



### **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. Sinopsis Legenda Gunung Pinang**

Sinopsis cerita Legenda Gunung Pinang ini diadopsi dari aplikasi android “Cerita Daerah Banten” yang diceritakan kembali oleh GWS Studio yang disederhanakan oleh penulis.

Legenda gunung pinang merupakan cerita rakyat dari Banten yang mengisahkan seorang nelayan miskin bernama Dampu Awang yang merantau ke negeri Malaka meninggalkan Ibunya sendiri di Banten. Ternyata dengan kerja keras Dampu Awang seorang saudagar kaya akhirnya mempromosikan Dampu Awang dan menikahkannya dengan putrinya, Dampu Awangpun menjadi kaya raya. Kemudian Ia mampir ke desa tempat tinggalnya dulu dan menemukan Ibunya yang tengah mencarinya dan memanggilnya di keramaian tetapi Dampun Awang tidak mengakui ibunya karena berpakaian lusuh dan jelek. Karena perbuatan tidak berkenan tersebut, Dampu Awang mendapat balasan atas kedurhakaannya, Kapal nya yang megah terbalik membentuk gunung karena badai di laut, kemudian kapal terbalik tersebut sekarang yang disebut Gunung Pinang.

##### **3.1.1. Praproduksi dan Metodologi**

Sebelum membuat story board dan graphic properties lainnya untuk membuat buku pop up legenda gunung pinang penulis melakukan survey lapangan ke sekolah-sekolah dasar dan taman kanak-kanak untuk meneliti ketertarikan anak

terhadap pop up dan apakah anak mengetahui legenda gunung pinang dari Banten, font mana yang mereka suka, dan juga ilustrasi seperti apa.

Pembagian angket kepada anak-anak ini bertujuan agar penulis dapat merancang buku ilustrasi sesuai dengan kecenderungan anak, sehingga hasil desain nanti akan sesuai dengan target penulis.

### **3.1.2. Survey Anak**

Survey lapangan dilakukan dengan cara membagikan angket kepada anak-anak antara usia 3-6 tahun di sekolah dasar kelas 1 SD, sekolah tersebut antara lain SD STRADA Santa Maria dan TK Mawar Saron. Saya akan memberikan pertanyaan seputar minat baca, font apa yang mereka suka, ilustrasi kartunal seperti apa, dan juga apakah mereka mengetahui legenda gunung pinang.

Jumlah responden adalah 70 anak kelas 1 SD dan 30 anak TK. Dari 100 responden, 70% mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui legenda gunung pinang dari Banten, dan 30% mengetahui. Selain itu 90% anak cenderung tertarik dengan buku pop up yang saya berikan sebagai contoh.

Selain itu penulis juga memberikan pilihan ilustrasi mana yang lebih disukai oleh anak, dan 65% menjawab mereka lebih suka melihat ilustrasi yang sederhana, seperti gambar berikut.



Gambar 3.1.2. b. Ilustrasi A



Gambar 3.1.2. a. Ilustrasi B

Sedangkan 35% responden menjawab menyukai ilustrasi B yang cenderung bergaya kartun amerika. Anak-anak umur 3-6 tahun dari hasil angket cenderung memilih tokoh yang simpel dan imajinatif, dengan warna-warna cerah. Mereka pun tetap dapat mengenali bentuk-bentuk atau benda-benda yang telah mengalami sedikit distorsi dan berbeda dari bentuk sehari-hari yang mereka temui.

Selanjutnya dalam angket juga diberikan font mana yang lebih disukai, dan 75% menjawab comic sans ms, selebihnya adalah cooper black.

Selain memberikan angket kepada anak-anak, penulis juga mewawancarai guru-guru selaku wali kelas dan guru bidang studi anak-anak. Menurut Bu Mur selaku wali kelas 1SD Santa Maria, cerita legenda gunung pinang ini sangat bagus jika dibuat dalam bentuk buku dan diceritakan kepada anak, karena kontennya lebih mengarah kepada pendidikan moral anak agar mereka lebih sopan. Menurut Bu Mur, kesopanan dan rasa hormat anak kepada guru dan orangtua di usia

mereka sekarang ( 5-6 tahun) cukup minim bila dibanding oleh angkatan-angkatan yang dahulu, terlebih mereka bisa memanggil orangtua atau guru dengan sebutan nama, terkadang juga membantah bila di nasehati

### **3.1.3. Psikologi Anak**

Penulis melakukan wawancara dengan psikolog anak dari Tes Bakat Indonesia, Dinda Nocyandri, M.Psi. untuk mengetahui tentang anak dan dongeng. Pertama-pertama penulis menceritakan terlebih dahulu secara singkat cerita legenda gunung pinang. Dan berikut adalah hasil wawancara penulis dan narasumber secara langsung,

1. Apakah cerita legenda gunung pinang dari Banten baik untuk pendidikan moral anak usia 3-6 tahun?

Dinda: Ya, karena pada usia-usia ini anak-anak mulai bersosialisasi dengan oranglain diluar keluarga, seperti guru, teman-teman sebaya. Dan anak-anak harus mulai belajar memahami norma-norma sosial yang sesuai dengan budaya Indonesia.

2. Cerita seperti apa yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun? Bagaimana dengan cerita peperangan yang dikemas secara jenaka seperti pokemon?

Dinda: Yang mengajarkan anak untuk berbuat baik, dan ceritanya harus ringan dan tidak harus dengan pola pikir tinggi. Kalau pertarungan walaupun dengan bentuk jenaka ada baiknya setelah umur 6 tahun keatas.

3. Untuk anak-anak usia 3-6 tahun, idealnya ukuran buku seperti apa?

Dinda: Ukuran buku untuk anak 3-6 tahun semakin besar ukurannya atau semakin heboh semakin bagus karena anak-anak senang, juga untuk menarik atensinya. Untuk buku *pop up* A4 sudah ideal.

4. Menurut Ibu Dinda, apakah buku bergambar pop up menarik untuk usia 3-6 tahun?

Dinda: Sangat menarik menurut saya, karena rentan atensi anak usia 3-6 tahun masih sangat rendah, masih sebentar-sebentar, jika bukunya heboh, penuh warna, timbul pasti anak-anak akan banyak bertanya “kenapa bisa begini?”, lalu karena menarik mereka lebih konsentrasi membacanya, bahkan akan hafal cerita tersebut.

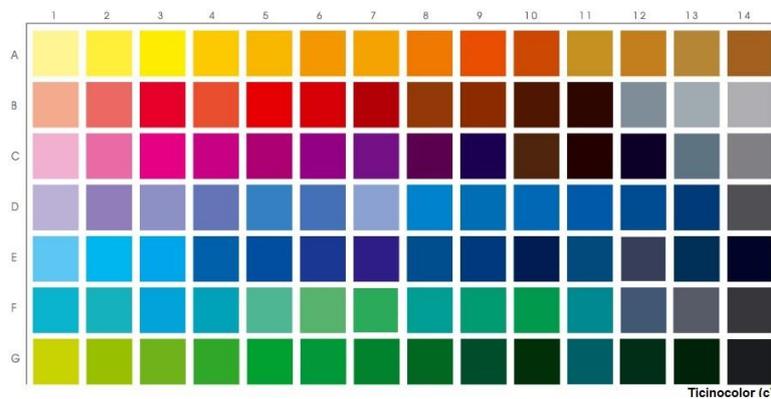
5. Menurut Ibu Dinda, apakah cerita Dampu Awang ini termasuk baru untuk anak-anak dan akankah anak-anak tertarik?

Dinda: Ya, cerita legenda gunung pinang ini termasuk baru ditelinga anak-anak sekarang, karena umumnya mereka hanya mengenal tokoh-tokoh dari barat seperti elsa dari frozen, Thomas and friends, cars, mungkin baymax juga. Jika cerita ini diceritakan kembali dengan ilustrasi yang simple dan jenaka anak-anak akan mau mendengarkan, karena pada dasarnya mereka suka mendengar cerita apalagi kalau cerita baru bagi mereka.

6. Warna-warna seperti apa yang cocok untuk anak?



Gambar 3.1.3. a. Warna Pastel



Gambar 3.1.3. b. Warna Cerah

Dinda: warna terang, warna-warna cerah atau tint akan lebih menarik perhatian anak-anak.

7. Biasanya bagaimana anak-anak merespon sebuah cerita atau dongeng?

Dinda: Biasanya anak-anak akan bertanya, kalau lucu akan tertawa, bahkan mereka lebih bisa duduk manis mendengarkan atau membaca, kalau bukunya mereka suka akan lebih konsen karena bukunya akan lebih sering dipegang dan dibaca sama mereka.

8. Menurut Ibu Dinda, anak-anak lebih baik membaca menggunakan buku conventional atau dengan gadget (*computer, ipad, handphone*)?

Dinda: Lebih baik untuk perkembangan motorik anak, gunakan buku conventional, karena kalau menggunakan gadget mata anak dimanjakan, sehingga motorik lainnya kurang. Sedangkan kalau buku, mereka buka bukunya halaman demi halaman, mereka mainkan, baca dari kanan ke kiri sehingga lebih terlatih.

9. Lalu, menurut Ibu Dinda gaya ilustrasi apa yang sekarang disenangi anak-anak?



Dinda: Gaya yang sekarang mereka sukai antara dekoratif atau simple yah ( gambar A), dengan begitu mereka akan lebih tertarik dan mudah mengingatnya khususnya anak umur 3-6 tahun.

### 3.2. Target Audiens

Target penulis adalah anak berumur 3 hingga 6 tahun untuk golongan menengah atas yang notabene kelompok bermain hingga anak 1 SD dimana menurut para guru dan psikologi anak moral mereka perlu dibentuk sejak umur ini, dan ada

hasil wawancara yang menjelaskan adanya penurunan moral terutama anak pada orangtua.

Kecenderungan anak sekarang ini lebih mengenal karakter barat seperti baymax, dora, elsa, merida, thomas train, cars, dan lainnya. Sedangkan karakter cerita dari daerah kurang dikenal oleh anak Indonesia saat ini.

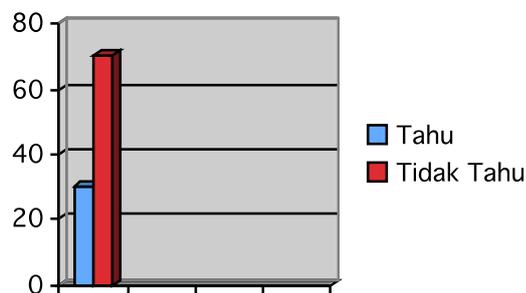


Table 3.2. Grafik Pengetahuan tentang Legenda Gunung Pinang

Menurut hasil survey juga terhadap 100 anak bahwa 70% mereka tidak mengenal cerita daerah legenda gunung pinang. Oleh sebab itu pengenalan cerita sehak dini akan membuat mereka lebih mengenal cerita nusantara dan menanamkan pendidikan moral yang sesuai dengan budaya Indonesia.

### 3.3. Kompetitor

Peneliti melakukan penelitian terhadap competitor pada beberapa buku cerita yang telah beredar di pasaran. Buku-buku itu umumnya yang sedang trend atau novel terjemahan. Berikut adalah karakter-karakter dari buku terjemahan yang lebih dikenal oleh anak-anak.



*Gambar 3.3. a. Mickey and Friends, Sumber: <http://fe867b.medialib.glogster.com>*

Karakter diatas merupakan karakter yang cukup terkenal sejak tahun 60'an hingga sekarang. Buku-buku tentang kehidupan mickey and friends juga banyak di toko buku terkenal seperti Gramedia, Paperclip dan Kinokuniya. Salah satu bukunya juga ada yang pop up dengan 2 tipe yaitu v-fold dan multiple layers. Dan menurut hasil wawancara dengan pegawai Gramedia dan Paperclip, buku pop up Mickey stoknya memang tidak banyak dan selalu cepat habis karena banyak yang meminatinya.

Dari hasil wawancara singkat dengan anak-anak usia 3 hingga 6 tahun, 10 dari 10 mengetahui Mickey tetapi tidak mengetahui cerita rinci dari karakter tersebut. Mereka mengatakan bahwa Mickey merupakan tikus yang lucu dan mereka menyukai karakter tersebut.

Penulis menarik kesimpulan bahwa karakter yang jenaka dan distorsi dari bentuk aslinya akan terlihat menarik oleh anak-anak.



*Gambar 3.3. b. Baymax, Sumber: disney.wikia.com*

Karakter diatas bernama *Baymax* dari film *Big Hero 6* yang keluar tahun 2014 lalu dan sudah banyak bukunya yang tersebar di toko buku terkenal. Karakter *Baymax* sangat sederhana dan polos sehingga membuat anak-anak mengingat bentuknya yang sederhana tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dengan 10 anak-anak kisaran umur 3 hingga 6 tahun. 10 anak tersebut mengetahui karakter ini dan mereka mengenalnya sebagai *personal health Hiro* dan bahkan 6 dari 10 merupakan penggemar Baymax. Dari data ini penulis mendapatkan informasi bahwa karakter yang sederhana cukup mengundang perhatian anak dan mudah diingat.



Gambar 3.3. c. *Dora the explorer*, Sumber: *kidsgamesheroes.com*

Selanjutnya adalah Dora yang cukup terkenal sejak tahun 2000'an. 4 dari 10 anak tidak mengetahui tentang dora. Sedang 6 anak lainnya pernah menonton acara TV dan mempunyai buku permainan Dora. Menurut mereka dora sangat menarik karena mengajak mereka bermain.

Karakter dora juga merupakan karakter yang sederhana dan jenaka dengan rambut pendek berponi membuatnya diingat oleh anak-anak.

### **3.4. Penerbit**

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di toko buku Gramedia, Kinokuniya, Gunung Agung dan Times, buku-buku anak masih banyak di produksi oleh PT Gramedia Pustaka Utama, Erlangga, Kautsar Kids. Beberapa penerbit tersebut mengeluarkan buku anak tentang pengetahuan agama dan pengajaran moral, ada juga buku anak terjemahan dan beberapa buku daerah.

Tetapi untuk buku cerita daerah sendiri jumlahnya masih kurang dibandingkan buku terjemahan lainnya.

Penulis akan mengajukan buku pop up legenda gunung pinang ini nanti kepada PT Gramedia Pustaka Utama, selain karena sudah banyak dan sangat berpengalaman dibidang percetakan, melalui percetakan yang sudah terkenal buku ini akan lebih diterima dan proses sampai ke tangan dan diketahui masyarakat akan lebih mudah.

### 3.5. Referensi Budaya

#### 1. Rumah adat Banten dan *Background*



Gambar 4.2. a. Sumber: [http://budaya-indonesia.org\\_f\\_2782\\_bernath\\_banten](http://budaya-indonesia.org_f_2782_bernath_banten)

Referensi rumah yang penulis gunakan adalah rumah gubuk yang tidak terlihat mewah dan terbuat dari kayu dan jerami karena dalam cerita Dampu Awang dan Ibunya berada dikalangan masyarakat miskin.



Gambar 4.2. b. Sumber: Shutterstock



Gambar 4.2. c. Sumber: <https://huppyhay.files.wordpress.com/2010/12/bunaken-laut>

Penulis menggunakan referensi latar belakang dari pemandangan alam yang asri dan hijau sesuai dengan cerita aslinya, juga pemandangan laut Indonesia

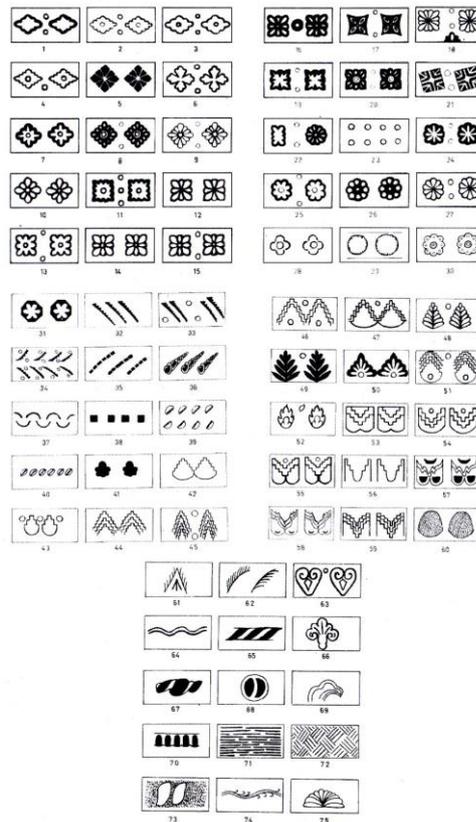
## 2. Tokoh



Gambar 4.2. d. Sumber: <http://budaya-indonesia.org>



Gambar 4.2. e. Baju Adat Banten, Sumber: [https://nadyanovshela.files.wordpress.com/2013\\_02\\_banten](https://nadyanovshela.files.wordpress.com/2013_02_banten)



Gambar 4.2. f. Motif Batik Banten, Sumber: [www.kotaserang.com](http://www.kotaserang.com)

Tokoh- tokoh dalam cerita legenda gunung pinang ini adalah Dampu Awang dan ibunya. Serta ada tokoh-tokoh pendukung antara lain Teuku Abu Matsyah dan putrinya Siti Nurshasanah. Dalam mengillustrasi tokoh-tokoh ini nantinya. Gambar-gambar diatas merupakan referensi dalam mengillustrasi

karakter dalam cerita dari segi budaya seperti pakaian adat, dan batik yang dipakai oleh masyarakat Banten

### 3.6. SWOT

*Strenght, weakness, opportunity* dan *threat* merupakan kumpulan hasil analisa penulis setelah mempertimbangan dan mengamati faktor-faktor yang berperan penting dalam suatu usaha. Dari hasil pertimbangan dan pengamatan tersebut penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

*i. Strenght*

Kekuatan buku cerita ini terletak pada warna-warna yang cerah dan menarik atensi anak, cerita yang baru bagi mereka, juga memiliki efek otomatis tiga dimensi dari hasil teknik origami buku. Selain itu buku pop up juga bisa melatih motorik anak karena pada umur 3-6 tahun pelatihan motorik butuh perhatian ekstra.

*ii. Weakness*

Kesulitan yang dihadapi penulis terkait projek ini adalah menarik minat konsumen yang rata-rata lebih mengenal cerita-cerita modern. Dan juga buku pop up lebih rentan rusak karena adanya detail origami dalam buku, dibanding buku cetak biasa. Oleh sebab itu perlu bimbingan juga saat memberika buku *pop up* pada anak agar pemakaiannya bisa dalam jangka panjang.

*iii. Opportunity*

Peluang yang dilihat penulis terkait proyek ini adalah minimnya pencetakan buku cerita daerah nusantara dan belum adanya cerita daerah legenda gunung pinang, terlebih dalam bentuk *pop up*.

*iv. Threat*

Ancaman yang ditemukan penulis adalah kompetitor yang merupakan buku-buku import dengan karakter yang sudah dikenali anak, yaitu karakter-karakter barat seperti Disney, dll.