

PERANCANGAN BUKU POP-UP WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARAKTER BAGI SISWA KELAS 5 DI SDN CANGKUANG 12 KABUPATEN BANDUNG

Anisa Savitri¹, Eko Bambang Wisnu Nugroho², Ganesha Wibisana³
Desain Komunikasi Visual^{1,2}, Kriya³
Universitas Teknologi Bandung^{1,2}, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung³
anisasavitri210@gmail.com¹, ekobambangwisnu@gmail.com², ganeshawibisana01@gmail.com³

Abstrak

Wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang sarat akan nilai moral dan filosofi kehidupan, namun di era digital saat ini, minat siswa terhadap budaya lokal mulai menurun. Hasil observasi di SDN Cangkuang 12 Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa siswa kelas 5 memiliki ketertarikan terhadap cerita wayang, terutama tokoh Punakawan, namun pemahaman mereka masih sangat terbatas. Kondisi ini dipengaruhi oleh minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik yang mengangkat nilai budaya lokal secara menyenangkan dan mendidik. Perancangan ini bertujuan menghadirkan media pembelajaran berupa buku *pop-up* interaktif berbasis tokoh Punakawan, yang mampu menyampaikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan gotong royong. Dengan pendekatan visual dan naratif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, media ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, khususnya pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, melalui pengumpulan data primer dan sekunder menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Data dianalisis menggunakan metode 5W+1H untuk memahami akar masalah dan kebutuhan pengguna, serta metode *SWOT* untuk merancang strategi pengembangan media yang tepat sasaran dan berkelanjutan. Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*) serta *ATUMICS* sebagai pendekatan transformasi budaya tradisional ke dalam bentuk media edukatif modern. Hasil akhir dari perancangan ini adalah media buku *pop-up* berbasis wayang Punakawan yang dirancang secara visual, interaktif, dan edukatif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal serta memperkuat karakter siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci : Buku *pop-up*, Wayang Punakawan, pendidikan karakter, *design thinking*, *ATUMICS*.

Abstract

Wayang is a cultural heritage of Indonesia rich in moral values and life philosophy, but in the current digital era, students' interest in local culture has begun to decline. Observations at SDN Cangkuang 12 in Bandung Regency show that 5th-grade students have an interest in wayang stories, particularly the Punakawan characters, but their understanding is very limited. This condition is influenced by the lack of contextual and engaging learning media that presents local cultural values in a fun and educational way. This design aims to present interactive pop-up book learning media based on the Punakawan characters, which can convey character values such as honesty, responsibility, and mutual cooperation. With a visual and narrative approach tailored to the cognitive development stage of elementary school students, this media is expected to support the implementation of the Merdeka Curriculum, particularly in strengthening the Pancasila Student Profile. The research was conducted using a qualitative approach, by collecting primary and secondary data through observations, interviews, documentation, and questionnaires. Data were analyzed using the 5W+1H method to understand the root problems and user needs, as well as the SWOT method to design effective and sustainable media development strategies. The design process refers to the Design Thinking method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test) and ATUMICS as an approach to transform traditional culture into modern educational media. The final result of this design is a visually, interactively, and educationally designed pop-up book media based on Punakawan wayang. This media is expected to increase students' interest in local culture and strengthen students' character through enjoyable and meaningful learning.

Keywords : Pop-up book, Punakawan Wayang, character education, design thinking, ATUMICS.

I. PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan aset bangsa yang sarat nilai moral dan perlu diwariskan kepada generasi muda. Salah satu bentuk budaya tersebut adalah wayang, yang tidak hanya berfungsi sebagai seni pertunjukan, tetapi juga sarana pendidikan moral, etika, dan filosofi kehidupan. Wayang telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya tak benda sejak tahun 2003, sehingga pelestariannya menjadi hal yang penting. Namun, di era digital saat ini, minat anak-anak terhadap budaya lokal cenderung menurun, digantikan oleh hiburan modern berbasis teknologi. Survei UNICEF [1] menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan internet lebih untuk hiburan dibandingkan edukasi, sehingga paparan mereka terhadap budaya lokal semakin terbatas.

Fenomena ini juga terlihat di SDN Cangkuang 12 Kabupaten Bandung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas 5 memiliki ketertarikan terhadap cerita wayang, terutama tokoh Punakawan, namun pemahaman mereka masih minim. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi buku paket dan papan tulis, sementara kesenian wayang belum mendapatkan porsi yang memadai dalam materi maupun media pembelajaran. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap

perkembangan operasional konkret di mana mereka akan lebih mudah memahami konsep melalui stimulus visual dan pengalaman nyata.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pendidikan karakter menjadi fokus utama melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan gotong royong merupakan bagian penting yang dapat ditanamkan melalui pendekatan berbasis budaya lokal. Tokoh Punakawan Semar, Cepot, Gareng, dan Dawala mewakili nilai-nilai tersebut dan dapat dijadikan sarana edukasi karakter yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani siswa dengan budaya lokal secara menyenangkan dan bermakna. Perancangan ini menghadirkan buku *pop-up* berbasis Wayang Punakawan sebagai media interaktif untuk mendukung pendidikan karakter siswa kelas 5 SD.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, perancangan media pembelajaran berbasis wayang umumnya masih berfokus pada pengenalan budaya atau literasi visual dan cenderung bersifat statis serta belum terintegrasi dengan kurikulum. Sementara itu, penelitian buku *pop-up* lebih banyak diarahkan pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran tertentu dan belum secara khusus memanfaatkan tokoh Punakawan sebagai media penguatan pendidikan karakter. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut melalui perancangan buku *pop-up* berbasis wayang Punakawan yang berfokus pada pendidikan karakter siswa kelas 5 SD dan selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Buku ini memadukan elemen visual, cerita, dan interaktivitas serta dilengkapi dengan media pendukung berupa kartu karakter dan lembar kerja nilai karakter. Selain itu, terdapat pula *board* capaian karakter anak untuk memantau perkembangan karakter secara konsisten, serta *book sleeve box* sebagai pelindung buku. Dengan pendekatan visual yang ramah anak, narasi yang sarat pesan moral, dan latihan reflektif dalam *worksheet*, media ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap budaya wayang sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang berisi sumber belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran penting bagi guru dan siswa untuk mempermudah dalam mendapatkan konsep, keterampilan, dan kemampuan baru [2]. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran visual, audio, audio visual, interaktif, teks, objek nyata, dan media pembelajaran manusia. Dalam Kurikulum Merdeka, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

2. Buku *Pop-Up*

Buku *pop-up* merupakan salah satu bentuk buku interaktif yang termasuk dalam bidang seni kreatif melalui teknik *paper engineering*. Buku *pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi [3]. Buku ini juga berfungsi sebagai media bantu belajar yang dapat merangsang imajinasi dan menambah pengetahuan anak, karena buku ini menyajikan visualisasi yang menarik dan mendukung pemahaman terhadap bentuk benda atau jalan cerita secara lebih nyata seperti elemen gambar yang dapat muncul atau bergerak saat halamannya dibuka. Dengan tampilannya yang menarik dan interaktif, Buku *pop-up* menjadi media pembelajaran visual yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

3. Wayang Golek Punakawan

Di Jawa Barat, Wayang Golek berkembang pesat pada abad ke-19 (sekitar tahun 1840 M), didukung oleh Bupati Bandung Wiranatakusumah III yang menugaskan Ki Darman dari Tegal untuk mengembangkan bentuk golek purwa dari dwimatra (gepeng) menjadi trimatra (tiga dimensi). Sejak itu, Wayang Golek menyebar ke berbagai daerah seperti Garut, Ciamis, hingga Cirebon. Pada tahun 2003, UNESCO secara resmi mengakui wayang golek sebagai Warisan Budaya Tak Benda Manusia termasuk wayang kulit dan wayang klitik, *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya Agung Warisan Lisan dan Tak Benda Manusia) [4].

Tokoh-tokoh Punakawan diciptakan oleh Sunan Kalijaga yang berfungsi sebagai sarana penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Tokoh Punakawan atau Punakawan merupakan karakter khas dalam wayang Jawa dan tidak terdapat dalam cerita Hindu, keempat karakter Punakawan antara lain: wayang Semar, Petruk (Dawala), Gareng, dan Bagong. Sementara pada perkembangannya muncul tokoh baru yang termasuk ke dalam golongan Punakawan adalah tokoh Astrajingga, Punakawan Sunda terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Cepot, Dawala dan Gareng. Keempat tokoh ini merupakan perwujudan dari sifat dan watak manusia seperti karsa, cipta, karya, rasa, dan budi pekerti.

4. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah segala upaya untuk mengarahkan, melatih, memupuk nilai-nilai baik agar menumbuhkan kepribadian yang baik, bijak, sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungan dan masyarakat luas [5]. Dalam artian Pendidikan karakter adalah upaya untuk menanamkan kebiasaan

baik (*habituation*) sehingga peserta didik dapat bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi bagian dari kepribadiannya. Mengacu pada referensi [6] menurut Sri Wahyuningsih Pendidikan karakter harus diberikan secara berkelanjutan, dijadikan kebiasaan, dilatih dengan konsisten, dan akhirnya menjadi karakter yang melekat pada peserta didik. Dengan menumbuhkan pendidikan karakter sejak dini pada anak-anak sebagai tunas Pancasila, bisa menjadi dorongan kuat untuk menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila. Sehingga anak-anak Indonesia akan tumbuh menjadi generasi unggul dan berdaya saing global.

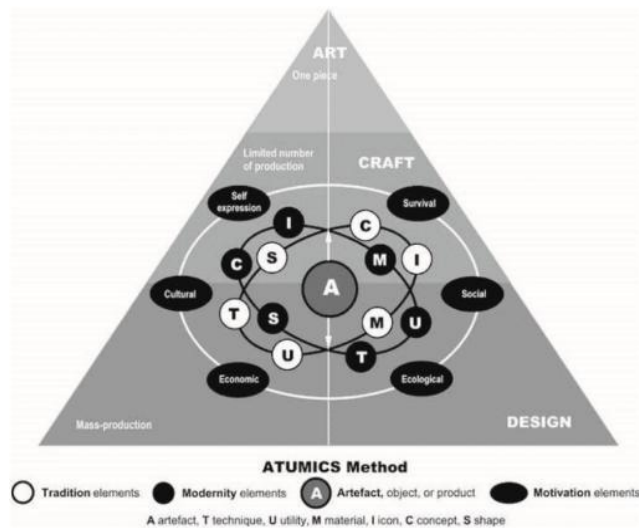
Maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan karakter adalah upaya penting yang bertujuan untuk membentuk kepribadian baik pada peserta didik melalui pembiasaan nilai-nilai positif secara konsisten dan berkelanjutan. Pendidikan karakter yang kuat akan menghasilkan individu yang mampu memberikan dampak positif bagi lingkungan dan Masyarakat. Dengan menanamkan Pendidikan karakter sejak dini, anak-anak akan dapat berkembang menjadi generasi yang unggul dan memiliki nilai-nilai luhur. Upaya ini juga sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi dasar pembentukan generasi penerus bangsa yang berkarakter.

5. Psikologi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

Psikologi belajar anak adalah cabang dari psikologi yang mempelajari bagaimana anak-anak belajar, berkembang, dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Mengacu pada referensi [7] terdapat beberapa teori belajar yang dapat menjelaskan kondisi psikologi belajar anak, diantaranya teori *behavioristik* yang menekankan hubungan stimulus-respons, teori kognitif *Piaget* yang menempatkan anak usia 10–11 tahun pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media visual dan interaktif, teori pembentukan informasi yang menjelaskan cara anak menerima, menyimpan, dan memanggil kembali pengetahuan melalui berbagai pengetahuan, serta teori sosial *Vygotsky* yang mempercepat pentingnya interaksi, *scaffolding*, dan zona perkembangan proksimal dalam belajar. Keempat teori ini memperkuat dasar bahwa buku *pop-up* Wayang Punakawan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran karakter bagi siswa sekolah dasar.

6. Teori AUTUMICS

Menurut Nugraha [8] ATUMICS berangkat dari pemikiran bahwa “melestarikan tradisi bukan berarti membiarkannya tetap seperti dulu, tetapi mengembangkannya agar tetap cocok digunakan di masa sekarang”. ATUMICS (*Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, Shape*) dalam proses perancangannya. Pendekatan ini digunakan untuk mengubah unsur-unsur tradisi dari budaya wayang menjadi media pembelajaran yang lebih modern, tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.



Gambar 1 ATUMICS Method Dr. Adhi Nugraha, MA

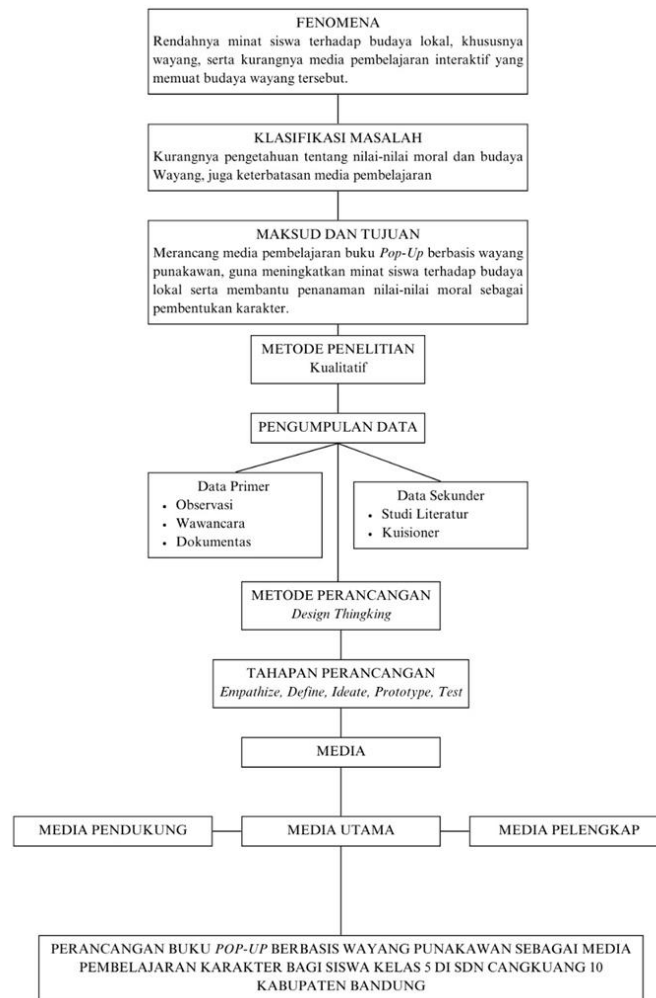
Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/289171perkembangan-pengetahuan-dan-metodologi-be89c59d.pdf>

7. Penelitian Terdahulu

TABEL 1
 PENELITIAN TERDAHULU

No	Judul, Nama Mahasiswa, Prodi/Jurusan, Universitas, Tahun	Tujuan Perancangan	Metode Perancangan & Teori yang Digunakan	Hasil Perancangan	Persamaan & Perbedaan	Kelebihan & Kekurangan
1	Perancangan Wayang Kulit Purwa untuk Media Pembelajaran Anak SD Enrico Rizky Fitrananda Univ. Sahid Surakarta, 2022	Menarik minat anak-anak SD dalam mengenal wayang melalui karakter yang menarik	Observasi, wawancara, studi pustaka, <i>brainstorming</i> , <i>creative brief</i> , <i>visualisasi</i>	Desain karakter diterapkan dalam berbagai media visual edukatif seperti poster, stiker, boneka	Sama-sama media edukasi budaya; berbeda karena lebih statis dan nondigital	Kelebihan : Visual ramah anak, segmentasi SD jelas, variasi media beragam Kekurangan : Tidak ada uji efektivitas; tidak interaktif; belum berbasis kurikulum formal
2	Penerapan Media Pop-Up Book dalam Pembelajaran PPKn Kelas V Parida, Muhajir, Rismawati Univ. Muhammadiyah Makassar, 2024	Meningkatkan hasil belajar dan minat siswa kelas V PPKn	Perancangan Tindakan Kelas (PTK), dua siklus; observasi, tes, dokumentasi	Nilai meningkat dari rata-rata 75,54 → 90,46; ketuntasan belajar 100%	Sama-sama mengangkat media visual; berbeda karena bukan tentang budaya atau wayang	Kelebihan : Terukur secara kuantitatif; metode empiris kuat; hasil signifikan Kekurangan : Tidak membahas budaya atau wayang; terbatas pada mata pelajaran PPKn
4	Perancangan Buku Ilustrasi Pandawa Lima untuk Anak Usia 6-7 Tahun Krishna Guntur Wijaya STT Bandung, 2022	Menarik minat anak usia dini mengenal wayang melalui buku ilustrasi	<i>Design Thinking (EmpathizeDefine-Ideate-PrototypeTest)</i> , teori budaya dan visual	Buku membantu pembiasaan membaca, mengenalkan nilai moral karakter Pandawa	Sama-sama media literasi budaya; berbeda karena segmentasi lebih dini dan fokus literasi	Kelebihan : Sangat sesuai untuk usia dini; menggabungkan moral dan visual imajinatif Kekurangan : Terbatas hanya pada buku; belum ada variasi media/format

8. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi dilaksanakan sebanyak 2 kali secara langsung di SDN Cangkuang 12, kedua observasi menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SDN Cangkuang 12 memiliki antusiasme tinggi terhadap pembelajaran, termasuk saat diperkenalkan dengan budaya wayang. Mereka berpotensi memahami nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan keberanian. Namun, keterbatasan media pembelajaran, minimnya integrasi budaya wayang dalam materi, serta masih ditemukannya masalah sikap sopan santun menjadi salah satu tantangan bagi guru dan sekolah.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti berfokus pada lima narasumber utama, yaitu dua guru SDN Cangkuang 12, seorang budayawan, dan dua dalang. Dari wawancara dengan Ibu Yeni Yuliani, S.Pd., pembahasan difokuskan pada pendidikan karakter yang telah berjalan di sekolah, perubahan sikap siswa pasca pandemi, serta pentingnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, bersama Ibu Nabila Nur Fadila, S.Pd., pembicaraan diarahkan pada perilaku dan etika siswa kelas 5, metode pembelajaran yang digunakan di kelas, serta keterbatasan fasilitas media yang ada di sekolah.

Wawancara dengan Bapak Yogaswara Sunandar, seorang dalang, lebih menekankan pada sejarah perkembangan wayang, peran tokoh Cepot dalam menarik minat penonton, serta tantangan pelestarian wayang di era modern. Selanjutnya, bersama Bapak Dr. Cahya, S.Sn., M.Hum., diskusi difokuskan pada potensi wayang sebagai media pembelajaran, terutama dalam penanaman nilai moral, dengan catatan pentingnya penyajian yang sesuai dengan dunia anak-anak. Terakhir, wawancara dengan Bapak Adhi Konthea Kosasih Sunarya dari Giri Harja membahas pewarisan tradisi wayang dalam keluarganya, fleksibilitas pertunjukan wayang, serta peran Punakawan dalam menyederhanakan pesan moral agar lebih mudah dipahami penonton, khususnya anak-anak.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai metode pendukung dalam pengumpulan data penelitian. Melalui dokumentasi berupa foto, catatan, arsip, serta dokumen tertulis lain, peneliti memperoleh bukti otentik yang memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dengan demikian, dokumentasi berfungsi tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai penguat validitas data yang dikumpulkan selama proses penelitian.

d. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori pembelajaran berbasis budaya lokal, kurikulum yang mendukung integrasi budaya, serta inovasi pemanfaatan budaya lokal dalam pendidikan sebagai dasar teori perancangan media pembelajaran berbasis wayang.

e. Kuesioner

Kuesioner yang ditujukan kepada orang tua siswa kelas 5 SDN Cangkuang 12 menunjukkan dukungan terhadap Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berbasis budaya lokal. Mereka menilai wayang sebagai media potensial untuk menanamkan nilai karakter positif sekaligus meningkatkan kreativitas dan pemahaman anak terhadap budaya lokal.

2. Analisis Masalah

a. SWOT

TABEL II
ANALISIS SWOT

<p>Strengths (kekuatan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media Buku <i>pop-up</i> mudah digunakan tanpa bantuan alat elektronik - Desain visual yang menarik bagi siswa SD - Materi cerita wayang mengandung nilai-nilai moral dan karakter 	<p>Weakness (Kelemahan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses produksi memerlukan waktu dan ketelitian tinggi - Rentan rusak karena berbahan kertas - Jangkauan materi terbatas pada cerita yang dirancang dalam buku
<p>Opportunities (Peluang)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis budaya lokal - Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila - Potensi untuk dikembangkan ke dalam berbagai tema cerita budaya lain 	<p>Threats (Ancaman)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persaingan dengan media digital yang lebih praktis dan variatif - Minimnya apresiasi terhadap budaya lokal di kalangan siswa - Ketergantungan pada guru untuk memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran

b. 5W+1H

TABEL III
ANALISIS 5W+1H

<p>What (Apa yang menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran budaya lokal?)</p>	<p>Siswa kurang memahami nilai moral dalam budaya lokal khususnya wayang karena media pembelajaran yang kurang menarik dan terbatas.</p>
<p>Who (Siapa yang terlibat dalam proses pembelajaran dan perancangan media ini?)</p>	<p>Guru, siswa kelas 5 SDN Cangkuang 12, serta peneliti.</p>
<p>Where (Di mana permasalahan ini terjadi?)</p>	<p>Di SDN Cangkuang 12, khususnya dalam pembelajaran kelas 5.</p>
<p>Why (Mengapa media pembelajaran baru diperlukan?)</p>	<p>Karena media yang ada (buku paket) belum mampu menyampaikan materi budaya lokal wayang, dan belum adanya media lain yang mendukung pembelajaran berbasis budaya wayang.</p>
<p>When (Kapan proses perancangan media ini dilakukan?)</p>	<p>Proses perancangan dilakukan dalam rentang waktu 1 semester, dimulai dari tahap pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan prototipe, hingga uji coba awal.</p>

<p>How (Bagaimana solusi dirancang untuk mengatasi masalah ini?)</p>	<p>Dengan merancang media Buku <i>pop-up</i> berbasis wayang Punakawan yang menyajikan cerita dan nilai moral secara visual, interaktif, dan mudah dipahami anak.</p>
--	---

3. Metode Penelitian

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test* untuk menghasilkan media yang sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, juga diterapkan pendekatan *ATUMICS (Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, Shape)* yang menekankan transformasi budaya tradisional ke dalam bentuk media baru melalui aspek artefak, teknik, utilitas, material, ikon, konsep, dan bentuk. Pendekatan ini dipilih agar media buku *pop-up* Wayang Punakawan tetap menjaga nilai budaya lokal sekaligus relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Konsep Perancangan

Konsep perancangan buku *pop-up* ini didasarkan pada kebutuhan menghadirkan media pembelajaran karakter yang kontekstual, menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tokoh Punakawan dipilih karena memiliki sifat yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta sarat dengan nilai moral, seperti kearifan (Semar), kejujuran dan kepercayaan diri (Cepot), kerja sama dan toleransi (Gareng), serta kesabaran dan konsistensi (Dawala). Visualisasi karakter mengadaptasi gaya ilustrasi kartun sederhana dengan warna cerah sesuai psikologi anak, sehingga tokoh lebih ramah dan mudah dipahami. Sementara itu, latar dan ornamen yang digunakan mengacu pada budaya Sunda untuk menjaga identitas lokal. Dengan konsep ini, buku *pop-up* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi karakter berbasis budaya.

5. Konsep Verbal

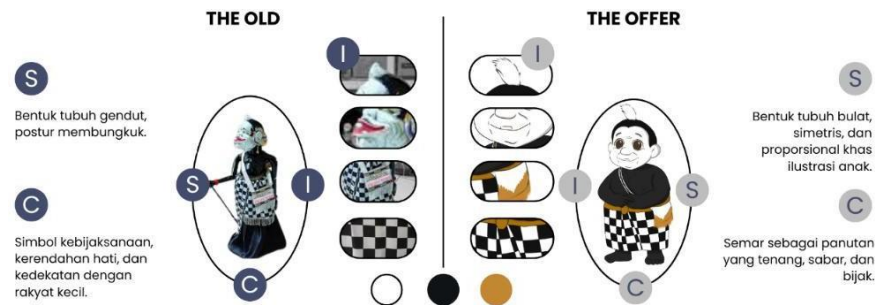
Bahasa yang digunakan dalam buku ini disusun dengan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan usia siswa kelas 5 SD. Dialog antar tokoh dibuat ringan, lucu, dan penuh makna agar mudah dipahami serta mengundang keterlibatan emosional. Dalam setiap cerita, disisipkan narasi reflektif atau pertanyaan singkat yang merangsang siswa untuk berpikir, seperti “Apa yang akan kamu lakukan jika menjadi Dawala?”. Tujuannya agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga belajar dari pengalaman tokoh.

6. Konsep Visual

a. Desain Karakter

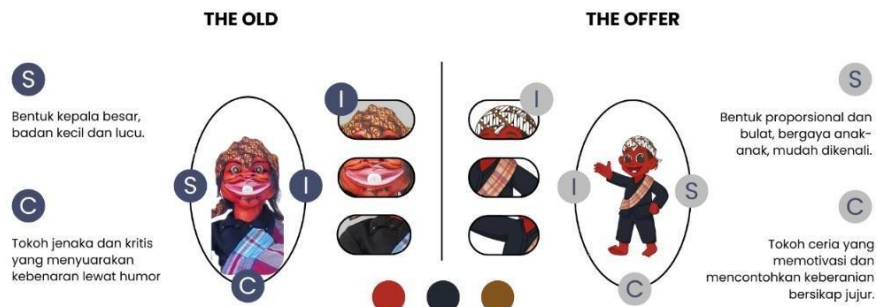
Dalam buku berjudul desain karakter penulis mendefinisikan apa itu desain karakter, desain karakter adalah sebuah gambar/ilustrasi tokoh nyata/karakter fiksi bisa berupa manusia, binatang, makhluk ghoib atau objek apa pun yang digayakan dan diciptakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas/unik [9] Dalam proses pembuatan desain karakter wayang Punakawan, karakter wayang biasanya berpenampilan rakyat biasa pada umumnya seperti pangsi, sarung dan iket/bendo. Wayang ini bertubuh kecil, berwarna kuning langsung dan merah dengan wajah yang tidak terlalu rupawan. Dalam berbicaranya punakawan sering kali penuh canda tawa, menjahili majikan/tuannya. Beberapa punakawan memiliki karakter ganda, suatu waktu ia menjadi rakyat biasa dan suatu waktu ia berperan sebagai Batara (Dewa), ia menjadi punakawan tersebut hanya mengawasi marcapada (dunia) secara langsung [4].

- Semar



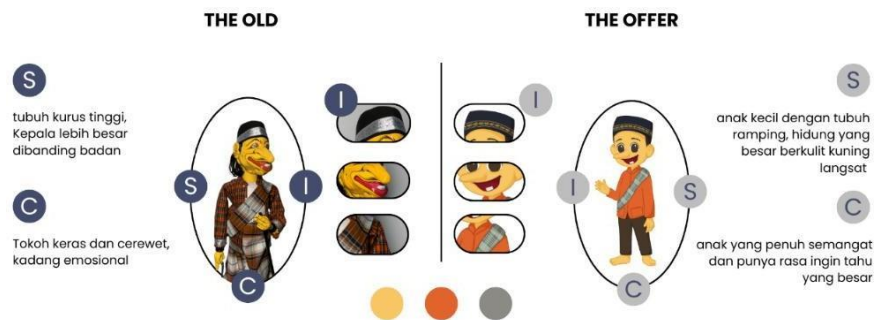
Gambar 3. Desain karakter Semar

- Cepot



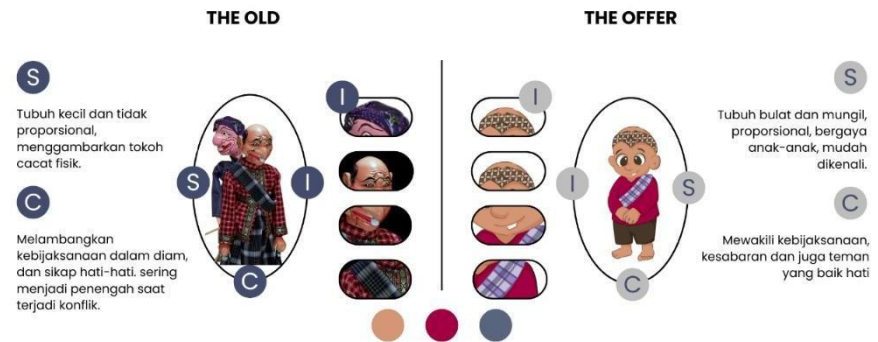
Gambar 4. Desain karakter Cepot

- Dawala



Gambar 5. Desain Karakter Dawala

- Gareng



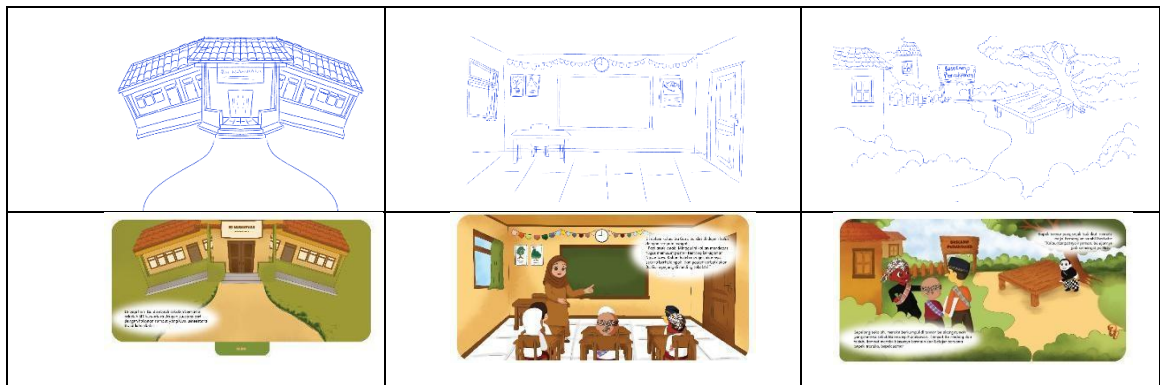
Gambar 6. Desain Karakter Gareng

b. Latar

Menurut KBBI, pengertian latar cerita merupakan keterangan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa di dalam cerita. Latar harus mencerminkan lingkungan yang sesuai dengan konteks cerita dan budaya, seperti suatu pedesaan di daerah Jawa untuk kisah Wayang Punakawan.

TABEL IV
 LATAR CERITA

Latar		
Sekolah	Kelas	Taman
		



c. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan visual, khususnya dalam media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar. Warna tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memiliki makna psikologis dan edukatif. Anak usia 10–11 tahun, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget, cenderung tertarik pada warna-warna cerah, kontras tinggi, dan simbolik. Palet warna yang digunakan terdiri dari warna utama untuk representasi karakter, warna pendukung untuk elemen latar, serta warna netral untuk menjaga keseimbangan visual. Setiap warna dipilih berdasarkan psikologi warna anak dan representasi sifat tokoh Punakawan yang digunakan dalam cerita

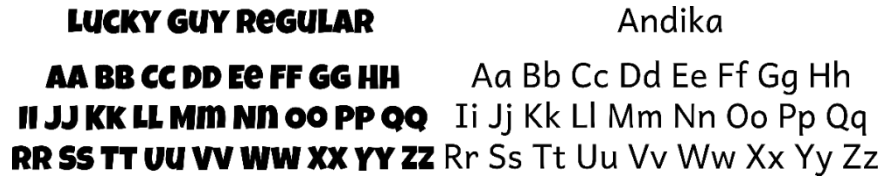


Gambar 7. color palette

- Warna merah (#B12B25) digunakan untuk merepresentasikan karakter yang energik, warna ini menggambarkan Melambangkan keberanian, semangat kejujuran, dan spontanitas.
- Warna Kuning (#FAC661) digunakan untuk merepresentasikan karakter yang menghadirkan nuansa ceria dan optimistis, cocok juga untuk latar seperti sinar matahari, halaman sekolah, atau suasana gembira.
- Warna Biru Muda (#CDE1F0) memberikan efek menenangkan dan mendukung keseimbangan visual. Warna ini juga merangsang rasa percaya diri dan rasa ingin tahu siswa, cocok untuk elemen langit atau suasana damai.
- Warna Hijau Cerah (#A0B34D) dipilih sebagai simbol alam, kedamaian, dan pertumbuhan. Warna ini memberi rasa tenang dan harmoni, serta menunjukkan keseimbangan dan kehidupan baru.
- Warna Oranye (#E46428) penuh dengan antusiasme, kehangatan, dan petualangan. Warna ini membangkitkan semangat dan keberanian untuk mencoba hal baru.
- Warna abu-abu gelap (#232833) yang netral dan tenang, melambangkan kebijaksanaan, kedewasaan, dan ketenangan batin.
- Warna putih bersih (#FFFFFF) digunakan pada karakter semar yang melambangkan ketenangan, berfungsi juga sebagai latar dasar dan pemisah elemen antar halaman, menjaga keterbacaan dan kejernihan tampilan visual.
- Warna kuning pastel (#A1887F) digunakan untuk memberikan nuansa budaya lokal, cocok untuk elemen-elemen tradisional seperti tanah.
- Warna magenta (#A31D47) Melambangkan keanggunan, kekuatan emosional, dan kedalaman cinta. Ini adalah warna yang dalam dan penuh makna.
- Warna krem (#D39573) Warna krem melambangkan kelembutan, kesederhanaan, dan kehangatan. Warna ini memberi kesan tenang, ramah, dan elegan tanpa mencolok.
- Warna cokelat muda (#C56B2C) Menggambarkan kestabilan, kenyamanan, dan keterhubungan dengan alam. Warna ini menenangkan dan membumi.
- Warna cokelat tua (#7A3B1B) Melambangkan ketegasan, tradisi, dan daya tahan. Warna ini menunjukkan karakter kuat dan berakar.

d. Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini penting dalam mendukung keterbacaan, daya tarik visual serta penyampaian pesan secara efektif. Dalam perancangan buku *pop-up* ini, pemilihan huruf, dan warna teks disesuaikan dengan karakteristik anak usia 10-11 tahun atau kelas 5 SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu membaca dengan lancar, namun tetap memerlukan dukungan visual yang jelas dan mudah dipahami.



Gambar 8. Font Lucky guy reguler & Andika

Jenis huruf yang digunakan adalah sans-serif Lucky Guy Regular dan Andika yang memiliki bentuk huruf sederhana, bulat dan tidak memiliki ornamen rumit. *Font* jenis ini dianggap ramah anak karena tampilannya bersih dan tidak membingungkan, serta memiliki karakter yang lebih bersahabat dan informal dibandingkan jenis huruf serif. Ukuran huruf menggunakan ukuran 18-24 pt untuk judul dan 14-16 pt untuk teks cerita yang disesuaikan dengan ukuran buku yaitu 21x21 cm, agar mudah terbaca dari jarak baca normal anak-anak.

e. *Layout*

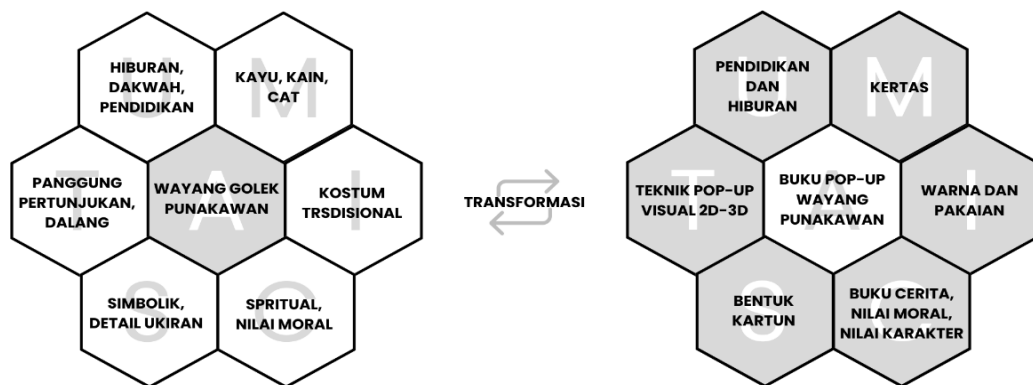
Dalam perancangan buku *pop-up* ini, elemen visual dibuat dominan dengan teks sebagai penguat narasi, Ditempatkan di area yang tidak mengganggu struktur *pop-up*. Tata letak dirancang mengikuti arah baca kiri ke kanan dan atas ke bawah, dengan ukuran teks 14–16 pt, warna kontras, serta margin aman 2 cm dan bleed 2 cm agar keterbacaan tetap terjaga. Komposisi visual juga memperhatikan ruang kosong sehingga halaman tetap nyaman dilihat dan mudah dipahami siswa

f. Ornamen Budaya

Dalam perancangan buku *pop-up* ini, ornamen budaya berfungsi tidak hanya sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai penguat identitas lokal dan penyampai nilai tradisi secara visual. Ornamen yang digunakan meliputi pakaian pangsi sebagai simbol kesederhanaan, iket kepala Sunda sebagai identitas adat, motif mega mendung untuk menciptakan suasana reflektif, kain poleng pada Semar sebagai lambang keseimbangan, motif kawung sebagai simbol kebijaksanaan dan keselarasan, serta motif parang yang mempertegas nilai keteguhan dan kearifan tokoh.

7. Transformasi ATUMICS

Perancangan buku *pop-up* Wayang Punakawan dianalisis menggunakan pendekatan ATUMICS untuk mentransformasi elemen budaya wayang menjadi media modern yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.



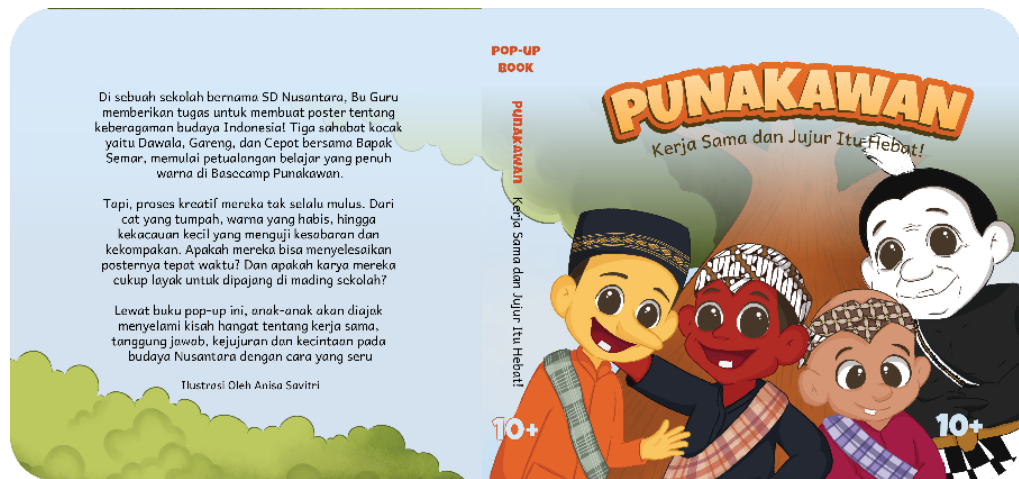
Gambar 9. Transformasi ATUMICS

Pendekatan ATUMICS diterapkan dalam perancangan buku *pop-up* Wayang Punakawan dengan menyesuaikan elemen budaya agar ramah anak. Artefak ditransformasikan dari boneka kayu ke ilustrasi kartun dua dimensi; Teknik diganti dari pertunjukan dalang ke mekanisme interaktif *pop-up*; Utilitas penekanan fungsi sebagai media membaca sekaligus pembelajaran karakter; Bahan menggunakan kertas tebal yang aman dan tahan lama; Ikon menghadirkan ornamen budaya Sunda; Konsep yang disusun sederhana sesuai dunia anak dengan nilai moral; dan Bentuk yang menyatu menjadi gaya kartun ekspresif dengan latar interaktif tiga dimensi.

8. Visualisasi Karya
a. Media Utama

Media utama yang dirancang adalah buku *pop-up* ilustrasi anak berukuran 21 × 21 cm (21 × 24 cm ketika halaman dibuka) dengan total 11 *spread* (1 *spread cover* dan 10 *spread* isi). Buku ini menghadirkan tokoh Punakawan sebagai karakter utama dan ditujukan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif untuk menanamkan nilai moral dan karakter pada siswa kelas 5 SD di SDN Cangkung 12. Seluruh ilustrasi buku *pop-up* ini dibuat menggunakan *software Clip Studio Paint*, sehingga menghasilkan visual yang lebih ekspresif, detail, dan sesuai dengan gaya kartun anak-anak.

- Cover



Gambar 10. Cover buku *Pop Up* Punakawan

- Isian Buku

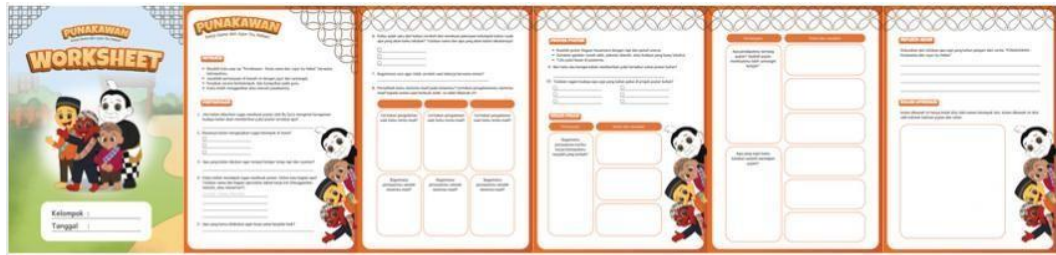


Gambar 11. Isian buku *Pop Up* Punakawan

b. Media Pendukung

- Worksheet

Lembar aktivitas yang mendampingi buku utama, berisi soal refleksi, pertanyaan pemahaman cerita, serta tugas kolaboratif. *Worksheet* ini membantu guru mengevaluasi sejauh mana nilai karakter dipahami oleh siswa.



Gambar 12. *Worksheet*

- Kartu Bermain “Siapa Berani”

Kartu bermain edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai karakter melalui permainan sederhana dan menyenangkan. Kartu ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu: Kartu “Lakukan”, berisi tantangan keberanian yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan positif, seperti membantu teman, berani mengakui kesalahan, atau bersikap aktif di kelas dan Kartu “Katakan”, berisi pertanyaan reflektif seputar kejujuran yang mengajak siswa untuk berbagi pengalaman jujur dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi dalam permainan ini, siswa diajak untuk belajar nilai keberanian dan kejujuran secara aktif, komunikatif, dan menyenangkan.



Gambar 13. Kartu bermain "Siapa Berani"

- *Board* Capaian

Board capaian karakter anak adalah media visual yang dirancang untuk membantu guru di sekolah, memantau serta mengembangkan karakter positif anak-anak secara konsisten. *Board* ini berfungsi sebagai alat refleksi dan motivasi yang memperkuat nilai-nilai moral dan sosial dalam kehidupan sehari-hari anak.



Gambar 14. *Board* capaian

- *Book Sleeve Box*

Book sleeve box adalah kotak pelindung atau kemasan luar yang dirancang khusus untuk menyimpan dan melindungi buku *pop-up* dari debu, kerusakan lipatan, atau benturan saat dibawa. Dalam perancangan ini, *book sleeve box* berfungsi tidak hanya sebagai pelindung fisik buku, tetapi juga sebagai media visual yang memperkuat identitas desain.



Gambar 15. *Book Sleeve Box*

- *Coloring Tote Bag*

Tote Bag berbahan kain kanvas dengan ilustrasi tokoh Punakawan dalam bentuk *outline* siap warna. Media ini dirancang sebagai aktivitas mewarnai yang memungkinkan siswa mengenal tokoh wayang lebih dekat melalui eksplorasi visual. Dengan mewarnai langsung karakter pada *totebag*, siswa tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga membangun kedekatan personal dengan tokoh dan nilai-nilai yang mereka bawa.



Gambar 16. Coloring Tote Bag

- Pulpen Karakter

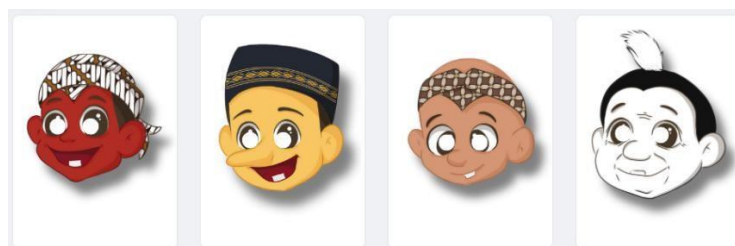
Pulpen *custom* dengan elemen visual karakter Punakawan di bagian kepala atau badan pulpen. Didesain lucu dan menarik untuk menambah motivasi menulis serta memperkuat pengenalan karakter.



Gambar 17. Pulpen karakter

- Topeng Karakter

Topeng mini dari bahan ringan bergambar wajah tokoh Punakawan. Digunakan saat bermain peran di kelas atau kegiatan tematik budaya, mendorong siswa belajar melalui dramatisasi.



Gambar 18. Topeng Karakter

- Sampul Buku

Sampul pelindung yang digunakan untuk mempercantik tampilan buku tulis siswa. Bergambar tokoh Punakawan dengan pesan moral singkat di bagian belakang sebagai pengingat harian.



Gambar 19. Sampul Buku Desain 1



Gambar 20. Sampul Buku Desain

- Stand Figure Punakawan

Figur karakter Punakawan berbahan *foam board* yang dapat berdiri. Digunakan untuk mendukung aktivitas bermain peran atau simulasi cerita agar siswa lebih terlibat secara aktif dan imajinatif.



Gambar 21. Stand Figure Punakawan

- *Lunch Set*

Perlengkapan makan (kotak bekal + botol minum) dengan desain karakter Punakawan. Meningkatkan kedekatan siswa dengan tokoh budaya melalui benda yang digunakan sehari-hari.



Gambar 22. *Lunch Set*

c. *Sticker Sebagai Media Pelengkap*

Stiker ini berupa identitas dari perancangan ini, terdapat 3 jenis stiker yaitu diantaranya terdapat stiker *reward* yang dipakai di media pendukung *board* capaian sebagai penilaian, stiker identitas sebagai *branding* untuk membangun pengenalan dan agar dapat diingat oleh target *audiens*, lalu stiker label nama yang fungsinya tidak jauh beda dengan stiker identitas dan juga stiker label nama ini dapat membuat anak lebih dekat dan sering melihat tokoh karena ditempel di buku Pelajaran.



Gambar 23. Stiker reward, Stiker Punakawan, Stiker label *nama*

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media pembelajaran berbasis buku *pop-up* Wayang Punakawan yang dikembangkan melalui pendekatan *design thinking* dan ATUMICS mampu menjawab kebutuhan pembelajaran karakter siswa kelas 5 SD. Temuan utama penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi media visual-interaktif dengan unsur budaya lokal secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman nilai-nilai karakter yang bersifat abstrak. Respons siswa dan hasil observasi guru menunjukkan bahwa penggunaan media ini mendorong partisipasi aktif, meningkatkan fokus belajar, dan membantu siswa mengaitkan nilai moral dengan pengalaman sehari-hari.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa pemilihan tokoh Punakawan sebagai representasi nilai karakter memberikan konteks pembelajaran yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Keselarasan perancangan media dengan prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki potensi kuat sebagai pendukung pendidikan karakter di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keputusan desain yang didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna, teori perkembangan anak, dan konteks kurikulum berkontribusi secara nyata terhadap efektivitas pembelajaran karakter, meskipun optimalisasi pemanfaatan media ini masih memerlukan pengembangan strategi implementasi dalam pembelajaran berkelanjutan.

REFERENSI

- [1] UNICEF. (2023). *Pengetahuan dan kebiasaan daring anak di Indonesia: Sebuah kajian dasar*. UNICEF Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/id/perindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023>
- [2] Hasan, M., dkk (2021). *Media pembelajaran 2*. Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- [3] Setiyaningrum, R. (2020). *Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- [4] Santi, N. F., dkk. (2023). Wayang golek sebagai media komunikasi tradisional dalam pendidikan karakter. *Rupa: Jurnal Desain, Seni, dan Budaya Visual*, 8(2). <https://doi.org/10.25124/rupa.v8i2.6810>
- [5] Thabrani, G. (2020, Juli 13; diperbarui Maret 28, 2022). *Pendidikan karakter: Pengertian, sistem, tujuan & strategi*. serupa.id. <https://serupa.id/pendidikan-karakter/>
- [6] Wahyuningsih, S. (2021). Peran kecerdasan spiritual dalam pembentukan karakter anak. Dalam *Pendidikan karakter dalam perspektif multidisiplin*. CV Semiotika; Pengurus Ikapi Jabar.
- [7] Rasmitadila. (2023). *Psikologi perkembangan peserta didik sekolah dasar*. Wawasan Mediatama. ISBN 978-623-8450-32-9
- [8] Nugraha, A. (2019, 19 September). *Perkembangan pengetahuan dan metodologi seni dan desain berbasis kenusantaraan: Aplikasi metode ATUMICS dalam pengembangan kekayaan seni dan desain nusantara*. Seminar Nasional Seni dan Desain "Reinvensi Budaya Visual Nusantara", Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain, Universitas Negeri Surabaya.
- [9] Rachmat, Reza. 2017. *Desain Karakter*. Garuda Mas Sejahtera; 2016.