

PERANCANGAN POP UP BOOK DENGAN TEMA “CERITA RAKYAT DARI JAWA TIMUR AJISAKA” UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH DASAR

Firiansyah An’am

Universitas Negeri Surabaya

email: firiansyah.20065@mhs.unesa.ac.id

Received:

20-06-2026

Reviewed:

23-06-2026

Accepted:

25-06-2026

ABSTRAK (11pt): Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi dan literasi berupa buku pop-up sebagai sarana pengenalan cerita rakyat Jawa Timur "Ajisaka" bagi siswa kelas 3 SD Labschool Universitas Malang. Perancangan media ini menerapkan metode analisis data existing guna menyesuaikan kebutuhan visual dan materi di lapangan. Buku pop-up ini dikembangkan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus menanamkan pemahaman mendalam mengenai kisah Ajisaka. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses instruksional. Melalui produk ini, diharapkan pemahaman literasi siswa dapat meningkat, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.

Kata Kunci: buku pop-up, cerita rakyat, Ajisaka, siswa sekolah dasar, existing, media pembelajaran

ABSTRACT (11pt): This study aims to design an educational and literacy medium in the form of a pop-up book to introduce the East Java folklore 'Ajisaka' to third-grade students at Labschool Elementary School, Universitas Malang. The pop-up book was developed using an existing condition approach. This educational medium is designed to create an engaging learning environment while providing a deep understanding of the Ajisaka folklore. Based on validation results from subject matter experts, the medium is deemed feasible for use in the learning process. It is expected that this product will enhance students' literacy learning and encourage them to emulate the moral values of the folklore.

Keywords: pop-up book, folklore, Ajisaka, elementary school students, existing, learning media

PENDAHULUAN

Berdasarkan analisis latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana proses perancangan buku *pop-up* yang adaptif dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar (SD), serta bagaimana peran media tersebut dalam menstimulasi perkembangan emosional mereka melalui tema cerita rakyat. Sejalan dengan problematika tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan buku *pop-up* yang efektif sebagai media edukasi interaktif bagi peserta didik usia sekolah dasar, khususnya dalam memfasilitasi karakter mereka yang imajinatif dan gemar berkarya. Selain itu, perancangan ini bertujuan memanfaatkan narasi cerita rakyat untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral fundamental seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan kasih sayang. Melalui representasi tokoh yang menghadapi berbagai tantangan moral dalam cerita, anak-anak diharapkan dapat melakukan identifikasi diri, menumbuhkan rasa empati, serta memahami konsekuensi logis dari setiap tindakan secara lebih mendalam.

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan baik secara teoritis maupun praktis bagi beberapa pihak terkait. Bagi peneliti, proses ini bermanfaat untuk menguji sekaligus meningkatkan keterampilan teknis serta kapasitas keilmuan (*soft skills*) dalam metodologi desain media interaktif anak. Bagi institusi akademis, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya, penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi ilmiah dan basis data untuk riset-riset selanjutnya yang berfokus pada mitigasi rendahnya minat baca pada anak maupun masyarakat luas. Sementara bagi masyarakat umum, luaran dari penelitian ini menyediakan alternatif media edukasi visual yang atraktif untuk memicu ketertarikan literasi anak sejak dini, sekaligus menjadi instrumen pengalih yang positif dari ketergantungan terhadap gawai. Untuk menjaga kedalaman analisis dan efektivitas perancangan, penelitian ini membatasi ruang lingkup kajiannya pada dua aspek utama, yaitu tema cerita dan usia sasaran. Batasan tema difokuskan secara eksklusif pada cerita rakyat "Ajisaka" yang berasal dari Jawa Timur, sehingga penelitian tidak mengkaji narasi dari daerah lain agar interpretasi terhadap karakteristik visual, nilai budaya, dan pesan moral lokal dapat dibedah secara komprehensif. Selanjutnya, batasan usia sasaran ditetapkan khusus untuk anak-anak pada tingkat sekolah dasar kelas rendah. Penentuan ini mendasari pertimbangan seluruh variabel desain mulai dari tingkat kompleksitas mekanik *pop-up*, gaya ilustrasi, hingga struktur kebahasaan yang diselaraskan dengan tahapan perkembangan kognitif, minat, serta psikologi belajar anak agar media yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman belajar seraya bermain yang efektif.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Perancangan buku *pop-up* cerita rakyat Ajisaka untuk anak usia 7–10 tahun ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berlokasi di SD LAB UM, Kota Malang. Data primer dihimpun langsung melalui observasi kondisi literasi siswa, dokumentasi kegiatan, serta wawancara mendalam bersama guru dan Kepala Sekolah Ibu Alvi Nurisnaini, S.Pd., guna mengidentifikasi problem rendahnya minat baca serta urgensi metode *storytelling* bagi siswa kelas 3. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur mengenai mekanika *pop-up* dan psikologi perkembangan anak. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan dua teknik utama, yaitu analisis *existing* untuk membedah kelemahan dan kelebihan produk media sejenis di pasar, serta analisis komponen *5W+1H* (Rustan, 2014) guna merumuskan tujuan, target audiens, pesan, strategi penyampaian, serta konteks media secara komprehensif sebagai landasan visual perancangan.

KERANGKA TEORITIK

A. Teori Ilustrasi

Menurut Soedarso (1990) ilustrasi adalah hiasan, tafsir, atau penjelasan visual dari suatu teks, konsep, dan proses, yang dirancang untuk diintegrasikan ke dalam media cetak maupun digital, seperti poster, pamflet, brosur, majalah, buku, bahan ajar, animasi, video game, dan film. Seniman yang membuat ilustrasi dikenal sebagai ilustrator. Ilustrasi memiliki peran penting dalam menciptakan dampak jangka panjang pada pikiran manusia, sehingga komunikasi visual yang tepat dapat menjadi mekanisme bercerita yang ampuh sekaligus peluang bisnis kreatif.

Lalu ilustrasi berfungsi sebagai bahasa non-verbal yang efektif untuk mendukung penyampaian komunikasi, menjadikannya salah satu alat komunikasi visual paling banyak digunakan. Peranannya telah berkembang pesat di berbagai bidang, seperti industri penerbitan, pendidikan, akademi keperawatan dan kesehatan, hingga manufaktur. Ilustrasi mengacu pada ketepatan dan merupakan bentuk grafis yang mampu menjelaskan konsep atau proses secara visual kepada audiens target. Dengan ilustrasi, ide atau konsep dapat disajikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami (Nugroho, 2021).

B. Teori Ilustrasi

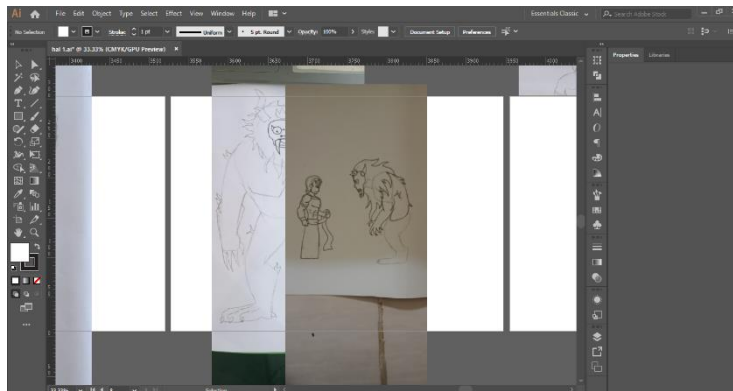
Tata letak (layout) buku berfungsi sebagai media komunikasi visual terstruktur yang menerjemahkan ide penulis agar mudah dipahami oleh pembaca sekaligus mengubah draf tulisan menjadi produk literasi profesional siap produksi. Secara fungsional dan estetika, pengaturan tipografi serta pemanfaatan ruang kosong yang proporsional berperan penting dalam menjaga kenyamanan membaca dan mencegah kelelahan mata. Selain itu, konfigurasi visual ini membentuk sistem penjenjangan informasi serta navigasi yang konsisten – seperti penomoran halaman dan judul bab – sehingga pembaca dapat dengan mudah memilah gagasan utama maupun detail pendukung sesuai genre buku tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Alex W. White (2002) menyatakan bahwa inti dari tata letak adalah efisiensi penyampaian pesan dengan mengarahkan perhatian audiens melalui empat pilar utama. Pertama adalah kesatuan (*unity*) yang mengintegrasikan seluruh komponen visual secara harmonis. Kedua, ruang kosong (*space*) yang bertindak sebagai komponen aktif untuk memberi ruang bernapas bagi mata. Ketiga, dominasi (*dominance*) yang menciptakan satu titik pusat perhatian (*focal point*). Terakhir, hierarki (*hierarchy*) yang mengontrol skala, warna, dan posisi elemen guna mengklasifikasikan urgensi informasi, sehingga pandangan pembaca dapat diarahkan secara intuitif dari skala prioritas utama hingga detail pelengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Thumbnail

Thumbnail adalah tahapan membuat sketsa kasar secara sederhana di atas kertas. Proses ini bertujuan untuk merancang dan menyusun keseluruhan konsep agar menjadi satu kesatuan yang utuh dalam pembuatan buku *pop-up*.

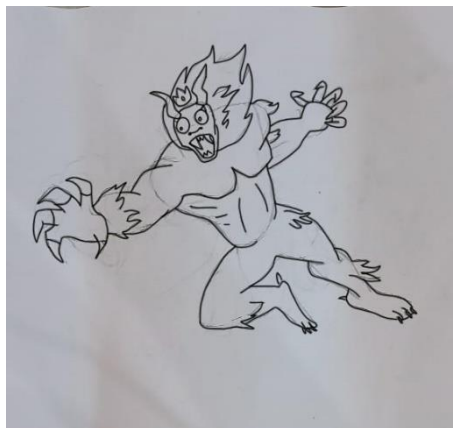
“perancangan *pop up book* dengan tema “cerita rakyat dari jawa timur ajisaka”
untuk anak – anak sekolah dasar”



Gambar 1. Gambar *Thumbnail* Sketsa Karakter
(sumber gambar: dokumen penulis)



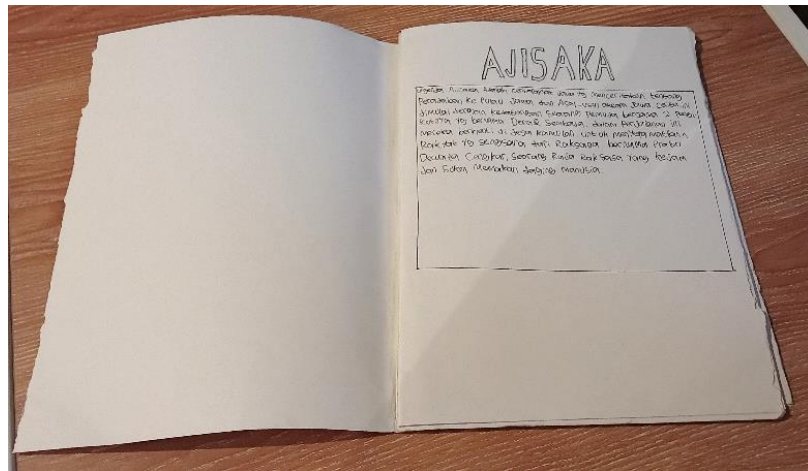
Gambar 2. Gambar *Thumbnail* Sketsa Karakter Ajisaka
(sumber gambar: dokumen penulis)



Gambar 3. Gambar *Thumbnail* Sketsa Karakter Prabu Dewata Cengkar
(sumber gambar: dokumen penulis)

B. Dummy

Tahap *dummy* merupakan proses pembuatan contoh produk sederhana yang bertujuan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan saat proses pencetakan. Pada tahap perancangan ini, *dummy* digunakan untuk mengatur tata letak setiap mekanisme gerak serta menentukan bagian-bagian yang dapat dibuka dan ditutup.

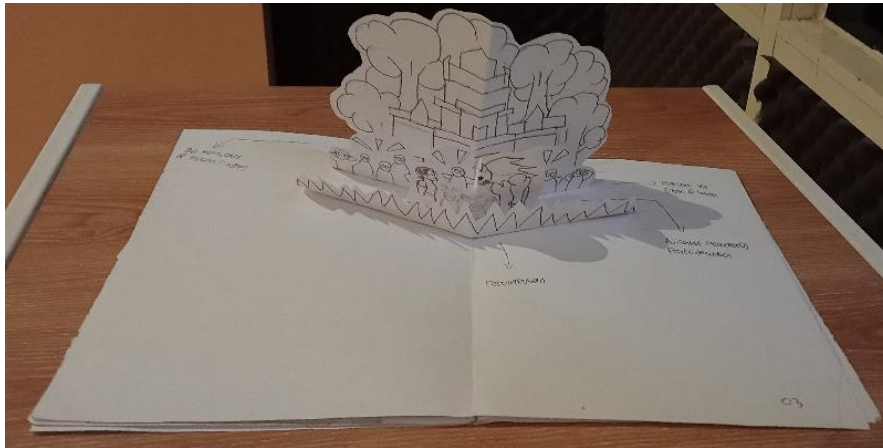


Gambar 4. *Dummy* Halaman Sinopsis Cerita
(sumber gambar: dokumen penulis)



Gambar 5. *Dummy* Halaman pengenalan karakter/tokoh
(sumber gambar: dokumen penulis)

“perancangan *pop up book* dengan tema “cerita rakyat dari jawa timur ajisaka”
untuk anak – anak sekolah dasar”

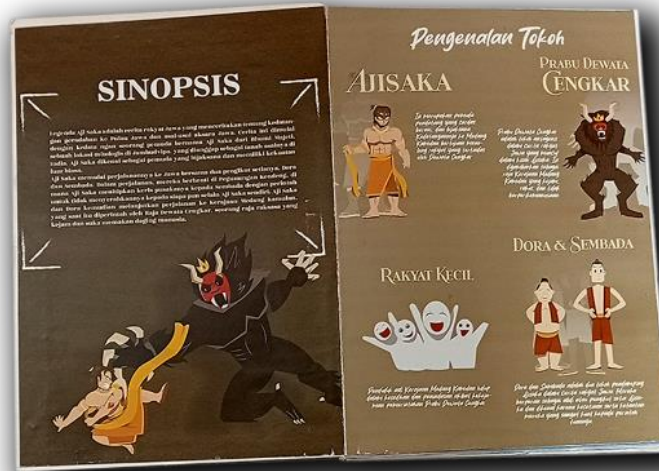


Gambar 6. *Dummy* Halaman isi cerita
(sumber gambar: dokumen penulis)

C. Visualisasi Final Desain



Gambar 7. Cover Buku
(sumber gambar : Dokumen Penulis)



Gambar 8. Sinopsis dan Pengenalan tokoh
(sumber gambar : Dokumen Penulis)



Gambar 9. Halaman Cerita
(sumber gambar : Dokumen Penulis)

“perancangan *pop up book* dengan tema “cerita rakyat dari jawa timur ajisaka”
untuk anak – anak sekolah dasar”



Gambar 10. Halaman Quotes Cerita
(sumber gambar : Dokumen Penulis)

b. Karya Contoh Tabel

Tabel 1. Contoh penyajian tabel [BA 1, center]

Aspek	Skor	Kriteria
	V1	
Penyajian Materi dalam pop up book memiliki peran sebagai edukasi literasi atau meningkatkan minat baca di lingkungan sekolah.	5	Sangat baik
Penyajian matri edukasi dalam Pop up book tersusun secara lengkap dan sistematis	5	Sangat baik
Penyajian materi edukasi dalam Pop up book sangat informatif	5	Sangat baik
Penyajian materi edukasi dalam Pop up Book menarik dan mudah dipahami	5	Sangat baik
Penyajian desain visual dalam Pop up book sesuai dengan materi edukasi dan dapat menarik target audience	5	Sangat baik
Penggunaan bahasa sesuai dengan materi dipahami.		

Keterangan: V1=Validator 1; V2=Validator 2 [BA 9)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku *pop-up* "Cerita Rakyat Jawa Timur: Ajisaka" berhasil direalisasikan sebagai media pembelajaran visual-interaktif alternatif yang efektif untuk mengenalkan narasi lokal bagi siswa sekolah dasar. Melalui metodologi desain yang sistematis – meliputi tahap identifikasi masalah, pembuatan *thumbnail* (sketsa konsep), penyusunan *dummy* teknis, pewarnaan (*tight issue*), hingga uji coba produk bersama perwakilan siswa dan guru kelas 3 SD Labschool UM Malang – media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa format *pop-up* mampu menciptakan atmosfer belajar yang imajinatif,

meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah guru dalam mendistribusikan materi ajar secara aplikatif.

Sebagai rekomendasi untuk riset mendatang, disarankan agar perancangan berikutnya berfokus pada optimasi efektivitas struktur penyampaian materi serta eksplorasi peran buku *pop-up* dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter dan moral anak secara lebih mendalam.

REFERENSI

Ahmad Abdul Hadi, A. S. (2023). Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di kalangan anak-anak. 1-10.

Amir, A. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa di. 296-301.

Anggun Manjakani, F. K. (2021). PENGGUNAAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MINAT BACA DI KELAS RENDAH. PENGGUNAAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MINAT BACA DI KELAS RENDAH, 476.

Arifin, A. (2024, Mei). 5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar yang Harus Dipahami Guru.

Dewantari, A. (2017). KUPU-KUPU ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI INSPIRASI PENGEMBANGAN BUKU POP UP DENGAN TEKNIK V-FOLDING DAN INTERNAL STAND. JOURNAL of CONTEMPORARY INDONESIAN ART, 2442-3637.

Diean Arjuna D; Brenda Febry Ardiansyah. (2019). ANALISIS TEKNIK DAN PERKEMBANGAN. Jurnal Narada, 2477-5134.

Divita, M. R., & Sari, D. G. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up "Mari Berkebun". Skripsi Perancangan, 1-12.

Erlangga, H. M. (2020). Analisis Elemen Visual dan Teknik. Riset Desain, 1-47.

Erlangga, H. M. (n.d.). ANALISIS ELEMEN VISUAL DAN TEKNIK. Riset Desain.

Fajriah, A. A., Sadih, H., & Setiabudi, D. I. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP. SOSHUMDIK, 51-58.

Fenika, R., & Ulfah, A. (2018). PENGEMBANGAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR BERBASIS NILAI NILAI KEPEDULIAN BAGI PESERTA DIDIK KELAS 77 2 SEKOLAH DASAR. Fundamental Pendidikan Dasar, 148-160.

Friska, S. Y., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Keberagaman Budaya untuk Siswa. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2581-1843.

Hadi, A. A. (n.d.). Rendahnya minat baca di kalangan anak-anak sekolah dasar.

- Hidayah, N. (2024, March 19). Perbedaan Buku Fiksi & Non Fiksi dari Ciri, Struktur, serta Contoh. Retrieved from Brain Academy: <https://www.brainacademy.id/blog/perbedaan-buku-fiksi-non-fiksi>
- Kartikasari. (2021). Nilai Budaya dalam Serat Ajisaka. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 177-188.
- Liani, A., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1-12.
- Najahah, I., & Oemar, E. A. (2016). PERANCANGAN BUKU POP-UP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 494±501.
- Negara, T. D. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. Jurnal Artikel, 23-33.
- Ningsih, S. D., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan POP UP Book Budaya Jawa Timur Kelas IV . JURNAL JENDELA PENDIDIKAN, 2775 6181.
- Nugroho, A. T. (2021). TINJAUAN 5 KARYA ILUSTRASI PADA BUKU PUISI. PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.
- Paul Jackson. (2011). The Pop-up Book. Library Exhibit Explores the Art, Science and History of Anatomical Illustration.
- Puspita, W. A. (2024, Juni 26). Legenda Aji Saka dan Asal Mula Huruf Jawa: Kisah dari Medang Kamulan. 78 Retrieved from Jawa Pos RADAR JOGJA: <https://radarjogja.jawapos.com/sejarah/654799131/1-egenda-aji-saka-dan-asal-mula-huruf-jawa-kisah-dari-medang-kamulan#:~:text=Legenda%20Aji%20Saka%20dan%20Asal%20Mula%20Huruf%20Jawa:%20Kisah%20dari%20Medang%20Kamulan,Winda%20Atika%20Ira&text=RADAR%20JOGJA>
- Rahayu Nur Istiana; Ani Rakhmawati; Nugraheni Eko Wardani. (2021). Strengthening Local Wisdom Through Stories. Proceedings of the 2nd International Conference of Linguistics and, 44-48.
- Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil. Jurnal Educatio, 162-167.
- Rifany, M., Devianty, R., & Saputra, E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Budaya Literasi. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 493-518.
- Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa . Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7.

- Sari, M. P., Luzar, L. C., & Farhia, Y. (2014). ANALISIS ASOSIASI KULTURAL ATAS WARNA. 172-184.
- Siti Anafiah. (2015). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. 1-6.
- Sukirman, D. (2019). Sahabat Keluarga Menumbuhkan Minat Baca Anak. KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.
- Tim CNN Indonesia. (2023, Agustus 27). Studi Temukan Screen Time Terlalu Lama Pengaruhi Perkembangan Anak. Retrieved from CNN Indonesia: https://www.cnnindonesia.com/gaya_hidup/20230822120412-255-988902/studi-temukan-screen-time-terlalu-lama-pengaruhi-perkembangan-anak.
- Tim Liputan 6. (2024, November 13). Mengenal Pop Up Book: Definisi, Manfaat, dan Cara Membuatnya. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/feeds/read/5779632/mengenal-pop-up-book-definisi-manfaat-dan-cara-membuatnya?page=5>.
- Tim Medis Siloam Hospital. (2024, agustus 29). Mengatur Screen Time pada Anak dengan Panduan yang Tepat. Retrieved from siloamhospital.com: https://www.siloamhospitals.com/informasi_siloam/artikel/panduan-screen-time-pada-anak.
- Triono, R. (2019). MPLEMENTASI KEBIJAKAN PERUBAHAN. Proposal Skripsi, 12.
- Wahyudi Siswanto & Sisbar Noersya. (2008). Cerita Rakyat Dari Malang (Jawa Timur). In W. S. Noersya, Cerita Rakyat Dari Malang (Jawa Timur) (pp. 30-35). Jakarta: PT Grasindo.