

Kajian Komparatif Buku Pop-Up Fiksi untuk Dewasa

Salwaa Davasha Gita Aulia Ratna¹, Wuri Widyani Hapsari²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

e-mail: salwaa.davasha@mhs.itenas.ac.id¹, wurihapsari@itenas.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 26 Mei 2026

Disetujui : 24 Juli 2026

Kata Kunci :

Buku Pop-up, Fiksi Dewasa, Naratif Visual, Rekayasa Kertas

ABSTRAK

Buku pop-up sering kali diidentikkan secara konvensional sebagai media literasi anak-anak. Namun, perkembangan kontemporer dalam desain komunikasi visual telah membuka peluang eksplorasi yang luas bagi audiens dewasa yang membutuhkan pengalaman naratif yang lebih kompleks, mendalam, dan imersif. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan strategi perancangan buku pop-up fiksi dewasa melalui dua pendekatan utama yang bertolak belakang: fokus pada pembangunan dunia (world-building) pada studi kasus *Game of Thrones* dan fokus pada narasi karakter (character-driven narrative) pada studi kasus *Dracula* karya Bram Stoker. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik studi literatur, observasi struktur mekanik teknik rekayasa kertas (paper engineering), serta survei persepsi untuk memetakan preferensi estetika serta respons emosional audiens dewasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua pendekatan memerlukan manifestasi mekanik yang sangat berbeda. Pada *Game of Thrones*, mekanisme rekayasa kertas berskala makro, seperti struktur paralelogram dan lipatan bertingkat, digunakan secara efektif untuk membangun kemegahan spasial, kompleksitas arsitektur, dan lanskap fisik dunia fiksi. Sebaliknya, pada *Dracula* karya Bram Stoker, mekanisme interaktif mikro seperti pull-tab, roda berputar (volvelles), dan transformasi bentuk tersembunyi diaplikasikan untuk memvisualisasikan perubahan psikologis, atmosfer horor, serta kedalaman emosi karakter secara subtil. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas buku pop-up fiksi dewasa sangat bergantung pada sinkronisasi yang presisi antara teknik mekanik rekayasa kertas dengan pilar narasi yang diusung. Pendekatan world-building menuntut representasi ruang yang luas dan megah, sementara narasi karakter menuntut interaksi fisik yang lebih intim dan personal untuk memperkuat interpretasi makna teks. Dengan demikian, buku pop-up terbukti menjadi media eksploratif dalam desain komunikasi visual yang mampu menggabungkan elemen seni rekayasa, narasi sastra, dan interaksi taktil secara dinamis bagi pembaca dewasa..

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 26 May 2026

Accepted : 24 July 2026

ABSTRACT

Pop-up books are conventionally identified as literacy media for children. However, contemporary developments in visual

Keywords:

Pop-up Books, Adult Fiction, Visual Narrative, Paper Engineering

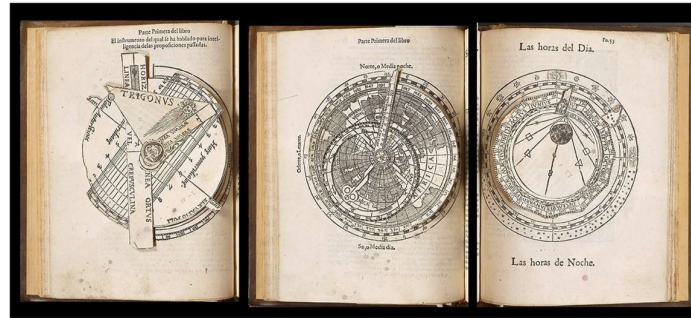
communication design have opened wide opportunities for exploration targeting adult audiences who require more complex, deep, and immersive narrative experiences. This study aims to compare the design strategies of adult fiction pop-up books through two distinct approaches: a focus on world-building in the case study of Game of Thrones, and a focus on character-driven narrative in the case study of Bram Stoker's Dracula. The research method employed is descriptive qualitative, utilizing literature studies, mechanical structure observation of paper engineering techniques, and perception surveys to map the aesthetic preferences and emotional responses of adult audiences. The results indicate that both approaches require significantly different mechanical manifestations. In Game of Thrones, macro-scale paper engineering mechanisms, such as parallelogram structures and multi-tiered folds, are effectively utilized to construct spatial grandeur, architectural complexity, and physical landscapes of the fictional world. Conversely, in Bram Stoker's Dracula, micro-interactive mechanisms such as pull-tabs, volvelles, and hidden form transformations are applied to subtly visualize psychological changes, a horror atmosphere, and the emotional depth of the characters. The conclusion of this study emphasizes that the effectiveness of adult fiction pop-up books highly depends on the precise synchronization between paper engineering techniques and the core narrative pillars. The world-building approach demands vast and grand spatial representations, whereas character narrative requires more intimate and personal physical interactions to reinforce textual interpretation. Thus, pop-up books are proven to be an exploratory medium in visual communication design capable of dynamically combining engineering art, literary narrative, and tactile interaction for adult readers.

1. PENDAHULUAN

Buku pop-up memiliki sejarah panjang yang menunjukkan bahwa media ini bukan semata-mata hadir sebagai hiburan anak-anak, melainkan juga sebagai sarana intelektual dan visual yang digunakan untuk memahami pengetahuan secara lebih konkret. Pada masa Abad Pertengahan, buku interaktif telah dimanfaatkan oleh para ilmuwan melalui mekanisme lipatan, *flap*, dan disk berputar atau *volvelles* untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, seperti astronomi, anatomi, dan perhitungan kalender liturgi (Marciano, 2025). Dalam konteks sejarah rekayasa kertas, kehadiran buku interaktif menunjukkan bahwa dimensi visual dan mekanis telah lama menjadi bagian dari strategi penyampaian pengetahuan. Oleh karena itu, buku pop-up dapat dipahami bukan sekadar sebagai objek permainan, tetapi sebagai medium representasional yang menggabungkan teks, gambar, ruang, dan gerak dalam satu pengalaman baca yang imersif.

Perkembangan buku pop-up semakin pesat pada abad ke-19 melalui era emas *paper engineering*, ketika tokoh-tokoh seperti Lothar Meggendorfer memperkenalkan berbagai mekanisme mekanis yang memungkinkan terciptanya ilusi gerak yang kompleks dan memikat (Marciano, 2025; Adha & Januarsa, 2025). Karakteristik inilah yang kemudian membuat buku pop-up dikenal pula sebagai *moving books*. Namun, dalam perkembangan selanjutnya, media ini mengalami penyempitan persepsi. Buku pop-up lebih sering diasosiasikan sebagai media edukatif dan permainan untuk anak-anak, terutama di Indonesia, di mana buku interaktif umumnya dirancang untuk meningkatkan minat belajar pada topik-topik tertentu (Maisaroh et al., 2025; Polimeni et al., 2025). Kecenderungan

tersebut memunculkan batasan budaya dan persepsi publik yang seolah menempatkan buku pop-up hanya dalam ranah infantil, padahal secara konseptual media ini memiliki potensi yang jauh lebih luas. Visualisasi nyata dalam bentuk tiga dimensi terbukti mampu menyederhanakan konsep abstrak dan membantu pemahaman audiens terhadap informasi yang kompleks (Adha & Januarsa, 2025; Maisaroh et al., 2025).



Gambar 1. Volvelle (instrumen astronomi kertas kuno)

[Sumber: https://scl-blog.library.claremont.edu/2016/07/01/volvells_-_movable_circles_in/]



Gambar 2. Buku pop-up modern untuk anak anak [Sumber: <https://www.knkx.org/2014-07-30/pop-up-books-make-environmental-science-easy-peasy-for-kids>]

Dalam konteks desain komunikasi visual kontemporer, buku pop-up mulai kembali dilihat sebagai bentuk seni interaktif yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan konseptual (He, 2022). Pada pembaca dewasa, kebutuhan terhadap media naratif yang mampu menawarkan pengalaman simbolik, reflektif, dan multisensori semakin relevan di tengah dominasi konsumsi informasi digital yang statis dan cepat berlalu. Buku pop-up dewasa tidak lagi cukup dipahami sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai medium naratif yang mampu membangun keterlibatan emosional dan pengalaman ruang yang tidak dapat direplikasi secara utuh oleh layar digital. Transformasi visual melalui perubahan bentuk, lapisan, dan ruang menjadi salah satu strategi penting dalam menghadirkan pengalaman baca yang lebih mendalam dan bermakna (Annisa et al., 2025).

Secara teknis, rekayasa kertas modern memungkinkan penciptaan beragam efek visual melalui teknik seperti *V-Fold*, *Multiple Layers*, *Floating Layers*, *Rotating Discs*, *Dissolving Scenes*, *Moving Arm*, *Sliding Motion*, dan *Pivoting Motion*. Setiap teknik tidak hanya menghasilkan kejutan visual, tetapi juga berperan dalam membangun ritme baca, kedalaman ruang, dan penekanan naratif. Dalam sudut pandang desain komunikasi visual, buku pop-up dapat menjadi sarana untuk menerjemahkan informasi dan cerita ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami melalui prinsip representasi visual, *chunking*, dan *pop-out effect* (Bian & Ji, 2021; He, 2022). Dengan demikian, perancangan pop-up tidak dapat dipandang sekadar sebagai permainan bentuk, melainkan sebagai sistem visual yang

mengarahkan perhatian, menyusun hierarki informasi, dan membentuk pengalaman membaca yang terstruktur.

Meskipun demikian, eksplorasi buku pop-up untuk audiens dewasa, khususnya dalam ranah fiksi, masih terbatas. Di Indonesia, buku pop-up lebih banyak dikembangkan untuk kebutuhan edukasi anak, sehingga potensi media ini sebagai sarana narasi dewasa belum banyak dieksplorasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, terutama dalam hal strategi perancangan yang mampu menyesuaikan mekanisme pop-up dengan kebutuhan naratif yang lebih kompleks. Banyak karya pop-up dewasa berhenti pada fungsi dekoratif atau efek kejutan visual, tanpa benar-benar menyelaraskan bentuk mekanis dengan struktur cerita. Padahal, untuk audiens dewasa, desain buku pop-up semestinya mampu menghadirkan kedalaman makna, simbolisme, dan kesesuaian antara visual, mekanisme, serta karakter naratif yang dikandungnya.

Dalam hal ini, penelitian ini berangkat dari permasalahan utama mengenai bagaimana buku pop-up fiksi untuk audiens dewasa dapat dirancang agar tidak terjebak pada kesan infantil, melainkan tampil sebagai media naratif yang matang dan responsif terhadap isi cerita. Untuk menjawab persoalan tersebut, penelitian ini membandingkan dua karya pop-up fiksi dewasa yang memiliki pendekatan struktural berbeda, yaitu *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros* dan *Pop-up Classics: Dracula* karya Bram Stoker. Kedua karya ini dipilih karena merepresentasikan dua orientasi naratif yang kontras: yang pertama berfokus pada pembangunan dunia fiksi (*world-building*), sedangkan yang kedua menekankan kedalaman psikologis dan atmosfer cerita melalui pendekatan karakter dan suasana (*character-driven narrative*).

Pada *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros*, rekayasa kertas digunakan untuk memperkuat kesan ruang yang megah, luas, dan penuh detail geografis serta arsitektural, sehingga mendukung konstruksi dunia fiksi yang kompleks (Najib et al., 2023). Struktur pop-up dalam karya ini cenderung bersifat terbuka, bertingkat, dan monumental, selaras dengan tema politik, konflik wilayah, dan skala dunia cerita yang besar. Sebaliknya, pada *Dracula*, mekanisme pop-up digunakan secara lebih intim untuk menghadirkan atmosfer horor, perubahan wujud tokoh, dan nuansa psikologis yang intens (Najib et al., 2023). Perbedaan pendekatan ini memperlihatkan bahwa rekayasa kertas dapat diarahkan untuk tujuan naratif yang berbeda, bergantung pada fokus cerita yang hendak ditekankan. Karena itu, penting untuk merumuskan parameter perancangan yang mampu menautkan teknik pop-up dengan jenis narasi secara lebih presisi.



Gambar 3. Buku pop-up *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros*

[Sumber: https://www.bookxcess.com/products/game-of-thrones-a-pop-up-guide-to-westeros?srsltid=AfmBOoqZEOGKe6b8QP_jgzp5UaVJROIS5Hw691zXye5-872psfDUHA4_]



Gambar 4. Buku pop-up Dracula by Bram Stoker [Sumber: https://www.bookxcess.com/products/pop-up-classics-dracula-9781398808201?srltid=AfmBOooYgLoC5RygcBkVj8nqhwAJVm3dDqx_gHmJ7P2IANxk5Dnl-H16]

Kajian teoritik yang digunakan dalam penelitian ini bertumpu pada konsep desain komunikasi visual, teori representasi, dan semiotika. Dalam DKV, makna dipahami sebagai hasil interpretasi audiens terhadap kombinasi elemen visual yang dibentuk melalui kode budaya tertentu (Habibi & Mahbubah, 2024). Stuart Hall menyatakan bahwa makna tidak melekat secara tetap pada objek, melainkan dikonstruksi melalui sistem tanda dan proses pembacaan oleh audiens (Budaya Jawa dalam Film Primbon, 2024). Dengan demikian, buku pop-up sebagai media visual-interaktif tidak hanya bekerja melalui bentuk fisik, tetapi juga melalui proses *encoding* dan *decoding* antara desainer dan pembaca (Habibi & Mahbubah, 2024; Annisa et al., 2025). Di sisi lain, teori semiotika membantu menjelaskan bagaimana elemen visual berfungsi sebagai tanda yang terdiri dari ikon, indeks, dan simbol (Jha, 2025). Pendekatan Charles Sanders Peirce mengenai hubungan antara *representamen*, *object*, dan *interpretant* juga relevan untuk menjelaskan bagaimana makna muncul dari interaksi antara bentuk fisik buku, referen cerita, dan pemaknaan pembaca.

Lebih jauh, dalam konteks buku pop-up dewasa, teks dan visual tidak dapat dipisahkan secara tegas. Teks berfungsi sebagai *anchoring* untuk mengarahkan interpretasi agar tidak terlalu ambigu, sementara visual tiga dimensi memperkaya pengalaman afektif dan material pembaca (Habibi & Mahbubah, 2024). Di sisi lain, mekanisme pop-up bekerja sebagai “narator” tambahan yang mengatur perhatian, menciptakan kejutan, dan membangun relasi antara ruang fisik halaman dengan ruang imajinatif cerita. Proses ini memperlihatkan bahwa pemaknaan dalam buku pop-up dewasa bukan hanya soal melihat gambar, tetapi juga mengalami perpindahan ruang, perubahan bentuk, dan interaksi aktif dengan objek buku. Dengan kata lain, pembaca berperan sebagai subjek aktif yang menafsirkan tanda secara dinamis melalui pengalaman membaca yang imersif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan karakteristik utama dan arah fokus perancangan buku pop-up fiksi untuk audiens dewasa agar lebih tepat secara naratif dan visual. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan penerapan mekanisme rekayasa kertas dalam mengekspresikan skala ruang makro pada karya berbasis *world-building* dan mekanisme interaksi mikro pada karya yang menekankan kedalaman karakter. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyusun pemahaman yang lebih jelas mengenai hubungan antara gaya visual, ilustrasi, dan fokus naratif agar sesuai dengan karakter pembaca dewasa yang cenderung menghargai subtilitas, simbolisme, dan kompleksitas makna.

Melalui penelitian ini, diharapkan lahir suatu kerangka kerja atau *framework* perancangan yang dapat menjadi acuan bagi pengembangan buku pop-up fiksi dewasa di Indonesia. Kerangka tersebut diharapkan mampu membantu desainer komunikasi visual dalam menentukan teknik rekayasa kertas yang paling relevan, baik untuk membangun kemegahan semesta fiksi maupun untuk menegaskan kedalaman psikologis karakter. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi

teoretik dalam kajian desain komunikasi visual, tetapi juga membuka peluang pengembangan media interaktif yang lebih matang, kontekstual, dan berdaya tarik bagi audiens dewasa.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode komparatif untuk menganalisis strategi perancangan buku pop-up fiksi bagi audiens dewasa. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada interpretasi makna, pengalaman visual, serta hubungan antara mekanisme rekayasa kertas dengan konstruksi naratif dalam media pop-up. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen visual, mekanisme gerak, dan struktur ruang dalam buku pop-up membangun pengalaman membaca yang imersif dan komunikatif bagi pembaca dewasa. Metode komparatif digunakan untuk membandingkan dua karya pop-up yang memiliki orientasi naratif berbeda, sehingga dapat ditemukan karakteristik dan parameter desain yang sesuai untuk pengembangan buku pop-up dewasa.

Objek penelitian dalam studi ini adalah dua buku pop-up fiksi dewasa, yaitu *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros* karya Matthew Reinhart dan *Pop-up Classics: Dracula* karya Bram Stoker. Kedua objek dipilih karena merepresentasikan dua pendekatan naratif yang kontras. *Game of Thrones* berorientasi pada pembangunan dunia fiksi (*world-building*) melalui eksplorasi ruang dan skala visual yang luas, sedangkan *Dracula* lebih menitikberatkan pada atmosfer psikologis dan penguatan karakter (*character-driven narrative*). Pemilihan kedua objek tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya menggunakan pendekatan rekayasa kertas yang berbeda dalam membangun pengalaman membaca dan keterlibatan emosional pembaca.

Penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu studi literatur, observasi objek, dan survei audiens. Tahap pertama berupa studi literatur yang dilakukan untuk membangun landasan teoritis mengenai sejarah buku pop-up, teknik *paper engineering*, desain komunikasi visual, teori representasi, dan semiotika visual. Kajian historis digunakan untuk memahami perkembangan buku pop-up dari media ilmiah pada abad pertengahan hingga menjadi media interaktif modern (Marciano, 2025). Penelitian terdahulu mengenai buku pop-up juga dikaji untuk memahami fungsi media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan pembaca melalui elemen visual dan mekanis (Adha & Januarsa, 2025; Maisaroh et al., 2025). Selain itu, teori desain komunikasi visual digunakan untuk menjelaskan bagaimana visualisasi dan transformasi bentuk dapat memengaruhi perhatian dan proses pemaknaan audiens (He, 2022; Bian & Ji, 2021).

Kajian teori representasi Stuart Hall digunakan untuk memahami proses pembentukan makna melalui sistem tanda visual dan mekanisme *encoding-decoding* antara desainer dan audiens (Budaya Jawa dalam Film Primbon, 2024; Annisa et al., 2025). Penelitian ini juga menggunakan teori semiotika untuk menganalisis hubungan antara elemen visual, simbol, dan interpretasi pembaca terhadap objek pop-up (Jha, 2025). Di samping itu, konsep *technical immersion* dan *visual cues* digunakan untuk menjelaskan bagaimana struktur visual dan mekanisme gerak dapat mengarahkan perhatian pembaca pada titik fokus tertentu dalam halaman pop-up (Utami Eva et al., 2025; He, 2022).

Tahap kedua merupakan observasi dan analisis visual terhadap objek penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap struktur mekanisme *paper engineering* yang digunakan dalam kedua buku pop-up. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan interpretasi data. Observasi dilakukan dengan cara membedah struktur halaman, mengidentifikasi jenis mekanisme gerak, serta menganalisis hubungan antara teknik pop-up dengan fungsi naratif yang dibangun. Teknik rekayasa kertas yang diamati meliputi *V-Fold*, *Multiple Layers*, *Floating Layers*, *Parallel 180*, *pull-tab*, dan *sliding motion*. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana setiap mekanisme menghasilkan pengalaman visual, ritme interaksi, dan efek emosional tertentu bagi pembaca.

Pada buku *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros*, observasi difokuskan pada penggunaan struktur pop-up berskala besar dan bertingkat yang digunakan untuk merepresentasikan lanskap geografis, arsitektur, dan ruang dunia fiksi secara luas. Struktur tersebut dianalisis untuk

melihat efektivitas mekanisme dalam membangun pengalaman eksplorasi ruang dan kesan monumental pada pembaca. Sementara itu, observasi pada *Pop-up Classics: Dracula* difokuskan pada penggunaan mekanisme yang lebih intim untuk membangun atmosfer horor, transformasi karakter, dan ketegangan emosional. Analisis dilakukan untuk memahami bagaimana gerakan mekanis dan perubahan bentuk dapat memperkuat pengalaman psikologis pembaca dalam mengikuti alur cerita.

Tahap ketiga berupa survei kepada audiens dewasa untuk memperoleh data mengenai persepsi, preferensi visual, dan pengalaman membaca terhadap media pop-up fiksi dewasa. Sasaran penelitian dalam survei ini adalah pembaca dewasa yang memiliki ketertarikan terhadap media visual, ilustrasi, atau buku fiksi interaktif. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner daring yang berisi pertanyaan terbuka dan tertutup mengenai pengalaman interaksi responden terhadap elemen visual, mekanisme gerak, dan pendekatan naratif dalam buku pop-up. Instrumen disusun berdasarkan konsep interpretasi visual dan teori *encoding-decoding* untuk mengetahui bagaimana audiens memaknai pengalaman membaca yang dibangun oleh desainer (Habibi & Mahbubah, 2024; Annisa et al., 2025).

Pertanyaan dalam survei mencakup aspek keterlibatan emosional (*engagement*), kenyamanan interaksi fisik, daya tarik visual, kesesuaian ilustrasi, serta efektivitas mekanisme pop-up dalam memperkuat suasana cerita. Selain itu, responden juga diminta membandingkan preferensi mereka terhadap pendekatan berbasis eksplorasi dunia (*world-building*) dan pendekatan berbasis karakter (*character-driven narrative*). Data hasil survei digunakan untuk memperkuat hasil observasi visual dan membantu memahami kecenderungan interpretasi audiens dewasa terhadap media pop-up.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui metode triangulasi data. Data dari studi literatur, observasi visual, dan survei audiens dianalisis secara terpadu untuk menemukan hubungan antara teknik rekayasa kertas, struktur visual, dan pengalaman membaca. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola penggunaan mekanisme pop-up serta bagaimana elemen visual dan gerak membentuk makna berdasarkan konteks budaya dan pengalaman pembaca. Dalam proses ini, setiap elemen visual seperti bentuk, ruang, ilustrasi, dan gerakan mekanik dipahami sebagai bagian dari sistem tanda yang menghasilkan interpretasi tertentu (Habibi & Mahbubah, 2024; Jha, 2025).

Keabsahan data penelitian diperoleh melalui triangulasi sumber dan teori, yaitu dengan membandingkan hasil observasi objek, data survei audiens, dan kajian literatur yang relevan. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan tidak hanya bersifat subjektif, tetapi didukung oleh landasan teori dan data empiris yang saling berkaitan. Melalui metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai strategi perancangan buku pop-up fiksi dewasa yang tidak hanya menonjolkan kompleksitas visual, tetapi juga mampu membangun pengalaman naratif yang matang, simbolis, dan komunikatif bagi audiens dewasa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mendasar dalam strategi perancangan buku pop-up fiksi dewasa berdasarkan orientasi naratif yang dibangun. Perbedaan tersebut terlihat pada penggunaan mekanisme rekayasa kertas, pendekatan visual, serta cara media pop-up membentuk pengalaman membaca bagi audiens dewasa. Temuan utama penelitian memperlihatkan adanya dua kecenderungan desain, yaitu pendekatan berbasis pembangunan dunia (*world-building*) dan pendekatan berbasis pendalaman karakter (*character-driven narrative*).

Pada *Game of Thrones: A Pop-up Guide to Westeros*, rekayasa kertas digunakan untuk menciptakan transformasi geometris guna menghadirkan kemegahan ruang, skala arsitektural, dan lanskap geografis melalui model tiga dimensi yang masif (Najib et al., 2023), terlihat pada Gambar 5. Struktur pop-up dalam *Game of Thrones* cenderung terbuka, bertingkat, dan berskala besar sehingga mampu merepresentasikan sistem kekuasaan dan konflik politik dalam dunia cerita yang

luas. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa fungsi utama mekanisme pop-up bukan hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi sebagai alat visualisasi ruang yang membantu pembaca memahami struktur dunia fiksi secara lebih konkret.

Sebaliknya, pada *Pop-up Classics: Dracula* karya Bram Stoker, mekanisme kertas berfungsi sebagai alat narasi yang menekankan sisi psikologis, atmosfer horor, dan transformasi karakter melalui interaksi mikro. Berdasarkan hasil observasi teknis, buku ini didominasi oleh penggunaan teknik *V-Fold*, *Moving Arm*, dan *Parallel 180* yang digunakan untuk membangun kehadiran karakter secara emosional dan konfrontatif bagi pembaca dewasa, terlihat pada Gambar 6. Gerakan mekanis yang muncul saat halaman dibuka atau saat pembaca menarik bagian tertentu menciptakan pengalaman membaca yang lebih intim dibandingkan pendekatan spasial pada *Game of Thrones*. Temuan ini menunjukkan bahwa ketidaksesuaian antara mekanisme pop-up dengan fokus naratif dapat menyebabkan pengalaman membaca menjadi tidak sinkron dengan esensi cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 5. Skala arsitektural buku pop-up Game of Thrones a Pop-up Guide to Westeros

[Sumber: Youtube, Game of Thrones Pop-Up Book that transforms into the map of Westeros, Timecode: 05:29- 05:26]



Gambar 6. Mekanisme V-fold pada buku Dracula yang menunjukkan elemen horor

[Sumber: Youtube, Dracula Pop-Up Book, Timecode: 00:21- 00:27]

Hasil analisis menunjukkan bahwa kekuatan visual pada *Game of Thrones* terletak pada kemampuannya membangun pengalaman eksplorasi ruang melalui struktur pop-up berskala besar. Struktur utama dalam buku ini didominasi oleh teknik *parallelogram* dan *box-slotted* yang memungkinkan terciptanya volume arsitektural monumental, seperti replika kastil Winterfell dan King's Landing yang muncul secara otomatis saat halaman dibuka, terlihat pada Gambar 7. Teknik tersebut menghasilkan efek spasial yang memperkuat kesan dunia fantasi yang luas dan kompleks.



Gambar 7. Teknik *parallellogram* dan *box-slotted* buku pop-up Game of Thrones a Pop-up Guide to Westeros
[Sumber: Youtube, Game of Thrones Pop-Up Book that transforms into the map of Westeros, Timecode: 00:27- 00:37]

Dalam konteks desain komunikasi visual, penggunaan struktur tiga dimensi pada *Game of Thrones* menunjukkan bahwa mekanisme pop-up dapat berfungsi sebagai instrumen kognitif untuk membantu pembaca memahami hubungan geografis dan hierarki ruang dalam narasi fantasi yang kompleks. Temuan ini sejalan dengan teori visualisasi informasi yang menyatakan bahwa representasi visual mampu membantu proses pemahaman melalui pengurangan beban kognitif pembaca (Bian & Ji, 2021; He, 2022). Dengan demikian, mekanisme pop-up pada *Game of Thrones* tidak hanya menghasilkan efek visual spektakuler, tetapi juga memperkuat fungsi informatif dan orientasi spasial dalam proses membaca.

Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pendekatan *world-building* lebih mengutamakan pengalaman eksploratif dibandingkan kedalaman emosional karakter. Pembaca diarahkan untuk menikmati ruang, lanskap, dan detail arsitektur sebagai pusat perhatian utama. Dalam hal ini, rekayasa kertas bekerja sebagai bentuk *technical immersion* yang memungkinkan pembaca merasa “masuk” ke dalam dunia cerita melalui perspektif visual tiga dimensi (Utami Eva et al., 2025; He, 2022). Teknik lipatan yang terbuka secara horizontal dan vertikal menciptakan pengalaman visual menyerupai panorama, sehingga pembaca memperoleh kesan ruang yang luas dan mendalam.

Berbeda dengan *Game of Thrones*, hasil penelitian pada *Dracula* menunjukkan bahwa fokus utama desain berada pada pembangunan atmosfer psikologis dan kedekatan emosional dengan karakter. Mekanisme yang digunakan cenderung bersifat mikro, intim, dan konfrontatif. Teknik seperti *V-Fold*, *Moving Arm*, dan *Parallel 180* digunakan bukan untuk membangun struktur ruang besar, melainkan untuk memvisualisasikan ancaman, perubahan bentuk, dan gerakan karakter secara simbolik, terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Teknik *Moving Arm* pada buku Dracula yang menunjukkan gerakan
[Sumber: Youtube, Dracula Pop-Up Book, Timecode: 00:46- 00:50]

Interaksi fisik pembaca dengan elemen pop-up pada *Dracula* menghasilkan pengalaman taktil yang lebih personal. Gerakan membuka lipatan kecil atau menarik tuas tertentu membuat pembaca terlibat langsung dalam proses munculnya elemen horor di dalam halaman. Temuan ini menunjukkan

bahwa gerakan mekanis dalam buku pop-up dewasa dapat berfungsi sebagai simbol visual yang memperkuat suasana cerita. Dalam konteks semiotika visual, mekanisme pop-up tidak hanya dipahami sebagai bentuk fisik, tetapi sebagai tanda yang memiliki makna simbolik tertentu (Jha, 2025).

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan ilustrasi bergaya *chiaroscuro* dengan dominasi kontras gelap-terang memperkuat interpretasi horor klasik pada *Dracula*. Audiens dewasa cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual yang atmosferik dan simbolik dibandingkan visual yang terlalu literal. Temuan tersebut memperkuat teori representasi Stuart Hall yang menyatakan bahwa makna dibentuk melalui proses interpretasi aktif oleh audiens terhadap tanda visual yang disajikan desainer (Budaya Jawa dalam Film Primbon, 2024; Annisa et al., 2025). Dalam hal ini, pembaca tidak hanya menerima visual secara pasif, tetapi melakukan proses *decoding* terhadap gerakan, ilustrasi, dan simbol yang muncul dalam halaman pop-up.

Berdasarkan hasil survei terhadap audiens dewasa, ditemukan adanya perbedaan persepsi estetika antara kedua pendekatan desain tersebut. Responden menganggap *Game of Thrones* sebagai objek visual yang mengesankan secara arsitektural dan teknis, namun mereka merasa memiliki keterlibatan emosional yang lebih kuat saat berinteraksi dengan mekanisme pada *Dracula*. Temuan ini menunjukkan bahwa kompleksitas visual tidak selalu menjadi faktor utama dalam membangun pengalaman membaca yang bermakna bagi audiens dewasa.

Audiens dewasa cenderung lebih menghargai sinkronisasi antara gerakan mekanis dengan perkembangan narasi dibandingkan sekadar kejutan visual. Pada *Dracula*, mekanisme tersembunyi yang muncul secara perlahan dianggap mampu membangun rasa penasaran, ketegangan, dan kedekatan emosional dengan cerita. Sebaliknya, pada *Game of Thrones*, pengalaman membaca lebih diarahkan pada rasa kagum terhadap struktur ruang dan detail dunia fantasi. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa mekanisme rekayasa kertas memiliki fungsi naratif yang berbeda bergantung pada orientasi cerita yang dibangun.

Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa pembaca dewasa lebih menyukai desain yang memberikan ruang interpretasi dibandingkan desain yang terlalu literal. Konsep ini berkaitan dengan teori *fusion of horizons* yang menjelaskan bahwa makna terbentuk melalui pertemuan antara pengalaman pembaca dengan dunia simbolik yang dihadirkan teks (Joël, 2024; Nurfauzan et al., 2025). Dalam konteks ini, buku pop-up dewasa yang terlalu deskriptif justru dianggap mengurangi kebebasan interpretasi pembaca.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rekayasa kertas dalam buku pop-up dewasa berfungsi sebagai “narator visual” yang memiliki peran aktif dalam menyampaikan makna cerita. Setiap gerakan mekanis dalam halaman pop-up mengandung fungsi semiotik tertentu. Pada *Game of Thrones*, gerakan membuka dan membentang ke atas mencerminkan kemegahan, kekuasaan, dan luasnya dunia fantasi. Sebaliknya, pada *Dracula*, gerakan transformasi, lipatan tersembunyi, dan perubahan bentuk digunakan untuk merepresentasikan misteri, ancaman, dan ketegangan psikologis.

Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan buku pop-up dewasa tidak ditentukan oleh kompleksitas teknik semata, melainkan oleh kemampuan desainer dalam menyelaraskan gerakan fisik kertas dengan substansi cerita yang dibangun. Dengan demikian, penelitian ini memunculkan pemahaman bahwa desain buku pop-up dewasa idealnya tidak hanya berorientasi pada aspek visual spektakuler, tetapi juga pada kedalaman simbolik dan pengalaman emosional yang tercipta melalui interaksi fisik pembaca dengan media.

Melalui hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *world-building* dan *character-driven narrative* membutuhkan strategi rekayasa kertas yang berbeda. Pendekatan berbasis dunia fiksi lebih efektif menggunakan struktur spasial berskala besar untuk menciptakan pengalaman eksploratif, sedangkan pendekatan berbasis karakter lebih efektif menggunakan mekanisme mikro dan simbolik untuk membangun keterlibatan emosional. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa buku pop-up dewasa merupakan media hybrid yang menggabungkan seni kinetik, ilustrasi visual, dan narasi sastra dalam satu pengalaman membaca yang interaktif dan imersif.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Strategi perancangan buku pop-up fiksi dewasa ditentukan oleh integrasi antara dimensi spasial pada pembangunan dunia (*world-building*) dan dimensi emosional pada narasi karakter. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya mentransformasi narasi statis menjadi pengalaman taktil-kinetik yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kognitif audiens dewasa melalui visualisasi tiga dimensi (Bian & Ji, 2021; He, 2022). Temuan penelitian menunjukkan bahwa mekanisme makro seperti *parallelogram* merupakan solusi desain yang efektif untuk merepresentasikan kemegahan lingkungan pada studi kasus *Game of Thrones*, sementara mekanisme mikro seperti *pull-tab* lebih efektif digunakan untuk memvisualisasikan perubahan psikologis tokoh pada studi kasus *Dracula* karya Bram Stoker. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya risiko fragmentasi narasi apabila mekanika kertas terlalu dominan sehingga mengalihkan perhatian pembaca dari substansi cerita yang disampaikan.

Dalam proses perancangan, desainer perlu menentukan fokus utama antara pembangunan dunia naratif dan pendalaman karakter. Jika tujuan utama adalah membangun semesta cerita (*world-building*), maka perhatian desain perlu diarahkan pada stabilitas struktur arsitektural, kedalaman ruang, dan akurasi spasial. Sebaliknya, apabila fokus narasi berada pada karakter, maka mekanisme interaktif yang responsif serta ilustrasi yang simbolik dan emosional menjadi elemen yang lebih penting. Dengan demikian, buku pop-up fiksi dewasa dapat diposisikan sejajar dengan media naratif modern lainnya sebagai sarana komunikasi visual yang eksploratif, dinamis, dan memiliki nilai seni kinetik yang tinggi bagi masyarakat kontemporer (Kazeykina, 2024).

Penggunaan teknik *V-Fold* dan *multiple layers* mampu mentransformasi teks menjadi sistem narasi visual-material yang kompleks, di mana tekstur dan gerakan kertas bertindak sebagai penanda suasana dan pembangun atmosfer cerita (Marciano, 2025). Bagi pembaca dewasa, materialitas tersebut menghadirkan kesadaran terhadap sifat artifisial sebuah fiksi sekaligus memberikan pengalaman estetis yang lebih mendalam melalui interaksi kinetik (Kazeykina, 2024). Partisipasi aktif dan keterlibatan emosional pembaca saat menyentuh serta menggerakkan mekanisme pop-up juga memperkuat pengalaman imersif dalam proses membaca (Utami Eva et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memposisikan buku pop-up bukan lagi sebagai media pendukung, melainkan sebagai media eksploratif utama dalam desain komunikasi visual yang menggabungkan elemen seni, narasi sastra, dan interaksi fisik secara simultan.

Parameter desain yang dihasilkan dari penelitian ini menegaskan bahwa buku pop-up dewasa bukan sekadar artefak visual, melainkan sebuah sistem “komunikasi ruang” yang keberhasilannya ditentukan oleh sinkronisasi antara gerakan mekanik kertas dan ketegangan naratif cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa media pop-up memiliki kemampuan sebagai media hybrid yang mampu menghadirkan pengalaman imersi naratif yang sulit direplikasi oleh media digital berbasis layar. Dengan demikian, buku pop-up dewasa memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai medium komunikasi visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga mampu membangun pengalaman interpretatif dan emosional yang mendalam bagi audiens dewasa.

4.2. Saran

Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan studi desain komunikasi visual yang lebih spesifik, khususnya dalam menguji efektivitas penggabungan material non-kertas lainnya untuk memperkuat struktur dan suasana atmosferik yang lebih kompleks. Mengingat kesulitan teknis dalam menyeimbangkan durabilitas kertas dengan kerumitan lipatan pada buku dewasa, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji ergonomi terkait ketahanan mekanika interaktif pada penggunaan jangka panjang. Selain itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk meneliti integrasi elemen tipografi kinetik di dalam ruang tiga dimensi, guna melihat sejauh mana letak teks pada bidang lipatan mempengaruhi ritme membaca. Saran lain mencakup perlunya studi komparatif antara buku pop-up

analog dengan aplikasi *digital pop-up* untuk memetakan perbedaan tingkat keterlibatan emosional audiens dalam menerima pesan fiksi yang sama. Berbagai kemungkinan arah penelitian ini diharapkan dapat memperkaya metodologi perancangan media interaktif yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan selera estetika dewasa di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adha, A. S. T. dan Januarsa, A. 2025. "Analisis Konten pada Buku Interaktif Pop-up Harry Potter". *Abstrak*, vol. 2, no. 5, pp. 27–40. doi: 10.62383/abstrak.v2i5.922.
- Annisa, F., Nurnisya, F. Y., Mohd Sofian, M. R. B., Pradipt, E. P. dan Soliman, E. M. 2025. "Decoding Diversity: Indonesian student' reception of religious and multicultural themes in 'Mentega Terbang' using Stuart Hall's Encoding/Decoding Framework". *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, vol. 13, no. 1, pp. 113–128. doi: 10.12928/channel.v13i1.1341.
- Bian, J. dan Ji, Y. 2021. "Research on the teaching of Visual Communication Design based on Digital Technology". *Wireless Communications and Mobile Computing*, vol. 2021, no. 1. doi: 10.1155/2021/8304861.
- Habibi, M. L. dan Mahbubah, P. S. G. F. 2024. "ANONIMITAS VISUAL DAN PENEKANAN VERBAL: Tinjauan semiotika konten Instagram BNN Cegah Narkoba". *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, vol. 9, no. 1, p. 23. doi: 10.25124/demandia.v9i1.5983.
- He, X. 2022. "Interactive mode of visual communication based on information Visualization Theory". *Computational Intelligence and Neuroscience*, vol. 2022, pp. 1–10. doi: 10.1155/2022/4482669.
- Jha, A. 2025. "VISUAL SEMIOTICS AS a HUMAN-CENTRED COMMUNICATION TOOL IN THE INDIAN SOCIO-CULTURAL CONTEXT". *International Journal of Research - GRANTHAALAYAH*, vol. 13, no. 3. doi: 10.29121/granthaalayah.v13.i3.2025.6339.
- Joël, N. B. 2024. "Reassessment of the aesthetics of Reception: convergences and epistemological ruptures in the field of information and communication sciences". *International Journal of Innovative Science and Research Technology (IJISRT)*, pp. 2128–2132. doi: 10.38124/ijisrt/ijisrt24sep742.
- Kazeykina, E. 2024. "Pop-up books and kinetic art: creating vocabulary for motion and movement art forms". *Journal of Visual Art Practice*, vol. 23, no. 3, pp. 301–325. doi: 10.1080/14702029.2024.2376463.
- Li, J., Adnan, H. M. dan Gong, J. 2023. "Exploring cultural Meaning construction in social Media: An analysis of Liziqi's YouTube channel". *Journal of Intercultural Communication*, pp. 1–12. doi: 10.36923/jicc.v23i4.237.
- Maisaroh, S. K., Kumalasari, N., Anjarwati, R., Megantari, E. N. F., Sukahar, M. A. dan Muhtarom, T. 2025. "Penggunaan Media Belajar Pop-Up Book dalam Pembelajaran Tematik serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar". *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, vol. 6, no. 6, pp. 9036–9047. doi: 10.54373/imeij.v6i6.4132.
- Marciano, A. 2025. "Power to the Image. Historical Paths through the Mechanisms of the Illustrated Book". *Rivista Di Storia Dell'Educazione*, vol. 12, no. 1, pp. 161–171. doi: 10.36253/rse-16808.
- Najib, M., Munir, M. dan Prasetyo, A. 2023. "Pengembangan alat peraga Pop-Up Book pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar". *Journal of Integrated Elementary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 16–33. doi: 10.21580/jieed.v3i1.14760.
- Nurfauzan, M. F., Fajarudin, A. M., Nisa, M. dan Susiawati, W. 2025. "Pendekatan Teks dan Konteks dalam Perspektif Semantik al-Jurjani, Firth dan A. Teun van Dijk". *Mauriduna Journal of Islamic Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 355–366. doi: 10.37274/mauriduna.v6i1.1363. (Catatan: Sumber nomor [13] dan [20] Anda adalah artikel yang sama, di sini disatukan).
- Polimeni, B., Richardson, M. dan Peacock, O. 2025. "Exploring Geometrical Transformations Procedures with Models and Holography". *Tribelon.*, vol. 2, no. 3, pp. 88–99. doi: 10.36253/tribelon-3364.

- Saputra, D. A. W., Zuniati, M., Hasyim, U. A. F. A., Suhono, S., Irhammudin, I. dan Sari, Y. A. 2025. "Developing pop up books as learning media to teach reading comprehension at senior high school Bangun cipta rumbia". *International Journal on Advanced Science Education and Religion*, vol. 8, no. 1, pp. 1–16. doi: 10.33648/ijoaser.v8i1.503.
- Tang, Y. dan Misri, I. B. 2025. "Exploring surrealist approaches in digital media art for enhancing graphic and visual communication design". *Journal of Humanities Music and Dance*, vol. 51, pp. 1–14. doi: 10.55529/jhmd.51.1.14.
- Universitas Insan Budi Utomo. 2024. "Budaya Jawa dalam Film Primbon: Analisis Representasi Stuart Hall". *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, vol. 7, no. 2, pp. 440–449. doi: 10.33503/alfabeta.v7i2.143. (Catatan: Sumber nomor [16] tidak memiliki nama penulis spesifik di data Anda, maka diindeks berdasarkan institusi/penerbit jurnal).
- Utami Eva, A., Permadi, D. dan Florina, I. Desi. 2025. "Komunikasi naratif pesan politik dalam video YouTube PDP: Podcast Depan Pintu". *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, vol. 7, no. 7. doi: 10.47476/reslaj.v7i7.9315.
- W, E. C. K. dan Grahita, B. 2023. "Analisis Technical Immersion pada Film Animasi Berbasis Virtual Reality 'Crow The Legend'". *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 1, pp. 29–44. doi: 10.33333/andharupa.v9i01.5258.