

BAB III

DESAIN DAN PERANCANGAN

1.1 Desain

1.1.1 Identifikasi Data

PAUD Darul ulum adalah PAUD paling barat di kota jepara yang berada di lokasi Jl. Cik Lanang RT. 04 RW.05 Kauman, Jepara. PAUD Darul Ulum ini berdiri sejak tahun 2011, sebelum adanya PAUD Darul Ulum ada tempat untuk belajar khusus (pendidikan anak usia dini) tidak ada sama sekali sehingga teretuslah ide untuk memnuat PAUD ini. PAUD Darul Ulum berada dinaungan atau lebih tepatnya pencetus ide untuk membuat tempat belajar di Kauman yaitu Yayasan Darul Huda Kauman sebagai donatur utama bagi PAUD Darul Ulum.



Gambar. 12 PAUD Darul Ulum Kauman 1

(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar. 13 PAUD Darul Ulum Kauman 2

(Sumber : Penulis, 2021)

PAUD Darul Ulum sudah mengantongi izin resmi dari pemerintah setempat sebagai sanggar belajar khusus (Pendidikan Anak Usia Dini), Walaupun sudah mengantongi izin resmi dari pemerintah setempat bahan ajar yang digunakan masih menggunakan cara tradisional atau seadanya jika dibandingkan dengan kebanyakan PAUD ditengah kota, bisa dikatakan PAUD darul ulum adalah Paud yang agak tertinggal.



Gambar. 16 Bahan Ajar Yang Digunakan

(Sumber : Penulis, 2021)

Alamat : Desa Kauman RT 04 RW 05, Kec Jepara, Kab Jepara

Kepala Sekolah : Farikha, A.Md.
 Wakil Kepala Sekolah : Nayirotun, A.Md.
 Bendahara : Indra Windati, A.Md.
 Operator : Yeti Ariani, A.Md.
 Guru : Felisa Nur Fadila, A.Md.
 Guru : Hajar Fatonah, A.Md.

3.1.1.1. Ringkasan Kegiatan

PAUD Darul Ulum Kauman masih menggunakan metode pembelajaran tradisional atau sederhana, yang dimaksud dengan metode pembelajaran tradisional di sini adalah dengan Bercerita, Bercakap-cakap, Demontrasi, Eksperimen dan, Memberikan tugas dengan mengandalkan buku yang ada. jika dibandingkan dengan PAUD lain ketinggal karena metodenya yang berbeda lebih kompleks, yaitu ada : Centra balok, Centra imtaq, Centra peran, Centra seni, Centra persiapan, Centra masak dan masih banyak centra lain



Gambar. 17 Kegiatan Pelajaran Penjaskes

(Sumber : Penulis, 2021)

3.1.1.2. Tujuan Utama

Didirikannya sanggar belajar khusus (Pendidikan Anak Usia Dini) PAUD Darul Ulum Kauman yang berda di desa Kauman adalah untuk sarana belajar untuk anak-anak masyarakat sekitar. Sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar dalam menempah ilmu.

3.1.1.3. Pihak-pihak yang membantu

Setelah 9 tahun dari berdirinya PAUD Darul Ulum Yayasan Miftahul Ulum adalah donatur tetap dan satu-satunya donatur yang membiayayai semua keperluan yang diperlukan, selain itu Yayasan Darul Huda Kauman adalah Yayasan yang menjadikan berdirinya PAUD Darul Ulum Kauman dan menjadi berkembang.

3.1.1.4. Analisa Swot

Dalam melakukan proses perancangan diperlukan adanya analisa PAUD Darul Ulum Kauman untuk mengetahui bagaimana kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari PAUD Darul Ulum Kauman sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam konsep perancangan pembuatan media belajar buku *Pop-Up*. Berikut analisis SWOT pada Penelitian :

Tabel. 4 Data Analisis SWOT

| Analisis | Internal | Eksternal |
|-----------------------------------|--|--|
| Kekuatan (<i>Strength</i>) S | PAUD Darul Ulum adalah satu-satunya PAUD atau sanggar belajar khusus (Pendidikan Anak Usia Dini) yang pertama untuk Tempat berbagi ilmu dimasyarakat sekitar lebih tepatnya di desa Kauman | Sudah memiliki izin mengajar dari pemerintah setempat Sudah dipercaya oleh para orang tua sebagai sanggar belajar anak usia dini untuk memberikan pembelajaran jepada anak-anaknya yang masih usia dini |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Kelemahan (<i>Weakness</i>) W</p> | <p>Buku dan media pembelajaran masih terbatas</p> <p>Tempat belajar atau ruang kelas kurang memadai jika di banding dengan PAUD lain</p> | <p>Donatur tunggal menjadi kelemahan keterbatasan untuk mendapatkan dana sehingga biaya untuk merawat PAUD tersebut dibuat seadanya</p> |
| <p>Kesempatan (<i>opportunity</i>) O</p> | <p>Antusiasme orang tua dan murid sangat besar sehingga jumlah siswa di PAUD Darul Ulum bisa di katakan lumayan</p> | <p>Sangat bermanfaat bagi anak-anak atau siswa/murid PAUD Darul Ulum mendapatkan fasilitas yang menambah wawasan dan media pembelajaran lain untuk mengasah kreatifitas</p> <p>Terkait dengan kelebihan dan kelemahan PAUD Darul Ulum, maka potensi untuk berkembang menjadi PAUD yang bisa mengejar ketinggalan jika di bandingkan dengan PAUD lain yang berada di jepara dalam hal media pembelajarannya</p> |

| | | |
|--------------------------------|--|---|
| Ancaman (<i>Threat</i>) T | Mempertahankan cara mengajar lama dengan mengimprovisasi dengan media pembelajaran yang unik sehingga untuk meningkatkan daya saing dengan PAUD yang lebih maju dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih maju | Memiliki sudut pandang jelek oleh masyarakat sebagian menengah keatas karena kualitas belajarnya yang masih menggunakan cara belajar tradisional atau cara pembelajaran lama atau monoton |
|--------------------------------|--|---|

(Sumber: Penulis,2020)

Tabel. 5 Matrix Analisis SWOT

| | KEKUATAN (STRENGTH) | KESEMPATAN (OPPORTUNITY) |
|---------------------------------|--|--|
| KELEMAHAN (WEAKNESS) | S-O | W-O |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Satu-satunya sanggar kegiatan belajar khusus (Pendidikan Anak Usia Dini) yang ada di masyarakat sekitar khususnya desa kauma • Walaupun PAUD tepencil namun sudah mengantongi izin resmi dari pemerintah setempat | <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki sudut pandang jelek oleh masyarakat sebagian menengah keatas karena kualitas belajarnya yang masih menggunakan cara belajar tradisional atau cara pembelajaran lama atau monoton • Memiliki potensi mengembangkan pemikiran anak usia dini masyarakat sekitar karena bisa dilihat dari banyaknya murid yang mau belajar di PAUD Darul Ulum |

| | S-T | W-T |
|-----------------------------|--|--|
| ANCAMAN (THREAT) | <ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan cara mengajar lama dengan mengimprovisasi dengan media pembelajaran yang unik sehingga untuk meningkatkan daya saing dengan PAUD yang lebih maju dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih maju • Memerlukan media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan daya saing dengan PAUD lain | <ul style="list-style-type: none"> • Terpinggirkannya PAUD Darul Ulum dengan PAUD lain yang dikarenakan media pembelajaran yang terbatas • Perlu penambahan media pembelajaran |

(Sumber : Penulis,2020)

Kesimpulan Analisis SWOT :

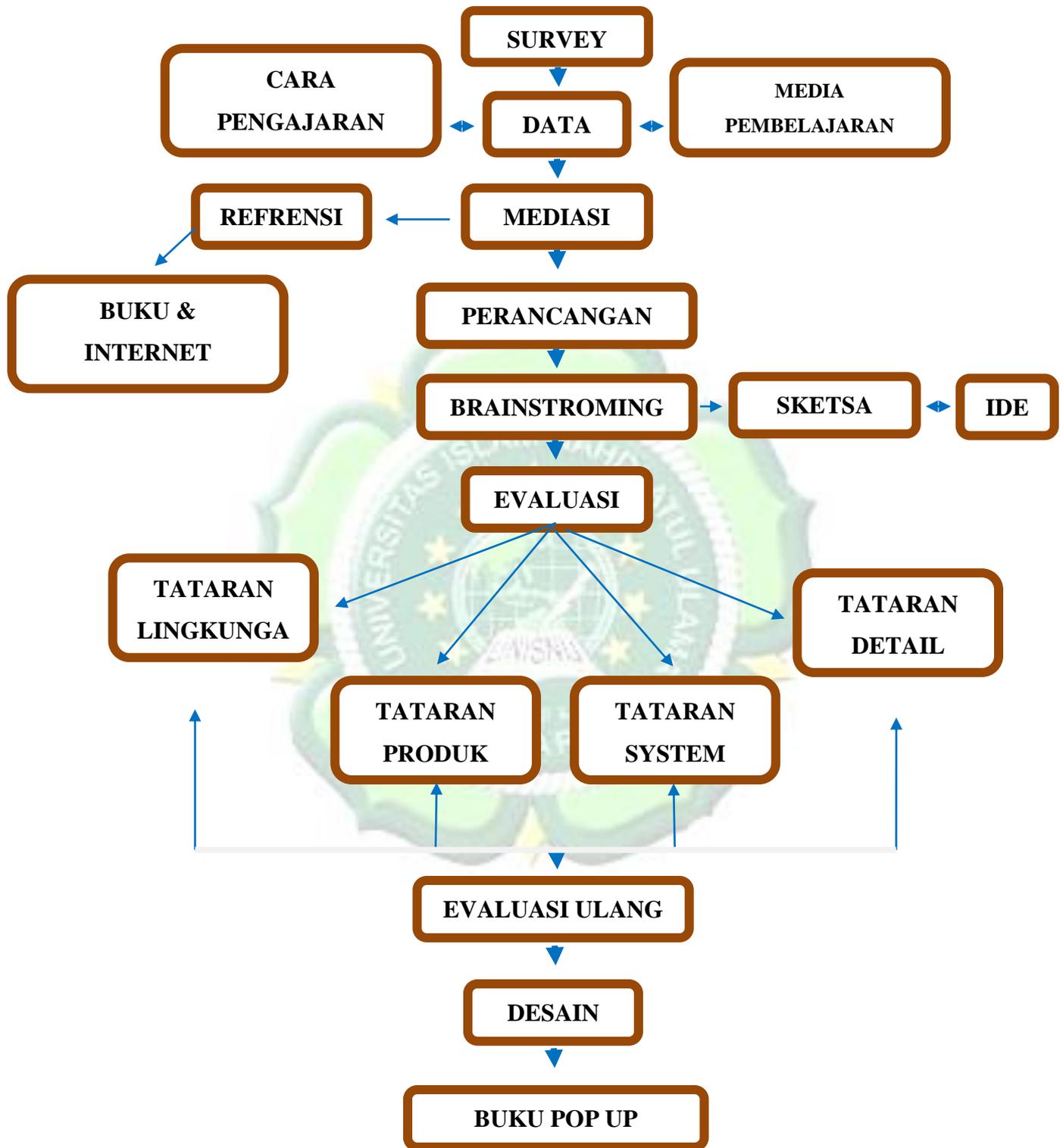
- PAUD Darul Ulum Satu-satunya sanggar kegiatan belajar khusus (Pendidikan Anak Usia Dini) yang ada di masyarakat sekitar khususnya desa kauman.
- Kurangnya media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman sehingga kegiatan belajar mengajar kurang maksimal.
- Memiliki sudut pandang jelek oleh masyarakat sebagian karena kualitas belajarnya yang masih menggnkan cara belajar tradisonal atau cara pembelajaran lama atau monoton dengan media pembelajaran yang terbatas.
- Memiliki potensi mengembangkan pemikiran anak usia dini masyarkat sekitar karena bisa dilihat dari banyaknya murid yang mau belajar di PAUD Darul Ulum Kauman.

1.1.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan buku Pop-Up sebagai media pembelajaran PAUD Darul Ulum Kauman adalah Glass Box Method atau disebut Metode Kotak Kaca merupakan metode berpikir rasional atau logis secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional) , misalnya sentiment dan selera. Dalam glassbox terdapat 4 tahapan yang harus dilakukan yaitu



Tabel. 6 Flow Chart Alur Metode Glass Box



(Sumber : Penulis, 2021)

3.1.2.1. Tahapan Persiapan

Merupakan tahap yang paling awal menyiapkan perangkat dan segala kebutuhan untuk proses desain. Berdasarkan data awal dan latar belakang permasalahan tentang media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman yang monoton, penentuan tahap ini adalah menentukan rancangan media pembelajaran yang semenarik mungkin.

3.1.2.2. Tahapan Inkubasi

Merupakan tahapan mempersiapkan diri untuk menjadi sangat segar, tenang, dan peka, untuk mengolah segala macam pengetahuan dalam alam bawah sadar sehingga memungkinkan untuk melahirkan ide-ide . Tahapan ini dilakukan agar tubuh kembali refresh dengan harapan dapat menerima ide dengan lebih baik. Tahapan ini dilakukan dengan pemilihan data agar cocok digunakan untuk melakukan perancangan yang menarik

3.1.2.3. Tahapan Luminasi

Tahapan ini disebut juga brainstorming yaitu dimana ide diharapkan bisa lahir sebagai efek dari pelaksanaan tahap persiapan dan tahap inkubasi yang sangat tertib. Tahap iluminasi berujung pada sketsa ide. Sketsa ide ini berisi tentang komponen yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran, Yaitu buku *Pop-Up*.

3.1.2.4. Tahapan Verifikasi

Tahap di mana semua proses desain mengalami proses pengembangan ide dan finishing serta semua proses ditinjau ulang kembali dengan metode evaluasi, Berdasarkan analisa data yang terdapat di PAUD Darul Ulum Kauman, media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu pada pelajaran tema “pekerjaan”.

Tahap verifikasi berisi tentang evaluasi dengan menggunakan metode 4 tataran desain, yaitu tataran lingkungan / tataran komunitas, tataran produk, tataran system, tataran elemen/ tataran detail. Tahapan verifikasi berikutnya meninjau kembali kepada latar belakang dan tujuan yang telah diterapkan sebelumnya. Setelah melakukan proses desain, pada tahap verifikasi ini kemudian meninjau kembali tujuan yang telah ditetapkan yaitu merancang buku Pop-Up dan media pembelajaran yang menarik.

1.1.3 Strategi Kreatif

Strategi harus dirancang secara kreatif, dengan menggali segala sesuatu dibalik fakta dan menyusunnya kearah gagasan kreatif yang mampu menciptakan penjualan. Strategi kreatif bukan semata-mata proses logika, tetapi juga menyangkut seni. Namun demikian, strategi dikuatkan dengan fakta. (Kertamukti, 2015:149)

Media pembelajaran buku Pop-Up untuk PAUD Darul Ulum Kauman yang dirancang untuk menyampaikan pesan kepada target siswa atau murid di PAUD Darul Ulum Kauman. Pengemasan media pembelajaran ini dibuat dengan konsep buku *Pop-Up*, dengan desain yang menarik serta menggunakan visual jenis *vector* sebagai visual artnya. Pengemasan media pembelajaran dibuat informatif, komunikatif, padat, dan ringan untuk menghindari kejenuhan ketika melihat buku pembelajaran *Pop-Up* tersebut, sehingga pesan dalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

Agar dalam penyampaian ide atau gagasan suatu pesan dapat tercipta lebih menarik, perlu suatu konsep yang kreatif untuk memaksimalkan pembuatan media pembelajaran *Pop-Up* mengangkat pada siswa PAUD Darul Ulum Kauman agar lebih giat dalam belajar.

3.1.3.1. Tujuan kreatif

Perancangan pembuatan media pembelajaran buku *Pop-Up* PAUD Darul Ulum Kauman tujuannya agar memiliki media pembelajaran yang unik dan menarik, selain itu media pembelajaran ini dapat mengangkat minat belajar siswa atau murid sehingga lebih bersemangat dalam belajar. Perencanaan pembuatan media pembelajaran dibutuhkan karena media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman sangat minim, maka dari itu dibuatlah media pembelajaran meliputi : Buku *Pop-up*, *Flash Card*, Wayang karakter, dan *Flanelgraf*.

3.1.3.2. Strategi kreatif

Perancangan material yang akan dilakukan lebih mengarah ke komponen visual perkotaan karena disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu “Profesi”. Hal ini tak lepas dari target-target audiens yang menjadi sasaran karena perancangan yang tepat akan menentukan keberhasilan konsep yang dibuat. Target *audience* pada konsep ini adalah anak-anak, dan pelajar. yang rata-rata kalangan menengah ke bawah dengan gaya hidup sederhana yang mengingat tentang perkotaan seolah-olah gedung pencakar langit sebagai tempat pekerjaan. Perancangan yang dibuat akan lebih menonjolkan unsur macam-macam pekerjaan.

Dalam pembuatan media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman, khalayak atau target audience yang disasar adalah :

1) Demografis

Segmentasi demografis adalah pasar yang di kelompokkan berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup, keluarga, pekerjaan, agama, ras, generasi, kewarganegaraan, dan kelas sosial. (Suyanto, 2006:22)

- Usia : 3 tahun – 6 tahun
- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Profesi : Pelajar
- Target : Anak-anak
- Kelas Sosial : semua lapisan masyarakat

2) Geografis

Segmentasi geografis merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografis yang berbeda, misalnya wilayah negara-negara bagian, wilayah, provinsi, kota, dan kepulauan. (Suyanto, 2006:21)

Segmentasi geografis PAUD Darul Ulum yaitu di desa Kauman dipungkiri segmentasi geografis PAUD Darul Ulum cukup masyarakat lokal atau sekitar.

3) Psikografis

Segmentasi psikografis mengelompokkan pasar gaya hidup, nilai dan kepribadian. Gaya hidup ditunjukkan oleh orang-orang yang menonjol pada kelas sosialnya, (Suyanto, 2006:25)

- Gaya hidup : Sosial, Aktif
- Kepribadian : Peduli, Bebas
- Manfaat : Bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

3.1.4 Pemilihan media

Untuk menyampaikan sebuah pesan dengan baik maka, perlu adanya media yang sesuai agar dapat diterima oleh masyarakat, pemilihan media pendukung tersebut bertujuan untuk mengetahui kapasitas karya tersebut dalam hal luas.

Berdasarkan pengumpulan data analisis data dari objek maka data tersebut dapat disimpulkan bahwa kapasitas dari karya tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 7 Tabel Pemilihan Media

| NO. | Hambatan | Solusi | Output/Luaran |
|-----|---|--|--------------------|
| 1. | Penggunaan media pembelajaran yang monoton atau kurangnya media pembelajaran yang menarik | Merancang media pembelajaran berbasis buku Pop-Up | <i>Pop-Up Book</i> |
| 2. | Dalam PAUD Darul Ulum metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan cara tradisonal yaitu Bercerita, Bercakap-cakap, dan demonstrasi. Tidak adanya media pembelajaran dengan cara | Merancang media pembelajaran berbasis wayang karakter dengan sesuai tema yang telah di tentukan yaitu pekerjaan sehingga mudah untuk memberikan pengertian tentang macam-macam pekerjaan kepada siswa siswi PAUD | Wayang Karakter |

| | Bercerita | Darul Ulum | |
|----|--|---|--------------------|
| 3. | Tidak adanya media pembelajaran dengan cara Bercakap-cakap | Merancang media pembelajaran berbasis <i>flash card</i> dengan sesuai tema yang telah di tentukan yaitu pekerjaan sehingga mudah untuk menjelaskan tentang macam-macam pekerjaan kepada siswa siwi PAUD Darul Ulum | <i>Flash Card</i> |
| 4. | Tidak adanya media pembelajaran dengan cara Demonstrasi | Merancang media pembelajaran berbasis <i>Flanel Graf</i> dengan sesuai tema yang telah di tentukan yaitu pekerjaan sehingga mudah untuk mengetahui seberapa pahamkah murid paham dengan apa yang sudah di jelaskan. | <i>Flanel Graf</i> |

(Sumber: Penulis, 2021)

Berbagai macam media pembelajaran tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan PAUD Darul Ulum Kauman guna meringankan guru dalam mengajar serta membuat para murid lebih semangat dalam menerima pelajaran.

3.1.5 Media Berkarya

3.1.5.1. Perangkat Keras

Perangkat yang digunakan dalam proses perancangan buku *Pop-Up* sebagai media pembelajaran PAUD Darul Ulum adalah sebagai berikut:

1. Laptop
2. Mouse Robot
3. Keyboard Lenovo
4. Flashdisk KINGSTONE 2GB
5. Samsung A7 2016
6. Vivo y15

3.1.5.2. Perangkat Lunak

Perangkat Lunak windows 8 yang digunakan dalam program grafis dan pendukungnya adalah :

1. CorelDrawX7
2. Microsoft Word 2007
3. Chrome

1.1.6 Konsep Perancangan

3.1.6.1. Alasan Memilih Media

Pop-Up merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di indonesia saat ini sedang dalam masa proses berkembang. *Pop-Up* adalah sabuah kartu atau buku yang ketika dibuka halamannya dapat menampilkan bentuk tiga dimensi atau

timbul dengan teknik *Pop-Up* yang disebut dengan *moveable* (buku bergerak)

Buku *Pop-Up* buku yang dapat memberikan visualisasi yang menarik. Dengan tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian berubah bentuk, sehingga lebih menarik dibuat untuk menjadi media pembelajaran bagi PAUD.

3.1.6.2. Konsep Desain

Desain buku *Pop-Up* dalam perancangan ini menggunakan visualisasi untuk isi dari buku *Pop-Up* diantaranya, ilustrasi dibuat dari beberapa macam-macam pekerjaan yang awam di murid-murid PAUD yang dijadikan ilustrasi di halaman-halaman buku *Pop-Up* ini.

1. Tipografi / Font

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif (Priscilia Yunita, 1999:1}

Typography adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengetahuan penyebarannya pada ruang-ruang

yang ada, untuk menciptakan kesan tertentu semaksimal mungkin. Dengan tujuan memberikan kenyamanan kepada pembaca agar maksud yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pembaca.

Pemilihan huruf pada perancangan ini memilih huruf yang mudah dibaca oleh audiens, jelas dan juga menarik. Huruf yang dipilih dan digunakan ada tiga macam diantaranya:

ABCDEFGHIJ KLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmbopqrstuvwxyz
 1234567890
 !?.,<>()-+=%#&;:"@

Gambar. 18 Comics Sans MS

(Sumber : Penulis diolah melalui software Coreldraw x7, 2021)

ABCDEFGHIJ KLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmbopqrstuvwxyz
1234567890
!?,.<>()-+=%#&;:"@

Gambar. 19 DEPOP1-W9

(Sumber : Penulis, diolah melalui software Coreldraw x7, 2021)

ABCDEFGHIJ KLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmbopqrstuvwxyz
 1234567890
 !?.,<>()-+=%#&;;"@

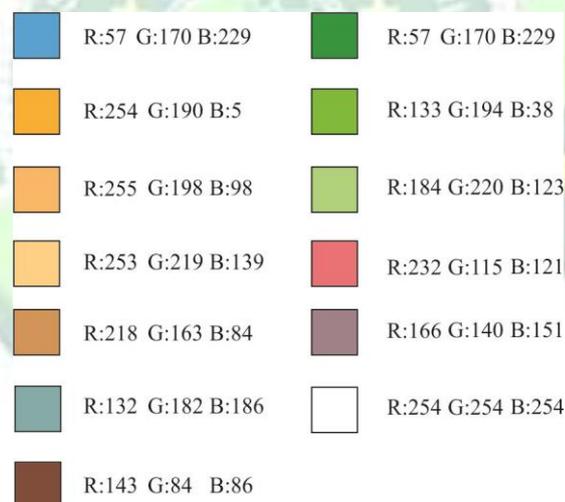
Gambar. 20 FrankRuchi

(Sumber : Penulis, diolah melalui software Coreldraw x7, 2021)

2. Warna

Warna telah lebih dulu dipersepsi-kan sebelum bentuk dikenali sehingga dapat dikatakan warna adalah elemen wajib dalam desain, karena tanpa warna maka elemen lainnya dapat dikatakan tidak ada (Ariefika Listya. 2018:1) Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dalam pewarnaan hendaknya disesuaikan dengan desain yang akan dibuat. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat-sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas.

Warna yang dipakai adalah warna yang mengarah pada warna cerah, *Intermediate key* (memberi kesan pelik seperti dunia impian). Terdapat beberapa warna yang digunakan untuk menunjang visual agar lebih hidup. Warna lebih didominasi dengan warna-warna cerah atau warna pastel.



| | |
|-------------------|-------------------|
| R:57 G:170 B:229 | R:57 G:170 B:229 |
| R:254 G:190 B:5 | R:133 G:194 B:38 |
| R:255 G:198 B:98 | R:184 G:220 B:123 |
| R:253 G:219 B:139 | R:232 G:115 B:121 |
| R:218 G:163 B:84 | R:166 G:140 B:151 |
| R:132 G:182 B:186 | R:254 G:254 B:254 |
| R:143 G:84 B:86 | |

Gambar. 21 Warna

(Sumber : Penulis, diolah melalui software Coreldraw x7, 2021)

3. Gaya Visual

Dalam perancangan ini, gaya visual yang dianut adalah gaya visual *vector* yaitu desain yang simple dan imut namun menarik. pengaturan teks yang lebih modern sehingga semakin menambah berbagai macam prinsip-prinsip dalam mendesain. ilustrasi macam-macam pekerjaan ini menganut prinsip sederhana dan terkonsep dalam mendesain, dengan pencampuran berbagai teknik ilustrasi, *typesetting* dan *printing*.

4. Gaya Desain

Perancangan ini menggunakan gaya desain minimalis., namun tetap di atur sesuai dengan konsep ilustrasi, sehingga target *audience* akan dapat membayangkan dalam merespon bacaan. Minimalis berarti desain ini memiliki desain layout sederhana yang hanya mengandalkan ilustrasi dan teks sebagai penjelas ilustrasi, sehingga target audience akan dapat dengan mudah menangkap informasi yang disampaikan oleh ilustrasi ini.

5. Gaya Visualisasi

Visualisasi menggunakan teknik ilustrasi sebagai elemen utama ilustrasi gambar, membuat ilustrasi media pembelajaran buku Pop-Up sebagai pedoman bagi anak untuk belajar dan juga mengenalkan kepada murid berbagai macam-macam pekerjaan. menggunakan teknik ilustrasi karena dapat menunjukkan representasi visual dari momen yang mempunyai arti mendalam baik itu secara emosional maupun psikologikal dan juga sebuah kebaruan dalam perancangan.

3.1.7 Kalkulasi Biaya

Sumber-sumber ekonomis yang mungkin terjadi sehingga diperlukan rencana anggaran belanja terkait konsep perancangan yang telah dibuat sebagai berikut :

Tabel. 8 Kalkulasi Biaya

| No. | Jenis Media | Bahan | Produksi | Anggaran Biaya |
|-----|-----------------|-----------------|----------|----------------|
| 1. | Pop-Up | Art Cartoon 260 | 2 lbr | Rp. 150.000 |
| | | Art Cartoon 150 | 1 lbr | Rp. 7.000 |
| | | Jilid | | Rp. 25.000 |
| | | | | Rp. 185.000 |
| 2. | Flash Card | Art Cartoon 260 | 3 lbr | Rp. 22.500 |
| | | Laminasi Glosi | | Rp. 5.000 |
| | | | | Rp. 27.500 |
| 3. | Wayang Karakter | Art Paper 150 | 10 lbr | Rp. 55.000 |
| | | Yellow Board | 2 lbr | Rp. 20.000 |
| | | Stick Dowel | 1 Pax | Rp. 25.000 |
| | | | | Rp. 100.000 |
| 4. | Flanel Graf | Art Paper 150 | 3 lbr | Rp. 22.500 |
| | | Kain Flanel | 1 lbr | Rp. 25.000 |
| | | Pin | 1 Pax | Rp. 15.000 |
| | | Yellow Boar | 1 lbr` | Rp. 10.000 |
| | | | | Rp. 72.500 |
| 5. | Jumlah Total | | | Rp 415.000 |

(Sumber : Penulis, 2021)

1.2 Perancangan

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *Glass box*, proses perancangan dilakukan dengan menepati alur metode perancangan sesuai dengan tahapannya, Sebagai, Berikut :

3.2.1 Tahapan Persiapan

Merupakan tahap yang paling awal menyiapkan perangkat dan segala kebutuhan untuk proses desain. Berdasarkan data awal dan latar belakang permasalahan tentang media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman yang monoton, penentuan tahap ini adalah menentukan rancangan media pembelajaran yang semenarik mungkin.

3.2.2 Tahapan Inkubasi

Merupakan tahapan mempersiapkan diri untuk menjadi sangat segar, tenang, dan peka, untuk mengolah segala macam pengetahuan dalam alam bawah sadar sehingga memungkinkan untuk melahirkan ide-ide . Tahapan ini dilakukan agar tubuh kembali refresh dengan harapan dapat menerima ide dengan lebih baik. Tahapan ini dilakukan dengan pemilihan data agar cocok digunakan untuk melakukan perancangan yang menarik.

3.2.3 Tahapan Luminasi

Tahapan ini disebut juga *brainstroming* yaitu dimana ide diharapkan bisa lahir sebagai efek dari pelaksanaan tahap persiapan dan tahap inkubasi yang sangat tertib. Tahap iluminasi berujung pada sketsa ide. Sketsa ide ini berisi tentang komponen yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran, Yaitu buku *Pop-Up*.

3.2.4 Tahapan Verifikasi

Tahap dimana semua proses desain mengalami proses pengembangan ide dan finishing serta semua proses ditinjau ulang kembali dengan metode evaluasi, Berdasarkan analisa data yang terdapat di PAUD Darul Ulum

Kauman, media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu pada pelajaran tema “Profesi”.

Tahap verifikasi berisi tentang evaluasi dengan menggunakan metode 4 tataran desain, yaitu tataran lingkungan tataran komunitas, tataran produk, tataran sistem, tataran elemen/ tataran detail. Tahapan verifikasi berikutnya meninjau kembali kepada latar belakang dan tujuan yang telah diterapkan sebelumnya. Setelah melakukan proses desain, pada tahap verifikasi ini kemudian meninjau kembali tujuan yang telah ditetapkan yaitu merancang buku *Pop-Up* dan media pembelajaran yang menarik.

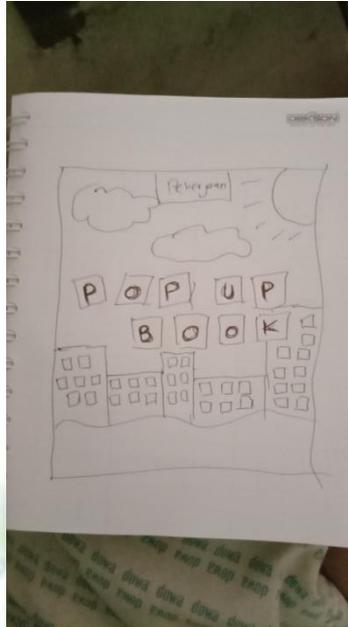
1. Alasan Pemilihan Media

Buku Pop-Up buku yang dapat memberikan visualisasi yang menarik. Dengan tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian berubah bentuk, sehingga lebih menarik dibuat untuk menjadi media pembelajaran bagi PAUD.

2. Konsep Desain

Desain buku Pop-Up dalam perancangan ini menggunakan visualisasi untuk isi dari buku Pop-Up diantaranya, ilustrasi dibuat dari beberapa macam-macam pekerjaan yang awam dimurid-murid PAUD yang dijadikan ilustrasi dihalaman-halaman buku Pop-Up ini

a. Sketsa



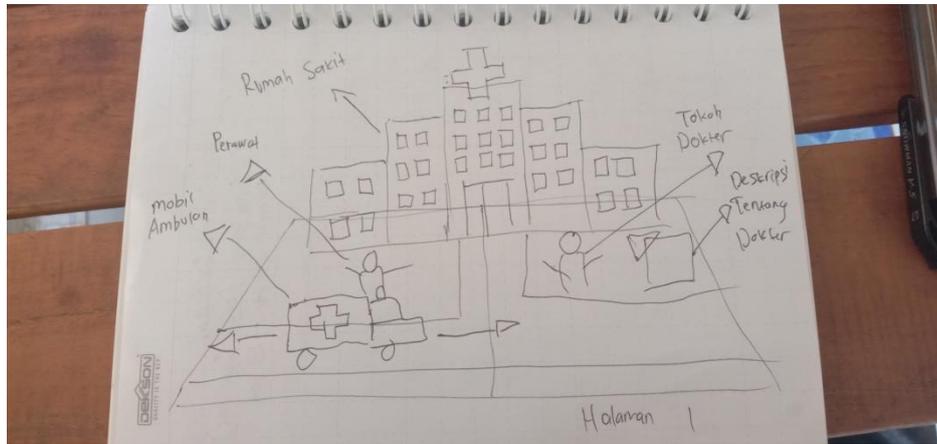
Gambar. 22 Sketsa Kasar Cover Depan Buku Pop-Up

(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar. 23 Sketsa Kasar Cover Belakang Buku Pop-Up

(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar. 24 Sketsa Kasar Salah Satu Isi Buku Pop-Up

(Sumber : Penulis, 2021)

b. Elemen *layout*

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan dalam membuat *layout* yang *optional* memerlukan untuk mengetahui masing-masing peran elemen tersebut. Elemen *layout* memiliki tujuan menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, memberikan kenyamanan dalam membaca dan memudahkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika.

Elemen *layout* di bagi menjadi tiga, yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen *invisible*.

1) Elemen Teks

Elemen teks menjelaskan tentang penataan penulisan pemilihan *font*, seperti judul, *byline*, subjudul, *caption*, *kickers*, spasi, *header & footer*, nomor halaman, dan *nameplate*

- **Judul**

Sebuah artikel biasanya dimulai pada beberapa kata singkat yaitu judul, judul diberi ukuran yang lebih besar untuk menarik perhatian pembaca.

- ***Byline***

Byline berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya. *Byline* letaknya sebelum *bodytext*, dan ada juga yang meletaknya di akhir naskah.

- **Subjudul**

Subjudul berfungsi sebagai judul segmen-segmen topik atau pokok pikiran. Satu segmen bisa terdiri beberapa paragraf.

- ***Caption***

Caption biasanya dicetak dengan ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* dan elemen lainnya.

- ***Kickers***

Adalah satu atau beberapa kata pendek yang terletak dtatas judul fungsinya unruk memduahkan pembaca untuk menemukan topik yang di inginkan.

- **Spasi**

Untuk membedakan paragraf yang satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi.

- **Header & Footer**

Header adalah area di antara sisi atas kertas dan margin atas. *Footer* adalah area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah. *Header* dan *Footer* bisa berisi catatan kaki, nomor halaman dan informasi lainnya.

- **Nomor halaman**

Untuk memberi publikasi yang memiliki lebih dari delapan halaman dan memuat banyak topik yang berbeda sebaiknya kita gunakan nomor halaman

- **Nameplate**

Adalah nama surat kabar, majalah, tabloid dan newsletter. Biasanya *namplate* terletak di cover depan dengan ukuran yang besar

2) Elemen Visual

Kelompok elemen visual yaitu semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu layout. Elemen visual meliputi *artworks*, garis, kotak, dan point

- **Artwork**

Artwork adalah segala jenis karya berupa ilustrasi kartun, sketsa dan lain-lain yang dapat dibuat secara manual ataupun dengan komputer.

- **Garis**

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Fungsi dari gari adalah untuk membagi dua area dalam sebuah *layout*.

- **Kotak**

Kotak merupakan isi dalam suatu artikel yang bersifat tambahan atau suplemendari artikel utama.

- **Point**

Suatu daftar atau list yang memunyai beberapa baris berurutan ke bawah, pada tiap barisnya diberi penanda angka atau point.

Setiap elemen *layout* yang ada, berupa teks maupun berupa visual keduanya harus saling bekesinambungan untuk membangun sebuah *layout* dengan tujuan dan konsep-konsep yang telah tersedia.

3) *Invisible Elemen*

Elemen-elemen yang terdapat sebagai *invisible elements* ini merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sacuan penempatan semua elemen layout lainnya elemen ini menjadi eleme utama yang digunakan oleh desainer sebelum masuk ke dalam elemen teks dan elemen visual. Salah satu fungsi dari elemen ini adalah sebagai alah satu pembentuk *unity* dari keseuruhan *layout*.

- **Margin**

Margin merupakan penentu jarak antar pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Margin mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinngir halaman agar saat produksi tidak terpotong.

- **Grid**

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dan mempermudah untuk menentukan letak posisi elemen layout dan juga mempertahankan konsistensi.

Ada empat macam grid yang umum di gunakan : *Column grid*, *Modular grid*, *manuscript grid*, dan *hierarchical grid*. Pemilihan grid ini sesuai dengan kebutuhan.

3. Media pendukung

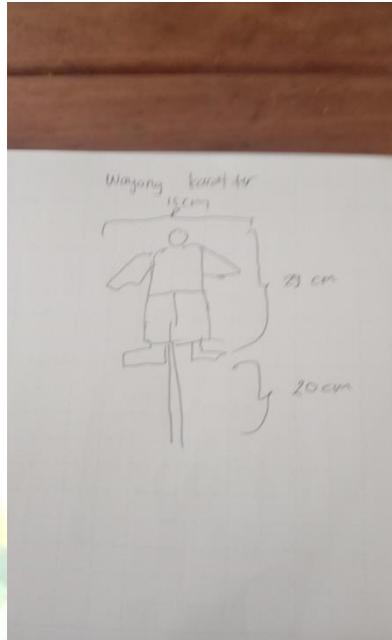
a. Wayang karakter

Wayang karakter merupakan media pendukung di perancangan sebagai media pembelajaran untuk alat bantu guru sebagai bahan ajar mengenalkan macam macam karakter pekerjaan dengan wayang karakter ini.

1) Alasan pemilihan media

Dalam PAUD Darul Ulum metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan cara tradisional yaitu Bercerita, Bercakap-cakap, dan demonstrasi. Tidak adanya media pembelajaran dengan cara Bercerita sehingga dibuatkanlah wayang karakter sebagai solusi sebagai media pembantu

2) Sketsa



Gambar. 25 Sketsa Kasar Wayang Karakter

(Sumber : Penulis, 2021)

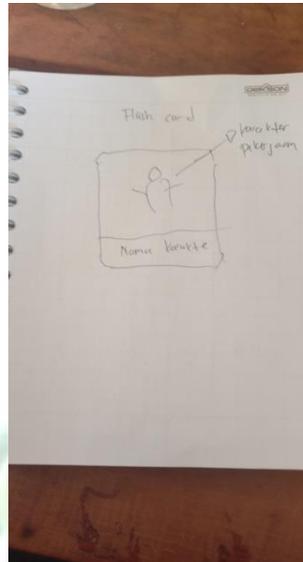
b. *Flash Card*

Flash card merupakan media pendukung di perancangan sebagai media pembelajaran untuk alat bantu guru sebagai alat bantu mengenalkan macam macam karakter pekerjaan dengan *flash card*.

1) Alasan memilih media

Dalam PAUD Darul Ulum metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan cara tradisonal yaitu Bercerita, Bercakap-cakap, dan demonstrasi. Tidak adanya media pembelajaran dengan cara Bercakap-cakap sehingga dibuatkanlah *flash card* sebagai solusi sebagai media pembantu.

2) Sketsa



Gambar. 26 Sketsa Kasar Flash Card

(Sumber : Penulis, 2021)

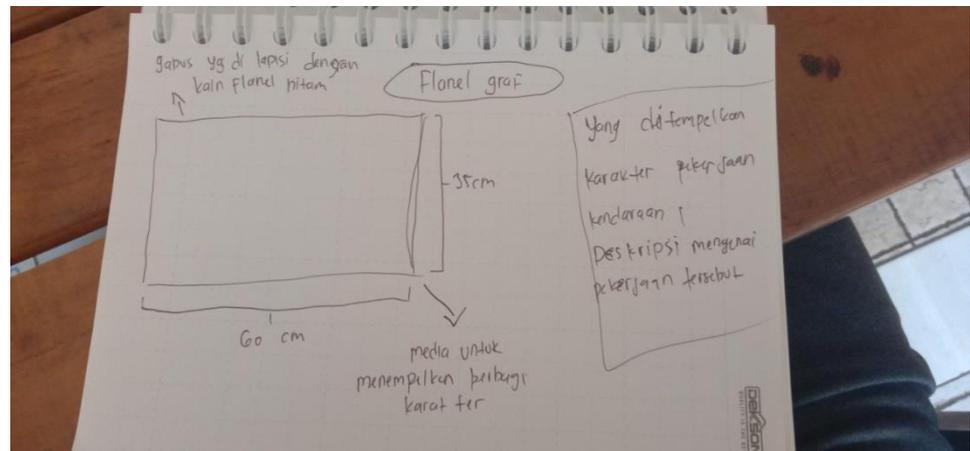
c. *Flanelgraf*

Flanelgraf merupakan media pendukung di perancangan sebagai media pembelajaran untuk alat bantu guru sebagai alat bantu mengenalkan macam macam karakter pekerjaan dengan *flanel graf*.

1) Alasan memilih media

Dalam PAUD Darul Ulum metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan cara tradisional yaitu Bercerita, Bercakap-cakap, dan demonstrasi. Tidak adanya media pembelajaran dengan cara demonstrasi sehingga dibuatkanlah flash card sebagai solusi sebagai media pembantu

2) Sketsa



Gambar. 27 Sketsa Kasar Flanel Graf

(Sumber : Penulis, 2021)

