



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

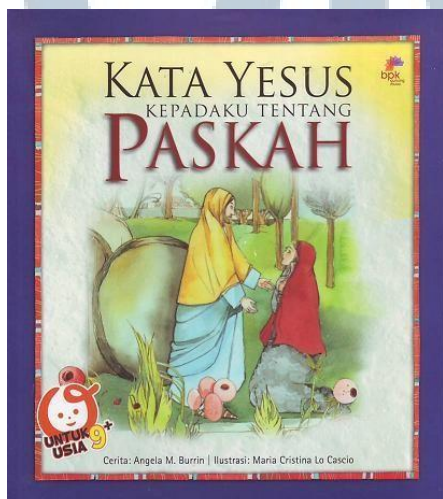
#### 3.1. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2012) studi pustaka penting dilakukan sebagai pencarian data atau referensi yang berkaitan dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat mengenai persoalan atau topik yang sedang diteliti (hlm. 291). Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari referensi terkait Tugas Akhir lewat internet, jurnal *online*, dan buku berisi teori yang terkait sebagai pendukung penelitian ini.

#### 3.2. Studi *Existing*

Studi *existing* dilakukan untuk menganalisis kelemahan dan kekurangan dari sebuah buku sehingga perancangan yang penulis buat dapat menghasilkan buku yang baik dari segi tampilan, ilustrasi maupun konten. Dalam membuat perancangan buku *pop-up* tentang Paskah untuk anak usia 6-12 tahun, penulis melakukan pengamatan dengan membeli beberapa buku yaitu sebagai berikut:

##### 3.2.1. Kata Yesus kepadaku Tentang Paskah



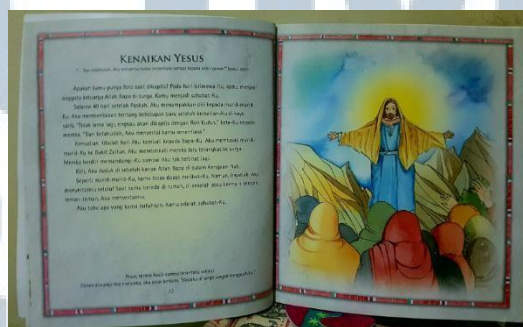
Gambar 3.36. Kata Yesus Kepadaku Tentang Paskah

Buku pertama yang penulis amati adalah buku cerita bergambar berjudul Kata Yesus kepadaku Tentang Paskah karya Angela M. Burrin yang diterjemahkan oleh Nancy Sitohang. Saya membeli buku ini di toko rohani Halleluya di Supermall Karawaci. Berikut penjabarannya:

1. Ukuran buku : 20.7x23.5 cm
  2. Jumlah halaman : 36
  3. Bahan kertas : *Art paper* (isi), *art carton* (sampul)
- Untuk bagian sampul, jenis *font* yang digunakan untuk judul buku

adalah jenis serif dengan dua warna yaitu hitam dan merah marun dengan efek *shadow*. Untuk warna yang disajikan buku ini menggunakan warna yang beragam. *Finishing* judul pada sampul buku adalah dengan *spot UV gloss* yang terletak pada penulisan kata Paskah saja. Pemakaian *finishing spot UV gloss* ini digunakan sebagai pembeda dan memberikan kesan eksklusif pada buku. Bahan kertas untuk *cover* menggunakan *art carton* 150 *gsm*. *Finishing* pada sampul buku adalah *soft cover* dengan *laminating doff*.

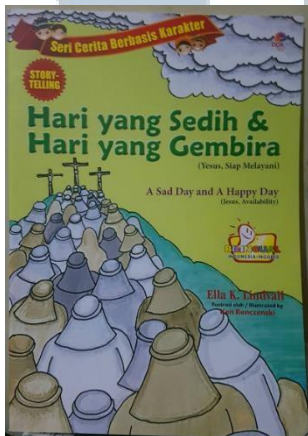
Pada sampul buku terdapat keterangan bahwa buku ini untuk anak-anak usia 9 tahun keatas. Gambar pada isi buku yang disajikan adalah dengan gaya ilustrasi menggunakan cat air.



Gambar 3.37 Bagian Isi Buku Kata Yesus kepadaku Tentang Paskah

Untuk bahan kertas pada isi buku menggunakan *art paper* 150 gsm. Untuk karakter dalam buku ini menggunakan jenis realis karena menampilkan porsi anatomi yang lengkap dan jelas seperti manusia pada umumnya. Namun, untuk konten bahasanya buku ini terkesan sulit untuk dipahami anak-anak karena banyaknya teks serta kalimat kutipan dari Alkitab. Sehingga untuk memahami buku ini, anak perlu bimbingan orang tua untuk memahami maksud dari cerita tersebut.

### 3.2.2. Hari Yang Sedih & Hari Yang Gembira



Gambar 3.38 Hari yang Sedih & Hari yang Gembira

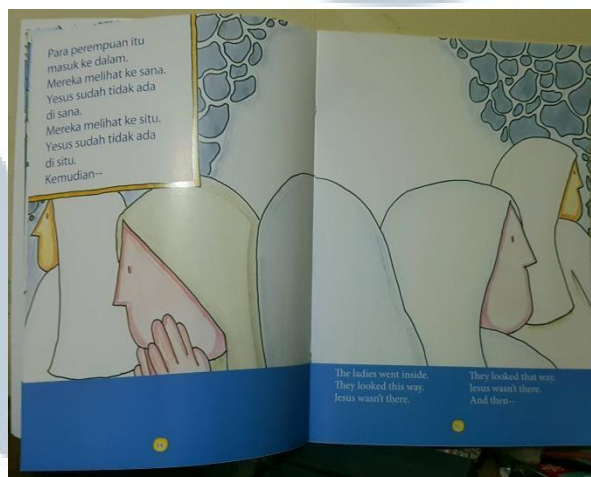
Buku kedua yang penulis amati adalah buku cerita bergambar berjudul Hari yang Sedih & Hari yang Gembira karya Ella K.Lindvall yang diterjemahkan oleh Christina Maya. Saya membeli buku ini di toko rohani Halleluya di Supermall Karawaci. Berikut penjabarannya:

1. Ukuran buku : 42x29 cm
2. Jumlah halaman : 32
3. Bahan kertas : *Art paper* (isi), *art carton* (sampul)

Untuk bagian sampul, jenis *font* yang digunakan untuk judul buku adalah jenis sans serif dengan dua warna yaitu hijau tua dan *outline* putih gradasi abu-abu. Sedangkan untuk tulisan lainnya menggunakan jenis font serif. Pemberian *outline* putih gradasi abu-abu untuk membuat judul buku

terkesan menonjol karena *background* pada buku *flat* berwarna hijau muda. *Finishing* pada sampul buku adalah *soft cover* dengan *laminating doff*. Teknik pembuatan ilustrasi yang digunakan pada *cover* adalah gabungan antara jenis *vector* dan gambar manual menggunakan spidol dan cat air. Penggabungan teknik tersebut membuat *cover* buku menjadi tidak menarik. Terdapat logo kecil bertuliskan *story telling* berarti buku ini dapat digunakan sebagai alat peraga dalam bercerita baik di sekolah, Sekolah Minggu atau di rumah.

Untuk bagian isi, teknik ilustrasi menggunakan cat air dengan *outline* spidol warna hitam. Pemakaian cat air juga menggunakan warna yang minim dan sangat *soft*. Jenis ilustrasi yang digunakan tidak realis.



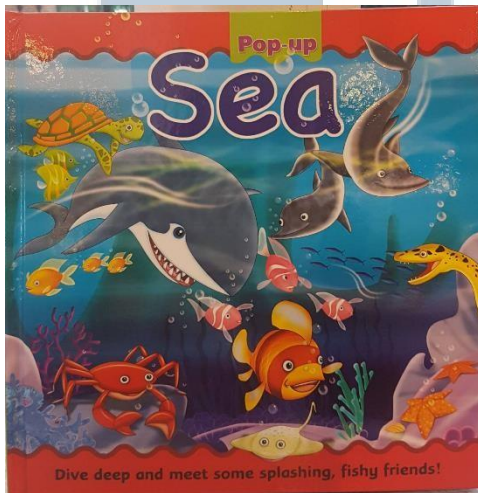
Gambar 3.39 Isi Buku Hari yang Sedih & Hari yang Gembira

Kelebihan dari buku ini adalah bilingual dan terletak pada ukurannya yang besar sehingga anak-anak dapat membaca dengan jelas.

Namun, kekurangannya terletak pada *layout* karena banyaknya tulisan yang diletakkan pada *cover* sehingga terkesan membingungkan. Selain itu,

kekurangan dari buku ini adalah terdapat banyak bagian yang sengaja dibiarkan putih membuat buku ini menjadi terkesan belum selesai dan kurang menarik untuk anak-anak.

### 3.2.3. *Pop-Up Sea*



Gambar 3.40 *Pop-Up Sea*

Buku ketiga yang penulis amati adalah buku *pop-up* berjudul *Sea* yang diterbitkan oleh North Parade Publishing Ltd.UK. Saya membeli buku ini di toko buku Books & Beyond di daerah Karawaci. Berikut penjabarannya:

1. Ukuran buku : 27.5x27.5 cm
2. Jumlah halaman : 16
3. Bahan kertas : *Art carton* (sampul)

Untuk bagian sampul, jenis *font* yang digunakan untuk judul buku adalah jenis serif dengan dua warna yaitu merah muda untuk tulisan *pop-up* dan ungu tua untuk tulisan *sea* yang masing-masing tulisannya menggunakan *outline* putih. Untuk warna yang disajikan buku ini menggunakan warna yang beragam. *Finishing* pada sampul buku adalah *hard cover* dengan *laminating glossy*. Pemakaian *finishing hard cover* digunakan untuk membuat buku tidak mudah rusak. Untuk bahan kertas,



buku ini menggunakan *art carton* 250 gsm. Buku ini menggunakan bahasa inggris semua karena buku ini merupakan buku impor dari luar negeri.

Buku *pop-up* ini menyajikan lebih banyak gambar daripada tulisan, selain itu yang membuat buku ini lebih menarik adalah isi buku tersebut yang jika dibuka menampilkan efek 3 dimensi. Buku ini menggunakan teknik ilustrasi *vector* dengan menampilkan banyak warna-warna dan gambar yang tidak menyeramkan, sehingga sesuai untuk anak-anak yang menyukai hal yang lucu. Konten buku ini menyajikan hewan-hewan yang ada di laut seperti *shark*, *sea anemone*, *sea turtle*, *dolphin*, *crab*, *moray eel*, dan *octopus*.



Gambar 3.41 Isi Buku *Pop-Up Sea*

Teknik *pop-up* yang digunakan dalam buku ini sangat beragam, tetapi teknik yang paling dominan yang digunakan adalah Horizontal 'V' 2 dan *Scenery Flats* atau *Layer* sehingga menampilkan kesan 3 dimensi atau gerakan yang lebih menarik saat dibuka mulai dari unsur lebar, tinggi dan kedalamannya. Mekanisme pada buku *pop-up* ini juga sangat baik karena tidak ada halaman yang menonjol keluar saat halamannya ditutup.

### 3.3. Metodologi Perancangan

Menurut Rob Ives dalam bukunya yang berjudul *Paper Engineering and Pop-Up for Dummies* (2009), dalam merancang sebuah buku *pop-up* dibutuhkan suatu metode perancangan agar hasil penelitian tersebut dapat berjalan sesuai dengan strukturnya (hlm. 203-208). Berikut tahap-tahap perancangan buku *pop-up*:

1. Mencatat Ide dan Rencana Pembuatan

Menuangkan ide atau konsep dalam pembuatan buku *pop-up* dapat dilakukan dengan cara mencatat di sebuah *note book* kecil dengan membuat beberapa sketsa.

2. Riset Data

Dalam pembuatan buku *pop-up*, diperlukan riset seperti datang ke toko buku langsung melihat beberapa referensi buku *pop-up* yang beredar di luaran dan melakukan beberapa studi tentang teknik-teknik yang ada pada *pop-up*.

3. *Brainstorming*

Mengembangkan ide yang ada secara detail dan lebih terstruktur sehingga perancangan dapat lebih efektif dan maksimal.

4. Memilih Warna yang Tepat

Pemilihan warna sangat penting untuk perancangan buku *pop-up*. Warna yang digunakan harus dapat meningkatkan ketertarikan seseorang untuk membeli.

5. Membuat Model *Pop-Up* Dari Hasil *Brainstorming*



Kenali *Software* dengan baik untuk menciptakan hasil yang baik pula. Membuat desain dari hasil sketsa ke proses *digital* atau di komputer dengan bantuan *software* desain yang ada seperti *Photoshop*, *Adobe Illustrator* dll.

#### 6. Merangkai *Pop-Up*

Hasil desain yang telah dibuat dari komputer di *print*, kemudian dirangkai menjadi buku *pop-up* yang menarik sesuai kerangkanya dan konsep yang telah ditentukan.

