

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP INTERAKTIF
“SERBA-SERBI DAPUR EMAK” SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ALAT-ALAT DAPUR TRADISIONAL SUNDA
UNTUK ANAK**

SKRIPSI

DINI KHAIRINA

20200060079



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

SUKABUMI

JULI 2025

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP INTERAKTIF
“SERBA-SERBI DAPUR EMAK” SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ALAT-ALAT DAPUR TRADISIONAL SUNDA
UNTUK ANAK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam
Menempuh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

DINI KHAIRINA

20200060079



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

SUKABUMI

JULI 2025

PERNYATAAN PENULIS

**JUDUL : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP
INTERAKTIF “SERBA-SERBI DAPUR EMAK”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT-LAT DAPUR
TRADISIONAL SUNDA UNTUK ANAK**

NAMA : DINI KHAIRINA

NIM : 20200060079

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 29 Juli 2025

DINI KHAIRINA

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP
INTERAKTIF “SERBA-SERBI DAPUR EMAK”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT-ALAT DAPUR
TRADISIONAL SUNDA UNTUK ANAK**

NAMA : DINI KHAIRINA

NIM : 20200060079

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 24 Januari 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pembimbing I

Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0405029503

Ketua Penguji Studi

Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds
NIDN. 0416019501

Pembimbing II

Raray Istianah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0422079203

Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN: 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, ST., MT., IPM, ASEAN Eng
NIDN. 0402037401

Skripsi ini Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya kecil ini untuk Ayah dan Mamah tercinta. Terima kasih atas dukungan dan cinta yang telah diberikan dengan sepenuh hati, semoga diberi kesehatan, umur yang panjang dan bisa menemani setiap langkah hidup penulis. Serta Kakak dan Adik tersayang yang telah memberikan, semangat dan dukungan. Serta seluruh pihak yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



ABSTRACT

Along with advances in science and technology, traditional kitchen utensils made from wood and bamboo are starting to be abandoned and replaced by modern kitchen utensils. Nowadays, children rarely know about traditional Sundanese kitchen utensils. Especially children from one of the cities in West Java, namely Sukabumi City. To overcome this problem, media is needed to help children learn about their own culture, namely traditional Sundanese kitchen utensils. This research focuses on designing media that is easy and fun for children with the aim of increasing children's knowledge of traditional Sundanese kitchen tools in terms of visuals, names and uses. This research was prepared using qualitative and quantitative research methods, including interviews, observations, questionnaires and literature studies, to gain an in- depth understanding of the target audience and traditional Sundanese kitchen tools. The final result of the design is an interactive pop up book that focuses on illustrations using pop up and interactive techniques in the form of illustrations of traditional Sundanese kitchen tools, in order to attract the attention of the target audience. It is hoped that this design can increase children's knowledge about traditional Sundanese kitchen tools in a fun way and foster love for their own culture.

Keywords: *Illustration, Pop Up, Interactive, Sundanese Traditional Kitchen Tools*

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, peralatan dapur tradisional yang terbuat dari kayu dan bambu mulai ditinggalkan dan digantikan oleh peralatan dapur modern. Saat ini, anak-anak pun sudah jarang mengetahui alat-alat dapur tradisional Sunda. Khususnya anak-anak dari salah satu Kota di Jawa Barat, yaitu Kota Sukabumi. Untuk mengatasi masalah ini, membutuhkan media untuk membantu anak dalam mengetahui kebudayaan sendiri, yaitu alat dapur tradisional Sunda. Penelitian ini memfokuskan pada perancangan media yang mudah dan menyenangkan untuk anak dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak terhadap alat dapur tradisional Sunda dari visual, nama serta guna. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, mencakup wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait target audiens dan alat dapur tradisional Sunda. Hasil akhir dari perancangan berupa buku *pop up* interaktif yang berfokus pada ilustrasi dengan teknik *pop up* dan interaktif berupa ilustrasi alat dapur tradisional Sunda, guna menarik perhatian target audiens. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang alat dapur tradisional Sunda dengan menyenangkan dan menumbuhkan cinta terhadap kebudayaan sendiri.

Keywords: Ilustrasi, *Pop Up*, Interktif, Alat Dapur Tradisional Sunda

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi *Pop Up* Interaktif “Serba-Serbi Dapur Emak” Sebagai Media Pengenalan Alat-Alat Dapur Tradisional Sunda Untuk Anak” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain di program Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Dalam menyelesaikan studi dan menyusun skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, pengajaran, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan tulus penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Prof. Dr. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M.
2. Wakil Rektor Bidang I
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Firman Mutaqin S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing I yang telah membimbing, memberi kritik, memberikan saran penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
5. Raray Istianah S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberi kritik, memberikan saran penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
7. Teristimewa, tercinta, Ayahanda Bambang Risnarso dan Ibunda Ely Handayani yang telah mendukung, menemani, memberikan yang terbaik, memberi kasih sayang yang tiada tara dan menjadi sumber kekuatan serta kebahagiaan bagi penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik dan terus berjuang untuk meraih impian.

8. Kakakku tersayang, Rahma Aulia dan adikku Anisa Zulqia Noviana yang selalu memberikan dukungan, semangat dan kebahagiaan di kehidupan penulis.
9. Teman-teman terdekatku selama perkuliahan, khususnya Sandira Margia dan Devi Novianti yang menemani sejak semester pertama. Serta teman-teman seperjuangan, Via, Ihsan, Aura, Bintang, Marshiella, El, dan teman-teman yang telah membantu, mendukung dan memberi semangat selama masa studi dan pengerjaan skripsi.
10. Sahabat-sahabat, grup “Bau Naget” Aida Auliya, Lia Amalia, Gadies Rinrin, Amira Fahriya, Devita Rahayu dan Nisbergianti, sahabat-sahabat semasa kecil khususnya Dhea Pramita dan Lita Fatimah, serta sahabatku Fidyah yang telah memberi dukungan, bantuan, semangat dan menemani jalan hidup penulis selama ini.
11. Pimpinan dan rekan-rekan kerja TOS Creative, khususnya Salha, Rilda, Dimas dan Ridhwan yang telah memberi motivasi, dukungan serta semangat selama bekerja dan pengerjaan skripsi ini.



Sukabumi, 29 Juli 2025

DINI KHAIRINA

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Khairina
NIM : 20200060079
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP INTERAKTIF “SERBA-SERBI DAPUR EMAK” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT-ALAT DAPUR TRADISIONAL SUNDA UNTUK ANAK

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 29 Juli 2025

Yang menyatakan:

DINI KHAIRINA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL..... i

PERNYATAAN PENULIS..... ii

PENGESAHAN SKRIPSI iii

ABSTRACT v

ABSTRAK..... vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL..... xiii

DAFTAR BAGAN..... xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR DIAGRAM xix

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN 1

11.1 Latar Belakang..... 1

11.2 Rumusan Masalah 4

11.3 Batasan Masalah 5

11.4 Tujuan Penelitian 5

11.5 Manfaat Penelitian 5

11.6 Kerangka Penelitian 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 7

2.1 Landasan Teori..... 7

2.1.1 Desain Komunikasi Visual 7

2.1.2 Ilustrasi 18

2.1.3 Media Pembelajaran 23

2.1.4 Buku Interktif	25
2.1.5 Media <i>Pop Up</i>	27
2.1.6 Alat Dapur Tradisional Sunda	33
2.1.7 Model ADDIE	40
2.1.8 <i>Feedback Capture Grid</i>	41
2.2 Kerangka Teori.....	42
2.3 Penelitian Terdahulu.....	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Metode Penelitian.....	46
3.2 Metode Pengumpulan Data	46
3.2.1 Wawancara	47
3.2.2 Observasi	50
3.2.3 Kuesioner.....	51
3.2.4 Studi Literatur.....	57
3.3 Metode Analisi Data.....	57
3.3.1 Metode 5W1H.....	57
3.3.2 Analisis S.W.O.T.....	59
3.4 Objek Penelitian	60
3.5 Metode dan Konsep Penelitian.....	60
3.5.1 Metode Perancangan	60
3.5.2 Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi.....	62
3.5.3 Konsep & Strategi Kreatif.....	63
3.5.4 Konsep & Strategi Media	64
3.5.6 Konsep & Strategi Visual.....	67
3.6 Alat dan Bahan Baku Yang Digunakan.....	69
3.6.1 Perangkat Keras.....	69
3.6.2 Perangkat Lunak.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan	75
4.1.1 Hasil Perancangan	75
4.1.2 Pembahasan	98

4.1.3 Efektifitas Media	137
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Saran.....	138



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	43
Tabel 3.1 Biaya Media Utama.....	66
Tabel 3.2 Biaya Media Pendukung	67
Tabel 4.1 Waktu pengerjaan.....	75
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> dan <i>Storyline</i>	78
Tabel 4.3 Sketsa Teknik <i>Pop Up</i>	85



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	6
Bagan 2.1 Kerangka Teori	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macam-macam Garis.....	8
Gambar 2.2 Bentuk-bentuk Dasar	9
Gambar 2.3 Tekstur	9
Gambar 2.4 Kontras	10
Gambar 2.5 Ukuran	10
Gambar 2.6 Warna Primer.....	11
Gambar 2.7 Warna Sekunder	11
Gambar 2.8 Tersier.....	12
Gambar 2.9 Netral	12
Gambar 2.10 Gambar Ilustrasi Naturalis.....	19
Gambar 2.11 Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	20
Gambar 2.12 Gambar Kartun	20
Gambar 2.13 Gambar Karikatur	21
Gambar 2.14 Cerita Bergambar.....	21
Gambar 2.15 Ilustrasi Buku Pelajaran.....	22
Gambar 2.16 Ilustrasi Khayalan.....	22
Gambar 2.17 Teknik Trasformation	28
Gambar 2.18 Teknik <i>Volvelles</i>	29
Gambar 2.19 Teknik <i>Peepshow</i>	29
Gambar 2.20 Teknik <i>Carousel</i>	30
Gambar 2.21 Teknik <i>Box and Cylinder</i>	30
Gambar 2.22 Teknik <i>Pulltabs</i>	30
Gambar 2.23 Teknik <i>V-Folding</i>	31
Gambar 2.24 Teknik <i>Internal Stand</i>	31
Gambar 2.25 Teknik <i>Mouth</i>	32
Gambar 2.26 Teknik <i>Rotary</i>	32
Gambar 2.27 Teknik <i>Paralel Slide</i>	33
Gambar 2.28 <i>Aseupan</i>	34
Gambar 2.29 <i>Boboko</i>	34

Gambar 2.23 <i>Céntong</i>	35
Gambar 2.24 <i>Coét</i>	35
Gambar 2.25 <i>Dulang</i>	36
Gambar 2.26 <i>Mutu</i>	36
Gambar 2.27 <i>Sééng</i>	37
Gambar 2.28 <i>Siwur</i>	37
Gambar 2.29 <i>Hawu</i>	37
Gambar 2.30 <i>Parudan</i>	38
Gambar 2.31 <i>Songsong</i>	38
Gambar 2.32 <i>Nyiru</i>	38
Gambar 2.33 <i>Feedback Capture Grid</i>	41
Gambar 3.1 Wawancara Kepala Dinas Kota Sukabumi.....	48
Gambar 3.2 Wawancara Guru SDN Puntukisi	49
Gambar 3.3 Wawancara Guru Perana	49
Gambar 3.4 Observasi	51
Gambar 3.5 Kuesioner.....	51
Gambar 3.6 Referensi Visual Buku <i>Pop Up</i>	67
Gambar 3.7 Referensi Visual Buku <i>Pop Up Dapur</i>	68
Gambar 3.8 Warna Bumi.....	68
Gambar 3.9 Referensi Ilustrasi	69
Gambar 3.10 Tipografi	69
Gambar 3.12 Pensil	69
Gambar 3.13 Kertas.....	70
Gambar 3.14 Laptop.....	70
Gambar 3.15 Ponsel	70
Gambar 3.16 Gunting.....	71
Gambar 3.17 Penggaris	71
Gambar 3.18 <i>Cutter</i>	71
Gambar 3.19 <i>Double Tape</i>	72
Gambar 3.20 <i>Art Paper</i>	72

Gambar 3.21 <i>Yellow Board</i>	73
Gambar 3.22 Logo Adobe Photoshop	73
Gambar 3.23 Logo Adobe Illustrator	73
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Raka.....	76
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Emak.....	77
Gambar 4.3 Sketsa Alat-alat Dapur Tradisional Sunda.....	71
Gambar 4.4 Karakter Raka dan Emak.....	93
Gambar 4.5 Ilustrasi Alat-alat Dapur Tradisional Sunda	94
Gambar 4.6 Ilustrasi Background Alur Cerita.....	94
Gambar 4.7 Elemen-elemen <i>Pop Up</i>	95
Gambar 4.8 Teknik <i>Cutting Background</i>	95
Gambar 4.9 Teknik <i>Cutting</i> Elemen <i>Pop up</i>	96
Gambar 4.10 Teknik <i>Pop Up</i>	96
Gambar 4.11 Desain <i>Cover</i>	96
Gambar 4.12 <i>Hard Cover</i>	97
Gambar 4.13 Media Utama	98
Gambar 4.14 <i>Cover Book</i>	98
Gambar 4.15 Background Halaman Daftar isi	101
Gambar 4.16 Elemen <i>Pop Up</i> Halaman Daftar Isi.....	101
Gambar 4.17 Halaman Daftar Sisi.....	103
Gambar 4.18 Halaman i dan ii.....	103
Gambar 4.19 <i>Icon</i>	103
Gambar 4.20 Halaman 1 dan 2.....	106
Gambar 4.21 Background Halaman 3 dan	108
Gambar 4.22 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 3 dan 4	108
Gambar 4.23 Halaman 3 dan 4.....	110
Gambar 4.24 Background Halaman 5 da 6	110
Gambar 4.25 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 5 dan 6	111
Gambar 4.26 Halaman 5 dan 6.....	112
Gambar 4.27 Background Halaman 7 dan	113

Gambar 4.28 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 7 dan 8	113
Gambar 4.29 Halaman 7 dan 8.....	115
Gambar 4.30 Background Halaman 9 dan 10	115
Gambar 4.31 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 9 dan 10	115
Gambar 4.32 Halaman 9 dan 10.....	117
Gambar 4.33 Background Halaman 11 dan 12	118
Gambar 4.34 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 11 dan 12	118
Gambar 4.35 Halaman 11 dan 12.....	120
Gambar 4.36 <i>Background</i> Halaman 13 dan 14	120
Gambar 4.37 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 13 dan 14	121
Gambar 4.38 Halaman 13 dan 14.....	122
Gambar 4.39 <i>Background</i> Halaman 15 dan 16	123
Gambar 4.40 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 15 dan 16	123
Gambar 4.41 Halaman 15 dan 16.....	125
Gambar 4.42 <i>Background</i> Halaman 17 dan 18	125
Gambar 4.43 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 17 dan 18	126
Gambar 4.44 Halaman 17 dan 18.....	127
Gambar 4.45 <i>Background</i> Halaman 19 dan 20	128
Gambar 4.46 Elemen-elemen <i>Pop Up</i> Halaman 19 dan 20	128
Gambar 4.47 Halaman 19 dan 20.....	130
Gambar 4.48 Halaman Penutup.....	130
Gambar 4.49 Gantungan Kunci.....	131
Gambar 4.50 Stiker	131
Gambar 4.51 Kaos	132
Gambar 4.52 Totebag	132
Gambar 4.53 Kartu Informasi	133
Gambar 4.54 <i>Box</i> Kartu.....	133
Gambar 4.55 X-Banner	134
Gambar 4.57 Hasil <i>Feedback Capture Grid</i>	135
Gambar 4.58 Pengelompokan <i>Feedback Capture Grid</i>	136

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Hasil Kuesioner <i>Aseupan</i>	52
Diagram 3.2 Hasil Kuesioner <i>Parudan</i>	52
Diagram 3.3 Hasil Kuesioner <i>Boboko</i>	53
Diagram 3.4 Hasil Kuesioner <i>Siwur</i>	53
Diagram 3.5 Hasil Kuesioner <i>Sééng</i>	54
Diagram 3.6 Hasil Kuesioner <i>Hawu</i>	54
Diagram 3.7 Hasil Kuesioner <i>Mutu</i>	54
Diagram 3.8 Hasil Kuesioner <i>Coét</i>	55
Diagram 3.9 Hasil Kuesioner <i>Dulang</i>	55
Diagram 3.10 Hasil Kuesioner <i>Songsong</i>	55
Diagram 3.11 Hasil Kuesioner <i>Céntong</i>	56
Diagram 3.12 Hasil Kuesioner <i>Nyiru</i>	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin	144
Lampiran Dokumentasi	145



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suku Sunda atau masyarakat Sunda yakni suatu suku yang hidup berdampingan dengan suku bangsa lainnya di Indonesia. Berlandaskan Harsojo yang dikutip Koentjaraningrat (2004) dari sudut pandang antropologi- budaya, bahwa Orang Sunda/Suku Sunda merupakan sekumpulan orang yang turun menurun memakai bahasa serta dialek Sunda menjadi bahasa pertama atau bahasa ibu yang digunakan pada bahasa sehari-hari. Yang dimaksud Orang Sunda, yaitu orang yang tinggal di wilayah Jawa Barat dan Banten, yang dulunya disebut Tanah Pasundan atau Tatar Sunda (Indrawardana, 2012).

Terdapat beragam macam jenis produk budaya daerah, termasuk lagu daerah, tarian daerah, rumah adat, peralatan pertanian, peralatan memasak, seni tari, seni pahat, permainan, pakaian adat, upacara adat, kuliner, senjata, wisata, dan kerajinan dari kayu dan bambu. Dari bermacam produk kebudayaan, peralatan memasak atau alat dapur merupakan produk yang menarik untuk diketahui. Berlandaskan Setyawan (2009:20), peralatan dapur yakni salah satu kerajinan rakyat yang mempunyai nilai seni serta budaya yang tinggi, sebab peralatan dapur tradisional berkembang dari proses perkembangan manusia upayanya menjaga kehidupan. Perlengkapan dapur tersebut berfungsi agar memproses serta menyimpan bahan makanan. (Cristiana & Yunaningsih, 2020).

Masyarakat Suku Sunda memiliki beragam nama untuk peralatan dapur tradisional khas yang sebagian besar dibuat menggunakan dari bahan bambu. Namun, terdapat juga peralatan dapur yang terbuat dari aluminium dan kuningan (Samsudin, 2021). Terdapat beberapa alat masak tradisional Sunda, seperti *aseupan* alat berbentuk kerucut digunakan sebagai kukusan yang terbuat dari anyaman lembaran-lembaran bambu tali (*awi tali*), *ayakan* alat untuk menyaring, *boboko* digunakan sebagai wadah beras atau nasi, dan sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan termasuk perabotan rumah tangga yang pada dasarnya berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari masyarakat petani, atau menjadi ciri masyarakat agraris di lingkungan Sunda (Darpan et al, 2013:26).

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, peralatan dapur tradisional yang terbuat dari kayu dan bambu kurang diminati serta digantikan oleh peralatan dapur modern. Terdapat beragam alasan yang mendorong masyarakat untuk berganti dari tradisional ke peralatan dapur modern, salah satunya yaitu peralatan memasak dapur modern mempunyai nilai praktis, awet, mudah pemakaiannya, estetika lebih tinggi, dan menganggap bahwa peralatan dapur tradisional tidak sesuai dengan modern (Cristiana & Yunaningsih, 2020). Bahkan sekarang ini peranan peralatan dapur tradisional beralih fungsi. Seperti yang diungkapkan Suranny (2015), bahwasannya sejalan pada perkembangan wawasan serta teknologi sekarang, peran dari peralatan dapur tradisional ada yang terjadi perubahan dari alat bantu untuk memasak jadi aksesoris dekoratif atau *souvenir* untuk tamu (Samsudin, 2021).

Saat ini, anak-anak pun sudah jarang mengetahui alat-alat dapur tradisional Sunda. Khususnya anak-anak dari salah satu Kota di Jawa Barat, yaitu Kota Sukabumi. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner terhadap siswa-siswi kelas 1 sampai 3 sekolah dasar Kota Sukabumi, bahwa anak-anak mempunyai pengetahuan yang baik tentang alat-alat dapur modern, akan tetapi masih sangat minim pengetahuan tentang alat dapur tradisional Sunda. Anak-anak bisa dengan cepat memberi contoh alat-alat dapur modern seperti kompor, *rice cooker*, spatula, wajan dan sebagainya, akan tetapi anak-anak tidak bisa memberi contoh alat dapur tradisional Sunda, bahkan tidak mengetahuinya.

Anak-anak hanya mengetahui beberapa alat dapur Sunda seperti *boboko*, *mutu*, *coét*, *parudan* dan *céntong*. Walaupun pengetahuan anak tentang alat-alat tersebut besar, akan tetapi anak-anak tidak mengetahui nama-nama dari alat tersebut dan hanya mengetahui visual serta gunanya saja. Adapun alat-alat dapur yang tidak diketahui anak yaitu *dulang*, *sééng* dan *aseupan*, anak-anak tidak mengetahui alat dapur tersebut bahkan tidak pernah melihatnya.

Pengupayaan pelestarian nilai-nilai budaya lokal, yakni budaya Sunda, dapat dilaksanakan pada beragam macam konteks, seperti contoh konteks keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pada pelestarian konteks sekolah, budaya Sunda bisa dilaksanakan lewat pengenalan budaya dalam pembelajaran (Rizkiyani & Sari, 2022). Menurut hasil wawancara yang dilakukan Kepala Seksi Kurikulum Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sukabumi, Mulyadi pada tanggal 27 Mei 2024, bahwasannya belum ada media dalam memperkenalkan alat dapur tradisional Sunda secara khusus untuk peserta didik di Kota Sukabumi. Adapun wawancara terhadap 3 Seksi Kurikulum Sekolah Dasar Kota Sukabumi, informasi tentang alat dapur tradisional Sunda, hanya terdapat pada Muatan Lokal dengan durasi pembelajaran terbatas yaitu 2 jam saja. Selain itu, media yang digunakan pengajar dalam pembelajaran berupa gambar dari internet atau berupa benda konkret yang sesuai dengan tema, sama halnya dengan pengenalan alat dapur tradisional Sunda yang terdapat di Capaian Pembelajaran (CP) di kelas 4 Sekolah Dasar Kota Sukabumi.

Oleh karena itu, alat dapur tradisional Sunda harus mulai diperkenalkan kepada anak-anak yang merupakan masa depan generasi bangsa. Seperti yang diungkapkan Mulyadi (2024), bahwa pentingnya untuk memperkenalkan alat dapur tradisional Sunda kepada peserta didik dan semua masyarakat harus mengetahui dari nama sampai kegunaannya alat tersebut. Karena di masa depan, anak-anak yang ingin berumah-tangga pasti akan memerlukan peralatan masak. Selain dilihat dari nilai guna, alat dapur mempunyai peran penting terhadap kehidupan berbudaya. Sebagai salah satu unsur kebudayaan, alat dapur yang terbuat dari bahan natural kayu atau bambu merupakan hal yang sangat membanggakan dan juga baik untuk kesehatan. Berdasarkan bidang kedokteran serta riset yang dilaksanakan, bahwasannya menggunakan bahan alami mempunyai resiko yang kecil dan aman bagi kesehatan manusia. Selain aman, apabila alat dapur tradisional yang terbuat dari bambu atau kayu rusak maupun retak, tidak akan mencemari lingkungan karena mudah terurai kembali di bawah tanah, lalu yang terbuat dari bahan plastik tidak dapat terurai serta dapat mencemari lingkungan (Cristiana & Yunaningsih, 2020). Di samping

anak-anak mengetahui alat dapur tradisional yang merupakan salah satu produk kebudayaan, berguna untuk sehari-hari, aman bagi kesehatan dan ramah lingkungan, diharapkan anak-anak akan memiliki kesadaran untuk mengadopsi alat dapur tradisional Sunda ini sebagai produk alternatif dari alat masak modern.

Maka penulis berkeinginan untuk memperkenalkan alat dapur tradisional Sunda kepada anak-anak, khususnya anak-anak usia 6-10 tahun di Kota Sukabumi. Pada usia Sekolah Dasar, anak-anak tidak hanya menyerap informasi, akan tetapi mempunyai rasa ingin tahu dan penasaran yang lebih besar (Wijayanti, 2022). Maka diperlukannya media untuk memperkenalkan alat dapur tradisional Sunda kepada anak yang menarik, salah satunya media dalam bentuk buku *pop up* yang termasuk salah satu media interaktif. Dalam era Revolusi Industri 4.0 ini media interaktif mempunyai peran yang utama pada proses pembelajaran sebab bisa mempermudah pengajar saat mempermudah penyampaian informasiya terhadap peserta didik, serta dijadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif serta menyenangkan (Indartiwi et al, 2020). Buku *pop up* mampu menambah wawasan anak, baik lewat alur cerita maupun ilustrasi 3D yang menarik. Anak-anak bukan hanya membaca cerita, namun juga merasakan tampilan visual tiga dimensi yang lebih menarik perhatian mereka (Irzalinda et al, 2021). Didukung dari hasil observasi pada anak-anak SD di Kota Sukabumi, anak-anak lebih menyukai dan tertarik dengan informasi berupa visual atau gambar dibandingkan dengan verbal, khususnya buku *pop up*. Anak-anak sangat tertarik serta mempunyai keingintahuan yang tinggi pada buku tiga dimensi tersebut.

Berlandaskan latar belakang di atas, penulis tertarik guna merancang media pembelajaran berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Pop Up* Interaktif Sebagai Media Pengenalan Alat Dapur Tradisional Sunda Untuk Anak-Anak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan diatas, rumusan masalah pada perancangan masalah ialah “Bagaimanakah cara memperkenalkan alat dapur tradisional Sunda pada anak-anak yang menarik, edukatif serta efektif?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dipakai guna membuat penelitian tidak melebar dan meluas dari permasalahan dalam penelitian penulis.

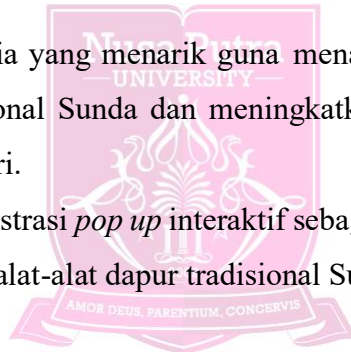
Adapula batasan masalah pada riset ini diantara lain:

1. Riset ini dilaksanakan di Kota Sukabumi.
2. Memperkenalkan tentang alat dapur tradisional Sunda.
3. Target audiens penelitian dan perancangan ini merupakan anak-anak usia 6-10 tahun atau dari kelas 1 sampai 3 Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut beberapa tujuan dari perancangan buku ilustrasi *pop up* interaktif menjadi media pengenalan alat tradisional Sunda untuk anak:

1. Memperkenalkan alat-alat dapur tradisional kepada anak-anak usia 6-10 tahun.
2. Memberikan media yang menarik guna menambah wawasan anak terkait alat dapur tradisional Sunda dan meningkatkan rasa cinta anak terhadap kebudayaan sendiri.
3. Membuat buku ilustrasi *pop up* interaktif sebagai media edukasi anak untuk memperkenalkan alat-alat dapur tradisional Sunda.

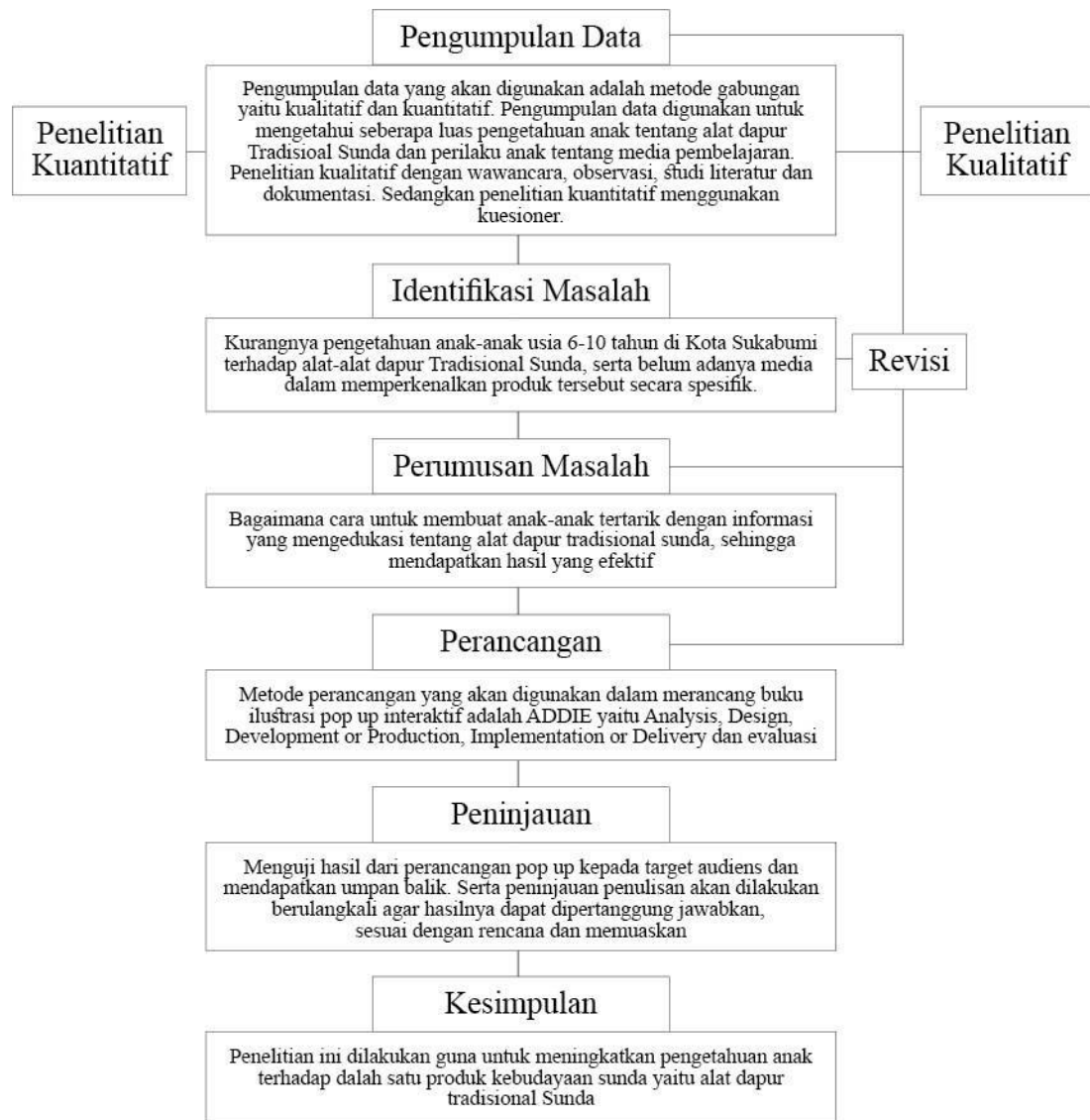


1.5 Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan penelitian di atas, diharapkan bisa memberikan manfaat, di antara lain:

1. Temuan riset ini dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang visual, nama dan guna dari alat-alat dapur tradisional, serta meningkatkan rasa cinta kebudayaannya sendiri.
2. Meningkatkan strategi edukasi yang menarik, edukatif dan efektif. Pengembangan keterampilan mahasiswa dalam keterampilan Desain Komunikasi Visual khususnya dalam ilustrasi.
3. Menjadi bahan inspirasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait perancangan buku ilustrasi *pop up* interaktif.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan buku pop up interkstif dirancang untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang alat dapur tradisional Sunda, yang dirancang khusus untuk anak usia 6-10 tahun. Buku ini menekankan ilustrasi objek alat dapur tradisional Sunda dengan menggunakan teknik pop up dan interaktif, dengan menggunakan elemen-elemen desain yang sesuai dengan kebutuhan dan alur cerita yang telah dibuat, yang tentunya yang dapat membuat anak tertarik. Setiap bab dirancang untuk membangun pemahaman lebih kuat tentang alat dapur tradisional sunda, dari visual, nama dan gunanya. Terdapat kuis yang dapat membantu memperkuat memori anak setelah menggunakan buku.

Setelah perancangan dibuat dari diuji coba, dilakukan analisis efektifitas dengan menggunakan feedback capture grid dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media yang disajikan dengan memfokuskan pada pengalaman audiens. Dalam pengambilan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan bertujuan mendapatkan data lebih dalam dan valid.

5.2 Saran

1. Kepada orang tua atau guru, perlu memperkenalkan budaya Sunda secara dini kepada anak atau peserta didik sebagai bentuk upaya melestarikan budaya Sunda.
2. Untuk mempermudah guru dan orang tua dalam memperkenalkan budaya Sunda khususnya berkaitan dengan alat-alat dapur tradisional, perlu media dan alat yang efektif, menarik dan edukatif
3. Buku panduan *pop up* tentang cara memperkenalkan berbagai alat dapur dapat dijadikan alternatif bagi guru dan orang tua agar lebih efektif, edilatif dan menyenangkan.
4. Merujuk dari hasil analisis menggunakan *feedback capture grid*, terdapat beberapa saran terkait penggunaan bahan dan teknik *pop up*. Penggunaan

harus lebih diperhatikan dan pemilihan bahan yang tepat bagi anak. Serta lebih mengeksplorasi dan memperhitungkan penggunaan teknik *pop up* agar *pop up* bisa berjalan dengan baik.

5. Disarankan untuk terus mengembangkan media yang menarik dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang alat tradisional Sunda



DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A. & Setiawan, J. 2028. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak. Sukabumi.
- Anggraeni, S. Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visual, Dasar–dasar Panduan Untuk Pemula*. Penerbit Nuansa. Bandung.
- Arjuna D, D., Ardiansyah, B. F. 2019. Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Jurnal Narada* Vol. 1, Edisi 1.
- Cristiana, D. & Yunaningsih, A. 2020. Edukasi Alat Dapur Tradisional Untuk Pelestarian Warisan Budaya. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia* 2(3):311
- Darpan. 2013. *Kompendium Sistem Pertanian Tradisional Sunda*. Edisi Elektronik 2018. Pustaka Jaya. Bandung.
- Dewantari, A. A. 2014. Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book. (<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>. Desember 2024 (15:20)
- Effendy, Y. Bangsa, G. Yudani, H. D. 2013. Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra* Vol. 2 No. 1
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV.Pustaka Ilmu Grup. Yogyakarta.
- Irwansyah & Machdalena, S. 2022. *Penamaan Peralatan Rumah Tangga Tradisional Purwa-Karta*. Kibas Cenderawasi. Jawa Barat.
- Indrawardana, I. 2012. Kearifan Lokal Adat Masyarakat Sunda Dalam Hubungan Dengan Lingkungan Alam. *Komunitas* 4 (1): 1-8
- Indartiwi, A. Wulandari, J. & Novela, T. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mercu Buana Yogyakarta*. VOL. 2 NO. 1

- Irzalindi, V. Nawangsasi, D. & Sugiana. 2021. Efektifitas Pelatihan Teknik Pop-Up Untuk Meningkatkan Kreativitas Pendidik Anak Usia Dini. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 5, No. 4
- Kencanadewi, N. K. L., Dewi, A. K., Putra, G. B. S. 2021. Perancangan Buku Cerita Bergambar “Be Jeleg Tresna Telaga” Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Bangsa Indonesia. *Amarasi Jurnal Desain Komunikasi Visual* Vol. 2 No. 02
- Kusrianto, A. 2019. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). Yogyakarta.
- Limanto, D. A., Bangsa, P. G., Christianna, A. 2015. Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari-Hari Perjuangan Nasional untuk Anak Usia 6 – 11 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, Vol. 1, No. 6
- Marcantonio, B. 2022. Feedback Capture Grid. <https://www.figma.com/community/file/1018927917657392043/feedback-capture-grid>. 20 Januari 2025 (25:33)
- MySkill. 2022. Memahami Feedback Capture Grid dalam UI/UX Design. <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-feedback-capture-grid-dalam-ui-ux-design/>. 20 Januari 2025 (12:11)
- Maharsi, I. 2016. *Mudah dan Praktis Menggambar dengan Pensil Karikatur*. Media Pressindo. Yogyakarta.
- Maharsi, I. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan penerbit ISI
- Nurfadhilah, S. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jejak Publisher. Sukabumi.
- Prawiro, M. (2019). Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, Dan Contoh Ilustrasi, <https://www.Maxmanroe.Com/Vid/Umum/Pengertian-Illustrasi.Html/>. 13 Maret 2022 (01:08)

- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. 2023. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *In Jurnal Pendidikan West Science* Vol. 01, Issue 08.
- Restu, H., Saputra, H. R. M. I., Triyono, A., & Suwaji. 2021. *Metode Penelitian (D. Amidasti (ed.))*. CV. BUDI UTAMA. Yogyakarta.
- Reza, Y. A. 2025. Psikologi Bentuk Dalam Desain Grafis: Bagaimana Bentuk Mempengaruhi Persepsi Dan Makna. *Communication & Design Journal*. Vol. 1 No. 2
- Rizkiyani, F. & Sari, D. Y. 2022. Pengenalan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*. Vol. 19 No. 1
- Rofiqoh, I. & Zulhawi. 2020. *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Samsudin, D. & Saefullah, A. 2021. Pengetahuan Generasi Milenial Sunda Perkotaan Terhadap Peralatan Dapur Tradisional Sunda. *Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat* Vol. 16, No, 2
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung.
- Soedarso, N. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *HUMANIORA* Vol.5 No.2
- Triyono, A. 2021. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Bintang Pustaka Madani. Yogyakarta.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual-Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS (Center for Academic Publishing Service). Yogyakarta.
- Wahyuningsih, S. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press. Madura.

Yunaningsih, A. Cristiana, D. 2020. Edukasi Alat Dapur Tradisional Untuk Pelestarian Warisan Budaya. *Jurnal Altasia* vol. 2 (3)

