

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP UP CANDI HINDU-BUDHA  
DI JAWA TENGAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALTERNATIF**

(Studi Kasus pada Anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri 159 Sekejati Bandung)

**Ricki Natali Jaya<sup>1</sup>, Citra Kemala Putri<sup>2</sup>, Sophia Purbasari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia

<sup>1,2,3</sup>Email: rickinatalijaya@gmail.com, citrakemala@unibi.ac.id, sophia041@unibi.ac.id

**Abstrak**

Ilmu sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa pada masa lampau. Maka dari itu, ilmu sejarah memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah: ilmu sejarah dapat menciptakan masa depan yang lebih baik dengan mengambil pelajaran dan pengalaman dari masa lampau. Sejarah dapat dipelajari jika ada bentuk peninggalannya, misalnya candi. Pusat candi di Indonesia terletak di Jawa Tengah, yaitu pusat candi Hindu-Budha. Wilayah ini terdapat Candi Borobudur, candi yang paling dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun wisatawan mancanegara, karena Candi Borobudur adalah candi Budha terbesar di dunia. Namun banyak candi lainnya yang menarik untuk dikenal oleh masyarakat, terutama oleh anak SD yang mulai mempelajari sejarah di kelas V SD. Pembelajaran sejarah di sekolah dibutuhkan metode pembelajaran yang beragam, agar peserta didik semangat dan tidak jenuh atau bosan saat belajar di dalam kelas. Dalam mengatasi metode pembelajaran sejarah yang kurang beragam pada anak kelas V SD di Kota Bandung, buku jenis pop up dipilih sebagai solusi atas masalah ini karena, penggunaan media buku pop up merupakan pengalaman baru bagi banyak siswa di sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi menggunakan metode campuran. Media utama adalah buku pop up yang berjudul "Mitos dan Legenda Candi-Candi di Indonesia – Edisi Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah". Disertai media pendukung, yaitu: stiker, tas gendong, tumbler, kipas, dan baju. Perancangan dibuat untuk meningkatkan wawasan dan pengenalan tentang candi Hindu-Budha di Jawa Tengah pada siswa kelas V SD di Kota Bandung.

**Kata Kunci :** Buku Pop Up, Candi Hindu-Budha, Cerita Rakyat, Media Pembelajaran, Media Edukatif

**Abstract**

*The knowledge of history is the study of incidents in the past. Therefore, the knowledge of history has many benefits, including: history can create a better future by taking lessons and experiences from the past. History can be studied if there are forms of heritage, such as a temples. The center of the temple in Indonesia is located in Central Java, the center of the Hindu-Buddhist temple. This region has the Borobudur Temple, which is best known by the people of Indonesia and foreign tourists, because Borobudur Temple is the largest Buddhist temple in the world. But many other temples are interesting to be known by the community, especially by elementary school children who start studying history in fifth grade elementary school. Learning history in schools requires a variety of learning methods, so that students are enthusiastic and do not get bored while learning in class. In overcoming the history of learning methods that are less diverse in fifth grade elementary school children in Bandung, pop-up books were chosen as a solution to this problem because, the use of pop-up book media is a new experience for many students at school. Data collection techniques carried out by interview and observation using mixed methods. The main media is a pop up book entitled "Myths and Legends of Temples in Indonesia - Hindu-Buddhist Temple Edition in Central Java". Accompanied by supporting media, namely: stickers, carrying bags, tumblers, fans, and clothes. The design was made to increase insight and introduction of Hindu-Buddhist temples in Central Java to fifth grade students in Bandung.*

*Keywords :* Pop Up Book, Hindu-Buddhist Temple, Folklore, Learning Media, Educational Media

## I. PENDAHULUAN

Peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau sangat penting dipelajari sejak usia dini sebagai sumber pengetahuan manusia pada masa sekarang untuk mengetahui peristiwa-peristiwa penting di masa lampau sebagai pelajaran. Tanpa peristiwa sejarah, manusia tidak akan mempunyai segala pengetahuan yang ada pada saat ini. Sejarah menurut masanya dibagi dua, yaitu zaman prasejarah, masa dimana manusia belum mengenal tulisan dan zaman sejarah yaitu masa manusia sudah mengenal tulisan. Berakhirnya zaman prasejarah di Indonesia ditandai dengan datangnya bangsa dan pengaruh Hindu yang diikuti masuknya agama Budha ke Indonesia yang dimulai sejak munculnya Kerajaan Kutai (Gunawan dkk, 2017:7).

Bukti peninggalan sejarah merupakan sumber penulisan sejarah. Bukti fakta peninggalan sejarah ada yang berbentuk benda konkret, misalnya, candi, stupa, patung, artefak, dan lain-lain. Indonesia memiliki banyak peninggalan sejarah, salah satunya adalah peninggalan sejarah yang berbentuk candi. Peninggalan tersebut menjadi bukti fisik yang bisa ditunjukkan bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak sejarah. Banyak candi yang tersebar di Indonesia, dan Provinsi Jawa Tengah merupakan pusat candi di Indonesia, yaitu candi Agama Hindu-Budha. Pada wilayah ini terdapat Candi Borobudur, candi ini adalah candi yang paling dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun wisatawan mancanegara, karena Candi Borobudur merupakan candi Agama Budha terbesar di dunia. Namun, masih banyak lagi candi-candi Hindu-Budha lainnya yang belum banyak orang ketahui selain Candi Borobudur, terutama oleh anak-anak siswa Sekolah Dasar yang mempelajari pelajaran sejarah.

Peninggalan sejarah dalam bentuk candi dapat menjadi ilmu dan wawasan terhadap peninggalan sejarah di Indonesia. Ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai sejarah tersebut diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya lewat pendidikan formal di bangku

sekolah dan dengan media pembelajarannya di tingkat Sekolah Dasar sendiri. Salah satu media pembelajaran yang wajib dimiliki oleh para siswa dalam kegiatan belajar di sekolah adalah buku pelajaran. Ilmu tentang peninggalan sejarah candi mulai diperkenalkan pada tingkat kelas V Sekolah Dasar. Pada tingkatan tersebut, pada media buku pelajarannya sudah terdapat bacaan dan hafalan tentang peninggalan sejarah. Namun, penggunaan media buku pelajaran dinilai kurang efektif dalam hal menyampaikan isi materi pelajarannya, karena materi tentang peninggalan sejarah dinilai cukup sulit untuk dipahami dan diingat oleh anak kelas V Sekolah Dasar.

Media visual yang ditemukan dalam media buku pelajaran tersebut hanya berupa foto dan gambar dua dimensi serta tidak memberikan *experience* atau *impression* yang diperoleh saat anak membaca dan melihat isi materi buku tersebut, sehingga anak menjadi lebih mudah lupa dengan gambar visual, maupun bacaan buku pelajaran tersebut. Menurut Abu Ahmadi dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Umum", menyatakan bahwa ingatan (*memory*) ialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Jadi ada tiga unsur dalam perbuatan ingatan, yaitu menerima kesan-kesan, menyimpan, dan memproduksi (Ahmadi, 2003:70).

Suatu proses dan kegiatan belajar mengajar di sekolah membutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif agar dapat mencapai tujuan dan hasil yang baik bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang tepat dan efektif sangat diperlukan agar peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti kegiatan belajar dan tidak mudah merasa jenuh atau bosan di dalam kelas. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, metode pembelajaran pada materi sejarah harus terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut perlu dilakukan agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

Daya ingat akan sangat mempengaruhi anak apabila sudah mulai masuk usia sekolah

(7-12 tahun). Pada masa itu anak akan mendapatkan banyak pengetahuan baru yang harus diingat dan dipahaminya, sehingga membutuhkan daya konsentrasi yang baik agar dapat mengingat dengan baik. Oleh karena itu, pada anak kelas V Sekolah Dasar, proses penerimaan dan pemahaman suatu pesan harus lebih sederhana dan berkesan agar mudah diingat. Kemampuan untuk berkonsentrasi yang tidak terlalu lama menyebabkan anak belum dapat menyimpan informasi terlalu banyak dalam memorinya, kecuali informasi itu diberikan berulang-ulang atau sangat menarik. Maka dari itu, diperlukan media yang dapat membantu dalam memberikan stimulus atau rangsangan untuk anak dapat mudah memahami dan mengingat sesuatu.

Berdasarkan hal tersebut, maka adanya media edukasi alternatif mengenai peninggalan sejarah Hindu-Budha dapat memudahkan anak dalam mengingat dan memahami materi sejarah. Salah satunya adalah dengan melalui media edukatif yang menarik dan kreatif berupa buku *pop up* untuk membantu anak dalam mengenal dan memahami sejarah peninggalan sejarah candi Hindu-Budha di Jawa Tengah.

Pemilihan buku *pop up* adalah solusi atas masalah pembelajaran yang terjadi pada anak kelas V Sekolah Dasar dalam pembelajaran, karena penggunaan media buku *pop up* cukup unik dan menarik, dan juga media penggunaan buku *pop up* merupakan pengalaman baru bagi banyak siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Atika, 2016:222). Penggunaan media *pop up book* juga dapat mengatasi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan materi peninggalan sejarah, karena materinya terlalu banyak dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Penggunaan media pembelajaran buku *pop up* dapat menjadi alternatif mengatasi masalah tersebut (Purmintasari, 2013:7).

Penulis memilih murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 159 Sekejati Bandung sebagai tempat observasi dan pengumpulan data. SDN 159 Sekejati Bandung sudah menggunakan Kurikulum 2013, lokasi sekolah ini terletak di Jl. Cidurian Utara No.22 Sukapura, Kiaracandong, Kota Bandung. Sekolah SDN 159 Sekejati dipilih sebagai objek penelitian

dalam perancangan ini, karena penggunaan media edukatif dan kreatif seperti buku *pop up* masih sangat jarang diketahui oleh siswa di sekolah ini, selain itu metode pembelajaran, media pembelajaran, dan minat pembelajaran sejarah pada kelas V di sekolah ini dinilai kurang, dilihat dari hasil penyebaran angket yang dilakukan disekolah ini.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### a. Sejarah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sejarah adalah asal-usul, kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, dan pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008:1284).

Sedangkan sejarah menurut Widja adalah, suatu studi yang telah dialami manusia di waktu lampau dan telah meninggalkan jejak di waktu sekarang, di mana tekanan perhatian diletakkan, terutama dalam pada aspek peristiwa sendiri. Dalam hal ini terutama pada hal yang bersifat khusus dan segi-segi urutan perkembangannya yang disusun dalam cerita sejarah (Widja, 1989:9).

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian atau peristiwa pada masa lalu manusia serta merekonstruksi apa yang terjadi pada masa lalu.

### b. Candi

Perkembangan agama Hindu dan Budha telah mempengaruhi sistem pemerintahan, kepercayaan, sosial, budaya masyarakat juga tampak pada arsitekturnya. Hal yang paling dominan adalah munculnya arsitektur candi sebagai bentuk pengaruh yang tidak terpisahkan (Hasan, 2010:8).

Candi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa, candi adalah bangunan kuno yang dibuat dari batu sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta Hindu atau Budha zaman dahulu (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008:258).

Sepaham dengan Stella Kramrisch, candi adalah bangunan suci yang dibangun untuk

tujuan keagamaan. Dinding candi biasanya diberi hiasan berupa relief yang mengandung ajaran atau cerita tertentu.

#### **c. Perkembangan Kognitif**

Kemampuan kognitif adalah konstruksi proses berpikir, termasuk mengingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, sejak kecil menuju remaja hingga dewasa. Anak kelas V Sekolah Dasar rata-rata berusia 10-11 tahun dan berada pada tahap operasional konkret. Pada masa ini, anak sudah mampu melakukan pengurutan dan klasifikasi terhadap objek maupun situasi tertentu, dan juga sudah memiliki pengertian dan pengamatan yang kritis, sehingga dianggap mampu untuk menangkap informasi dan berfikir secara rasional. Pengaplikasian buku *pop up* dapat dilakukan karena anak pada usia tersebut telah mengenal dimensi dan dapat menghubungkan atau memahaminya dengan baik.

#### **d. Perancangan**

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mengatur segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan grafis adalah rancangan yang mencakupi dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, fotografi, metode melukis, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008:1164). Definisi perancangan adalah sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogiyanto, 2015:12).

#### **e. Buku Pop Up**

Definisi buku *pop up* adalah, buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Buku *pop up* berupa konsep tentang kejadian alam keadaan lingkungan disekitar oleh siswa dan memadukan secara harmonis konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan maka secara tidak langsung siswa akan termotivasi dalam kegiatan belajar, sehingga dengan mudah memahami konsep dan inti dari materi yang disampaikan oleh pengajar (Dzuanda, 2011:1).

#### **f. Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain (Tinarbuko, 2009:23).

#### **g. Ilustrasi Flat Design**

*Flat design* adalah sebuah model atau aliran minimalis *UI (User Interface)* atau sebuah bahasa *design*. Biasanya *flat design* digunakan dalam *GUI (Graphical User Interfaces)* kebanyakan *website* ataupun *mobile app*, terutama pada material grafik layaknya poster, dokumen, *packaging*, dan lain-lain. *Flat design* merupakan sebuah gaya pada suatu *UI design* yang di dalamnya memiliki tiga elemen, yaitu: *drop of shadow*, *gradients*, ataupun *textures*. *Flat design* lebih fokus pada sebuah gaya yang cukup *simple* namun memukau.

### **III. METODE PENELITIAN**

Pada perancangan ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah metode metode campuran, metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif (Creswell, 2010:5). Metode campuran juga merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, *valid*, reliabel, dan objektif (Sugiyono 2011:18).

Adapun alasan penelitian ini menggunakan metode campuran dengan gabungan dari data-data kualitatif dalam bentuk deskriptif dengan data kuantitatif yang berupa angka-angka, agar penulis dapat lebih mengerti dan memahami masalah dalam penelitian ini. Jenis data dibagi menjadi dua, yaitu:

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah sumber data yang langsung diterima oleh pengumpul data, dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan pemberian angket kepada beberapa guru dan siswa kelas V SD di Kota Bandung.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Hal ini dapat diperoleh dari kepustakaan

dari buku, situs *website*, dan media lainnya yang memiliki sumber yang jelas tepercaya.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### a. Strategi Komunikasi

###### 1. Strategi Verbal

Strategi verbal berkaitan dengan bahasa yang digunakan di dalam suatu media. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang ringan, mudah dimengerti, dan dipahami oleh audiens. Narasi yang digunakan dalam media adalah narasi yang dibuat oleh penulis, berdasarkan data-data dari sumber yang berbeda-beda dan data-data tersebut diolah menjadi narasi dengan gaya bahasa dan kalimat yang pantas dan sesuai dengan target audiens. Gaya bahasa yang digunakan terinspirasi dari buku-buku cerita anak maupun buku *pop up* anak dengan naskah cerita dari sudut pandang orang ketiga.

###### 2. Strategi Visual

Strategi visual berhubungan dengan desain maupun bentuk, strategi visual yang digunakan dalam buku ilustrasi *pop up* Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah, antara lain:

###### a. Konsep Desain

- Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun untuk anak-anak dua dimensi (*flat design*).
- Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah.
- Ilustrasi dan karakter bersifat Ruang Waktu Datar (RWD), yang terinspirasi dari gaya gambar ilustrasi RWD yang terdapat pada dinding piramida.
- Tipografi yang digunakan adalah *sans-serif*, atau huruf tanpa kait.

###### b. Konsep *Pop Up*

- Jenis tampilan *pop up* 180°.
- Teknik bukaan *pop up*: *v-fold*, *twisting mechanism*, *box and cylinder*, *spirals*, *moving arms*, *automatic pull-strips*, *parrarel fold*, dan *pyramids*.

##### b. Strategi Kreatif

###### 1. Teknik Cetak Buku

Orientasi yang digunakan dalam media utama buku *pop up* berbentuk potrait, namun setiap isi halaman *potrait* tersebut saling

berhubungan menjadi satu kesatuan dalam bentuk orientasi *landscape*. Berikut ini adalah spesifikasi buku pada media utama:

- Jenis kategori Buku : Buku *Pop Up*
- Dimensi Buku : 32,5 cm x 23 cm x 6 cm
- Jenis Cover : *Hard cover* dan dilaminasi *glossy*
- Jenis Kertas Isi Buku : *Art Paper* 310 gram dan dilaminasi *doff*
- Jumlah Halaman : 33 Halaman
- Berat Buku : 1,6 kilogram

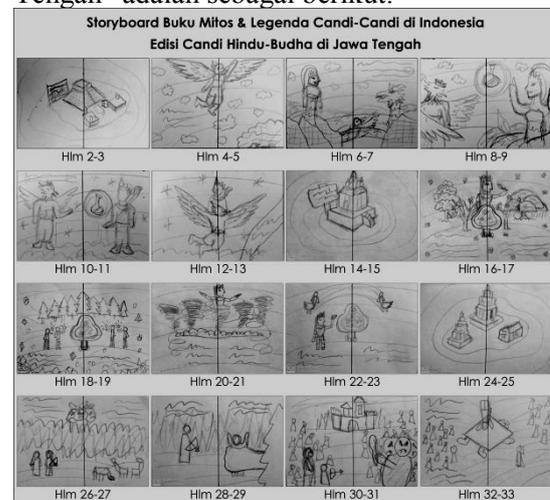
Teknik cetak yang digunakan adalah *digital printing* di percetakan. Teknik lipatan kertas dilakukan dengan teknik *creasing manual*. Teknik merekatkan potongan *pop up* menggunakan *double tape* jenis *superior quality*. Teknik penyatuan setiap isi halaman buku *pop up* menggunakan teknik *accordion binding*.

###### 2. Judul dan Tema Buku

Judul media perancangan ini adalah “Mitos & Legenda Candi-Candi di Indonesia – Edisi Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah”. Buku ini bertemakan cerita mitos dan legenda, beserta informasi tentang candi Hindu-Budha di Jawa Tengah yaitu Candi Sukuh, Candi Pawon, dan Candi Gedong Songo.

###### 3. *Story Board*

*Story Board* adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan urutan naskah cerita. *Story Board* cerita dalam buku *pop up* “Mitos & Legenda Candi-Candi di Indonesia – Edisi Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah” adalah sebagai berikut:



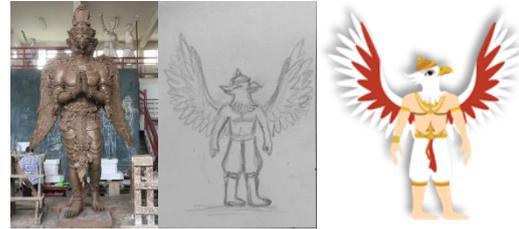
Gambar 1. *Story Board* 3 Kisah dalam Media Utama

32-33	Hanoman menimbun Rahwana dengan gunung, para anak buah Rahwana mundur, dan Shinta bebas.
-------	--

Tabel 1. Deskripsi *Story Board* Kisah dalam Media Utama

Hal.	Deskripsi <i>Story Board</i>
2-13	Candi Sukuh – Kisah Garuda Wisnu Kencana
2-3	Informasi dan fakta Candi Sukuh.
4-5	Penjelasan karakter Garuda, Dewi Winata, dan Dewi Kadru.
6-7	Ular Naga menyerahkan Dewi Winata kepada Dewi Kadru untuk dijadikan sandera.
8-9	Dewi Kadru berunding dengan Garuda dan meminta Tirta Amerta kepada Garuda sebagai syarat untuk kebebasan ibunya.
10-11	Dewa Wisnu memberikan Tirta Amerta dan memberikan syarat kepada Garuda.
12-13	Dewa Wisnu menunggangi Garuda. Tirta Amerta direbut para dewa dari Dewi Kadru.
14-23	Candi Pawon – Kisah Pohon Kalpataru
14-15	Informasi dan fakta Candi Pawon.
16-17	Penjelasan awal mula cerita dan deskripsi dari kelima pohon suci milik Dewa Indra.
18-19	Menceritakan perlakuan manusia yang serakah terhadap Pohon Kalpataru yang ada di bumi.
20-21	Dewa Indra murka dan mengambil kembali Pohon Kalpataru.
22-23	Dewa Indra memerintahkan Kinara dan Kinari untuk menjaga Pohon Kalpataru.
24-33	Candi Gedong Songo – Kisah Rahwana dan Gunung Unggaran
24-25	Informasi dan fakta Candi Gedong Songo
26-27	Rama dan Shinta sedang di Hutan Dandaka dan Rahwana sedang mengintai mereka.
28-29	Rahwana menculik Shita.
30-31	Rama, Hanoman, beserta pasukan kera melawan Rahwana dan anak-anak buahnya. Shinta disekap di menara kastil Kerajaan Alengka.

#### 4. Proses Perancangan

Gambar 2. Referensi Visual – *Sketching* – Visual Akhir

#### 5. *Layout*

*Layout* adalah tampilan elemen verbal dan visual agar dapat dikomunikasikan secara teratur sehingga memungkinkan pembaca menangkap informasi dengan mudah. Penataan *layout* pada buku akan memperhatikan beberapa prinsip desain antara lain, keseimbangan, kesatuan, titik berat, dan harmoni. *Layout* dalam media utama menggunakan tata letak dan pengkomposisian naskah teks, konten ilustrasi, dan *pop up* menjadi seimbang pada setiap halaman. Penempatan naskah teks cerita ditempatkan pada ruangan kosong, agar memudahkan pembacaan. *Layout* yang digunakan terinspirasi dari buku *pop up* “Timun Mas dan Raksasa”. Berikut ini adalah contoh *layout* buku *pop up* “Timun Mas dan Raksasa”:



Gambar 3. Contoh *Layout* buku *pop up* “Timun Mas dan Raksasa”

6. Tipografi

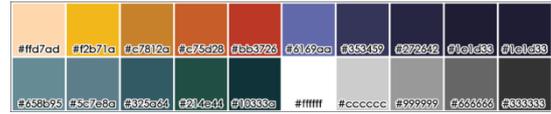
Tipografi yang digunakan dalam media utama adalah jenis tipografi sans serif, atau tipografi tanpa sirip. Jenis *font* yang digunakan adalah Soft Marshmallow. Berikut ini adalah contoh *font* Soft Marshmallow:



Gambar 4. *Font* Soft Marshmallow

7. Warna

Warna yang digunakan dalam karya utama adalah warna-warna tersier dan warna-warna monokrom.



Gambar 5. Palet Warna Media Utama

c. Implementasi Media Utama

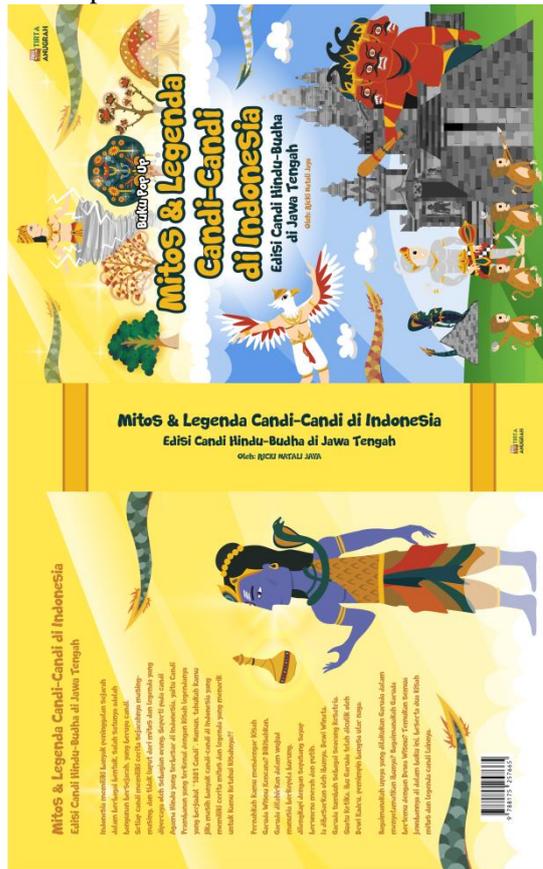
Isi materi dan konten dalam karya utama buku *pop up* berupa materi fakta peninggalan sejarah, kidah, dan legenda candi-candi Hindu-Budha yang berada di Jawa Tengah yang ada pada buku pelajaran kelas V yang sudah pernah digunakan sebelumnya, dan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan berdasarkan hasil angket.

Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat pengenalan Candi Borobudur dan Candi Prambanan sangat tinggi, sedangkan Candi Suku, Candi Gedong Songo, Candi Sewu, Candi Plaosan, Candi Mendut, dan Candi Pawon menunjukkan angka yang sangat rendah. Setelah memperoleh dan mengolah data-data candi-candi tersebut, maka hanya ada tiga candi yang paling memungkinkan untuk dapat dijadikan konten didalam media utama. Candi tersebut adalah Candi Suku, Candi Pawon, dan Candi Gedong Songo.

Setiap bangunan candi memiliki fakta sejarah dan kisah mitos dan legenda (dikategorikan dalam cerita rakyat). Cerita rakyat yang diturunkan dan tersebar dari mulut ke mulut masyarakat, menjadikan sebuah cerita rakyat menjadi versi-versi cerita yang berbeda-beda. Isi konten media utama terdapat tiga kisah folklor Candi Suku, Candi Pawon dan Candi Gedong Songo. Isi kisah dalam media utama merupakan rangkuman dan benang merah alur cerita dari berbagai sumber dengan versi cerita yang berbeda-beda.

Hasil perancangan ini diimplementasikan menjadi media utama dan media pendukung. Media utama adalah buku *pop up* yang berjudul “Mitos & Legenda Candi-Candi di Indonesia – Edisi Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah”. buku *pop up* ini terdiri dari beberapa bagian buku. Berikut ini adalah bagian-bagian dan halaman-halaman yang terdapat pada media utama:

1. Sampul Buku



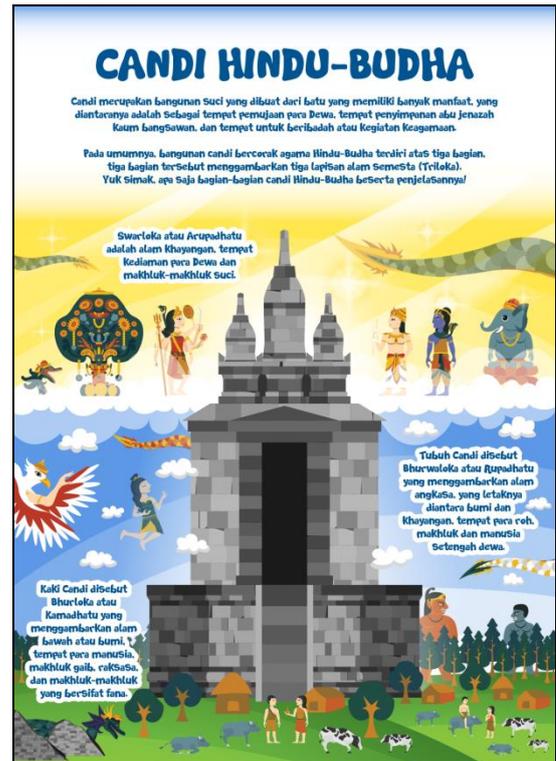
Gambar 6. Sampul Buku

2. Halaman Catatan Hak Cipta (Copyright)



Gambar 7. Halaman Catatan Hak Cipta

3. Halaman 1



Gambar 8. Halaman 1

4. Halaman 2-3



Gambar 9. Halaman 2-3

8. Halaman 10-11



Gambar 13. Halaman 10-11

5. Halaman 4-5



Gambar 10. Halaman 4-5

9. Halaman 12-13



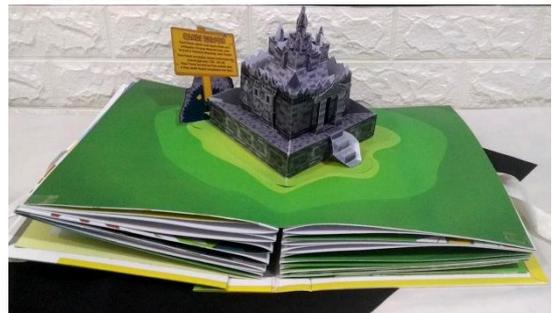
Gambar 14. Halaman 12-13

6. Halaman 6-7



Gambar 11. Halaman 6-7

10. Halaman 14-15



Gambar 15. Halaman 14-15

7. Halaman 8-9



Gambar 12. Halaman 8-9

11. Halaman 16-17



Gambar 16. Halaman 16-17

12. Halaman 18-19



Gambar 17. Halaman 18-19

16. Halaman 26-27



Gambar 21. Halaman 26-27

13. Halaman 20-21



Gambar 18. Halaman 20-21

17. Halaman 28-29



Gambar 22. Halaman 28-29

14. Halaman 22-23



Gambar 19. Halaman 22-23

18. Halaman 30-31



Gambar 23. Halaman 30-31

15. Halaman 24-25



Gambar 20. Halaman 24-25

19. Halaman 32-33



Gambar 24. Halaman 32-33

#### d. Implementasi Media Pendukung

Hasil perancangan ini diimplementasikan menjadi media utama dan media pendukung. Media pendukung buku “Mitos & Legenda Candi-Candi di Indonesia – Edisi Candi Hindu-Budha di Jawa Tengah” adalah sebagai berikut:

##### 1. Stiker



Gambar 25. Media Pendukung Stiker

##### 2. Tas Gendong



Gambar 26. Media Pendukung Tas Gendong

##### 3. Tumbler



Gambar 27. Media Pendukung Tumbler

##### 4. Kipas



Gambar 28. Media Pendukung Kipas

##### 5. Kaos



Gambar 29. Media Pendukung Kaos

#### V. KESIMPULAN

Mempelajari sejarah dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sosial di masyarakat luas. Seperti pada sejarah bangunan candi Pawon yang memiliki cerita kisah Pohon Kalpataru yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan manusia yang sangat penting, yaitu tentang pelajaran tentang apa yang dimiliki dan tidak boleh menyalahgunakan kelebihan atau anugerah yang Tuhan berikan.

Hasil perancangan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan edukasi kepada masyarakat, terutama pada anak kelas V SD di Kota Bandung yang kebanyakan belum mengetahui candi-candi lain, selain candi Borobudur dan juga menyajikan pelajaran sejarah dengan cara yang menyenangkan sebagai media edukasi alternatif pembelajaran sejarah di sekolah.

**VI. REFERENSI**

- Gunawan, Restu. 2017. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ahmadi, Abu. 1992. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. , dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atika, Yuyun Nur. 2016. *Penggunaan media Pop Up pada Pelajaran Geografi Materi Siklus Hidrogen dan Sistem Perairan Darat*. Jurnal Pendidikan Geografi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purmintasari, Yulita Dewi. 2017. *Penggunaan Media Buku Ilustrasi Pop-Up Sejarah Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Widja, I. Gede. 1989. *Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasan, Raziq. 2010. *Perkembangan Arsitektur Hindu Budha*. Depok: Universitas Gunadarma.
- Wyeth Nutrition. 2017. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Melalui [https://www.wyethnutrition.co.id /tahapan-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini#](https://www.wyethnutrition.co.id/tahapan-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini#). Diakses pada tanggal 26 Maret 2019, 16:00 WIB.
- Dzuanda. 2011. *Manfaat Media: Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatokaca"*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Jogiyanto, H. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Risky, Angga. 2017. Mengenal Apa itu Flat Design?. Melalui <https://garudapixel.com/mengenal-apa-itu-flat-design>. Diakses pada tanggal 13 September 2019, 20:20 WIB.
- Creswell, J. W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.