



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Data Penelitian

Penyusunan karya tugas akhir ditunjang dengan melakukan kuesioner, wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka. Kuesioner dibagikan kepada anak-anak umur 6-10 tahun di SDK Penabur, Gading Serpong, Tangerang. Kuesioner dibagikan untuk mengetahui preferensi anak-anak usia 6-10 tahun mengenai bentuk karakter, tulisan, dan palet warna. Wawancara dilakukan dengan Ibu Adriatik Ivanti, M.Psi, Psi., seorang dosen psikologi anak, untuk mencari tahu manfaat buku ilustrasi bagi anak-anak usia 6-10 tahun dibandingkan media lain.

Observasi dilakukan di toko buku yang berada di daerah Jakarta dan Tangerang, untuk mencari teori sebagai tinjauan pustaka, sebagai referensi yang berkaitan dengan penyusunan karya, serta peminjaman buku di perpustakaan dan di situs resmi.

3.1.1. Data Wawancara dengan Psikolog Anak

Wawancara dengan psikolog anak dilakukan untuk mencari tahu seberapa besar manfaat dari buku ilustrasi bagi anak-anak usia 6-10 tahun. Wawancara dilakukan di Universitas Pembangunan Jaya pada 2 Oktober 2014, sekitar pukul 09.00 pagi.

Berdasarkan wawancara ini, menurut ibu Adriatik Ivanti M.Psi, Psi., media buku ilustrasi lebih bermanfaat bagi anak-anak usia 6-10 tahun

dibanding media *games* dan televisi, karena melalui buku ilustrasi, anak-anak dilatih agar lebih fokus terhadap hal yang sedang dilakukan dan dipelajarinya. Jika anak-anak mempelajari sesuatu melalui media *games* yang biasanya dilakukan di tablet, komputer, atau *handphone*, anak-anak menjadi sulit fokus dan mudah terganggu konsentrasinya oleh hal-hal lain yang dapat dengan mudah diakses pada alat-alat tersebut. Media *games* dan televisi juga mampu menimbulkan kecanduan pada anak-anak usia dini, sehingga dapat berakibat buruk pada perkembangan anak-anak.

Ibu Adriatik juga menambahkan, buku ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat belajar dan minat baca pada anak, karena minat baca pada anak-anak tidak muncul tiba-tiba, sehingga harus dikembangkan melalui buku-buku ilustrasi, atau buku-buku cerita. Selain itu, buku ilustrasi dan buku bergambar juga lebih terjangkau dan mudah didapatkan oleh anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat.



Gambar 3.1 Foto bersama Ibu Adriatik Ivanti M.Psi, Psi.

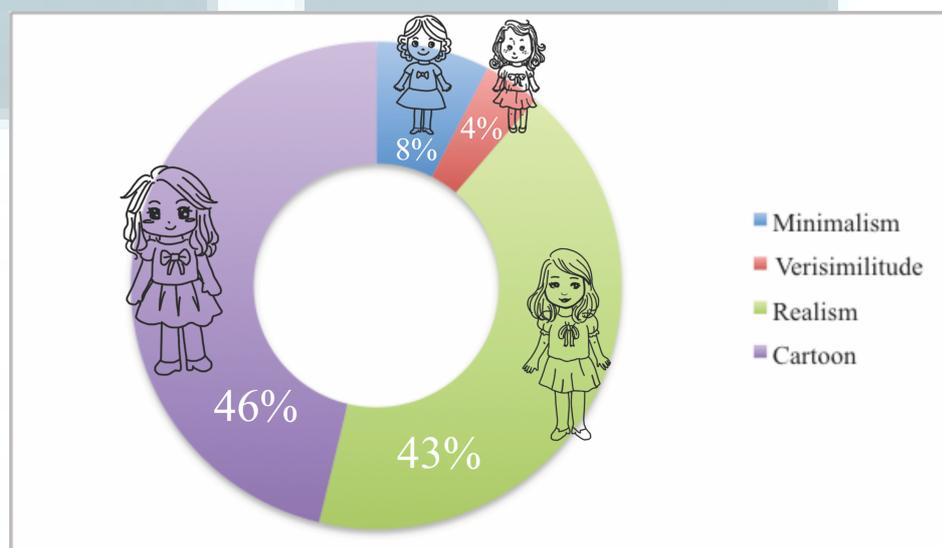
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.1.2. Data Kuesioner

Data kuesioner dibagikan kepada 80 orang siswa siswi kelas 1-5 SD (usia 6-10 tahun) di tempat kursus Ecclessiast Muara Karang. Pembagian kuesioner dibagikan pada 21 Oktober 2014. Kuesioner yang dibagikan berisi tiga pertanyaan mengenai preferensi anak usia 6-10 tahun terhadap bentuk karakter, gaya pewarnaan, dan jenis tulisan.

Berikut merupakan hasil jawaban dari kuesioner yang telah dibagikan:

1. Bentuk karakter

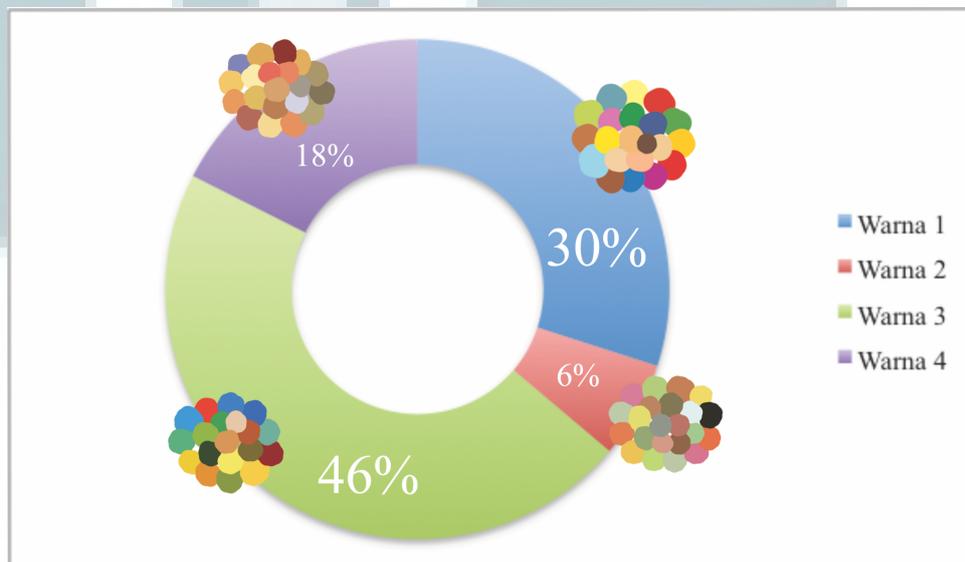


Gambar 3.2 Hasil Kuesioner Gaya Karakter

Hasil kuesioner di atas menunjukkan bahwa bentuk karakter yang paling disukai oleh anak usia 6-10 tahun adalah karakter dengan gaya *cartoon* yaitu sebanyak 46%. Anak yang menyukai bentuk karakter dengan gaya *realism* ada sebanyak 43%, dilanjutkan dengan gaya *minimalism* yaitu

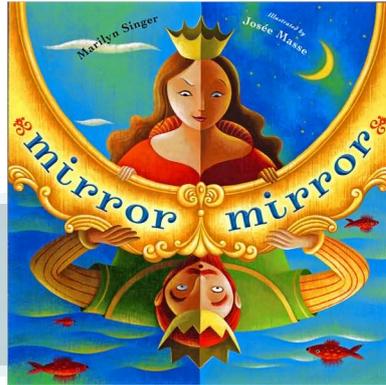
sebanyak 8%, dan gaya *verisimilitude* sebanyak 4%. Dari hasil kuesioner ini dapat disimpulkan anak usia 6-10 tahun lebih menyukai bentuk karakter dengan gaya *cartoon*, yaitu penggambaran tokoh dengan gaya yang lucu dan kekanak-kanakan dan disertai elemen karikatur, serta memiliki detail yang lebih sederhana bila dibandingkan dengan gaya *realism* dan *verisimilitude*.

2. Gaya pewarnaan



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Jenis Warna

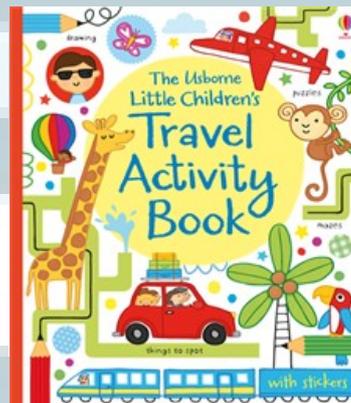
Hasil kuesioner di atas menunjukkan bahwa gaya pewarnaan buku ilustrasi yang paling disukai anak usia 6-10 tahun adalah gaya pewarnaan 3, sebanyak 46%, yaitu gaya pewarnaan yang lebih *opaque*, agak gelap, dan sedikit bernuansa kebiru-biruan. Contoh penggunaan warna ini dapat dilihat seperti dalam buku ilustrasi anak berjudul “*Mirror Mirror*”.



Gambar 3.4 Buku Ilustrasi “*Mirror Mirror*”

(Sumber: <http://abackwardsstory.blogspot.com/>)

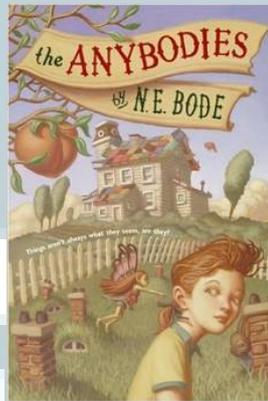
Gaya pewarnaan yang paling disukai selanjutnya adalah gaya pewarnaan 1, sebanyak 30%, yaitu warna-warna yang lebih cerah, seperti dalam contoh buku ilustrasi anak berjudul “*Travel Activity Book*”.



Gambar 3.5 Buku Ilustrasi “*Travel Activity Book*”

(Sumber: <http://www.usborne.com/>)

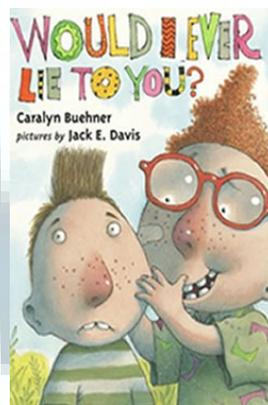
Kemudian dilanjutkan dengan gaya pewarnaan 4, sebanyak 18%, yaitu warna-warna bernuansa coklat, agak pudar, seperti dalam buku ilustrasi berjudul “*The Anybodies*”.



Gambar 3.6 Buku Ilustrasi “*The Anybodies*”

(Sumber: <http://www.amazon.com/>)

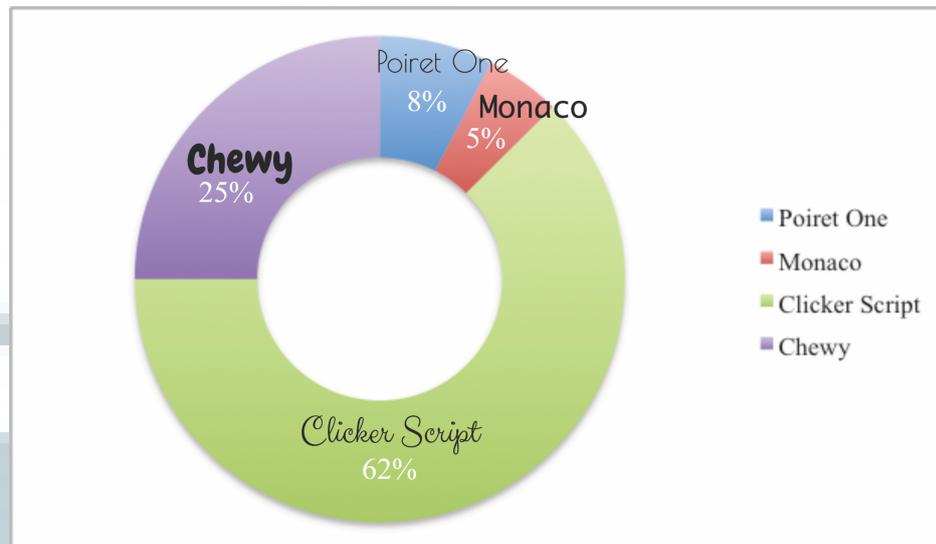
Yang terakhir adalah gaya pewarnaan 2, sebanyak 6%, yaitu warna-warna yang bernuansa kelabu dan agak pudar, seperti dalam buku ilustrasi “*Would I Ever Lie to You?*”



Gambar 3.7 Buku Ilustrasi “*Would I Ever Lie To You?*”

(Sumber: <http://www.byubookstore.com>)

3. Jenis Tulisan



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Jenis Huruf

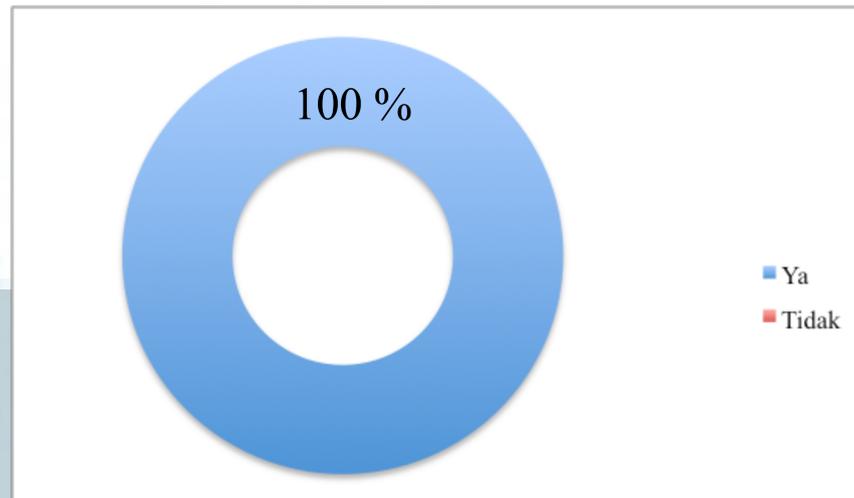
Berdasarkan hasil kuesioner di atas, jenis tulisan yang paling disukai oleh anak usia 6-10 tahun adalah jenis tulisan *script* yaitu *Clicker Script* sebanyak 63%. Lalu untuk jenis tulisan *Chewy* sebanyak 25%, untuk jenis tulisan *sans serif* jenis *Poiret One* sebanyak 8%, dan jenis tulisan *serif* Monaco sebanyak 5%.

3.1.2.1. Data Kuesioner

Data kuesioner dibagikan kepada 80 orang siswa siswi kelas 1-5 SD (usia 6-10 tahun) di tempat kursus Ecclessiast Muara Karang. Pembagian kuesioner dibagikan pada 3 Desember 2014. Kuesioner yang dibagikan berisi enam pertanyaan mengenai pengetahuan anak usia 6-10 tahun terhadap plastik.

Berikut merupakan hasil jawaban dari kuesioner yang telah dibagikan:

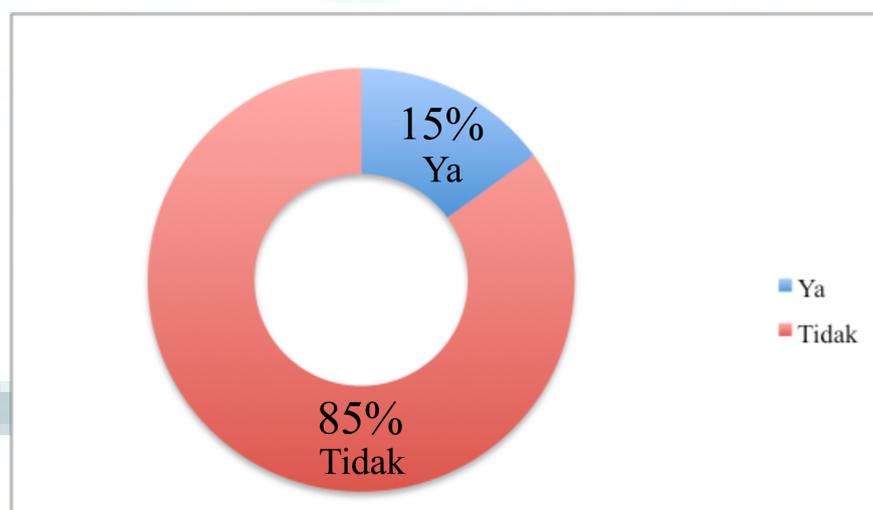
1. Apakah kamu pernah menggunakan plastik?



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 100% anak-anak usia 6-10 tahun pernah menggunakan plastik.

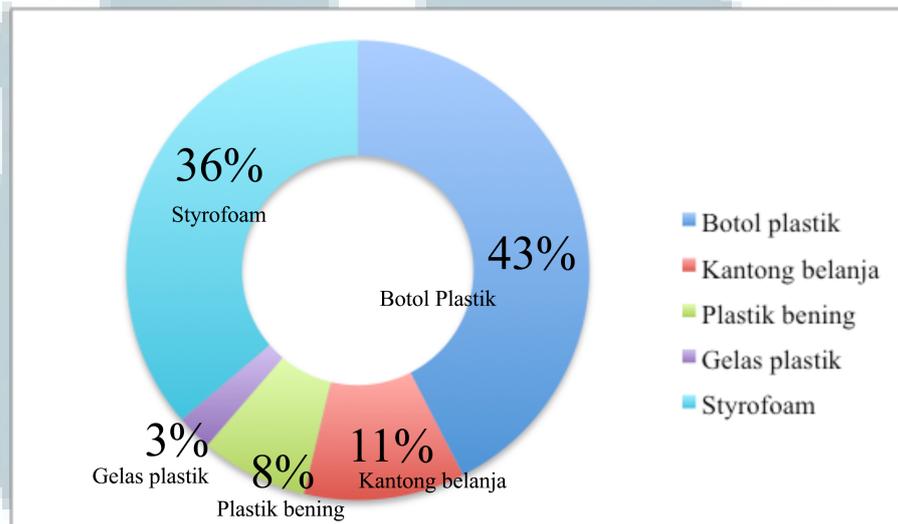
2. Tahukah kamu bahwa *Styrofoam* terbuat dari plastik?



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 85% anak-anak usia 6-10 tahun tidak mengetahui bahwa *styrofoam* terbuat dari plastik, dan 15% mengetahui bahwa *styrofoam* terbuat dari plastik.

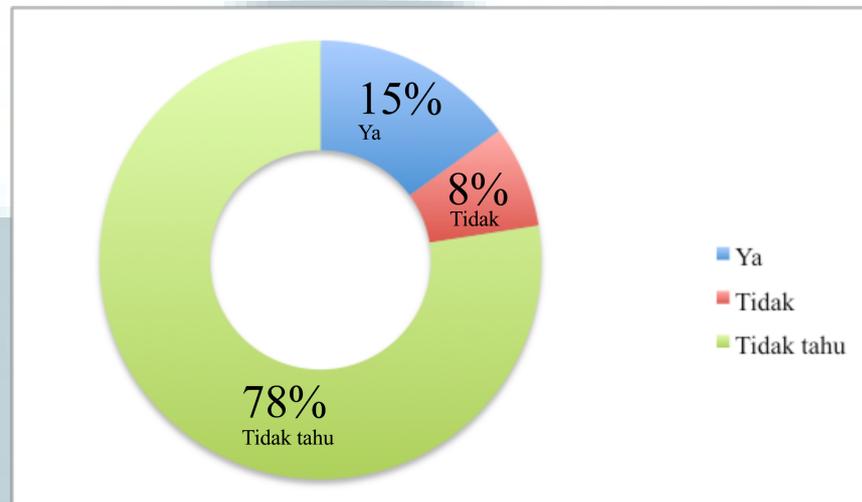
3. Jenis plastik manakah yang paling sering kamu gunakan?



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 43% anak-anak usia 6-10 tahun paling sering menggunakan plastik dalam bentuk botol, berisi air mineral maupun soda. Kemudian jenis plastik yang paling sering digunakan adalah *styrofoam* sebanyak 36%. Dilanjutkan dengan penggunaan kantong belanja sebanyak 11%, plastik bening sebanyak 8%, dan gelas plastik sebanyak 2%.

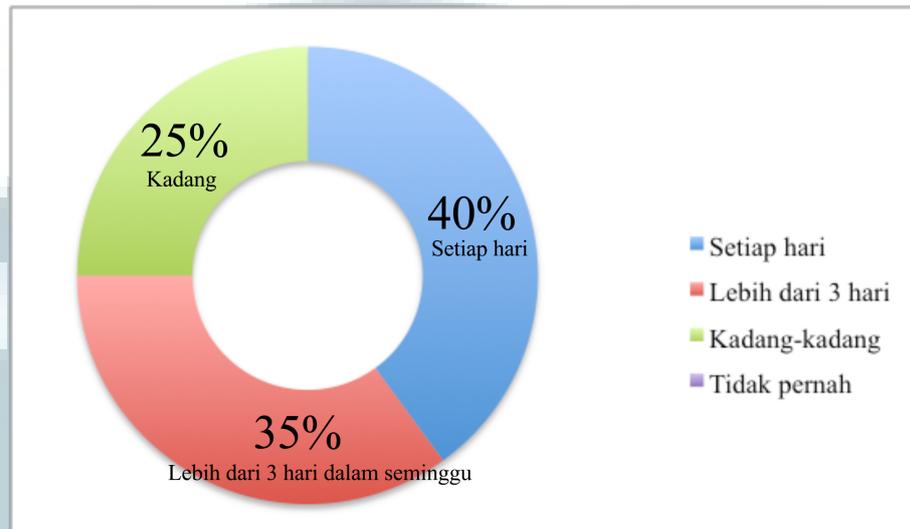
4. Menurutmu, apakah minum air panas dengan botol/gelas plastik dapat menimbulkan efek kimia berbahaya?



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 78% anak-anak usia 6-10 tahun tidak mengetahui apakah konsumsi makanan dan minuman panas dengan wadah plastik memiliki efek yang berbahaya. Kemudian 15% dari 80 anak usia 6-10 tahun mengetahui bahwa konsumsi makanan dan minuman panas dengan wadah plastik berbahaya, sisanya sebanyak 8% tidak mengetahui sama sekali.

5. Seberapa sering kamu menggunakan plastik sekali pakai (botol air mineral, botol soda, kantong plastik bening)?

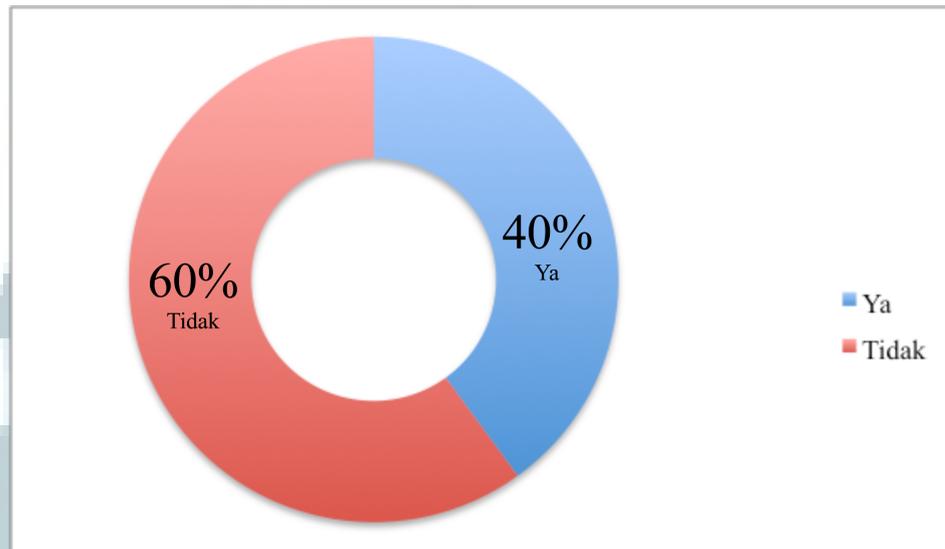


Gambar 3.13 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 40% anak-anak usia 6-10 tahun menggunakan wadah plastik sekali pakai setiap hari, sementara 35% mengaku menggunakan plastik lebih dari 3 hari dalam seminggu, dan 25% mengaku hanya kadang-kadang saja menggunakan wadah plastik.

U
M
M
N

6. Tahukah kamu bahaya dari plastik?



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner di atas menunjukkan 60% anak-anak usia 6-10 tahun tidak mengetahui bahwa bahaya dari penggunaan plastik, dan 40% mengetahui bahaya plastik, walaupun sebagian besar hanya mengetahui tentang penyakit kanker.

3.1.3. Data Observasi *Existing*

Berdasarkan observasi dan wawancara penulis pada Kepala Redaksi Elex Media Jakarta, penulis mendapatkan dua contoh buku ilustrasi anak yang laris di pasaran, yaitu seri buku “*Why?*” dan “*Ten-Ten Series*”. Kedua buku tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai penunjang tugas akhir yang dilakukan. Berikut adalah analisis buku:

Tabel 3.1 Observasi Existing Buku sebagai pembanding & Referensi

	Komik Pengetahuan Dasar “Why? Series: Plants”	Ten-Ten Series: Beranilah Bermimpi (Untuk Masa Depanmu)
Bahasa	Indonesia	Indonesia
Cerita	Komik pengetahuan yang berisi informasi tentang tanaman, mulai dari jenis-jenis tanaman, manfaat dari tanaman, cara berkembangbiak, dan cara menjaga tanaman.	Komik motivasi untuk remaja, berisi panduan untuk remaja tentang bagaimana memanfaatkan waktu dalam kehidupan sehari - hari sebaik mungkin untuk mencapai cita – cita di masa depan.
Ukuran	18 cm x 24 cm	22 cm x 15 cm
Jumlah Halaman	160 halaman	224 halaman
Sampul	<i>Soft Cover</i>	<i>Soft Cover</i>
Teknik Penjiidan	Lem panas (<i>perfect binding</i>)	Lem panas (<i>perfect binding</i>)
Jenis Kertas	HVS	HVS
Harga	Rp 75.000,-	Rp 60.000,-
Kelebihan	Buku ini merupakan salah satu seri dari kumpulan komik pengetahuan terkenal “ <i>Why? Series</i> ”. Buku ini memiliki informasi yang	Buku ini merupakan salah satu dari seri kumpulan komik motivasi “ <i>Ten-Ten Series</i> ” yang terkenal. Buku ini memberikan saran dan

	lengkap, dan informasi disampaikan dalam bentuk komik kartun yang <i>full color</i> .	panduan kepada remaja yang mudah dimengerti, dan informasi disampaikan dalam bentuk komik manga yang <i>full color</i> .
Kekurangan	Isi buku yang terlalu tebal dan kompleks serta penulisan kalimat yang panjang akan membuat buku ini sulit untuk dibaca oleh anak-anak yang berumur di bawah 10 tahun. Selain itu, terjemahan buku ini kurang baik sehingga kalimat-kalimat dalam buku ini terkadang sulit dimengerti.	Gaya gambar yang terlalu mirip dengan <i>shoujo</i> manga mungkin akan kurang menarik minat orang dewasa agar membelikannya untuk anak-anak. Isi buku juga sangat banyak sehingga akan membosankan untuk anak-anak.

UMMN

3.2. Mind Mapping



Gambar 3.15 Mind Mapping

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan melalui proses wawancara, kuesioner dan observasi, penulis melanjutkan dengan proses *mind mapping*. Berdasarkan penjabaran pola pikir penulis tersebut, penulis mendapatkan banyak kata kunci yang dapat digunakan dalam mengisi alur cerita buku ilustrasi.

3.3. Konsep Kreatif

Perancangan media informasi mengenai bahaya plastik melalui buku ilustrasi didasari bahwa target utamanya adalah anak-anak berusia 6-10 tahun. Buku ilustrasi ini mengangkat tema mengenai penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari, yang menceritakan tentang betapa pentingnya bagi anak-anak untuk mengetahui lebih dalam tentang plastik, dari segi keuntungan dan kekurangan, hingga bagaimana seharusnya kita memanfaatkan plastik secara maksimal untuk

mengurangi dampak buruknya. Tokoh utama dalam buku ini adalah seorang anak perempuan, dengan tokoh pendukung seorang professor dan seekor anjing. Buku ini dirancang sebagai buku yang interaktif, karena melibatkan peran anak-anak dalam membaca. Buku ilustrasi ini akan dilengkapi dengan teknik interaktif *pop-up* yaitu *lift the flap*. Pembuatan isi buku ini dilakukan secara *digital* berupa vektor. Berdasarkan observasi dan kuesioner yang telah dilakukan, warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang *opaque* dan bernuansa kebiru-biruan. Jenis huruf yang akan digunakan disesuaikan dengan hasil kuesioner pada anak-anak, yaitu jenis huruf *script* untuk *cover* dan isi buku. Gaya gambar karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi adalah gaya *cartoon*.

3.4. Analisis SWOT

1. *Strength*:

- Harga buku lebih terjangkau untuk semua lapisan masyarakat.
- Dapat disumbangkan ke perpustakaan atau tempat membaca buku gratis.
- Buku ilustrasi relatif lebih aman bila dibandingkan dengan *e-book* atau *gadget* karena tidak menghasilkan radiasi yang diduga dapat memberikan dampak buruk seperti memicu kanker dan kerusakan mata bila digunakan secara berlebihan.
- Buku dapat melatih fokus anak, menambah perbendaharaan kata, dan meningkatkan kreativitas anak.

2. *Weakness*

- Isi cerita dalam buku ilustrasi yang terbatas mungkin membosankan bila dibandingkan dengan *gadget* yang menawarkan berbagai macam hiburan.

3. *Opportunities*

- Melalui kerjasama kepada yayasan yang bergerak di bidang perlindungan alam, buku ini dapat menjadi sarana untuk mengajarkan kebiasaan baik kepada anak-anak untuk melestarikan lingkungan sejak dini.
- Belum adanya buku ilustrasi untuk anak-anak dengan topik yang sejenis.

4. *Threats*

- Banyaknya beragam jenis *gadget* dengan ukuran layar yang besar dijual dengan harga yang relatif murah di pasaran.

UMMN