



## Analisis Konten pada Buku Interaktif Pop-up *Harry Potter*

Asy Syifa Tsaniya Adha<sup>1\*</sup>, Aditya Januarsa<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Email: [asy.syifa@mhs.itenas.ac.id](mailto:asy.syifa@mhs.itenas.ac.id)<sup>1\*</sup>

Alamat: Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia 40132

\*Penulis Korespondensi

**Abstract.** *Pop-up is a visual delivery technique in the form of three dimensions that falls under paper engineering, where paper is folded in such a way that it emerges or expands when a page is opened. This technique not only provides aesthetic value but also offers a more interactive reading experience for readers. Pop-up storybooks are designed to make the narrative within them come alive through the raised effects produced by folding techniques. Thus, readers not only enjoy the text but also gain a visual experience that supports their imagination of the story's content. A well-designed pop-up book is determined by the effectiveness of the pop-up models used in clearly conveying the story's message. The choice of folding models must align with the narrative so that the visual elements presented are not only aesthetically appealing but also communicative. This study aims to analyze the selection of pop-up models and to assess the extent to which these models successfully depict the story adapted from the Harry Potter film. The analysis results show that five types of pop-up models are used, namely magic box, V-folds, multiple layers, floating layers, and moving discs. Among these five, multiple layers are the most frequently used model, with a percentage of 35.3%. Meanwhile, effectiveness analysis indicates that 58.8% of the pop-up models employed successfully illustrate the story, both in terms of character visualization and storyline. In conclusion, the Harry Potter pop-up book demonstrates innovative and effective paper engineering techniques in storytelling. This proves that interactive media such as pop-up books can serve as a creative medium to enhance both the appeal and comprehension of readers toward a literary work or film adaptation.*

**Keyword:** *Folding models; Harry Potter; Paper engineering; Pop-up book; Story visualization.*

**Abstrak.** Pop-up adalah sebuah teknik penyampaian visual berbentuk tiga dimensi yang termasuk dalam teknik rekayasa kertas, di mana kertas dilipat sedemikian rupa sehingga akan muncul atau mengembang ketika sebuah halaman dibuka. Teknik ini tidak hanya memberikan nilai estetis, tetapi juga menghadirkan pengalaman membaca yang lebih interaktif bagi pembaca. Buku cerita berbentuk pop-up dirancang agar narasi yang terkandung di dalamnya menjadi lebih hidup dengan efek timbul yang dihasilkan dari teknik lipatan. Dengan demikian, pembaca tidak hanya menikmati teks, tetapi juga memperoleh pengalaman visual yang mendukung imajinasi mereka terhadap isi cerita. Sebuah buku pop-up yang baik ditentukan oleh kemampuan model pop-up yang digunakan dalam menyampaikan pesan cerita secara jelas. Pemilihan model lipatan harus selaras dengan isi cerita sehingga elemen visual yang ditampilkan tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemilihan model pop-up serta menilai sejauh mana model tersebut berhasil menggambarkan cerita yang diadaptasi dari film Harry Potter. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat lima model pop-up yang digunakan, yaitu magic box, V-folds, multiple layers, floating layers, dan moving discs. Dari kelima model tersebut, multiple layers merupakan model yang paling banyak digunakan dengan persentase sebesar 35,3%. Sementara itu, analisis efektivitas menunjukkan bahwa 58,8% model pop-up yang digunakan mampu menggambarkan cerita dengan baik, baik dari sisi visualisasi karakter maupun alur cerita. Kesimpulannya, buku pop-up Harry Potter memiliki teknik rekayasa kertas yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan cerita. Hal ini membuktikan bahwa media buku interaktif seperti pop-up dapat menjadi sarana kreatif dalam memperkuat daya tarik sekaligus pemahaman pembaca terhadap sebuah karya sastra maupun film.

**Kata kunci:** Buku pop-up; Harry Potter; Model lipatan; Rekayasa kertas; Visualisasi cerita.

### 1. PENDAHULUAN

Buku cerita adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam buku dan disajikan dengan menggunakan teks atau ilustrasi. Sedangkan *pop-up book* dalam bahasa Inggris adalah buku yang muncul atau keluar. Menurut Cornaldo (Hajerah & Syamsuardi, n.d.), menjelaskan bahwa

Media *pop up* atau buku yang dapat bergerak berisi potongan kertas yang muncul atau bergerak saat dibuka dan dilipat penuh saat buku ditutup. Jadi menurut pengertian buku cerita dan *pop-up book* diatas, buku cerita *pop-up book* adalah kumpulan cerita yang disajikan dengan buku yang dapat bergerak.

Buku cerita berbentuk *pop-up* dibuat agar cerita dalam buku menjadi lebih hidup dengan efek timbul yang dihasilkan dari teknik lipat. Efek fantasi pada cerita dapat tersampaikan lebih menarik dengan teknik *pop-up* yang interaktif. Buku *pop-up* dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan membuat subjek yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah diakses. Elemen interaktif dapat membantu mengilustrasikan konsep abstrak atau menantang, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat (Izzati et al., n.d.)

Terdapat banyak penelitian mengenai keefektifan buku cerita *pop-up* terhadap pemahaman membaca anak, salah satunya (Arisandi et al., n.d.) menyimpulkan bahwa siswa yang diajarkan membaca teks naratif menggunakan buku *pop-up* mendapatkan pemahaman lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan teks naratif tanpa menggunakan buku *pop-up*. Selanjutnya terdapat penelitian oleh (Izzati et al., n.d.) yang menyimpulkan bahwa kemampuan menyimak pada anak saat sebelum diberi perlakuan metode bercerita dengan media buku *pop-up* mendapat rata-rata sebesar 7,67 pada kelas kontrol dan 8,67 pada kelas eksperimen. Sedangkan kemampuan menyimak anak setelah diberi perlakuan metode bercerita dengan media *pop-up book* mendapat rata-rata sebesar 9,17 pada kelas kontrol dan 23,17 pada kelas eksperimen. Hasil penelitian ini juga menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode bercerita menggunakan media buku *pop-up* terhadap kemampuan menyimak anak.

Buku cerita harus memiliki visual yang selaras dengan narasi yang disampaikan agar cerita dapat tersampaikan kepada pembaca dengan baik. Visual yang sesuai dipilih agar dapat mempermudah pembaca mengimajinasikan sebuah visual dari cerita. Penggunaan model *pop-up* juga dapat memaksimalkan penyampaian cerita, maka dari itu penting mengetahui model *pop-up* yang baik untuk memvisualisasikan sebuah cerita.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Pengertian Buku Pop-up

Buku *pop-up* adalah buku dengan visual tiga dimensi yang dibuat melalui teknik rekayasa kertas (paper engineering). Kertas dilipat sedemikian rupa sehingga ketika halaman dibuka, gambar atau bentuk tertentu akan muncul dan mengembang. Visual tiga dimensi tersebut dapat muncul secara sempurna apabila halaman dibuka dengan sudut 180 derajat. Keunikan *pop-up*

terletak pada visualnya yang dapat dilihat dari berbagai sisi dan memberikan kesan seolah-olah bergerak. Karena itu, buku pop-up juga dikenal sebagai moving book.

Selain diaplikasikan pada buku, teknik pop-up juga sering digunakan pada kartu ucapan, undangan, model atau miniatur, serta media pembelajaran dan presentasi. Dengan kemampuannya menghadirkan objek tiga dimensi, teknik pop-up sangat membantu memvisualisasikan suatu konsep atau benda agar lebih mudah dipahami.

### **Teknik Pop-up menurut Mark Hiner**

Mark Hiner dalam bukunya *Paper Engineering for Pop-up Books and Cards* menjelaskan terdapat sepuluh teknik utama dalam pembuatan pop-up, yaitu:

#### **a) Multiple Layers**

Merupakan mekanisme yang menyusun beberapa bidang sejajar untuk menciptakan kesan kedalaman antara latar depan, objek, dan latar belakang. Teknik ini sederhana namun efektif menghasilkan efek tiga dimensi. Umumnya dilihat pada sudut 90 derajat.

#### **b) Floating Layers**

Teknik ini menampilkan objek yang seolah mengapung sejajar dengan alas halaman. Jika bidang dasar vertikal, objek tampak mengambang di depannya; jika horizontal, objek mengambang di atasnya.

#### **c) V-fold**

Dinamakan demikian karena membentuk pola lipatan menyerupai huruf "V". Model ini adalah yang paling umum digunakan. Efek tiga dimensi dapat ditingkatkan dengan menambahkan beberapa lapisan.

#### **d) Magic Box**

Memberikan efek pop-up berupa kotak. Objek dipasang tepat pada dasar halaman dengan dua sisi sejajar garis tengah buku.

#### **e) Moving Arm**

Menghadirkan efek dramatis, di mana sebuah "lengan" bergerak muncul ketika halaman dibuka.

#### **f) Rotating Discs**

Menggunakan cakram berputar yang bergerak dengan bantuan poros. Poros menjadi bagian penting untuk menghasilkan pergerakan yang halus.

#### **g) Sliding Motion**

Teknik ini membuat objek bergerak lurus dengan cara ditarik. Umumnya digunakan untuk menampilkan atau menyembunyikan objek.

#### **h) Pull-up Planes**

Memberikan efek seperti pesawat meluncur ke atas ketika bagian penarik ditarik.

#### **i) Pivoting Motion**

Mengubah gerakan lurus dari tab tarik menjadi ayunan maju-mundur. Efek ini membuat objek bergerak lebih dekat ke pembaca.

#### **j) Dissolving Scene**

Menampilkan ilusi perubahan gambar, di mana satu gambar menghilang dan berganti dengan gambar lain melalui mekanisme tab tarik. Teknik ini menarik secara visual, namun cukup kompleks dalam pembuatannya.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemilihan model *pop-up* terhadap cerita sebagai penyampai visual bagi para pembaca. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui macam model *pop-up* yang baik untuk digunakan dalam penyampaian story telling.

Metode penelitian yang dipakai adalah deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan teori model-model *pop-up* Mark Hiner. Teori Mark Hiner dapat mendukung analisis pemilihan model *pop-up* yang tepat untuk narasi tertentu karena teori tersebut menjelaskan model *pop-up* sesuai dengan penggunaannya sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan dalam menentukan model *pop-up* yang mampu menggambarkan suatu cerita dengan baik.

Data yang digunakan adalah dokumentasi dari buku *pop-up* Harry Potter untuk dibaca ceritanya lalu mendefinisikan model *pop-up* yang dipilih untuk cerita tersebut. Setelah itu, penulis akan menganalisis mengapa model *pop-up* tertentu digunakan sebagai penyampai pesan bagi sebuah cerita tertentu, dan apakah model *pop-up* tersebut dapat memberikan kesan yang ingin disampaikan oleh cerita.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setiap halaman pada buku *pop-up* Harry Potter memiliki narasi dan visual yang berbeda sehingga model *pop-up* yang digunakan dari setiap halaman pun pasti akan berbeda. Narasi dari buku ini merupakan narasi dari setiap latar dan karakter pada cerita Harry Potter, sehingga visual pada buku menampilkan ilustrasi-ilustrasi dari setiap latar dan karakter. Setiap halaman juga disertai legenda yang mendeskripsikan ilustrasi dari halaman tersebut.

Visual	Deskripsi Visual
	<p><b>Halaman 1</b></p> <p>Memperlihatkan ruangan milik Dumbledore sebagai halaman pembuka pada buku. Terdapat dua amplop yang berisi poster dan surat ucapan selamat datang ke dunia Harry Potter.</p>
	<p><b>Halaman 2</b></p> <p>Memperlihatkan suasana jalanan Diagon Alley yang hanya dapat diakses oleh komunitas sihir. Diagon Alley adalah sebuah jalanan dimana menjadi tempat para penyihir membeli kebutuhan sihir mereka. Terdapat banyak bangunan yang terinspirasi oleh jalanan London pada tahun awal 1800an. Terlihat juga karakter-karakter yang sedang beraktifitas.</p>
	<p><b>Halaman 3</b></p> <p>Memperlihatkan bangunan sekolah Hogwarts. Terdapat pop up yang berisi ilustrasi kapal laut yang digunakan oleh institut Drumstrang untuk mendatangi Hogwarts.</p>
	<p><b>Halaman 4</b></p> <p>Memperlihatkan kediaman Hagrid (<i>hut Hagrid</i>) di hutan terlarang (<i>forbidden forest</i>) yang dikelilingi oleh kebun kecil. Terlihat juga beberapa makhluk atau satwa liar yang dijaga oleh Hagrid, salah satunya adalah Aragog. Aragog adalah laba-laba raksasa yang tinggal di hutan terlarang.</p>


	<p><b>Halaman 5</b></p> <p>Memperlihatkan adegan pada permainan <i>Magical Games And Sports</i>. Adegan yang dilihatkan sebagai visual utama adalah adegan dari permainan turnamen triwizard, yaitu kompetisi antar tiga sekolah sihir (Hogwarts, Beauxbatons, dan Durmstrang) untuk memperebutkan sebuah telur emas yang dijaga oleh seekor naga besar.</p>
	<p><b>Halaman 6</b></p> <p>Memperlihatkan <i>The Dark Arts</i> pada adegan saat Harry ditahan oleh <i>angel of death tombstone</i> di area pemakaman dimana Voldemort ingin menggunakan Harry untuk melakukan sebuah ritual untuk mendapatkan tubuhnya kembali.</p>


**Tabel 1.** Deskripsi visual buku interkatif *pop-up* Harry Potter


Penggunaan metode *pop-up* pada buku Harry Potter bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih baik untuk pembaca, maka perlu diperhatikan pemilihan model *pop-up* yang baik untuk digunakan untuk narasi tertentu. Setiap halaman buku yang terbuka akan menampilkan visual yang yang menarik dan tampak lebih mudah dimengerti bagi imajinasi pembaca.


Ha l.	Visual Model Pop- Up	Model Pop-Up	Cerita dalam buku dan Keterkaitannya dengan Film	Kesan yang Didapat
1.		Model <i>Magic box</i>	Narasi berisi sambutan memasuki dunia Harry Potter yang divisualisasikan seperti <i>scene</i> ketika Ron menerima	<i>Motion Howler</i> yang langsung membuka mulutnya saat kartu terbuka tergambarkan dengan baik.

			<i>Howler</i> dari Ibunya.	
2.		<p>Model <i>V-folds</i>.          Model <i>magic box</i>.          Model <i>multiple layers</i>.</p>	<p>Memperkenalkan jalanan Diagon Alley, seperti <i>scene</i> saat Hagrid membawa Harry Potter untuk belanja di Diagon Alley.</p> <p>Memperkenalkan Hedwig si burung hantu salju, seperti saat Hedwig masih terkurung di toko burung hantu.</p> <p>Menjelaskan toko Weasleys' Wizard Wheezes seperti saat Harry pertama kali datang ke toko tersebut.</p>	<p>Suasana Diagon Alley mampu tergambarkan dengan baik.</p> <p><i>Motion pop up</i> Hedwig di dalam sangkar mampu tergambarkan dengan baik.</p> <p>Bentuk pilar yang timbul mampu tergambarkan dengan baik.</p>

<p>3.</p>		<p>Model <i>V-folds</i>. Model <i>multiple layers</i>.</p>	<p>Menjelaskan bagaimana J. K Rowling mendeskripsikan bayangan bentuk Hogwarts. Digambarkan dengan <i>scene</i> film saat memperlihatkan Hogwarts. Menjelaskan perahu Durmstrang dan Beauxbatons. Pada film, terdapat <i>scene</i> saat kapal Durmstrang datang ke Hogwarts untuk turnamen Triwizards.</p>	<p>Kemegahan pada bangunan Hogwarts mampu tergambarkan dengan baik, namun bentuk pop up harus tetap ditahan agar dapat mengembang dengan sempurna. Layer untuk menggambarkan <i>scene</i> perahu Durmstrang mampu tergambarkan dengan baik, namun tidak ada perahu Beauxbatons seperti pada narasi.</p>
-----------	---	--	--	---

<p>4.</p>		<p>Model <i>V-folds</i>.          Model <i>magic box</i>.          Model <i>multiple layers</i>.          Model <i>floating layers</i></p>	<p>Memperkenalkan Magical Creatures seperti <i>Scene</i> saat Harry dkk dihukum karena melanggar jam malam. Tidak ada narasi cerita pada pop-up ini, namun visual ini muncul di film pada <i>scene</i> saat Harry mengunjungi Hagrid. Memperkenalkan Fluffy si anjing tiga kepala. Pada film, <i>Scene</i> ini muncul saat Harry dkk tidak sengaja menemukan pintu rahasia yang dijaga oleh Fluffy. Memperkenalkan Mandrakes seperti <i>scene</i> memperkenalkan mandrake saat pelajaran herbologi.</p>	<p>Motion dari Forbidden Forest mampu tergambarkan dengan baik, namun bentuk pop up harus tetap ditahan agar dapat mengembang dengan sempurna. Bentuk bangunan dari Hagrid's Hut mampu tergambarkan dengan baik. Lapisan layer untuk menampilkan Fluffy tidak tergambarkan dengan baik karena ada satu kepala yang terhalangi. Layer untuk memperlihatkan Mandrake mampu tergambarkan dengan baik. Layer untuk memperlihatkan Mandrake mampu tergambarkan dengan baik.</p>
-----------	--	--	---	--

<p>5.</p>		<p>Model <i>V-folds</i>          Model <i>floating layers</i>.          Model <i>Multiple layers</i>.</p>	<p>Memperkenalkan turnamen Triwizard. Sama seperti <i>scene</i> saat Harry bermain di turnamen Triwizard. Memperkenalkan olahraga <i>Quidditch</i>. Digambarkan sama seperti <i>scene</i> saat Ron memainkan <i>Quidditch</i>. Menjelaskan bagaimana Harry dkk memenangkan Wizard's Chess. Diperlihatkan sama seperti <i>scene</i> saat Harry dkk bermain Wizards Chess.</p>	<p>Motion pada pop up naga tergambarkan dengan baik, namun tidak pada motion Harry yang sedang mengendarai sapu terbang. Ron yang sedang melewati hoops tidak tergambarkan dengan baik karena hoops tidak mengembang secara sempurna. Layer untuk menggambarkan Wizard's Chess mampu tergambarkan dengan baik.</p>
-----------	---	---	--	--

6.		<p>Model <i>V-folds</i>.</p> <p>Model <i>multiple layers</i></p> <p>Model <i>moving discs</i>.</p> <p>Model <i>multiple layers</i>.</p>	<p>Menjelaskan scene Graveyard. <i>Scene</i> saat Harry ditahan oleh <i>angel of death tombstone</i>.</p> <p>Memperlihatkan gerombolan Inferi. <i>Scene</i> saat Dumbledore membakar inferi di gua Voldemort.</p> <p>Memperlihatkan ular raksasa milik Voldemort, Nagini. <i>Scene</i> saat kemunculan Nagini</p> <p>Memperlihatkan Dementors. <i>Scene</i> saat Dementors muncul.</p>	<p>Motion pada adegan penangkapan Harry mampu tergambarkan dengan baik.</p> <p>Layer untuk menampilkanDumbledore tidak terlihat dan tidak tergambarkan dengan baik.</p> <p>Motion ular yang sedang bergerak mampu tergambarkan dengan baik.</p> <p>Layer untuk memperlihatkan Dementor mampu tergambarkan dengan baik.</p>
----	---	---	--	--

**Tabel 2.** Analisis model pop-up

Model *pop-up* yang digunakan pada halaman satu mampu menggambarkan cerita dengan baik. Karakter Howler merupakan sebuah surat terbang yang dapat berbicara, sehingga dengan pemilihan model *pop-up magic box* yang mampu menggambarkan mulut Howler terbuka saat kartu dibuka adalah model yang tepat untuk digunakan.

Suasana Diagon Alley pada halaman dua mampu digambarkan dengan baik dengan pemilihan model *V-folds* untuk objek utama dan *multiple layers* serta *magic box* untuk model-model yang digunakan untuk kartu pelengkap. Metode *V-folds* yang mampu menahan objek besar untuk ilustrasi pertokoan di Diagon Alley. Selain itu, model *magic box* untuk memperlihatkan Hagrid di dalam sangkar dan model *multiple layer* untuk pilar di depan toko Weasleys' Wizard Wheezes juga memberikan kesan yang baik.

Bangunan Hogwarts yang megah pada halaman tiga mampu memberikan kesan yang memukau, hanya saja perlu usaha yang ekstra untuk membuat halaman tetap terbuka dengan sempurna. Di sisi lain di dalam kartu yang menjelaskan Durmstrang dan Beauxbatons, ilustrasi *pop-up* dapat berdiri dengan sempurna. Tetapi sangat disayangkan hanya ada ilustrasi kapal milik Durmstrang saja.

Halaman empat adalah halaman yang paling menarik karena terdapat Hagrid's Hut yang berdiri tegak saat halaman terbuka. Selain Hagrid's Hut, terdapat juga Forbidden Forest sebagai *background* namun tetap disajikan dengan pop up yang dapat menampilkan Forbidden Forest dengan baik.

Turnamen Triwizard pada halaman lima sangat terasa nyata dengan seekor naga besar yang muncul saat halaman dibuka. Terlihat juga Harry yang sedang terbang menggunakan sapu terbang dalam permainan tersebut. Namun sayangnya, Harry tidak langsung terlihat terbang ketika halaman dibuka, model *pop-up multiple layers* yang digunakan untuk membuat Harry terbang masih belum tergambar dengan baik.

Suasana seram yang menampilkan Voldemort di halaman terakhir mampu tergambar dengan baik. Dengan hanya terdapat satu objek utama pada halaman ini, pembaca dapat merasakan suasana yang mencekam. Namun dengan begitu, objek-objek lain pada kartu menjadi kurang detail seperti pada kartu yang memperlihatkan inferi dan Dumbledore. Dalam kartu itu, Dumbledore tidak terlalu terlihat jika tidak terlalu diperhatikan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Model *pop-up* yang paling banyak digunakan pada buku interaktif Harry Potter adalah model V-folds dan multiple layers dengan persentase 29,5% dan 35,3%. V-folds digunakan sebagai model utama dari 5/6 halaman, sedangkan model multiple layers sering digunakan pada kartu-kartu pelengkap dari setiap halaman. Model V-folds pada setiap halaman digunakan untuk objek yang besar dan merupakan objek utama dari halaman tersebut karena model V-folds memiliki mekanisme yang efektif untuk membuat *pop-up* yang berukuran besar. Di sisi lain, model multiple layer banyak digunakan pada kartu-kartu pelengkap penjelasan dikarenakan model multiple layer memiliki mekanisme lebih simpel dan mudah dibuat untuk *pop-up* berukuran kecil.

Model *pop-up* lain yang digunakan dalam kartu pelengkap narasi adalah model magic box dengan 17,6%, floating layers dengan 11,8%, dan moving discs dengan 5,9%. Dari teknik *pop-up* yang digunakan dalam buku, 58,8% *pop-up* mampu menggambarkan cerita dari *scene*

yang ada pada film dengan baik, sedangkan 41,2% *pop-up* dirasa masih bisa ditingkatkan agar mampu menggambarkan dengan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2017). *Biblioterapi untuk pengasuhan*. Noura Books.
- Anggarini, A. (2021). *Desain layout*. PNJ Press.
- Arisandi, R., & Rafi, M. F. (2019). The effect of pop up book in reading comprehension. In *Prosiding Conference on Research and Community Services* (Vol. 1, No. 1, pp. 144–149).
- Chan, W. S. (2018). Pop-up books as interactive media in children's learning. *International Journal of Arts & Education*, 13(2), 55–64.
- Dewantari, A. A. (2023). Perancangan buku pop-up satwa endemik Indonesia. *Dekave*, 16(1), 81–99. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i1.7896>
- García, M., & Calero, J. (2020). Paper engineering and interactive design: The role of pop-up books in visual storytelling. *Journal of Visual Communication*, 19(3), 245–259. <https://doi.org/10.1177/1470357220932157>
- Hajerah, H., & Syamsuardi, S. (2019). Pengaruh penggunaan media pop up book terhadap kemampuan membaca anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. In *Seminar Nasional LP2M UNM* (pp. 633–636).
- Hawa, B. C. N. (2022). *Perceptions of the international food travel vlog: Asian food of Ria SW and JWestbros*.
- Hiner, M. (1985). *Paper engineering for pop-up books and cards*. Tarquin Publication.
- Huang, S. (2021). *Human-like holistic 3D scene understanding* (Doctoral dissertation, University of California, Los Angeles).
- Izzati, N., Nuriadi, N., Aprianto, K., & Thohir, L. (2024). The effectiveness of pop-up book folktale story in improving students' ability in reading comprehension (narrative text material) in ninth-grade SMPN 3 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 880–888.
- Jiang, J., Dotsch, R., Triguero Roura, M., Liu, Y., Silva, V., Bos, M. W., & Barbieri, F. (2023, April). Reciprocity, homophily, and social network effects in pictorial communication: A case study of Bitmoji stickers. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–14). <https://doi.org/10.1145/3544548.3580990>
- Pamungkas, A. (2019). *LKP: Perancangan motion graphic "Developing Idea" sebagai sarana edukasi karyawan PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Sabuda, R. (2000). *The wonderful wizard of Oz: A commemorative pop-up*. Little Simon.

Tardiff, J. A., Landrigan, L., Niernberger, J., Riippa, K., Riippa, L., Rosenblum, T. M., & Tennenhouse, M. A. (2001). Working the floor. *Publishers Weekly*, 248(19), 125.