

**PERANCANGAN MEDIA BUKU *POP-UP* CERITA RAKYAT  
RAMBUN PAMENAN SUMATERA BARAT**

**JURNAL**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:  
**Masykura Safitri Hadi**  
1301243/2013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2018  
Wisuda Periode Maret 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
JURNAL**

**PERANCANGAN MEDIA BUKU *POP-UP* CERITA RAKYAT  
RAMBUN PAMENAN SUMATERA BARAT**

**Masykura Safitri Hadi**

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Masykura Safitri Hadi "Perancangan Media Buku Pop-up Cerita Rakyat Rambun pamenan Sumatera Barat" untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua pembimbing.*

Padang, 09 Februari 2018

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



**Drs. Syafwan, M.Si**  
NIP. 19570101 198103.1.010

Dosen Pembimbing II



**Ir. Drs. Haldi, M.Si, Ph.D**  
NIP. 19610722.199103.1.001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Drs. Syafwan, M.Si**  
NIP. 19570101 198103.1.010

## **Abstrak**

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku *pop-up Rambun Pamenan* Sumatera Barat sebagai media edukatif dan komunikatif dalam upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak sebagai target audiensnya. Metode analisis data dengan menggunakan teknik SWOT (*strenght, weakness, opportunity, dan threat*). Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. *Pop-up Rambun Pamenan* dirancang dengan menggunakan teori desain komunikasi visual, psikologi anak, cerita rakyat, media, buku, buku *pop-up*, ilustrasi, warna, *layout*, dan tipografi. Selain perancangan *pop-up* sebagai media utama, perancangan ini juga didukung oleh beberapa media seperti poster, *x-banner*, *t-shirt*, topi, pin, *drawstring pouch* dan *sticker*.

## **Abstract**

The objective of this design is to design the pop-up book for Rambun Pamenan Folklore of West Sumatera as communicative and educative media in order to conserve the culture value for children as the target audience. The data is analyzed with SWOT method (*strength, weakness, oportunitues and threat*). Data collection is done by doing observation method, interview and documentation. Pop-up book of Rambun Pamenan was designed by using the theory of visual communication design, children psychology, folklore, media, book, pop-up book, illustration, color, layout and typography. Beside the design of pop-up book as the prime media, it is also supported by other media such as poster, *x-banner*, *t-shirt*, hat, pin, *drawstring pouch*, and sticker

# **PERANCANGAN MEDIA BUKU *POP-UP* CERITA RAKYAT RAMBUN PAMENAN SUMATERA BARAT**

**Masykura Safitri Hadi<sup>1</sup>, Syafwan<sup>2</sup>, Haldi<sup>3</sup>**  
Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email : [masykurash@gmail.com](mailto:masykurash@gmail.com)

## **ABSTRACT**

The objective of this design is to design the pop-up book for Rambun Pamenan Folklore of West Sumatera as communicative and educative media in order to conserve the culture value for children as the target audience. The data is analyzed with SWOT method (strength, weakness, opportunities and threat). Data collection is done by doing observation method, interview and documentation. Pop-up book of Rambun Pamenan was designed by using the theory of visual communication design, children psychology, folklore, media, book, pop-up book, illustration, color, layout and typography. Beside the design of pop-up book as the prime media, it is also supported by other media such as poster, x-banner, t-shirt, hat, pin, drawstring pouch, and sticker

Key search: Meda, Pop-up Book, Rambun Pamenan folklore

## **A. Pendahuluan**

Indonesia kaya akan cerita tradisi rakyat. Cerita rakyat yang berkembang pada dasarnya penuh dengan hal-hal yang mendidik dan sarat akan pesan moral, seperti nilai moral individual, nilai moral sosial serta nilai moral religi. Pesan-pesan moral ini dapat dijadikan sebagai pembentuk karakter bangsa. Selain itu cerita rakyat mampu menambahkan kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra (Ifadhah, dkk, 2015: 1).

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

Sumatera Barat memiliki banyak cerita rakyat tradisional. Salah satunya cerita *Rambun Pamenan* karya Sutan Mangkudun dan Ilyas Sutan Pangaduan. Banyak pesan moral yang terdapat dalam cerita ini, seperti seorang anak harus “*muluik manih kucindam murah, awak elok baso katuju*” (seseorang yang berbicara lemah lembut dan mudah bercengkrama dengan orang lain), mengajarkan untuk saling tolong menolong dan memupuk rasa kepedulian. Cerita ini pernah dibukukan dan diterbitkan tahun 1992 oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam sebuah proyek penerbit buku sastra Indonesia dan daerah. Buku ini menyajikan ilustrasi dengan gaya ilustrasi realis yang kurang menarik, karena saat ini anak-anak telah disajikan dengan ilustrasi-ilustrasi kartun yang lucu. Menurut Braden ilustrasi yang terdapat dalam buku cerita berfungsi sebagai penunjang teks, serta dapat memberikan kenikmatan bagi pembaca dan dapat membangkitkan tanggapan estetik (Sanapiah, 2015: 267).

Kurangnya sosialisasi dan publikasi cerita tradisional *Rambun Pamenan* sehingga popularitasnya kurang dikenal terutama oleh anak-anak. Anak-anak lebih mengenal cerita rakyat luar negeri seperti Cinderella karena dipublikasikan menggunakan media buku bergambar, kartun dan bahkan film. Jika ditanyakan kepada anak-anak perihal putri-putri yang mereka idolakan mereka akan menjawab putri-putri yang berasal dari dongeng luar negeri.

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari media salah satunya media cetak. Media cetak yang paling umum ditemukan adalah buku. Buku mampu menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua usia,

baik orang dewasa maupun anak-anak. Kehadiran buku sebagai media cetak penyampaian informasi saat ini mulai digantikan dengan hadirnya media berbasis digital yang dapat diakses melalui komputerisasi, *handphone* dan televisi. Media digital mampu menyajikan perpaduan antara media *audio*, *visual* dan *audio visual* sehingga buku menjadi kurang diminati karena kurang menarik, terutama bagi anak-anak sekarang.

Perkembangan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni) telah membawa angin segar bagi media cetak, dengan hadirnya *pop-up*. Buku *pop-up* memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur 3D, sehingga cerita dapat divisualisasikan berbeda dibandingkan dengan buku-buku yang cerita yang beredar di pasaran. Buku *pop-up* memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu memberikan pengalaman baru dalam membaca buku cerita, khususnya kepada anak-anak. Ilustrasi yang disajikan dalam *pop-up* tidak hanya berbentuk 2D namun dapat menghadirkan bentuk ruang dengan daya tarik visualisasi 3D di tiap halaman. Pembaca akan diajak berimajinasi dan mengeksplorasi cerita. Pembaca yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan semakin tertarik untuk membaca cerita yang dituliskan.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya maka dibutuhkan inovasi dalam mempopulerkan kembali cerita tradisi rakyat *Rambun Pamenan*. Penulis memilih media buku berbasis *pop-up* harapannya mampu menarik perhatian, memenuhi keinginan anak-anak dalam pemahaman cerita tradisi. Tujuan dari perancangan ini yaitu merancang media buku *pop-up* cerita rakyat *Rambun Pamenan* Sumatera Barat sebagai media edukatif dan

komunikatif sebagai upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak sebagai target audiensnya. Media buku *pop-up* dirancang secara inovatif dan kreatif sehingga mampu memotivasi anak-anak untuk gemar membaca dan memahami pesan-pesan serta nilai tradisi yang terkandung di dalam ceritanya.

## **B. Metode analisis data**

Analisis SWOT dilakukan berdasarkan keunggulan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki oleh cerita *Rambun Pamenan* untuk mencari solusi dari permasalahan. Hasil analisa data dengan teknik SWOT sebagai berikut :

### 1. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan yang dimiliki oleh cerita rakyat *Rambun Pamenan* adalah:

- a. Cerita rakyat *Rambun Pamenan* sarat akan pesan moral dan nilai luhur yang dapat dijadikan pembentuk karakter bangsa
- b. Tokoh *Rambun Pamenan* dapat dijadikan panutan bagi anak-anak karena memiliki budi luhur

### 2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan yang dimiliki oleh cerita rakyat *Rambun Pamenan* adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya publikasi cerita rakyat *Rambun Pamenan* sehingga cerita rakyat ini kurang *familiar* di telinga masyarakat khususnya anak-anak
- b. Cerita *Rambun Pamenan* hanya berkembang diarah randai sedangkan untuk menonton randai anak-anak kurang tertarik

### 3. *Opportunity* (Peluang)

Setelah melakukan penelitian diberbagai toko buku dan perpustakaan di kota Padang, maka didapatkan hasil bahwa cukup sulit menemukan buku yang memuat cerita rakyat *Rambun Pamenan*. Adapun buku yang memuat cerita rakyat ini namun tidak memiliki ilustrasi yang menarik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa buku cerita rakyat *Rambun Pamenan* tidak banyak ditemukan dipasaran dan tidak menggunakan ilustrasi yang menarik.

### 4. *Threat* (Ancaman)

Tantangan dari cerita rakyat *Rambun Pamenan* yaitu membutuhkan waktu yang lama untuk menarik kembali minat bagi masyarakat tentang cerita rakyat *Rambun Pamenan* ketika dongeng-dongeng dari luar negeri dipublikasin dengan cara yang lebih menarik.

## **C. Pembahasan**

### **1. Media Utama**

Buku *pop-up Rambun Pamenan* merupakan media utama dalam perancangan karya akhir ini. Buku *pop-up* dirancang sebagai media edukatif yang menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang terdapat di dalam cerita, seperti saling tolong menolong, dan memupuk rasa kepedulian. Selain itu juga dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai kondisi masyarakat Minangkabau pada zaman dahulu.

Buku *pop-up Rambun Pamenan* tidak hanya menyajikan teks narasi namun juga ilustrasi yang bersifat 3D yang terlihat bergerak ketika



halamannya dibuka. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan kejutan-kejutan kepada target audiens serta mengajak mereka untuk berimajinasi. Penyajian ilustrasi 3D dapat menimbulkan rasa ingin tahu pembaca dan dapat menjadikan kegiatan membaca lebih menyenangkan

Ukuran	: 20cm x 20cm
Material	: <i>Art Carton 250gr</i>
Teknik	: <i>Print Out</i>
Warna	: <i>Full Color</i>
Harga	: Rp. 150.000,-/pcs x 3
Total	: Rp. 450.000,-

**a. Pendekatan Verbal**

Perancangan buku *pop-up Rambun Pamenan* menggunakan bahasa baku yang baik dan mudah dipahami oleh target audiens yaitu anak-anak. Penulisan naskah dipersingkat tanpa menghilangkan hal-hal penting yang terdapat dalam cerita. Naskah ditulis menggunakan bahasa Indonesia, hal ini bertujuan agar semua anak seluruh Indonesia dapat membacanya dan mengerti serta memahami isi cerita meskipun cerita *Rambun Pamenan* merupakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Barat. Perancangan buku *pop-up Rambun Pamenan* tetap menggunakan beberapa kata menggunakan bahasa Minang, seperti menggunakan kata "*Rajo*" yang merupakan bahasa Minang dari "Raja".

## **b. Pendekatan Visual**

Perancangan buku *pop-up Rambun Pamenan* ini berlatar belakang adat Minangkabau, sehingga dalam perancangan buku *pop-up*nya akan menggunakan referensi dari adat Minangkabau, seperti pakaian yang dikenakan, bangunan dan alamnya.

Setelah penentuan konsep dilanjutkan kepada penulisan naskah, penyusunan *storyline*, dan perancangan *storyboard*. Setelah mendapatkan gambaran dari adegan-adegan yang akan divisualisasikan, langkah selanjutnya adalah mendesain karakter tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita. Kemudian mendesain *Layout* komprehensif dari *storyboard* berdasarkan tokoh-tokoh yang telah didesain menggunakan pensil yang nantinya akan di *scan* dan *dicoloring* menggunakan *software adobe photoshop* pada laptop.

### **1) Teknik pop-up**

Perancangan media *pop-up* cerita rakyat *Rambun Pamenan* menggunakan berbagai macam teknik *pop-up* seperti *v-fold*, *parallelogram*, *multiple parallel striking-strips*, dan *v-folds lifting parallelogram*. Penggunaan teknik di tiap halaman berbeda, hal ini bertujuan untuk memberikan kejutan-kejutan kepada target audiens dan agar buku *pop-up* tidak monoton serta para pembaca tidak merasa bosan saat membacanya.

Perancangan buku *pop-up Rambun Pamenan* ini terdiri dari 9 halaman dengan penjelasan sebagai berikut :

**a) Bukaan 1**

Awal cerita yang mengenalkan kehidupan *Rambun Pamenan* yang bahagia bersama kedua orang tua dan kakaknya. Pada bukaan 1 ini menggunakan teknik *pop-up multiple parallelogram strips*.

**b) Bukaan 2**

Menggambarkan *Rambun Pamenan* yang bertemu dengan seekor elang di tengah hutan saat *Rambun* sedang memikat balam. Menggunakan teknik *parallelogram*.

**c) Bukaan 3**

Menampilkan *Rambun Pamenan* yang pergi untuk menyelamatkan sang Ibu di *Nagari Camin Taruih*. Menggunakan teknik *v-folds*.

**d) Bukaan 4**

Pada halaman ini tampak *Rambun* yang sampai di rumah seorang peladang. Menggunakan teknik *parallelogram*.

**e) Bukaan 5**

Pada bukaan ini tampak *Rambun* yang sedang mengintip seekor ular besar yang menghalangi perjalanannya. Menggunakan teknik *parallelogram*.

**f) Bukaan 6**

Rambun menunggangi Garuda. Menggunakan teknik *parallelogram* dan *v-folds lifting parallelogram*.

**g) Bukaaan 7**

Memperlihatkan *Rambun* yang bertemu dengan seorang Ibu pemilik kedai nasi dan anaknya. Menggunakan teknik *multiple parallelogram strip*.

**h) Bukaan 8**

Memperlihatkan *Rambun* yang berhadapan dengan *Rajo Angek Garang*. Menggunakan teknik *v-folds lifting parallelogram*.

**i) Bukaan 9**

*Rambun Pamenan* berkumpul kembalibersama Ibu dan kakaknya setelah sekian lama. Menggunakan teknik *v-folds*.

**2) Ilustrasi**

Ilustrasi kartun digunakan dalam perancangan karya akhir ini karena ilustrasi kartun berkesan santai, menyenangkan dan *friendly*. Sangat cocok untuk target audiens yaitu anak-anak.

**3) Warna**

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan media *pop-up* cerita rakyat *Rambun Pamenan* adalah warna biru, hijau, coklat, dan merah. Biru bermakna langit, kedamaian, ketenangan,

kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kerajaan, bangsawan. Hijau bermaknan alam, masa muda, lingkungan, giat, murah hati, ketulusan. Coklat bermakna ketenangan, keberanian, alam, tradisi, persahabatan. Merah bermakna ketulusan, kekuatan, energi, ambisi, pemimpin. Teknik pewarnaan menggunakan teknik *blocking* dimana warna-warna yang digunakan jelas dan tegas.



Palate warna RGB

#### 4) Tipografi

Judul buku menggunakan jenis huruf sans serif dengan *font westmeath*. Pemilihan font ini berdasarkan karakter hurufnya yang tegas namun tidak kaku dan dapat dimodifikasi agar sesuai dengan tema cerita yaitu pertualangan dan fantasy.

# WESTMEATH

Jenis font *westmeath*

Pada pengaplikasiannya dilakukan modifikasi, dengan menggabungkan font asli dengan motif ukiran Minang yaitu *kaluak paku*. Motif ini merupakan sebuah lambang tanggung

jawab seorang laki-laki di Minangkabau. Cocok dengan karakter *Rambun Pamenan* yang bertanggung jawab di dalam keluarganya.



Hasil modifikasi *font* judul

Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan narasi dalam buku *pop-up Rambun Pamenan* adalah jenis huruf *sans serif* dengan menggunakan *font Shruti*. Pemilihan ini berdasarkan karakter fontnya yang tegas namun tidak membuat mata lelah dan tidak membosankan.



Font narasi

## 5) Layout

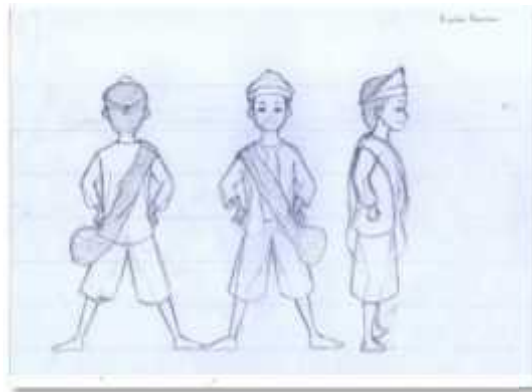
Buku *pop-up Rambun Pamenan* ini merupakan penggabungan antara ilustrasi dan teks, dengan *layout* yang akan didominasi oleh ilustrasi yang akan dijadikan *background* maupun *pop-up*. Maka diperlukan beberapa ruang kosong untuk penempatan teks. Tampilan *layout* tiap bukaan tidak akan jauh berbeda agar memiliki pengulangan yang tidak membingungkan saat membaca.

## D. Final Desain

### 1. Studi Karakter

#### a. *Rambun Pamenan*

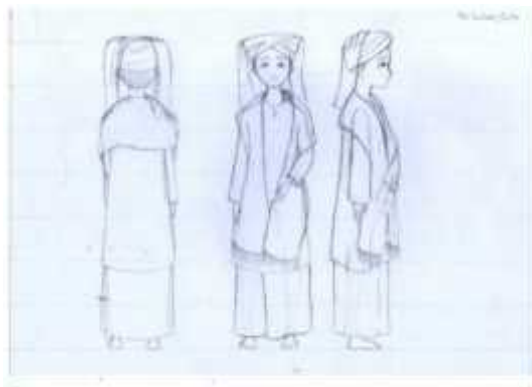
Tokoh *Rambun Pamenan* digambarkan sebagai seorang bujang Minang yang tampan, ceria, dan pemberani.



Rambun Pamenan

#### b. *Puti Linduang Bulan*

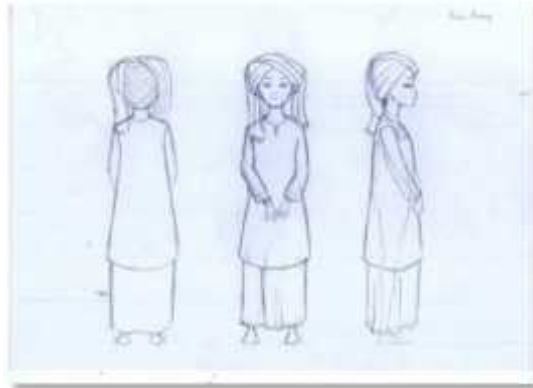
Tokoh *Puti Linduang Bulan* digambarkan sebagai wanita berusia 40 tahunan yang masih cantik jelita. Ia memiliki sifat lemah lembut dan penyayang.



Puti Linduang Bulan

**c. *Puti Reno Pinang***

Tokoh *Puti Reno Pinang* adalah kakak *Rambun Pamenan* yang digambarkan sebagai seorang gadis Minang yang lembut dan juga penyayang.



Puti Reno Pinang

**d. *Rajo Angek Garang***

*Rajo Angek Garang* merupakan seorang Rajo di Nagari Camin Taruih. Ia memerintah dengan kejam dan semena-mena



Rajo Angek Garang



## 2. Media utama

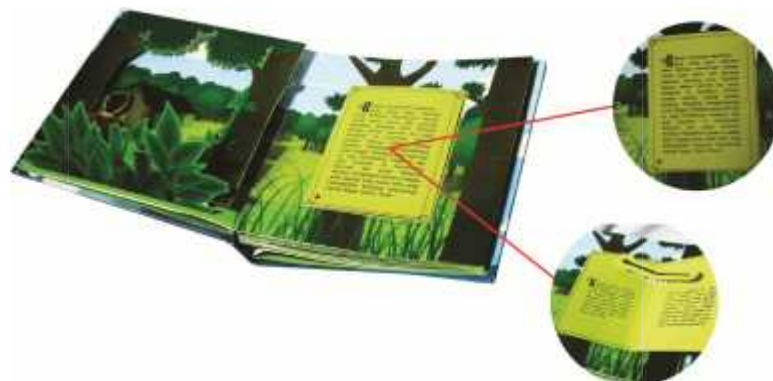
### a. Cover



### b. Isi Buku



*Pop-up Rambun Pamenan bukaan 1*



*Pop-up Rambun Pamenan bukaan 4*



Pop-up Rambun Pamenan bukaan 8

### 3. Media Pendukung



Poster



X-banner



T\_shirt



Sticker



Topi



Drawstring Pouch



Pin

## **E. Penutup**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap pengetahuan target audiens (anak-anak) terhadap cerita rakyat Rambun Pamenan dapat disimpulkan bahwa anak-anak tidak mengenal cerita rakyat ini. Disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan publikasi terhadap cerita. Selain itu pengemasan buku cerita yang memuat cerita ini kurang menarik sehingga anak-anak tidak tertarik untuk membacanya. Diharapkan dengan dirancangnya media *pop-up* cerita rakyat Rambun Pamenan dapat menarik perhatian anak-anak sehingga mereka membacanya dan mengetahui ruang lingkup ceritanya.

Perancangan buku *pop-up Rambun Pamenan Sumatera Barat* ini bertujuan sebagai media yang edukatif dan komunikatif untuk mengenalkan kembali nilai tradisi kepada masyarakat Indonesia, khususnya bagi anak-anak.

### **2. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan media *pop-up* cerita rakyat Rambun Pamenan, penulis mengharapkan cerita rakyat *Rambun Pamenan* dari Sumatera Barat dapat kembali dikenal di tengah-tengah masyarakat lokal maupun nasional, banyaknya nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam cerita rakyat Rambun Pamenan dapat dijadikan sebagai pembentuk karakter bangsa, agar pemerintah kembali mensosialisasikan dan mempublikasikan cerita-cerita rakyat daerah

khususnya Rambun Pamenan sehingga dapat dikenalkan ke generasi penerus, agar penerbit-penerbit buku lebih memperhatikan perkembangan cerita rakyat nusantara

**Catatan :**

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Syafwan, M.Si dan Pembimbing II Ir. Drs. Heldi M,Si, Ph.d.

**Daftar Rujukan**

Ifadhah, H. T., Bahrudin, M., Dewanto, T. H. 2015. Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop-up* tentang Cerita Rakyat Danau Kastona Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal bagi Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Volume 4 Nomor 2. 1

Sanapiah. 2015. Peran Penggunaan Ilustrasi Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Jurnal Kependidikan 14 (3): 265-274*