

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada prinsipnya sebuah karakter atau kepribadian, salah satunya terbentuk dari pengaruh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan keluarga sangat berperan aktif dalam hal ini, terutama peranan dari orangtua. Diawali dari pendidikan dalam keluarga, sebuah aktivitas yang seharusnya memang rutin dijalankan dalam ruang lingkup ini adalah aktivitas kerohanian. Dalam kehidupan Kristiani, hal-hal yang dapat dilakukan antara lain dengan mengajarkan anak-anak berdoa, bernyanyi lagu-lagu pujian serta lagu-lagu rohani lainnya, serta memberi wawasan melalui bacaan kisah-kisah dalam Alkitab.

Alkitab mengajak dan memaparkan betapa pentingnya pengajaran Kitab Suci dan bina iman anak sejak usia dini. Maka sangatlah penting untuk membiasakan anak untuk membaca Alkitab. Namun format dari Alkitab yang tebal dengan jenis huruf dengan ukuran yang relatif kecil, membuat anak-anak enggan untuk membiasakan diri membaca Alkitab. Seiring dengan berjalannya waktu, semakin banyak buku-buku cerita anak dengan mengusug tema Alkitab dengan gaya bercerita yang lebih mudah dipahami serta menampilkan ilustrasi-ilustrasi menarik. Formatnya pun semakin berkembang dan semakin variatif. Seiring berkembangnya mesin-mesin cetak dan teknik *finishing*, para produsen buku berlomba-lomba untuk menampilkan buku cerita dengan model yang semakin beragam, misalnya saja dengan model interaktif, atau dengan teknik agar buku dapat menampilkan bentuk 3 dimensi, yakni dengan teknik *pop-up*.

Mengamati salah satu teknik yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang, maka tidaklah salah apabila format buku cerita tentang kisah-kisah dalam Alkitab menerapkan teknik ini. Begitu banyak buku *pop-up* yang beredar di Indonesia. Namun penulis belum menemukan satu

buku *pop-up* yang mengusung tema Alkitab beredar di pasaran. Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk menerapkan teknik ini dalam pembuatan karya buku untuk anak-anak yang mengangkat tema kisah-kisah dari Alkitab.

Mengingat bahwa Alkitab memiliki banyak sekali kisah, maka buku ini dibuat secara seri, dengan satu kisah untuk satu serinya. Hal lain yang menjadi pertimbangan adalah buku *pop-up* merupakan buku yang disusun dengan jumlah halaman yang relatif sedikit. Karena setiap halamannya memiliki banyak komponen kertas untuk membuat teknik ini dapat menampilkan bentuk 3 dimensi dan bergerak sesuai dengan apa yang diinginkan perancangannya.

Komunitas-komunitas dengan spesialisasi *pop-up* kini mulai bermunculan. Di Yogyakarta terdapat 1 studio yang memang fokus pada teknik *pop-up*. Pada umumnya komunitas ini berkembang melalui pengalaman dan jam terbang dalam membuat karya *pop-up*, tanpa memiliki literatur buku. Diakui bahwa di Indonesia buku tentang literatur *pop-up* sangatlah sulit dicari. Kalau pun ada, buku tersebut adalah buku import.

Berbagai pengamatan telah dilakukan. Begitu banyak teknik-teknik *pop-up* yang dipelajari, diamati, kemudian dipraktikkan. *Pop-up* memiliki tahapan yang sangat kompleks. Mulai dari penyusunan teks/naskah/*storyline*, pembuatan sketsa *dummy*, pembuatan *dummy*, pematangan sketsa, observasi kertas, cetak, *pond*, proses *finishing*, hingga penjilidan (jika teknik ini disajikan dalam buku).

Pada akhirnya, estimasi waktu perlu diprogram untuk menghasilkan buku *pop-up* yang maksimal. Teknik ini membutuhkan konsentrasi yang lebih. Berpikir dengan logika dan matematika. Terdapat hal yang biasanya luput dari pengamatan atau perhitungan, yakni tentang keseimbangan ketebalan *pop-up*. Hal ini sebenarnya sangat perlu diperhatikan karena menyangkut tentang keindahan. Maka memang perlu adanya siasat atau trik agar *pop-up* terlihat seimbang antara ketebalan sisi yang satu dengan yang lainnya, yakni dengan

menambahkan *pop-up* ke dalam halaman *pop-up* itu sendiri. Penempatannya adalah pada sisi dimana angka ketebalan *pop-up* itu rendah.

Teknik-teknik yang sangat rumit, pada umumnya membutuhkan banyak komponen potongan kertas. Sedangkan untuk teknik yang sederhana, pada umumnya menggunakan komponen potongan kertas dengan jumlah yang sedikit. Maka, sangatlah wajar apabila terdapat buku *pop-up* di pasaran dengan halaman yang sangat sedikit, namun memiliki punggung *cover* yang tebal, dan buku dengan ciri-ciri ini memiliki nilai jual yang tinggi. Tak jarang pula terdapat buku *pop-up* dengan punggung *cover* yang relatif tipis, namun memiliki nilai jual yang tinggi. Hal tersebut biasanya dikarenakan buku ini menerapkan teknik *pop-up* yang membuat satu tokoh dalam cerita yang disajikan itu bergerak, baik gerak badan, gerak kepala, gerak tangan, bahkan gerak mata.

Terdapat pula buku *pop-up* yang disajikan dengan *sound*. *Sound* ini menggunakan tenaga baterai. Untuk dapat menghasilkan buku dengan teknik tersebut, perlu adanya kerja sama dengan tenaga ahli di bidang elektronika. Secara teknis, satu halaman *pop-up* memiliki satu rangkaian elektro. Tentunya buku *pop-up* dengan ciri-ciri ini memiliki nilai jual yang jauh lebih tinggi. Namun daya beli masyarakat terutama para penggemar *pop-up* juga tetap sangat tinggi.

Penggunaan jenis kertas dan ketebalan kertas juga menjadi perhatian tersendiri. Karena tidak semua kertas dapat digunakan sebagai komponen untuk membuat *pop-up*. Atas dasar tersebut, maka dilakukan juga pengamatan akan jenis kertas yang pada umumnya digunakan, serta ketebalan kertas yang pada umumnya digunakan. Dari pengamatan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa ukuran panjang dan lebar buku juga sangat mempengaruhi ketebalan kertas yang akan digunakan pada halaman *pop-up*. Semakin kecil ukuran panjang dan lebar buku, maka ketebalan kertas pada *pop-up* juga kecil. Dan semakin besar ukuran panjang dan lebar buku, maka buku tersebut membutuhkan ketebalan kertas yang tinggi atau tebal.

Pada perancangan yang telah dilakukan, sebagai awal pembuatan *pop-up* adalah menyusun *storyline* sebagai pedoman untuk menentukan jumlah halaman. Dari *storyline* tersebut, teks kemudian dipilah-pilah menjadi 12 halaman. Kemudian dari pedoman tersebut, dibuatlah beberapa *dummy* yang juga digunakan sebagai pedoman untuk membuat ilustrasi. Karena ketika ilustrasi yang dibuat tidak sesuai dengan perhitungan *dummy*, maka titik-titik penting untuk *pop-up* kemungkinan besar akan sulit ditemukan atau akan berubah. Dari *dummy* tersebut, ukuran ketebalan kertas juga dapat ditentukan. Penentuan ketebalan kertas ini sangat berpengaruh pada keberhasilan *pop-up* ini bergerak dan berbentuk. Setelah itu, ilustrasi dan keperluan visual buku tersebut dicetak dan dipotong pada mesin *pond*. Pada tahap *finishing*, ketelitian penempelan kertas sangat dibutuhkan, karena apabila terjadi kesalahan maka *pop-up* tersebut kemungkinan besar akan gagal. Penjilidan juga menentukan berhasil tidaknya *pop-up* tersebut dibuka dan ditutup.

Tidaklah heran apabila proses ini menjadi sangat panjang. Namun melalui semua tahapan ini, lahirlah sebuah karya buku *pop-up* berseri untuk anak-anak tentang kisah-kisah dalam Alkitab. Komunikasi yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah dengan pendekatan gaya bercerita yang lebih sederhana maka diharapkan *target market* akan lebih mudah memahami isi pesan yang disampaikan melalui verbal maupun visual. Tampilan 3 dimensi pada *pop-up* serta ilustrasi bergerak yang disajikan, diharapkan mampu memberi pengalaman akan fokus anak-anak dalam menanggapi cerita, mampu menjadi nilai lebih dengan membangun relasi yang baik ketika seseorang atau orangtua sedang membacakan kisah tersebut pada anak-anak. Berkomunikasi melalui verbal, visual, gerak dan bentuk.

B. Saran

Dalam perancangan buku *pop-up*, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Observasi kertas, pengamatan di lapangan tentang teknik sejenis yang telah beredar di pasaran. Adapun saran-saran demi berkembangnya kreatifitas dalam karya sejenis, diantaranya,

- Membuat perancangan atau estimasi waktu yang efektif untuk tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan yang meliputi, penyusunan naskah, *storyline*, sketsa *dummy*, pembuatan *dummy*, penghitungan yang tepat, penyediaan alat dan bahan yang lengkap dan dengan jumlah yang lebih banyak dari yang diestimasi, pembuatan ilustrasi, hingga proses *finishing*.
- Menggunakan kertas yang berbeda dari bahan kertas yang digunakan pada perancangan sebelumnya, untuk menghasilkan *pop-up* yang lebih bervariasi.
- Menggabungkan teknik ini di dalam sebuah cerita bergambar, misalnya dengan menampilkan satu *pop-up* saja pada halaman pembuka, satu halaman saja, dengan teknik yang lebih rumit.
- Menciptakan karya buku dengan teknik *pop-up* dengan menambahkan *sound*.
- Agar tidak menyisakan bekas lekukan kertas, disarankan menggunakan kertas yang sedikit lebih tipis dari ukuran yang seharusnya digunakan, untuk kemudian dilaminasi dengan laminasi *UV*.

Secara umum sebagai desainer, dalam merancang atau membuat sebuah karya, selain memiliki kemampuan visual, desainer juga harus memahami apa yang dirancang.

Semoga serangkaian perancangan ini memberikan manfaat, terutama dalam menambah wawasan tentang teknik pembuatan karya dengan *pop-up*.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdullah, Kamil Rusdi. *Modul 5 Pengelompokan Huruf dalam Tipografi*. UMB: Pusat Pengembangan Bahan Ajar.
- Apriyatno, Veri. 2006. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bruggen, Jakob Van. *Siapa yang Membuat Alkitab?*. 2002. Surabaya: Momentum.
- Capon, Robin. *Drawing Techniques*. 1995. Ramsbury, Marlborough: *The Crowood Press Ltd*
- Carter, David A; Diaz, James. 1999. *The Elements of Pop-up*. Inggris: Little Simon Publishing.
- Darmawati, Uti. 2010. *PR Bahasa Indonesia Kelas X Semester 1*. Klaten : Intan Pariwara.
- Darmawati, Uti. 2011. *PR Bahasa Indonesia Kelas XI Semester 1*. Klaten : Intan Pariwara.
- Dawidowski, Marion. 2009. *Kreasi Kartu Pop-up*. Jakarta : PT. Penerbit Erlangga.
- Fibrianti, Ika. *PR Bahasa Indonesia Kelas XI Semester 2*. 2011. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Jackson, Paul. 2000. *The Pop-up Book*. Singapore: Anness Publishing Limited.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nababan, Diana. *Intisari Bahasa Indonesia untuk SMA*. 2008. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Phaidon. *The Art Book*. 1994. London: Phaidon Press Limited.
- Pollard, Michael. *Johann Gutenberg*. 1993. Britain: Pollard Press Ltd.

- Richer, Anne. *Art and Craft of Indonesia*. 1993. San Fransisco: Chronicle Book.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman E. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (NIRMANA)*. 2005. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Stanislaus, OFMCap, Surip. *Bimbing Anak Cinta Alkitab*. 2010. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

B. Ensiklopedi

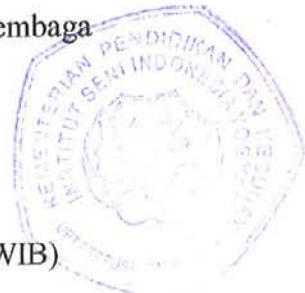
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 1 A-AMYO. 2004. Jakarta : Delta Pamungkas.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 1 B. 2004. Jakarta : Delta Pamungkas.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 6 G-HYMEN. Jakarta : Delta Pamungkas.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 8 K-KIWI. 2004. Jakarta: Delta Pamungkas.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta : Balai Pustaka.

C. Penerbitan Khusus

- Lembaga Alkitab Indonesia. 2004. *ALKITAB*. Jakarta: Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia.
- Yayasan Sumber Sejahtera. 2000. *Alkitab untuk Anak-anak*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia.

D. Pertautan

- www.paperpops.com (diakses pada tanggal 13 Maret 2012, jam 10.02 WIB)
- www.scribd.com (diakses pada tanggal 29 Maret 2012, jam 8.16 WIB)
- www.pemustaka.com (diakses pada tanggal 4 April 2012, jam 13.58 WIB)



indonesiabuku.com (diakses pada tanggal 5 April 2012, jam 20.28 WIB)
sejarah.kompasiana.com (diakses pada tanggal 5 April 2012, jam 13.37 WIB)
www.artikata.com (diakses pada tanggal 4 April 2012, jam 14.35 WIB)
www.gsjagrogol.org (diakses pada 7 April 2012, 9.45 WIB)
<http://www.biografitokohdunia.com/2011/05/biografi-walt-disney.html>
(diakses pada 23 April 2012, 13.03 WIB)
www.popuplady.com (diakses pada 17 Oktober 2012, pukul 21.51 WIB)
<http://custompops.com/pop-ups-for/trade-shows/> (diakses pada 23 Oktober
2012, pukul 00.28 WIB)
<http://warungcorat-coret.blogspot.com/2009/08/karikatur-politik.html> (diakses
pada 28 Oktober 2012, pukul 16.03)
[http://www.crayonpedia.org/mw/BAB_8_MACAM-
MACAM_TEKNIK_CETAK](http://www.crayonpedia.org/mw/BAB_8_MACAM-MACAM_TEKNIK_CETAK) (diakses pada 13 November 2012, pukul
5.19)

E. Wawancara

Hafez, Impian Studio, Creative and Innovative Studio, Yogyakarta

