

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

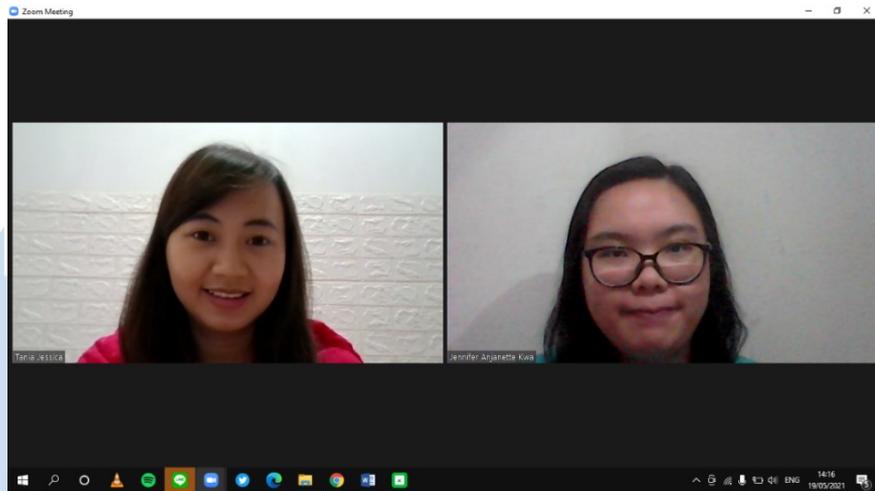
Metode yang penulis gunakan untuk mendapatkan data terkait perancangan buku ilustrasi adalah metode pengumpulan data campuran (*hybrid*). Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian campuran adalah penggabungan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, untuk diterapkan secara bersamaan dengan tujuan memperoleh data yang koheren, sah, dapat dipertanggungjawabkan, dan objektif (hlm. 404). Adapun instrumen pengambilan data yang penulis gunakan, yaitu wawancara, observasi, dan studi eksisting sebagai pendekatan kualitatif disertai dengan kuesioner sebagai pendekatan kuantitatif.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Tania Jessica, M.Psi., Psi., seorang psikolog anak di Klinik Pelangi Cibubur, untuk memperoleh informasi dari ahli secara mendalam terkait keterampilan sosial anak, khususnya di era daring dan kepada Elizabeth Gunadi, S.Sn., seorang guru di TKK 10 Penabur Pantai Indah Kapuk, untuk mendapatkan data seputar kegiatan belajar mengajar anak di era daring dan interaksi sosial anak di sekolah.

3.1.1.1 Wawancara dengan Psikolog

Penulis melakukan wawancara terstruktur bersama dengan narasumber, yaitu Tania Jessica, M.Psi., Psi., seorang psikolog anak di Klinik Pelangi Cibubur. Wawancara dilaksanakan pada Rabu, 19 Mei 2021 via Zoom Meeting. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi terkait keterampilan sosial anak, khususnya di era daring, dari sudut pandang psikologi.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Tania Jessica, M.Psi., Psi.

Menurut Tania, keterampilan sosial secara umum merupakan keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari agar dapat diterima oleh lingkungan sosial. Keterampilan sosial meliputi: kemampuan beradaptasi; komunikasi verbal dan non-verbal; menunjukkan ekspresi wajah, bahasa tubuh, atau gestur; menaati aturan; memiliki rasa empati; dan sebagainya.

Tania menegaskan bahwa keterampilan sosial sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang, bahkan lebih penting dari kecerdasan intelektual. Karena bersifat fundamental dan dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, manusia sebagai makhluk sosial dapat mempertahankan interaksi yang positif dengan sesamanya.

Karena berperan sebagai fondasi yang menentukan langkah selanjutnya, maka keterampilan sosial sangat dianjurkan untuk dipelajari sedini mungkin. Terdapat berbagai macam manfaat yang diperoleh anak yang sudah menerima stimulasi keterampilan sosial sejak dini, yaitu meningkatkan rasa percaya diri anak, menumbuhkan rasa empati dan tanggung jawab, serta kemampuan dalam mengontrol emosi.

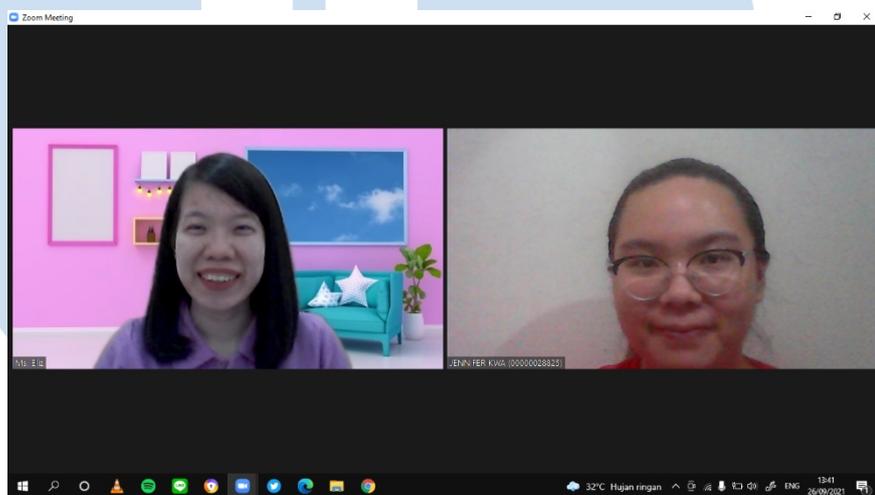
Tania menyampaikan dampak yang diakibatkan dari tidak dikuasainya keterampilan sosial akan mengarah pada masalah perilaku sosial. Beberapa berita viral warga Indonesia yang marah-marah dan meluapkan emosi secara kasar dan tidak pantas (kasus belanja *online* dan memaki kurir beberapa waktu lalu) merupakan salah satu dari sekian banyak contoh nyata dampak yang ditimbulkan dari tidak dimilikinya atau kurangnya penanaman keterampilan sosial. Dari kasus tersebut, dapat terlihat bahwa pelaku tidak menguasai keterampilan sosial karena tidak bisa mengekspresikan emosinya dengan sesuai. Hal tersebut merupakan salah satu dari sekian banyak dampak yang dapat ditimbulkan tidak hanya dalam jangka pendek, melainkan juga dalam jangka panjang.

Keterampilan sosial bisa dipelajari dari mana saja. Bagi anak-anak, sumber stimulasi keterampilan sosial yang paling dekat adalah orang tua dan *caregiver* yang berada di rumah, seperti pengasuh, kakek, nenek, dan saudara. Apalagi lingkungan rumah merupakan lingkungan yang paling aman di masa pandemi saat ini. Jadi, stimulasi keterampilan sosial anak dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan interaktif bersama dengan keluarga lewat berbagai media, seperti permainan papan hingga buku cerita anak.

Sehubungan dengan solusi yang penulis tawarkan, Tania mengaku terkesan dan berpendapat bahwa perancangan buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial untuk anak merupakan sebuah media yang akan sangat membantu orang tua yang mengalami kesulitan dalam menstimulasi keterampilan sosial anak. Tania menambahkan bahwa ada baiknya buku ilustrasi yang dirancang dikemas secara menarik dengan menginformasikan ide-ide kegiatan atau permainan sederhana yang bisa dilakukan oleh anak agar tercipta interaksi dengan orang lain.

3.1.1.2 Wawancara dengan Guru

Penulis melakukan wawancara kedua dengan narasumber, yaitu Elizabeth Gunadi, S.Sn., seorang guru di TKK 10 Penabur Pantai Indah Kapuk. Wawancara dilaksanakan pada Minggu, 26 September 2021 via Zoom Meeting. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi seputar kegiatan belajar mengajar anak di era daring dan interaksi sosial anak di sekolah.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Elizabeth Gunadi, S.Sn.

Elizabeth menjelaskan bahwa saat ini kegiatan belajar mengajar anak pada tingkat taman kanak-kanak khususnya di TKK 10 Penabur Pantai Indah Kapuk masih dilaksanakan secara daring via Zoom Meeting dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti video, *worksheet*, dan alat peraga. Dalam seminggu, anak belajar selama lima hari (Senin-Jumat) dan tiap harinya terbagi ke dalam dua sesi, yaitu sesi pagi dan sesi siang. Per sesinya diisi oleh sepuluh anak dan satu guru di dalam satu kelompok. Berbeda dengan pada saat sekolah tatap muka sebelum pandemi yang dalam satu kelas bisa memuat hingga tiga puluh anak dan didampingi oleh tiga guru. Hal ini merupakan penyesuaian yang dilakukan agar guru dapat menangani anak-anak dengan adil dan maksimal.

Pada dasarnya, tidak semua anak dapat beradaptasi dengan situasi di era daring ini. Ada anak yang masih bereaksi positif bila diajak berbicara, tetapi tidak sedikit yang canggung. Menurutnya, anak lebih aktif pada saat pembelajaran tatap muka karena bisa berbicara secara langsung. Bahkan beberapa anak lebih terbuka saat mereka tidak didampingi oleh orang tuanya. Terjadinya hal tersebut biasanya dikarenakan orang tua yang mendampingi anaknya terbiasa membantu sang anak secara terus menerus, padahal bila diberikan kesempatan dan kepercayaan, anak dapat melakukannya sendiri, seperti menjawab pertanyaan atau bercerita.

Elizabeth menyatakan bahwa di era daring, interaksi sosial anak dengan teman sekelasnya berkurang. Karena hampir semua anak lebih fokus ke gurunya saat di kelas atau hanya mau bercerita ke gurunya saja. Hanya beberapa anak yang berinteraksi dengan teman-temannya. Itu pun biasanya karena memang sudah mengenal satu sama lain dari tahun ajaran sebelumnya. Beberapa anak masih perlu arahan untuk berinteraksi sosial. Maka seringkali didorong oleh gurunya untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Saat ditanya mengenai kendala, Elizabeth mengutarakan bahwa kendala yang seringkali dihadapi cenderung bersifat teknis, seperti masalah perangkat dan koneksi. Namun, Elizabeth juga kerap kali berhadapan dengan situasi dimana anak-anak berbicara secara bersamaan, yang menimbulkan hambatan dalam penerimaan pesan. Padahal, seharusnya anak-anak bersabar dan menunggu giliran dalam berbicara agar terjalin komunikasi yang lancar.

Hal tersebut berkaitan dengan ketertiban kelas selama kegiatan sekolah daring. Elizabeth berpendapat bahwa untuk jenjang K2 sudah lumayan tertib dan kondusif bila dibandingkan dengan tingkatan di bawahnya. Namun tetap saja terkadang ada satu atau dua anak yang hiperaktif. Ada anak yang suka menghilang dari layar

dan harus dipanggil berkali-kali. Ada anak yang cuek dan pendiam, seringkali dipancing oleh gurunya untuk berbicara namun tetap memilih untuk diam. Ada juga anak yang aktif dan komunikasinya baik. Bahkan ada yang ditanya dan bisa menjawab, akan tetapi percakapannya melebar sampai kemana-mana. Saat berhadapan dengan situasi tersebut, Elizabeth tetap berusaha untuk menanggapi tiap anak secara adil. Namun, apabila tak kunjung kondusif, disiasati dengan menawarkan waktu untuk berbincang di luar jam belajar.

Kelancaran kegiatan belajar mengajar secara daring juga terbantu dengan pendampingan orang tua di samping anak-anaknya. Bila berbicara soal pendampingan yang diterima anak, hampir semua anak yang diajar oleh Elizabeth ditemani oleh orang tuanya. Hanya satu atau dua anak yang tidak didampingi secara langsung.

Elizabeth mengaku cukup prihatin mengenai isu keterampilan sosial anak ini. Saat penulis menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, Elizabeth turut menyetujui diperlukannya media untuk mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Menurutnya, wujudnya dapat berupa video, karena paling mudah dipergunakan dalam sekolah *online*. Selain video, buku juga bisa menjadi solusi, karena banyak ilmu yang bisa didapat, mulai dari pesan moral, kemampuan berbahasa seperti membaca dan bercerita, dan sebagainya.

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil dari kedua wawancara yang telah penulis laksanakan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial sangat penting bagi anak-anak sebagai penentu keberhasilan sosial mereka ke depannya. Sebagai upaya menghindari perilaku antisosial anak, penanaman stimulasi keterampilan sosial sejak dini dapat diterapkan. Keterampilan sosial dapat diajarkan kepada anak melalui berbagai media yang dekat dengan mereka, seperti permainan, video, dan buku cerita. Maka dari itu, penulis memilih

buku ilustrasi sebagai media utama dalam menstimulasi keterampilan sosial anak, mengingat banyak manfaat yang dapat diperoleh anak lewat membaca buku.

3.1.2 Observasi

Observasi dilakukan terhadap Joshua Subianto, Samuel Subianto, Shannon Lovelia Wong, dan Elaine Nathania Hakim yang merupakan murid-murid kelas 1 SD, untuk memperoleh data mengenai preferensi anak sekaligus meninjau perilaku anak di era daring. Observasi dilaksanakan melalui platform Zoom Meeting pada Senin, 27 September 2021.

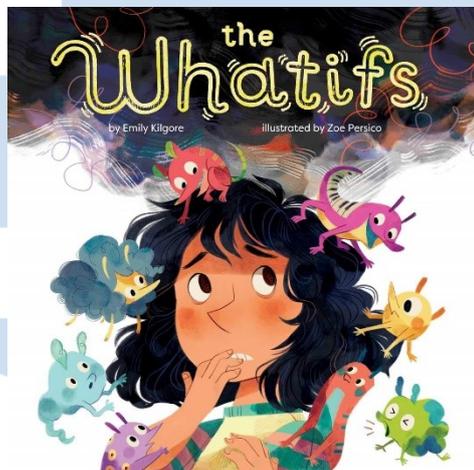


Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi

Pada sesi observasi ini, penulis memfokuskan diri dalam mempelajari tingkah laku anak-anak dan bagaimana mereka memberikan respon saat diajak berbicara dengan orang yang baru dikenal. Joshua dan Samuel merupakan anak-anak yang ceria dan aktif, tiap diberikan pertanyaan dan diajak mengobrol selalu memberikan respon yang penuh dengan antusias. Sedangkan untuk Shannon dan Elaine cenderung lebih kalem, namun tetap dapat berkomunikasi dengan baik. Kesamaan yang dimiliki dari keempatnya adalah dalam memberikan respon, semuanya masih membutuhkan dorongan atau validasi dari orang tua yang mendampingi.

Saat ditanya mengenai preferensi mereka, Joshua dan Samuel mengaku sangat menyukai buku, terutama buku tentang hewan dan dinosaurus (wujudnya seperti buku ensiklopedia yang memuat banyak ilustrasi). Elaine juga mengaku menyukai buku dengan alasan terdapat aktivitas seperti kuis di dalamnya. Sedangkan Shannon lebih menyukai gambar bergerak, seperti video dan animasi atau kartun. Dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak tertarik dengan media-media yang banyak mengandung visual di dalamnya.

3.1.3 Studi Eksisting



Gambar 3.4 Sampul Buku *The Whatifs*
Sumber: Kilgore (2020)

The Whatifs adalah buku ilustrasi yang menampilkan bagaimana karakter utama dalam buku tersebut menangani perasaan cemas yang dimilikinya. Buku ini dikemas dengan visual yang menarik terutama bagi mata anak-anak. Penggambaran rasa cemas menggunakan makhluk-makhluk kecil berwarna-warni menjadi pendekatan yang tepat, menyesuaikan peruntukan bagi target audiensnya. Karena pada umumnya, rasa cemas digambarkan dengan kesan yang gelap dan memberikan aura negatif. Dengan demikian, anak dapat mempelajari emosi negatif dengan kesan yang ceria.

3.1.4 Kuesioner

Penulis melakukan metode pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner untuk menguji hipotesis bahwa banyak orang tua yang memiliki

kekhawatiran terkait keterampilan sosial anak di era daring dan merasa bingung tentang bagaimana cara untuk menstimulasinya, serta untuk mengetahui bagaimana perilaku anak selama pembelajaran jarak jauh. Kuesioner ditujukan bagi para ibu yang memiliki anak berusia 5 – 11 tahun dan berdomisili di DKI Jakarta.

Berdasarkan data statistik dari Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2019), jumlah penduduk DKI Jakarta yang berusia 5 – 11 tahun mencapai 1.725.947 jiwa. Jenis sampel yang digunakan untuk prosedur pengambilan data adalah *simple random sampling* yang mengumpulkan sampel secara acak dari suatu populasi. Berikut ini penghitungan sampel populasi dengan menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

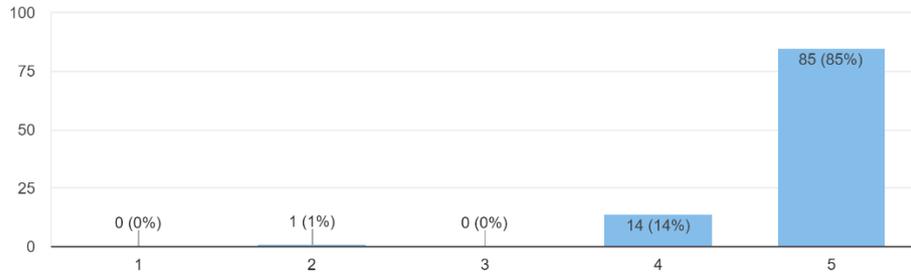
e : Derajat Keteletian

Perhitungan sampel menggunakan derajat ketelitian sebesar 10% (0,1 dalam desimal), dengan perolehan hasil jumlah sampel sebagai berikut.

$$n = \frac{1.725.947}{1 + 1.725.947 (0,1)^2} = \mathbf{99,99}$$

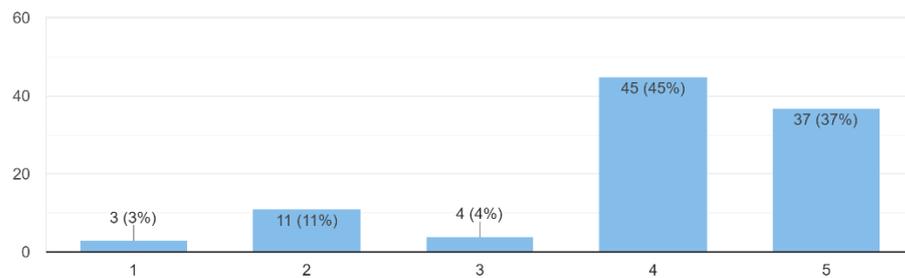
Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka jumlah target kuesioner dibulatkan ke atas menjadi 100 responden. Hasil kuesioner yang tidak memenuhi syarat akan diabaikan dan kuesioner akan ditutup setelah target tercapai. Kuesioner disebarkan melalui Google Form pada Minggu, 16 Mei 2021 dan ditutup pada Rabu, 2 Juni 2021. Kuesioner menggunakan skala likert dengan indikator; 1 (Tidak Setuju), 2 (Kurang Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju).

Selama masa pandemi, anak saya melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh / sekolah daring.
100 responses



Gambar 3.5 Grafik Kuesioner 1

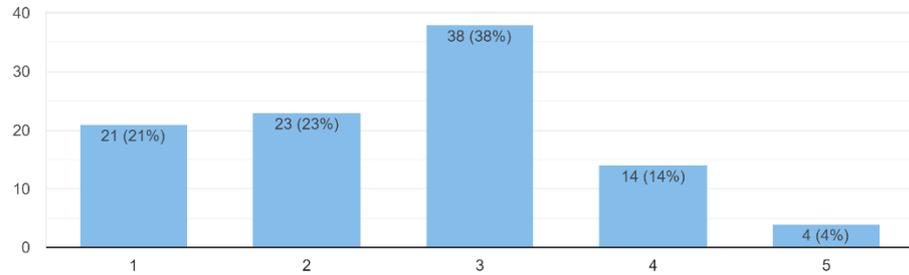
Saya mendampingi anak saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh / sekolah daring.
100 responses



Gambar 3.6 Grafik Kuesioner 2

Berdasarkan gambar 3.3, hampir seluruh responden menyetujui bahwa anak-anak usia 5 – 11 tahun di DKI Jakarta melaksanakan kegiatan belajar secara daring, lewat perolehan respon sangat setuju sebesar 85% dan setuju sebesar 14%. Dalam kegiatan sekolah daring tersebut, mayoritas anak didampingi oleh orang tuanya. Gambar 3.4 menunjukkan setidaknya 82% ibu mendampingi anak-anaknya dan hanya sekitar 18% anak tidak didampingi secara langsung oleh ibunya.

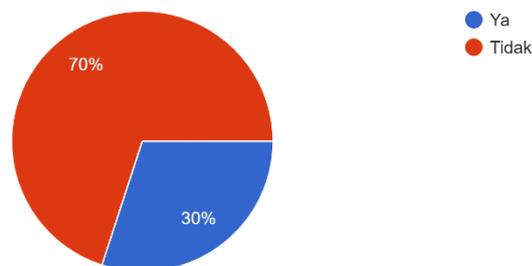
Anak saya tidak mengalami kesulitan bersosialisasi dalam pembelajaran jarak jauh / sekolah daring.
100 responses



Gambar 3.7 Grafik Kuesioner 3

Berdasarkan pengamatan orang tua, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi di era daring. Dibuktikan dengan perolehan 21% responden yang tidak setuju, 23% kurang setuju, dan 38% netral terhadap pernyataan tidak adanya kesulitan pada anak dalam bersosialisasi di era daring.

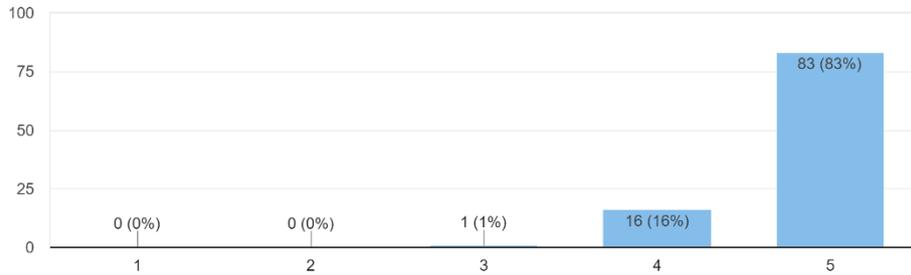
Apakah Anda memahami apa yang dimaksud dengan keterampilan sosial?
100 responses



Gambar 3.8 Grafik Kuesioner 4

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

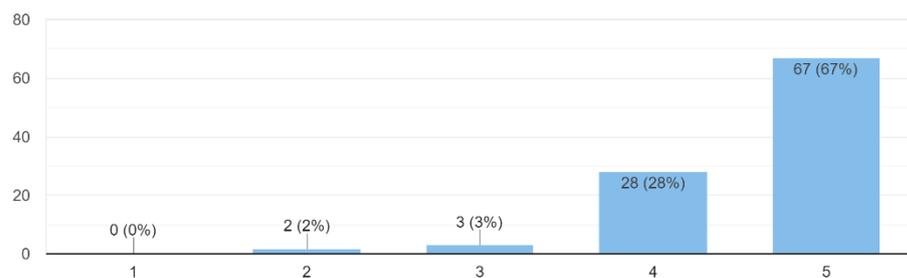
Saya merasa bahwa keterampilan sosial sangat penting untuk anak.
100 responses



Gambar 3.9 Grafik Kuesioner 5

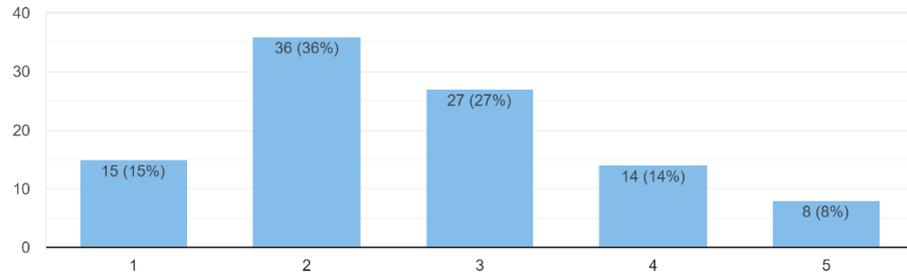
Gambar 3.7 menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang belum memahami apa yang dimaksud dengan keterampilan sosial, dimana jumlahnya mencapai 70% dari jumlah responden. Setelah dijelaskan mengenai apa yang dimaksud dengan keterampilan sosial, hampir semua responden beranggapan bahwa keterampilan sosial sangat penting untuk diajarkan kepada anak-anak. Dapat dilihat pada pernyataan sangat setuju sebanyak 83 % dan setuju sebanyak 16% pada gambar 3.8.

Saya khawatir dengan perkembangan keterampilan sosial anak saya, terutama di era daring saat ini.
100 responses



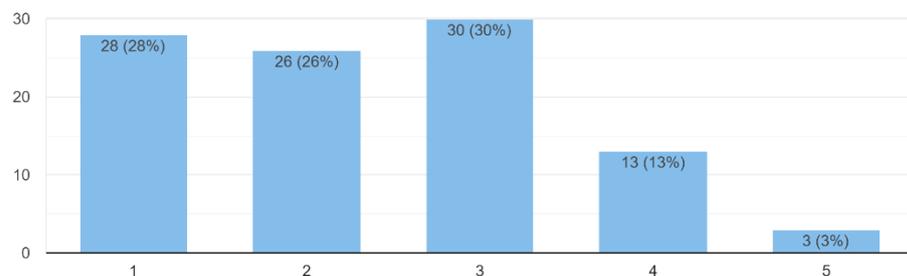
Gambar 3.10 Grafik Kuesioner 6

Saya tidak memiliki kesulitan dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak.
100 responses



Gambar 3.11 Grafik Kuesioner 7

Saya mengetahui media-media yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.
100 responses



Gambar 3.12 Grafik Kuesioner 8

Pemaparan tiga grafik pada gambar 3.9 - 3.11 membuktikan hipotesis yang penulis uraikan, dimana 95% responden setuju bahwa mereka merasa khawatir dengan perkembangan keterampilan sosial sang anak. Namun, hanya sekitar 22% yang tidak memiliki kesulitan dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak. Seperti yang telah dipaparkan oleh narasumber yang penulis wawancarai, keberadaan media informasi yang mendukung orang tua dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak sangat membantu. Namun 84% orang tua belum mengenal atau mengetahui media-media yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.

3.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Ursell, M. (2013), lewat tahapan-tahapan sebagai berikut.

1) *Having an Idea*

Dalam merancang buku ilustrasi, yang harus dimiliki pertama kali adalah ide. Ide bisa datang dari mana saja (hlm.16). Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* dengan menggunakan *mindmap*, yang mana dari *mindmap* dihasilkan kata kunci yang nantinya dikembangkan menjadi *big idea*. Dari *big idea*, penulis merencanakan konsep dari buku ilustrasi yang dirancang, disertai dengan perencanaan lainnya, seperti *moodboard*, palet warna, tipografi, dan *storyline*.

2) *Developing a Character*

Dalam sebuah buku ilustrasi, tentunya diperlukan subjek untuk menceritakan rangkaian cerita yang telah disusun pada perencanaan *storyline*. Pada tahap ini, penulis merancang karakter-karakter untuk memenuhi kebutuhan penyampaian cerita dan menentukan bagaimana tiap karakter akan dibuat menyesuaikan referensi di dunia nyata dan mempertimbangkan pendekatan yang sesuai dengan target perancangan.

3) *The Dummy Book*

Usai perencanaan yang matang terhadap konsep dan rancangan karakter, proses perancangan dilanjutkan dalam format buku. Pada tahap ini, penulis mulai merencanakan tata letak teks dan gambar pada tiap halaman buku ilustrasi dalam wujud katern, dilanjutkan dengan sketsa hingga sampai pada ilustrasi final.

4) *Media and Materials*

Setelah buku ilustrasi telah memiliki wujud visual, penulis kembali melakukan perencanaan berupa penentuan media dan material yang akan digunakan. Buku ilustrasi nantinya akan dicetak menggunakan bahan

yang paling sesuai dan dilengkapi dengan media-media pendukung maupun yang bersifat promosional. Maka dari itu, tahap ini dilaksanakan melalui riset media dan material yang umum digunakan untuk media buku ilustrasi dengan mempertimbangkan fungsi dari tiap media.

5) ***The Artwork***

Tahap akhir dari perancangan buku ilustrasi adalah finalisasi desain keseluruhan dari buku ilustrasi sebagai media utama beserta media-media pendampingnya. Pada tahap ini, penulis mendesain rangkaian media yang telah ditetapkan pada perencanaan media dan material dengan menghadirkan kesatuan desain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA