

## PERANCANGAN BUKU POP-UP SIDANG BELAWAN DARI LAMPUNG UNTUK ANAK-ANAK

Nadya Chrisanti Saragih<sup>1\*</sup>, Aris Kurniawan<sup>2</sup>, dan Sri Retnoningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Institut Teknologi Nasional  
E-mail : [nadiartchris@gmail.com](mailto:nadiartchris@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Cerita rakyat merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika kepada terhadap anak. Salah satunya adalah cerita rakyat Sidang Belawan dari Lampung. Sayangnya cerita ini sudah jarang didengar karena kurangnya media literatur. Cerita ini mengajarkan untuk tidak berbohong, bertanggung jawab, religious, tidak mudah menyerah dan berani. Anak usia *golden age* yaitu 0 hingga 8 tahun merupakan waktu terbaik untuk menanamkan nilai yang baik karena mudah menyerap apa yang dibacanya. Namun sayangnya perubahan jaman menurunkan minat baca anak sehingga anak lebih menyukai video dan permainan gawai dari pada membaca buku. Padahal cerita rakyat adalah salah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pelajaran dan pesan moral kepada anak. Buku pop-up sendiri merupakan media buku interaktif yang membuat anak bisa belajar sambil bermain. Anak akan lebih tertarik membaca untuk mengetahui cerita dibalik mekanisme kertas. Sehingga diharapkan cerita lebih mudah dimengerti dan menarik minat baca anak. Metode yang digunakan sendiri adalah *Mix Method* berupa kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Dengan begitu penelitian diharapkan dapat membantu memperkenalkan kembali cerita rakyat Sidang Belawan dari Lampung agar tetap lestari sekaligus menanamkan nilai budi yang luhur dan minat membaca kepada anak.

**Kata kunci:** anak *golden age*, buku pop-up, cerita rakyat, minat baca, Sidang Belawan.

### Abstract

*Folklore is a very effective media to raise many noble value and ethic for children. One of a kind is Sidang Belawan folklore from Lampung. Unfortunately, this folklore is rarely heard because the minimum of its literature. This folklore teaching to not lying, be liable, religious, not easily give up and be brave. Children in Golden age that is 0 to 8 years old are the best time to raise their good personality because they can easily absorb it. Sadly, the world changing bring interest children in reading dropped to watching video or playing games online rather than reading book. Even though story or folklore is one of the best communication media that is effective to give literature and moral message through children. Pop-up book is interactive media that make children can learning while playing. Children will be more interested to read to know what is behind the paper mechanic. in hoping for the result of the folklore to be more understandable and engage their literature interest. The method that been used is Mix Method that are quantitative like questioner, qualitative and study of literature. Therefor the research is expected to help reintroduce Sidang Belawan folklore from Lampung so that it can more everlasting but also can raise children noble value and engaged children literature interest.*

**Keywords:** *folklore, golden age children, literature interest, pop-up book, Sidang Belawan.*

Diterima tanggal 23 Januari 2022	Direvisi tanggal 13 April 2022	Disetujui tanggal 15 Mei 2022
----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki budaya lokal terkaya di dunia. Realita kehidupan modern saat ini mempengaruhi keberadaan kebudayaan asli nusantara, yang secara perlahan mengalami pergeseran nilai, akibat masuknya arus globalisasi yang membuka peluang negara tanpa batas. Sementara disisi lain, kemandirian sebuah bangsa tidak dapat terlepas dari kemampuannya mempertahankan nilai-nilai luhur dan budaya bangsanya. Oleh sebab itu maka eksistensi nilai kearifan budaya lokal nusantara sebagai bagian terintegrasi dari kebudayaan nasional sangat diperlukan. Nilai luhur budaya yang dimiliki oleh masyarakat adat sudah menunjukkan gejala hampir punah akibat dari kurangnya pelestarian dari berbagai pihak, salah satu contoh tradisi lokal dari wilayah Lampung adalah cerita rakyat Sidang Belawan, yang hampir tidak dikenal lagi.

Salah satu strategi pelestarian tradisi budaya lokal yaitu mengangkat folklor seperti cerita rakyat seperti Sidang Belawan yang berasal dari Lampung [1]. Cerita rakyat ini mengajarkan anak-anak untuk tidak berbohong, bertanggung jawab, religius serta tidak mudah menyerah dan berani [2].

Anak-anak sudah mulai mengenal teknologi sejak dini. Cerita rakyat dapat di akses lebih mudah namun hal ini justru menyebabkan anak jauh dari buku cetak yang nyata dan lebih mengenal layar sentuh gawai. Menyebabkan anak jaman sekarang yang lebih tertarik dengan video dan permainan *online* daripada membaca buku. Hal ini karena agar dapat lebih menarik minat baca anak, sebuah buku haruslah interaktif dan menarik. Buku Pop-Up adalah media interaktif berupa buku yang dapat dimainkan dan menambahkan informasi secara 3D. Buku pop-up sendiri lebih efektif sebanyak 26,875% sebagai media pengajaran daripada buku biasa [3]. Selain interaktif dan kreatif, buku pop-up juga dapat membantu anak memiliki waktu bersama orang tua dan teman sebayanya.

Meskipun anak dengan mudah menyerap pelajaran, membuat anak diam dan mendengarkan dengan baik masalah dirasa sulit karena anak masih sangat aktif dan senang beraktivitas. Menurut penelitian Devi Djijar [4] anak akan lebih mudah belajar membaca dengan media buku pop-up karena buku pop-up menarik dan menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar dan diam mendengarkan. Karena itu buku pop-up diharapkan menjadi alternatif yang cocok sebagai sarana pengenalan Sidang Belawan yang menyenangkan.

Metode pengumpulan data sendiri akan dilakukan dengan *Mix Method* dengan mencari data kuantitatif, yaitu mengumpulkan data numerik dan deskriptif berupa gambar, kata-kata maupun hasil statistik, maupun kualitatif berupa hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan study literature. Pendekatannya sendiri menggunakan *consumer journey* dan observasi agar bisa mendapat *insight* lebih dalam [5].

## KAJIAN TEORI

### 1. Cerita Rakyat

Menurut James, folklor adalah sebagian kebudayaan suatu koleratif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Folklor sendiri dapat dikategorikan menjadi berbagai macam dan salah satunya adalah Cerita Prosa Rakyat. Cerita Prosa Rakyat memiliki tiga golongan besar yakni Mite, Legenda, Dongeng. Mite menurut Bascom, adalah cerita yang dipercaya benar-benar terjadi dan dianggap suci karena ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Legenda memiliki ciri yang sama dengan mite namun tidak dianggap suci dan ditokohi manusia walau berkemampuan luar biasa. Sedangkan dongeng adalah cerita rakyat prosa yang tidak dianggap nyata dan tidak terikat ruang dan waktu [6].

## 2. Sidang Belawan

Cerita rakyat Sidang Belawan sendiri berasal dari Lampung, yang mengisahkan seorang putra mahkota bernama Sidang Belawan dari kerajaan Lampung, yang menikahi bidadari dengan menyembunyikan selendangnya agar tidak bisa kembali ke khayangan. Setelah bertahun-tahun hidup bersama hingga memiliki anak, akhirnya bidadari mengetahui rahasia selendang tersebut dan kembali ke khayangan bersama anaknya.

Sidang Belawan menyesal dan memohon kepada Tuhan untuk membantunya bertemu kembali dengan istri dan anaknya. Petualangan Sidang Belawan dimulai, ia kemudian berdoa dan memita tolong kepada Tuhan, sehingga ia mendapat banyak pertolongan untuk mencapai khayangan. Ayamnya yang berubah menjadi burung rajawali, pertolongan kakek pertapa di lautan api, hingga 3 ujian persyaratan dari kakak sang istri. Pada akhir cobaan Sidang Belawan berhasil mengenali istri dari sekian bidadari dan membawanya kembali ke bumi [7]. Sidang Belawan dipercaya sebagai legenda di Lampung.

Bila diperhatikan dengan baik, kisah ini memiliki kemiripan dengan dongeng Putri Mambang Linau dari Riau dan Jaka Tarub dari Jawa Timur. Hal ini dapat dianggap wajar bila melihat dari teori monogenesis; penemuan yang mengikuti proses difusi atau penyebaran yang diikuti perkembangan lebih lanjut, dan polygenesis; yang disebabkan oleh penemuan sendiri atau sejajar dari motif cerita yang sama, di tempat yang berlainan serta dalam masa yang berlainan maupun bersamaan [6]. Cerita ini menarik namun cerita Jaka Tarub lebih populer, akibatnya orang sering salah menasirkan cerita ini dengan versi Jaka Tarub. Akan tetapi, di Lampung sendiri orang jarang mendengar dan mengenal cerita rakyat ini.

## 3. Media Interaktif

Menurut Bluemel dan Taylor [8] buku pop-up adalah buku yang memberikan potensi pada gerakan dan interaksi melalui mekanisme seperti melipat, menggulung, meluncur, menekan atau berputar. Terkadang buku pop-up disebut juga “buku yang dapat bergerak” atau “buku interaktif”.

Pada awalnya pop-up digunakan pada abad ke-13 oleh Matthew Paris dalam membentuk peta sederhana dan untuk menentukan hari keagamaan dan di abad ke-16 buku pop-up digunakan dalam buku astronomi dan buku anatomi tubuh. Barulah pada abad ke-18 Robert Sayers menciptakan buku pop-up khusus untuk anak-anak. Buku pop-up untuk anak-anak diciptakan oleh David A. Carter dan James Diaz di tahun 1999 “*The Elements of Pop-Up: A Pop-Up Book for aspiring Paper Engineers*”. Di dalam bukunya juga Bluemel dan Taylor menjelaskan bahwa buku pop-up adalah media yang bagus untuk menyampaikan cerita, memotifasi untuk membaca serta menstimulasi ketertarikan pada subjek yang dibahas secara instan.

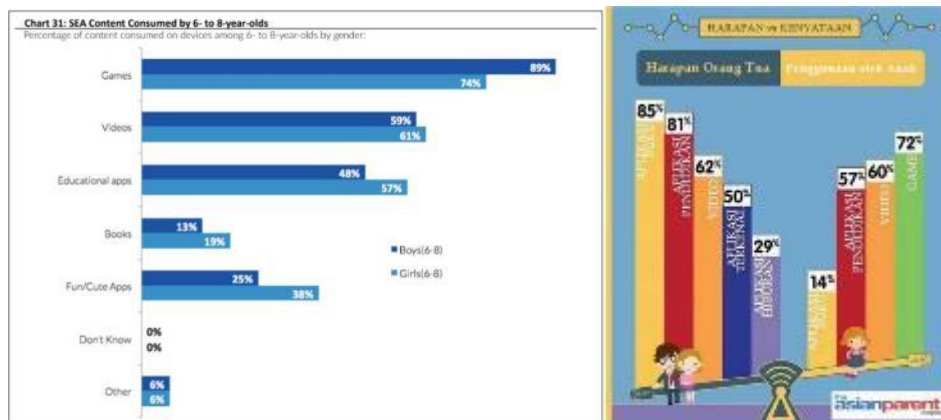
Dan juga masih banyak lagi. Beberapa buku ada yang hanya menggunakan satu teknik dan yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis teknik. Orang yang merangkai buku dengan teknik tersebut dapat disebut sebagai *Paper Engenning*. Berikut adalah contoh buku pop-up dalam studi kasus penelitian ini:



Gambar 1. Buku Pop-up Timun Emas dari Impian Studio  
(Sumber : impianstudio.blogspot.com, 2021)

Seperti yang ditulis oleh Shofaussamawati [9], ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat membaca pada anak. Pertama, masih rendahnya kemahiran membaca anak. Kedua, sistem pembelajaran di Indonesia belum membuat anak harus membaca buku (lebih banyak lebih baik). Ketiga, banyaknya jenis hiburan, permainan dan tayangan TV yang dapat mengalihkan perhatian anak dan orang dewasa dari buku. Keempat, banyaknya tempat hiburan yang menghabiskan waktu seperti taman rekreasi. Kelima, faktor eksternal, diantaranya berhubungan dengan tingkat daya beli masyarakat yang rendah.

Sedangkan menurut data survey The Asianparents Insight [10], dari 3917 anak Asia Selatan termasuk 665 anak 3-8 tahun dari Indonesia dapat disimpulkan pada anak umur 6-8 tahun sudah mulai mengikuti program akademik di sekolahnya sehingga penggunaan gawai khusus belajar mandiri lebih sedikit ketimbang mengakses permainan dan hiburan diluar pembelajarannya.



Gambar 2. Data Statistik Asianparents.com  
(Sumber The Asianparent Insight, 2014)

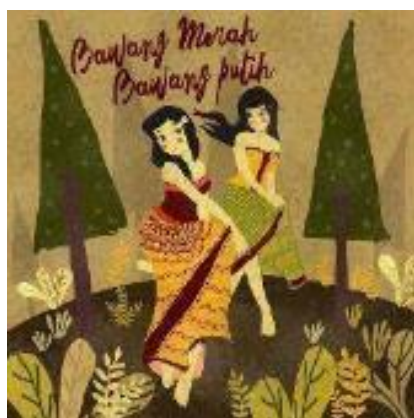
Kelebihan dari buku pop-up adalah buku sudah interaktif. Buku pop-up dapat mengajak anak untuk lebih semangat membaca karena buku dapat dimainkan. Anak dapat lebih kreatif dengan aktif mencari apa saja yang dapat dibuka dan ditutup atau apa saja yang dapat dimainkan. Buku ini sudah seperti mainan tersendiri hanya saja dapat mengedukasi anak.

Dari data pengamatan yang telah diambil terhadap target audiens, mereka sangat tertarik dengan buku pop-up. Awalnya mereka membolak balik buku namun akhirnya mencoba membaca karena penasaran akan objek pop-up. Meskipun masih mengeja mereka berusaha membacanya, terkadang mereka akan bertanya satu dua hal. Kemudian mereka akan melihat ulang objek pop-up.

#### 4. Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi adalah penggambaran melalui elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan atau memperindah teks supaya pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri akan gaya, sifat dan gerak dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan elemen penting dalam pembuatan media buku karena ilustrasi membantu pembaca untuk berimajinasi sehingga pembaca akan merasa nyaman membaca buku tersebut walaupun membahas sejarah. Keutamaan dari fungsi ilustrasi yakni memperjelas pesan atau informasi, memberi bahan ajar baru agar dapat memberi motivasi, lebih menarik, komunikatif, dan memudahkan pembaca memahami pesan serta mengingat gagasan yang ditawarkan [11].

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan sendiri adalah jenis ilustrasi *whimsical* dimana dasar dari objek adalah solid dengan ditambahkan *grading color* dan sedikit permainan tekstur. Dasar gambar yang solid mempermudah pemotongan objek pop-up dan terlihat rapi. Jenis ilustrasi ini sendiri banyak digunakan di buku dongeng karena membuat objek imajinatif.



Gambar 3. Ilustrasi dengan gaya *whimsical* karya Fani D  
(Sumber : <https://www.behance.net/gallery/86462337/folklore-from-Indonesia-Central-Java> , 2019)

#### 5. Tipografi

Stanley Morison (1889-1967), seorang perancang huruf Times New Roman melihat tipografi sebagai cara efisien dalam mengendalikan huruf guna mencapai fungsi desainnya, yaitu membantu memaksimalkan pemahaman dalam membaca teks [12]. Tipografi memiliki peranan penting dalam sebuah desain terutama buku. Pemilihan yang tepat akan dapat mengarahkan pembaca kepada pesan yang dimaksud. Untuk anak-anak penggunaan *typeface* yang sederhana dan tampak ceria sangat berpengaruh akan kesan buku cerita.

#### METODE PENELITIAN

Makalah ini bertujuan untuk melestarikan budaya Lampung dan juga meningkatkan minat baca anak sehingga dalam pembuatannya buku akan menggunakan beberapa teknik pop-up book seperti *pull tap*, *lift flaps*, pop-up dan *moving arms*. Metode yang dipilih untuk digunakan dalam mendukung perancangan ini adalah *mix method* yaitu gabungan dari metode kualitatif, yaitu merupakan metode pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan kuantitatif yaitu pengumpulan data yang bersifat numerik . Data akan diperoleh melalui dokumen, wawancara, kuesioner, diskusi ataupun data lain berupa foto, gambar maupun video yang dianalisis. Dalam penyusunan isi dari buku pop-up Sidang Belawan, digunakan juga studi kasus yang diambil sebagai gambaran guna membandingkan karya tulis beberapa tokoh pemerhati anak-anak yang dikaitkan dengan materi penelitian ini terutama buku pop-up dari Impian Studio. Membandingkan dengan buku cerita anak yang telah dinilai baik, yaitu buku

anak yang mengarahkan anak untuk bertindak positif dan terdapat pesan moral didalamnya. Narasi pada buku cerita anak diupayakan singkat dan jelas agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan benar.

Proses ideation dilakukan melalui paper prototype dulu yaitu sketch dikertas terlebih dahulu desain gambar dan mekanisme yang selanjutnya melalui proses *Generative Construction Research* dimana tiap asset dibuat untuk mencocokkan konstruksi dari buku pop-up dan mekanisme apa dan cocok dimana yang sesuai [5].

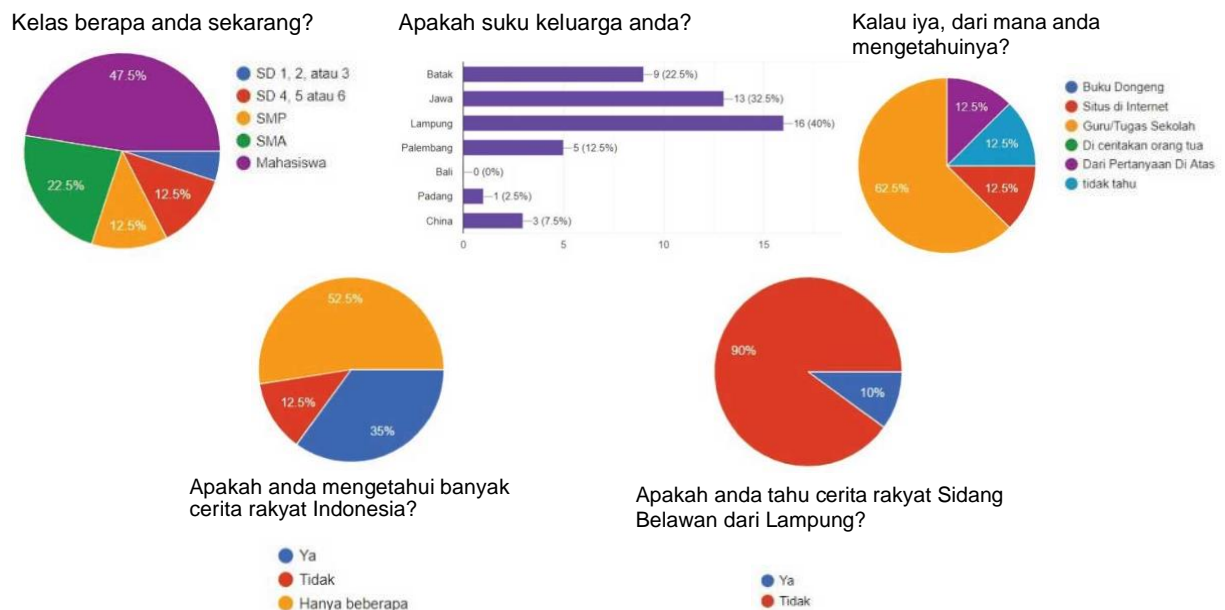


Gambar 4. *Generative Construction Research*  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

Proses *prototype* berikutnya dilakukan dengan *dummy* 1 berupa buku pop-up yang bentuk sederhana yang hampir mendekati bentuk akhir. Hal ini berguna untuk evaluasi lebih lanjut mekanisme mana yang belum baik dan mana yang sudah baik. *Dummy* di saat ini masih berukuran kecil A5 dan masih berupa desain sederhana. Kemudian proses test dimana *dummy* mendekati bentuk asli berukuran asli yang memungkinkan untuk jadi lebih baik setelah evaluasi.

## ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Penelitian dimulai dari pengumpulan data apakah masyarakat terutama anak-anak dari Lampung mengetahui Sidang Belawan.



Gambar 5. Penelitian pengetahuan generasi muda mengenai Sidang Belawan  
(Sumber : Tim Peneliti, 2020)

Setelah mengumpulkan data dari 40 responden dari anak SD kecil hingga mahasiswa dari Lampung tersebut, dapat disimpulkan generasi dalam rentan 15 tahun tersebut kurang atau bahkan tidak mengetahui cerita rakyat Sidang Belawan. Hal yang lebih mengejutkan lagi adalah banyaknya orang dewasa yang juga tidak mengetahui cerita Sidang Belawan sehingga wajar saja generasi muda jarang tahu cerita ini.

## 1. PENTINGNYA MEDIA MEMBACA PADA ANAK

Pesatnya perubahan dari tahun 2020 menyebabkan peningkatan penggunaan gawai dan komputer sebagai media belajar. Seharusnya hal tersebut dapat meningkatkan minat baca anak namun data pada *World's Most Literate Nations Ranked 2020* atau Peringkat Negara Dengan Minat Literatur Membaca Tertinggi tahun 2020 menunjukkan bahwa minat baca Indonesia sangat rendah dengan peringkat 60 dari 61 negara.

Nation	Final Rank	Computers	Education System - Inputs	Libraries	Newspapers	Education - Test Scores
Botswana	61	61	46	50	57	41
Indonesia	60	60	54	36.5	55	45
Thailand	59	56	45	40.5	53	53
Morocco	58	50	35	60	60	40
Colombia	57	51	27	54	61	52
South Africa	56	57	37	51.5	59	38
Panama	55	52	31	55.5	41	61
Albania	54	59	55	31	32	60
Malaysia	53	36	50	44	50	56
Tunisia	52	58	36	36.5	44	57
Georgia	51	54	57	16	56	43
Turkey	50	46	22	55.5	54	44

Gambar 6. Penelitian Universitas Central Connecticut State  
(Sumber : <https://www.ccsu.edu/wmln/rank.html> , 2020)

Membaca secara online melalui gawai dapat membuat mata cepat lelah, membuat materi lebih sulit dimengerti dan harus di baca berulang kali untuk dimengerti. Bahkan terkadang menyebabkan "*Overload Information Syndrome*" atau sindrom yang membuat pembaca pusing dengan informasi yang terlalu banyak. Dengan begitu membaca buku secara nyata dinyatakan lebih efektif menyerap informasi, hanya saja lebih baik bila buku lebih interaktif [13].

Usia *golden age* atau usia 0-8 tahun merupakan fase penting dalam pembentukan pola pikir, nilai dan bertindak anak [14]. Menurut buku Perkembangan Psikologi Anak [15], faktor EQ sangat mempengaruhi kesuksesan anak. Sehingga buku cerita dapat dikatakan baik dalam perkembangan emosi anak.

Pendidikan diusia dini juga merupakan upaya langsung orang dewasa yang sebaiknya diberlangsungkan agar anak dapat berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen langsung secara berulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak agar anak bisa belajar [16].

## 2. MEDIA INTERAKTIF BUKU POP-UP

Penggunaan media digital yang naik drasitis mengakibatkan banyak anak dan orang tua beralih ke media belajar digital. Berdasarkan penelitian Universitas Leicenster di Inggris, orang lebih cepat tahu informasi dan memahami buku secara fisik ketimbang media digital yang memerlukan waktu tiga kali lebih lama. Hal ini berkaitan dengan sensasi yang alami seperti saat membalik lembar, wangi kertas dan interaksi mata terhadap media.

Menurut Bluemel dan Taylor [8], buku pop-up adalah buku interaktif yang dapat di mainkan membentuk animasi 3D yang merupakan media bagus untuk menyampaikan cerita, memotivasi untuk membaca serta menstimulasi ketertarikan pada subjek yang dibahas secara instan. Buku pop-up merupakan media yang menarik untuk anak dikarenakan dapat dimainkan. Namun sayangnya media ini mahal dikarenakan produksi yang rumit dan harus dibuat secara manual. Dari 40 peserta kuesioner tersebut, anak-anak Lampung sebagian besar telah mengetahui dan tertarik dengan buku pop-up. Ada juga beberapa anak yang berkata bahwa perpustakaan sekolah telah menyediakan jenis buku ini. Sehingga media ini masih familiar dengan *target audiens*.

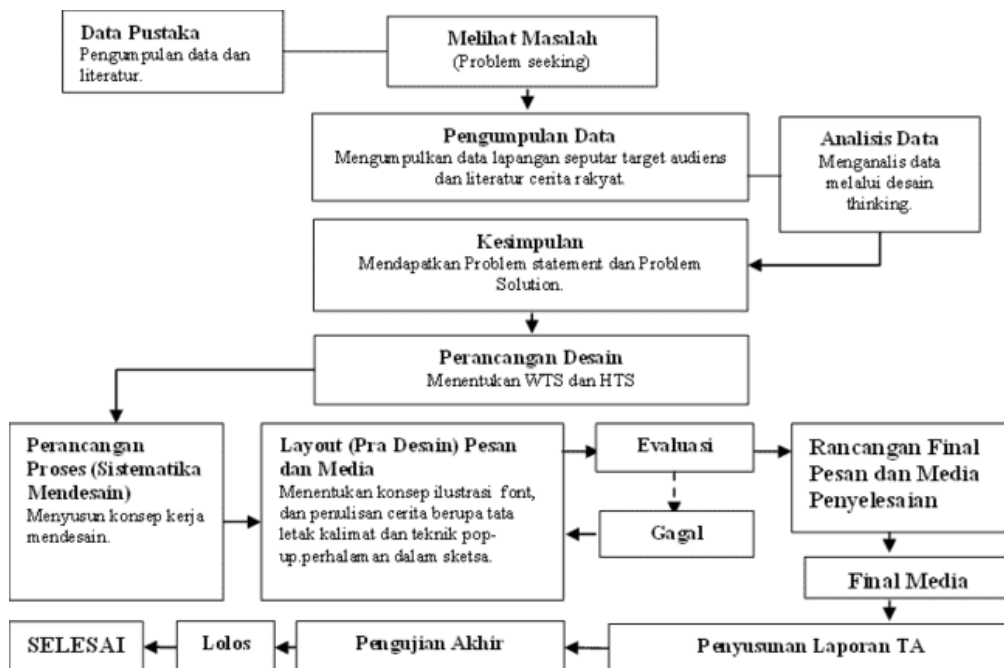


Gambar 7. Data Pengetahuan Responden generasi muda terhadap buku pop-up (Sumber : Tim Peneliti, 2021)

### 3. KERANGKA PERANCANGAN

Berikut uraian mengenai rencana penelitian terapan (perancangan) dalam bentuk bagan:

Bagan 1. Kerangka Perancangan (Sumber : Tim Peneliti, 2021)





#### 4. PERANCANGAN DESAIN

- a) Perancangan dimulai dengan menentukan Identifikasi masalah yang kemudian di analisis dengan menggunakan metode *SWOT* dan dibagi menjadi *matrix SWOT*. Hasil yang didapat dengan memilih *Weakness* dan *Opportunity* adalah:  
“Mempopulerkan cerita rakyat Sidang Belawan kepada anak umur *golden age* dengan media interaktif yang menarik demi menanamkan sifat dan melestarikan budaya Lampung sekaligus meningkatkan daya literasi anak.”
- b) Dari menentukan *gap* kosong pada kondisi Ideal dan Kondisi saat ini maka didapatkan *Problem Statement* berupa:  
“Cerita Rakyat Sidang Belawan tidak banyak dikenal masyarakat Lampung dikarenakan kurangnya referensi literatur dan minat baca anak.”
- c) Kemudian bisa didapatkan *problem solution* berupa:  
Memperkenalkan kembali budaya cerita rakyat Sidang Belawan kepada masyarakat Lampung dengan media Interaktif yang menarik berupa Buku Pop-Up untuk meningkatkan minat baca anak.
- d) Proses tersebut di olah bersama data lainnya berupa proses komunikasi *Think Feel Do* dan *Insight Target Audience* didapatkan *massage planning* yang diinginkan yaitu *What To Say* berupa:  
“Lestarkan Budaya Dalam Cerita Untuk Anak Agar Menjadi Rakyat Dengan Seribu Kebaikan Di Masa Depan”.

#### 5. KONSEP VISUAL (HOW TO SAY)

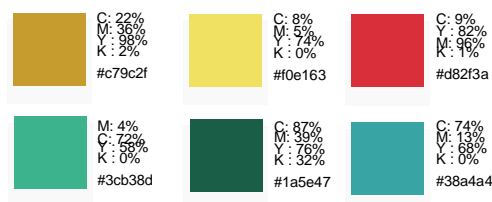
Dari WTS sebelumnya didapatkan cara penyampaian berupa *How To Say* sebagai berikut:  
Melestarikan budaya cerita rakyat Sidang Belawan kepada anak-anak Lampung sehingga dapat membantu menanamkan sifat tidak berbohong, bertanggung jawab, religius, tidak mudah menyerah, dan berani menjadi seribu kebaikan yang dapat menentukan sifat dari generasi masa depan bangsa. Disampaikan dengan media yang menarik agar informasi lebih mudah diserap anak yang tidak terlalu sulit untuk anak kelas 1 dan tidak telalu membosankan untuk anak kelas 3.

##### a) *Creative Approach*

Gaya yang digunakan dalam desainnya adalah *storytelling* yaitu bercerita sederhana seperti dongeng kepada anak agar konten dapat dipahami lebih mudah, Personifikasi yaitu menggambarkan objek menjadi hidup, Dramatis yaitu cerita dan gambar di buat dramatis untuk menunjukkan sebab akibat perilaku karakter.

##### b) *Tone & Manner*

Kesan yang ingin didapat dari warna adalah *Adventure, Brave, Fun* yang. Warna yang digunakan adalah warna pastel yang lembut namun memiliki kesan petualangan.



Gambar 8. Tone and Manner  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

c) **Typeface**

Jenis typeface yang digunakan adalah jenis *san serif* untuk *headline* dan *body text* agar mudah dibaca dan tetap memberi kesan fun dan ramah. Sedangkan untuk memberi kesan dramatis akan ditambahkan beberapa *special effect text* untuk memberi kesan dramatis

d) **Konsep Verbal**

Bahasa Indonesia yang tidak baku yang disesuaikan dengan target agar mudah dimengerti.

6. **DISKUSI/PROSES DESAIN**

Proses dimulai dengan merancang *consumer journey* dari target audiens yang terpilih berupa:



Gambar 9. *Consumer Journey*  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

Dari hasil pengamatan didapatkan fakta bahwa Ibu yang tinggal di pusat kota dan memiliki level ekonomi menengah ke atas cenderung peduli akan Pendidikan anak di usia dini. Dengan didukung keuangan yang memadai dan lokasi yang mumpuni, ibu metropolitan sudah mulai memberikan kursus khusus kepada anaknya. Hal ini sangat berbeda dari ibu yang tinggal di daerah sub-urban jauh dari ibukota Lampung yang walaupun ingin menambah kursus anak sedari dini tidak didukung oleh fasilitas kota yang terbatas.

Dari hasil observasi dari *consumer journey* didapatkan hasil insight berikut:



Gambar 10. *Insight*  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

Setelah data dan konsep terkumpul, dilakukan proses sketsa menentukan tata letak paragraf, *paper engineer*, dan objek visual yang akan digunakan. Kemudian dibuat kerangka cerita di lampiran yang dibagi menjadi empat fase yaitu fase pertama saat mereka bertemu, fase saat kedua pernikahan, fase ketiga saat petualangan, dan fase keempat saat ujian *khayangan*. *Prototype* untuk *paper engineering*-nya sendiri dari kertas bekas untuk melihat apakah dapat mekanisme dapat bekerja dengan baik atau tidak.

Referensi desain banyak diambil dari Museum Lampung dan tempat bersejarah lainnya. Untuk pakaian lelaki digunakan tutup kepala, baju, kain seperti sarung dan celana. Sedangkan perempuannya menggunakan kain penutup kepala, baju berupa kain dan jaket seperti kardigan.



Gambar 11. Desain Baju  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

Latar belakang yang diambil adalah jaman 11 hingga 13 Masehi dimana Indonesia masih menganut sistem kerajaan. Teori Mitosentris yaitu masyarakat masih menganut keyakinan akan dewa-dewi mengarahkan kepada historiografi tradisional dimana masyarakat masih menyembah dewa-dewi dan percaya bahwa raja adalah keturunan dewa yang sakti. Hal ini dibuktikan dalam kalimat halaman 10 Kalimat ini diulang beberapa kali dan menggambarkan bahwa kesaktian bisa didapat oleh keturunan raja.

*Pertapapun berdoa kepada Allah "Ya Allah, bila benar Sidang Belawan adalah anak raja yang sakti, maka bantulah hamba memadamkan api ini" Maka lautan apipun padam.*

Desain latar belakang baju dan benda diambil dari berbagai sumber seperti Museum Lampung dan buku. Kemudian dibuat Ilustrasi Visual untuk gambarnya seperti berikut



Gambar 12. Ilustrasi Buku Pop-up Sidang Belawan halaman 6  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

Berikut hasil perancangannya



Gambar 13. Buku Pop-up Sidang Belawan halaman 7 dan 3  
(Sumber : Tim Peneliti, 2021)

## SIMPULAN

Masih banyak masyarakat local yang belum mengetahui cerita rakyat Sidang Belawan dari Lampung terutama anak-anak Lampung sendiri. Hal ini dikarenakan kurangnya literatur tentang cerita rakyat ini. Anak yang tinggal di ibukota memiliki peluang yang lebih besar mengetahuinya dengan banyaknya fasilitas termasuk toko buku dan perpustakaan. Namun buku dongeng 2D yang dibaca target audiens setiap hari menjadi hal yang kurang menarik sehingga diharapkan target sangat tertarik terhadap buku pop-up Sidang Belawan. Target dapat lebih memahami cerita dan juga lebih bersemangat membaca buku. Sidang Belawan menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya Lampung sedangkan buku pop-up menjadi salah satu upaya meningkatkan minat baca anak.

## UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

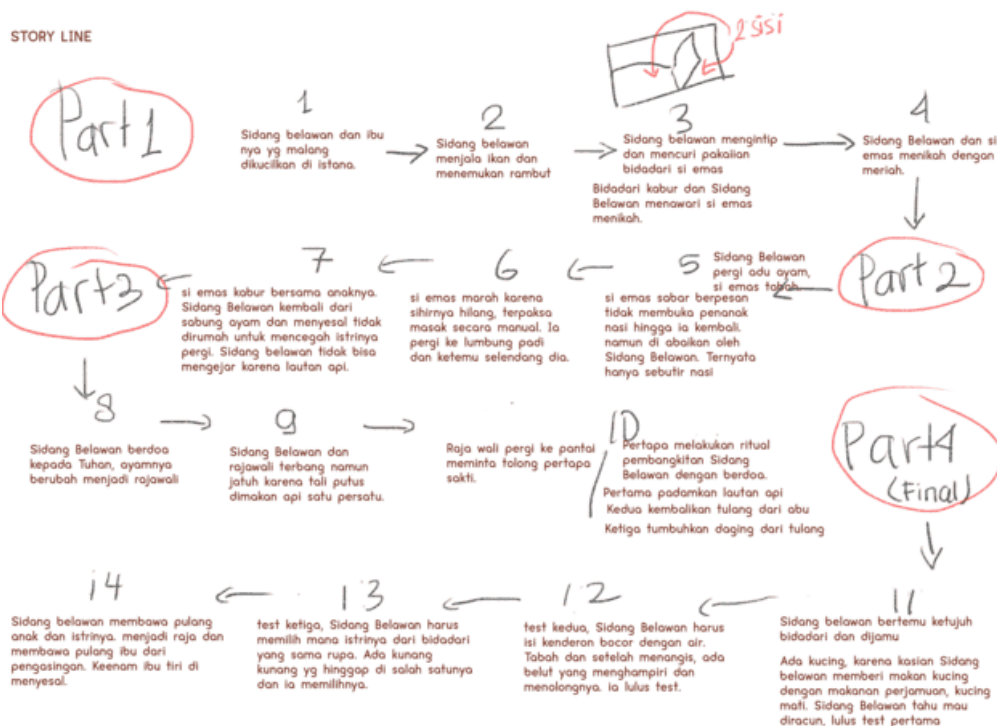
Dengan selesainya Perancangan Buku Pop-up Sidang Belawan dari Lampung Untuk Anak-Anak maka peneliti ingin mengucapkan syukur kepada Allah yang telah melancarkan jalannya penelitian. Demikian juga dengan pihak pihak yang telah membantu seperti dosen dan staf Institut Teknologi Nasional terutama bapak Aris Kurniawan dan Ibu Sri Retnoningsih selaku dosen pembimbing serta keluarga dan teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Hasyim, "Kajian Budaya dan Media," Universitas Hasanuddin Makasar, 2016.
- [2] N. Novianti, S. Sudjarwo dan P. Pargito, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH BERUPA CERITA RAKYAT SEBAGAI WUJUD KEARIFAN LOKAL," *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, vol. 2, no. 4, 2014.
- [3] H. Dewanti, A. J. E. Toenlloe dan Y. Soepriyanto, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 3, pp. 221-228, 2018.
- [4] C. D. Djijar, "Efektivitas Media Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang," Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.
- [5] B. Martin dan B. Hanington, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*, Rockport Publishers, 2012.
- [6] J. Danandjaja, *Folklor Indonesia 2nd Edition*, Jakarta: PT. Pustaka Grafitipers, 1984.
- [7] D. Kristiani, *100 Cerita Rakyat Nusantara*, Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer, 2014.
- [8] N. Bluemel dan R. L. H. Taylor, *Pop-up Books: A Guide for Teachers and Librarians*, ABC-CLIO, 2012.
- [9] S. Shofaussamawati, "Menumbuhkan Minat Baca Dengan Pengenalan Perpustakaan Pada Anak Sejak Dini," *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, vol. 2, no. 1, 2016.
- [10] The Asianparent Insight, "Mobile Device Usage Among Young Kids," 2014. [Online]. Available: <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>.
- [11] L. Setiawan, D. Y. Riyanto dan S. P. Yosep, "Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (Sibi) Berbasis Karakter Untuk Anak-anak Tklb-b Karya Mulia Surabaya," Universitas Dinamika, 2016.
- [12] D. Sihombing, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- [13] F. E. Siagian dan E. Maryanti, "E-reading vs traditional reading: can Internet, social media and gadgets bridge the gap between reading and learning among medical students?," *Jurnal Ilmu Kedokteran (Journal of Medical Science)*, vol. 11, no. 2, pp. 52-59, 2018.
- [14] S. Berdekamp, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8*, Washington DC: NAEYC, 1987.
- [15] Desmita, *Psikologi Perkembangan Anak*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010.
- [16] T. Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1, 2016.

## LAMPIRAN

### Kerangka Cerita



Part satu adalah bagian perkenalan tokoh Sidang Belawan hingga menikah dengan Si Emas. Part dua menjelaskan proses pernikahan mereka, dari memiliki anak hingga berpisah. Part tiga adalah bagian petualangan Sidang Belawan dimulai seperti menaiki rajawali, jatuh ke lautan api hingga pertemuan dengan pertapa sakti. Part empat menceritakan ujian dari kakak Si Emas yaitu bidadari-bidadari khayangan sebagai syarat bisa bertemu dengan si bungsu kepada Sidang Belawan. Halaman terakhir yaitu 15 adalah kesimpulan dari cerita.

Dari cerita tersebut banyak sifat luhur yang dapat diambil seperti "Tabah" pada halaman 1, 5, 12, "Berani" pada halaman 9, "Religius" pada halaman 8, 10 "Jujur" pada halaman 7. Selain itu beberapa sifat juga ditanamkan seiring berjalannya cerita seperti "berani meminta maaf bila salah" terutama di halaman 13, "Bemain sabung ayam hanya membuat penyesalan" terutama di halaman 7, dan "Semangat dan tidak mudah menyerah" terutama di halaman 2, 6, 9, 10, 12, 13. Tidak semua siat Sidang Belawan baik, namun ia belajar dari kesalahan dan berkembang seiring berjalannya cerita menjadi tokoh yang lebih baik. Sumber cerita diambil dari buku Reservatori Cerita Rakyat Lampung dari Kemendikbud karena cerita lebih akurat daripada buku dongeng lain.