

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang penulis lakukan menggunakan pendekatan mixed method berdasarkan pada buku *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* karya John W. Creswell dan J. David Creswell (2017). Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam metode kuantitatif penulis melakukan dengan menyebarkan dan dalam metode kualitatif penulis melakukan wawancara, observasi partisipan, serta penulis melakukan observasi studi referensi, untuk menganalisa sebuah isi atau visual dari karya-karya yang telah ada untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan sebuah karya. Setiap metode pengumpulan data akan disertakannya media foto atau gambar.

3.1.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Tugimin selaku Kasubsi Bimbingan dan Informasi Museum Keprajuritan Indonesia, untuk mendapatkan data dan informasi mengenai sejarah dan koleksi Museum Keprajuritan Indonesia. Wawancara dilakukan di Museum pada tanggal 23 Februari 2021. Melalui wawancara ini, Bapak Tugimin menjelaskan informasi mengenai sejarah singkat Museum ini yang diusulkan oleh Ibu Tien Soeharto dan diresmikan oleh Bapak Presiden Soeharto, memiliki tujuan untuk mewariskan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia agar generasi muda memiliki nasionalisme.

Visi dan misi Museum untuk melestarikan nilai patriotisme, meningkatkan semangat generasi muda terhadap nilai kepahlawanan agar generasi muda mencintai tanah airnya dan tidak melupakan jasa para pahlawannya agar menjadi bangsa yang besar karena bangsa yang besar tidak melupakan jasa pahlawannya. Keunikan museum antara lain berbentuk benteng segi lima yang terinspirasi dari Benteng Belgica Banda Neira, Maluku. Bentuk segi lima pada benteng ini melambangkan Pancasila, setiap sudutnya memiliki bastion yang mengingatkan supaya kita untuk terus waspada terhadap ancaman dari dalam maupun luar negeri, di sekitar dinding benteng terdapat parit-parit yang melambangkan pertahanan. Pada akhirnya, museum ini melambangkan pertahanan Indonesia yang kokoh dan kuat.



Gambar 3.1. Bangunan Museum Keprajuritan Indonesia
(Dokumentasi Pribadi)

Koleksi yang dimiliki museum, terdapat diorama, miniatur formasi tempur, miniatur benteng, replika meriam, patung prajurit nasional dan panji-panji

perang yang digunakan sebagai membangkit semangat para prajurit kerajaan. Pada bagian depan terdapat 2 buah kapal, yaitu Kapal Banten dan Kapal Phinisi dimana kedua kapal tersebut melambangkan kekuatan Indonesia pada kawasan barat dan timur. Fasilitas yang terdapat pada museum, terdapat bagian informasi dan terdapat juga panggung, tempat ibadah, dan sebagainya.



Gambar 3.2. Kapal Banten dan Kapal Phinisi
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. Patung Prajurit Indonesia
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.4. Diorama Kisah Perjuangan Prajurit
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Patung Perjuangan dan Meriam
(Dokumentasi Pribadi)

Bapak Tugimin berpendapat bahwa Museum Keprajuritan Indonesia dapat dijadikan sumber pembelajaran sejarah, pihak pengelola museum sangat berterima kasih, jika ada inovasi baru untuk perkembangan disamping media sosial, agar generasi muda senang mengunjungi museum dibanding ke Mall. Beliau juga mengatakan bahwa sejarah perjuangan penting untuk mengetahui sejarah perjuangan pengalaman para perjuangan bangsa, maka dari itu anak-anak dapat menghargai, memaknai dan mengambil contoh dari semangat perjuangan para

pahlawan agar meningkatkan nasionalisme, bangga terhadap bangsa Indonesia dan menghargai para pahlawannya.

Bapak Tugimin juga berpendapat bahwa dengan dibuatnya buku ilustrasi untuk anak-anak, berharap menarik agar anak-anak senang mengunjungi Museum Keprajuritan Indonesia dan masyarakat umum lebih tertarik dengan adanya inovasi. Disamping menarik minat terhadap sejarah, tidak hanya melalui teks book tetapi juga harus melihat langsung ke museum untuk melihat diorama dan juga menyarankan anak-anak untuk mengunjungi museum karena di museum tidak hanya berwisata tetapi belajar dan berkreasi berikut adalah saran dari Bapak Tugimin kepada orang tua yang ingin memberikan pengetahuan sejarah kepada anak.

Harapan Bapak Tugimin untuk generasi muda atau anak-anak agar lebih tertarik dengan sejarah prajurit Indonesia dibanding perkembangan dunia luar, yaitu Semoga generasi muda milenial tidak bisa luput dari pengaruh global tetapi kita harus selektif, tidak mengambil segala sesuatu secara mentah-mentah namun juga harus selektif. Disamping pengaruh global, juga harus menghargai para pahlawannya dan mengetahui jasa para pahlawan serta pendahulu bangsa agar lebih mencintai tanah air dan meningkatkan nasionalisme.



Gambar 3.6. Wawancara Bapak Tugimin
(Dokumentasi Pribadi)

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari hasil wawancara dengan Bapak Tugimin selaku Kasubsi Bimbingan dan Informasi Museum Keprajuritan Indonesia, Museum Keprajuritan Indonesia memerlukan sebuah inovasi baru untuk anak-anak agar lebih mengenal sejarah pahlawan dan mengenang jasa-jasa para pahlawanan dengan sebuah media yang menarik untuk usia mereka bukan hanya melalui media sosial saja tetapi dari teks book agar anak-anak dapat lebih mengenal atau mengunjungi Museum Keprajuritan Indonesia.

3.1.2. Observasi

Untuk melakukan observasi penulis menjadi observasi partisipatif yang dimana penulis sebagai pengunjung, karena ingin menilai dan mengamati secara langsung situasi pada area dalam maupun luar museum. Observasi dilakukan pada Hari Selasa tanggal 23 Februari 2021, observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati dan berkeliling di lingkungan museum dengan tujuan agar penulis dapat mengetahui secara langsung koleksi-koleksi atau pameran apa saja yang

ditampilkan di Museum Keprajuritan Indonesia. Berikut adalah beberapa foto yang telah penulis dokumentasikan pada saat melakukan observasi ke Museum Keprajuritan Indonesia.



Gambar 3.7. Koleksi Patung Prajurit
(Dokumentasi Pribadi)

Pada area tengah bangunan museum terdapat panggung terbuka sebagai acara pentas seni dan disekitar tapi panggung dan kursi penonton terdapat deretan patung Keprajuritan Indonesia yang mengelilingi panggung ini.



Gambar 3.8. Diorama terletak di lantai dua
(Dokumentasi Pribadi)

Pada lantai dua museum ini, terdapat berbagai macam diorama dengan keterangan cerita dan dokumentasi sejarahnya pada meja display. Kemudian sepanjang lantai dua terdapat juga patung prajurit, lukisan dan display peperangan prajurit Indonesia.



Gambar 3.9. Koleksi patung di lantai dua
(Dokumentasi Pribadi)

3.1.3. Kuesioner

Pada pengumpulan data kuesioner, penulis menggunakan metode random sampling dengan Rumus Slovin sebagai penentu jumlah sampel. Kuesioner ini dibuat dan disebarluaskan ditujukan untuk anak-anak berusia 6-12 untuk mengetahui hasil responden terhadap buku ilustrasi sebagai penarik minat anak sekolah dasar untuk belajar sejarah.

Rumus Slovin:

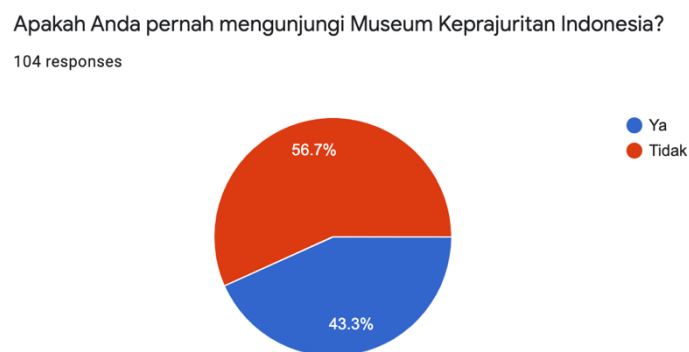
$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

S = Sampel

N / n = Populasi

e = Derajat ketelitian

Dengan jumlah penduduk usia 6-12 tahun yang berada di Jabodetabek menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 adalah sebanyak 1.542.200 jiwa. Penulis menyebarkan kuesioner melalui platform online yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2021 dengan jumlah 104 responden yang didominasi oleh perempuan dengan total persentase 56.7% dan laki-laki 43.3%, kuesioner ini ditujukan untuk anak-anak berusia 6-12 tahun, tetapi didominasi dengan anak-anak yang berusia 12 tahun dengan total persentase 30.8% dan 10 tahun dengan total persentase 28.8%, kemudian sebanyak 56.7% mengatakan tidak pernah mengunjungi museum dan sisanya sebanyak 43.4% mengatakan pernah mengunjungi museum.

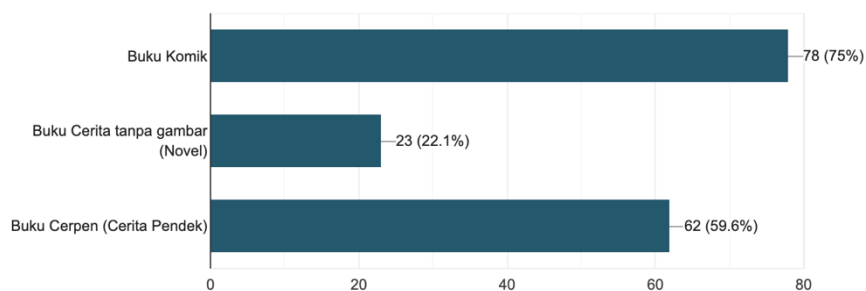


Gambar 3.10. Diagram mengunjungi Museum

Pada bagian selanjutnya, penulis memfokuskan kepada anak-anak mengenai pengetahuan terhadap kisah-kisah perjuangan pahlawan Indonesia, jenis buku apa yang mereka sukai dan responden diminta pendapat kenapa mereka

memilih jenis buku tersebut dan penulis juga menanyakan pendapat mereka terhadap buku bergambar dan buku bergambar sejarah kepahlawanan, dimana responden akan memilih 3 opsi yaitu, sangat setuju, setuju dan tidak setuju.

Sebanyak 91.3% responden mengatakan dan tertarik/suka terhadap kisah-kisah perjuangan pahlawan Indonesia dan dari 3 jenis buku, buku komik, buku cerita tanpa gambar (novel) dan buku cerita pendek, dengan total persentase 75% memilih buku komik dan total persentase 59.6% memilih buku cerita pendek, yang dimana dari jenis buku yang responden pilih, ditanyakan pendapat mereka memilih buku tersebut. Berdasarkan hasil responden sebanyak 104 mengatakan bahwa mereka memilih buku komik dan cerita pendek dikarenakan terdapatnya banyak gambar, warna dan cerita yang tidak terlalu panjang yang membuat buku tersebut menarik dan tidak bosan untuk dibaca bagi mereka, sehingga mereka lebih tertarik terhadap buku tersebut.



Gambar 3.11. Diagram jenis buku yang disukai

Sebanyak 96,8% responden berpendapat bahwa mereka tertarik, mudah memahami, terbantu berimajinasi dengan buku bergambar. Sebanyak 96,4%

responden berpendapat bahwa mereka tertarik, mudah memahami, terbantu berimajinasi dengan buku bergambar sejarah.

Dari pertanyaan dibawah, apakah pendapat anda tentang buku bergambar?



Gambar 3.12. Diagram buku bergambar

Dari pertanyaan di bawah ini, apakah pendapat anda tentang buku bergambar Sejarah Kepahlawanan?

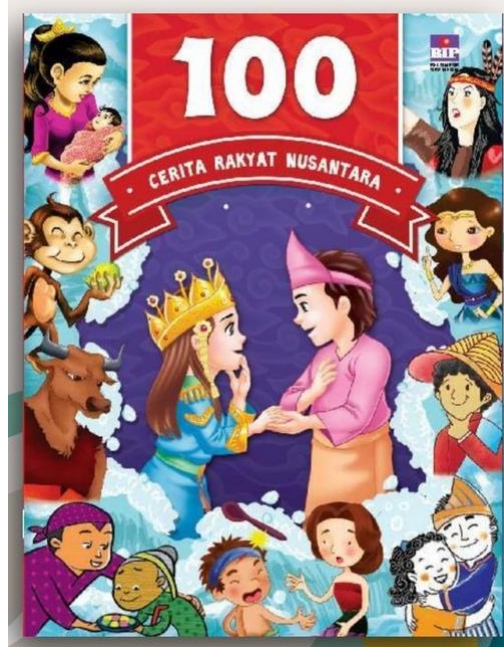


Gambar 3.13. Diagram buku bergambar sejarah

3.1.4. Studi Referensi

Pada studi referensi ini penulis melakukan pada 3 macam buku yang berbeda. Penulis melakukan pengamatan pada buku ilustrasi sebagai acuan dalam proses perancangan buku yang meliputi proses gaya ilustrasi yang akan digunakan, desain buku, dan konten yang akan dirancang agar proses berjalan dengan baik.

1. 100 Cerita Rakyat Nusantara



Gambar 3.14. 100 Cerita Rakyat Nusantara
(<http://anyflip.com/gghu/dyco/basic>)

Buku ini dibuat oleh Dian Kristiani, yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2014. Buku ini berukuran dengan lebar 17cm dan panjang 22cm, yang berisi cerita tentang rakyat yang ada di nusantara. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi vector dengan pewarnaan yang solid, layout ilustrasi pada buku tersebut tersrtuktur dan bebas, serta font yang digunakan nyaman dibaca dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2. Kisah dari Banggai



Gambar 3.15. Kisah dari Banggai
(<https://bit.ly/3fvmU03>)

Buku ini dibuat oleh Devi Dwi, yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer. Buku ini mempunyai beberapa judul cerita yang dimana mengajak anak-anak agar mengenal kehidupan anak di wilayah lain Indonesia dengan keanekaragaman Indonesia. Buku ini menggunakan ilustrasi yang dipadukan dengan watercolor dengan layout ilustrasi yang bebas dan terstruktur, serta pemilihan font yang mudah dipahami dan nyaman dibaca oleh anak-anak.

3. Belangkon Pohon Asam



Gambar 3.16. Belangkon Pohon Asam
(<https://bit.ly/3wHRutb>)

Buku ini dibuat oleh Irvan Aqila, yang diterbitkan oleh Gema Insani pada tahun 2017. Buku ini menceritakan tentang belangkon yang ditemukan anak bernama Genta yang diyakini akan membawa keberuntungan. Ilustrasi pada buku ini menggunakan ilustrasi vector dengan pewarnaan solid dan memuat teks yang lebih sedikit dibanding gambar/ilustrasinya seperti komik untuk anak-anak sekolah dasar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil studi referensi ini adalah, penulis melihat teknik penggunaan ilustrasi, pewarnaan, narasi atau cerita pada buku – buku tersebut yang dapat menarik minat anak – anak agar membaca buku dan penjelasan yang informatif namun mudah dipahami untuk anak – anak sekolah dasar.

3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis gunakan untuk perancangan Tugas Akhir ini berdasarkan dalam buku karya Robin Landa yaitu “*Graphic Design Solutions*” yang terdapat 5 proses tahapan, yaitu sebagai berikut:

3.2.1. *Orientation*

Pada tahap awal ini, sebelum penulis melakukan perancangan perlu dibutuhkannya pengumpulan data tentang Museum Keprajuritan Indonesia secara lengkap. Data yang akan dikumpulkan adalah sejarah museum dan koleksi museum, data yang penulis gunakan untuk pengumpulan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif yang dimana data tersebut akan dibutuhkan terhadap perancangan tugas akhir.

3.2.2. *Analysis*

Setelah melakukan pengumpulan data pada tahap pertama, selanjutnya penulis akan menganalisis data tersebut agar dapat merencanakan perancangan yang akan dibuat sesuai dengan permasalahan di museum.

3.2.3. *Visual Concepts*

Tahap ketiga setelah penulis menganalisis data, penulis akan melakukan penentuan konsep visual dengan *mindmapping* yang mencakup isi konten, penggunaan gambar dan palet warna.

3.2.4. *Design Development*

Pada tahap ini, penulis akan memvisualisasikan dari konsep yang telah dibuat melalui sketsa yang telah disusun dari awal dan kemudian akan diimplementasikan.

3.2.5. *Design Development*

Tahap terakhir ini, hasil perancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan pada media yang telah ditentukan sebelumnya.