

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGENALAN ISLAM BAGI ANAK-ANAK**



Diajukan Oleh :

- 1. ELENA FEBIOLA/ 061180006**
- 2. ROBIA AL-ADAWIYAH/ 061200042**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGENALAN ISLAM BAGI ANAK-ANAK**



Diajukan Oleh :

- 1. ELENA FEBIOLA / 061180006**
- 2. ROBIA AL-ADAWIYAH / 061200042**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

**NAMA/NPM : 1. ELENA FEBIOLA / 061180006
2. ROBIA AL-ADAWIYAH / 061200042**

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

**JUDUL : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* SEBAGAI
MEDIA EDUKATIF PENGENALAN ISLAM
BAGI ANAK-ANAK**

Tanggal : 18 Agustus 2023

Mengetahui,

Pembimbing,

Rektor,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0224048203

NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ELENA FEBIOLA / 061180006
2. ROBIA AL-ADAWIYAH / 061200042

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* SEBAGAI
MEDIA EDUKATIF PENGENALAN ISLAM
BAGI ANAK-ANAK

Tanggal : 18 Agustus 2023

Tanggal : 16 Agustus 2023

Penguji 1,

Penguji 2,

Adelin, S.T., M.Kom.

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0211127901

NIDN: 0219078701

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri

(Qs. Al-Isra':7)

“Prosesnya mungkin nggak mudah tapi endingnya bikin nggak berhenti bilang Alhamdulillah”

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar ahli madya. Laporan ini diberi judul **“Perancangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak”**.

Laporan Tugas Akhir ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukugan sebagai bahan masukan bagi penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan limpahan rahmat, ilmu yang bermanfaat dan Kesehatan. Bpk. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom Sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekaligus Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir. Ibu. Susilawati Sebagai Kepala Sekolah di Tempat Riset yaitu KB HAFIS, Orang Tua dan Teman-Teman yang telah memotivasi saya sehingga terselesaikannya laporan ini dengan baik.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, khususnya pembaca.

Palembang, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Umum.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu.....	8

2.1.1	Pop Up Book.....	8
2.1.2	Jenis-Jenis Teknik <i>Pop Up</i>	9
2.1.3	Jenis-Jenis Kertas <i>Pop Up Book</i>	11
2.1.4	Warna.....	11
2.1.5	Tipografi.....	12
2.1.6	Sketsa.....	12
2.2	Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
2.3	Kerangka Penelitian.....	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Objek dan Waktu Penelitian.....	20
3.1.1	Objek.....	20
3.1.2	Waktu Penelitian.....	21
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	22
3.2.1	Wawancara.....	22
3.2.2	Studi Pustaka.....	24
3.2.3	Observasi.....	25
3.3	Metode Perancangan Arntson.....	26
3.4	Alat dan Perangkat Lunak.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil.....	36
4.1.1	Hasil <i>Research</i>	36
4.1.2	Hasil <i>Thumbnails</i>	39
4.1.3	Hasil <i>Roughs</i>	42
4.1.4	Hasil <i>Comprehensives</i>	46
4.2	Pembahasan.....	57
4.2.1	Karya Pendukung.....	57

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		xvi
HALAMAN LAMPIRAN.....		xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teknik <i>Lift The Flap</i>	9
Gambar 2.2 Teknik <i>V-Folding</i>	10
Gambar 2.3 Teknik <i>Pul tab</i>	10
Gambar 3.1 Kegiatan Riset di KB Hafis.....	20
Gambar 3.2 Wawancara dengan kepala sekolah.....	23
Gambar 3.3 Suasana belajar di KB Hafis.....	25
Gambar 3.4 Foto Hasil Mewarnai Siswa.....	26
Gambar 3.5 Karakter Pada Buku <i>Pop Up</i>	28
Gambar 3.6 Jenis <i>Font</i> Dolpino.....	30
Gambar 3.7 Jenis <i>Font</i> Dolpino.....	30
Gambar 3.8 <i>Font Candara</i>	31
Gambar 3.9 Sketsa/gambar kasar rukun islam.....	32
Gambar 3.10 Lingkaran Roda Warna Tetradik Komplementer.....	34
Gambar 4.1 Layout Ukuran Buku.....	44
Gambar 4.2 Proses Sketsa Isi Buku.....	45
Gambar 4.3 Proses <i>Coloring</i>	45
Gambar 4.4 Proses <i>Coloring</i>	46
Gambar 4.5 Proses Desain Cover Buku.....	47
Gambar 4.6 Cover Depan Buku <i>Pop-Up</i>	47
Gambar 4.7 Cover Belakang dan Pesan Isi Buku <i>Pop-Up</i>	48

Gambar 4.8 Mockup Cover Buku <i>Pop-Up</i>	48
Gambar 4.9 Halaman Kata Pengantar Buku <i>Pop-Up</i>	49
Gambar 4.10 Halaman Daftar Isi Buku <i>Pop-Up</i>	50
Gambar 4.11 Halaman 1 dan 2 Buku <i>Pop-Up</i>	50
Gambar 4.12 Halaman 3 dan 4 Buku <i>Pop-Up</i>	51
Gambar 4.13 Halaman 5 dan 6 Buku <i>Pop-Up</i>	52
Gambar 4.14 Halaman 7 dan 8 Buku <i>Pop-Up</i>	52
Gambar 4.15 Halaman 9 dan 10 Buku <i>Pop-Up</i>	52
Gambar 4.16 Halaman 11 dan 12 Buku <i>Pop-Up</i>	52
Gambar 4.17 Halaman 13 dan 14 Buku <i>Pop-Up</i>	53
Gambar 4.18 Halaman 15 dan 16 Buku <i>Pop-Up</i>	53
Gambar 4.19 Halaman 17 dan 18 Buku <i>Pop-Up</i>	54
Gambar 4.20 Halaman 19 dan 20 Buku <i>Pop-Up</i>	55
Gambar 4.21 Halaman 21 dan 22 Buku <i>Pop-Up</i>	55
Gambar 4.22 Halaman 23 dan 24 Buku <i>Pop-Up</i>	56
Gambar 4.23 Hasil Cetak Buku <i>Pop-Up</i> ”Ayo Mengenal Islam”.....	57
Gambar 4.24 <i>Mock Up X-Banner</i>	59
Gambar 4.25 Hasil Desain <i>Stiker Pack</i>	60
Gambar 4.26 Hasil Desain Kartu Huruf Hijaiyah.....	61
Gambar 4.27 Desain <i>Note Book</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2.2 Kerangka Penelitian.....	19
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 4.1 RPPM Kumer KB Hafis.....	37
Tabel 4.2 Storyboard isi buku.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)

Lampiran 2. Surat Balasan Riset(Fotokopi)

Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)

Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)

Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Proposal (Fotokopi)

Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

ELENA FEBIOLA, ROBIA AL-ADAWIYAH. *Pop Up Book Design As An Educational Media For Introducing Islam To Children.*

Pop-up book is a book-shaped media in which there are images that appear to arise, Pop Up Book Media is a media that is quite attractive to children because it displays visualization of images in three dimensions (3D), where in general the current book only has a two-dimensional display. The purpose of the research is to produce a pop up book design about the introduction of the pillars of Islam for children by carrying out the lift the flap technique, pull-tabs technique, and v-folding technique.

The design method used is the Amy E. Arntson design method, which consists of research, thumbnails, roughs, comprehensives, and ready for press stages. The research stage prepares the design solution, by finding out the target market, target audience, objectives and visual style, The thumbnails stage at this stage also helps in finding ideas (main mapping) through the brainstorming process of thinking, searching, and classifying character concepts, The roughs stage is a stage to select elements that cannot be seen clearly at the thumbnails stage such as font selection, The comprehensives stage is the stage where the writer must ask for approval, The Ready for Press stage prepares digital files for printing files must be well prepared. Choose a printer or printing press that can print according to the approved design. The result of this research is a pop-up book as an educational media for the introduction of Islam for children with the title "Ayo Mengenal Islam".

Keywords: *Pop Up Book, Learning Media, Pillars of Islam*

ABSTRAK

ELENA FEBIOLA, ROBIA AL-ADAWIYAH. Perancangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak

Pop-up book merupakan suatu media berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang tampak timbul, Media Buku *Pop Up* merupakan media yang cukup diminati oleh anak karena menampilkan visualisasi gambar secara tiga dimensi (3D), dimana pada umumnya buku yang ada saat ini hanya memiliki tampilan dua dimensi saja. Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan rancangan buku *pop up* tentang pengenalan rukun islam bagi anak-anak dengan mengusung teknik *lift the flap*, teknik *pull-tabs*, dan teknik lipat *v-folding*.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan Amy E. Arntson, yang terdiri dari tahap *research*, *thumbnails*, *roughs*, *comprehensives*, dan *ready for press*. Tahap *research* mempersiapkan solusi desain, dengan mencari tahu target market, target audiens, sasaran dan gaya visual, Tahap *thumbnails* pada tahapan ini juga membantu dalam menemukan ide (*main mapping*) melalui proses *brainstorming* dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi konsep karakter, Tahap *roughs* tahap untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap *thumbnails* seperti pemilihan *font*, bentuk/sketsa, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain, tahap *comprehensives* merupakan tahapan dimana penulis harus meminta persetujuan (*approval*), Tahap *Ready for Press* mempersiapkan berkas digital untuk dicetak file harus dipersiapkan dengan baik. Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui. Hasil dari penelitian ini berupa buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak dengan judul “Ayo Mengenal Islam”.

Kata kunci: Buku Pop Up, Media Pembelajaran, Rukun Islam

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan interaksi antara guru dan murid. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran (Ulya et al., 2020). Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas(Hidayah, 2017). Media Buku *Pop Up* merupakan media yang cukup diminati oleh anak karena menampilkan visualisasi gambar secara tiga dimensi (3D), dimana pada umumnya buku yang ada saat ini hanya memiliki tampilan dua dimensi saja. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran juga lazim digunakan di dunia Pendidikan, seperti lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di KB Hafis.

KB Hafis merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)yang dinaungin oleh Yayasan PAUD HAFIS, didirikan pada tahun 2013, bertempat di Desa Pangkalan Gelebak, Dusun III, Kec. Rambutan Kab. Banyuasin, KB HAFIS merupakan Lembaga pendidikan formal yang diberikan

kepada anak dengan rentang usia 4-6 tahun, sebagai dasar dalam pembentukan karakter dan potensi anak.

Anak adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan untuk kehidupan selanjutnya. Masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk mengajarkan nilai-nilai kebaikan, karena pada masa itu manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penting agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Iskariyana & Ningsih, 2021). Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan tenaga pengajar di KB Hafis minat untuk mempelajari agama saat ini mulai menurun dikarenakan anak tidak dapat fokus dalam waktu lama karena mudah terdistraksi, karena minimnya daya tarik pada media pembelajaran, dan tidak adanya pembaruan media pembelajaran. Pada Penelitian ini penulis mencoba untuk mengenalkan agama islam kepada siswa/siswi di PAUD, yang berisikan tentang pengenalan rukun islam (syahadat, shalat, puasa, zakat, haji).

Pop-up book merupakan suatu media berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang tampak timbul (Ghina et al., 2018). maka dengan adanya visualisasi 3D melalui buku *pop up* ini pesan yang hendak disampaikan diharapkan akan lebih mudah diterima, dapat meingkatkan daya tarik membaca pada anak terkhususnya siswa/siswi PAUD dan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih menarik.

Anak-anak usia 4-6 tahun merupakan usia yang dianggap tepat sebagai target audiens dalam pembuatan buku *pop up* ini karena, pada usia tersebut anak-anak baru dapat membaca sendiri tanpa bantuan orang tua, selalu ingin tahu dan tertarik terhadap buku berwarna (*full-color*). Media pembelajaran *pop up* dapat menarik minat anak-anak yang pada awalnya anak akan melihat cover pada buku, setelah dibuka anak-anak akan terkejut dengan isi buku tersebut yang tiba-tiba muncul dalam bentuk visualisasi 3D atau timbul, Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penulis saat melakukan riset di KB Hafis. Media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar siswa, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dikelas(Sohibun & Ade, 2017). Hal ini tentunya dapat menarik perhatian anak dan diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam mempelajari suatu hal.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik dalam penyusunan Penelitian ini mengambil judul Perancangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak. Buku dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik secara spiritual maupun mental pada seorang anak, Selain itu buku yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik membaca pada anak, sehingga dapat berdampak bagi perkembangan anak.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang buku *pop up* sebagai media edukasi anak-anak tentang pengenalan islam?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Perancangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak” adapun ruang lingkup penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan buku *pop up* menggunakan ilustrasi kartun anak-anak usia 4-6 tahun, yang berisikan pengenalan islam kepada anak, terdiri dari rukun islam (syahadat, sholat, puasa, zakat, haji) sebagai media edukasi anak dengan mengusung teknik *lift the flap*, teknik *pull-tabs*, dan teknik lipat *v-folding*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan rancangan buku *pop up* tentang pengenalan islam bagi anak-anak dengan mengusung teknik *lift the flap*, teknik *pull-tabs*, dan teknik lipat *v-folding*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Umum

Adapun manfaat umum dari penelitian ini yaitu menjadikan buku *pop up* ini sebagai media edukasi dalam mengenalkan islam kepada anak-anak, isi buku terdiri dari rukun islam (syahadat, sholat, puasa, zakat, haji) untuk meingkatkan minat membaca pada anak.

1.5.2 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang dapat dirasakan oleh penulis adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan media visual sebagai bentuk penyampaian edukasi pengenalan islam dengan Buku *Pop Up*.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat akademik dari penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai sumber referensi keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis, menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Program Studi Desain Komunikasi Visual

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

BAB I. Pendahuluan

Bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Pemilihan Judul, yaitu permasalahan yang ada selama melakukan penelitian, dalam hal ini dibutuhkan sebuah perancang Buku *Pop-Up* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab ini penulis menguraikannya yang terdiri dari landasan teori sistem, program yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, kemudian pengumpulan teori-teori terdahulu guna untuk penguat laporan penulis, serta konsep-konsep baru dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan topik dan fokus.

BAB III. Metode Penelitian

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, lokasi, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan projek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan sketsa.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai analisis data penelitian, yaitu data yang didapatkan penulis selama melakukan penelitian di KB Hafis Desa Pangkalan Gelebak Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin, serta hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V. Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu

2.1.1 *Pop Up Book*

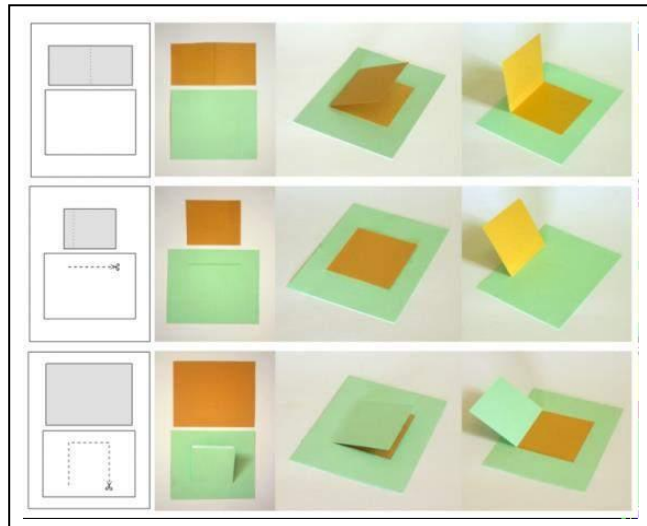
Pop up pada awalnya merupakan perancangan yang diproduksi untuk hasil karya seni pribadi. *Pop Up Book* muncul pada abad 16 sebagai buku medis. Pada tahun 1890, kemajuan industri *pop up* diawali oleh kebangsaan Eropa Ernest Nister dan Lotjar Monggendofer. Mereka membuat buku untuk anak-anak dengan bentuk yang bisa berdiri diatas halaman, dan dapat menggambarkan gerak dalam buku tersebut dengan menarik label pada buku.

Pop Up merupakan sebuah kartu atau buku yang dapat menampilkan bentuk tiga dimensi(3D) atau timbul pada saat dibuka. *Pop up* merupakan salah satu bidang kreatif *paper engineering*, yang kini semakin populer dan berkembang di indonesia. Ada banyak buku *pop up* yang beredar di pasaran namun, masih di dominasi oleh karya asing atau impor. Hingga saat ini, karya *pop-up* anak bangsa lebih mendominasi untuk keperluan tertentu, seperti untuk buku tahunan sekolah, hadiah ulang tahun, atau pesanan khusus. Sekilas *pop up* hampir sama dengan *origami*, kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Akan tetapi *origami* lebih memfokuskan pada menciptakan objek atau benda saja, sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin. Montanaro dalam (Irawan, 2017).

2.1.2 Jenis-Jenis Teknik *Pop Up*

Jenis teknik *pop up* ada beragam, diantaranya sebagai berikut :

1. *Lift The Flap*

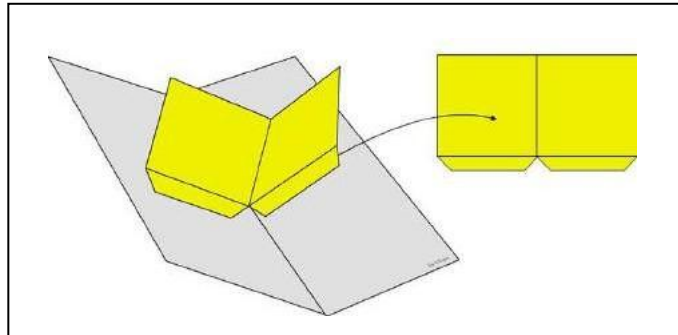


Gambar 2.1 Teknik *Lift The Flap*

(Sumber : dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html)

Lift the flap adalah teknik *pop-up* yang dikemas dengan Menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan Sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup Kembali. Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Contoh teknik *lift the flap* dapat dilihat pada gambar 2.1

2. *V-Folding*

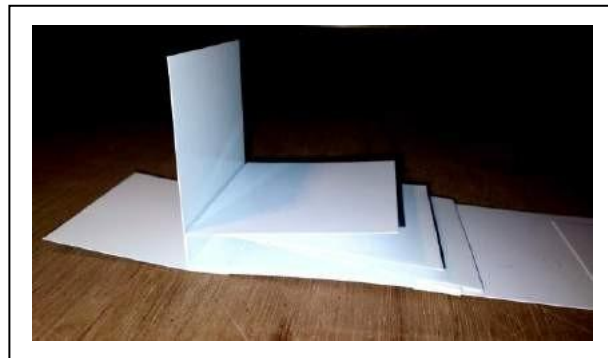


Gambar 2.2 Teknik *V-Folding*

(Sumber : <http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.html>)

V-Folding merupakan teknik *pop up* yang menambahkan panel lipatan pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel diletakan dibagian dalam kertas, sehingga tidak terlihat dari luar. Pada teknik ini keberhasilan ditentukan dari sudut, agar tidak terjadi kemiringan. Contoh teknik *v-folding* dapat dilihat pada gambar 2.2

3. *Pull Tab*



Gambar 2.3 Teknik *Pul tab*

(Sumber : Robia Al-Adawiyah)

Pul tab merupakan teknik *pop up* yang menggunakan sebuah *tab* kertas geser, pita atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk

mengungkapkan Gerakan gambar baru. *Tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak Ketika kita menarik atau menggeser *tab*, misalnya penari bergoyang, hewan sedang duduk, robot bergerak dan lain sebagainya (Kusuma, 2013:9). Contoh teknik *pull tab* dapat dilihat pada gambar 2.3

2.1.3 Jenis-Jenis Kertas *Pop Up Book*

Dalam pembuatan *pop up* metodenya sangat banyak, tetapi sudut pada lipatan dan siku-siku merupakan dasar yang paling utama dalam pembuatan *pop up*.

Paper Crafting atau teknik rekayasa kertas biasa kita kenal dengan sebutan *Pop up*. *Paper Crafting* merupakan salah satu turunan keilmuan dari *paper engineering*, yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang kertas baik secara mengelola kertas, maupun cara memproses kertas itu sendiri. Selain itu *Pop up origami* dan juga *packaging* masih dalam satu turunan keahlian yang sama yaitu *Paper Engineering*. Jenis *Pop up* banyak macamnya, beberapa diantaranya merupakan *pop up*, *flip the flap*, *v-folding*, *pull-tabs* dan lain sebagainya.

Pada *cover* sebuah buku *pop up*, bahan *cover* yang digunakan merupakan *hardcover* dan menggunakan *both 30 standar hardcover* (contohnya seperti buku tahunan). Pada bagian isi dalam buku *pop up* menggunakan jenis kertas *Art Paper 230 gram* dan *260 gram*. Jenis kertas *Art Paper 260 gram* adalah jenis kertas yang sering dipergunakan untuk pembuatan kartu nama atau poster.

2.1.4 Warna

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta

kreativitas anak, selain itu melalui 10 penglihatan dalam bentuk warna anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari warna tersebut (Sutejah(2016) dalam (Eti Ruziana, 2022)).

Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat menghilangkan gairah baca. pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan *mood* dan membuat teks lebih menarik. Seperti warna- warna yang *soft* dapat memberikan kesan lembut dan tenang. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis dan cenderung meriah.

2.1.5 Tipografi

Tipografi merupakan pemilihan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang di tampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media(Pujiyanto, 2013).

2.1.6 Sketsa

Sketsa adalah gambar yang kasar dan ringan atau gambaran garis besarnya saja dari suatu gambar atau lukisan yang belum selesai. Atau sketsa dapat diartikan juga sebagai rencana dari suatu gambar atau lukisan yang akan dibuat (Satria, C., Hasbullah, H., & Subudiartha, I. N, 2021)

Maka berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa sketsa adalah proses perancangan awal untuk membentuk suatu objek agar dapat memberikan gambaran.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Pop Up Book*, penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan,

sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada table 2.1

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Rochmatul Chabibbah	Perancangan Buku <i>Pop Up</i> Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak	Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 28(2), 96- 105.	Respon menilai bahwa anak-anak sangat antusias melihat buku pop-up alfabet tersebut. Anak-anak juga ingin mengetahui kejutan-kejutan di setiap halaman pop-up alfabet. Untuk hasil dari metode observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti kepada siswa Taman Kanak-kanak pada hari pertama sebanyak 52,3% dan hari kedua 60,9% dengan mengalami peningkatan aktivitas sebanyak 8,6% sehingga termasuk dalam kriteria baik.

2.	Aco Karumpa & Muhammad Dahlan	Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan	Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, Vol. 8, No. 2, 2022	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami isi bacaan peserta didik yang diajarkan dengan media <i>Pop Up Book</i> dan <i>Big Book</i> di SD Negeri Bontoramba mengalami peningkatan berdasarkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> yang diberikan.
3.	Andiharyatna.I.M Adriyanto.A.R	Perancangan Buku Islami Pop-Up Bergambar Untuk Anak Tentang Sunnah Sehari-Hari	Jurnal Telkom University eProceedings of Art & Design Vol. 4, No 3, 2017	Hasil dari perancangan ini adalah buku pop-up yang berisi tentang pendidikan agama dengan ilustrasi yang menarik untuk anak. Buku pop-up hasil dari perancangan ini akan bermanfaat untuk membantu orang tua untuk mendidik anaknya terhadap nilai nilai agama dan juga sebagai bekal

				awal pembelajaran agama islam sehari hari untuk sang anak itu sendiri Pendekatan edukasi disajikan bersama dengan alur keseharian dengan beberapa teks yang memuat hadist dan ajakan kepada anak yang dikemas dalam sebuah interaktifitas pop-up, lift the flap atau pull the tab.
4.	Budiman Wisnu Wijaya	Perancangan Media Komunikasi Visual Pada Museum Uang Sumatera	Aksa Jurnal Komunikasi Visual, Vol. 3, No. 1, 2020	Hasil dari perancangan ini adalah perancang aspek komunikasi visual Museum Uang Sumatera berbasis identitas (brand identity) dengan mengedepankan kekuatan dari karakteristik MUS sebagai museum yang

				<p>tematik dan khas. Metode penelitian yang dilakukan adalah perancangan komunikasi visual dengan mengikuti tahapan yang dikemukakan Amy E. Arntson (9-14:2007) tentang proses desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis.</p>
--	--	--	--	---

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini penelitian mencamtumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

Penelitian (Rochmatul Chabibbah, 2014) mengenai perancangan buku *pop up* alfabet untuk siswa taman kanak-kanak. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kepatihan. Pada proses perancangan buku membuat desain buku Pop-Up alfabet berjudul “Ayo belajar membaca dan menghafal”. setiap halamannya, yaitu dari huruf A sampai Z. Desain buku memuat banyak

ilustrasi dan minim tulisan. Untuk hasil dari metode observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti kepada siswa Taman Kanak-kanak pada hari pertama sebanyak 52,3% dan hari kedua 60,9% dengan mengalami peningkatan aktivitas sebanyak 8,6% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian buku Pop-Up alfabet mampu meningkatkan aktivitas siswa TK Dharma Wanita Persatuan Kepatihan karena lebih mudah memahami dan dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penelitian (Aco Karumpa & Muhammad Dahlan, 2022) mengenai efektivitas penggunaan media *pop up book* dan *big book* terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas V SDN Bontoramba Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test unequal control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Bontoramba. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensi. Hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain *pop-up book* dan media pembelajaran *big book* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami apa yang dibacanya.

Penelitian (Andiharyatna.I.M & Adriyanto.A.R, 2017) mengenai perancangan buku islami *pop-up* bergambar untuk anak tentang sunnah sehari-hari. Metode pengambilan data yang digunakan dalam proses perancangan ini

dilakukan adalah studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner sedangkan metode analisis data akan dilakukan dengan cara analisis kuesioner dan analisis matriks . Hasil dari perancangan ini adalah buku pop-up yang berisi tentang pendidikan agama dengan ilustrasi yang menarik untuk anak. Pendekatan edukasi disajikan bersama dengan alur keseharian dengan beberapa teks yang memuat hadist dan ajakan kepada anak yang dikemas dalam sebuah interaktifitas *pop-up, lift the flap* atau *pull the tab*.

Penelitian (Budiman & Wisnu Wijaya, 2020) mengenai Perancangan Media Komunikasi Visual Pada Museum Uang Sumatera Metode penelitian yang dilakukan adalah perancangan komunikasi visual dengan mengikuti tahapan yang dikemukakan Amy E. Arntson (9-14:2007) tentang proses desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis yakni, (1) *Research*, (2) *Thumbnails* (3) *Roughs* (4) *Comprehensives* dan (5) *Ready for press*. Hasil dari perancangan ini adalah perancang aspek komunikasi visual Museum Uang Sumatera berbasis identitas (brand identity) dengan mengedepankan kekuatan dari karakteristik MUS sebagai museum yang tematik dan khas.

2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini KB Hafis, Desa Pangkalan Gelebak, Kec. Rambutan Kab. Banyuasin. pada tanggal 3 April 2021 dari pukul 08.00 sampai 11.30 WIB. Penelitian dilakukan terhadap 10 anak yang rata-rata usia 4-7 tahun dengan menggunakan wawancara dan observasi.



Gambar 3.1 Kegiatan Riset di KB Hafis

(Sumber: Elena Febiola)

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2023																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
8																									
9	Tahap <i>Comprehensives</i>																								
10	Tahap <i>Ready for press</i>																								
11	Pameran TA																								
12	Sidang Hasil Laporan TA																								

(Sumber : Elena Febiola & Robia Al-Adawiyah)

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide*(panduan wawancara) (Ibrahim, A., & Ambarita, 2018). Dokumentasi wawancara dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.2 Wawancara dengan kepala sekolah

(Sumber: Elena Febiola, 2023)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. Wawancara sendiri dilakukan terhadap tenaga pengajar dan di dapatkan hasil dari wawancara tersebut yaitu, kurikulum yang digunakan di KB Hafis menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, melalui program merdeka belajar ini, siswa dapat memilih beragam pilihan pembelajaran yang meliputi mata pelajaran,

metode pembelajaran, dan tempat belajar. Program Merdeka Belajar juga mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, dimana peran teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting pada masa pandemi covid-19 dimana proses belajar mengajar dilakukan secara daring (*online*) pada tahun-tahun sebelumnya. Sehingga dapat ditemukannya permasalahan yang ada yaitu media pembelajaran agama berupa buku yang digunakan di KB Hafis saat ini hanya memiliki tampilan dua dimensi saja dan masih minimnya ilustrasi yang ada dan juga tenaga pengajar disana belum mengetahui tentang media pembelajaran berbentuk *pop-up* atau tampilan visualisasi 3D.

3.2.2 Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi-publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan di teliti penulis, dengan cara mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat para ahli (Moto, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menggunakan metode studi Pustaka ini guna untuk mencari segala informasi dan melakukan analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu yang mendukung

penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, serta karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan perancangan buku *pop up*.

3.2.3 Observasi

Observasi adalah sebuah teks yang menghadirkan informasi tentang suatu hal secara apa adanya berdasarkan hasil observasi dan analisis secara sistematis, biasanya berisi fakta-fakta yang bisa dibuktikan secara ilmiah dan objek yang diamati biasanya bersifat umum (Dewi & Arief, 2020). Observasi penulis di tempat riset dapat dilihat pada gambar 6.2



Gambar 3.3 Suasana belajar di KB Hafis

(Sumber : Robia Al-Adawiyah)

Dapat penulis simpulkan bahwa observasi merupakan metode untuk mencapai hasil yang maksimal dengan mengamati dan memperhatikan setiap hal dan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. observasi penulis di KB Hafis dapat dilihat pada gambar 6.3



Gambar 3.4 Foto Hasil Mewarnai Siswa

(Sumber : Guru/ Tenaga Pengajar di KB Hafis)

3.3 Metode Perancangan Arntson

Penulis menggunakan metode perancangan Amy E. Arntson, yaitu sebuah metode desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis (Budiman & Wisnu Wijaya, 2020) secara umum Amy E. Arntson mengemukakan sebagai berikut :

3.3.1 *Research*

Mempersiapkan solusi desain, dengan mencari tahu target market, target audiens, sasaran dan gaya visual.

3.3.1.1 *Target Audience*

Anak-anak usia 4-6 tahun merupakan usia yang dianggap tepat sebagai target audiens dalam pembuatan buku *pop up* ini karena pada usia tersebut, anak-anak baru dapat membaca sendiri tanpa

bantuan orang tua, selalu ingin tahu dan tertarik terhadap buku berwarna (*full-color*).

3.3.1.2 Konsep Visual

Dalam membuat suatu karya visual tentu diperlukannya suatu konsep. Konsep ini dibutuhkan agar ide dari karya visual yang akan diterapkan kepada media memiliki batasan yang terarah. Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku *pop up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak ini menggunakan tehnik *digital painting* dalam membuat gambar ilustrasi.

3.3.2 Thumbnails

visualisasikan alternatif ide (konsep pemecahan masalah) dengan merancang sketsa desain. Tahapan ini juga membantu dalam menemukan ide (*main mapping*) melalui proses *brainstorming* dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi.

3.3.2.1 Brainstorming

a. Menentukan Genre Buku *Pop Up*

Genre Buku *Pop Up* yang akan dibuat penulis yaitu buku *pop up* edukasi dengan tema Pendidikan pengenalan agama islam berisikan tentang rukun islam (syahadat, sholat, puasa, zakat,

haji), penulis akan membuat 14 halaman termasuk cover depan dan belakang, kemudian dibuat suatu cerita yang menceritakan pengenalan islam pada anak-anak.

b. Konsep Karakter

Konsep karakter yang akan dibuat dalam buku *pop up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak ini menggusung gaya ilustrasi kartun disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat yaitu mengenai rukun islam (syahadat, sholat, puasa, zakat, haji), karakter yang ada dalam buku *pop-up* yaitu: : Faiz sebagai anak laki-laki dan Hana sebagai adik perempuan Faiz. Karakter dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 Karakter Pada Buku *Pop Up*

(Sumber : Elena Febiola)

3.3.3 *Roughs*

Setelah selesai eksplorasi pilih thumbnail/sketsa terbaik. untuk dibuat menjadi master desain. Tahap ini juga untuk memilih elemen yang tidak

dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan *font*, bentuk/sketsa, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

a. Konsep Tipografi

Tipografi merupakan pemilihan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang ditampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media (Pujiyanto, 2013). Tipografi yang digunakan penulis dalam merancang buku *pop up* ini menggunakan jenis *Font Dolpino*, *font* ini digunakan karena memiliki desain yang lucu dan menarik perhatian, sesuai dengan konsep buku *pop up* yang akan dibuat oleh penulis dan untuk isi teks pada buku menggunakan *Font Candara*. Contoh *font* Dolpino dapat dilihat pada gambar 3.6 dan gambar 3.7



Gambar 3.6 Jenis *Font* Dolpino

(Sumber : <https://www.1001fonts.com/dolpino-font>)



Gambar 3.7 Jenis *Font* Dolpino

(Sumber : <https://www.1001fonts.com/dolpino-font>)

Dolpino adalah jenis font kreatif anak-anak dengan desain huruf tulisan tangan (*handwriting*) dan cocok digunakan untuk buku cerita anak karena memiliki desain yang lucu dan menarik perhatian. Penulis menggunakan *font* Dolpino pada bagian *cover* depan buku dan pada judul buku *pop up*.

Candara merupakan jenis *font* yang masuk dalam golongan tipografi *Sans Serif*. *Font* Candara adalah *font* yang memiliki lekuk yang tidak begitu tegas namun menyiratkan suatu keseriusan sekaligus suasana yang non formal dan sering digunakan dalam buku yang memiliki visual yang kuat (Samben & Tumimomor, 2020). Contoh *font* Candara dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 *Font Candara*

(Sumber : <https://www.freefonts.io/candara-font/>)

b. Sketsa

Menurut Ibrahim dalam (Ahmad, 2016) media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau implikatur.

Maka, dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pembuatan sketsa adalah tahapan pertama dalam mendesain untuk membentuk suatu objek agar dapat memberikan gambaran. Penulis membuat sketsa kasar mengenai tema pengenalan islam yang berisikan

mengenai rukun islam(syahadat, shalat, puasa, zakat, haji). Contoh ilustrasi sketsa kasar dapat dilihat pada gambar 3.9



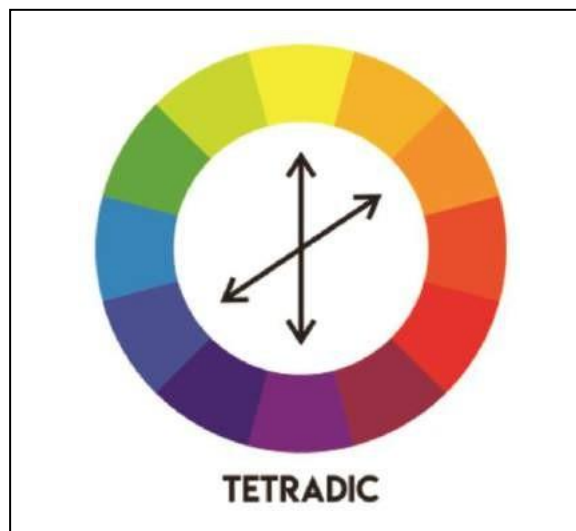
Gambar 3.9 Sketsa/gambar kasar rukun islam(syahadat, shalat, puasa, zakat, haji)

(Sumber: Elena Febiola)

c. Konsep Warna

Konsep Warna yang digunakan dalam perancangan buku *pop up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak ialah menggunakan warna-warna *pop* (warna-warna cerah) berdasarkan hasil keusioner yang diperoleh penulis saat melakukan riset maka, jenis warna yang dipilih oleh penulis yaitu warna tetradik

komplementer. Warna tetradik komplementer adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi warna jingga/orange kemerahan, ungu kemerahan, biru keunguan, dan kuning kehijauan, kesan yang dihasilkan dari kombinasi warna ini dapat memberikan kontras yang kuat dan dinamis. Pemilihan warna yang dipilih penulis juga berdasarkan hasil kuesioner/angket terhadap siswa/siswi di KB Hafis Kec. Rambutan, dan didapatkan hasil anak-anak tersebut lebih suka dengan buku berwarna cerah. Contoh warna tetradic komplementer dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Lingkaran Roda Warna Tetradik Komplementer

(Sumber : <https://sekolahdesain.com/harmonisasi-warna/>)

3.3.4 *Comprehensives*

Comprehensives adalah proses approval. Terlebih dahulu diuji ke klien/stakeholder/publik sebelum dilakukan proses eksekusi final. Ditahapan ini lebih baik dibuatkan dummy sebagai contoh master desain.

Pada tahap ini penulis harus meminta persetujuan (*approval*) hasil di mana penulis membuat desain *cover* halaman depan, pesan moral, isi buku *pop-up*, dan menyertakan hasil gambar digital yang dibuat dengan *software Procreate* dan *Adobe Illustrator*.

3.3.5 *Ready for Press*, desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik.

Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui. Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan buku *pop up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak dan melakukan evaluasi kepada dosen pembimbing.

3.4 Alat dan Perangkat Lunak

a) Alat

1. Laptop
2. Ipad 9

b) Perangkat Lunak

1. *Software Aplikasi Procreate*
2. *Software Aplikasi Adobe Illustrator*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari perancangan buku *pop-up* merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada agar memperoleh hasil dan gambaran dari objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil permasalahan yang dihadapi. Hasil memiliki tiga bagian yaitu, hasil visual, hasil huruf, dan hasil warna yang digunakan dalam proses perancangan pada objek yang dibuat.

4.1.1 Hasil Research

Hasil tahap *research* dalam membuat rancangan buku *pop-up* ini akan diulas, direvisi, dan dievaluasi agar sesuai dan berfungsi dengan baik. setelah semua proses perancangan selesai dilakukan maka hasil akhirnya nanti sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan projek tugas akhir, projek ini dibuat agar anak-anak lebih tertarik untuk membaca buku edukasi sekaligus mengenalkan agama terkhususnya rukun islam pada anak.

Acuan Penulis dalam memilih tema dan isi buku mempertimbangkan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Kurikulum

Merdeka (Kumer) yang ada di KB Hafis, Desa Pangkalan Gelebak Kec.

Rambutan. Dapat dilihat pada table 4.1

Tabel 4.1 RPPM Kumer KB Hafis

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)			
KURIKULUM MERDEKA			
KB HAFIS DESA PANGKALAN GELEBAK			
A.	Identitas		
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Semester : 1 (Gasal) Minggu Ke- : 1 Bulan : Juli 2022 </td> <td style="width: 40%;"> Kelompok : A (4-5 Tahun) Topik : Sekolah Asyik Subtopik : Ayo Berkenalan </td> </tr> </table>	Semester : 1 (Gasal) Minggu Ke- : 1 Bulan : Juli 2022	Kelompok : A (4-5 Tahun) Topik : Sekolah Asyik Subtopik : Ayo Berkenalan
Semester : 1 (Gasal) Minggu Ke- : 1 Bulan : Juli 2022	Kelompok : A (4-5 Tahun) Topik : Sekolah Asyik Subtopik : Ayo Berkenalan		
B.	Tujuan Kegiatan		
1	Mengetahui agama yang dianutnya		
2	Anak membiasakan diri berperilaku baik dan bersyukur kepada tuhan		
3	Mengembangkan kepercayaan diri anak ketika berada dilingkungan baru		
4	Membiasakan anak dengan lingkungan baru		
5	Membangun rasa percaya diri pada kegiatan yang dilakukan anak		
6	Memperkenalkan diri kepada teman-teman baru		

C. Kegiatan Inti						
Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	
Kegiatan	Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini Bersama anak, berkenalan satu kalimat saja (nama, usia, hobi)	Bermain 'berebut kata' untuk belajar menyebutkan nama teman dengan cepat	Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini Bersama anak tentang ayah ibu membuat pelukan tangan	Anak berani berkenalan dan menyebutkan rumahnya ada di mana membuat rumah dari lidi/batang korek api	Membuat kata ayah, ibu, adik dari adonan playdough, membuat bentuk anggota keluarga (dari bahan alam)	
Alat dan Bahan	Kalimat saja (nama, usia, hobi)	Anak menyebutkan nama kepada temannya Berupa Kartu Kata	Kertas karton, pensil, gunting, lem, perlengkapan menggambar	-Anak menyebutkan alamat rumah sendiri - Lidi, korek api, lilin, kertas HVS	Playdough/ bahan lepasan -Batu, ranting kayu, biji jagung atau kacang hijau, kerrang	
D. Refleksi Guru						
Guru memastikan bahwa anak diberi kesempatan untuk berkenalan secara intuitif dengan menggunakan keterampilan sosial dan Bahasa. Guru juga menggunakan media visual untuk membantu murid memahami tema berkenalan dengan menggunakan gambar dan contoh yang sesuai. Guru juga menggunakan metode bermain untuk memungkinkan murid mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk						

berkenalan.


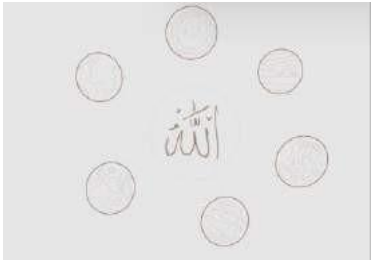

(Sumber : KB Hafis, Desa Pangkalan Gelebak)



Berdasarkan Tujuan kegiatan RPPM yaitu anak mengetahui agama yang dianutnya maka dari itu penulis memilih tema mengenai Pengenalan Rukun Islam dengan judul “Ayo Mengenal Islam” agar anak dapat lebih mudah memahami tema isi bacaan dan juga dapat membantu guru dalam membuat media ajar dengan menggunakan media visual yaitu berupa buku *pop-up*.

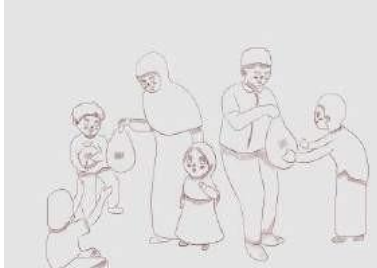
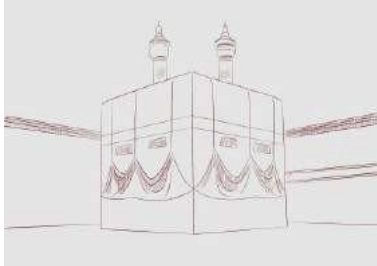
4.1.2 Hasil *Thumbnails*

Thumbnails, visualisasikan alternatif ide (konsep pemecahan masalah) dengan merancang sketsa desain. Tahapan ini juga membantu dalam menemukan ide (*main mapping*) melalui proses *brainstorming* dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi. Pada tahap ini penulis membuat rancangan sketsa dan *storyboard* isi buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak secara digital. Berikut ini adalah *Storyboard* isi buku dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Sstoryboard isi buku

1.	 	<p>Halaman 1 dan 2 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi Kaligrafi Asma Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW dengan background ilustrasi beberapa planet serta suasana luar angkasa untuk memberikan kesan bahwa kekuasaan Allah SWT itu meliputi langit dan bumi.</p>
2.		<p>Halaman 3 dan 4 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi Rukun Islam yang pertama yaitu syahadat. Ditengah halaman merupakan tampilan huruf arab atau lafal 2 kalimat syahadat.</p>

3.		<p>Halaman 5 dan 6 merupakan layout ilustrasi Sholat. Di tengah halaman menampilkan gerakan takbir saat shalat, di sisi kiri terdapat keterangan 5 waktu shalat dan di sisi kanan terdapat tata cara wudhu dan shalat.</p>
4.		<p>Halaman 7 dan 8 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi Sahur dan Berbuka puasa. Di tengah halaman menampilkan teks yang bertuliskan Puasa, pada sisi kiri dan kanan halaman menampilkan ilustrasi Doa Niat Puasa dan Doa Berbuka Puasa yang merupakan huruf arab.</p>

5.		<p>Halaman 9 dan 10 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi zakat. Ditengah halaman terdapat teks yang bertuliskan Zakat, dan ilustrasi orang yang sedang berzakat.</p>
6.		<p>Halaman 11 dan 12 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi Haji. Ditengah halaman terdapat ilustrasi Ka'bah di masjidil haram dan di sisi kiri dan kanan terdapat ilustrasi satu keluarga yang memakai kain ihram.</p>

Tabel 4.1 Storyboard Isi Buku

4.1.3 Hasil Roughts

Roughts, setelah selesai eksplorasi pilih thumbnail/sketsa terbaik. untuk dibuat menjadi master desain. Tahap ini juga untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan *font*, bentuk/sketsa, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan

membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

Pada tahap ini penulis mulai membuat layout yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa, pada tahap ini sketsa dibuat menggunakan teknik digital menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *software procreate*.

1. Ukuran dan halaman buku

Jenis buku : *Pop Up Book*

Ukuran buku : 18,5 x 18,5 cm

Jumlah Halaman : 24 halaman

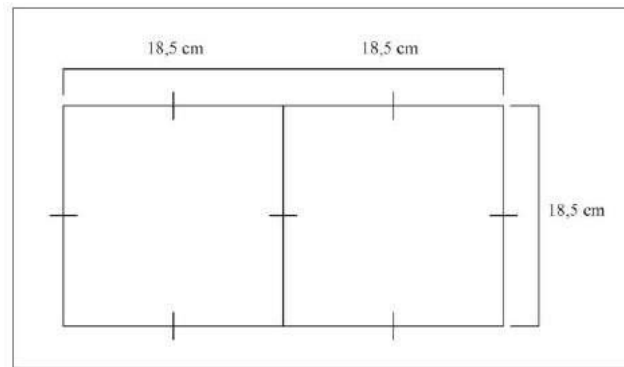
Gramatur isi buku : 230 gram

Gramatur cover : 210 gram

Finishing : Jilid *hard cover* (karton board 2 mm)

2. Layout Ukuran Buku

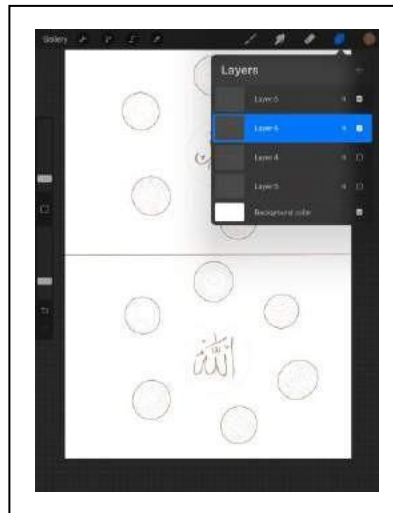
Berikut ini adalah gambar layout ukuran untuk isi buku. dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Layout Ukuran Buku

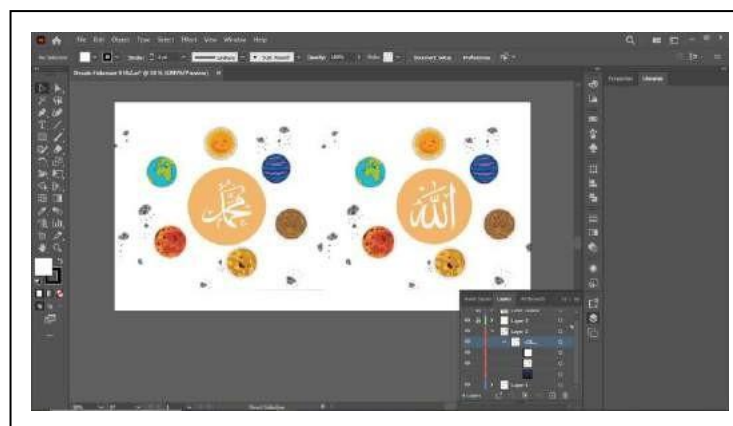
3. Judul

Judul buku yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak ini adalah “ Ayo Mengenal Islam”. Kata ini dipilih berdasarkan dari pertimbangan konsep, karena tujuan dari buku *pop-up* ini adalah untuk mengenalkan agama islam terkhususnya Rukun Islam kepada anak-anak. Dengan pemilihan judul tersebut diharapkan agar target *audience* bisa mengenal Rukun Islam yang harus kita ketahui sebagai seorang muslim.



Gambar 4.2 Proses Sketsa Isi Buku

Setelah melewati tahap ini barulah masuk ke tahap *coloring* pada tahap mewarnai aset desain masih menggunakan *software procreate* dan untuk layout warna pada background menggunakan *software adobe illustrator*. Proses pewarnaan dapat dilihat pada gambar 4.3 dan 4.4.



Gambar 4.3 Proses Coloring



Gambar 4.4 Proses *Coloring*

4.1.4 Hasil *Comprehensives*

Comprehensives, adalah proses approval. Terlebih dahulu diuji ke klien/stakeholder/publik sebelum dilakukan prose eksekusi final. Ditahapan ini lebih baik dibuatkan dummy sebagai contoh master desain.

Pada perancangan buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak, media yang digunakan adalah berupa digital tahap ini penulis harus meminta persetujuan (*approval*) hasil di mana penulis membuat desain *cover* halaman depan, pesan moral, isi buku *pop-up*, dan menyertakan hasil gambar digital yang dibuat dengan *software Procreate* dan *Adobe Illustrator*.

1. Cover buku *pop-up*

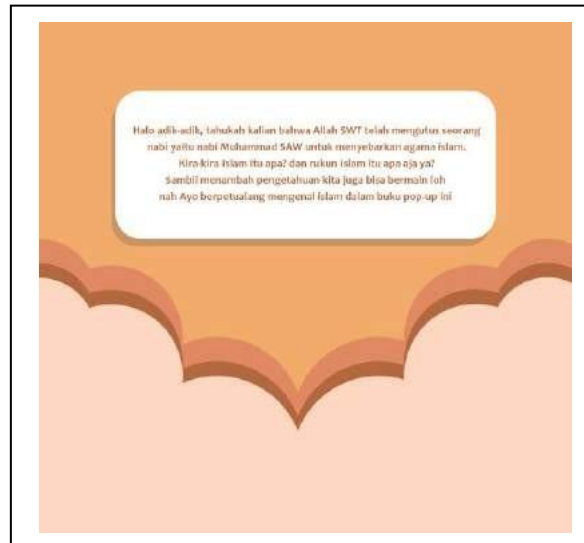
Pada cover depan diisi dengan ilustrasi Faiz dan Hana sebagai tokoh utama yang sedang mengaji dan memakai pakaian muslim dengan latar belakang masjid dan terdapat judul “Ayo Mengenal Islam” dan cover belakang diisi dengan pesan mengenai isi buku *pop-up*.



Gambar 4.5 Proses Desain Cover Buku



Gambar 4.6 Cover Depan Buku *Pop-Up*



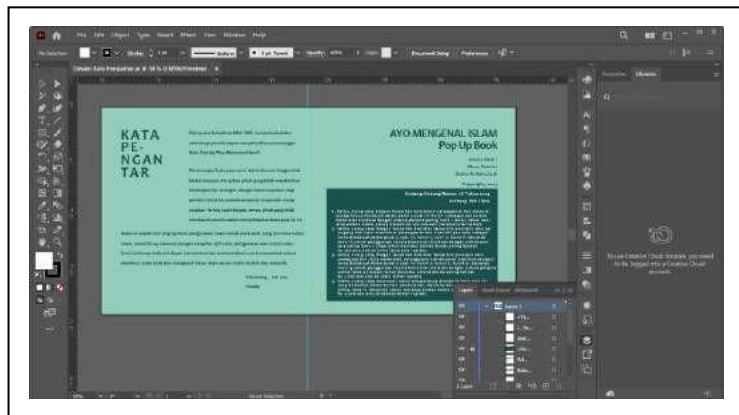
Gambar 4.7 Cover Belakang dan Pesan Isi Buku *Pop-Up*



Gambar 4.8 Mockup Cover Buku *Pop-Up*

2. Halaman Kata Pengantar

Halaman kata pengantar menjelaskan tentang pendahuluan dari isi buku *pop-up* "Ayo Mengenal Islam" dan pada sisi kanan atas buku terdapat judul buku, nama penulis dan tahun terbit. Halaman kata pengantar dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman Kata Pengantar Buku *Pop-Up*

3. Daftar Isi

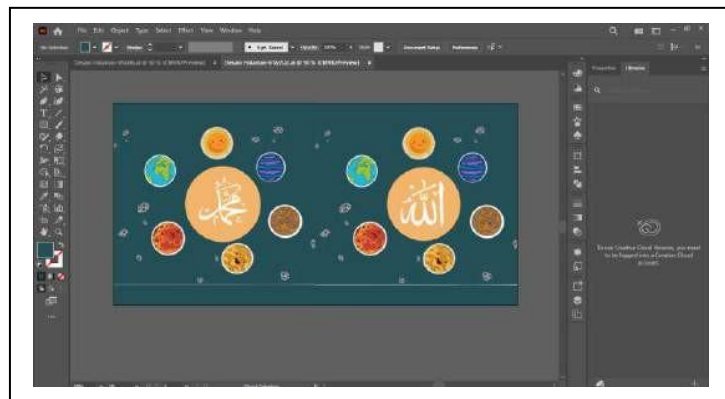
Halaman Daftar isi Menampilkan keterangan berupa isi dari desain halaman buku dan di sisi sebelah kanan terdapat desain dari cover buku *pop-up* "Ayo Mengenal Islam". Halaman Daftar isi dapat dilihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Halaman Daftar Isi Buku *Pop-Up*

4. Halaman 1 dan 2

Pada halaman 1 dan 2 menampilkan ilustrasi Kaligrafi Asma Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW dengan background ilustrasi planet serta suasana luar angkasa untuk memberikan kesan bahwa keesaan Allah SWT itu meliputi langit dan bumi berdasarkan Qs. Al-Baqarah:255. Halaman 1 dan 2 dapat dilihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman 1 dan 2 Buku *Pop-Up*

5. Halaman 3 dan 4

Pada halaman 3 dan 4 menampilkan ilustrasi Rukun Islam yang pertama yaitu syahadat. Ditengah halaman merupakan tampilan huruf arab atau lafal 2 kalimat syahadat dan di sisi kiri dan kanan terdapat ilustrasi karakter faiz dan hana. Halaman 3 dan 4 dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman 3 dan 4 Buku *Pop-Up*

6. Halaman 5 s.d Halaman 16

Pada halaman 5 dan 6 merupakan ilustrasi Sholat. Di tengah halaman menampilkan gerakan takbir saat shalat, di sisi kiri terdapat keterangan 5 waktu shalat dan di sisi kanan terdapat tata cara wudhu dan shalat. Halaman 5 s.d 16 dapat dilihat pada gambar 4.13 s.d gambar 4.18



Gambar 4.13 Halaman 5 dan 6 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.14 Halaman 7 dan 8 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.15 Halaman 9 dan 10 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.16 Halaman 11 dan 12 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.17 Halaman 13 dan 14 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.18 Halaman 15 dan 16 Buku *Pop-Up*

7. Halaman 17 dan 18

Pada halaman 17 dan 18 menampilkan ilustrasi mengenai Puasa terdiri dari Sahur dan Berbuka puasa. Di tengah halaman menampilkan teks yang bertuliskan Puasa, pada sisi kiri dan kanan halaman menampilkan ilustrasi Doa Niat Puasa dan Doa Berbuka Puasa yang merupakan huruf arab. Halaman 17 dan 18 dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 Halaman 17 dan 18 Buku *Pop-Up*

8. Halaman 19 dan 20

Pada halaman 19 dan 20 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi zakat. Ditengah halaman terdapat teks yang bertuliskan Zakat, dan ilustrasi orang yang sedang berzakat. Halaman 19 dan 20 dapat dilihat pada gambar 4.20



Gambar 4.20 Halaman 19 dan 20 Buku *Pop-Up*

9. Halaman 21 s.d 24

Pada halaman 21 dan 22 menampilkan ilustrasi Haji. Ditengah halaman terdapat ilustrasi Ka'bah di masjidil haram terdapat ilustrasi satu keluarga yang memakai kain ihram. Halaman 23 dan 24 menampilkan ilustrasi manasik haji untuk anak-anak. Halaman 21 s.d 24 dapat dilihat pada gambar 4.21 dan 4.22



Gambar 4.21 Halaman 11 dan 12 Buku *Pop-Up*



Gambar 4.22 Halaman 13 dan 14 Buku *Pop-Up*

4.1.5 Hasil *Ready For Press*

Tahap *Ready for Press* mempersiapkan berkas digital untuk dicetak, meliputi proses finishing dan pengaturan tata letak akhir buku (M. Fikri, 2021). Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan buku *pop up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak dan melakukan evaluasi kepada dosen pembimbing. Hasil Cetak buku *pop-up* dapat dilihat pada gambar 4.23



Gambar 4.23 Hasil Cetak Buku Pop-Up”Ayo Mengenal Islam”

Pada gambar diatas isi buku *pop-up* nomor 3 dan 4 menggunakan teknik lipat *v-folding*, gambar nomor 5 menggunakan 2 jenis teknik lipat yaitu *v-*

folding dan pull tab. Gambar nomor. 6 s.d 10 menggunakan jenis teknik lipatan *v-folding*. Gambar nomor 11 menggunakan 3 jenis teknik lipatan yaitu *lift the flap, v-folding dan pull tab*. Gambar nomor 12 menggunakan 2 jenis teknik lipatan yaitu *v-folding dan lift the flap*. Gambar nomor 13 dan 14 menggunakan teknik lipatan *v-folding*.

4.2 Pembahasan

Hasil dari perancangan buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dengan judul “Ayo Mengenal Islam”. Buku *pop-up* ini berisikan 24 halaman yang terdiri dari halaman *cover* depan, dan halaman *cover* belakang dengan mencantumkan pesan isi buku. Penggunaan huruf disesuaikan dengan perancangan awal yaitu menggunakan *font Dolpino* dan *font Candara* dan menggunakan warna tetradik komplementer yaitu warna yang dapat menarik perhatian pembaca, buku *pop-up* ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik membaca pada anak, menambah pengetahuan tentang rukun islam dan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih menarik. Hasil dari perancangan projek Laporan Tugas Akhir ini ditampilkan dalam bentuk cetak berupa Buku *Pop-Up* sebagai karya utama dan beberapa karya pendukung lainnya.

4.2.1 Karya Pendukung

a. *X-Banner*

X banner adalah jenis spanduk atau media promosi portabel yang memiliki bentuk seperti huruf "X" saat dipasang. *X banner* sering digunakan dalam acara pameran, promosi produk, atau kampanye iklan karena mudah dipasang, ringan, dan dapat dipindahkan dengan mudah. Ukuran *X banner* berukuran 60x160 cm. Informasi yang terdapat pada *X-banner* biasanya keterangan singkat tentang Judul Perancangan atau gambar. Gambar *x-banner* dapat dilihat pada gambar 4.24



Gambar 4.24 *Mock Up X-Banner*

b. *Stiker Pack*

Stiker pack adalah kumpulan stiker atau gambar yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara visual dalam aplikasi pesan atau media sosial.

Stiker pack biasanya berisi berbagai jenis stiker dengan berbagai ekspresi wajah, objek, karakter, atau kata-kata yang dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik. Ukuran *Stiker Pack* yaitu 10x 14 cm yang berisikan karakter tokoh pada buku *pop-up*. Gambar *sticker pack* dapat dilihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25 Hasil Desain *Stiker Pack*

c. Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu huruf hijaiyah adalah metode pendidikan yang memanfaatkan kartu-kartu dengan gambar huruf Arab dari huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah merupakan huruf-huruf yang digunakan dalam penulisan Al-Qur'an dan digunakan dalam bahasa Arab. Setiap kartu memiliki satu huruf hijaiyah beserta teks disetiap kartu dengan huruf tersebut. Metode ini bertujuan

untuk membantu anak-anak atau pemula dalam mempelajari huruf hijaiyah dengan cara yang menarik dan bermain. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual ini dapat meningkatkan daya ingat dan memotivasi anak untuk mengenal dan memahami huruf hijaiyah dengan lebih mudah dan menyenangkan. Gambar kartu huruf hijaiyah dapat dilihat pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Hasil Desain Kartu Huruf Hijaiyah

d. Note Book

Notebook adalah sejenis buku kecil atau buku catatan yang biasanya memiliki ukuran 7,5 cm x 10 cm, sangat memungkinkan untuk dapat dengan mudah dibawa kemana saja. *Notebook* sering digunakan untuk mencatat informasi, ide, jadwal, atau hal-hal penting lainnya. Gambar desain *cover note book* dapat dilihat pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Desain *Note Book*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Perancangan Buku *Pop-Up* sebagai media edukasi pengenalan Islam bagi anak-anak ini dapat memberi pengenalan kepada siswa/siswi Paud.
2. Isi Pengenalan Rukun Islam yang dibukukan dapat dijadikan sebagai bentuk fisik berupa buku yang dapat dibaca kapan saja.
3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respon positif dari anak-anak terhadap buku ini cukup efektif, dan ini menunjukkan potensi yang kuat dalam mendukung pembelajaran agama pada tingkat awal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak. Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar perancangan media pengenalan yang lain agar dapat lebih baik lagi, yaitu:

1. Sebelum meluncurkan buku *pop-up* secara luas, lakukan uji coba terhadap target usia anak-anak untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan evaluasi terhadap desain, keterbacaan, dan efektivitas pembelajaran buku ini.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi pedoman bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan teknik *pop-up* yang lainnya.
3. Perancangan buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan Islam bagi anak-anak diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pemahaman agama mereka sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aco Karumpa, & Muhammad Dahlan. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>
- Ahmad, M. G. (2016). Implikatur Percakapan dalam Kumpulan Sketsa Betawi Bang Jali Kondangan. *Deiksis*, 8(02), 122–134.
- Andiharyatna.I.M, & Adriyanto.A.R. (2017). Perancangan Buku Islami Pop-Up Bergambar Untuk Anak Tentang Sunnah Sehari-Hari. *Jurnal Telkom University EProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Budiman, A., & Wisnu Wijaya, P. (2020). Perancangan Media Komunikasi Visual Pada Museum Uang Sumatera. *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(1). <https://doi.org/10.37505/aksa.v3i1.28>
- Dewi, S. M., & Arief, E. (2020). ANALISIS STRUKTUR DAN CIRI KEBAHASAAN TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 18 PADANG. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(4). <https://doi.org/10.24036/110725-019883>
- ETI RUZIANA. (2022). PENGARUH METODE DEMONSTRASI SAINS PENCAMPURAN WARNA TERHADAP KECERDASAN INTELEKTUAL ANAK USIA DINI DI TK AL-QUR'AN KABUPATEN PESISIR BARAT. In *Bandar Lampung* (Issue 8.5.2017).
- Ghina, P. F., Yasbiati, & Oyon, P. H. (2018). Pengaruh Media Pop-Up Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya. *Pedadidaktika - Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(1).
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata

- Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem informasi pengaduan pelanggan air berbasis website pada pdam kota ternate. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10–19.
- Irawan, I. R. (2017). Perancangan Pop Up Book Asma’ul Husna Dengan Teknik Lift The Flap Sebagai Media Pengenalan Pada Murid PAUD. *Doctoral Dissertation, Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya*. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2548>
- Iskariyana, I., & Ningsih, P. R. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM Berbasis Sigil Software Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.12333>
- M. Fikri, dan E. S. M. P. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu dengan Menggunakan Metode Arntson. *Ejournal.Raharja.Ac.Id*, 1, 9.158.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Pujiyanto, P. (2013). ESTETIKA IDEOLOGI MEDIA ABOVE THE LINE PRODUK SUPLEMEN MEREK “MADURASA” PT. AIR MANCUR. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 2, 41.
- Rochmatul Chabibbah. (2014). Perancangan Buku Pop Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 28(2), 96–105.
- Samben, S. A., & Tumimomor, A. (2020). Perancangan Buku Photo Arti Dan Makna Tenun Sa’Dan Tana Toraja. *Doctoral Dissertation, Universitas Kristen Satya Wacana*, 692014100.

SKETSA TAHAPAN AWAL “MERARIK” AKRILIK 3D DENGAN MEDIA SENSOR SUARA DAN CAHAYA, 10 Gorga: Jurnal Seni Rupa 230 (2021).

Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2). <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>

Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO EXPLANASI, POP UP DAN KAHOOT. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(1). <https://doi.org/10.30762/ed.v4i1.1868>

