



PERANCANGAN *POP-UP BOOK* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PENGENDALIAN DIRI UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Agnes Tea Kirana Hariyanto, Aditya Nirwana¹, Ayyub Anshari Sukmaraga²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau,
Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151, (0341) 550171

e-mail : 331910002@student.machung.ac.id, aditya.nirwana@machung.ac.id¹, ayyub.anshari@machung.ac.id²

Abstraksi

Indonesia yang dikenal dengan sifat ramahnya mulai mengalami beberapa gejala degradasi moral bahkan pada anak sekolah dasar. Hal ini didasari oleh beberapa faktor seperti paparan konten buruk serta kurangnya pengajaran pendidikan karakter. Konsep pengendalian diri sebagai 'cangkang' dari pendidikan karakter lainnya, sebaiknya diajarkan sejak dini agar dapat membedakan hal yang seharusnya dilakukan dan tidak dilakukan. Tujuan perancangan ini adalah mengenalkan pengendalian diri bagi anak-anak melalui media pembelajaran informal berupa buku cerita *pop-up* berjudul "*Even Heroes Need Self-Control*". Untuk mencapai tujuan ini, perancang melakukan pengumpulan data secara kualitatif melalui observasi, wawancara, serta studi literatur yang digunakan sebagai acuan dari perancangan dengan metode *Research and Development*. Perwujudan akhir media utama berupa buku 14 halaman *hardcover* dengan media pendukung berupa *secondary packaging*, poster magnet interaktif, *bucket hat*, *custom sanitizer*, botol minum, serta *enamel pin*. Indikator capaian dari perancangan adalah keberhasilan mengenalkan pengendalian diri yang ditandai dengan penyebutan contoh pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : buku cerita *pop-up*, buku anak, pengendalian diri, anak usia dini, pendidikan karakter

Abstract

Indonesia, known for its friendly nature, is experiencing symptoms of moral degradation, even among elementary school children. This is also due to various factors such as exposure to harmful content and lack of early character education. The concept of self-control, as the foundation for other character education, should be taught to children so they can differentiate what should and shouldn't be done. The purpose of this design is to introduce self-control to children through an informal learning medium: a pop-up storybook titled "Even Heroes Need Self-Control". To achieve this goal, the designer collected qualitative data through observation, interviews, and literature studies, which served as a reference for the design process using the Research and Development method. The final product is a 14-page hardcover book, with merchandise such as secondary packaging, interactive magnetic poster, bucket hat, sanitizer, water bottle, and enamel pin. The success indicator for this design is an introduction of self-control, demonstrated by the ability to mention examples of self-control that can be practiced in daily life.

Keywords: *pop-up book, children book, self-control, early childhood, character education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang mendasar dan universal dalam kehidupan manusia, salah satu jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK). PAUD dan TK merupakan jenjang yang penting sebab anak usia dini paling mudah diberi rangsangan guna membantu kesiapan dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya. Namun, daya tarik dan kemampuan pesat anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran bagaikan pisau bermata dua. Salah satu contohnya, di Indonesia yang terkenal akan sifat ramah dan karakter yang baik, mulai diberitakan banyak kasus *bullying*, pencurian, serta perkelahian. Jumlah statistik kasus mengalami lonjakan yang cukup tinggi, diprediksi tahun 2016 mencapai 8.597,97 kasus; 2017 sebesar 9.523,97 kasus; 2018 sebanyak 10.549,70 kasus; 2019 mencapai 11.685,90 kasus; dan pada pada tahun 2020 mencapai 12.944,47 kasus. Dengan kenaikan tiap tahunnya sebesar 10,7% (Fitri & Oktaviani, 2019). Beberapa contoh kasus kenakalan anak yang umum terjadi di Indonesia adalah pencurian, perkelahian, merokok, penggunaan narkoba, penipuan, pelecehan seksual, serta pelanggaran lalu lintas. Namun, adanya berita mengenai kenakalan anak SD yang ekstrem seperti pencurian sepeda motor (Radar Bali, 2022), pengonsumsi dan pengedaran narkoba (Susianti, 2020), serta tindakan *bullying* yang berujung pada gangguan psikis serta kematian korban (BBC, 2022) menunjukkan bahwa pendidikan karakter perlu ditingkatkan di Indonesia.

Penting bagi orang tua dan guru untuk mengawasi dan memberikan pengarahan kepada anak-anak, hal ini menandakan bahwa di ranah pendidikan, meningkatkan kemampuan intelektual saja tidaklah cukup, pendidikan karakter juga perlu diberikan untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai moral dan etika yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Fondasi karakter bagi anak-anak pertama kali didapat dari lingkungan keluarga (Fahdini *et al.*, 2021), namun tidak semua keluarga mampu membekali anak dengan pendidikan karakter yang dibutuhkan. Kebiasaan buruk ini semakin bertambah seiring dengan kemajuan zaman, dimana orang tua banyak yang sibuk sehingga membiarkan anaknya mengakses gawai tanpa pengawasan dan batasan waktu. Tanpa disadari, gawai memberikan dampak buruk bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satu kasus ekstrem yang menunjukkan buruknya paparan gawai tanpa disaring adalah anak usia 5 tahun dengan perilaku agresif yang marah dan mengangkat pisau ketika tidak diberi gawai oleh orang tuanya (Wirawan, 2019). Masalah yg mengemuka dari permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran pendidikan karakter berupa pengendalian diri yang merupakan 'cangkang' dari pendidikan karakter lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis berfokus pada mengenalkan pendidikan karakter berupa pengendalian diri bagi anak dengan tujuan dapat mencegah gejala degradasi moral pada anak-anak. Media utama berupa *pop-up book* juga diharapkan dapat meningkatkan interaksi anak dengan orang-orang disekitarnya.

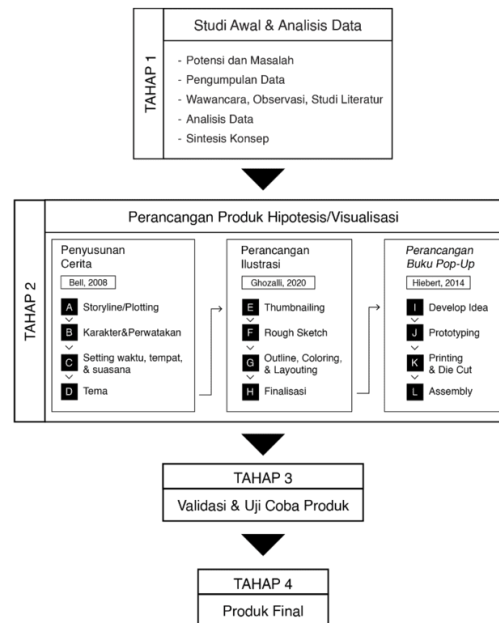
2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk melengkapi dan mendukung teori yang telah dipaparkan dalam perancangan *pop-up book* sebagai media pengenalan pengendalian diri untuk anak usia 5-6 tahun adalah penelitian secara kualitatif. Menurut Leavy (2017), penelitian secara kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa fakta sehingga dapat menghasilkan data khusus tanpa melibatkan data statistik. Dengan proses pengumpulan data secara kualitatif, bisa didapatkan data yang spesifik, dimana responden menggambarkan pengalaman secara rinci, baik dengan cerita dan contoh. Metode ini dapat memberikan data yang kaya akan deskripsi dan contoh, serta dapat memberikan *insight* dari peserta wawancara yang dibutuhkan oleh penulis.

2.2 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan buku *pop-up* ini, penulis menggunakan bagan alir perancangan untuk mempermudah proses pengumpulan data hingga tahap produksi. Secara garis besar, digunakan bagan alir dalam buku “Manajemen Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi” (Saputro, 2017). Perancangan buku *pop-up* ini akan menggunakan bagan alir hasil adaptasi dari langkah-langkah *Research & Development* (R&D), berikut merupakan bagan alir yang digunakan.



Bagan 1. Bagan Alir Pembuatan Buku *Pop-Up*

(Sumber : diadaptasi dari Saputro (2017), Bell (2008), Ghozalli (2020), dan Hieber (2014))

3. ANALISIS, PEMBAHASAN, DAN VISUALISASI

3.1 Pengumpulan Data

3.1.1 Hasil Studi Komparasi

Data studi komparasi yang pertama didapatkan melalui pengamatan secara mandiri terhadap buku atau konten media sosial *parenting* yang mengajarkan tentang pengendalian diri bagi anak usia 5-6 tahun. Baik dari segi konten, penulisan, maupun desain buku. Buku pertama yang akan ditinjau berjudul “*The Wolf Who Learned Self-Control*” yang ditulis oleh Orienne Lallemand dan diilustrasikan oleh Eleanore Thuillier pada tahun 2018. Beberapa pembeli memberikan ulasan buruk mengenai penggunaan kata “idiot” yang tidak cocok digunakan dalam buku anak-anak serta jumlah halaman yang terlalu banyak untuk rentang usia anak yang dianjurkan. Selain itu, dilakukan juga pengamatan mengenai *parenting*, yang dalam prosesnya dilakukan penulis kepada salah satu media sosial penerbit buku anak yaitu @rabbitholeid. Dari studi komparasi atas dua media tersebut, didapatkan hasil bahwa konten buku anak-anak harus mempertimbangkan banyak hal. Beberapa diantaranya adalah kata-kata yang digunakan, jumlah halaman, bahkan cerita dan ilustrasinya.

Selain itu, studi komparasi mengenai desain juga dilakukan pada buku *pop-up* dan juga cerita yang dikhususkan untuk anak usia 4-6 tahun. Kisah “*Fred the Fish*” adalah salah satu bagian yang terkandung dalam buku *How to be A Children’s Book Illustrator* yang ditulis oleh Hammond *et al.* (2020). Yang didapatkan penulis dari cerita ini adalah bagaimana Laura Proietti sebagai ilustrator mengaplikasikan warna, membangun karakter, serta menunjukkan perwatakan karakter melalui ekspresi yang ditunjukkan. Selain itu, Greg Dobbins sebagai penulis ceritanya juga menggunakan kata-kata berirama sehingga

pembacaan buku cerita lebih menarik dan menyenangkan karena adanya rima yang jelas dan mudah diingat oleh anak-anak. Buku *pop-up* yang ditinjau dalam studi komparasi adalah buku cetakan Usborne berjudul “*The Three Little Pigs*” yang ditulis oleh Susanna Davidson, diilustrasikan oleh Richard Johnson, dan *paper engineering* yang dibuat oleh Jenny Hilborne pada tahun 2019. Buku ini berukuran 19 x 19 cm dan berisi 7 halaman, dengan aksentipografi yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Dari buku ini didapatkan beberapa referensi pembuatan *paper engineering* yang dapat membantu penulis dalam merealisasikan karya yang ingin dihasilkan.

3.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka untuk menggali permasalahan yang dibahas dalam perancangan akhir. Selain itu, narasumber juga dapat memberikan beberapa masukan kepada penulis selama proses wawancara berlangsung. Proses wawancara ini dilakukan bersama Ibu Cecilia Evi selaku psikolog klinis yang bekerja di Psych Connect – Z Clinic, Queensland, Australia. Kegiatan wawancara dilakukan pada hari Minggu, 8 April 2023 pada pukul 10.00 WIB melalui Zoom Meeting. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, narasumber mengatakan bahwa “Pendidikan karakter berupa pengendalian diri merupakan hal yang harus diajarkan kepada anak sedini mungkin, karena kontrol diri bukanlah sesuatu yang dimiliki sejak lahir sehingga perlu dikenalkan dan dilatih. Bagi anak usia 5-6 tahun, pengajaran pengendalian diri dapat dikaitkan dengan persiapan mereka memasuki jenjang sekolah SD dimana anak akan bersosialisasi dengan banyak sekali orang baru dan diharapkan dapat mengambil keputusan yang ‘benar’ tanpa didampingi oleh orang tua. Salah satu pendekatan yang bisa dilakukan dalam pengajaran bagi anak adalah teori moral Kohlberg (1958), yaitu di umur 4-10 tahun anak berada di tahap *pre-conventional* dan semua yang dipelajari masih berdasarkan sistem *reward and punishment*”. Kemudian dalam mengajarkan sesuatu bagi anak, termasuk pengendalian diri, Ibu Evi mengatakan bahwa “Hal pertama yang seharusnya dilakukan adalah *building habits* atau membangun suatu kebiasaan”. Menurut Ibu Evi, metode yang umum digunakan oleh beliau sebagai psikologis adalah menyarankan orang tua untuk mencari dan membacakan buku cerita tentang topik yang ingin diajarkan oleh orang tua kepada anaknya. “Buku cerita bisa berperan sebagai ‘*starter*’ atau membuka topik untuk memulai diskusi antara orang tua dan anak. Setelah dibacakan, dapat dilakukan diskusi dengan anak, dari proses diskusi inilah anak bisa belajar berpikir, menganalisis, serta menyimpulkan sesuatu” ujar beliau. Hasil wawancara memperkuat motif perancangan serta memberikan inspirasi atas tema yang diambil serta landasan storyline yang diterapkan, yakni teori moral Kohlberg.

3.1.3 Studi Pustaka

Data sekunder didapatkan dari berbagai sumber media cetak ataupun digital yang disesuaikan dengan kebutuhan isi perancangan. Data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ini terkait dengan alur cerita yang akan digunakan serta mengenai teori tentang desain yang dianjurkan bagi pembaca umur 5-6 tahun. Dalam jurnal yang ditulis oleh Yoo *et al.* (2015), didapatkan hasil bahwa anak lebih bisa mengenal dirinya serta lingkungan dengan baik setelah mengenal meditasi selama 4 hari dalam seminggu dengan 30 menit per sesinya. Sehingga fakta bahwa meditasi bisa menjadi salah satu anjuran untuk melatih pengendalian diri bagi anak-anak juga akan dimasukkan dalam *storyline*. Selain dari hasil observasi, penulis juga membaca teori berupa anjuran tentang hal-hal yang dicermati dalam mendesain buku anak. Hal-hal yang harus dicermati dalam perancangan buku cerita anak usia 5-6 tahun (jenjang prabaca 2) adalah jumlah kata, halaman, proporsi gambar 90% dalam satu *spread*, serta jenis dan ukuran *font* yang digunakan (Ghozalli, 2020). Sebagai media pengenalan pengendalian diri, diperlukan cerita yang dapat memiliki hubungan yang

dekat dengan diri anak-anak. Selain itu juga akan dicantumkan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempelajari pengendalian diri pada anak, yakni meditasi.

3.2 Analisis Data dan Sintesis Konsep

Korelasi antara hasil observasi, hasil wawancara, serta studi pustaka yang telah dilakukan adalah buku interaktif cenderung lebih menarik bagi anak dibawah umur 6 tahun serta pentingnya peran dari orang tua dalam mengajarkan pengendalian diri bagi anak, walaupun hanya sekedar membacakan sebuah buku cerita. Dikarenakan perancangan ini berfokus kepada segi desain yang dilakukan, maka hasil wawancara serta hasil studi pustaka mengenai anjuran-anjuran pengajaran secara teoritis akan disederhanakan dan disesuaikan dengan sudut pandang anak-anak untuk dimasukkan sebagai konten dalam cerita. Beberapa tinjauan teoritis yang akan disederhanakan itu adalah konsep *reward and punishment* bagi anak, bagaimana meditasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam belajar pengendalian diri bagi anak, serta pentingnya relasi antara orang tua dan anak untuk memahami konsep pengendalian diri itu sendiri.

3.2.1 Perancangan *Storyline*

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, kumpulan teori yang telah didapat akan digunakan sebagai penunjang proses perancangan serta proses kreatif. Tema cerita yang diambil sesuai dengan anjuran narasumber wawancara, yakni menggunakan cerita yang 'dekat' dengan diri anak-anak, sehingga digunakan tokoh yang berumur 5-6 tahun. Judul yang digunakan juga mencerminkan garis besar cerita yang dibawakan, yakni "*Even Heroes Need Self-Control*". Dalam pemaparannya nanti, buku ini akan menceritakan tentang seorang anak dengan kekuatan super yang sedang melakukan pembelajaran menjadi pahlawan dan bagaimana pengendalian diri merupakan hal yang penting dalam proses yang ia jalani. Oleh karena itu, akan dicantumkan beberapa peristiwa sederhana yang mudah ditemui dalam keseharian anak-anak dengan acuan terhadap konsep *reward and punishment* dari Kohlberg (1958). Berikut merupakan sintesis konsep untuk perancangan buku cerita *pop-up "Even Heroes Need Self-Control"*.

Tabel 1. Perancangan Alur *Storyline*
(Sumber : penulis)

| Peristiwa | Reward | Punishment |
|---|---|---|
| Tidak memperhatikan guru, tidur di kelas | - | Tidak dapat menjawab pertanyaan dan merasa malu |
| Mudah merasa marah dan iri terhadap teman | - | Melukai orang lain dan tidak diperbolehkan untuk mendapat apa yang dituju |
| Keberanian untuk meminta maaf | Dimaafkan dan memiliki relasi yang baik dengan orang lain | - |
| Belajar untuk meditasi | Mampu memiliki ketenangan diri yang lebih baik, belajar untuk 'merangkul' emosi | - |
| Mendengarkan guru dengan baik | Dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan mendapatkan pujian dari guru | - |

3.2.2 Pemilihan Warna

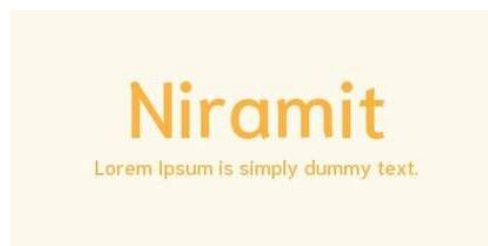
Palet warna harus disesuaikan dengan tema buku karena penggunaan warna sangat berpengaruh terhadap suasana yang ingin dibawakan. Warna yang lebih pucat akan mengomunikasikan emosi dan suasana hati yang berbeda dibanding warna yang lebih cerah dan 'hidup'. Palet yang cerah dan berwarna-warni dapat memberikan rangsangan sensori yang menyenangkan bagi audiens yang lebih muda, palet ini juga diperlukan untuk menjaga konsistensi dalam penggunaan warna agar audiens dapat mengikuti cerita dengan nyaman (Hammond *et al.*, 2020). Selain itu, warna cerah juga sesuai dengan tema imajinatif yang digunakan dalam buku "*Even Heroes Need Self-Control*".



Gambar 1. Palet Warna "*Even Heroes Need Self-Control*"
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.2.3 Pemilihan Tipografi

Dalam merancang buku anak-anak, juga diperlukan pemilihan tipografi yang tepat. Sebaiknya digunakan *font* tulisan tangan dan menghindari jenis *font serif* yang memiliki 'kaki'. Perlu diingat juga bahwa sama halnya dengan ilustrasi, maka tipografi juga mengenal unsur kontinuitas, maka sebaiknya penggunaan tipografi dibatasi 2 jenis saja (Hammond *et al.*, 2020). Oleh karena itu, perancangan ini akan menggunakan *typeface* vernakular yang dibuat sendiri secara *freehand* oleh perancang yang digunakan pada *title* serta aksan (kata-kata *emphasis*, *quotes*, atau efek suara). *Font* kedua yang akan digunakan adalah Niramit sebagai *body text* yang akan mendominasi isi buku. Secara keseluruhan, ukuran teks yang akan digunakan adalah 14 pt dengan jenis *font regular* atau *bold* yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita.



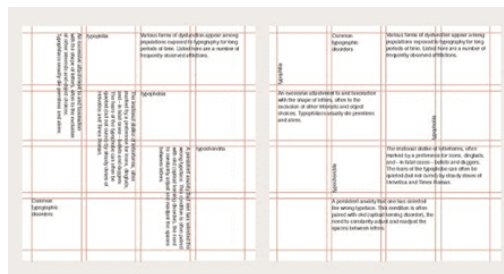
Gambar 2. *Font* Niramit
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. *Typeface* Vernakular *Freehand*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.2.4 Layout

Melalui hasil observasi dan analisis diketahui bahwa buku cerita untuk anak sebaiknya memuat sekitar 90% ilustrasi dalam satu *spread*-nya (Ghozalli, 2020). Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan mengenai penggunaan *whitespace* untuk membantu memfokuskan perhatian pembaca pada ilustrasi atau teks dalam buku. Diperlukan juga sistem *grid* untuk mencapai konsistensi yang terstruktur dan rapi pada teks narasi yang ditampilkan pada buku (Rustan, 2008). Selain itu, mekanisme *pop-up* ditampilkan dipilih berdasarkan objek apa yang ingin ditonjolkan dari narasi yang ditampilkan. Oleh karena itu, digunakan *margin* 1,4 cm di setiap ujung buku sebagai batas peletakan teks narasi dan sistem *grid* vertikal serta horizontal 4 kolom untuk mempermudah perancang dalam meletakkan tulisan secara konsisten.



Gambar 4. Sistem Margin & Grid pada Bidang 1:1
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.2.5 Perwujudan Buku

Buku *pop-up* ini dibuat dengan ukuran 19 x 19 cm agar mudah digenggam oleh anak-anak. Dikarenakan buku ini akan digunakan oleh anak-anak, maka idealnya buku ini dicetak dengan bahan *ivory paper food grade* dan *soy ink* yang aman bagi anak-anak. Selain itu, sebagai buku yang memuat *pop-up*, maka akan digunakan kertas dengan gramasi >200 *Gram per Square Meter* (GSM) dan sampul *hardcover*. Halaman pada buku juga berkisar 8-16 halaman agar sesuai dengan perjenjangan buku dan tidak terlalu berat ketika dibawa.

3.3 Visualisasi

3.3.1 Materi Tekstual

Hasil konten dan materi tekstual merupakan isi buku yang dibuat oleh penulis berdasarkan hasil observasi, studi pustaka, dan wawancara yang dilakukan. Isi buku ini disusun sebagai kisah yang akan divisualisasikan dalam bentuk buku *pop-up* sebagai media utama dalam “Perancangan *Pop-Up Book* sebagai Media Pengenalan Pengendalian Diri untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Berikut merupakan pembagian konten tekstual yang digunakan, dengan gaya bahasa berima agar lebih mudah diingat dan lebih menarik (Read *et al.*, 2014).

Tabel 2. Perancangan Alur *Storyline*
(Sumber : penulis)

| | |
|-----------|---|
| Halaman 1 | <p>Have you ever wondered how heroes are made? With stories so inspiring, that will never fade</p> <p>It starts with a person, just like you and me, With a heart full of courage and bravery</p> <p>Now let's start the story of Hugo</p> <p>Hugo is a superhero in training With powers strong and earth shaking, and he'll show you what he's learning</p> |
|-----------|---|

| | |
|-------------------|---|
| <p>Halaman 2</p> | <p>Lessons begin when the school bell rings All the teachers will start the teachings</p> <p>The first lesson is meditation, which left him with questions.</p> <p>How will this help his progression?</p> |
| <p>Halaman 3</p> | <p>With a frown so bold, he stomps out of class saying that all he needs to learn is how to crush the bad guys.</p> <p>But his sister Emma chased him down.</p> <p>“You’ll learn someday my dear brother, and when you do, you’ll be like no other, Now come, let’s go to the next class!”</p> |
| <p>Halaman 4</p> | <p>The second class is taught by Ms. Tammy “Oh How Funny!” “I could learn these things easily, anyone else who doesn’t is just rusty.”</p> <p>As Mrs. Tammy explain the theory to be a superhero, Hugo yawns and uses his arm as a pillow</p> <p>OH NO! Hugo sleeps throughout the class! “Hugo, what’s the number one rule to be a good superhero?” Ms. Tammy asks.</p> <p>He couldn’t answer and he has only himself to blame, Hugo buries his face into the desk with shame.</p> |
| <p>Halaman 5a</p> | <p>The third lesson was all about control, Learning to use powers to reach the goal,</p> <p>Hugo was excited, this is his chance, To shoot, run, jump and take a stance.</p> <p>Everyone tries to shoot, run, jump, and hit. To his surprise, all his friends perform better than he ever did.</p> <p>His anger got the best of him, and soon his actions turned grim.</p> <p>Turning BIG, Hugo shoot everything in sight, Not caring about the chaos he caused in his plight</p> |
| <p>Halaman 5b</p> | <p>His friends were hurt Trees were damaged Headmistress has to call repairmen to clean up the mess he made</p> <p>“Have some self-control, Hugo!” “No lesson for you today until you know what makes you a good hero.”</p> <p>“Power and strength aren’t all that matter.” “You should also learn to control emotions better.”</p> <p>Oh no! How’ll Hugo learn to be a superhero now?</p> |

| | |
|------------------|--|
| <p>Halaman 6</p> | <p>On the way home, Hugo cries, "What's happen?" his mom asks. Hugo rants and raves, Telling his mom how he misbehaved.</p> <p>"Hugo, it's okay to feel mad or sad about today." "Let me ask you, what do you want to achieve this way?"</p> <p>"I want to help people, Shoo all evil, Keep away trouble, So people's smile can double"</p> <p>"That's the spirit," "But you must learn, to put your heart into it Each power has a limit But your heart is infinite"</p> <p>"Mommy wasn't born a superhero, I was once just like you, my dear Hugo."</p> |
| <p>Halaman 7</p> | <p>Before Hugo goes to bed Hugo thinks about what mom said,</p> <p>"It's okay to take time to learn, But never underestimate the lessons you heard. Even the smallest thing have great worth"</p> <p>I'm blessed with special power, A gift to use at any hour. But with great power also comes great responsibility.</p> <p>It's okay to feel mad, jealous, or sad But I musn't hurt others, that's just bad. Instead, I should embrace and understand, my emotions, with a gentle hand.</p> |
| <p>Halaman 8</p> | <p>The next day, Hugo is determined to fix the mess he created. In a piece of paper he states</p> <p>TO DO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apologize to teachers and injured friends 2. Pay attention to all the lessons 3. Find out how meditation helps me be a good superhero |
| <p>Halaman 9</p> | <p>Walking into the class never felt this hard. But Emma's word helped ease Hugo's heart</p> <p>"Just say sorry and they'll forgive you," she said, So Hugo took a deep breath and apologize for the mess he has led</p> <p>"It's okay, we all make mistakes" his friends say "As long as you've learned from it, and try better the next day"</p> <p>Feeling relieved, Hugo then thinks. He needs to promise himself something; To think twice before he does anything.</p> |

| | |
|-------------|--|
| Halaman 10 | <p>Second day starts with Ms. Tammy's class. She expects nothing much from Hugo</p> <p>Unexpectedly, Hugo sits straight and listens to all her lessons. He can even answer correctly to her questions.</p> <p>"Nice to see you finally joining the class Hugo." says Ms. Tammy. "Don't forget to always remember what we learn and practice it diligently."</p> <p>Superheroes are more than just strength and force, They make wise choices and take a righteous course.</p> |
| Halaman 11 | <p>And the last lesson today is about meditation. After listening to Mr. Zen and keep his attention, He realized it all makes a connection.</p> <p>"Meditation is not simply sitting quietly with eyes closed. You embrace what's around you by being composed, Realizing and accepting your own emotion, And put the connection between you and your surrounding in motion. Meditation teaches you to be aware of yourself"</p> <p>Hugo learned that meditation was important indeed, For a superhero, it's a crucial tool they need.</p> |
| Halaman 12a | <p>After school, Hugo plays with his friends. They run faster, jump higher, hitting targets without end.</p> <p>He felt jealous at first, but he remembered his mom's advice. That in times like these, he needs to learn and analyze.</p> <p>"Being a superhero isn't about rivalry, We can learn from each other, that's the key. We all have our own pace, so don't you worry, Just focus on learning, and never hurry."</p> |
| Halaman 12b | <p>Hugo embraced his sadness, and turned it into fuel, To learn about self-control, to be a hero with a new rule.</p> <p>He never felt happier, to learn and to grow, To be the best superhero, that he could ever know.</p> <p>And with that, Hugo's story has come to an end, But his journey to be a hero, is just around the bend.</p> <p>THE END</p> |

Berdasarkan metode penelitian *Research and Development*, *storyline* juga melalui proses uji coba. Oleh karena itu, kembali dilakukan wawancara singkat bersama ibu Evi dengan hasil berupa saran dan pertimbangan mengenai bahasa yang digunakan, visualisasi yang ditampilkan, serta beberapa kalimat yang dapat dihilangkan agar lebih singkat dan mudah dipahami. Berdasarkan saran yang diberikan, penulis melakukan perbaikan dalam segi penulisan agar lebih ringan dan diharapkan dapat lebih dipahami oleh anak-anak.

3.3.2 Tahap Perancangan Buku Ilustrasi *Pop-Up*

Sesuai dengan yang telah dituliskan sebelumnya, media utama yang dihasilkan pada perancangan ini adalah buku *pop-up* yang memuat gambar ilustrasi serta narasi singkat. Untuk menghasilkan luaran tersebut, maka dilakukan beberapa tahap visualisasi yaitu

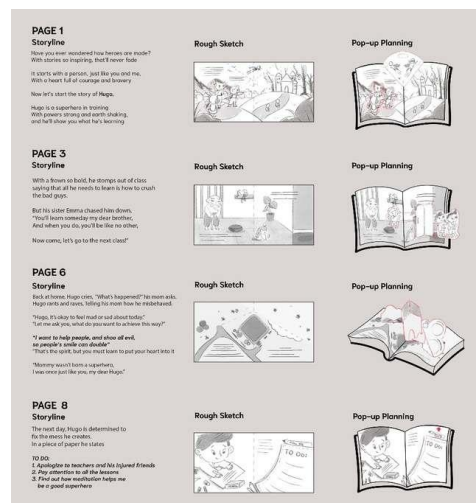
thumbnailing, rough sketch, developing character, pewarnaan, layout, paper engineering, dan diakhiri oleh desain final.

a. *Thumbnail, Page Planning, dan Rough Sketch*

Thumbnail, page planning, dan rough sketch adalah tahap pertama yang dilakukan dalam pembuatan desain cerita ini. *Thumbnailing* dilakukan dengan menentukan satu adegan kunci dalam narasi yang dituliskan. *Thumbnail* dapat berupa beberapa pilihan ide untuk dipilah menjadi satu yang akan direalisasikan dalam tahap selanjutnya yang berskala lebih besar. Selanjutnya pada tahapan *page planning* dilakukan pembagian pada narasi yang akan ditampilkan pada setiap halaman sehingga dapat ditemukan fokus visualisasi yang ingin ditampilkan. Dilanjutkan dengan tahap *rough sketch* yang juga dilakukan dengan mempertimbangkan *paper engineering* yang digunakan.



Gambar 5. Tahap *Thumbnail*
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. *Page Planning dan Rough Sketch*
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)

b. *Developing Character*

Bersamaan dengan tahap *thumbnailing*, dilakukan juga pembuatan karakter. Dengan mempertimbangkan kepribadian tiap-tiap karakter untuk mendapatkan desain yang sesuai, berikut adalah hasil akhir dari karakter utama Hugo serta 11 karakter tambahan yang akan ditampilkan di dalam buku.



Gambar 7. *Character Sheet Hugo*
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 8. Facial Expression Hugo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 9. Karakter Pendukung “Even Heroes Need Self-Control”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. Pewarnaan dan *Detailing*

Pewarnaan dilakukan dengan mengikuti *rough sketch* yang telah dibuat sebelumnya, dalam tahap ini mungkin akan terjadi beberapa perubahan kecil dengan pertimbangan peletakan teks serta *paper engineering* yang akan dibuat. Pada waktu yang bersamaan juga dilakukan *detailing* terhadap ilustrasi yang dibuat dengan mempertimbangkan kontinuitas cerita, *white space*, serta beberapa simbolisme yang dapat meningkatkan interaksi antar anak dan orang tua.



Gambar 10. Tahap *Base Coloring*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 11. Tahap *Detailing*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

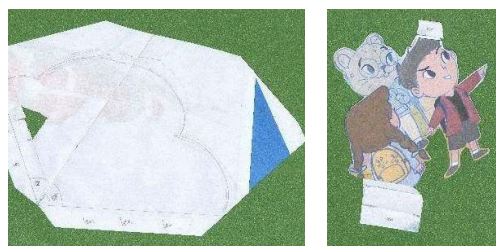
d. *Paper Engineering*

Paper engineering dibuat sesuai dengan yang telah direncanakan dalam tahap *page planning*. Beberapa ragam *pop-up* yang digunakan pada buku ini adalah *V-fold*, gabungan beberapa *V-fold*, *parallelogram*, gabungan *parallelogram*

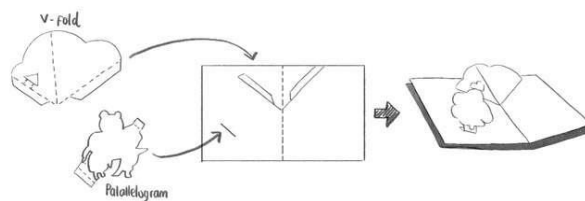
dan *V-fold*, dan *pull tabs* (Birmingham, 2006). Beberapa tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan *paper engineering* dibagi sebagai berikut.



Gambar 12. Tahap *Prototyping*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 13. Tahap *Scanning Pattern Pop-Up*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 14. Pengaplikasian *Pattern Pop-Up*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 15. Tahap *Assembly*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.3.3 Desain Final Media Utama

Desain final adalah tahap terakhir dalam proses pemvisualisasian buku *pop-up* yang telah dilakukan sebelumnya. Desain akhir berupa buku berukuran 19x19 cm dengan isi 13 halaman *pop-up*. Hasil final berisikan tatanan *layout* siap cetak dengan ilustrasi serta narasi cerita yang dicetak pada kertas *Ivory 210 GSM*.

Tabel 3. Desain Final “Even Heroes Need Self-Control”
 (Sumber : penulis)

| Halaman | Foto Desain Final | Jenis <i>Pop-Up</i> yang Digunakan |
|---------|---|--|
| 1 |  | V-fold dan <i>parallelogram</i> |
| 2 |  | V-fold dan <i>parallelogram</i> |
| 3 |  | Straight extensions |
| 4 |  | Parallel-fold, automatic pull-bar, dan rotating window |
| 5a |  | 45° fold pada <i>parallelogram</i> |
| 5b |  | Multiple V-folds |

| | | |
|-------|---|---|
| 6 |  | <p>V-Fold dan <i>pop-up House</i> (parallelogram yang didasarkan dari V-fold)</p> |
| 7 |  | <p><i>Floating planes</i></p> |
| 8 |  | <p><i>Woven dissolve</i></p> |
| 9 |  | <p><i>Parallel-fold dan 45° fold pada parallelogram</i></p> |
| 10 |  | <p><i>Parallel-fold, automatic pull-bar, dan flaps lifting pop-ups</i></p> |
| 11 |  | <p><i>Sculpting V-fold (curved shape)</i></p> |
| 12a-b |  | <p><i>Pull tabs</i></p> |



Gambar 16. Cover Buku Pop-Up “Even Heroes Need Self-Control”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.3.4 Desain Media Pendukung

Desain media pendukung adalah luaran yang dapat menunjang kebutuhan media utama (buku *pop-up*) serta meningkatkan daya tarik target pembaca. Pada perancangan buku berjudul “*Even Heroes Need Self-Control*”, terdapat beberapa luaran pendukung seperti *secondary packaging*, *book care guideline*, poster magnet interaktif, *bucket hat*, *custom sanitizer*, botol minum, dan *enamel pin*.

a. Secondary Packaging & Book Care Guideline

Secondary packaging dipilih sebagai salah satu media pendukung karena dapat melindungi buku dari kerusakan dan kotoran selama pengiriman ataupun penyimpanan. Selain itu, *book care guideline* dapat membantu orang dewasa untuk mengetahui bagaimana cara merawat buku dengan benar sehingga buku tetap awet dan dapat digunakan dalam jangka waktu panjang. *Secondary packaging* akan dibuat dengan bahan *hardbox* berukuran 26 x 35 x 11 cm dengan *book care guideline* yang tercantum pada salah satu sisi dalamnya.



Gambar 17. Secondary Packaging
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 18. Book Care Guideline
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

b. Poster Magnet Interaktif

Poster magnet *matching the picture* sebagai media pendukung dapat dimanfaatkan oleh pembaca sebagai permainan yang dilakukan berulang kali. Dengan konsep bongkar pasang, satu permainan terdiri dari papan magnet serta beberapa gambar tokoh yang dipotong sesuai dengan bentuknya. Permainan ini juga dapat menjadi media pelatihan motorik halus seperti koordinasi mata-tangan, konsentrasi, ketelitian, serta *problem solving*. Poster ini akan dicetak pada magnet berukuran 21 x 29,7 cm dan ditempelkan pada akrilik ketebalan 2 mm.



Gambar 19. Poster Magnet Interaktif
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. Bucket Hat

Bucket hat adalah jenis topi dengan dasar yang melebar, sehingga efektif untuk melindungi anak dari paparan sinar matahari. *Bucket hat* akan dicetak dengan bahan jeans yang dilengkapi dengan velcro 4 sisi yang dapat direkatkan dengan 8 pilihan *patch* bordir berupa karakter dalam cerita “*Even Heroes Need Self-Control*”. Ukuran topi disesuaikan dengan ukuran kepala remaja sebagai antisipasi atas ukuran kepala anak yang berbeda-beda, yaitu cukup untuk lingkaran kepala hingga 56 cm (aturan lingkaran kepala *fitted* dengan mengacu pada *sizing brand New Era*).



Gambar 20. *Bucket Hat*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

d. Custom Hand Sanitizer

Custom hand sanitizer dipilih sebagai media pendukung selanjutnya karena buku ini dibuat dengan pertimbangan audiens anak usia 5-6 tahun yang aktif dan banyak melakukan eksplorasi sehingga dibutuhkan *hand sanitizer* dalam menjaga kebersihan setelah beraktifitas. *Custom hand sanitizer* akan dibuat dengan *print UV* dua sisi karakter cerita “*Even Heroes Need Self-Control*” pada wadah *spray sanitizer* berukuran 10 x 6 x 2 cm dan dilengkapi oleh pelapis silikon agar dapat digantungkan pada tas.



Gambar 21. *Custom Hand Sanitizer*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

e. Botol Minum

Media pendukung selanjutnya adalah botol minum dengan tinggi 20 cm dan diameter 6,5 cm berbahan *stainless steel SUS304 double wall* yang tahan panas dan dingin hingga ± 8 jam. Botol minum berkapasitas 350mL dipilih dengan pertimbangan bahannya yang cukup ringan, tidak mudah pecah, tidak terlalu berat,

sesuai dengan kapasitas minum anak umur 5-6 tahun dan mudah dibawa karena memiliki gagang. Botol minum ini dilengkapi dengan desain *print* UV yang memuat karakter-karakter pada kisah “*Even Heroes Need Self-Control*”.



Gambar 22. Botol Minum
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

f. Enamel Pin

Media pendukung terakhir adalah *enamel pin* dengan tinggi 4 cm dan lebar 5 cm berbahan kuningan yang ringan dan tidak mudah patah. *Enamel pin* sebagai *merchandise* dapat digunakan sebagai aksesoris pada pakaian atau tas anak-anak. Selain itu, *enamel pin* berupa karakter juga dapat digunakan sebagai media promosi yang menarik anak lain sehingga diharapkan mereka tertarik membeli ataupun mengikuti karya-karya terkait.



Gambar 23. Enamel Pin
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.4 Uji Efektifitas

Uji efektivitas dilakukan dengan membacakan buku kepada anak oleh orang tua. Pengujian dilakukan pada 3 orang anak berumur 5-6 tahun dengan tujuan mengenalkan konsep pengendalian diri melalui pembacaan cerita “*Even Heroes Need Self-Control*”. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apakah anak dapat memahami konsep pengendalian diri yang ditandai dengan pemahaman anak mengenai alur cerita serta apakah anak dapat menyebutkan minimal 1 contoh yang berkaitan dengan praktik pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari.

Informan pertama adalah pasangan Ibu Emilia dan Marvel, anak sulung dari 2 bersaudara yang saat ini berumur 5 tahun 6 bulan. Ibu Emilia mengatakan bahwa buku ini bisa menjadi media yang baik untuk mengenalkan tentang pengendalian diri bagi anak, bahkan Marvel sangat menyukai visualisasi yang ditampilkan ditandai dengan permintaan membaca kembali buku “*Even Heroes Need Self-Control*” kepada Ibu Emilia. Indikator keberhasilan pemahaman konsep pengendalian diri pada Marvel adalah kemampuan untuk menyebutkan contoh pengendalian diri berupa tidak boleh marah ketika tidak dipinjami barang milik adiknya, tidak boleh menyela orang lain saat bicara, serta harus meminta maaf ketika berbuat salah.

Selanjutnya adalah pasangan informan kedua yaitu Bapak Onu dan Caelum, yang merupakan anak tunggal berumur 6 tahun 8 bulan. Selama pembacaan buku cerita, Caelum terlihat tertarik, dapat memahami dengan baik cerita yang dibacakan, bahkan memahami konsep dari pengendalian diri. Tidak terdapat masalah dalam segi bahasa dikarenakan

bahasa pertama Caelum adalah bahasa Inggris, bahkan responden dapat membaca sendiri 4 halaman awal, tanpa bantuan orang tua. Namun dari segi visual, responden serta orang tua merasa tertarik dan kerap memuji mekanisme serta visualisasi yang disajikan dalam buku. Masukan yang diberikan oleh bapak Onu adalah jumlah kata yang terlalu banyak (terlepas dari fakta bahwa Caelum tetap betah membaca bukunya), untuk anak 5-6 tahun yang seharusnya berkisar pada 600 kata sedangkan buku ini memuat sekitar 900 kata. Indikator keberhasilan yang didapatkan adalah kemampuan Caelum untuk menjelaskan kata “*Self-Control*” sebagai kemampuan mengendalikan diri sendiri serta bagaimana Caelum tidak ingin menjadi anak yang pemarah dan memiliki rasa iri seperti Hugo.

Pasangan informan ketiga adalah Ibu Yessica dan Mikael yang merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara yang saat ini berumur 6 tahun 5 bulan. Dari wawancara yang dilakukan, informan mengatakan bahwa hambatan pembacaan buku adalah jumlah halaman yang terlalu banyak serta penggunaan bahasa Inggris sehingga orang tua harus menerjemahkan cerita terlebih dahulu. Secara keseluruhan anak tertarik dengan bukunya, menyukai mekanismenya, tetapi sampai halaman 8 anak mulai kehilangan fokus karena jumlah halaman yang terlalu banyak. Tetapi responden berhasil memahami konsep pengendalian diri, yang ditandai dengan kemampuan Mikael untuk mengatakan bahwa pengendalian diri berarti tidak tidur di kelas, selalu mendengarkan guru, serta tidak boleh marah kepada teman.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan buku cerita *pop-up* berjudul “*Even Heroes Need Self-Control*” adalah penulis telah memenuhi tujuan dari perancangan ini yakni memberikan pengenalan mengenai konsep pengendalian diri bagi anak-anak yang dapat dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan kepada 3 anak dengan kisaran umur 5-6 tahun. Perancangan buku *pop-up* ini juga memenuhi target pada indikator capaian yaitu dengan 14 halaman. Penulis juga berhasil mengembangkan seluruh karakter yang ada di dalam buku untuk menghidupkan cerita yang dibuat dalam cerita “*Even Heroes Need Self-Control*”.

Hasil pengujian dilakukan terhadap 3 anak dengan indikator keberhasilan apakah anak dapat memahami konsep pengendalian diri yang ditandai dengan kemampuan anak menyebutkan salah satu contoh praktik pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari setelah dibacakan buku “*Even Heroes Need Self-Control*”. Seluruh anak dapat mengenal pengendalian diri dengan baik dan menyebutkan 2 hingga 3 contoh praktik pengendalian diri, sehingga buku dapat dianggap berhasil sebagai media interaksi dan pembelajaran agar orang tua dapat mengajarkan tentang pengendalian diri kepada anak. Beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh orang tua terhadap perancang mengenai cerita yakni jumlah kata yang terlalu banyak sehingga dapat dilakukan pengurangan jumlah kata, cerita yang memiliki pesan tersirat sehingga penulis disarankan untuk bekerjasama dengan penulis buku anak profesional, serta beberapa bagian *pop-up* maupun ilustrasi yang bisa dibuat lebih detail sehingga dapat menjelaskan narasi dengan lebih mendetail.

Saran yang dapat diberikan penulis terhadap perancang buku cerita bagi anak baik dalam bentuk *pop-up* maupun media lainnya adalah dapat merancang buku yang lebih baik dari segi cerita, alur, maupun visualisasi sehingga dapat menghasilkan perancangan yang lebih menarik dan menerima antusiasme besar dari masyarakat. Penulis juga menyarankan agar para peneliti selanjutnya dengan perancangan serupa untuk menggunakan cerita dari penulis buku profesional maupun cerita yang sudah ada agar lebih mempersingkat waktu yang diperlukan dalam membuat karya. Sebab perlu diketahui bahwa pembuatan buku anak-anak tidak hanya berupa desain saja, namun juga perlu menyesuaikan beberapa aspek lain seperti bahasa maupun isi konten agar layak dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- BBC. 2022. *Pelaku Bullying Anak di Tasikmalaya “Terpapar Konten Pornografi”, Korban Alami Perundungan Berat dan Kompleks.* [online]. <<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-62257471>>. [Accessed 25 February 2023].
- Bell, J. S. 2008. *Revision & Self-Editing: Techniques for Transforming Your First Draft into a Finished Novel.*
- Birmingham, D. 2006. *Pop-Up Book A Manual of paper Mechanisms.* In P. Chilvers (ed). Tarquin Publications. London, UK.
- Fahdini, A. M., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. 2021. Urgensi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Kalangan Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, **5**(3): 9390-9394.
- Fitri, R. P., & Oktaviani, Y. 2019. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa-Siswi Man 2 Model Kota Pekanbaru Tahun 2018. *Journal Of Midwifery Science) P-ISSN*, **3**(2): 85.
- Ghozalli, E. 2020. *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* (1st ed.). Kemendikbud. Jakarta, Indonesia.
- Hammond, R., Dobbins, G., Ramos, C., Adeola, D., Lou, S., Murphy, D., Proietti, L., Galvan, A., Beckett, K., & Pellerin, K. 2020. *How to be A Children's Book Illustrator.* 3dtotalPublishing. Georgia, US.
- Hiebert, H. 2014. *Playing with Pop-Up: The Art of Dimensional, Moving Paper Designs.* Quarry Books. Beverly, US.
- Leavy, P. 2017. *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches.* The Guilford Press. NYC, US.
- Radar Bali. 2022. *Miris! Siswa SD di Denpasar Kompak Curi Motor Yamaha N-Max Saat Hujan.* [online]. <<https://radarbali.jawapos.com/hukum-kriminal/25/10/2022/mimih-siswa-sd-di-denpasar-kompak-curi-motor-yamaha-n-max-saat-hujan/>>. [Accessed 25 February 2023].
- Read, K., Macauley, M., & Furay, E. 2014. The Seuss Boost: Rhyme Helps Children Retain Words from Shared Storybook Reading. *First Language*, **34**(4), 354–371.
- Rustan, S. 2008. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya.* PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, Indonesia.
- Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi.* Aswaja Pressindo. Yogyakarta, Indonesia.
- Susianti, D. 2020. *Bocah Kelas 5 SD Jadi Pemakai dan Penedar Narkoba.* Media Indonesia. [online]. <<https://mediaindonesia.com/megapolitan/295721/bocah-kelas-5-sd-jadi-pemakai-dan-penedar-narkoba>>. [Accessed 25 February 2023].
- Wirawan, J. 2019. *Anak Kecanduan Game Online: “Memegang Pisau” dan “Memukul Wajah Ibu”, Dirawat di Rumah Sakit Jiwa.* BBC News Indonesia. [online]. <<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>>. [Accessed 26 February 2023].
- Yoo, Y.-G., Lee, D.-J., Lee, I.-S., Shin, N., Park, J.-Y., Yoon, M.-R., & Yu, B. 2015. The Effects of Mind Subtraction Meditation on Depression, Social Anxiety, Aggression, and Salivary Cortisol Levels of Elementary School Children in South Korea. *Journal of Pediatric Nursing*, **31**(3), 185–197.