

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG
CERITA RAKYAT ALUE NAGA
UNTUK SISWA SD**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Felicia Gavrilă Darwin
00000070044**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG
CERITA RAKYAT ALUE NAGA
UNTUK SISWA SD**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Felicia Gavrilă Darwin

00000070044

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gavrila Darwin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG CERITA RAKYAT
ALUE NAGA UNTUK SISWA SD**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2025



Felicia Gavrila Darwin

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gavrila Darwin
NIM : 00000070044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG
CERITA RAKYAT ALUE NAGA UNTUK ANAK SD

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Felicia Gavrila Darwin

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG CERITA RAKYAT
ALUE NAGA UNTUK SISWA SD**

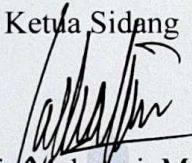
Oleh

Nama Lengkap : Felicia Gavrila Darwin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

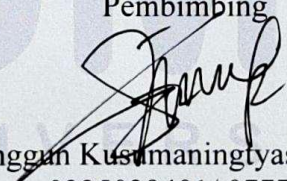
Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

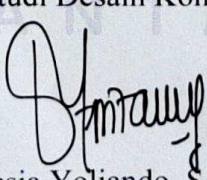
Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gavrila Darwin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU *POP-UP*
TENTANG CERITA RAKYAT
ALUE NAGA UNTUK SISWA SD.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2025



Felicia Gavrila Darwin

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang berjudul Perancangan Buku *Pop-up* tentang Cerita Rakyat Alue Naga untuk Siswa SD sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Sulaiman Bakri, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh yang sudah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber wawancara penelitian.
6. Nurlisma, S.Pd. I., selaku kepala SD Negeri 58 Banda Aceh yang sudah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber wawancara penelitian.
7. Sriwinarti, S.Pd., M.Si, selaku kepala SD Negeri 72 Banda Aceh yang sudah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber wawancara penelitian.
8. Taufik Mustafa, selaku ilustrator buku anak Banda Aceh yang sudah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber wawancara penelitian.
9. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dukungan material, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Semua kerabat dan teman sekelas yang telah mendukung tugas akhir dengan memberikan segala bantuan mental dan semangat kepada penulis.

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini diharapkan saran serta kritik untuk menunjang kelengkapan dan mengoreksi setiap keterbatasan yang ada. Demikian harapan penulis, semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat.

Tangerang, 15 Desember 2025



Felicia Gavrila Darwin



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG CERITA RAKYAT ALUE NAGA BAGI SISWA SD

(Felicia Gavrilu Darwin)

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya sastra tradisional, salah satunya adalah cerita rakyat Alue Naga dari Aceh. Kisah yang diwariskan secara lisan ini mengandung pesan moral tentang kejujuran dan berbelas kasih, nilai-nilai yang penting dikenalkan sejak dini kepada anak-anak. Namun, seiring perkembangan zaman, minat anak terhadap tradisi lisan kian menurun sehingga banyak dari mereka tidak lagi mengenal cerita rakyat daerahnya. Kondisi ini diperburuk dengan kurangnya dokumentasi dan terbatasnya media bacaan yang mengangkat kisah lokal, padahal media tulis berperan besar dalam meningkatkan minat serta literasi membaca. Tugas akhir ini bertujuan merancang buku *pop-up* interaktif sebagai upaya memperkenalkan kembali cerita rakyat Alue Naga agar lebih mudah dipahami sekaligus menarik bagi siswa sekolah dasar. Perancangan dilakukan dengan metode model tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Teknik yang digunakan secara kualitatif melalui wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, serta studi eksisting dan studi referensi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kehadiran buku bacaan menjadi lebih efektif ketika diperkaya dengan unsur interaktif, terutama kepada anak. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran literasi yang menyenangkan, buku ini juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui penyampaian nilai moral. Dengan demikian, buku *pop-up* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat baca anak sekaligus menjaga keberlanjutan cerita rakyat Alue Naga agar tetap relevan bagi anak-anak.

Kata kunci: Buku *Pop-up*, Cerita rakyat, Anak-anak

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* TENTANG
CERITA RAKYAT ALUE NAGA
UNTUK SISWA SD**

(Felicia Gavrila Darwin)

ABSTRACT (English)

Indonesia is a country that possesses a rich heritage of traditional literatures, one of which is the folklore of Alue Naga from Aceh. This orally transmitted story conveys moral values of honesty and compassion, which are essential to be introduced to children from an early age. However, along with the progression of time, children's interest in oral traditions has significantly declined, resulting in many of them no longer being familiar with their local folklore. This condition is further exacerbated by the lack of documentation and limited availability of reading materials that present local stories, even though written media plays a vital role in fostering interest and literacy. This final project aims to design an interactive pop-up book as an effort to reintroduce the Alue Naga folklore in a way that is both engaging and easily understood by elementary school students. The design process was carried out using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data were collected qualitatively through interviews, focus group discussions, questionnaires, as well as existing studies and references. The results show that reading materials become more effective when enriched with interactive elements, especially for children. In addition to serving as an enjoyable literacy medium, this book also acts as a means of preserving local culture by delivering moral values. Thus, the pop-up book can be considered an innovative solution to enhance children's reading interest while ensuring the continuity of the Alue Naga folklore so it remains relevant for younger generations.

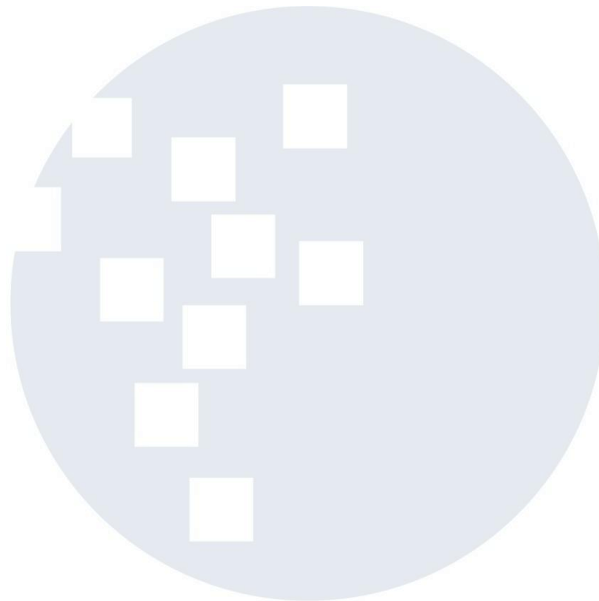
Keywords: *Pop-up Book, Folklore, Children*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku <i>Pop-up</i>	5
2.1.1 Elemen Buku <i>Pop-up</i>	5
2.1.2 Teknik <i>Pop-up</i>	17
2.1.3 Format Buku	19
2.1.4 Penjilidan Buku.....	20
2.2 Ilustrasi	23
2.2.1 Ilustrasi Anak	26
2.2.2 Bentuk Dasar Ilustrasi.....	27
2.2.3 Desain Karakter	29
2.3 Cerita Rakyat	31
2.3.1 Jenis Cerita Rakyat.....	31

2.3.2 Cerita Alue Naga	31
2.4 Pendidikan Karakter	33
2.5 Penelitian yang Relevan.....	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	36
3.1 Subjek Perancangan	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	39
3.3.1 Wawancara	39
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	42
3.3.3 Kuesioner	43
3.3.4 Studi Eksisting.....	44
3.3.5 Studi Referensi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan	45
4.1.1 <i>Analyze</i>	45
4.1.2 <i>Design</i>	64
4.1.3 <i>Develop</i>	78
4.1.4 <i>Implement</i>	91
4.1.5 <i>Evaluate</i>	96
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	97
4.2 Pembahasan Perancangan	98
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	98
4.2.2 Analisa <i>Layout</i>	101
4.2.3 Analisa Warna.....	103
4.2.4 Analisa Karakter.....	103
4.2.5 Analisa Pendidikan Karakter.....	104
4.2.6 Analisa Poster	105
4.2.7 Analisa Sticker Sheet	105
4.2.8 Analisa Bookmark.....	106
4.2.9 Anggaran.....	107
BAB V PENUTUP	109
5.1 Simpulan	109

5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	xiv



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 4.1 Hasil Pengetahuan Anak terhadap Cerita Rakyat	54
Tabel 4.2 Hasil Sumber Pengetahuan Cerita Rakyat	55
Tabel 4.3 Hasil Sumber Media Pengenalan Cerita Rakyat	55
Tabel 4.4 Hasil Nilai Moral Cerita Rakyat	56
Tabel 4.5 Narasi Alue Naga	71
Tabel 4.6 Pertanyaan Skala Kuesioner <i>Alpha Test</i>	92
Tabel 4.7 Kritik dan Saran <i>Alpha Test</i>	95
Tabel 4.8 Pertanyaan Skala Kuesioner <i>Beta Test</i>	99
Tabel 4.9 Kritik dan Saran <i>Beta Test</i>	100
Tabel 4.10 Anggaran Produksi Buku	107
Tabel 4.11 Anggaran Produksi Media Sekunder	108

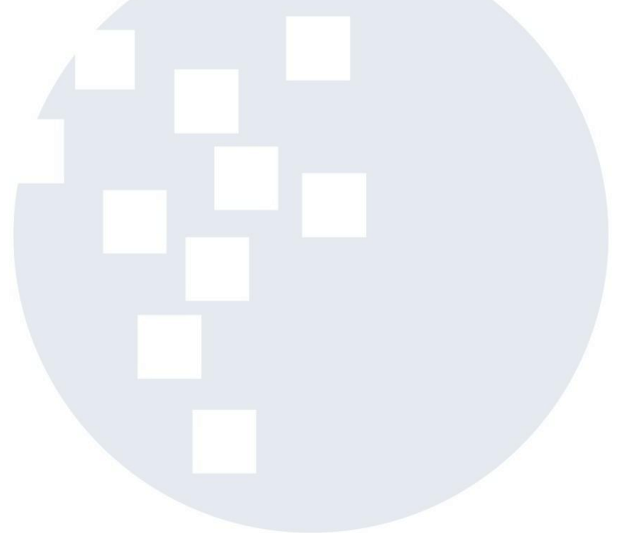


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Monokrom	6
Gambar 2.2 Warna Analogus	6
Gambar 2.3 Warna Komplementer	7
Gambar 2.4 Warna Split Komplementer.....	7
Gambar 2.5 Warna Triadik	8
Gambar 2.6 Warna Tetradik.....	8
Gambar 2.7 <i>Single-column Grid</i>	13
Gambar 2.8 <i>Two-column Grid</i>	14
Gambar 2.9 <i>Multicolumn Grid</i>	14
Gambar 2.10 <i>Modular Grid</i>	14
Gambar 2.11 <i>Hierarchical Grid</i>	15
Gambar 2.12 Contoh Teknik <i>Box and Cylinder</i>	17
Gambar 2.13 Contoh Teknik <i>Carausel</i>	17
Gambar 2.14 Contoh Teknik <i>Peepshow</i>	18
Gambar 2.15 Contoh Teknik <i>Pull-tabs</i>	18
Gambar 2.16 Contoh Teknik <i>Transformation</i>	19
Gambar 2.17 Contoh Teknik <i>Volvelles</i>	19
Gambar 2.18 Contoh Perfect Binding.....	21
Gambar 2.19 Contoh <i>Saddle Stitch Binding</i>	21
Gambar 2.20 Contoh <i>Case Binding</i>	22
Gambar 2.21 Contoh <i>Side Stitch Binding</i>	22
Gambar 2.22 Contoh <i>Screw and Post Binding</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Editorial Illustration</i>	24
Gambar 2.24 Contoh <i>Book Publishing Illustration</i>	24
Gambar 2.25 Contoh <i>Fashion Illustration</i>	25
Gambar 2.26 Contoh <i>Advertising Illustration</i>	25
Gambar 2.27 Contoh <i>Music Industry Illustration</i>	26
Gambar 2.28 Contoh <i>Spread</i>	27
Gambar 2.29 Contoh <i>Single Page</i>	28
Gambar 2.30 Contoh <i>Spot</i>	28
Gambar 4.1 Wawancara dengan Narasumber Pertama.....	46
Gambar 4.2 Wawancara dengan Narasumber Kedua	48
Gambar 4.3 Wawancara dengan Narasumber Ketiga	49
Gambar 4.4 Wawancara dengan Narasumber Keempat	50
Gambar 4.5 FGD guru-guru SDN 58 Banda Aceh	52
Gambar 4.6 FGD guru-guru SDN 72 Banda Aceh	53
Gambar 4.7 Penyebaran kuesioner di SDN 58 dan SDN 72 Banda Aceh	54
Gambar 4.8 <i>Thumbnail</i> Video Asal Usul Gampong Alue Naga.....	57
Gambar 4.9 Game Alue Naga: Sebuah Legenda dari Tanah Rencong.....	59
Gambar 4.10 <i>Pop-up Book</i> Timun Mas dan Buto Ijo	61

Gambar 4.11 Tampilan <i>Pop-up</i> Timun Mas dan Buto Ijo	61
Gambar 4.12 Buku Cerita Legenda Keong Mas Nenek.....	62
Gambar 4.13 Halaman 10 dan 11 Buku Keong Mas Nenek	63
Gambar 4.14 Halaman 6 dan 7 Buku Keong Mas Nenek	63
Gambar 4.15 <i>User Persona</i>	64
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	65
Gambar 4.17 Alternatif <i>Big Idea</i>	66
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i>	67
Gambar 4.19 Referensi Visual	68
Gambar 4.20 <i>Color Palette</i>	69
Gambar 4.21 Referensi <i>Typography</i>	69
Gambar 4.22 Perancangan Judul.....	70
Gambar 4.23 <i>Headline</i> Sampul Buku	70
Gambar 4.24 Sketsa <i>Katern</i>	74
Gambar 4.25 Referensi Visual Sultan di Aceh	75
Gambar 4.26 Referensi Visual Naga Hijau.....	75
Gambar 4.27 Sketsa dan Desain Akhir Karakter Utama.....	76
Gambar 4.28 Desain Alternatif Alue	77
Gambar 4.29 Desain Akhir Karakter Alue.....	78
Gambar 4.30 Sketsa Awal Sampul Buku.....	79
Gambar 4.31 Desain Akhir Sampul Buku.....	79
Gambar 4.32 Implementasi <i>Modular Grid</i>	80
Gambar 4.33 Finalisasi <i>Storyboard</i> Buku.....	81
Gambar 4.34 Aset <i>Pop-up V-fold</i>	82
Gambar 4.35 Implementasi <i>V-Fold</i>	82
Gambar 4.36 Aset <i>Pop-up Flap Page 1</i>	83
Gambar 4.37 Implementasi <i>Flap Page 1</i>	83
Gambar 4.38 Aset <i>Pop-up Flap Page 2</i>	84
Gambar 4.39 Implementasi <i>Flap Page 2</i>	84
Gambar 4.40 Aset <i>Pop-up Flap Page 3</i>	84
Gambar 4.41 Implementasi <i>Flap Page 3</i>	85
Gambar 4.42 Aset <i>Pop-up Pull-tabs</i>	85
Gambar 4.43 Implementasi <i>Pull-tabs</i>	86
Gambar 4.44 Aset <i>Pop-up Volvelles</i>	86
Gambar 4.45 Implementasi <i>Volvelles</i>	87
Gambar 4.46 Aset <i>Pop-up Sliders</i>	87
Gambar 4.47 Implementasi <i>Sliders</i>	88
Gambar 4.48 Desain <i>Standing Banner</i>	89
Gambar 4.49 Desain <i>Sticker Sheet</i>	90
Gambar 4.50 Desain <i>Bookmark</i>	91
Gambar 4.51 Tampilan akhir <i>Prototype</i>	92
Gambar 4.52 Revisi ukuran aset <i>flap</i>	96
Gambar 4.53 Revisi <i>Pull-tabs</i>	97

Gambar 4.54 Analisa <i>Modular Grid</i>	101
Gambar 4.55 Analisa <i>Single-page</i>	102
Gambar 4.56 Analisa <i>Spread</i>	102
Gambar 4.57 Analisa <i>Spot</i>	103
Gambar 4.58 Analisa Warna Split Komplementer	103
Gambar 4.59 Analisa Karakter.....	104
Gambar 4.60 Analisa Desain Poster.....	105
Gambar 4.61 Analisa Desain <i>Sticker Sheet</i>	106
Gambar 4.62 Analisa Desain <i>Bookmark</i>	107



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxvii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	xxxvii
Lampiran Kuesioner.....	xliv
Lampiran Dokumentasi.....	liii

