

ABSTRAK

Perancangan Media *Pop-Up* Buku Cerita Anak-anak *Kolam Sampuraga* Tanah Mandailing

Oleh: Wieke Permata Yunas

Perkembangan buku sebagai media berbasis cetak mulai tertinggal dengan kehadiran media-media berbasis digital seperti komputer, *handphone* dan televisi sehingga buku menjadi kurang menarik dan diminati Saat ini. Namun kehadiran buku berbasis *pop-up* membawa angin segar terhadap perkembangan buku sebagai media cetak. Penggunaan media buku *pop-up* merupakan sesuatu yang dapat menarik perhatian karena buku *pop-up* dapat menyajikan visualisasi yang dapat bergerak dan memiliki unsur 3 dimensi yang menarik bagi anak-anak.

Cerita rakyat di Indonesia pada dasarnya penuh dengan unsur yang mendidik. Salah satunya adalah *Kolam Sampuraga* yang berasal dari desa Sirambas, Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara bercerita tentang seorang pemuda yang durhaka kepada ibunya sehingga dikutuk menjadi kolam air panas. Tujuan dari perancangan media *pop-up* buku cerita anak-anak *Kolam Sampuraga* ini adalah mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita *Kolam Sampuraga* Tanah Mandailing melalui pendekatan metode analisis SWOT.

Perancangan ini nantinya akan menghasilkan visualisasi cerita *Kolam Sampuraga* yang menarik karena didukung dengan ilustrasi dan visualisasi tiga dimensi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual serta dapat mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat *Kolam Sampuraga* dari Tanah Mandailing.

Selain perancangan media *pop-up* buku cerita anak-anak sebagai media utama, perancangan ini didukung oleh beberapa media lainnya seperti : *x-banner*, poster, meja lipat, *notebook*, krayon, celengan, bantal, *paperbag*, stiker yang berperan sebagai penunjang media utama serta sebagai media promosi.