

Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak Usia Dini Melalui Perancangan Buku Pop Up

Robia Al-Adawiyah¹, Elena Febiola², Eka Prasetya Adhy Sugara^{3*}

^{1,2,3*}Desain Komunikasi Visual

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
Palembang, Indonesia

e-mail: aladawiyahrobia4@gmail.com, febiolaelena36@gmail.com, eka_p@palcomtech.ac.id

Abstrak

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 usia dini dengan judul "Ayo Mengenal Islam".

Kata kunci: Buku Pop Up, Media Pembelajaran, Rukun Islam, Anak Usia Dini, Amy E. Arntson

Abstract

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 an early age children with the title "Ayo Mengenal Islam".

Keywords: Pop Up Book, Learning Media, Pillars of Islam, Early Childhood, Amy E. Arntson

1. Pendahuluan

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 [1]. 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 [2]. 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 (PAUD) di KB Hafis.

KB Hafis merupakan salah satu lembaga 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 [3]. 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).

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. *Pop-up book* merupakan suatu media berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang tampak timbul [4]. maka dengan adanya visualisasi 3D melalui buku *pop up* ini pesan yang hendak disampaikan diharapkan akan lebih mudah diterima, dapat meningkatkan daya tarik membaca pada anak terkhususnya siswa/siswi PAUD dan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih menarik. Media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar siswa, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dikelas [5]. Hal ini tentunya dapat menarik perhatian anak dan diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam mempelajari suatu hal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul Media Edukasi Pengenalan Islam bagi Anak Usia Dini melalui Perancangan Buku *Pop Up*. 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.

2. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode perancangan Amy E. Arntson, yaitu sebuah metode desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis [6] secara umum Amy E. Arntson mengemukakan sebagai berikut:

2.1 Research

Mempersiapkan solusi desain, dengan mencari tahu target market, *target audiens*, sasaran dan gaya visual. *Target audiences* merupakan 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*). 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.

2.2 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. Genre Buku 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. 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 2.1



Gambar 2.1 Karakter Pada Buku *Pop Up*

2.3 *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.

Tipografi merupakan pemilihan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang di tampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media [7]. 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*. *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 [8].

Menurut Ibrahim dalam [9] 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).

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.

2.4 *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 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*.

2.5 *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.



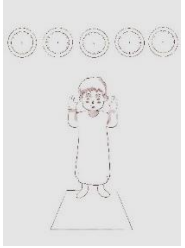


3. Hasil dan Pembahasan

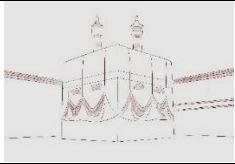
Hasil dari perancangan buku *pop-up* merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada agar memperoleh hasil dan gambaran dari objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil permasalahan yang dihadapi. Hasil memiliki tiga bagian yaitu hasil visual, hasil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

3.1 Hasil

Hasil pada 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. Hasil pada tahap *thumbnails*, penulis membuat rancangan sketsa dan *storyboard* isi buku *pop-up* sebagai media edukasi pengenalan islam bagi anak-anak secara digital. *Storyboard* isi buku ditunjukkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Storyboard isi buku

No.	Storyboard	Deskripsi
1.		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 keesaan Allah SWT itu meliputi langit dan bumi.
2.		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.
3.		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.
4.		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.
5.		Halaman 9 dan 10 merupakan layout yang menampilkan ilustrasi zakat. Ditengah halaman terdapat teks yang bertuliskan Zakat, dan ilustrasi orang yang sedang berzakat.

No.	Storyboard	Deskripsi
6.		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.

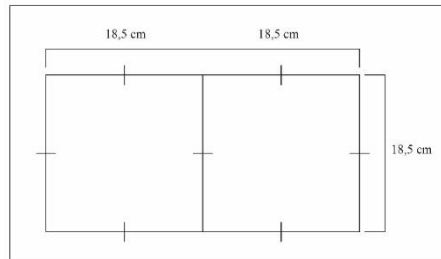
Pada tahap *Roughs*, penulis membuat layout yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa. Pada tahap ini sketsa dibuat menggunakan teknik digital menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *software procreate*.

1. Ukuran dan halaman buku

- Jenis buku : *Pop Up Book*
- Ukuran buku : 18,5 x 18,5 cm
- Jumlah Halaman : 12 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 3.1



Gambar 3.1 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. 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*.

Hasil pada tahap *Comprehensives* adalah desain akhir halaman cover depan yang 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* yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 dan 3.5. Hasil desain *Mock Up* yang sudah siap dicetak ditunjukkan pada Gambar 3.5



Gambar 3.4 Cover Depan Buku Pop-Up



Gambar 3.5 Mockup Buku Pop-Up

3.2 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 22 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.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah buku Pop Up sebagai media edukasi pengenalan Agama Islam bagi anak-anak usia dini dengan judul “Ayo Mengenal Islam”. Namun, hasil penelitian ini belum diimplementasikan, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan penggunaan buku Pop Up dalam proses pembelajaran mengenal Agama Islam tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] H. Ulya, N. H. Laily, and M. L. Hakim, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO EXPLANASI, POP UP DAN KAHOOT,” *Edudeena J. Islam. Relig. Educ.*, vol. 4, no. 1, 2020, doi: 10.30762/ed.v4i1.1868.
- [2] N. Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [3] I. Iskariyana and P. R. Ningsih, “Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM Berbasis Sigil Software Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ,” *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.12333.
- [4] P. F. Ghina, Yasbiati, and P. H. Oyon, “Pengaruh Media Pop-Up Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya,” *Pedadidaktika - J. Ilm. PGSD*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [5] S. Sohibun and F. Y. Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive,” *Tadris J. Kegur. dan Ilmu Tarb.*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: 10.24042/tadris.v2i2.2177.
- [6] A. Budiman and P. Wisnu Wijaya, “Perancangan Media Komunikasi Visual Pada Museum Uang Sumatera,” *AKSA J. DESAIN Komun. Vis.*, vol. 3, no. 1, 2020, doi: 10.37505/aksa.v3i1.28.
- [7] P. Pujiyanto, “ESTETIKA IDEOLOGI MEDIA ABOVE THE LINE PRODUK SUPLEMEN MEREK ‘MADURASA’ PT. AIR MANCUR,” *Bhs. dan Seni J. Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, vol. 2, p. 41, 2013.
- [8] S. A. Samben and A. Tumimomor, “Perancangan Buku Photo Arti Dan Makna Tenun Sa’Dan Tana Toraja,” *Dr. Diss. kristen satya wacana*, no. 692014100, 2020.
- [9] M. G. Ahmad, “Implikatur Percakapan dalam Kumpulan Sketsa Betawi Bang Jali Kondangan,” *Deiksis*, vol. 8(02), pp. 122–134, 2016.