

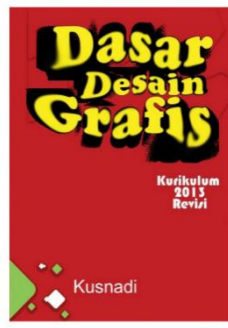
BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan penulis adalah mengumpulkan dan mempelajari jurnal dan buku elektronik (*e-book*), hingga sumber internet terpercaya yang berhubungan dengan judul skripsi ini yang dapat dijadikan referensi dalam membuat karya, studi literatur yang diambil meliputi beberapa sumber sebagai berikut:

1. Dasar Desain Grafis

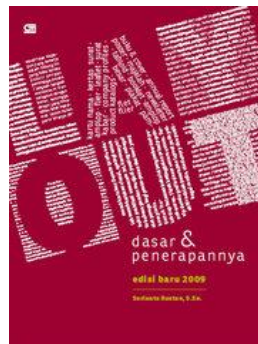


Gambar II.1.1. Dasar Desain Grafis
(Sumber: Kusnadi : books.google.com 2018)

Dalam buku dasar desain grafis dalam desain grafis dijelaskan bahwa manusia telah mengupayakan berbagai cara terbaik untuk dapat berkomunikasi lewat tulisan, melalui penggunaan berbagai perangkat dan media. Abad ke-7 Cina menemukan teknik cetak timbul dengan menggunakan tinta. Awal millenium kedua di Eropa lahir huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping, sehingga huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak di atas suatu halaman buku.

Dalam buku ini penulis menggunakannya untuk membuat acuan dalam penggunaan tipografi yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan media edukasi *popup*, yang di mana didalam buku ini dijelaskan pengukuran huruf yang dapat digunakan dalam media cetak, pengaruh besar kecilnya huruf secara visual, jarak antar kata atau pengukuran jarak antar huruf (*kerning*), yang nantinya mempengaruhi huruf yang digunakan dalam ilustrasi maupun desain dari buku *popup* tersebut, sehingga ini akan membantu penulis dalam memilih atau mengaplikasikan huruf nantinya.

2. *Layout* Dasar & Penerapannya

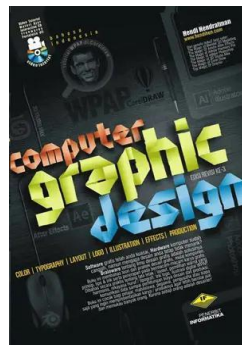


Gambar II.1.2. Buku *Layout* : Dasar & Penerapannya
(Sumber: Buku Surianto Rustan, S.Sn. : 2009)

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang di bawanya. Menyusun *layout* adalah suatu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain adalah arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjanya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang yang mengatakan bahwa menyusun *layout* itu sama dengan mendesain.

Layout ini tentu sangat penting dalam penerapan atau perancangan media edukasi *popup* yang di mana media ini sangat membutuhkan tata letak yang akurat agar bisa menutup atau membuka gambar yang akan muncul ketika buku ini di gunakan, di dalam buku ini dijelaskan mengenai elemen *layout*, penerapan *margin*, *grid* dan tentunya penerapan *layout* sehingga dapat lebih memudahkan penulis dalam penyusunan komposisi dari ilustrasi, tipografi dan juga potongan *popup* yang akan dimunculkan di dalam buku edukasi ini.

3. *Computer Graphic Design*



Gambar II.1.3. *Computer Graphic Design*
(Sumber: Hendi Hendratman : books.google.com 2017)

Pada buku ini dijelaskan warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Meski warna tampak sederhana, namun dibalik itu ada banyak metode atau cara proses pembentukannya, di halaman 115 menjelaskan proses pembuatan spektrum warna yang di mana di sini tercipta istilah warna *hue*, *tint*, *tone* dan *shade*, *brightness* dan *saturation* yang sering tampil pada kotak dialog pemilihan warna di macam-macam *software* komputer.

Dalam hal ini pemilihan warna yang tepat juga menentukan ketertarikan terhadap media *popup* yang akan dibuat, sehingga dalam pemilihan warna tentunya

harus diperhatikan sehingga dapat memikat atau menarik perhatian anak-anak yang dituju. Penulis juga menggunakan buku ini sebagai acuan dalam pemilihan warna nantinya, yang di mana komposisi warna tentunya akan sangat perlu diperhatikan akan tidak terlalu banyak warna yang digunakan maupun warna yang seharusnya tidak perlu dimasukkan kedalam buku ini, dan tentunya penerapan warna yang berbeda pada media digital dan media cetak, yang di mana penggunaan warna dalam media tersebut berbeda, sehingga buku ini sangat membantu penulis untuk berhati-hati dalam pemilihan warna yang pas dalam penerapannya nanti.

4. Media Buku Cerita Bergambar

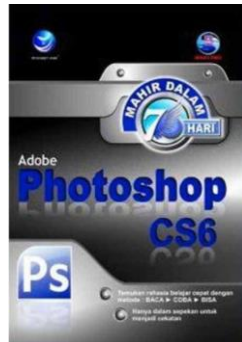


Gambar II.1.4. Media Buku Cerita Bergambar
(Sumber: Elisabeth Tantiana Ngura : books.google.com 2022)

Pada halaman 11 buku ini menjelaskan buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya diperuntukan pada anak-anak. Untuk anak usia sekolah dasar rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Buku ini menjelaskan kepada penulis tentang strategi penggunaan cerita bergambar kepada anak, yang di mana ini sangat bermanfaat untuk penerapan gaya bahasa yang akan disampaikan di dalam media edukasi yang dibuat dengan media *popup* nantinya.

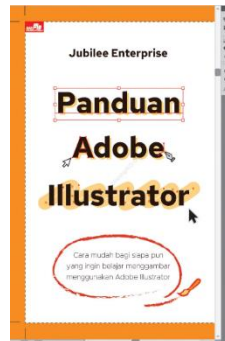
5. *Adobe Photoshop CS6*



Gambar II.1.5. *Adobe Photoshop CS6*
(Sumber: Madcoms Madiun : Penerbit Andi 2012)

Buku ini menjelaskan mengenai *Photoshop CS6* yang di mana terdapat fitur menarik dan juga merupakan *software* multifungsi. Yang di mana bisa membuat desain grafis, mengedit foto, membuat manipulasi serta efek khusus, dan lain sebagainya. Berbeda dengan *CorelDraw* yang lebih cocok dipakai untuk membuat desain grafis berbasis *vector*, *Photoshop* lebih pas untuk membuat objek berbasis *bitmap*. Di sini penulis menggunakan buku ini untuk membantu pengerjaan *editing bitmap* yang nantinya digunakan dalam pembuatan media edukasi *popup*.

6. Panduan *Adobe Illustrator*



Gambar II.1.6. Panduan *Adobe Illustrator*
(Sumber: Jubilee Enterprise : books.google.com 2020)

Pada halaman pertama buku ini menjelaskan mengenai bahwa *Adobe Illustrator* adalah *software* desain grafis yang dimanfaatkan untuk membuat gambar dan ilustrasi berbentuk *vector*. Objek *vector* memiliki keunggulan dalam hal ketajaman gambar. Di mana objek *vector* dapat diperbesar ukurannya hingga ratusan kali lipat tanpa kehilangan detailnya.

7. Buku Sakti Kuasai Desain Grafis



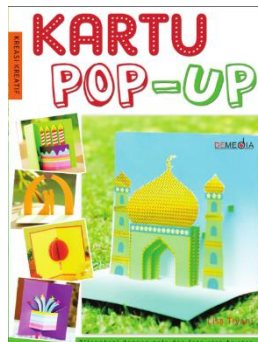
Gambar II.1.7. Buku Sakti Kuasai Desain Grafis
(Sumber: Yulianto : books.google.com 2018)

Pada halaman 170 dalam buku sakti kuasai desain grafis ini di jelaskan mengenai definisi sketsa itu sendiri yang di mana di dalam buku ini di sebutkan sketsa merupakan gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar ringan, semata-mata garis besar atau selesai. Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi ide dasar sebuah karya seni. Dalam bidang multimedia, sketsa merupakan rancangan

awal atau desain kasar dari sebuah produk multimedia. Dalam pengertian ini, sketsa lebih merupakan gambaran kasar yang bersifat sementara, dengan tujuan dapat dikerjakan lebih lanjut ke dalam bentuk produk. Oleh karena itu dalam perancangan buku *popup* ini di butuhkan sketsa dalam pembuatan konsep awalnya, yang di mana untuk mempermudah proses dalam pembuatan media *popup* nantinya.

Buku ini menjelaskan aturan-aturan dalam membuat sketsa dan juga cara membuat sketsa yang baik serta teknik untuk membuat sketsa, sehingga buku ini dapat membantu penulis untuk membuat sketsa ilustrasi *popup* nantinya agar lebih baik dan lebih dimengerti dalam proses mensketsa buku tersebut.

8. Kartu *Pop-Up*



Gambar II.1.8. Kartu *Pop-Up*
(Sumber: Lisa Tiyani: books.google.com 2014)

Dalam buku kartu *pop-up* ini dijelaskan cara teknik memindahkan pola, teknik memotong, teknik melipat dan meratakan, teknik merekat, teknik membuat penutup dan sebagainya, yang di mana buku ini diperlukan dalam membuat beberapa cara pembuatan *popup* yang nantinya dijadikan media buku edukasi. Di dalam buku ini terdapat bagian-bagian yang menjelaskan bagaimana membuat *popup*, juga terdapat beberapa cara yang dapat membantu penulis dalam mengerjakan buku *popup* tersebut, mulai dari teknik memindahkan pola, teknik

memotong, teknik merekat, dan juga memberitahu alat dan bahan dalam pembuatan buku *popup*.

9. Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-guru Raudhatul Athfal (RA)



Gambar II.1.9. *Screen Shoot* Jurnal Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-guru Raudhatul Athfal (RA)
(Sumber: Nina Puspitaloka : 2020)

Dikutip dari jurnal Nina Puspitaloka yang berjudul Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-guru Raudhatul Athfal (RA) (2020), memaparkan bahwa Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membuat suasana belajar yang kreatif dan imajinatif. Salah satu media yang tepat berdasarkan prinsip tersebut adalah *popup book*. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan keterampilan bagi guru-guru dalam pembuatan *popup book* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Model ADDIE yang meliputi: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Pelatihan ini telah berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan dengan memperkenalkan media *popup book* yang menarik dalam proses belajar mengajar.

10. Pengembangan Media Buku *Pop-Up* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar

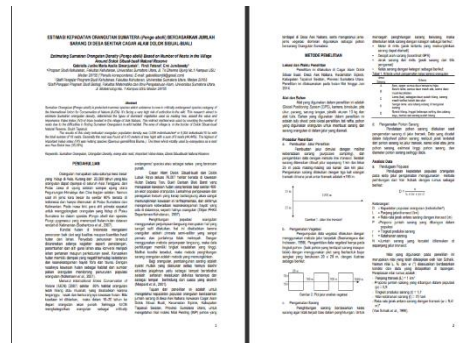


Gambar II.1.10. *Screen Shoot* Jurnal Pengembangan Media Buku *Pop-Up* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar
(Sumber: Qori Kartika Putri : 2019)

Dalam jurnal Qori Kartika Putri disebutkan Media belajar *pop-up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Kelebihan dari media *popup book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *popup book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini.

Media *popup book* dalam bahasa Inggris mempunyai arti muncul keluar. *Popup book* ialah sebuah media yang berbentuk buku dan memiliki unsur tiga dimensi yang merupakan buku yang dapat berdiri tegak dan terdiri dari beberapa bagian yang ada di dalamnya yang apabila dirangkai dapat menimbulkan sebuah cerita yang lebih menarik.

11. Estimasi Kepadatan Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Berdasarkan Jumlah Sarang di Desa Sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-Buali.



Gambar II.1.11. *Screen Shoot* Jurnal Estimasi Kepadatan Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Berdasarkan Jumlah Sarang di Desa Sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-Buali.
(Sumber: Gabriella Junike Maria Azalia Simanjuntak: 2014)

Dalam jurnal Estimasi Kepadatan orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Berdasarkan Jumlah Sarang di Desa Sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-Buali. Kondisi hutan di Indonesia mengalami penurunan baik dari segi kualitas maupun kuantitas hasil hutan dan lahan. Hal ini disebabkan karena adanya alih guna lahan atau konversi menjadi lahan pertanian maupun perkebunan sawit. Kerusakan hutan tentu memiliki dampak negatif terhadap kelestarian dan keanekaragaman hayati flora dan fauna. Dengan rusaknya kawansan hutan sebagai habitat dan sumber pakan orangutan mendorong penurunan populasi orangutan. Penulis menggunakan jurnal ini bertujuan untuk mengetahui kepadatan populasi orangutan berdasarkan jumlah sarang di desa Aek Nabara, kawasan Cagar Alam Dolok Subual Buali.

12. Ancaman Terhadap Populasi Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii Lesson*)



Gambar II.1.12. *Screen Shoot* Jurnal Ancaman Terhadap Populasi Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii Lesson*).
(Sumber: Wanda Kuswanda: 2007)

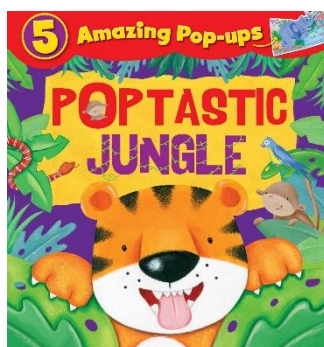
Dikutip dari jurnal Ancaman Terhadap Populasi Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii Lesson*) dijelaskan populasi orangutan (*Pongo Abellii Lesson*) mengalami penurunan secara cepat dalam 30 tahun terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi berbagai ancaman terhadap populasi orangutan Sumatera, khususnya di sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-buali, Sumatera Utara. Pengumpulan data menggunakan metode pengamatan deskriptif dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ancaman serius terhadap orangutan adalah penyusutan habitat yang diakibatkan oleh penebangan hutan, perambahan, pembangunan gubuk, dan perluasan jalan. Tekanan perburuan relatif rendah karena 77,5 % masyarakat mengetahui orangutan sebagai satwa yang dilindungi. Aktivitas masyarakat lainnya yang dilakukan pada habitat orangutan yaitu bertani sebesar 70%, mengambil kayu bakar sebesar 80% dan air nira sebesar 26,7%. Jumlah Orangutan sebanyak 27 individu di Cagar Alam Dolok Sibual-buali diperkirakan akan semakin menurun apabila tidak dilakukan program konservasi, pemberdayaan masyarakat lokal, dan penegakan hukum. Dalam hal ini penulis

menggunakan data ini sebagai pembantu dalam pembuatan buku edukasi mengenai orangutan nantinya. Sehingga data yang berada dari jurnal dan dari konservasi orangutan akan digabungkan untuk mengumpulkan data orangutan yang lebih akurat, sehingga dalam buku edukasi tersebut berisikan data yang relevan.

II.2. Tinjauan Karya

Tinjauan karya yang diambil dari beberapa contoh karya yang sudah dibuat sebelumnya dengan ide yang sudah dirancang. Adapun beberapa tinjauan desain yang menjadi referesni penulis dalam pembuatan karya, tentunya agar orientasinya tidak lari dari konsep yang akan di buat nantinya.

1. *Amazing Pop-ups Poptastic Jungle*



Gambar II.2.1. *Amazing Pop-ups Poptastic Jungle*
(Sumber: Buku Lucy Bernard. : 2019)

Dalam perancangan media *popup* ini bertujuan untuk mengembangkan buku *popup* yang berisi edukasi mengenai orangutan, disini penulis mengabil inspirasi buku *popup* di atas sebagai media edukasi mengenai habitat orangutan. Di mana dalam media buku *popup* ini mengenalkan materi orangutan kepada audiens atau pembaca, namun dengan tema dan alur cerita mengenai orangutan. Dan tentu buku ini juga bisa menjadi referensi dalam penyusunan atau lipatan buku *popup* yang nantinya akan dibuat.

2. Buku *Pop Up* Keragaman Budaya Indonesia



Gambar II.2.2. *Screen Shoot* Video Buku *Pop Up* Keragaman Budaya Indonesia
(Sumber: Youtube Ravy 26 House : diakses Mei 2023)

Dalam video di atas dijelaskan pembuatan buku *popup*, namun di dalam tinjauan karya di atas menggunakan tema keragaman budaya yang ada di Indonesia, di sini penulis mencoba untuk mengambil konsep atau media yang sudah diterapkan di dalam buku tersebut ke media edukasi yang nantinya penulis akan buat berupa buku *popup* mengenai habitat orangutan. Pemberian informasi dan konsep *layout* yang ada di buku referensi di atas bisa dikembangkan dan digabungkan dengan referensi lainnya, sehingga buku yang nanti dibuat bisa menjadi lebih inovatif dan lebih tertata dalam penyusunan *popup* yang akan diterapkan.

3. QR Code bobo.id

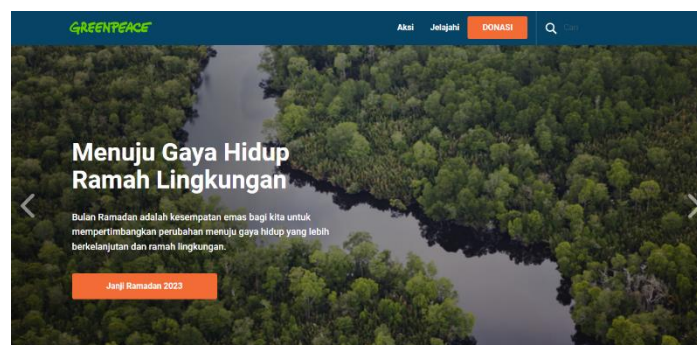


Gambar II.2.3. *QR Code Bobo.Id*
(Sumber: Bobo.id.: Apa Itu QR Code? Bagaimana Cara Menggunakannya? : 2018)

Qr Code yang terdapat di majalah bobo ini menjadikan referensi bagi penulis, tentunya dalam penyampaian buku edukasi *pupup* mengenai habitat orangutan ini

dimuat dalam bahasa yang mudah dimengerti anak-anak yang tentunya tidak terlalu detail dalam penyampaiannya. Di sini penulis akan memasukan *link* yang menuju *web* atau *blog* yang berisikan informasi yang lebih akurat dan lebih detail bagi pembaca yang mencari informasi lebih lengkap mengenai orangutan itu sendiri.

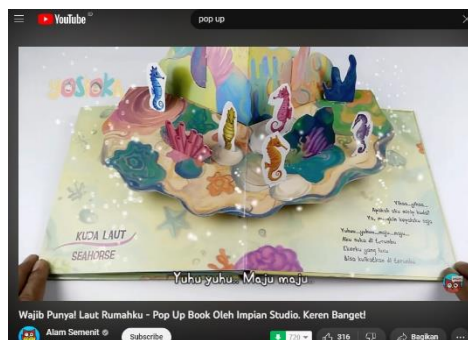
4. Blog Informasi



Gambar II.2.4. Screen Shoot Website Greenpeace.org
(Sumber: Greenpeace.id : diakses Mei 2023)

Desain *blog* informasi, dalam hal ini desain dari tampilan *web* atau *blog* *greenpeace.org* merupakan tampilan yang sederhana, yang di mana dalam hal ini tampilan *blog* yang nantinya menjadi acuan dalam menyampaikan informasi yang lebih detail mengenai orangutan akan dimuat dalam *blog/web*. Dalam hal ini penulis juga menggunakan *platform blogger* dalam mengisi informasi tersebut, yang di mana *platform blogger* cukup mudah dalam penggunaannya karena penulis hanya sekedar memberikan informasi lebih detail dari buku edukasi yang akan dirancang nantinya. Sehingga penulis menjadikan *blog* yang sederhana namun menarik menjadi sumber referensi dalam memberikan informasi lebih dari buku edukasi mengenai habitat orangutan.

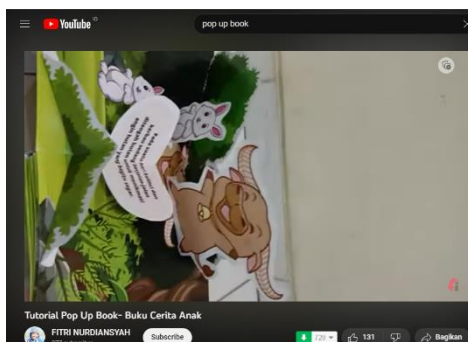
5. Laut Rumahku - *Pop Up Book* Oleh Impian Studio



Gambar II.2.5. *Screen Shoot* Video Laut Rumahku - *Pop Up Book* Oleh Impian Studio
(Sumber: Youtube Alam Semerit : diakses Mei 2023)

Dalam video ini berisikan *popup* mengenai satwa yang ada dilaut, buku *popup* ini cukup menarik karena warnanya yang *colorfull*, sama seperti tinjauan karya yang pertama disini penulis menggunakan referensi dari buku *popup* yang sudah pernah diproduksi namun kali ini penulis akan menyampaikan isi dari buku *popup* tersebut dengan tema dan alur cerita yang berbeda. Dalam buku *popup* ini penulis menggunakannya sebagai refesensi dalam pembuatan *layout* dari buku *popup* yang nantinya akan dibuat, dan juga dalam buku ini banyak lipatan *popup* yang bisa menjadi pedoman bagi penulis untuk melakukan pembuatan buku *popup* nantinya.

6. Tutorial *Pop Up Book* – Buku Cerita Anak



Gambar II.2.6. *Screen Shoot* Video Tutorial *Pop Up Book* – Buku Cerita Anak
(Sumber: Youtube Fitri Nurdiansyah : diakses Mei 2023)

Video di atas menjelaskan bagaimana pembuatan buku *popup* tentang cerita anak yang di mana tinjauan di atas bisa membantu penulis untuk membuat konsep dan pemotongan bagian-bagian buku *popup* nantinya, cara perekatan bagian, pembuatan *cover* dan penyusunan, yang bisa menjadi referensi bagi penulis dalam mengembangkan buku *popup* yang nantinya akan dibuat oleh penulis.