

PERANCANGAN BUKU CERITA POP-UP SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT NYI RORO KIDUL UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN

Marcel Setiaji Admojo¹, Ayyub Anshari Sukmaraga², Amar Ma'ruf Styah Bakti³

^{1,2,3}Universitas Ma Chung

332110017@student.machung.ac.id

Received: 30 July 2026 – Revised: 30 August 2026 - Accepted: 17 September 2026 - Published: 28 September 2026

Abstrak

Minat anak-anak terhadap cerita rakyat lokal semakin menurun seiring maraknya media digital dan konten hiburan asing yang lebih menarik secara visual. Salah satu cerita rakyat yang mulai terlupakan adalah kisah Nyi Roro Kidul, tokoh mitologis yang lekat dengan budaya Jawa. Padahal, cerita rakyat memiliki nilai moral dan budaya yang penting dikenalkan sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakter anak-anak. Perancangan buku pop-up *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul* ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada anak usia 5–7 tahun melalui pendekatan visual yang interaktif dan ramah anak. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik observasi terhadap buku anak sejenis dan studi pustaka sebagai dasar pengembangan konten visual dan naratif. Hasil dari perancangan berupa buku pop-up berukuran 20 × 20 cm yang terdiri dari 9 spread dan dilengkapi elemen interaktif seperti lipatan dan tab tarik. Media ini dirancang agar sesuai dengan kemampuan motorik anak dan mampu menarik keterlibatan aktif saat membaca. Selain buku utama, penulis juga merancang media pendukung berupa packaging buku pop-up, stiker, kartu koleksi, acrylic stand, poster, pin, gantungan kunci, X banner, tumblr, dan display background untuk mendukung promosi serta memperkuat daya tarik cerita.

Kata Kunci : Buku Cerita Pop-Up, Nyi Roro Kidul, Cerita Rakyat, Anak Usia Dini, Budaya Lokal

Abstract

Children's interest in local folktales has been steadily declining due to the rise of digital media and foreign entertainment content that is more visually appealing. One of the lesser-known folktales is the story of Nyi Roro Kidul, a mythological figure deeply rooted in Javanese culture. In fact, folktales carry essential moral and cultural values that should be introduced from an early age. This design project, titled *The Secret of the Southern Sea: The Tale of Nyi Roro Kidul*, aims to reintroduce local folktales to children aged 5–7 through a visually interactive and child-friendly medium. The design method used is qualitative, involving observation of similar children's books and literature study as the foundation for developing both visual and narrative content. The final product is a 20 × 20 cm pop-up book consisting of 9 spreads, equipped with interactive elements such as folds and pull tabs. This medium is designed to align with the motor skills of young children while encouraging active engagement during reading. In addition to the main book, supporting media were also developed, including book packaging, stickers, collectible cards, acrylic stands, posters, pins, keychains, X banners, tumblers, and display backgrounds.

Keywords: Pop-Up Storybook, Nyi Roro Kidul, Folklore, Early Childhood, Local Culture

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan fase emas dalam pertumbuhan manusia, saat pondasi karakter, intelektual, sosial, dan emosional mulai terbentuk. Pada periode ini, anak memiliki kapasitas belajar yang luar biasa melalui pengalaman, imajinasi, serta stimulasi lingkungan. Oleh karena itu, pemberian kegiatan yang bermanfaat menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensinya. Seperti dijelaskan oleh Manfaatin (2024), masa ini adalah periode kritis yang membutuhkan stimulasi edukatif yang seimbang agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang maksimal.

Aktivitas seperti membaca buku cerita, bermain kreatif, mendengarkan dongeng, hingga terlibat dalam seni, menjadi sarana efektif untuk mengasah berpikir kritis, memperkaya kosakata, memperkuat imajinasi, dan membangun hubungan sosial. Buku cerita, khususnya, berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan imajinatif, memperkenalkan nilai moral, budaya, serta membangun empati anak melalui karakter dan cerita yang mereka temui.

Namun, tantangan modern seperti meningkatnya penggunaan perangkat digital membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak. Penelitian Manfaatin (2024) menunjukkan bahwa paparan screen time berlebih dapat menyebabkan keterlambatan bahasa, penurunan kemampuan sosial, hingga gangguan konsentrasi dan emosi. Ketergantungan pada media digital sebagai "pengasuh instan" juga mengurangi waktu eksplorasi sosial dan fisik anak, sehingga menghambat perkembangan motorik mereka.

Dalam mendukung optimalisasi potensi anak sejak usia dini, pengembangan kemampuan kognitif menjadi faktor yang sangat penting. Kemampuan kognitif meliputi aspek-aspek seperti berpikir logis, mengingat informasi, memahami bahasa, hingga memecahkan masalah sederhana. Semua keterampilan ini berperan besar dalam kesiapan anak menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan sosial ke depannya. Pada masa kanak-kanak, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan pesat, di mana pengalaman yang diberikan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan pola pikir dan kemampuan belajarnya. Menurut Romeo et al. (2021), interaksi yang aktif dan berkualitas, seperti percakapan dua arah dengan orang dewasa, sangat berperan dalam mendorong perkembangan kognitif serta memperkaya kemampuan bahasa dan sosial anak. Melalui pengalaman interaktif tersebut, anak-anak belajar memahami dunia di sekitarnya dengan lebih baik.

Untuk menunjang proses stimulasi kognitif tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting. Salah satu media yang terbukti efektif dalam menarik perhatian sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir anak adalah pop-up book. Buku cerita jenis ini tidak hanya menawarkan cerita melalui teks, tetapi juga melibatkan anak dalam pengalaman visual dan motorik melalui bentuk-bentuk tiga dimensi yang dapat dibuka, digerakkan, atau dimainkan. Penelitian yang dilakukan oleh Munawwarah, Dewi, dan Menanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan pop-up book mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun, sekaligus mendorong keterampilan berpikir kreatif dan berbahasa mereka.

Selain itu, pop-up book dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak saat belajar, karena media ini menggabungkan unsur estetika visual, narasi cerita, dan pengalaman sensorik secara bersamaan (Munawwarah et al., 2023). Pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan ini berkontribusi terhadap perkembangan fungsi eksekutif anak, termasuk dalam aspek memori kerja, perhatian berkelanjutan, dan kemampuan berbahasa. Dengan demikian, pemanfaatan pop-up book dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya sekadar memperkenalkan literasi, tetapi juga menjadi sarana penting dalam memperkuat fondasi kognitif anak, yang akan berperan besar dalam kesiapan akademik mereka di masa depan.

Menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak menjadi salah satu strategi efektif untuk mendukung tumbuh kembang mereka secara menyeluruh. Cerita rakyat bukan hanya menyampaikan hiburan, melainkan juga mengandung nilai-nilai moral, budaya, dan sosial yang penting bagi pembentukan karakter anak. Yeffa Apriliyani et al. (2023) menjelaskan bahwa melalui cerita rakyat, anak-anak dapat dikenalkan pada budaya lokal, meningkatkan kemampuan berbahasa, serta membangun literasi budaya sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran di usia emas, mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak memungkinkan mereka memahami berbagai norma dan nilai kehidupan yang beragam, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya sendiri.

Penggunaan pop-up book membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan dan aktif, sehingga anak lebih terdorong untuk memahami isi cerita, menghubungkan antar kejadian, dan mengembangkan imajinasi mereka. Dengan menggabungkan unsur visual, cerita, dan interaksi fisik, pop-up book berkontribusi dalam memperkaya pengalaman belajar anak serta memperkuat dasar kognitif yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya (Munawwarah et al., 2023). Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti pop-up book menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung pertumbuhan kognitif anak secara seimbang dan menyenangkan.

Salah satu contoh cerita rakyat Indonesia yang memiliki makna budaya dan spiritual yang mendalam adalah kisah Nyi Roro Kidul, yang dikenal luas sebagai Ratu Pantai Selatan. Menurut Andayani dan Jupriono (2019), cerita tentang Nyi Roro Kidul berkembang di berbagai daerah di Jawa, memperlihatkan beragam bentuk kepercayaan masyarakat terhadap kekuatan alam dan dunia supranatural. Dalam berbagai versinya, Nyi Roro Kidul digambarkan sebagai sosok yang memiliki hubungan erat dengan laut selatan, melambangkan kekuasaan, perlindungan, dan misteri alam. Dengan mengenalkan cerita rakyat seperti kisah Nyi Roro Kidul kepada anak-anak, mereka tidak hanya mendapatkan pelajaran tentang keberanian dan kejujuran, tetapi juga diajak untuk memahami pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan alam dan budaya.

Pentingnya cerita rakyat dalam pendidikan anak juga ditegaskan oleh Rohmat (2023), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang sering berinteraksi dengan cerita rakyat mengalami perkembangan moral yang lebih baik dan memiliki keterampilan bahasa yang lebih kuat. Sementara itu, Andayani dan Jupriono (2019) menggarisbawahi bahwa kisah Nyi Roro Kidul, melalui unsur mistis dan budaya lokalnya, menjadi sarana yang efektif untuk membangun imajinasi, memperkenalkan nilai tradisional, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita berbasis cerita rakyat menjadi strategi penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

Dengan memperhatikan pentingnya masa kanak-kanak sebagai periode emas perkembangan, serta tantangan modern yang mengancam kualitas tumbuh kembang anak, diperlukan upaya inovatif dalam mendukung stimulasi kognitif, sosial, dan emosional mereka. Cerita rakyat, sebagai warisan budaya yang sarat nilai, menjadi media edukatif yang efektif untuk memperkenalkan norma, budaya, serta memperkaya imajinasi anak-anak sejak usia dini. Untuk memaksimalkan penyampaian cerita rakyat, penggunaan media interaktif seperti pop-up book menjadi pilihan strategis yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka secara aktif.

Perancangan pop-up book berbasis cerita rakyat, khususnya mengangkat kisah Nyi Roro Kidul, menjadi relevan dalam konteks ini. Meski sering diasosiasikan dengan unsur mistis dan menyeramkan, kisah Nyi Roro Kidul juga menyimpan nilai budaya dan simbolisasi yang dalam mengenai relasi manusia dengan alam serta keseimbangan spiritual. Seperti dijelaskan oleh Budiningtyas dkk. (2018), kepercayaan masyarakat terhadap Nyi Roro Kidul mencerminkan pandangan kosmologis masyarakat Jawa terhadap kekuatan alam yang dipercayai memiliki pengaruh besar dalam kehidupan mereka. Dalam banyak versi, Nyi Roro Kidul bahkan menjadi simbol penjaga keharmonisan dan pelindung raja, serta menjadi pusat berbagai tradisi dan upacara sakral.

Dengan pendekatan yang tepat, cerita ini dapat disampaikan ulang secara ramah anak, menonjolkan pesan moral dan nilai lokal seperti keberanian, kepemimpinan, serta penghormatan terhadap alam. Penggunaan media pop-up book memungkinkan penyajian ulang cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih menarik dan tidak menakutkan, sambil tetap mempertahankan kekayaan nilai budayanya. Dengan demikian, cerita rakyat Nyi Roro Kidul dipilih bukan hanya sebagai bagian dari pelestarian budaya, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang bertujuan menanamkan karakter dan kecintaan terhadap identitas budaya sejak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan buku pop-up Legenda Nyi Roro Kidul adalah metode kualitatif, karena pendekatan ini sesuai untuk menggali data deskriptif yang berkaitan dengan preferensi visual dan naratif anak usia 5–7 tahun. Pendekatan kualitatif memungkinkan penulis memahami konteks pengalaman anak secara mendalam, terutama terkait cara mereka berinteraksi dengan media visual dan narasi cerita. Seperti dijelaskan oleh Cherry (2024), metode kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi berdasarkan pengalaman manusia yang nyata, yang dalam konteks ini berfokus pada kebutuhan dan persepsi anak usia dini terhadap buku cerita.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi ketertarikan anak terhadap elemen visual seperti warna, bentuk karakter, gaya ilustrasi, dan struktur buku yang interaktif. Sedangkan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan referensi mengenai cerita rakyat Nyi Roro Kidul, estetika ilustrasi anak, serta teknik dasar pembuatan buku pop-up. Data dari observasi menjadi sumber primer dalam memahami kecenderungan visual anak, sementara data dari studi pustaka digunakan sebagai dasar konseptual dalam menyusun struktur narasi dan visual agar sesuai dengan nilai budaya dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Metode perancangan mengacu pada pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analyze, penulis mengumpulkan data melalui observasi dan literatur untuk merumuskan kebutuhan perancangan. Tahap Design digunakan untuk menentukan alur cerita, gaya ilustrasi, teknik lipatan, dan bentuk interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak. Tahap Development menghasilkan visual karakter dan struktur pop-up dalam bentuk mockup.

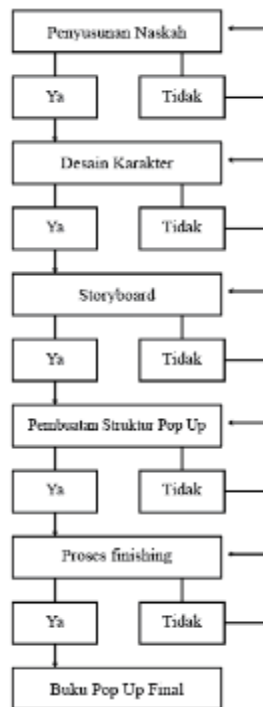
Kemudian, tahap Implementation dilakukan dengan uji coba langsung kepada anak usia 5–7 tahun melalui sesi baca terbimbing. Terakhir, tahap Evaluation melibatkan penilaian terhadap keterlibatan dan pemahaman anak, yang menjadi dasar revisi desain agar buku lebih komunikatif dan efektif secara edukatif.



Gambar 1. Bagan Perancangan ADDIE

Metode analisis data dilakukan secara kualitatif, dengan fokus pada pengorganisasian dan interpretasi data non-numerik yang diperoleh dari hasil observasi dan studi pustaka. Menurut Im et al. (2023), analisis kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan dan menginterpretasikan informasi secara sistematis untuk memperoleh pemahaman baru yang relevan dengan tujuan perancangan. Dalam konteks ini, analisis digunakan untuk menyusun alur cerita, karakter visual, dan struktur interaktif buku agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dan mendukung upaya pelestarian cerita rakyat.

Selain itu, strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah cyclic strategy atau strategi siklik, yaitu strategi iteratif yang memungkinkan evaluasi dan revisi dilakukan secara berkelanjutan di setiap tahap. Strategi ini diterapkan mulai dari penulisan naskah, desain karakter, storyboard, konstruksi struktur pop-up, hingga uji coba terbatas. Pendekatan siklik memastikan bahwa proses perancangan dapat beradaptasi terhadap hasil evaluasi di setiap fase, sehingga hasil akhirnya benar-benar sesuai dengan kebutuhan visual, naratif, dan edukatif anak usia 5–7 tahun.



Gambar 2. Bagan Cyclic Strategy

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul* dilakukan melalui metode observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan meninjau berbagai buku cerita anak berformat pop-up yang ditujukan untuk anak usia 5–7 tahun guna memahami kecenderungan visual yang disukai anak-anak, termasuk dalam hal penggunaan warna, gaya ilustrasi, tata letak halaman, serta bentuk interaktif yang menarik secara taktis dan visual. Salah satu referensi utama dalam proses observasi ini adalah buku *The Three Little Pigs* karya Susanna Davidson. Buku tersebut menyajikan cerita klasik dalam format pop-up yang sederhana namun efektif, dengan struktur cerita yang ringkas, narasi yang berirama, serta visual yang ekspresif dan ramah anak. Elemen pop-up seperti rumah tiga dimensi dan pintu yang dapat dibuka memberikan pengalaman membaca yang lebih hidup dan mendalam, tanpa teknik konstruksi yang terlalu kompleks, sehingga aman untuk anak usia dini. Pengamatan terhadap buku ini memberikan referensi penting terkait penyusunan narasi, pendekatan visual, dan bentuk pop-up yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak.

Selain observasi, studi pustaka juga dilakukan untuk memperkuat aspek narasi dan visual dari cerita rakyat *Nyi Roro Kidul* yang akan diangkat. Salah satu sumber utama adalah artikel ilmiah yang ditulis oleh Damayanti dan Taum (2024), yang mengklasifikasikan legenda *Nyi Roro Kidul* ke dalam dua versi naratif. Versi yang dipilih dalam perancangan ini adalah versi B, yang menggambarkan *Nyi Roro Kidul* sebagai Dewi Kadita dari Kerajaan Pajajaran—seorang putri yang mengalami penderitaan akibat kutukan ibu tirinya dan menjalani perjalanan spiritual hingga menjadi penguasa Laut Selatan. Versi ini dipilih karena memiliki struktur cerita yang dramatis namun tetap dapat disederhanakan untuk anak-anak, serta sarat dengan nilai edukatif seperti ketabahan, cinta terhadap alam, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk ditanamkan sejak usia dini.

Untuk aspek visual, kajian oleh Damayanti et al. (2020) mengenai representasi visual *Nyi Roro Kidul* dalam seni rupa batik pesisir Jawa digunakan sebagai acuan utama. Dalam kajian tersebut, sosok *Nyi Roro Kidul* digambarkan sebagai perempuan agung dan anggun yang mengenakan busana tradisional seperti kemben dan kain panjang, dilengkapi dengan atribut seperti mahkota dan selendang yang memperkuat identitasnya sebagai ratu laut. Palet warna yang digunakan pada karya-karya tersebut umumnya terdiri atas nuansa hijau dan biru laut, yang merepresentasikan kedekatan spiritual dengan lautan serta keharmonisan dengan alam. Visualisasi ini menekankan kesan sakral dan elegan tanpa menonjolkan sisi menyeramkan, sehingga sangat sesuai untuk diadaptasi dalam media buku anak.

Sintesis dari hasil observasi dan studi pustaka tersebut menunjukkan bahwa baik narasi maupun visual dapat diintegrasikan secara harmonis untuk menciptakan pengalaman membaca yang edukatif dan menyenangkan. Penulis memilih untuk mengadopsi latar cerita dari Kerajaan Pajajaran sebagaimana dikemukakan oleh Damayanti dan Taum (2024), serta mengambil pendekatan visual dari karya Damayanti et al. (2020) yang menggambarkan *Nyi Roro Kidul* sebagai figur yang sakral namun tetap ramah anak. Pendekatan ini bertujuan agar narasi dan ilustrasi dalam buku pop-up dapat tetap setia pada akar budaya lokal namun tetap adaptif terhadap karakteristik estetika dan psikologis anak usia 5–7 tahun. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran karakter dan pengenalan budaya sejak dini.

Perancangan dan Pengembangan

Judul *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul* dipilih untuk memancing rasa penasaran anak-anak terhadap isi cerita. Kata “*rahasia*” digunakan untuk menciptakan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu, sedangkan frasa “*Laut Selatan*” secara eksplisit menunjukkan latar geografis yang berakar pada budaya lokal. Penambahan “*Kisah Nyi Roro Kidul*” bertujuan untuk memperkenalkan tokoh legendaris Nusantara tersebut dalam bentuk narasi yang telah disederhanakan dan dirancang agar ramah bagi anak usia dini. Pemilihan judul ini diharapkan dapat langsung menarik minat anak serta memberikan gambaran menyeluruh tentang isi buku sejak awal.

Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui buku ini adalah nilai-nilai moral dan budaya yang dikemas secara ringan dan menyenangkan. Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran informal yang menyampaikan pesan seperti keberanian menghadapi tantangan, ketabahan dalam menerima keadaan, kepedulian terhadap alam, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Narasi disusun agar sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–7 tahun, dengan harapan tidak hanya memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan, tetapi juga membuka ruang diskusi antara anak dan orang tua mengenai nilai-nilai kehidupan secara ringan dan kontekstual.

Dari segi visual, pemilihan warna menjadi bagian penting dalam proses perancangan. Warna-warna yang digunakan dipilih untuk mendukung karakteristik visual yang ramah anak serta memperkuat nuansa cerita. Palet warna disusun untuk membedakan karakter dan latar dengan konsisten, seperti nuansa hijau dan biru laut yang mewakili elemen alam dan

spiritualitas dalam karakter Kadita dan Nyi Roro Kidul. Penggunaan warna yang tepat juga bertujuan untuk menarik perhatian anak dan membantu mereka mengenali elemen visual secara lebih mudah.



Gambar 3. Palet Warna Kadita



Gambar 4. Palet Warna Nyi Roro Kidul

Pemilihan tipografi juga tidak kalah penting dalam mendukung pengalaman membaca. Font utama yang digunakan dalam isi buku adalah *Quicksand*, jenis huruf sans serif dengan bentuk membulat, ringan, dan bersahabat secara visual. Tipografi ini dipilih karena keterbacaannya tinggi dan cocok untuk anak usia dini yang sedang belajar membaca. Untuk bagian judul pada sampul, digunakan font *Gloock*, jenis serif yang memberikan kesan elegan dan berwibawa. Kombinasi keduanya menciptakan komposisi tipografi yang harmonis, mencerminkan keseimbangan antara visual yang menyenangkan dan kekuatan karakter cerita rakyat yang ditampilkan.

Quicksand

(a)

Gloock

(b)

Gambar 5. a) Tipografi Quicksand; b) Tipografi Gloock

Layout buku dirancang berdasarkan prinsip hierarki visual agar anak-anak dapat mengikuti alur cerita dengan mudah dan intuitif. Elemen-elemen utama seperti ilustrasi karakter, elemen pop-up, dan judul bab ditempatkan secara dominan dan terstruktur untuk memandu perhatian anak. Layout ini juga dirancang untuk mendukung interaksi anak terhadap elemen lipatan, tab tarik, dan bagian pop-up lainnya, sehingga anak dapat membaca dan bermain secara simultan. Sejalan dengan pendapat Kusumowardhani & Maharani (2022), struktur visual yang baik dalam buku anak sangat penting untuk memperjelas tingkatan informasi serta menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan pendekatan ini, buku pop-up *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul* diharapkan mampu menghadirkan media edukatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya secara nilai moral dan budaya, serta sesuai dengan kebutuhan kognitif dan estetika anak usia dini.

Hasil Konten dan Materi Tekstual

Konten dan materi tekstual dalam buku ini disusun sebagai bentuk penyampaian ulang cerita rakyat Nyi Roro Kidul yang dirancang khusus untuk anak usia 5–7 tahun. Cerita dikembangkan berdasarkan hasil observasi terhadap buku anak, studi pustaka mengenai cerita rakyat versi Kerajaan Pajajaran, serta eksplorasi media interaktif pop-up sebagai pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Narasi ditulis dengan gaya bahasa sederhana, ritmis, dan komunikatif untuk mendukung daya ingat anak serta membangun ketertarikan terhadap isi cerita. Struktur teks dibagi dalam 12 spread (halaman besar), masing-masing menyampaikan bagian cerita utama dari perjalanan Kadita hingga menjadi Nyi Roro Kidul. Setiap spread dilengkapi dengan fun fact yang disusun untuk memperkaya wawasan anak, baik dari aspek budaya, alam, maupun nilai moral. Cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga sarana untuk menanamkan nilai seperti berlapang dada, menyayangi alam, dan menghargai budaya lokal sejak usia dini.

Tabel 1. Tabel Materi Tekstual

Halaman	Teks
1	Penggalan 1: Di sebuah kerajaan yang besar dan indah, hiduplah Putri Kadita. Ia manis, baik hati, dan semua orang menyayanginya. Penggalan 2: Rakyat memanggilnya “Putri Matahari” karena wajahnya bersinar cerah.
2	Penggalan 1: Raja menikah lagi dengan wanita cantik. Tapi di balik senyumnya, ibu tiri punya niat buruk. Penggalan 2: Raja dan Kadita tak pernah tahu— diam-diam, ia siapkan rencana jahat.
3	Penggalan 1: Malam hari, angin berhembus pelan, membawa sesuatu yang tak terlihat. Penggalan 2: Keesokan harinya, Kadita jatuh sakit. Tubuhnya gatal dan penuh luka. Air tak mampu membersihkan, air mata tak menghapus sedihnya.
4	Raja sangat sedih melihat putrinya menderit, tapi semua penasihat bilang Kadita harus pergi. Dengan langkah pelan dan hati yang tabah, Kadita meninggalkan istana tanpa kata marah.
5	Kadita berjalan jauh, melewati hutan dan gunung. Ia sampai di tepi laut yang luas dan biru. Angin berbisik lembut, “Masuklah, wahai putri yang baik.”
6	Kadita naik ke kapal kecil dan mulai mendayung. Ombak lembut membawanya ke tengah laut. Lalu, ia melompat ke dalam air.
7	Ajaib! Luka-lukanya hilang. Kulitnya bersih dan wajahnya bercahaya. Ikan dan ubur-ubur datang menari. Mereka berkata, “Kadita, jadilah ratu kami!”

Halaman	Teks
8	Kadita tersenyum danduduk di singgasana. Ia kini menjadi Ratu Laut Selatan. Ia menjaga semua makhluk laut dengan cinta.
9	Kadita baik pada penjaga laut, tapi marah pada perusak alam. Yuk, jadi seperti Kadita—baik dan cinta lingkungan!

Visualisasi dan Produksi Desain

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa buku pop-up bertema cerita rakyat Legenda Nyi Roro Kidul yang ditujukan untuk anak usia 5–7 tahun. Buku ini memadukan ilustrasi bergaya kartun dengan narasi pendek yang ramah anak serta mekanisme lipatan interaktif yang dirancang untuk mendukung keterlibatan dan imajinasi anak. Proses visualisasi dilakukan secara bertahap, mulai dari pengembangan konsep visual hingga penyusunan tata letak dan struktur lipatan. Tahapan perancangan meliputi thumbnailing, rough sketch, pengembangan karakter, pewarnaan, penataan layout, paper engineering, dan finalisasi desain buku pop-up.

Tahap awal dalam visualisasi dimulai dengan pembuatan thumbnail dan rough sketch. Pada tahap thumbnailing, penulis menentukan adegan kunci dari masing-masing spread cerita yang paling representatif untuk divisualisasikan. Tiap thumbnail menggambarkan komposisi awal dan alternatif gagasan visual, kemudian dipilih mana yang paling sesuai dengan alur narasi dan tujuan edukatif. Rough sketch dikembangkan dengan mempertimbangkan elemen penting dalam paper engineering, seperti posisi lipatan, pop-up utama, dan arah pandang. Pendekatan ini bertujuan menyusun halaman secara efektif agar setiap ilustrasi mendukung penyampaian pesan dan nilai moral secara menyeluruh. Dokumentasi pada tahap ini menjadi dasar bagi pengembangan desain yang lebih lanjut.



Gambar 6. Thumbnailing

Pembuatan karakter utama dilakukan secara paralel dengan tahap thumbnailing untuk memastikan kesinambungan antara narasi dan visual. Fokus utama berada pada karakter Kadita sebagai tokoh sentral cerita. Desain karakter dikembangkan dengan gaya visual yang disederhanakan, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak usia dini. Bentuk tubuh, ekspresi wajah, dan pemilihan warna dirancang agar tampil menarik dan konsisten di seluruh halaman. Karakter Kadita divisualisasikan dalam beberapa versi penampilan sesuai perkembangan cerita, mulai dari sosok putri kerajaan hingga menjadi Ratu Laut. Pendekatan ini bertujuan menciptakan visual yang memikat serta mendukung keterlibatan anak terhadap isi cerita melalui gaya ilustrasi yang ringan dan menyenangkan.



Gambar 7. Desain Karakter Nyi Roro Kidul



Gambar 8. Desain Karakter Kadita

Tahap paper engineering dirancang berdasarkan rencana halaman yang telah disusun sebelumnya. Mekanisme lipatan dan elemen interaktif dirancang tidak hanya untuk memperkuat pengalaman visual pembaca, tetapi juga untuk mendukung narasi secara harmonis. Ragam pop-up yang digunakan meliputi teknik V-fold, kombinasi beberapa V-fold, parallelogram, hingga elemen interaktif seperti pull tab. Setiap mekanisme disesuaikan dengan ilustrasi dan teks agar mudah diaktifkan oleh anak-anak. Proses ini dilakukan melalui pengujian model lipatan secara bertahap, penyesuaian posisi ilustrasi terhadap sistem mekanik, hingga perakitan awal untuk memastikan fungsi visual dan struktur berjalan optimal.

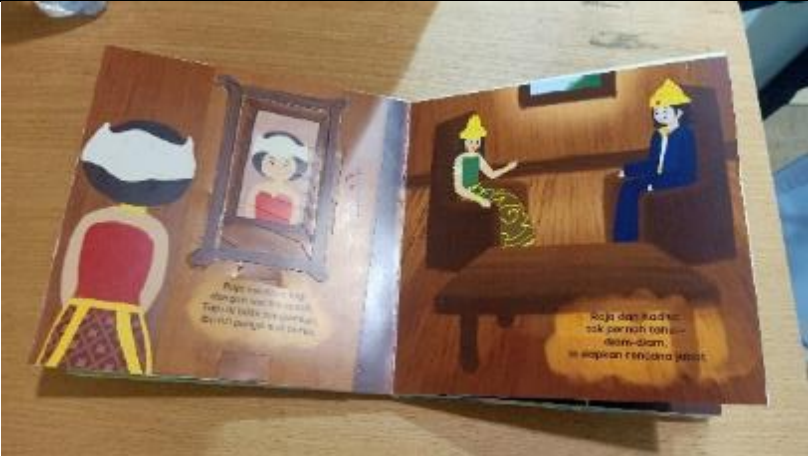
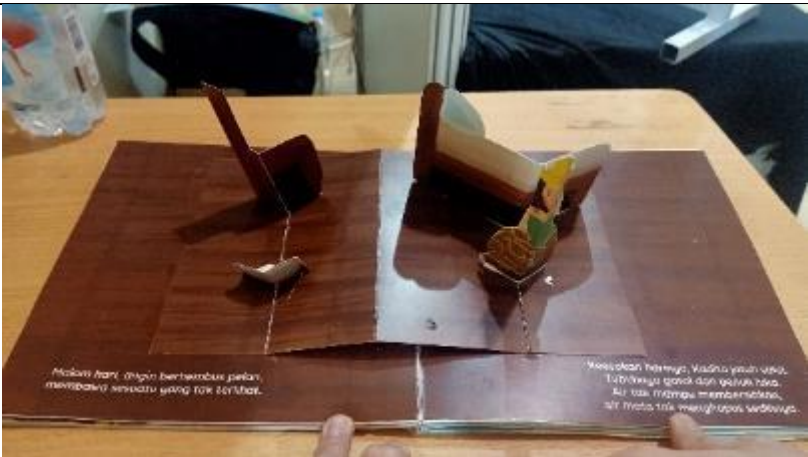


Gambar 9. Paper Engineering

Desain final merupakan tahap akhir dari keseluruhan proses visualisasi buku pop-up. Pada tahap ini, seluruh elemen mulai dari ilustrasi, layout, mekanisme lipatan, hingga penempatan teks disusun dalam format siap cetak. Buku ini dirancang dalam ukuran 20 x 20 cm dengan total 12 halaman pop-up yang merepresentasikan keseluruhan alur cerita. Seluruh

halaman dicetak pada kertas Ivory 300 GSM untuk memberikan ketahanan struktural terhadap sistem mekanik pop-up, sekaligus mempertahankan kualitas warna dan detail ilustrasi. Desain akhir ini menjadi wujud konkret dari hasil perancangan dan siap digunakan sebagai media naratif interaktif yang edukatif dan menarik bagi anak usia dini.

Tabel 2. Desain Final “Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul”

Halaman	Desain	Jenis Pop-Up yang Digunakan
1		Angled V Fold & Parallelogram
2		Dissolve
3		The Strap

4



Parallelogram

5



Automatic Pull
Strips

6



Open Topped
Shapes

Halaman	Desain	Jenis Pop-Up yang Digunakan
7		Pull Strips
8		Multiple V Folds
9		Parallelogram



Gambar 10. Cover Buku Rahasia Laut Selatan : Nyi Roro Kidul

Media pendukung dirancang untuk memperkuat daya tarik visual serta menjadi media promosi bagi buku pop-up *Rahasia Laut Selatan: Kisah Nyi Roro Kidul*. Desain media ini mengadopsi pendekatan yang ramah anak dan komunikatif, sesuai dengan karakteristik target audiens yaitu anak usia 5–7 tahun. Media pendukung difungsikan sebagai elemen kolektibel dan fungsional yang mampu meningkatkan keterlibatan anak terhadap cerita, sekaligus memperluas eksposur karakter dan tema cerita di luar aktivitas membaca.

Beberapa media pendukung yang dirancang antara lain: packaging buku pop-up yang menampilkan karakter utama dan elemen laut, acrylic stand sebagai penyangga buku saat ditampilkan, serta poster, pin, gantungan kunci, stiker, dan kartu koleksi dengan desain visual yang konsisten dengan isi buku. Selain itu, terdapat tumblr dan X-banner sebagai media visual dan fungsional yang dapat digunakan dalam kegiatan promosi atau pameran. Penambahan display background juga mendukung penyajian karya agar tampil lebih menarik dan kontekstual. Seluruh media ini dirancang untuk membangun interaksi menyenangkan sekaligus memperkuat penyampaian nilai budaya kepada anak secara visual dan menyeluruh.



Gambar 11. Media Pendukung

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku pop-up *Legenda Nyi Roro Kidul* dilakukan sebagai media edukatif yang menyajikan nilai-nilai moral dan budaya lokal dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Cerita disusun ulang dari versi rakyat yang berasal dari Kerajaan Pajajaran, dengan fokus pada alur yang dapat disederhanakan tanpa menghilangkan esensi nilai budayanya. Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna pastel cerah yang dirancang ramah bagi anak, serta penggunaan mekanisme pop-up seperti V-Fold dan Open Topped untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.

Proses perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari studi pustaka, observasi media sejenis, penyusunan naskah, pengembangan karakter, pewarnaan, perancangan layout, hingga penyusunan struktur mekanik dalam bentuk desain akhir. Hasil akhir berupa buku pop-up berukuran 20 x 20 cm sebanyak 9 spread, dilengkapi dengan media pendukung seperti *packaging*, *acrylic stand*, hingga gantungan kunci untuk memperluas pengalaman cerita. Buku ini diharapkan mampu menjadi media alternatif dalam memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan komunikatif.

Selain pendekatan visual dan mekanis, perancangan ini juga mengedepankan penyesuaian narasi dengan tingkat kognitif anak usia dini. Bahasa yang digunakan bersifat puitis, ringkas, dan mengalir seperti dongeng agar mudah dipahami dan diingat. Narasi disusun selaras dengan visual yang ditampilkan, seperti ilustrasi Kadita yang duduk di atas batu karang, angin laut yang berbisik, atau perjalanan melewati hutan dan pegunungan, yang seluruhnya dirancang berdasarkan hasil riset terhadap konteks budaya dan estetika visual anak. Kolaborasi harmonis antara teks, ilustrasi, dan mekanisme pop-up memungkinkan anak untuk memahami cerita tidak hanya melalui bacaan, tetapi juga lewat pengalaman visual dan interaktif.

Peneliti atau perancang selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam variasi mekanisme pop-up yang lebih kompleks agar pengalaman interaktif menjadi lebih dinamis, namun tetap mempertimbangkan aspek keamanan dan ketahanan bahan. Selain itu, pengembangan media berbasis cerita rakyat lain dengan pendekatan lokalitas berbeda juga sangat potensial untuk memperkaya literasi budaya anak-anak. Pemanfaatan teknologi cetak digital dan integrasi dengan media digital (seperti QR Code untuk audio) juga dapat menjadi arah pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, A., & Jupriono, D. (2019). Representation of Nyi Roro Kidul in myth, legend, and popular culture. *Anaphora: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 2(1), 28–36.
- Apriliyani, Y., Yusmini, Y., & Fitriyah, U. (2023). Penerapan cerita rakyat sebagai penguatan karakter di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 2875–2884. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.2875>
- Budiningtyas, N. D., Nurgiyantoro, B., & Andayani. (2018). Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya Jawa. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*, 2(1), 285–292. <https://doi.org/10.26740/semnas.v2i1.620>
- Cherry, K. (2024). What is qualitative research? Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/what-is-qualitative-research-2795806>
- Damayanti, F. N. V., & Taum, Y. Y. (2024). Mythological identity and the reconstruction of spiritual values in the legend of Ratu Roro Kidul. *Randwick International of Social Sciences (RISS) Journal*, 5(4), 576–584. <https://doi.org/10.47175/rissj.v5i4.1077>
- Damayanti, F. N. V., Susilaningtyas, N., & Maryono, A. (2020). Representasi visual Nyi Roro Kidul dalam seni rupa batik pesisir Jawa. *Jurnal Pengkajian dan Pengembangan Sosial Budaya*, 17(2), 45–59.
- Im, D., Pyo, J., Lee, H., Jung, H., & Ock, M. (2023). Qualitative research in healthcare: Data analysis. *Journal of Preventive Medicine and Public Health*, 56(2), 101–112. <https://doi.org/10.3961/jpmph.22.471>
- Kusumowardhani, P., & Maharani, S. S. (2022). Book design and layout design process. In H. Nuriman et al. (Eds.), *Proceedings of the Conference on Design and Human (CODH 2022)*, ASSEHR 712 (pp. 245–261). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5_21
- Manfaat, R., & Aulia, D. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. *Al-Khair Journal*, 4(1), 18–31. <https://doi.org/10.55098/alkhair.v4i1.356>

Munawwarah, S. H., Dewi, R., & Menanti, A. (2023). Pengembangan media pop-up book untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 1024–1032. <https://doi.org/10.29210/1202323375>

Romeo, R. R., Leonard, J. A., Grotzinger, H. M., Robinson, S. T., Takada, M. E., Mackey, A. P., ... & Gabrieli, J. D. E. (2021). Neuroplasticity associated with changes in conversational turn-taking following a family-based intervention. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 49, 100967. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2021.100967>

Rohmat, J. (2023). Peran cerita rakyat dalam membangun karakter dan keterampilan bahasa anak usia dini. *Child Kingdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 130–144.



© 2026 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).