

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Menurut Sareb Putra (2007) media berasal dari metode kuantitatif dan kualitatif. Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat serta memberikan solusi terhadap masalah yang diangkat. Dalam tahapan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

Menurut Yusuf (2014) metode kualitatif bersifat deskriptif dan digunakan untuk melihat, mengungkapkan, mendeskripsikan secara kritis atau menggambarkan fenomena, suatu kejadian atau peristiwa sosial masyarakat untuk menemukan makna serta pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang diangkat. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk memandangi tingkah laku manusia dan realitas sosial secara objektif dan dapat diukur. Penelitian kuantitatif memiliki hasil dalam bentuk statistik, dengan itu data yang didapat merupakan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

Penggunaan metode kuantitatif akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebar kepada 100 responden kepada target dengan usia 18-25 tahun, bertujuan untuk mengukur banyaknya jumlah yang ingin penulis ketahui mengenai topik yang dibahas. Sedangkan pengumpulan data melalui kualitatif, penulis mengadakan wawancara dengan beberapa narasumber dan disertai dengan studi eksisting.

### 3.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Penulis berperan sebagai pewawancara dan melakukan kegiatan wawancara secara online, dikarenakan banyaknya kendala yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung (*face to face*). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan.

Dalam tahapan wawancara, penulis melakukan beberapa wawancara terhadap dua orang ilustrator, *creator* sastra lintas rupa, dan mahasiswa berprestasi pengagum Habibie dan karya-karyanya. Wawancara terhadap ilustrator yang bekerja juga sebagai dosen ilustrasi ISI (Asnar Zacky) dan ilustrator *webtoon* bang Gaber (Rizal Fahmi) yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan lebih seputar ilustrasi dalam penyampaian makna sebuah puisi. Selain itu, wawancara terhadap *creator* sastra lintas rupa (Garyanes Yulius) bertujuan untuk untuk mendapatkan tanggapan dan solusi mengenai perancangan yang akan dibuat. Sedangkan wawancara terhadap mahasiswa berprestasi (Kradiceck Nozky) yang bertujuan untuk mengetahui beberapa hal mengenai target dan pandangan remaja terhadap sosok Habibie dan karya puisinya.

### 3.1.1.1. Wawancara dengan Asnar Zacky



Gambar 3.1. Wawancara Ilustrator

Asnar Zacky adalah seorang dosen ilustrasi Institut Seni Indonesia yang juga merupakan ilustrator. Beliau juga aktif menjadi ilustrator komik, seperti menggambar untuk karya penulis Gama Cendekia, karya tulis Seno Gumira Ajidarma yang berjudul “Iblis Tak Pernah Mati” dan masih banyak lagi. Penulis menanyakan beberapa pertanyaan untuk menggali informasi dan pengetahuan dari beliau seputar ilustrasi dalam sastra. Dikarenakan beberapa kendala yang menyebabkan tidak bisanya bertemu secara langsung, maka wawancara dilakukan melalui *video call Whatsapp* pada tanggal 13 September 2020.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis mendapatkan informasi dan pengetahuan seputar cara mengilustrasikan makna sebuah puisi dengan baik dan benar agar maknanya dapat tersampaikan kepada pembaca. Menurut Asnar Zacky, untuk dapat merasakan makna dari suatu karya seseorang, terutama tokoh seperti

Habibie yang memiliki banyak buku biografi dan film dokumenternya, dapat menjadi salah satu cara untuk terlebih dahulu mengenal sedikit tentang biografinya agar dapat lebih mudah merasakan dan menemukan makna-makna konotasi dari karya Habibie.

Menggambar sesuatu atau ilustrasi juga merupakan tanggung jawab dari si ilustrator, seperti dalam mencari simbol-simbol visual. Suatu puisi juga dapat memiliki makna berbeda tiap baitnya dan banyak pula puisi yang tiap baitnya saling bertolak belakang atau kontras, sehingga memungkinkan untuk memiliki visual yang berbeda. Sebagai seorang ilustrator, kita juga harus mampu memberikan epilog atau *ending* dengan visual mengesankan agar dapat menarik pembaca. Beliau juga memberikan tips agar mempermudah dalam menggambarkan suatu makna puisi, yaitu dengan menarik kata-kata inti yang ditangkap dari puisi tersebut, lalu dari sana kita dapat membuat gambaran-gambaran dari tiap kata yang telah diinterpretasikan sendiri. Dengan itu, setiap ilustrasi atau gambaran yang telah kita buat dapat kita jadikan satu kesatuan ilustrasi yang utuh.

### 3.1.1.2. Wawancara dengan Rizal Fahmi (bang Gaber)



Gambar 3.2. Wawancara Illustrator 2

Rizal Fahmi adalah seorang ilustrator dan komikus *Webtoon* yang dikenal dengan nama bang Gaber. Beliau juga aktif berkarya di akun sosial media miliknya, baru-baru ini beliau juga mengeluarkan buku perpaduan sastra dan ilustrasi yang berjudul “Menjelang Petang”. Wawancara dilakukan melalui *video call Whatsapp* pada tanggal 18 September 2020.

Menurut beliau, tidak semua puisi dapat diilustrasikan dengan mudah, karena dalam mengilustrasikan sesuatu, kita harus terlebih dahulu menyukai topik yang ingin kita gambarkan agar lebih mudah untuk mendapatkan *feel* dari puisi tersebut. Setiap puisi juga memiliki *style*, cerita dan imajinasi yang berbeda, karena setiap penulis pasti memiliki *background*, lingkungannya masing-masing yang dapat mempengaruhi karya-karyanya. Dengan mengetahui lebih dalam seputar kehidupan penulis puisi tersebut, akan mempermudah kita untuk merasakan dan menggambarkan visual dari puisinya.

Bang Gaber mengatakan bahwa puisi atau sastra diciptakan untuk membangkitkan imajinasi dari pembacanya. Namun beliau juga menemukan banyak karakter pembaca yang lebih menikmati visual daripada hanya tulisan. Awal mula beliau mengilustrasikan puisi terinspirasi dari buku-buku ilustrasi tentang kehidupan sosial karya Jean Jullien, lalu beliau mencoba menggabungkan ilustrasi dengan sastra atau puisi yang kemudian dipublikasikan di media sosial miliknya. Bang Gaber mengatakan bahwa pengaplikasian sastra dan ilustrasi memiliki dampak positif yang besar dari para pembacanya yang ternyata malah memiliki banyak peminat.

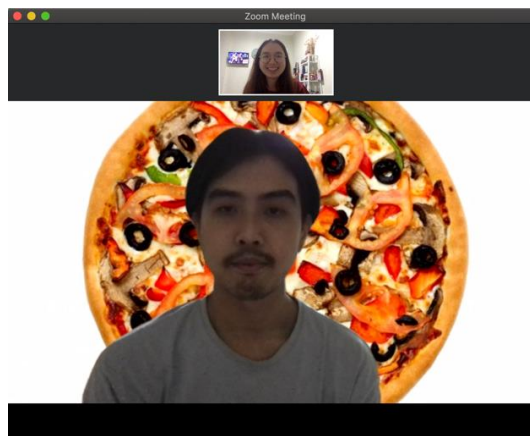
Menurut bang Gaber, sistem kolektif atau kolaborasi merupakan cara yang selalu berhasil dan efektif untuk mendapatkan respon positif dari pembaca. Pada dasarnya setiap orang pasti memiliki interpretasi dan imajinasi tersendiri saat membaca sebuah sajak atau puisi, oleh karena itu sebagai seorang pengkarya kita juga harus terbuka terhadap pemikiran orang lain. Dalam membuat sebuah karya juga harus merespon pemikiran atau keadaan dari pembaca, tidak harus melulu merespon pemikiran pribadi, akan lebih baik jika keresahan banyak orang juga dapat direspon, hal itu membuat suatu karya akan mudah diterima banyak orang karena kita terbuka dengan orang lain.

Selain itu, dalam membuat ilustrasi puisi, hal yang terpenting bukanlah gambar atau *style* ilustrasinya, melainkan makna yang digambarkan apakah dapat tersampaikan dengan baik atau tidak. Bang Gaber menambahkan bahwa buku ilustrasi puisi merupakan suatu buku

yang terdapat ilustrasi sebagai gambaran yang mempunyai benang merah dengan isi dari tulisan atau puisi tersebut, bukan hanya menjadikan ilustrasi sebagai pemanis saja.

Sebagai seorang penulis buku dan ilustrator, menurut pengalaman bang Gaber di era digital ini, semua dapat terakses mudah melalui internet. Namun, pada akhirnya urgensi pembuatan sebuah buku akan menjadi sangat penting dan menjadi benda yang cukup langka untuk dimiliki di era sekarang, karena untuk mengabadikan nama pengkarya atau seseorang melalui buku akan lebih efektif dibandingkan digital.

### 3.1.1.3. Wawancara dengan Garyanes Yulius



Gambar 3.3. Wawancara Sastra Lintas Rupa

Garyanes Yulius adalah kreator Sastra Lintas Rupa yang merupakan *platform* kerja kreatif dengan tujuan untuk mengajak masyarakat bersama-sama untuk mengolah arsip-arsip sastra, khususnya PDS HB Jassin dengan cara yang kekinian dan bersiasat agar dapat menyajikan alternatif pengalaman atau cara baru untuk menikmati sebuah arsip atau sastra sebagai

‘wahana’. Sastra Lintas Rupa juga telah bekerja sama dengan *Mobile Museum DGI* (Desain Grafis Indonesia) untuk memperkenalkan gerakan dan laborator kreatif visioner. Selain itu, Sastra Lintas Rupa juga telah mengeluarkan buku berjudul *Frasa*. Wawancara dilakukan melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 13 September 2020.

Menurut Yulius, dalam pembuatan sebuah buku puisi yang terpenting adalah aktivasinya bukan buku puisinya. Aktivasi yang dimaksud adalah upaya kreatif untuk mensiasati arsip menjadi sesuatu yang populer, bukan hanya sekedar mengilustrasikan saja. Terutama dalam mengilustrasikan sebuah puisi yang sifat abstrak dan subjektif, akan lebih baik jika membuat ilustrasi puisi berdasarkan interpretasi bersama atau kolektif. Konten dalam sebuah buku juga memiliki peran yang penting dalam mempertanggung-jawabkan masalah yang diangkat, apakah menjawab atau tidak.

Penulis juga menanyakan apakah buku puisi yang di dalamnya terdapat interpretasi bersama dapat menjadi efektif untuk menyampaikan tujuan dari perancangan yang akan dikaji. Untuk menanggapi pertanyaan ini, beliau mengatakan bahwa di era sekarang kolaborasi menjadi salah satu cara untuk memperkaya bukunya dan secara nilai jual juga akan semakin menjual.

Untuk mendapatkan solusi atas makna dari puisi, penulis menanyakan bagaimana cara kita bisa mendapatkan makna dan arti



sesungguhnya dari puisi yang ditulis oleh seseorang yang telah wafat. Yulius mengatakan berdasarkan wawancara yang pernah ia lakukan dengan Sapardi Djoko Damono yang merupakan salah satu tokoh sastrawan Indonesia, bahwa pada hakikatnya puisi tidak bisa diartikan, dan pantang untuk ditanyakan makna yang terkandung didalamnya. Puisi dibuat dengan tujuan untuk membuka wawasan, interpretasi dan imajinasi pembacanya, sama seperti lukisan abstrak yang laku karena dapat memancing banyak imajinasi dari penontonnya.

#### 3.1.1.4. Kradiceck Nozky



Gambar 3.4. Wawancara Mahasiswa Pengagum Habibie

Kradiceck Nozky, yang akrab dipanggil dengan Nozky adalah mahasiswa jurusan *Biomedical Engineering* di Universitas Aachen yang terletak di negara Jerman. Nozky merupakan mahasiswa yang memiliki banyak prestasi selama bersekolah di Indonesia, seperti menjuarai lomba cepat tepat se-Sumbagsel, lomba olimpiade Biologi IHSBO yang diadakan oleh Universitas Semarang, serta selalu meraih peringkat pertama semasa SMA

dan masih banyak lagi. Tidak hanya prestasi, Nozky juga aktif dalam berorganisasi dan pernah menjabat sebagai ketua OSIS saat SMA. Menurut Nozky, pencapaian yang telah ia banggakan saat ini adalah diterimanya di kampus yang sangat bergengsi di Jerman dengan jurusan yang terbilang sulit namun banyak peminatnya.

Saat penulis mulai menanyakan tentang sosok Habibie, Nozky menjawab bahwa beliau merupakan figur atau *role model* yang ia kagumi dan menjadi salah satu alasan mengapa ia ingin menuntut ilmu di Jerman. Nozky juga bercerita alasan mengapa ia sangat mengagumi sosok Habibie, antara lain dikarenakan Habibie adalah sosok yang cendekiawan, memiliki kelebihan di berbagai aspek, berhasil menerbangkan pesawat N-250 Gatot Kaca disaat krisis moneter tahun 1998, dan sebagai negarawan beliau ahli dibidang politik.

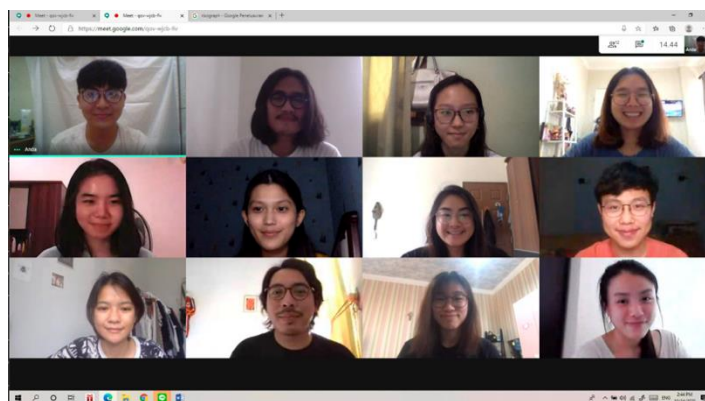
Penulis menanyakan apakah narasumber mengetahui jika Habibie juga seorang penyair atau penulis puisi. Nozky menjawab bahwa ia mengetahui dan pernah membaca buku novel Habibie serta puisi-puisi karya Habibie. Menurut Nozky, puisi yang Habibie tulis cukup membangun, karena di dalam puisi Habibie lebih menitik beratkan kepada perjuangan yang ditujukan kepada generasi penerus bangsa yang harus bertanggung jawab atas kemajuan bangsanya sendiri.

Nozky menyebutkan bahwa ada dua puisi karya Habibie yang sangat ia sukai, yaitu berjudul “Sumpah Ku” yang ditulis Habibie saat beliau kuliah

di Jerman dan sedang sakit, lalu yang kedua berjudul “Generasi Penerus” yang dibacakan pada saat peresmian pesawat N-250. Nozky merasakan bahwa tiap bait dari puisi Habibie memiliki makna dan tanggung jawab yang besar saat membacanya, dengan itu Nozky juga beranggapan bahwa remaja sekarang juga patut untuk melihat dan membaca puisi Habibie.

Selain itu, Nozky juga menjelaskan dari puisi ini kita dapat bercermin dan belajar bagaimana seharusnya kita sebagai penerus bangsa berkewajiban untuk dapat bertekad, berkomitmen, dan berjuang untuk berkontribusi dalam pembangunan dan memajukan bangsa Indonesia.

### 3.1.1.5. Wawancara dengan Publisher (Kamboja Press)



Gambar 3.5. Wawancara Publisher

Daud Sihombing adalah publisher yang berasal dari Kamboja Press. Kamboja Press sendiri adalah unit yang fokus pada eksplorasi fotografi melalui metode cetak risograph. Kamboja Press mencetak produk dengan tinta berbahan dasar kedelai di atas kertas bersertifikat dengan standar kehutanan berkelanjutan. Dengan menggunakan kertas bersertifikat,

Kamboja Press ingin memastikan bahwa kertas berasal dari hutan yang dikelola secara bertanggung jawab di mana manusia, hewan, dan pohon diperlakukan dengan rasa hormat yang pantas mereka terima.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Daud Sihombing pada tanggal 14 Oktober 2020 bersama mahasiswa yang lain, penulis bertanya tentang preferensi buku seperti apa yang cocok untuk remaja dengan rentang usia 18-25 tahun. Daud mengatakan bahwa buku yang cocok untuk remaja sekarang adalah buku yang mampu membuat remaja merasa relate saat membaca konten atau isi dari buku tersebut. Selain itu, penggunaan visual dengan elemen-elemen tertentu juga sangat berpengaruh untuk dapat mudah meng-engage target remaja.

Dengan itu, trend-trend yang mereka tawarkan adalah trend yang relate ke isunya mereka dan segmentasi pasaran mereka, itu yang harus dipelajari secara media promosinya, contohnya seperti memasukan tiktok ke dalam media promosi karena tiktok lagi trend atau siapa yang disukai anak muda jaman sekarang. Contohnya lagi Bascara yang menjadi standar atau idola anak muda jaman sekarang di umur segitu, atau melihat turunan merch Bascara itu pakai apa aja , lalu seperti apa gaya visualnya (ilustrasi, font, tema), itu bisa ditiru juga. Emang belajar behavior buat segmen juga agak panjang, jadi harus digali juga.

### 3.1.1.6. Kesimpulan Hasil Wawancara

Dari kesimpulan yang penulis dapat berdasarkan hasil wawancara dengan ilustrator, keduanya berpendapat bahwa ilustrasi adalah cara untuk menyampaikan rasa atau makna dari apa yang puisi ingin sampaikan.

Sebelum mengenali puisinya, kita harus terlebih dahulu mengetahui *background* dari sang penulis, karena *background* dan lingkungan mampu mempengaruhi karya-karyanya. Dengan mengetahui lebih dalam seputar kehidupan penulis puisi tersebut, akan mempermudah kita untuk merasakan dan menggambarkan visual dari puisinya. Terlebih lagi jika si penulis puisi adalah tokoh atau figur papan atas.

Namun, tidak semua puisi yang orang lain baca akan memiliki interpretasi yang sama, karena pada hakikatnya puisi diciptakan untuk membangkitkan imajinasi tiap pembacanya. Seperti contohnya apa Nozky rasakan sebagai pengagum sosok Habibie, bahwa tiap bait dari puisi Habibie memiliki makna dan tanggung jawab yang besar saat membacanya, dengan itu Nozky juga beranggapan bahwa remaja sekarang juga patut untuk melihat dan membaca puisi Habibie.

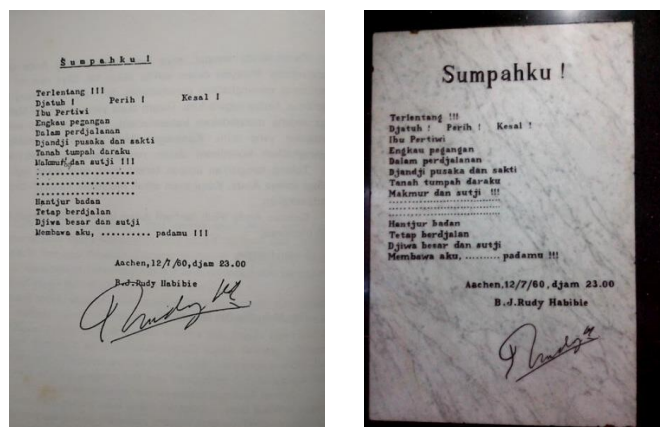
Sebagaimana disebutkan oleh creator sastra lintas rupa bahwa era sekarang adalah era dimana kolaborasi dalam suatu karya akan memiliki nilai tinggi dan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi pula. Oleh karena itu, sebagai seorang pengkarya kita juga harus terbuka terhadap pemikiran

orang lain karena hal itulah yang membuat suatu karya akan mudah diterima banyak orang.

### 3.1.2. Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk menemukan arsip puisi-puisi karya Habibie. Berikut adalah hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis:

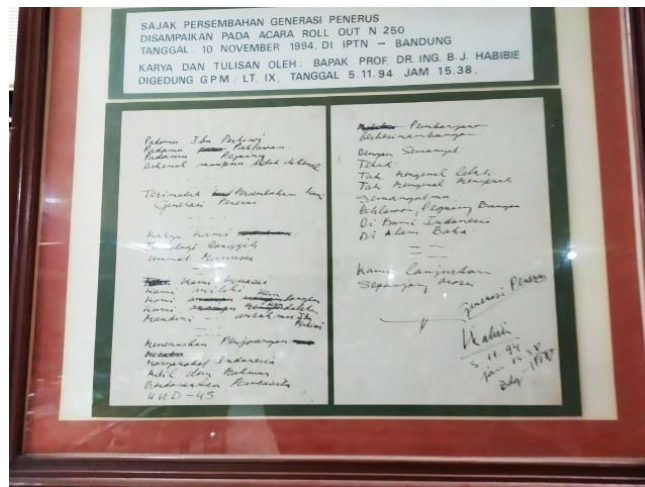
1. Monumen batu bertuliskan puisi Habibie yang terdapat di kantor The Habibie Center. Puisi berjudul “Sumpahku !” ini merupakan puisi karya Habibie yang paling banyak dikenal, puisi ini ditulis oleh beliau saat sedang dalam keadaan sakit di Aachen, Jerman (Habibie dan Ainun, 2012).



Gambar 3.6. Puisi Habibie

(<https://ditawidodo.wordpress.com/2013/01/23/suatu-sore-di-the-habibie-center/>)

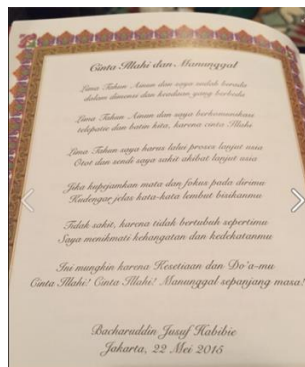
2. Puisi berjudul “Generasi Penerus” yang disampaikan dalam acara *Roll Out* pesawat N250 pada tanggal 10 November 1994 di Bandung. Puisi ini juga terpampang disalah satu sudut ruangan tempat kerja dan istirahat Habibie di lantai 9 Gedung PT. Dirgantara Indonesia.



Gambar 3.7. Puisi Habibie 2

(<https://kumparan.com/kumparannews/peninggalan-habibie-di-ruang-kerjanya-di-pt-di-lukisan-hingga-sajak-lrQXDpVjgSr/full>)

3. Puisi yang dituliskan Habibie untuk mengenang 5 tahun wafatnya Ainun (The Habibie Center, 2015).



Gambar 3.8. Puisi Habibie 3

<https://www.facebook.com/habibiecenter/posts/puisi-yang-ditulis-oleh-bj-habibie-mengenang-5-tahun-wafatnya-ibu-hasri-ainun-ha/10155535581485627/>

### **3.1.3. Kuesioner**

Pada metode ini, penulis memberikan pertanyaan sederhana yang berhubungan dengan fakta dan pendapat responden. Penulis melakukan penyebaran kuesioner terhadap target usia 18-25 tahun yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Atas serta mahasiswa dan mahasiswi. Kuesioner berisikan pertanyaan kuantitatif yang dapat diisi langsung oleh responden. Penggunaan metode kuantitatif juga akan dilakukan melalui Google Form yang telah diisi oleh 100 responden dengan berbagai macam latar belakang. Pada tahapan ini, penulis ini mendapatkan beberapa informasi dan tanggapan dari sisi target audiens mengenai permasalahan yang dikaji.

#### **3.1.3.1. Proses Kuesioner**

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, penulis mengambil hasil sesuai dengan *target audience* perancangan yaitu responden dengan usia 18-25 tahun yang mengenal serta mengagumi sosok Habibie dan berdomisili di daerah Jabodetabek dengan jumlah 62 orang.

Pada kuesioner, penulis bertanya apakah responden mengenal sosok Habibie dan memberikan parameter dari angka 1 sampai angka 5 untuk melihat ketertarikan atau kekaguman responden terhadap sosok Habibie, dengan angka 1 menunjukkan tidak adanya ketertarikan atau kekaguman terhadap sosok Habibie, dan angka 5 menunjukkan ketertarikan atau kekaguman yang besar terhadap sosok Habibie. Dalam hal ini, didapatkan hasil sebagai berikut:



1. Sebanyak 6 orang atau 6% responden memilih angka dibawah 3, yang berarti responden tidak memiliki ketertarikan atau kekaguman terhadap sosok Habibie.
2. Sebanyak 85 orang atau 85% responden memilih angka diatas 3, yang berarti responden memiliki kekaguman dan ketertarikan terhadap sosok Habibie.

Tabel 3.1. Kekaguman Responden terhadap Habibie

<b>Mengagumi sosok Habibie</b>		
<b>&lt; 3</b>	<b>3</b>	<b>&gt; 3</b>
<b>6</b>	<b>9</b>	<b>85</b>

Selanjutnya, pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui dari media mana responden bisa mengenal dan mengetahui sosok Habibie penulis mencari tahu dari mana responden mengenal dan mengetahui sosok Habibie. Dengan itu didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 75 orang atau 75% responden mengenal dan mengetahui sosok Habibie melalui film dokumenter Habibie dan Ainun.
2. Pada urutan kedua, terdapat 45 orang atau 45% responden mengenal dan mengetahui sosok Habibie melalui buku biografi B.J. Habibie.

Tabel 3.2. Media yang Membuat Responden Mengenal Sosok Habibie

<b>Melalui media apa anda mengetahui dan mengenal sosok Habibie</b>	
<b>Film Habibie &amp; Ainun</b>	<b>Buku Biografi</b>
<b>75</b>	<b>45</b>

Pada kuesioner selanjutnya, penulis bertanya tentang puisi-puisi karya Habibie dimata remaja. Tujuan dari pertanyaan ini untuk mengetahui tingkat ketahuan remaja dan pendapat mereka terhadap puisi Habibie. Berikut adalah hasilnya;

Sebanyak 60,8% responden berpendapat bahwa mereka tidak mengetahui bahwa Habibie juga seorang penulis sastra puisi.

Tabel 3.3. Jumlah Responden yang Mengetahui Habibie Penulis Sastra

<b>Mengetahui Habibie seorang penulis sastra</b>	
<b>Tidak</b>	<b>Ya</b>
<b>60,8%</b>	<b>39,2%</b>

Sebanyak 86,4% responden memilih skala 3 – 5 yang berarti sangat sulit untuk tingkat kesulitan dalam memahami makna dari kata-kata pada puisi Habibie.

Tabel 3.4. Kesulitan Responden dalam Memahami Puisi Habibie

<b>Tingkat kesulitan memahami kata-kata dalam puisi Habibie</b>		
<b>&lt; 3</b>	<b>3</b>	<b>&gt; 3</b>
<b>13,6%</b>	<b>37,8%</b>	<b>48,6%</b>

Sebanyak 95,9% responden berpendapat bahwa dengan adanya sebuah ilustrasi di dalam puisi dapat membantu untuk memahami isi atau makna dari puisi tersebut.

Tabel 3.5. Pendapat Responden Mengenai Ilustrasi dalam Puisi

<b>Ilustrasi dalam puisi dapat membantu memahami makna dari puisi tersebut.</b>	
<b>Tidak</b>	<b>Ya</b>
<b>4,1%</b>	<b>95,9%</b>

Hal ini perlu disoroti dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk membuktikan bahwa remaja-remaja di Indonesia banyak yang mengagumi sosok B.J. Habibie. Berdasarkan data-data yang telah didapatkan dari survey, penulis dapat menyimpulkan bahwa remaja milenial banyak yang telah mengenal sosok Habibie, bahkan mengagumi figur beliau.

Selain itu, media yang telah dipilih responden sebagai media yang membantu mereka mengetahui sosok Habibie, terdapat film yang menjadi pilihan terbanyak, dan diikuti oleh buku biografi, lalu ada pula media lain

seperti youtube, talkshow dan masih banyak lagi yang dipilih oleh responden, namun tidak sebanyak film dan buku biografi.

Dalam kuesioner juga terdapat pertanyaan terbuka untuk mengetahui apa responden ketahui dan kenal dari sosok Habibie. Hasil terbanyak yang didapatkan adalah pekerja keras, berprestasi (cerdas, jenius, pintar), kesetiiaannya pada ibu Ainun, pantang menyerah dan kerendahan hatinya. Namun, tidak ada sama sekali yang menyebutkan bahwa mereka mengetahui bahwa Habibie juga seorang penulis sastra atau penyair.

Pada kuesioner juga ditanyakan apakah mereka mengetahui bahwa Habibie seorang penulis puisi dan memiliki banyak puisi karyanya, dan hasil terbanyak menunjukkan bahwa mereka tidak mengetahui hal tersebut dan responden juga mengaku berpendapat bahwa puisi Habibie memiliki kalimat atau kata-kata yang sulit untuk dipahami oleh remaja. Selain itu menurut responden, cara terbaik untuk memahami makna dari puisi salah satunya adalah dengan membuat ilustrasinya.

Dari kuesioner yang telah diselenggarakan, penulis mendapatkan data bahwa rata-rata remaja umur 18-25 tahun hanya mengetahui sosok, kisah dan perjalanan yang pernah ditunjukkan atau ditampilkan di semua film dokumenter Habibie, sehingga tidak semua orang mengetahui kehadiran puisi-puisi yang telah beliau tulis.

### 3.1.4. Studi Eksisting

Dalam mendukung proses perancangan ini, penulis menggunakan buku kumpulan ilustrasi puisi sebagai acuan. Buku yang digunakan adalah buku yang telah terbit dan di perjual belikan, sehingga penulis dapat menjadikan buku ini sebagai acuan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan rancangan yang akan dibuat. Studi eksisting dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat (SWOT)* dari buku yang serupa.

#### 3.1.4.1. “Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang”



Gambar 3.9. Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang

(<https://muda.kompas.id/baca/2020/02/10/masih-ingatkah-kau-jalan-pulang-karya-kolaborasi-penyair-sapardi-djoko-damono-rintik-sendu/>)

Buku Masih Ingatkah Kau Pulang merupakan buku kumpulan puisi karya Sapardi Djoko Damono yang diilustrasikan oleh Rintik Sedu. Buku ini memiliki gambar ilustrasi yang terbilang sangat sederhana, dan tidak memiliki banyak warna, bahkan hanya memiliki satu warna dan hanya warna gelap saja. Buku ini ditujukan untuk remaja-remaja yang gemar membaca puisi mengenai romansa dan memiliki kisah serta cerita hidup yang *relatable*.

*Layouting* sangat sederhana yang terkesan monoton, setiap halamannya banyak pengulangan *layout* yang sama. Penggunaan tipografi juga selalu sama dan tidak memainkan bentuk. Tidak ada permainan visual yang digunakan dalam ilustrasinya.

Tabel 3.6. Spesifikasi Buku Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang

Judul	Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang
Penulis	Sapardi Djoko Damono & Rintik Sedu
Penerbit	PT. Gramedia Pustaka Utama
Ukuran	13 x 16 cm
Halaman	112 halaman
Bahasa	Indonesia

Harga	Rp. 90.000,-
Bahan	Sampul menggunakan <i>hard cover</i> dan laminating <i>doff</i> .
Jilid	<i>Hard cover</i>

Tabel 3.7. Tabel SWOT Buku Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang

<i>Strength</i>	- Puisi yang ditulis merupakan puisi dengan bahasa yang mudah dan mudah dimengerti
<i>Weakness</i>	Ilustrasi terlalu kecil dan tidak memainkan warna, memiliki layout yang monoton tiap halamannya. Banyak pengulangan gagasan dan diksi.
<i>Opportunity</i>	Sebagai salah satu bentuk kolaborasi antara ilustrator buku dan sastrawan
<i>Threat</i>	Banyak competitor yang membuat buku serupa.

### **3.1.5. Studi Referensi**

Dalam mendukung proses perancangan ini, penulis juga studi referensi menggunakan beberapa buku sebagai acuan untuk menemukan ilustrasi dan gaya desain seperti apa yang cocok untuk diterapkan pada perancangan tugas akhir ini. Berikut adalah beberapa hasil studi referensi.

#### **3.1.5.1. “Frasa”**

Buku frasa adalah buku karya Sastra Lintas Rupa yang merupakan buku adopsi dari puisi dan ilustrasi. Dari buku ini penulis ingin mengadopsi model *layout* dan format konten kedalam perancangan buku puisi-puisi Habibie. Penulis ingin mengadopsi model format di dalam buku ini, karena format yang ditampilkan memiliki beberapa kesamaan dengan model perancangan buku yang ingin penulis rancang, Format konten yang akan dirancang meliputi kata pengantar, hasil wawancara singkat dengan salah satu sahabat Habibie, profil singkat Habibie, lalu masuk ke konten utama yaitu puisi-puisi yang karya Habibie.

Penggunaan *layout* tiap halamannya berbeda, ada yang bernuansa bebas dan ada yang terstruktur atau rapih sesuai dengan konteks dan isi yang ingin disampaikan di dalam puisi. Visual ilustrasi yang berberda pula tiap halamannya, menunjukkan karakteristik tiap makna dari puisi yang ingin disampaikan. Penggunaan warna yang konsisten secara keseluruhan buku dan tipografi yang sesuai dengan tema dan nuansa buku.





Gambar 3.10. Isi Buku Frasa

(Sastra Lintas Rupa, 2017)

### 3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis gunakan adalah beberapa teori desain agar mendapatkan metode yang tepat sebagai cara untuk menghasilkan perancangan yang baik. Metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### 3.2.1. Graphic Design Solution 5th Edition oleh Robin Landa

Untuk perancangan desain, metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode perancangan dalam buku *Graphic Design Solution 5th Edition* oleh Robin

Landa (2014, p. 73-87) mengenai proses dalam membuat sebuah desain. Terdapat 5 tahap dalam proses mendesain, yaitu:

1. Orientasi Masalah : Proses pencarian data

Dalam tahap ini, penulis melakukan riset sesuai dengan topik yang diambil dengan mencari data untuk mendapatkan informasi-informasi yang dapat mendukung bahasan pada topik. Pencarian data diawali dengan *secondary research*, yaitu pencarian data melalui internet, *website*, jurnal, artikel, dll. Melalui *secondary research* ini penulis mencari tahu seberapa berpengaruhnya sosok eyang Habibie kepada anak muda, prestasi apa saja yang telah beliau raih, hingga kisah hidup beliau. Dengan itu, penulis dapat menentukan hipotesis apa yang berguna untuk perancangan desain.

Untuk membuktikan apakah hipotesis penulis itu benar atau tidak, penulis melakukan pencarian data kembali melalui *primary research* dengan metode pengumpulan data *hybrid*. Metode kuantitatif dilakukan penulis dengan menyebarkan kuesioner secara *online* melalui *google form* dengan teknik *Non Random Sampling*. Metode kualitatif dilakukan dengan wawancara kepada narasumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat.

2. Analisis : Mengolah informasi

Penulis melakukan analisis terhadap target sasaran desain untuk mencari media yang tepat dan efektif. Sebelum menemukan target sasaran, penulis melakukan olah informasi terhadap *secondary research*. Dengan itu penulis dapat menentukan target sasaran dari perancangan desain yang akan penulis buat. Dalam proses

pengumpulan data dan informasi, tahapan ini merupakan tahapan dimana penulis menentukan masalah serta rumusan masalah dan solusinya.

3. Ide dan konsep : *Brainstorming*

Dalam tahapan ini, penulis melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide dan konsep desain dengan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Pembuatan konsep ini akan disesuaikan dengan minat target sasaran yang dituju. Tahapan yang selanjutnya adalah membuat *mind map* dan mencari referensi yang sesuai. Setelah penulis menemukan konsep yang tepat, penulis akan membuat *moodboard* sebagai acuan dalam membuat desain.

4. *Design Development* : Pembuatan desain

Dalam tahapan pembuatan desain, penulis akan membuat sketsa terlebih dahulu untuk mendapatkan visual seperti apa yang ingin dicapai. Setelah memilih satu yang terbaik dari banyaknya sketsa, penulis akan masuk pada tahapan digitalisasi. Melalui berbagai tahapan revisi, penulis akan memasuki tahapan digitalisasi final dimana penulis akan membuat hasil digital itu ke dalam mockup untuk mendapatkan hasil akhir.

5. Implementasi : Penyesuaian desain/finalisasi

Dalam tahapan implementasi, visual yang dibuat telah final tanpa adanya revisi. Tahapan ini menjadi tahapan terakhir, yaitu produksi. Setelah produksi dilakukan, penulis akan melakukan penyesuaian desain terhadap target sasaran yang telah ditentukan agar penulis dapat mengetahui seberapa efektif desain yang telah dibuat.

### **3.2.2. *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective oleh Alan Male***

Dalam metode perancangan buku ilustrasi, penulis menggunakan buku *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective* oleh Alan Male (2007). Dalam buku Male, disebutkan beberapa tahapan dalam pengaplikasian untuk merancang ilustrasi (p. 26).

#### **1. *Conceptual Process***

Pemahaman dari materi atau perancangan yang akan dikaji harus sepenuhnya diteliti dan dirakit terlebih dahulu agar dapat memecahkan masalah dalam komunikasi visual. Setelah masalah ditemukan, barulah kita dapat menentukan apakah masalah dapat diselesaikan dengan perancangan sebuah ilustrasi. Proses awal untuk menghasilkan ide dan konsep dimulai dengan *brainstorming* dan mencatat semua gagasan secara tertulis atau dapat melalui sebuah sketsa visual. Dengan melakukan kegiatan mencari dan mengamati ide visual dari berbagai referensi akan memancing dan memicu berkembangnya kreatifitas dalam diri.

Dengan membuat sebuah sketsa dan gambaran awal, akan mempermudah penyampaian makna apa yang akan ditampilkan dalam ilustrasi. Kejelasan visual pada tahapan ini dapat mempermudah dan menentukan solusi mana yang harus diambil sebagai penyelesaian masalah.

#### **2. *Research***

Tahapan pencarian informasi dalam proses perancangan merupakan bagian terpenting dan dibutuhkan dalam penyampaian pesan kepada audiens atau target.

Kebutuhan dalam suatu brief dan konteks bergantung kepada seberapa tepat dan akurat informasi yang diperoleh. Pencarian informasi juga bertujuan untuk memperoleh bahan referensi yang tepat dan sesuai dengan perancangan yang akan dibuat.

### 3. *Drawing*

Menggambar adalah bagian utama dalam sebuah ilustrasi yang menjadi fondasi dalam membangun citra visual. Dengan menggambar, kita dapat membentuk serta membangun *style* dan gaya ilustrasi yang ada pada dalam diri kita. Setiap gambaran dan ilustrasi haruslah dapat dipahami, dirancang dan disajikan dalam sebuah perancangan buku ilustrasi. Dengan menggambar juga dapat memberikan informasi identitas ilustrator, dan cara dimana semua ide visual dieksternalisasi dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar harus berkaitan dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, proporsi, perspektif, serta aspek emosi.