

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berbagai teknik *pop-up* telah banyak membantu tampilan tiga dimensi pada sebuah halaman buku. Berbeda dengan buku-buku konvensional lainnya, yang menyajikan visual dengan tekstur semu, buku dengan teknik *pop-up* mampu memberikan efek-efek tiga dimensi, sehingga semakin mendekatkan pembaca dengan pengalaman yang lebih konkrit. Teknik *pop-up* yang dipadukan dan disusun sedemikian rupa telah mampu memberikan efek-efek yang tidak hanya dengan ruang tiga dimensi saja, namun juga mampu memberikan satu bentuk gerakan yang merepresentasikan gerakan objek visual aslinya.

Berdasarkan pengamatan terhadap beberapa sampel buku *pop-up*, terdapat komponen-komponen dan penerapan yang baik yang perlu digaris bawahi, serta dapat diterapkan dalam merancang buku *pop-up*. Hal ini dapat digunakan untuk membantu perancang dalam menyampaikan pesan visual melalui bantuan buku *pop-up*. *Pop-up* mampu menghadirkan tampilan visual dengan cara tiga dimensi. Dengan demikian pembaca akan mendapatkan pengalaman yang lebih mendekati pengalaman nyata (konkrit). Maka tidak heran apabila beberapa penelitian mengungkapkan bahwa buku *pop-up* sangat efektif dalam dunia pendidikan.

Ruang tiga dimensi akan sangat membantu imajinasi pembaca. Ruang tersebut akan mudah hadir di depan mata pembaca, tanpa harus menghadirkan secara langsung objek aslinya. Misalnya saja, pada buku *pop-up "Encyclopedia Mytologica Dragons and Monsters"*, perancang dan penulis tidak perlu menghadirkan objek visual aslinya kepada pembaca. Dengan menggunakan *pop-up*, visual dapat hadir dengan bentuk gempal dan bahkan dapat disajikan dengan suatu gerakan yang merepresentasikan gerakan aslinya. Sehingga semua komponen visualnya tampak nyata.

Setiap buku *pop-up* memiliki maksud dan tujuan masing-masing. Beberapa sampel penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi buku *pop-up*, yakni sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan (empiris) dan menyampaikan fiksi atau dapat juga metafisik (dengan berbagai tujuan). Fungsi sebagai alat sangat dekat kaitannya dengan konten ilmiah atau pengetahuan yang mengusung semangat untuk menjelaskan. Bentuk dan ruang yang diciptakan untuk menampilkan efek tiga dimensi pun dibuat seperlunya, sesuai dengan kondisi atau kinerja objek yang sesungguhnya. Sedangkan fungsi sebagai alat menyampaikan fiksi dan atau metafisik, lebih dekat wilayahnya sebagai media hiburan, media bermain, koleksi, dan berbagai kepentingan di luar wilayah pengetahuan empiris. Bentuk dan ruang yang diciptakan pada fungsi ini lebih atraktif. Eksplorasi terhadap bentuk dan polanya pun lebih tinggi, sehingga daya kreativitas dalam membuat *pop-up* akan terasa lebih menantang dan

memungkinkan munculnya berbagai pengembangan baru dalam penerapan *pop-up* sebagai suatu media.

Budaya melek huruf adalah budaya yang sangat ditekankan dalam upaya pendidikan. Budaya melek huruf erat kaitannya dengan budaya membaca. Hal ini mendukung pendokumentasian pengetahuan dan gagasan serupa yang dikemas dalam tulisan/buku. Buku hadir sebagai medium penyampai pesan. Namun buku yang hadir dengan komponen teks/tulisan (buku konvensional) cenderung membuat pembaca untuk berpikir visual sesuai dengan kemampuan imajinasinya masing-masing (bersifat relatif). Dengan begitu, adanya visual pada sebuah buku, baik berupa foto; ilustrasi; dan sebagainya, telah membantu pembaca dalam membatasi ruang imajinasinya, dan membantu menghadirkan secara langsung visualisasi yang dimaksudkan oleh teks.

Kehadiran visual menjadi sangat penting dalam pendidikan atau penyampaian pesan komunikasi, karena pada dasarnya manusia adalah pemikir visual. Daya serap seseorang akan lebih tinggi ketika dalam belajar terdapat visualisasi yang tersajikan. Semakin mendekati konkrit visual yang disajikan, maka daya serap seseorang (dalam hal ini adalah pembaca) akan lebih tinggi. Menelisik sejarah hadirnya, *pop-up* digagas dan diciptakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Teknik *pop-up* menjadi suatu strategi kreatif dalam upaya komunikasi visual.

Pop-up yang kini mulai berkembang di Indonesia, memiliki peluang yang baik. Mengingat juga beberapa penelitian pendidikan seperti yang telah dipaparkan pada tinjauan pustaka, menunjukkan hasil bahwa buku *pop-up* dapat meningkatkan daya serap pembaca (khususnya anak-anak/siswa). Tingginya keefektifan buku *pop-up* dalam penyampaian pesan, membuka peluang bagi desainer komunikasi visual. Hal ini merupakan suatu tantangan baru bagi para desainer. Untuk mendukung serangkaian upaya tersebut, maka diperlukan suatu pengetahuan mengenai strategi-strategi atau pertimbangan yang mencakup segala proses kreatif *pop-up*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa strategi/sisi kreatif yang tampak dan dapat diterapkan pada perancangan buku *pop-up*, dalam membantu penyampaian pesan atau pengetahuan secara lebih konkrit dalam buku. Beberapa strategi atau sisi kreatif tersebut meliputi:

- Pengembangan teknik dasar
- Adanya prinsip pengulangan dan penambahan teknik
- Pemanfaatan lipatan kertas sebagai variasi teknik
- Kertas dan kuncian *pop-up*
- Sudut pada teknik *pop-up*
- Memberi efek bergerak pada bidang visual *pop-up*
- Pemanfaatan teknik *pop-up* dalam area ukuran buku yang terbatas
- Teknik membantu ruang verbal
- Strategi penerapan teknik berdasarkan target usia pembaca

- Penempatan teknik dengan keefektifan membaca
- Mempermudah pembaca dalam mengoperasikan teknik
- Memberi keleluasaan pembaca untuk dapat menikmati proses terbentuknya ruang tiga dimensi
- Komposisi menentukan letak rangkaian teknik
- Menghadirkan ruang dimensi yang lebih terasa nyata
- Membuat ketebalan buku *pop-up* menjadi seimbang ketika ditutup
- Strategi penggunaan visual dan warna

Strategi-strategi di atas pada dasarnya dapat dirasakan keberadaannya ketika seseorang terlibat dalam tahap proses kreatif *pop-up*. Sebaliknya, dalam tahap proses kreatif *pop-up*, strategi-strategi di atas dapat diterapkan dalam menghadirkan pengalaman yang lebih konkrit serta keefektifan dalam berkomunikasi visual. Keduanya saling mendukung. *Pop-up* memiliki perjalanan yang sangat panjang dan hingga kini *pop-up* hadir dengan banyak sekali variasi teknik. Namun pada dasarnya, *pop-up* hadir dari teknik dasar yang sama. *Pop-up* selama ini telah membantu banyak kalangan untuk berbagai kepentingan. Tekniknya mampu membawa pembaca kepada pengalaman yang lebih mendekati konkrit. Melalui *pop-up* dengan banyak strategi yang dapat dilakukan, desainer dapat berkomunikasi melalui teks verbal, bentuk, gerak, dan visual.

B. Saran

Pencapaian kajian strategi kreatif buku *pop-up* ini meliputi pada batasan teknik, komposisi, visual, serta warna. Kajian tersebut dijabarkan berdasarkan hasil pengamatan pada buku-buku penerbitan yang didominasi oleh buku import. Selain itu, segala tahap proses kreatif merupakan elaborasi antara strategi kreatif dengan hasil observasi yang dilakukan dalam penelitian. Masih terdapat banyak hal yang bisa dikembangkan kembali.

Buku *pop-up* adalah buku yang melibatkan banyak lipatan-lipatan kertas, sehingga pengetahuan mengenai jenis kertas yang baik dan dapat tahan lama digunakan, menjadi sangat penting bagi disainer. Selain itu pembahasan mengenai perangkat peralatan pendukung juga menjadi pengetahuan yang baik setelah mengetahui bagaimana strategi mengenai teknik, komposisi, visual, dan warna pada buku *pop-up* dapat diterapkan. Dengan demikian, diharapkan hadir sebuah peralatan yang sederhana yang mudah dihadirkan namun dapat secara efektif digunakan, sehingga peralatan tersebut dapat membantu para produsen (khususnya produsen kecil), maupun jasa *finishing* dalam merangkai *pop-up*, mengingat teknik ini merupakan teknik yang membutuhkan peran *craftmanship*.

Keterlibatan/pembagian peran individu dalam sebuah perancangan buku *pop-up* (baik dalam badan usaha kecil seperti studio desain grafis, maupun besar seperti penerbitan), juga dapat menjadi pengetahuan yang baik, sehingga dapat dijadikan sebuah patokan disainer dalam mengembangkan dunia usaha melalui *pop-up*.

Kehadiran *pop-up* di Indonesia sendiri lebih banyak diterapkan pada media kartu dan buku tahunan sekolah. Gagasan untuk menampilkan *pop-up* pada buku tahunan telah mendekatkan masyarakat pada teknik ini. Tema ini juga akan melengkapi kajian mengenai *pop-up* dari sisi perkembangannya di Indonesia, dan dapat dipertimbangkan untuk kajian-kajian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Angkowo, R.; Kosasih, A. (2007), *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Grasindo, Jakarta.
- Apriyatno, Veri. (2006), *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*, Kawan Pustaka, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arnheim, Rudolf. (1997), *Visual Thinking*, University of California Press, California.
- Arsyad, Azhar. (2006), *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Bono, Edward D. (1970), *Lateral Thinking Creativity Step by Step*, Harper and Row, New York.
- Carter, David A; Diaz, James. (1999), *The Elements of Pop-up*, Little Simon Publishing, Inggris.
- Damajanti, Irma. (2006). *Psikologi Seni*, PT. Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Dawidowski, Marion. (2009), *Kreasi Kartu Pop-up*, PT. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Egan, Kieran. (2005), *An Imagination Approach to Teaching* atau *Pengajaran yang Imajinatif*, terjemahan Agustina Reni Eta Sitepoe (2009), Indeks, Jakarta.
- Frascara, Jorge. (2011), *Communication Design: Principles, Methods, and Practice* atau *Desain Komunikasi: Prinsip-prinsip, Metode-metode, dan Praktek*, terjemahan Heningtyas Widowati (2011), UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

- Goman, Carol K. (1999), *Kreativitas Dalam Bisnis*, Binarupa Aksara: Jakarta.
- Jackson, Paul. (2000), *The Pop-up Book*, Anness Publishing Limited, Singapore.
- Lawson, Bryan. (1980), *How Designers Think* atau *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*, terjemahan Harfiah Widiawati (2007), Jalasutra, Yogyakarta.
- Lee, Newton; Madej, Krystina. (2012), *Disney Stories: Getting to Digital*, Springer, New York.
- Lim, Francis. (2008), *Filsafat Teknologi: Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Mariato, Dwi. (2002), *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. (2002), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003), *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Rachmawati, Yenni; Kurniati, Euis. (2005), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-kanak*, Depdikbud, Jakarta.
- Rees, Fran. (2006), *Johannes Gutenberg: Inventor of the Printing Press*, Compas Point Books, Minneapolis.
- Robertson, I. (2009), *Misteri Pikiran Manusia*, Penerbit Garailmu, Yogyakarta.
- Rustan, Suriyanto. (2008), *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Samara, Timothy. (2007), *Design Elements A Graphic Style Manual*, Rockport Publisher, New York.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (NIRMANA)*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.

Sonneman, Milly R. (1997), *Beyond Words: A Guide to Drawing Out Ideas* atau *Mahir Berbahasa Visual: Mengungkapkan Gagasan Lebih Cepat daripada Kata*, terjemahan Budi Juliman (2002), Kaifa, Bandung.

Standage, Tom. (2013), *Writing on The Wall: Social Media*, Bloomsbury Publishing, New York.

Sugiyono. (2009), *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

Sukardi. (2003), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, PT Bumi Aksara, Jakarta.

Tabrani, Primadi. (2000), *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, Penerbit ITB, Bandung.

_____. (2005), *Bahasa Rupa*, Kelir, Bandung.

Tarshis, Jerome. (1969), *Andreas Vesalius: Father of Modern Anatomy*, Dial Press, New York.

B. Sumber Kepustakaan Khusus

Asmarani, Narendra. (2013), *Penggunaan Buku Pop-up Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Pengenalan Sains Sederhana*, Laporan Tugas Akhir, Universitas Negeri Malang.

Karnadi, Hartono. (2005), *Perancangan Desain Grafis Jajan Pasar Indonesia*, Pertanggung Jawaban Tertulis Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Purmintasari, Yulita. (2013), *Pengembangan Media Buku Ilustrasi Pop-up Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Laporan Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Setyawan, Desta. (2014), *Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Ii Sdn 1 Wonoharjo Kemusu Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014*, Laporan Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

C. Ensiklopedi

Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 1 B. 2004. Jakarta : Delta
Pamungkas.

D. Pertautan

<http://hilobrow.com/2011/02/07/pop-up-apotheosis/>

liveauctioneers.com

Official Dr. Edward de Bono's LATERAL THINKING Workshop
Provider in Indonesia. *Berpikir Lateral*.
http://www.berpikirlateral.com/about_lateral_thinking

Purwono. (17 Januari 2012), *Studi Kepustakaan*. <http://www.perkuliahan.com/apa-pengertian-studi-kepustakaan/>.

Rubin, Ellen. G. K. (April, 2005), *Pop-up and Movable Books In the Context of History*. <http://www.popuplady.com/about01-history.shtml>.

Tim Indonesia Print Media (25 Oktober 2014), *Ragam Teknik Cetak*. <http://www.indonesiaprintmedia.com/cetakmencetak/374-ragam-teknik-cetak-.html>.

Wiratmo, Triyadi G. (7 Januari 2009), *Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual*. <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/>.