

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku *Pop-up*

Sari & Suryana (2019) menjelaskan bahwa buku *pop-up* adalah buku bergambar yang menawarkan tampilan tiga dimensi unik dan penih kejutan pada bagian tertentu. Buku *pop-up* menampilkan visual tiga dimensi yang cocok bagi segala jenjang pendidikan karena pengalaman yang diberikan bersifat langsung tertuju pada siswanya sesuai dengan konsep rancangan yang diinginkan (Anggraini & Febrianto, 2022). Intinya, buku *pop-up* adalah buku gambar yang memiliki lembaran lipat tiga dimensi yang dapat diinteraksi sekaligus memberi kesan penasaran dan kejutan pada setiap halamannya.

2.1.1 Elemen Buku *Pop-up*

Buku *pop-up* dianggap lebih menarik dibandingkan buku cerita biasa karena adanya elemen visual interaktif yang timbul pada halamannya. Dalam desain, elemen visual menjadi aspek dasar dan penopang penting yang utama (Putra, 2020, hlm. 9). Berikut beberapa elemen desain antara lain:

2.1.1.1 Warna

Landa (2014) mengemukakan bahwa warna terbagi atas dua jenis, yaitu *subtractive color* (warna yang tampak di permukaan benda) dan *additive color* (warna digital yang tampak di layar). Setiap media memiliki warna primer yang masing-masing berbeda, seperti warna RGB (*Red, Green, Blue*) yang biasanya digunakan untuk media digital, sedangkan warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) digunakan untuk media cetak. Landa juga menjelaskan beberapa skema warna pada desain (2019, hlm. 127), sebagai berikut:

1. Monokrom

Monokrom merupakan satu corak warna dominan yang divariasikan dari tingkat kecerahan atau kejemuhan. Skema

warna ini biasanya menimbulkan kesan gradasi yang serasi dan seimbang.



Gambar 2.1 Warna Monokrom

Sumber: <https://www.pototschnik.com/wp-content/uploads/2020...>

2. Analogus

Analogus merupakan tiga warna yang saling berdekatan pada roda warna, contohnya oranye, kuning, dan hijau. Skema warna ini menjadikan satu warna dominan dan dua warna lainnya menjadi pendukung. Kombinasi warna analogus menciptakan kedalaman warna yang kontras namun tidak berlebihan.



Gambar 2.2 Warna Analogus

Sumber: <https://bizweb.dktcdn.net/thumb/1024x1024/100/...>

3. Komplementer

Komplementer merupakan dua warna yang terletak berseberangan pada roda warna. Warna yang saling bertolak belakang ini menciptakan kesan warna yang sangat kontras, contohnya warna kuning dan ungu atau biru dan oranye.



Gambar 2.3 Warna Komplementer

Sumber: <https://sheridanillustration.com/wp-content/uploads/2025...>

4. Split Komplementer

Split Komplementer merupakan campuran tiga warna yang terdiri atas dua warna bersebelahan yang saling berseberangan dengan satu warna pada roda warna. Skema warna ini menimbulkan kontras yang lembut dan tidak terlalu mencolok, contohnya warna biru, hijau, dan oranye.



Gambar 2.4 Warna Split Komplementer

5. Triadik

Triadik merupakan campuran tiga warna dengan jarak sebrang yang sama-sama membentuk segitiga seimbang pada roda warna. Skema ini menghasilkan komposisi warna yang harmonis sekaligus dinamis.



Gambar 2.5 Warna Triadik

Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/1400...

6. Tetradik

Tetradik merupakan campuran empat warna yang terbentuk dari dua pasang warna komplementer yang berseberangan pada roda warna. Kombinasi ini menghasilkan kontras warna yang kaya dan bervariatif.



Gambar 2.6 Warna Tetradik

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/63e77...>

Intinya, Landa menjelaskan bahwa ada beberapa jenis harmoni warna di dalam desain seperti monokrom, analogus, komplementer, split komplementer, triadik dan tetradik. Warna yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* yaitu warna split komplementer dimana warna biru dan hijau lebih dominan daripada kuning dan oranye sebagai pelengkap warna. Pemilihan warna tersebut menampilkan kesan yang tenang, dinamis, dan cerah untuk menggambarkan warna buku yang diperuntukkan bagi anak-anak.

2.1.1.2 Tipografi

Tipografi adalah ilmu tentang huruf dalam disiplin bidang seni. Menurut Patria dan Kristiana (2022), istilah *typograph* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *typos* berarti bentuk dan *graphe* berarti tulisan. Secara harfiah, tipografi dapat diartikan sebagai pembentukan atau kreasi huruf. Tipografi tersedia dalam berbagai macam jenis dan sebagian besar dapat diklasifikasikan berdasarkan gaya dan latar belakangnya (Landa, 2019) sebagai berikut:

1. *Old Style*

Jenis tipografi yang muncul pada akhir abad ke-15. Tipografi ini ditandai dengan bentuk serif melengkung dan sudut yang miring, contohnya seperti huruf *Goudy Old Style*.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

Gambar 2.7 Contoh Tipografi Old Style Serif
Sumber: Frederic William Goudy (1915)

2. Transitional

Jenis tipografi yang berkembang pada abad ke-18 sebagai peralihan old style menjadi modern. Tipografi ini menggabungkan elemen serif tradisional dan modern, contohnya seperti huruf *Baskerville Old Face*.



ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 2.8 Contoh Tipografi Transitional Serif
Sumber: Isaac Moore (1766)

3. Modern

Jenis tipografi yang berkembang pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Tipografi ini memiliki bentukan yang bersifat lebih geometris, vertikal, dan kontras pada garisnya dari tebal ke tipis, contohnya seperti huruf *Didot*.

Didot

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅÉabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéî&
1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.9 Contoh Tipografi Modern Serif
Sumber: Firmin Didot (1811)

4. Slab Serif

Jenis tipografi yang popular pada awal abad ke-19. Tipografi ini memiliki karakteristik serif atau ekor yang tebal, contohnya seperti huruf *Bookman*.

Bookman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 . , ! ? - _ : ;

Gambar 2.10 Contoh Tipografi Slab Serif
Sumber: Alexander Phemister (Miller & Richard, 1858)

5. Sans Serif

Jenis tipografi yang popular pada awal abad ke-19. Tipografi ini sudah tidak memiliki kait kecil serif di ujung goresan huruf. Sans serif umumnya digunakan untuk menampilkan kesan yang tegas dan modern, contohnya seperti *Helvetica*.



Gambar 2.11 Contoh Tipografi Sans Serif
Sumber: Max Miedinger (1957)

6. Blackletter

Jenis tipografi ini muncul dari manuskrip di abad pertengahan ke-12 dan dikembangkan pada abad ke-19. Blackletter disebut juga dengan gothic. Tipografi ini memiliki bentuk yang padat, goresan yang tebal dan sedikit melengkung, contohnya seperti huruf *Old English*.



Gambar 2.12 Contoh Tipografi Blackletter
Sumber: Morris Fuller Benton (1901)

7. Script

Jenis tipografi ini muncul pada abad ke-17. Tipografi ini memiliki ciri huruf miring dengan karakter yang saling terhubung untuk memberikan kesan yang elegan. Script juga memiliki bentuk yang menyerupai tulisan tangan asli, contohnya seperti huruf *Hamilton*.



Gambar 2.13 Contoh Tipografi Script
Sumber: Tom Chalky (2024)

8. Display

Jenis tipografi ini digunakan dalam ukuran yang jauh lebih besar dari biasanya, sehingga tampak jelas seperti penerapannya pada judul. Tipografi ini memiliki bentuk yang rumit, dekoratif, dan unik, contohnya seperti huruf *Bungee*.



Gambar 2.14 Contoh Tipografi Display
Sumber: David Jonathan Ross (2016)

Intinya, tipografi merupakan tulisan yang berbentuk dan jenisnya bervariasi sesuai karakteristiknya. Jenis tipografi yang

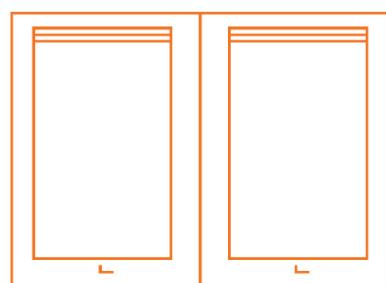
dirancang dalam buku *pop-up* seperti *script* atau sejenis dengan *hand-written*, karena akan terkesan autentik dan klasik untuk keseluruhan karya yang merupakan buku cerita rakyat.

2.1.1.3 *Grid*

Menurut Samara (2017), grid merupakan sistematis tata letak yang beraturan. Grid memiliki fungsi seperti membedakan berbagai jenis informasi, memudahkan navigasi, serta menciptakan perpaduan yang harmonis antar elemen visual melalui proporsi spasial dan logis yang terstruktur (hlm. 11). Menurut Tondreau (2019) dalam buku berjudul “*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*”, grid terbagi menjadi 5 jenis yaitu:

1. *Single-column Grid*

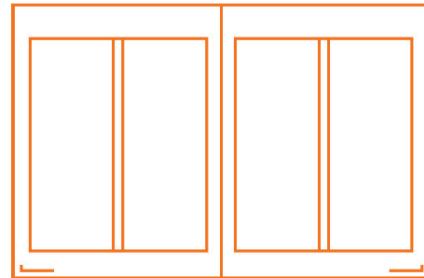
Grid satu kolom yang membagi halaman menjadi satu kolom vertikal. Biasanya, grid ini dipakai untuk menata letak konten yang sederhana pada satu aliran.



Gambar 2.15 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-column Grid*

Grid dua kolom yang sering digunakan untuk teks yang lebih panjang. Kolom dalam grid ini bisa dibuat sama lebarnya atau berbeda dengan tujuan untuk memisahkan informasi.

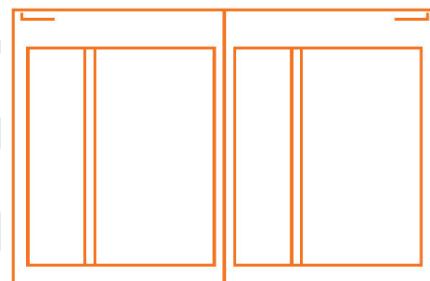


Gambar 2.16 *Two-column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grid*

Grid yang memiliki lebih dari dua kolom vertikal. Halaman dibagi menjadi beberapa kolom, sehingga elemen desain dapat ditata lebih fleksibel.

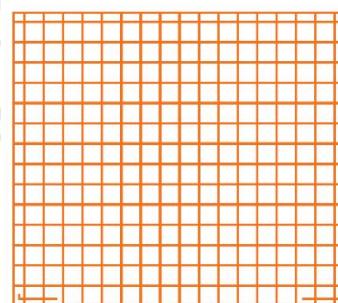


Gambar 2.17 *Multicolumn Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

Grid yang menggunakan beberapa modul kecil sebagai dasar penempatan elemen. Modul yang ditaruh secara berulang dan konsisten pada grid dapat membuat struktur elemen yang rapi, proporsional dan mudah diatur.

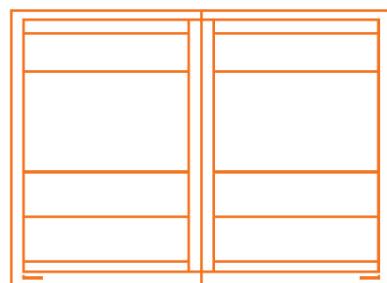


Gambar 2.18 *Modular Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grid*

Grid yang menyesuaikan penjajaran sesuai kebutuhan untuk membentuk hierarki informasi. Tata letaknya lebih organik dibanding modular grid, cocok digunakan untuk desain seperti poster, kemasan, atau website (hlm. 40).



Gambar 2.19 *Hierarchical Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

Intinya, grid berfungsi dalam menata elemen visual menjadi lebih sistematis dan terstruktur. Dalam perancangan buku *pop-up*, grid yang digunakan seperti *modular grid* untuk menjamin kerapian tata letak visual dan juga untuk menjaga alur pembaca dari halaman ke halaman selanjutnya.

2.1.1.4 *Layout*

Poulin (2018) mengungkapkan bahwa layout digunakan untuk mengatur penempatan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, warna, dan komponen visual lainnya ke dalam suatu komposisi. Layout menjadi salah satu bentuk terkuat dalam komunikasi visual. Poulin menjelaskan 6 karakteristik utama layout, sebagai berikut:

1. Kecepatan

Pacing memengaruhi kenyamanan pembaca dalam menyerap informasi. Layout yang baik memberi jeda visual dan variasi, sehingga menjaga minat pembaca dan mendorong mereka melanjutkan membaca (hlm. 152).

2. Pola dan Bentuk

Hal ini menentukan kualitas visual dalam layout. Pola yang berulang membantu pembaca membedakan setiap elemen secara jelas (hlm. 154).

3. Irama dan Aliran

Irama tercipta melalui bentuk dan ruang, yang membuat elemen visual seakan bergerak. Hal ini memberi dinamika serta membentuk pola dan tekstur dalam layout (hlm. 160).

4. Ruang

Ruang adalah area di sekitar atau di dalam elemen visual. Bisa dua atau tiga dimensi, ruang berfungsi menyatukan elemen-elemen agar desain lebih komunikatif. Tanpa ruang, layout akan kehilangan efektivitas (hlm. 161-162).

5. Penjajaran

Penjajaran berarti mengorganisasi elemen sehingga informasi tersusun rapi dan mudah dipahami. Tanpa struktur ini, pembacaan teks atau narasi akan terasa kacau (hlm. 167).

6. *Emphasis*

Emphasis menyoroti elemen penting, sedangkan hierarki dan skala membandingkan ukuran antar elemen untuk menunjukkan tingkat kepentingan dalam komposisi (hlm. 169-170).

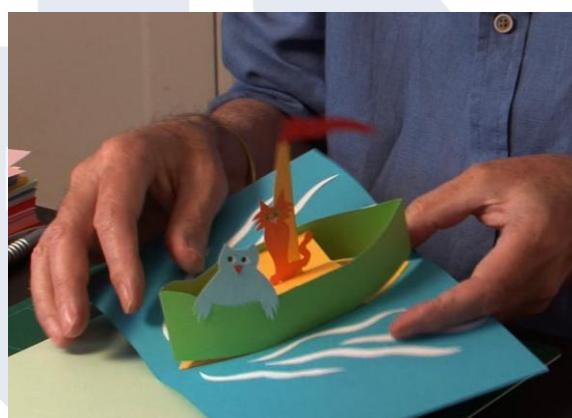
Intinya, *layout* adalah cara penempatan elemen visual seperti teks, gambar dan hierarki menjadi suatu komponen untuk memperkuat komunikasi visual. Dalam perancangan buku *pop-up*, kecepatan pengalaman membaca dirancang untuk tetap stabil, pola dan bentuk visual dari karakter punya karakteristiknya masing-masing dan irama yang dapat membantu pengalaman pembaca memahami alur cerita.

2.1.2 Teknik *Pop-up*

Mekanisme utama dalam buku *pop-up* yang melibatkan interaksi elemen tiga dimensi yang tersembunyi di setiap halamannya. Menurut Dzuanda (Zahrah, 2021), terdapat 6 jenis teknik buku *pop-up* sebagai berikut:

1. *Box and Cylinder*

Teknik ini membuat objek yang naik ketika halaman baru dibuka akan terbentuk seperti kubus atau tabung.



Gambar 2.20 Contoh Teknik *Box and Cylinder*

Sumber: <https://youtu.be/9AWoJnKaOvQ?si=89sJfFDVu140KM8c>

2. *Carousel*

Teknik menggunakan tali, pita, atau kancing untuk membuka dan menutup kembali objek yang timbul.



Gambar 2.21 Contoh Teknik *Carousel*

Sumber: <https://www.workshopplus.com/cdn/shop/products/91K...>

3. *Peepshow*

Teknik menumpukkan beberapa layer kertas sehingga tercipta sebuah ilusi perspektif.



Gambar 2.22 Contoh Teknik *Peepshow*

Sumber: https://cdn.freewebstore.com/origin/931914/img_242...

4. *Pull-tabs*

Teknik ini menggunakan tab kertas yang dapat ditarik maupun digeser untuk memunculkan halaman tersembunyi di buku.



Gambar 2.23 Contoh Teknik *Pull-tabs*

Sumber: <https://youtu.be/InCniggtFqg?si=kI7xZYbmpC3Ct3...>

5. *Transformation*

Teknik menumpukkan beberapa potongan gambar *pop-up* secara vertikal yang akan berubah bentuk setelah dibuka atau ditarik.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.24 Contoh Teknik *Transformation*
Sumber: <https://rachelai1122.wordpress.com/wp-content...>

6. *Vovelles*

Teknik ini menggunakan bentuk lingkaran sebagai objek yang bisa diputar menjadi gambar baru atau yang tersembunyi di dalamnya.



Gambar 2.25 Contoh Teknik *Vovelles*
Sumber: <https://www.domestika.org/en/blog/5236-a-brief...>

Intinya, teknik *pop-up* merupakan mekanisme utama yang membedakan buku *pop-up* dengan buku lain pada umumnya, karena dengan adanya fitur tiga dimensi yang membuat pengalaman membaca lebih interaktif. Dalam perancangan buku *pop-up*, terdapat beberapa mekanisme lainnya yang akan direalisasikan berupa *v-fold*, *vovelles*, *pull-tabs*, *flaps*, dan *sliders* yang nantinya juga disesuaikan dengan konten dan layout dalam buku.

2.1.3 Format Buku

Menurut Ghazalli (2020), ada tiga bentuk format buku dalam penerbitan konvensional, diantaranya:

1. Vertikal

Format yang paling umum digunakan karena praktis dalam penjilidan serta efisien dalam penggunaan kertas. Ukuran yang sering dipakai adalah A4. Format ini cocok untuk cerita dinamis dengan elemen vertikal seperti hutan dan bangunan perkotaan yang tinggi.

2. Horizontal

Format ini jarang digunakan dan dianggap kurang efisien, namun sangat sesuai untuk cerita dengan pemandangan luas yang ingin dinikmati perlahan atau untuk membangun suasana menegangkan. Biasanya juga menggunakan ukuran A4.

3. Kotak

Format yang popular selain vertikal. Bentuk ini memberikan kesan stabil serta memungkinkan pengarang mengatur dimensi waktu lebih panjang, sekaligus tetap mendukung cerita yang dinamis.

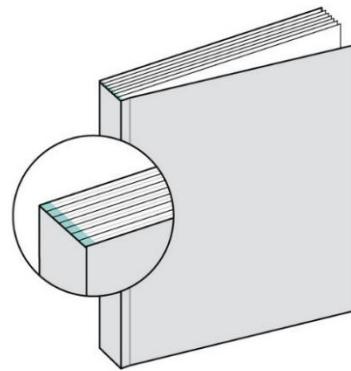
Intinya, pemilihan format sangat berpengaruh dalam merancang alur narasi dalam buku *pop-up*. Format yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* berbentuk kotak yang dapat membuat cerita jauh lebih stabil dan dinamis seperti buku cerita anak pada umumnya.

2.1.4 Penjilidan Buku

Penjilidan buku merupakan kegiatan menyatupadukan halaman yang sudah dicetak menjadi satu kesatuan kemudian disusun dengan sampul. Berikut jenis-jenis jilid buku menurut Evans & Sherin (2013):

1. Perfect Binding

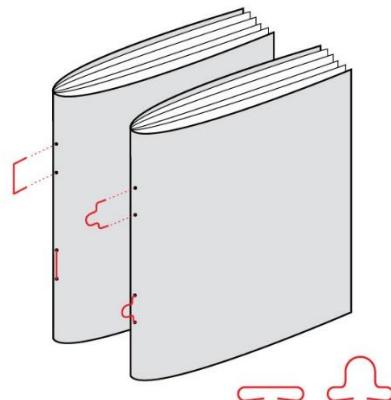
Metode jilid dengan menumpuk halaman, lalu direkatkan menggunakan lem pada punggung buku sehingga menyatu dengan sampul.



Gambar 2.26 Contoh *Perfect Binding*
Sumber: <https://bambra.com.au/wp-content/uploads/2022/02...>

2. *Saddle Stitch Binding*

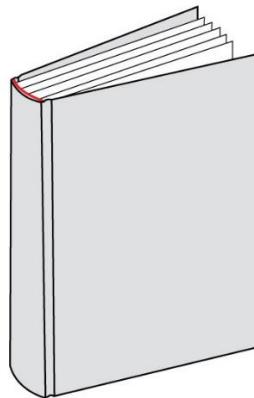
Metode jilid yang dilakukan dengan melipat halaman yang sudah disusun, lalu dijilid menggunakan kawat atau staples pada bagian tengah lipatan.



Gambar 2.27 Contoh *Saddle Stitch Binding*
Sumber: <https://bambra.com.au/wp-content/uploads/2022/02...>

3. *Case Binding*

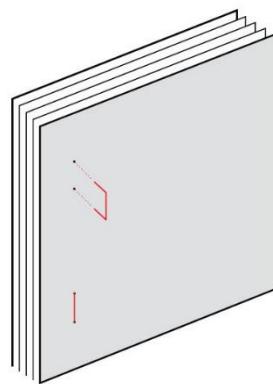
Metode jilid yang dilakukan dengan halaman disusun kemudian dijahit pada bagian punggung, setelah itu direkatkan ke tulang belakang buku.



Gambar 2.28 Contoh *Case Binding*
Sumber: <https://bambra.com.au/wp-content/uploads/2022/02...>

4. *Side Stitch Binding*

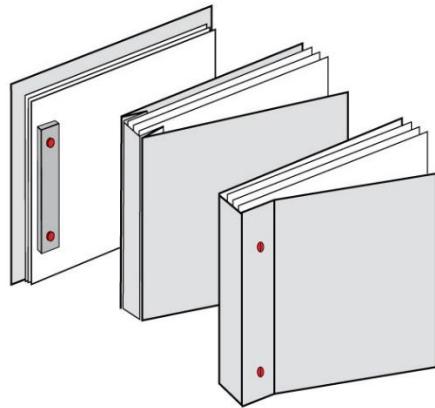
Metode jilid yang dilakukan dengan menyusun halaman dan sampul, lalu dijilid menggunakan staples atau kawat pada sisi tepian buku.



Gambar 2.29 Contoh *Side Stitch Binding*
Sumber: <https://bambra.com.au/wp-content/uploads/2022/02...>

5. *Screw and Post Binding*

Metode jilid yang dilakukan dengan melubangi sisi halaman dan sampul, kemudian disatukan dengan sekrup atau tiang pengikat.



Gambar 2.30 Contoh *Screw and Post Binding*
Sumber: <https://bambara.com.au/wp-content/uploads/2022/02...>

Intinya, kegiatan menjilid merupakan salah satu ketentuan lainnya yang diperlukan dalam menyusun buku *pop-up*. Dalam perancangan buku *pop-up*, penjilidan *perfect binding* digunakan untuk menyatukan lembaran-lembaran buku menjadi satu kesatuan.

2.2 Ilustrasi

Ghozalli (2020) mendefinisikan ilustrasi sebagai seluruh jenis dan bentuk ciptaan yang dihasilkan, dituangkan, serta dikreasikan oleh pencipta gambar dengan teknik, baik secara manual, digital, media kombinasi, maupun teknik-teknik kreatif yang nantinya dihasilkan di kemudian hari. Ilustrasi terdiri dari beberapa jenis yakni sebagai berikut (Zeegen & Crysg, 2020):

1. *Editorial Illustration*

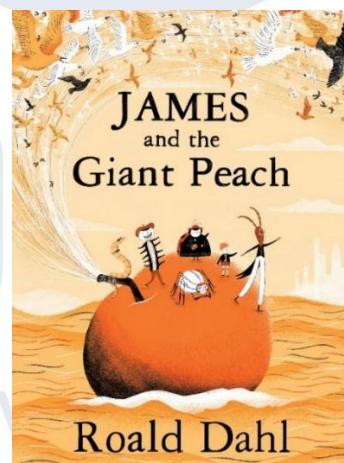
Ilustrasi yang biasanya melalui media koran atau majalah yang bisa memberi informasi dan pandangan kepada pembaca.



Gambar 2.31 Contoh *Editorial Illustration*
Sumber: <https://cdn.illozoo.com/wp-content/uploads/2019...>

2. *Book Publishing Illustration*

Ilustrasi pada buku yang perlu memperhatikan keseimbangan segi artistik visual dan penyesuaian teks yang baik untuk menopang keharmonisan desain buku secara menyeluruh.



Gambar 2.32 Contoh *Book Publishing Illustration*
Sumber: <https://www.theartworksinc.com/wp-content/uploads/2021...>

3. *Fashion Illustration*

Ilustrasi yang biasanya dicetak pada bahan tekstil seperti baju, sepatu, tas, dan lain-lain.



Gambar 2.33 Contoh *Fashion Illustration*
Sumber: <https://images.vexels.com/media/users/3/345459...>

4. *Advertising Illustration*

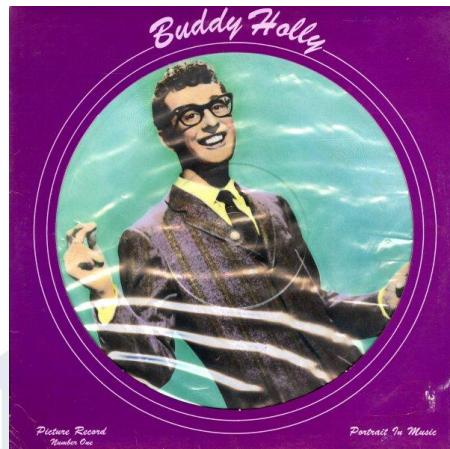
Ilustrasi yang digunakan untuk kebutuhan periklanan yang menitikberatkan pada identitas brand.



Gambar 2.34 Contoh *Advertising Illustration*
Sumber: <https://envisioningtheamericandream.com/wp-content...>

5. *Music Industry Illustration*

Ilustrasi dalam industri musik yaitu bagaimana gambaran sebuah lagu dapat menghubungkan musik dengan pendengarnya. Hal ini dapat menciptakan karakteristik dan identitas lagu tersendiri seperti melalui perilisan cover album.



Gambar 2.35 Contoh *Music Industry Illustration*
Sumber: <https://www.dustygroove.com/images/products/h...>

Intinya, ilustrasi adalah segala macam ide ataupun kreasi dari penciptanya dalam menvisualisasikan suatu gambar pada media manual, digital atau campuran. Pada perancangan buku *pop-up*, ilustrasinya menggunakan jenis *book publishing illustration* yang membuat konten buku seimbang dari visual dan penempatan teksnya akan tertata lebih harmonis.

2.2.1 Ilustrasi Anak

Umumnya, ilustrasi yang ditujukan pada anak-anak menggunakan gaya yang naif, tidak selalu proporsional, namun sangat ekspresif (Ghozalli, 2020 h. 30). Kehadiran gaya ilustrasi ini membuat penyampaian cerita kepada anak menggunakan visual yang dominan daripada teks untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan. Intinya, gaya ilustrasi yang sesuai pada pembaca seperti anak-anak adalah ilustrasi yang menekankan fungsi ekspresi visual dalam menerangkan cerita.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.36 Contoh Ilustrasi Anak
Sumber: Ali Rutstein (2023)

2.2.2 Bentuk Dasar Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020), ilustrasi memiliki bentuk-bentuk dasar yang dapat dikategorikan menjadi 3 sebagai berikut:

1. Spread (*Double Page*)

Ilustrasi yang membentang pada dua halaman buku (kiri dan kanan) dalam satu bukaan, berfungsi untuk menekankan adegan atau peristiwa tertentu agar lebih menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.37 Contoh Spread
Sumber: Keong Mas Nenek (2018)

2. Single Page

Ilustrasi yang memenuhi satu halaman penuh hingga tepi buku (*full bleed*). Bentuk ini biasanya digunakan untuk menggambarkan cerita yang berbeda atau terpisah pada tiap halaman dalam satu *spread*.



Gambar 2.38 Contoh *Single Page*
Sumber: Keong Mas Nenek (2018)

3. *Spot*

Ilustrasi berukuran kecil yang ditempatkan secara terpisah dalam satu halaman atau *spread*. Bentuk *spot* biasanya menampilkan banyak aktivitas dalam satu adegan sehingga memberikan kesan lebih dinamis.



Gambar 2.39 Contoh *Spot*
Sumber: Keong Mas Nenek (2018)

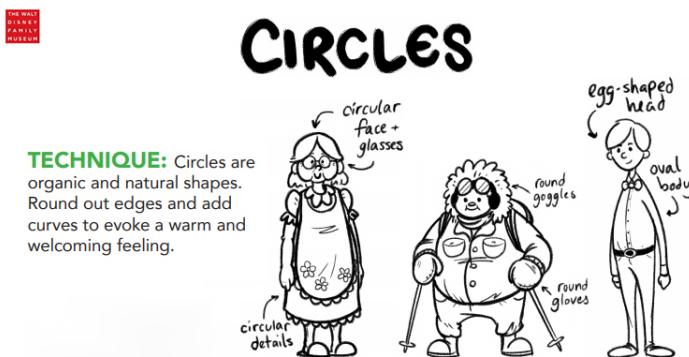
Intinya, pada setiap bentukan dasar ilustrasi memiliki fungsinya masing-masing dalam menerangkan konten cerita. Dalam perancangan buku *pop-up*, jenis *spread* digunakan untuk menonjolkan konten halaman secara keseluruhan untuk menarik perhatian pembaca, jenis *single page* digunakan untuk menekankan sebuah adegan cerita secara utuh pada satu halaman saja, dan jenis *spot* digunakan untuk menampilkan beberapa adegan kecil yang saling berkaitan satu sama lain secara dinamis.

2.2.3 Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2019) dalam bukunya *Creative Character Design 2nd Edition*, menjelaskan bahwa desain karakter merupakan proses merancang karakter yang disesuaikan dari kebutuhan alur cerita, teknik, dan teori desain yang ada di dalamnya. Desain karakter yang baik dapat menonjolkan suatu karakteristik bentuk yang unik dan memiliki arti dibaliknya. Tillman juga mengemukakan tiga bentuk dasar dalam perancangan desain karakter yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.

1. Lingkaran

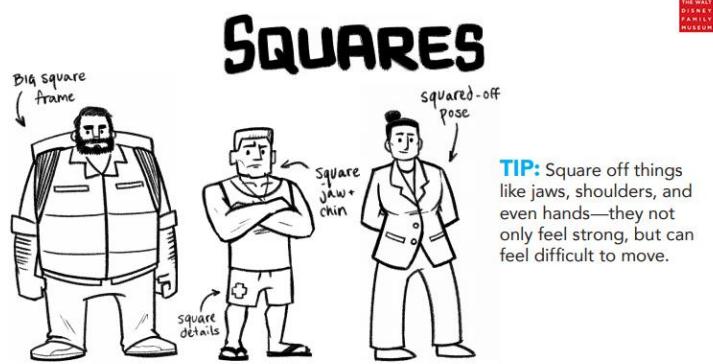
Bentuk lingkaran sering dikaitkan pada sifat keutuhan, natural, serta organik yang biasanya mencerminkan kehangatan, perlindungan, dan kekanakkanan. Oleh karena itu, karakter yang didesain berbentuk lingkaran biasanya merupakan karakter baik, ceria, lemah lebut, dan tidak berbahaya.



Gambar 2.40 Desain Karakter Lingkaran
Sumber: Disney (2019)

2. Persegi

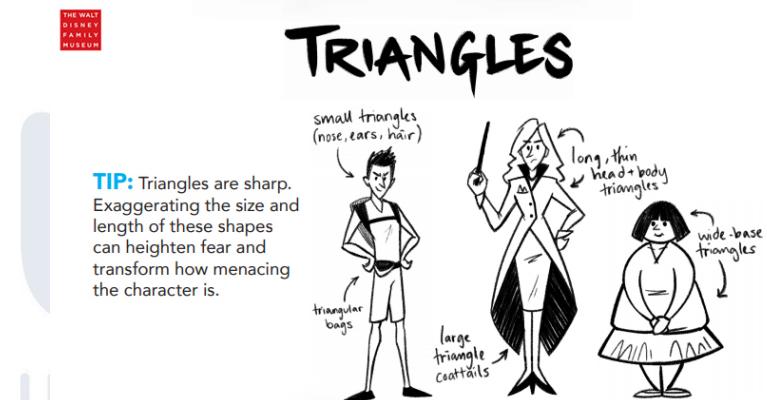
Bentuk persegi atau kotak sering dikaitkan pada kestabilan, kekuatan, dan keamanan. Oleh karena itu, karakter yang didesain berbentuk persegi biasanya merupakan karakter yang punya pendirian yang kuat, besar dan kaku, disiplin, dan dapat diandalkan.



Gambar 2.41 Desain Karakter Persegi
Sumber: Disney (2019)

3. Segitiga

Bentuk segitiga sering dikaitkan pada sifat yang energik, agresif, licik, tajam, dan dinamis. Oleh karena itu, karakter yang didesain berbentuk segitiga biasanya merupakan karakter antagonis yang bersifat negatif, jahat, dan berbahaya. Namun, tidak semua karakter segitiga berkonotasi buruk, karena terkadang ada karakter segitiga yang sangat energetik, bersemangat, dan penuh aksi.



Gambar 2.42 Desain Karakter Segitiga
Sumber: Disney (2019)

Intinya, dalam mendesain sebuah karakter diperlukan keterkaitan konsep dari alur cerita, teknik gambar, dan teori desain. Sebuah karakter memiliki suatu bentuk dasar yang mencerminkan karakteristiknya, contohnya lingkaran untuk karakter anak kecil, persegi untuk karakter yang kuat, dan segitiga untuk karakter yang energetik. Dalam perancangan karakter buku *pop-up*, setiap karakter didesain dengan bentuk lingkaran yang lebih dominan untuk buku anak-anak.

2.3 Cerita Rakyat

Sugiarto (2015) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan kisah yang berkembang dari mulut ke mulut di tengah masyarakat secara turun-menurun dan mengandung nilai-nilai budaya. Cerita ini berfungsi sebagai hiburan, sekaligus sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan sosial masyarakat.

2.3.1 Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Sulistiati, dkk., 2016), terdapat 3 jenis cerita rakyat yang terbagi menjadi tiga kelompok besar sebagai berikut:

1. Mite

Jenis cerita rakyat yang diyakini benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh masyarakat pendukungnya. Cerita ini berlatar masa lampau, dengan tokoh berupa dewa atau makhluk setengah dewa, serta berlangsung di dunia yang tidak dikenal.

2. Legenda

Jenis cerita rakyat yang dipercaya pernah terjadi, tetapi tidak disakralkan. Kisahnya berlatar di dunia nyata, dengan waktu kejadian yang tidak terlalu lampau. Tokohnya sering digambarkan memiliki perilaku luar biasa atau dibantu makhluk gaib.

3. Dongeng

Cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi serta tidak terikat pada waktu maupun tempat tertentu (hlm. 50).

2.3.2 Cerita Alue Naga

Legenda Alue Naga merupakan cerita rakyat yang berasal dari daerah Aceh. Cerita ini menjadi asal-usul dari salah satu objek wisata dari Kota Banda Aceh, yakni Pantai Alue Naga. Rangkuman cerita rakyat Alue Naga dikutip dari video “Asal-usul Gampong Alue Naga” yang diunggah di Youtube oleh chanel Dongeng Kita (2018), Amrullah Bustamam selaku dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh (Tribunnews, 2021), dan Heni Ekawati, S.Pd., M.Pd,

selaku Kepala Sekolah SLB Yayasan Pendidikan Disabilitas Insani (YAPDI) Banda Aceh (Achessiana, 2024).

Ceritanya mengisahkan seorang raja di Aceh, Raja Linge dan sahabatnya merupakan seekor Naga Hijau. Suatu hari, Raja Linge mengajak Naga Hijau untuk pergi mengunjungi temannya dengan membawakan enam ekor kerbau putih sebagai hadiah. Sepanjang perjalanan, Naga Hijau mulai tergiur untuk memakan kerbau-kerbau tersebut, naga itu awalnya memakan dua ekor kerbau. Raja Linge sangat marah ketika mendapati dua ekor kerbaunya hilang. Karena tidak mau perbuatannya diketahui oleh Raja Linge, Naga Hijau menuduh temannya Kule, raja harimau itulah yang memakannya. Setelah Raja Linge membunuh Kule, dua kerbau kembali hilang, Naga Hijau lagi-lagi menuduh teman lainnya, Buya, raja buaya itulah yang memakannya.

Sampai pada akhirnya, Raja Linge mendapati Naga Hijau sedang memakan habis dua kerbau yang tersisa. Kemudian, mereka berdua bertengkar hebat, namun Raja Linge tidak ingin membunuh sahabatnya, jadi ia menusukkan pedangnya ke badan Naga Hijau. Akibatnya, Naga Hijau terjatuh dan tidak sengaja menimpa Raja Linge. Naga hijau itu menjadi lumpuh dan menyesali perbuatannya.

Beberapa tahun kemudian, Raja Meurah dan anak dari Raja Linge, Pangeran Renggali, menemukan bahwa ada bukit di dekat muara sungai. Rupanya, bukit itu merupakan naga hijau yang pernah menjadi sahabat Raja Linge. Naga hijau itu mengakui segala perbuatannya dan meminta hukuman yang setimpal. Namun, sama seperti ayahnya, Pangeran Renggali memilih untuk melepaskan Naga Hijau dan memerintahkannya untuk kembali ke laut. Naga hijau itu berenang dan membentuk jalur sungai menembus sampai laut karena pergerakan badannya yang berkelok-kelok, akhirnya jalur sungai itu dikenal sebagai Alue Naga.

2.4 Pendidikan Karakter

Pengembangan atau pendidikan karakter merujuk pada konsep yang ditawarkan oleh Thomas Lickona dari kutipan *Educating for Character; How Our School Can Teach Respect and Responsibility* (2012). Konsep ini menjelaskan bahwa awalnya seseorang membangun karakter positif dari tiga unsur utama yakni *moral knowing* (mengetahui kebaikan), *moral feeling* (merasakan kebaikan) dan *moral action* (melakukan kebaikan). Ketiga unsur tersebut mendewasakan dan memanusiakan individu, terutama pada siswa. Lickona juga menegaskan bahwa pendidikan karakter perlu diajarkan karena menjadikan siswa memiliki kepribadian yang baik, meningkatkan prestasi, menyiapkan siswa di tengah keberagaman, mengurangi maraknya masalah dalam masyarakat, menyiapkan etika ketika bekerja, dan melangsungkan peradaban yang baik.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan untuk memperoleh masukan sekaligus pembanding dari hasil penelitian sebelumnya, sehingga dapat mendukung proses perancangan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik perancangan buku *pop-up* cerita rakyat Alue Naga:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku <i>Pop-Up</i> mengenai Asal Usul Cerita Rakyat Cikaputrian untuk Usia 9-12 Tahun	Ni Ketut Riana Cintya Dewi	Buku <i>Pop-up</i> tentang asal-usul Cerita Rakyat Cikaputrian.	Ilustrasi karakter menggunakan gaya chibi anime dengan warna yang sederhana. Buku menggunakan teknik <i>pull-tab, volvellves, flap, transformation</i> , dengan maksud untuk menampilkan banyak

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				gambar yang tersembunyi.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel	Angellica Roberts Halim	Buku <i>Pop-up</i> mengenai Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel	Ilustrasi karakter menggunakan gaya kartun dengan penggunaan warna yang <i>vibrant</i> . Buku ini menggunakan teknik <i>pull-tab</i> , <i>slider</i> , dan <i>flap</i> dengan cara unik pada beberapa bagian dari cerita, seperti <i>pull-tab</i> untuk menarik badan ular atau <i>slider</i> untuk mengganti hari.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Batu Manangih	Jacqueline Kelly Setiawan	Buku <i>Pop-up</i> mengenai Cerita Rakyat Batu Manangih	Ilustrasinya sangat memperhatikan karakteristik bentuk, seperti segitiga, bulat dan kotak untuk karakternya. Warna <i>vibrant</i> , <i>full shading</i> , dengan tekstur seperti cat air. Buku ini menggunakan mekanisme <i>pull-tabs</i> , <i>hidden flaps</i> , <i>velcro</i> , sampai pada penggunaan <i>magnet</i>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				dengan cara yang efektif dalam jalan cerita.

Kesimpulan dari hasil penelitian relevan, terdapat hubungan antara perancangan yang akan dilakukan dengan yang sebelumnya yaitu topiknya sama-sama mengenai buku ilustrasi interaktif atau buku *pop-up* cerita rakyat Indonesia. Kebaruan yang ingin diangkat sebagai referensi, terutama dari penelitian kedua yaitu bagaimana setiap interaksi memiliki arti dan tujuannya terhadap cerita, Selain itu, dari penelitian ketiga, yakni bagaimana penerapan bentuk dasar karakter sangat berdampak pada visual yang akan dipaparkan kepada anak-anak.

