAB IV VISUALISASI

A. Data visual.....	71
1. Data Visual Yesus dan 12 murid.....	71
a. Yesus.....	71
b. Simon Petrus.....	71
c. Andreas.....	72
d. Yakobus anak Zabedeus.....	72
e. Yohanes.....	72
f. Filipus.....	73
g. Bartolomeus.....	73
h. Tomas.....	73
i. Matius.....	74
j. Yakobus anak Alfeus.....	74
k. Tadeus.....	74
l. Simon orang Zelot.....	75
m. Yudas Iskariot.....	75
n. Musa.....	75
o. Elia.....	75
2. Data Visual unsur Alam.....	76
a. Flora.....	76
b. Fauna.....	76
c. Laut.....	77
d. Pepohonan.....	77
e. Bukit.....	77
3. Data visual benda mati.....	78
a. Perahu.....	78
b. Roti.....	78
c. Batu Karang.....	78
d. Api.....	79

e. Tokoh pendukung lainnya.....	79
f. Data visual unsur properti.....	79
B. Studi Visual.....	80
1. Data Visual Studi Yesus dan 12 murid.....	80
a. Yesus.....	80
b. Simon Petrus dan Andreas.....	81
c. Yakobus anak Zabedeus dan Yohanes .....	81
d. Filipus dan Bartolomeus .....	81
e. Tomas dan Matius .....	82
f. Yakobus anak Alfeus dan Tadeus .....	82
g. Simon orang Zelot dan Yudas Iskariot .....	82
2. Data Visual unsur Alam.....	83
a. Flora dan fauna.....	83
b. Laut.....	84
c. Pepohonan.....	84
d. Bukit.....	84
3. Data visual benda mati.....	85
a. Perahu.....	85
b. roti.....	85
c. Batu karang.....	85
d. Api .....	85
C. Studi Warna.....	86
D. Studi Tipografi.....	86
E. Visualisasi .....	88
1. <i>Dummy pop up</i> .....	88
2. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> .....	91
3. <i>Final Desain</i> .....	109
a. <i>Cover</i> .....	109
b. Poster publikasi.....	109

c. Poster pameran.....	110
d. Display kasir.....	110
e. <i>X-banner</i> .....	111
f. Brosur.....	111
g. <i>Marchandise (totte bag)</i> .....	112
h. <i>Marchandise (postcard)</i> .....	113
i. <i>Marchandise (pembatas buku)</i> .....	113
j. <i>Marchandise (Sticker dan gantungan kunci)</i> .....	114
BAB V PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grand Cirque International (1890), Karya Lothar Meggendorfer.....	13
Gambar 2. Teknik <i>V-folding</i> .....	14
Gambar 3. Teknik <i>internal stand</i> .....	15
Gambar 4. Teknik <i>rotary</i> .....	15
Gambar 5. Teknik <i>mouth</i> .....	16
Gambar 6. Teknik <i>parallel slide</i> .....	16
Gambar 7. Teknik <i>Angle of crease</i> .....	17
Gambar 8. Teknik <i>Shape of slit</i> .....	17
Gambar 9. Teknik <i>Generation</i> .....	18
Gambar 10. Teknik <i>Angle of creases</i> .....	19
Gambar 11. Teknik <i>Shape of slit</i> .....	19
Gambar 12. Teknik <i>Asymmetric slit</i> .....	20
Gambar 13. Teknik <i>Asymmetric mountain</i> .....	20
Gambar 14. Teknik <i>Cylinder</i> .....	21
Gambar 15. Teknik <i>Floating layers</i> .....	21
Gambar 16. Teknik <i>Scenery Flat</i> .....	22
Gambar 17. Teknik <i>Straps</i> .....	22
Gambar 18. Teknik <i>diagonal box</i> .....	23
Gambar 19. Teknik <i>lift the flap</i> .....	23
Gambar 20. Contoh jenis typorafi Roman/ <i>serif</i> .....	26
Gambar 21. Contoh jenis typorafi <i>Egyptian</i> .....	27
Gambar 22. Contoh jenis typorafi <i>Sans Serif</i> .....	27
Gambar 23. Contoh jenis typorafi <i>Script</i> .....	27
Gambar 24. Contoh jenis typorafi <i>Miscellaneous</i> .....	27
Gambar 25. Lingkaran warna additive dan subraktif.....	29
Gambar 26. Ilustrasi Dekoratif.....	30



Gambar 27. Ilustrasi <i>vector art</i> .....	31
Gambar 28. Teknik <i>lift-the-flap</i> dan tatanan layout.....	32
Gambar 29. Tipografi yang digunakan pada buku <i>pop up First Word</i> .....	33
Gambar 30. Ilustrasi yang digunakan pada buku <i>pop up First Word</i> .....	33
Gambar 31. Judul cerita.....	34
Gambar 32. <i>Bodytext</i> .....	34
Gambar 33. Balon kata interaktif.....	34
Gambar 34. <i>Cover</i> depan dan belakang buku.....	35
Gambar 35. Punggung buku.....	35
Gambar 36. Data Visual Karakter Yesus.....	71
Gambar 37. Data Visual Karakter Simon Petrus.....	71
Gambar 38. Data Visual Karakter Andreas.....	72
Gambar 39. Data Visual Karakter Zebedeus.....	72
Gambar 40. Data Visual Karakter Yohanes.....	72
Gambar 41. Data Visual Karakter Filipus.....	73
Gambar 42. Data Visual Karakter Bartolomeus.....	73
Gambar 43. Data Visual Karakter Tomas.....	73
Gambar 44. Data Visual Karakter Matius.....	74
Gambar 45. Data Visual Karakter Yakobus anak Alfeus.....	74
Gambar 46. Data Visual Karakter Tadeus.....	74
Gambar 47. Data Visual Karakter Simon orang Zelot.....	75
Gambar 48. Data Visual Karakter Yudas Iskariot.....	75
Gambar 49. Data Visual Karakter Musa.....	75
Gambar 50. Data Visual Karakter Elia.....	76
Gambar 51. Data Visual Flora.....	76
Gambar 52. Data Visual Fauna.....	76
Gambar 53. Data Visual Laut.....	77
Gambar 54. Data Visual Pepohonan di Timur Tengah.....	77
Gambar 55. Data Visual Bukit.....	77

Gambar 56. Data Visual Perahu.....	78
Gambar 57. Data Visual Roti.....	78
Gambar 58. Data Visual Batu karang.....	78
Gambar 59. Data Visual Api.....	79
Gambar 60. Data Visual tokoh pendukung lainnya.....	79
Gambar 61. Data Visual pakaian dan atribut.....	80
Gambar 62. Studi Visual Yesus.....	80
Gambar 63. Studi Visual Simon Petrus dan Andreas.....	81
Gambar 64. Studi Visual Yakobus anak Zebedeus dan Yohanes.....	81
Gambar 65. Studi Visual Filipus dan Bartolomeus.....	81
Gambar 66. Studi Visual Tomas dan Matius.....	82
Gambar 67. Studi Visual Yakobus anak Alfeus.....	82
Gambar 68. Studi Visual Simon orang Zelot dan Yudas Iskariot.....	82
Gambar 69. Studi Visual flora dan fauna.....	83
Gambar 70. Studi Visual laut.....	83
Gambar 71. Studi Visual pepohonan di Timur Tengah.....	84
Gambar 72. Studi Visual bukit.....	84
Gambar 73. Studi Visual perahu.....	85
Gambar 74. Studi Visual roti.....	85
Gambar 75. Studi Visual batu karang.....	85
Gambar 76. Studi Visual Api.....	85
Gambar 77. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan.....	86
Gambar 78. <i>dummy pop up 1</i> .....	88
Gambar 79. <i>dummy pop up 2</i> .....	88
Gambar 80. <i>dummy pop up 3</i> .....	89
Gambar 81. <i>dummy pop up 4</i> .....	89
Gambar 82. <i>dummy pop up 5</i> .....	89
Gambar 83. <i>dummy pop up 6</i> .....	90
Gambar 84. <i>dummy pop up 7</i> .....	90

Gambar 85. Layout Ilustrasi pada Halaman Awal.....	91
Gambar 86. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 1.....	92
Gambar 87. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 1(1).....	93
Gambar 88. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 2.....	94
Gambar 89. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 3.....	95
Gambar 90. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 4.....	96
Gambar 91. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 5.....	97
Gambar 92. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 6.....	98
Gambar 93. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 7.....	99
Gambar 94. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 8.....	100
Gambar 95. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 9.....	101
Gambar 96. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 10.....	102
Gambar 97. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 11.....	103
Gambar 98. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 12.....	104
Gambar 99. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 13.....	105
Gambar 100. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 14.....	106
Gambar 101. Ilustrasi <i>Pop up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop up</i> 15.....	107
Gambar 102. Layout Ilustrasi Pada Halaman Akhir.....	108
Gambar 103. Final desain cover.....	109
Gambar 104. Final desain poster publikasi.....	109
Gambar 105. Final desain poster pameran.....	110
Gambar 106. Final desain <i>display</i> kasir.....	110
Gambar 107. Final desain <i>X-banner</i> .....	111
Gambar 108. Final desain <i>Brosur</i> .....	111
Gambar 109. Final desain <i>Merchandise (Totte Bag)</i> .....	112
Gambar 110. Final desain <i>Merchandise (Post Card)</i> .....	113
Gambar 111. Final desain <i>Merchandise</i> pembatas buku.....	113
Gambar 112. Final desain <i>Merchandise sticker</i> dan gantungan kunci.....	114

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyline</i> .....	60
---------------------------------	----



## ABSTRAK

Perancangan Buku *Pop Up* “Kisah 12 Murid Bersama Yesus” Untuk Pendidikan Karakter pada Anak Usia 4-6 tahun

Oleh: Vincensia Mishela Clara Pitaloka  
NIM: 1312279024

Di dalam kitab suci agama Kristen (Alkitab) memuat banyak kisah-kisah para tokoh dan ajaran-ajaran yang dapat menginspirasi dan juga dijadikan pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku dalam hidup masyarakat. Tak terkecuali pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku bagi anak-anak. Maka sangatlah penting membiasakan anak untuk membaca Alkitab.

Namun anak-anak cenderung bosan dengan tampilan buku yang tebal hanya berupa teks tanpa adanya visual. Melihat hal itu, dalam perancangan ini menyajikan Alkitab dalam bentuk buku dengan menggunakan teknik *pop up* sebagai media untuk mengenalkan kisah 12 murid Yesus.

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dekoratif. Gaya goresan yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik *vector art*. Dengan memiliki visual yang mewakili setiap peristiwa, warna yang ceria, serta cerita yang sudah dikemas lebih singkat agar anak-anak lebih mudah memahami cerita, tanpa mengurangi makna yang terkandung dalam Alkitab.

Kisah dimana para murid-murid terlibat dalam perjalanan hidup Yesus. Kisah-kisah yang diambil : menangkap ikan, Yesus meredakan badai, Yesus memberi makan orang banyak, Petrus berjalan di atas air, manusia batu karang, biarkan anak-anak datang kepada-Ku, Musa dan Elia, Yudas si pengkhianat, Yesus membasuh kaki murid-muridNya, Petrus menyangkal Yesus, Murid-murid melihat Yesus, Pengalaman Tomas, Yesus naik ke surga, roh kudus turun atas para rasul.

Kata Kunci : *Pop up*, Alkitab, Kisah-kisah dalam Alkitab, 12 Murid Yesus

## **ABSTRACT**

*The Design of Pop Up Books "The Story of 12 Students With Jesus" For Character Education in Children Ages 4-6 years*

By: Vincensia Mishela Clara Pitaloka  
NIM: 1312279024

*In the holy book Christianity (the Bible) contains many stories of leaders and teachings that can inspire and also be used as a guide in behaving and behaving in people's lives. No exception guidelines in behaving and behaving for children. So it's important to get kids to read the Bible.*

*However, children tend to get bored with the look of books that are thick just text without the visual. Seeing this, in this design presents the Bible in the form of a book by using pop-up techniques as a medium to introduce the story of the disciples of Jesus.*

*The illustration style used is a decorative illustration. Scratch style that will be applied to this design is by using vector art technique. By having a visual that represents every event, a cheerful color, as well as a briefly packed story for children to more easily understand the story, without prejudice to the meaning contained in the Bible.*

*The story where the disciples were involved in the journey of Jesus' life. Stories taken: catch fish, Jesus calms the storm, Jesus feeds the crowds, Peter walks on water, rock man, let the children come to Me, Moses and Elijah, Judas the traitor, Jesus washes the feet of the disciples His disciples, Peter denied Jesus, the Disciples saw Jesus, the Experience of Thomas, Jesus ascended to heaven, the holy spirit descended upon the apostles.*

*Keywords: Pop ups, Bibles, Stories in the Bible, 12 Disciples of Jesus*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kepercayaan atau agama merupakan salah satu kebutuhan mendasar manusia, karena menyadari bahwa mereka membutuhkan suatu landasan hidup. Setiap agama mengajarkan nilai-nilai moral yang baik serta terdapat larangan-larangan yang membatasi manusia dalam bertindak dan bertingkah laku. Di dalam agama Kristen terdapat sebuah Kitab Suci yang disebut Alkitab, di dalamnya memuat banyak kisah-kisah para tokoh dan ajaran-ajaran yang dapat menginspirasi dan juga dijadikan pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku dalam masyarakat di kehidupan sehari-hari.

Perlunya pendidikan rohani diberikan sejak dini kepada anak-anak yang nantinya selain menciptakan anak yang cerdas, anak juga memiliki sikap dan karakter yang baik untuk menjadi pribadi yang berkualitas. Usia dini yang merupakan usia emas atau lebih dikenal dengan istilah *golden age* merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Rentang waktu usia emas 0-6 tahun. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Ditjen PAUD, 2002).

Usia anak masuk TK menurut UU Permendiknas no.146 adalah minimal 4 tahun, jadi rentang usia ideal anak TK adalah 4-6 tahun. Pada usia inilah anak menyerap segala sesuatunya yang kita ajarkan kepada mereka entah hal tersebut baik atau buruk serta merupakan masa keemasan potensial untuk menerima berbagai pendidikan yang hasilnya akan membekas lama. Seperti yang disampaikan Mohammad Nuh, menteri Pendidikan dan Budaya, bahwa anak-anak TK belum waktunya menerima mata pelajaran apapun.

Sehingga masa-masa tersebut anak hanya akan bermain dan diberikan pengetahuan dasar dan pengetahuan moral sebagai pembentukan dasar pemikiran anak dimana pendidikan karakter akan menjadi langkah yang tepat untuk memberikan bekal awal (Depdiknas, 2005), sehingga saat-saat itulah pengenalan terhadap Alkitab sangatlah penting.

Pertumbuhan rohani anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seperti lingkungan tempat anak bermain, bersekolah, dan lingkungan sekitar rumahnya. Orang tua memegang peran penting untuk dalam pembentukan karakter anaknya. Dalam kehidupan sehari-hari orang Kristiani, hal-hal untuk menanamkan iman anaknya secara rohani antara lain: membawa anak ke gereja, mengajak anak mengikuti sekolah minggu, mengajarkan berdoa, bernyanyi lagu rohani, serta memberikan anaknya bacaan rohani seperti Alkitab.

Jika ditelaah Alkitab banyak sekali ajaran baik yang dapat diajarkan untuk anak-anak dan juga untuk menambah pengetahuan rohani mereka. Di dalam Alkitab terdapat berbagai macam kisah yang dapat mengajarkan moral yang baik kepada anak-anak salah satunya cerita 12 murid Yesus, mereka memiliki pengaruh besar dalam perjalanan hidup Yesus, dimana kisah mereka berawal dari sebelum menjadi pengikut Yesus hingga akhir perjalanan hidup Yesus, tanpa mengurangi makna yang ada didalam Alkitab maka dirasa perlu mengenalkan kisah ini kepada anak-anak dan membuat bacaan yang menarik disertai dengan gambar sehingga pesan dalam Alkitab tetap bisa diterima oleh anak-anak sekaligus dapat menanamkan iman mereka.

Namun anak-anak cenderung lebih menyukai tampilan buku dengan banyak visual. Saat ini banyak alternatif buku interaktif untuk dijadikan bacaan anak-anak mulai dari buku cerita bergambar, komik, novel, dan sejenisnya dengan unsur dan gaya visual anak, warna-warna yang ceria, dengan bentuk buku yang berbeda dan inovatif, salah satunya buku dengan teknik *pop up*. Buku *pop up* itu sendiri merupakan sebuah buku yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka, sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah sekilas *pop up* ini hampir sama dengan *origami* karena

keduanya menggunakan teknik melipat kertas. Bedanya *origami* lebih memfokuskan pada penciptaan objek sedangkan *pop up* cenderung membuat mekanis kertas yang membuat gambar tampak lebih berdimensi. Buku *pop up* ini nantinya menyasar anak-anak dimana mereka menyukai hal-hal yang dilihat secara visual, sangat penasaran terhadap sesuatu, dan menyukai kejutan. Tampilan buku *pop up* ini lebih menarik dan berbeda dari buku biasanya, karena di dalam buku *pop up* memberikan kejutan-kejutan di setiap halamannya. Hal ini dapat memicu antusias anak-anak untuk mengikuti alur buku karena menanti kejutan apalagi yang diberikan di halaman berikutnya.

Perancangan buku *pop up* ini memberikan bentuk baru Alkitab dengan memiliki visual yang mewakili setiap peristiwa, warna yang ceria, teknik *pop up* yang beragam, sehingga bentuk buku lebih inovatif dan memiliki ruang tersendiri bagi penggemar buku bacaan. Buku *pop up* ini mengangkat kisah 12 murid Yesus dan mengajak anak-anak untuk mengenal siapa saja 12 murid Yesus itu. Diharapkan buku ini dapat (1) membantu anak-anak untuk mengenal lebih jauh kisah dalam Alkitab terutama kisah 12 murid bersama Yesus, (2) membantu anak untuk lebih mudah mencerna dan memahami makna dalam cerita tersebut, (3) menjadi alat untuk menumbuhkan iman serta membentuk karakter yang baik dalam masa pertumbuhan rohani anak, (4) dan untuk menumbuhkan jalinan kasih antara orangtua dan anak, karena membaca bersama orangtua sejak dini akan membuat sebuah kenangan indah yang membekas dihati anak-anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi dengan teknik *pop up* tentang kisah 12 Murid Yesus yang informatif, menarik, dan memberikan daya imajinasi untuk menumbuhkan iman dan rohani anak-anak ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Untuk mengetahui bagaimana merancang sebuah buku anak-anak tentang kisah dalam Alkitab, agar dapat mengenalkan kisah-kisah para 12

murid bersama Yesus, untuk mempermudah anak-anak beragama Kristiani dalam memahami Alkitab, memperkenalkan Alkitab dan firman Tuhan pada anak-anak, melalui penyajian dalam bentuk buku *pop up* ditambah dengan ilustrasi yang menarik agar mampu menjadi daya tarik bagi anak-anak.

#### **D. Batasan Lingkup Perancangan**

Dalam merancang buku cerita ini perlu dibatasi pada beberapa hal, yaitu: buku ini diperuntukkan bagi umat Kristiani, isi cerita yang akan ada di dalam buku hanya mengambil cerita-cerita bagaimana murid-murid Yesus menjadi pengikut-Nya dan peristiwa penting para murid bersama dengan Yesus yang ada dalam Kitab Suci Perjanjian Baru. Dalam penulisan cerita, sumber cerita diambil dari dua buku yang berbeda, yaitu : The Apostles yang ditulis oleh Paus Benediktus XIV dan Kitab Suci untuk anak-anak. Dari cerita yang didapat lalu dirangkum dan bahasanya disederhanakan agar anak-anak mudah mengerti. Target *audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak yang berusia 4-6 tahun, dan target *marketnya* adalah orangtua/dewasa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

##### 1. Bagi Anak-anak

Dengan adanya perancangan buku *pop up* ini diharapkan anak-anak dapat memahami cerita di dalamnya sehingga anak-anak dapat mengenal bacaan Alkitab sejak dini, sebagai salah satu dasar penanaman iman untuk membentuk karakter anak.

##### 2. Bagi Lembaga

Lembaga diharapkan mampu menambah khasanah tentang bentuk buku cerita *pop up* sebagai media alternatif dalam dunia DKV.

##### 3. Bagi Masyarakat

Sebagai media edukasi dan pembelajaran melalui perancangan buku cerita *pop up* “Kisah 12 Murid Bersama Yesus” ini serta memperkaya dunia buku bacaan rohani.

#### 4. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya perancangan buku *pop up* ini diharapkan mahasiswa dapat menganalisa dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan serta dapat mengaplikasikannya dalam buku *pop up*.

### F. Metode Perancangan

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pengumpulan data akan dilakukan dengan membaca buku-buku yang terkait dengan topik perancangan serta pencarian data secara online (internet) sebagai media yang selalu *up to date*. Berikut cara memperoleh data-data yang dibutuhkan diantaranya :

##### a. Data Primer

Dalam perancangan ini tidak diperoleh langsung oleh para penulis Alkitab karena kejadiannya terjadi hampir 2000 tahun yang lalu sehingga satu-satunya pustaka hanya diperoleh melalui Kitab Suci.

##### b. Data Sekunder

Data Sekunder Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan lain-lain. Referensi buku ilustrasi serta gaya gambar yang disukai oleh anak-anak serta data dari internet, sebagai acuan dalam perancangan buku cerita terkait dengan cerita 12 murid Yesus dan teknik-teknik *pop up* yang digunakan.

#### 2. Instrumen Pengumpulan Data

##### a. Buku catatan, buku gambar, dan alat tulis

Buku catatan digunakan untuk mencatat hal-hal penting, seperti : teori yang akan digunakan dan analisis buku. Buku gambar digunakan untuk sketsa kasar dalam penjaringan ide. Alat tulis digunakan untuk membantu dalam mencatat dan menggambar.

b. Pustaka

Pustaka digunakan sebagai penambah referensi penulis dalam penulisan Tugas Akhir.

c. *Flashdisk*, laptop, dan kamera digital

*Flashdisk* digunakan untuk menyimpan data-data, laptop digunakan untuk proses pengerjaan karya digital, kamera digunakan untuk dokumentasi.

d. Kertas, penggaris, gunting, *pen cutter*, dan lem

Alat tersebut digunakan untuk penunjang pengerjaan membuat *pop up* dan *dummy*.

e. *Cutting Pad*

*Cutting Pad* digunakan sebagai alas untuk memotong kertas.

3. Tahap Perancangan

a. Pengumpulan data-data mengenai tema yang diangkat berupa buku cerita bergambar mengenai 12 murid Yesus dan buku 'The Apostles' yang ditulis oleh Paus Benediktus XVI, buku tersebut berisi kisah lengkap para rasul serta pengumpulan data berupa teori tentang teknik-teknik *pop up*.

b. Mengamati buku-buku cerita rohani anak lainnya, mengamati buku *pop up* untuk dianalisis bagaimana desain buku *pop up* yang beredar di toko-toko.

c. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data yang diperoleh, baik data verbal maupun visual untuk kemudian dibuat konsep perancangan.

d. Penyusunan naskah.

e. Pembuatan sketsa kasar konsep desain.

f. Pembuatan *dummy*.

g. Pembuatan ilustrasi digital serta penyusunan *layout*.

h. Proses pewarnaan.

i. Final desain dan produksi.



### G. Skematika Perancangan

