



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

HASIL PENELITIAN

3.1 Proses Penelitian

Penulis membuat buku ilustrasi “Pendekar Cisadane” berdasarkan cerita yang di dapat dari Dinas Kebudayaan Tangerang. Buku ilustrasi ini diberikan kepada anak laki-laki dan perempuan dengan rentang umur 7-9 tahun yang tinggal di daerah Tangerang. Penyebaran kuesioner untuk anak-anak dan orang tua dilakukan di SD Bonavita daerah Tangerang. Pengumpulan data kuesioner dilakukan kepada anak-anak, dan penulis akan melakukan wawancara kepada orang tua murid untuk melengkapi data. Pengisian kuesioner dilakukan oleh anak kelas 1-3 di SD Bonavita Tangerang pada hari sabtu, 12 April 2014. Penyebaran kuisisioner ini dilakukan untuk mengetahui apakah mereka mengetahui cerita pendekar cisadane, menanyakan gaya gambar, dan font yang mereka suka dan nyaman untuk dibaca menurut mereka.

Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang cerita rakyat Tangerang, jenis gambar, dan juga font yang mereka suka. Data yang terkumpul sebanyak 70 angket dan responden yang mengisi angket ini memiliki anak-anak dengan usia 7-9 tahun. Pengumpulan data juga dilakukan dengan pengambilan referensi dari beberapa buku cerita dan juga gaya gambar sebagai dasar pembuatan buku ilustrasi ini.

3.2 Hasil Survey

Hasil survey yang didapatkan dari 70 target di SD Bonavita Tangerang, mereka tidak mengetahui cerita “Pendekar Cisadane”, dan lebih memilih gaya gambar dari komik *Detective Conan*. Penyebaran kuesioner tersebut bertujuan untuk mendapatkan data tampilan desain agar sesuai dengan kesukaan target. Kuesioner terdiri dari 4 pertanyaan.



Gambar 3.1 Suasana Ruang Kelas di SD Bonavita Tangerang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pertanyaan pertama bertujuan untuk mengetahui apakah target mengetahui cerita “Pendekar Cisadane” atau tidak. Dari hasil kuesioner yang dijawab oleh 70 anak, berikut adalah hasil dalam bentuk diagramnya.

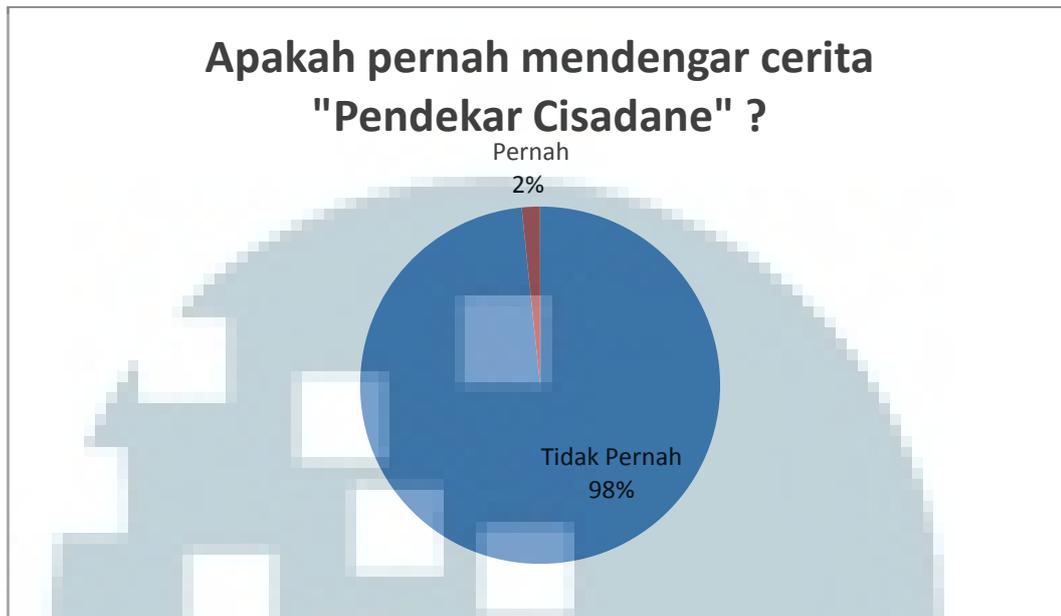


Diagram 3.1 Jawaban pertanyaan 1 kuesioner

(Sumber : Dokumentasi data kuesioner)

Hasil dari kuesioner yang didapat, 58 anak menjawab tidak pernah mendengar cerita “Pendekar Cisadane”, dan 12 anak menjawab mengetahuinya.

Pertanyaan kedua kuesioner menanyakan tentang komik favorit kesukaan target. Bertujuan untuk mengetahui teknik pewarnaan dan juga font yang digunakan dari komik tersebut.

Pertanyaan ini tidak ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda, target menjawab sendiri komik favorit mereka secara essay. Berikut ini beberapa komik favorit mereka yang paling banyak di sukai.

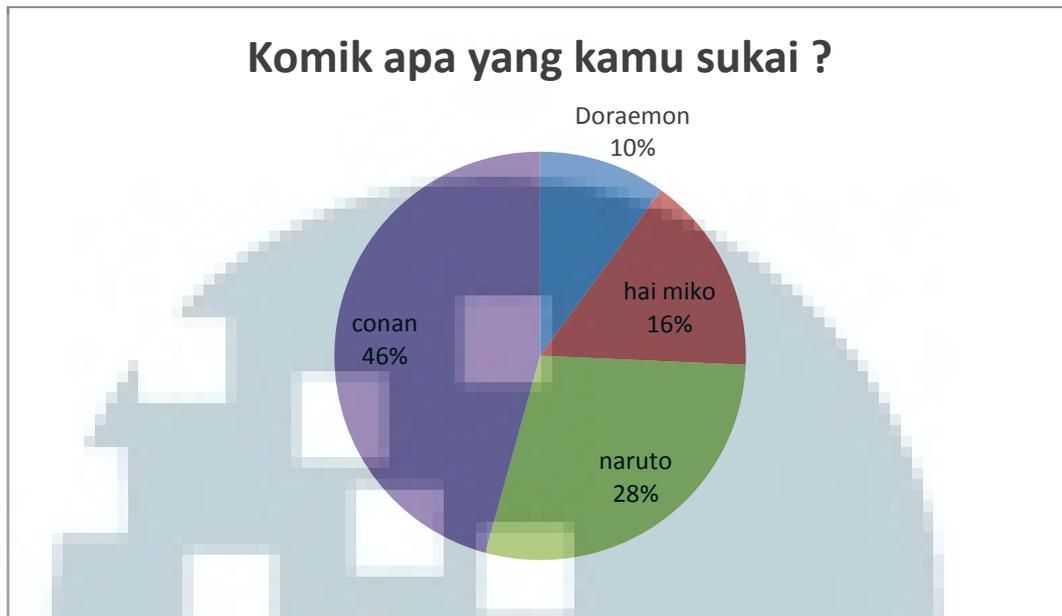


Diagram 3.2 Jawaban pertanyaan 2 kuesioner

(Sumber : Dokumentasi data kuesioner)

Hasil survey menunjukkan sebanyak 32 orang memilih *Detective Conan*, 11 orang memilih Hai Miko, 20 orang memilih Naruto, dan 7 orang memilih Doraemon.

Pertanyaan ketiga menanyakan tentang jenis gambar yang target sukai. Pertanyaan ini menyajikan dua jenis gambar yang berbeda, dan akan dipilih oleh target.

UMMN

Gambar 3.1 Pilihan dari pertanyaan kuesioner

Pilihlah 1 gambar di bawah ini sesuai dengan yang kamu sukai !

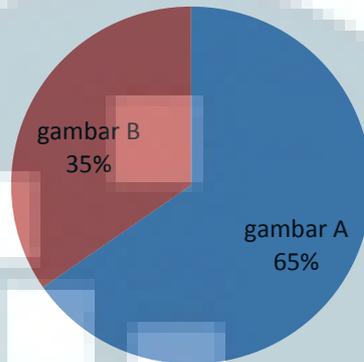


Diagram 3.3 Jawaban pertanyaan 3 kuesioner

(Sumber : Dokumentasi data kuesioner)

Hasil *survey* menunjukkan 49 anak memilih gambar A dan 21 anak memilih gambar B.

Pertanyaan keempat menanyakan tentang jenis huruf yang target sukai.

Petanyaan ini di tampilkan dua jenis font, yaitu sans serif dan *script*.

a. The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

b. *The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog*



Diagram 3.4 Jawaban pertanyaan 4 kuesioner

(Sumber : Dokumentasi data kuesioner)

Hasil *survey* menunjukkan 40 anak memilih font A (*comic sans*) dan 30 anak memilih font B (*edwardian script*).

3.2.1 Data Ringkasan Wawancara

Pada hari jumat tanggal 11 april 2014 jam 16.30, penulis mengadakan wawancara pada seorang psikolog. Chrysant Karmadi, M.Psi. Lokasi wawancara dilakukan di Ruma Sakit St. Carolus Gading Serpong. Berikut ini poin-poin dari hasil wawancara yang dilakukan penulis, yaitu :

- Anak dengan rentang umur 7-9 tahun jangan berikan gambar dan cerita yang terlalu dewasa atau terlalu berat untuk mereka.
- Jenis huruf yang mereka sukai, adalah huruf yang sederhana, bukan huruf yang *fancy*.

- Berikan pemotongan kalimat yang benar pada cerita. Pemotongan kalimat yang salah akan menjadikan salah paham. Contohnya, Kuda (spasi ke bawah) merah makan. Mereka akan membaca, merah makan, yang benar harusnya, kuda merah (spasi ke bawah) makan.
- Konsentrasi untuk membaca yaitu 20 menit. Tergantung pada isi cerita, gambar, dan cara menuturkan cerita tersebut. Usahakan isi dari buku harus sangat menarik agar bisa menambahkan waktu konsentrasi mereka.
- Membaca dapat membantu menyembuhkan anak yang mengalami bermasalah dalam bahasa. Membaca juga dapat membantu menambahkan keterampilan saat membaca sebuah kata bahkan kalimat dan juga kejadian yang diceritakan dalam buku tersebut.
- Daya tangkap visual anak dengan rentang umur 7-9 tahun sudah lebih detail, bukan bentuk dasar seperti kotak atau lingkaran yang diberi warna dasar.
- Cerita untuk anak umur 7-9 tahun jangan menceritakan ulang dari cerita yang sudah pernah di ceritakan kepada anak-anak. Lebih baik ceritakan tentang cerita yang belum pernah mereka dengar, karena itu akan membuat mereka semakin tertarik untuk membaca.
- Mereka juga sudah mengetahui dan mengenal gradasi warna. Dengan warna-warna yang bergradasi, akan membuat mereka semakin tertarik dengan gambarnya.

- Adegan perkelahian dalam cerita harus menceritakan bahwa sang tokoh menguasai bela diri, dan jangan ceritakan adegan perkelahian seperti tawuran di jalanan.
- Bentuk buku untuk anak 7-9 tahun lebih baik tidak berukuran biasa, seperti A4. Karena pada dasarnya, mereka hanya tertarik kepada visual dari buku tersebut.
- Terdapat dua jenis sikap orang tua dalam membeli sebuah buku cerita bergambar untuk anaknya. Ada yang harus membuka dan membaca cerita dari buku yang akan dibeli, dan ada juga yang hanya melihat rentang umur yang tersedia di cover buku tersebut.
- Manfaat cerita rakyat bila diceritakan kepada anak akan membantu mereka untuk mengenal ke aneka ragam budaya yang dimiliki Indonesia. Selain itu, mereka juga mendapatkan pelajaran geografi seperti cerita rakyat Pendekar Cisadane, berasal dari Tangerang.
- Anak-anak sangat menyukai bentuk dasar berbentuk bintang. Tiap kali mereka sedang tidak ada aktivitas, sebagian besar yang mereka gambarkan adalah bintang di buku atau kertas coretan mereka.

Selain melakukan kuesioner dan wawancara, penulis juga melakukan studi referensi dengan tujuan untuk mengetahui warna, bentuk buku, font, dan semua prinsip elemen desain yang ada di buku cerita tersebut. Berikut ini ciri-ciri yang biasa ada di buku cerita bergambar anak :

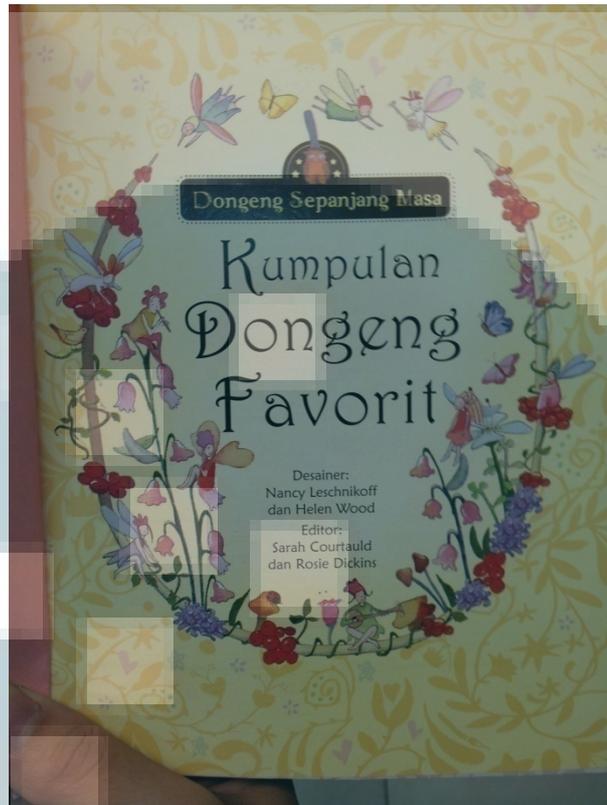
- Font yang mudah di baca dan tidak kaku seperti huruf serif.

- Kata dan kalimat yang mudah dipahami oleh anak agar tidak terjadi kesalahan pahaman dalam kata ataupun kalimat.
- Lebih banyak berisi gambar dari pada tulisan. Gambar pun menarik dan menyampaikan cerita.
- Berwarna menarik di setiap halaman.
- Banyak yang menggunakan *hard cover*, dan beberapa menggunakan *soft cover*.
- Bentuk buku ada yang kotak, dan ada juga yang sesuai ukuran kertas. Misalnya, ukuran A4.

3.2.2. Referensi Buku

Anak-anak usia 7-9 tahun lebih berfokus terhadap visual dan cerita dari buku. Mereka tidak terlalu memperhatikan bentuk dan juga media interaktif dari buku tersebut. Tujuan dari mencari referensi buku yaitu untuk mengenal dan juga memperhatikan gaya gambar, warna, layout, dan prinsip desain lainnya yang tersedia dari buku tersebut. Berikut beberapa buku-buku ilustrasi anak yang merupakan hasil pencari referensi di toko buku.

UMMN



Gambar 3.2 Buku Kumpulan Dongeng Favorit

(Sumber : Dokumentasi Buku)

Buku ini merupakan buku ilustrasi yang menceritakan beberapa dongeng yang dikira favorit di kalangan anak-anak. Jumlah teks tidak terlalu banyak, dan gambar yang *simple*. Warna pada buku cerita bergambar ini tidak terlalu terang, dan mencolok saat di lihat sehingga terkesan elegan. Buku ini menggunakan jilid *metal stitching* dan *soft cover*.



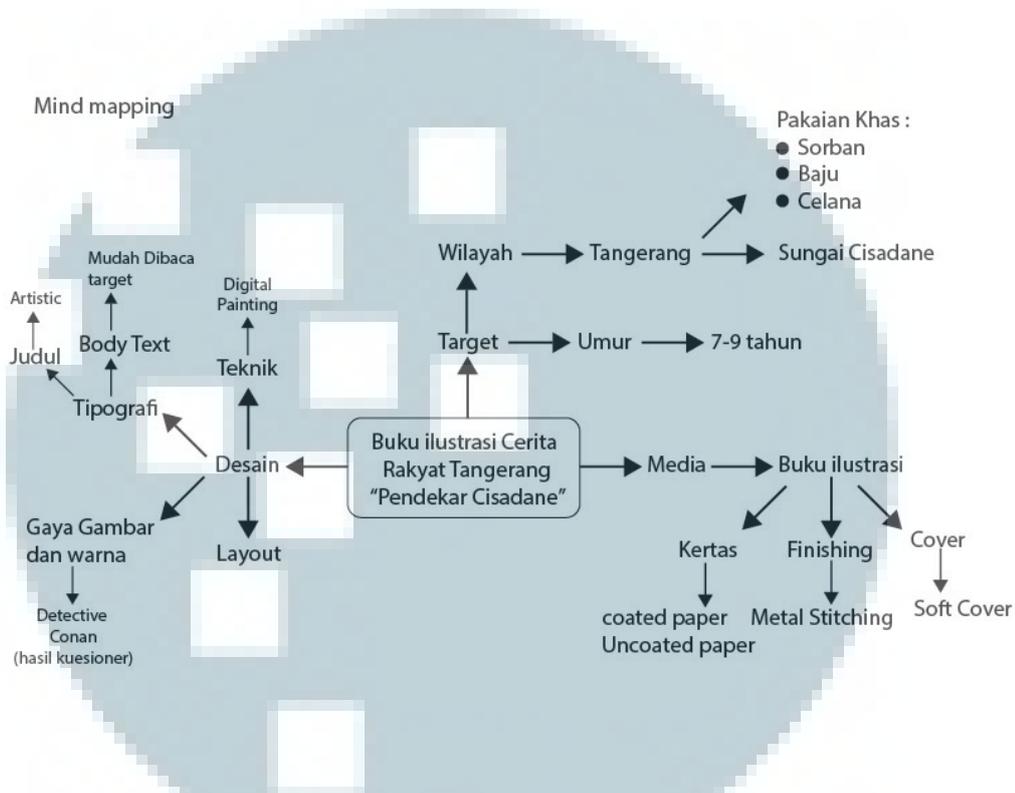
Gambar 3.3 *Disney Frozen*

(Sumber : Dokumentasi Buku)

Buku ini merupakan cerita dari *Disney*, kisah dari buku ini pernah di angkat ke layar lebar. Penggambaran tokoh, background, dll yang ada di buku ini sangat menarik. Teks yang di gunakan dalam buku ini juga sangat sedikit, dan gambar lebih banyak mengambil alih dalam menyampaikan ceritanya. Buku ini menggunakan jilid *Glue Binding* dan menggunakan *soft cover*.

3.2 Proses Perancangan Karya

3.3.1. Mind Mapping



Gambar 3.4 Mindmap cerita rakyat

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Cerita rakyat setiap daerah menjadi warisan budaya yang sangat penting untuk di wariskan. Masa kini, cerita rakyat mulai terlupakan dan tidak menjadi daya tarik oleh masyarakat Indonesia. Penulis membuat *mindmap* dengan kata kunci buku cerita rakyat Tangerang "Pendekar Cisadane". Dari situ dijabarkan ke media, Tangerang, desain, dan target. Penjabaran media membahas tentang buku ilustrasi tersebut akan menggunakan teknik cetak *metal stitching* dan menggunakan *soft cover*. Penjabaran target membahas sesuai umur, yaitu 7-9 tahun dan wilayah

Tangerang. Penjabaran Tangerang membahas ciri khas Tangerang dan pakaian khasnya.

3.3.2 Judul Cerita

Judul dari perancangan buku ilustrasi ini adalah “Pendekar Cisadane”.

3.3.3 Tema Cerita

Tema dari cerita ini adalah sikap keberanian untuk menolong orang banyak, dan juga kesadaran akan merawat lingkungan tempat tinggalnya.

3.3.4 Sinopsis

Hari itu, ketika zaman sedang dilikupi rasa ketakutan. Tangerang adalah kota yang dialiri sungai yang membentang dan melingkari kota tersebut. Aliran sungai itu berasal dari pegunungan di daerah Bogor yang jernih. Sungai yang perkasa dan tidak ada yang berani melewati dan beraktivitas di sana. Hal itu disebabkan karena sungai tersebut terdapat banyak sekali buaya, diantara buaya-buaya tersebut salah satunya merupakan Ratu Siluman Buaya.

Ratu siluman buaya adalah jin yang menyerupai seekor buaya. Siluman ini sering mengganggu warga sekitar, bahkan warga yang baru tinggal di daerah bantaran sungai pun tak lepas dari gangguannya. Apalagi terhadap warga yang bersikap tidak sopan dan tidak baik. Bukan hanya itu, perbuatan menyimpang yang dilakukan manusia terhadap kelestarian sungai Cisadane membuat penghuni sungai itu yakni Ratu siluman buaya merasa terganggu dan jengah atas tindakan dan perilaku tersebut.

Setelah kejadian itu, warga pun terus diteror dan dibayangi rasa ketakutan yang terus berkelanjutan. Warga menjadi resah dan tertekan. Selama itu pula

kabar burung tersebut sampai kepada seorang pemuda yang baik dan mempunyai kekuatan yang luar biasa. Pemuda itu datang dengan karisma seorang ksatria. Ia memakai kain yang diikat di kepala dengan warna abu-abu. Pemuda itu bernama Abi. Pada akhirnya Abi berhasil membawa kembali orang-orang yang sudah di tawan oleh ratu siluman buaya putih. Tetapi saat ini, semua itu telah lenyap. Ratu Siluman Buaya beserta kerajaannya telah mati, dan warga pun dapat hidup tenang tanpa dibayang-bayangi oleh Siluman tersebut. Setelah itu, sebagai tanda terimakasih dari para warga, Abi pun diberi julukan Pendekar Cisadane, karena ia adalah lelaki pemberani yang mampu menghadapi dan mengalahkan Ratu Siluman Buaya. Suasana desa pun kembali tenang sedia kala tak ada lagi teror yang menghantui warga yang tinggal di pesisir sungai Cisadane.

3.3.5 Penokohan

Nama tokoh utama : Abi.

Karakteristik : memiliki sifat kepahlawanan, kepemimpinan, berani, lembut, dan rendah hati.

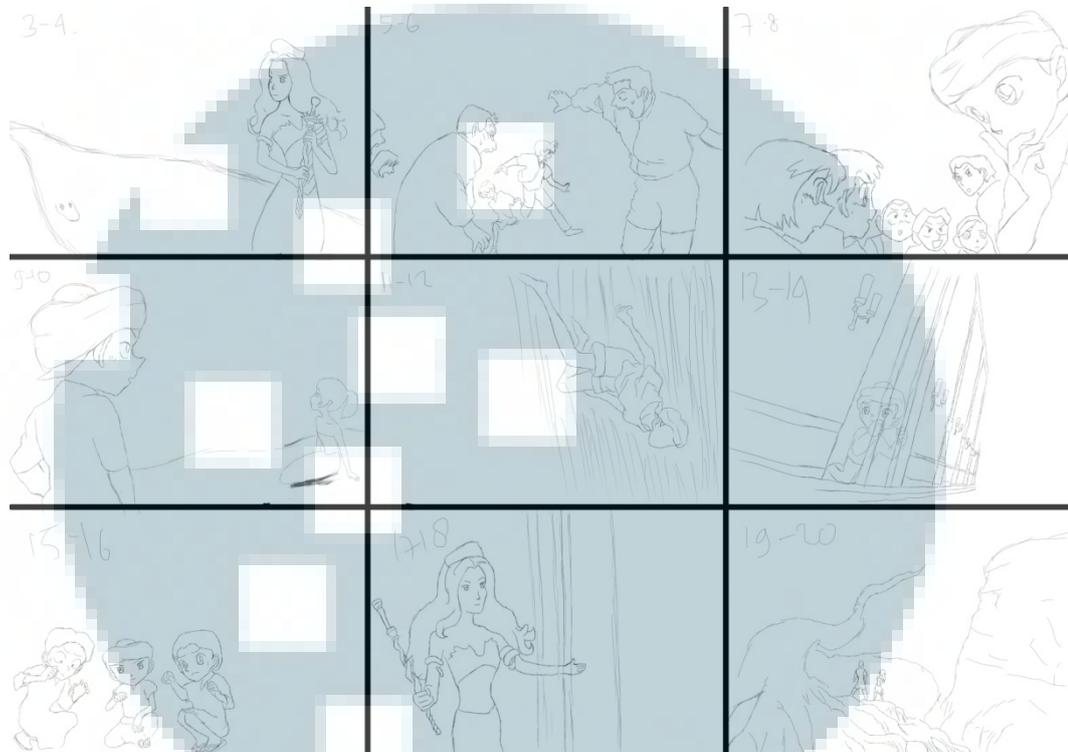
Nama tokoh: Ratu siluman buaya

Karakteristik : suka menculik orang-orang, licik, dan mudah di taklukan.

3.3.6 Storyboard dan Script Cerita Rakyat Pendekar Cisadane

Perancangan *storyboard* menggunakan sketsa dan narasi cerita yang menjelaskan ilustrasi pada tiap halaman. *Storyboard* akan dijadikan acuan dalam pembuatan ilustrasi secara digital menggunakan tablet gambar dan juga software *adobe*

photoshop dan *adobe indesign* untuk membuat layout. Berikut ini *storyboard* cerita pendekar cisadane.



Gambar 3.5 *Storyboard* Pendekar Cisadane

(Sumber : Sketsa Pribadi)

a) Halaman 1-2

Tangerang adalah kota yang dialiri sungai yang membentang dan melingkari kota tersebut. Aliran sungai itu berasal dari pegunungan di daerah Bogor yang jernih.

b) Halaman 3-4

Warga yang tinggal di dekat Sungai Cisadane sedang gelisah membicarakan tentang Ratu siluman buaya yang memimpin beberapa pasukan buaya. Saat

warga berbicara, tak disengaja di dengar oleh anak yang memakai sorban bernama Abi.

c) Halaman 5-6

Saat Abi sedang berjalan, langkahnya terhenti karena ia melihat sesosok wanita memakai pakaian lusuh sedang berdiri menatap dirinya, Abi mempunyai firasat buruk, ia berpikir bahwa wanita itu adalah jelmaan siluman buaya.

d) Halaman 7-8

Setelah bertatap muka dengan wanita yang ia temui, Abi tiba-tiba tak sadarkan diri. Dan tenggelam ke dalam Sungai Cisadane.

e) Halaman 9-10

Dengan sekuat tenaga, Abi bangun dari tidurnya dan langsung melihat keluar penjara. Ia sangat kagum dan terdiam dengan kemewahan penjara tersebut.

f) Halaman 11-12

Suara hentakan langkah kaki terdengar dari jauh dan semakin mendekat. Terlihat perempuan anggun, tersenyum dan Abi menatap wajahnya. Saat Abi menatap wajahnya, Abi langsung tidak bisa bergerak dan berdiri kaku. Wanita tersebut mengajak Abi untuk jalan-jalan di dalam istananya.

g) Halaman 13-14

Siluman buaya mengajak Abi untuk melihat-lihat apa yang ada di dalam gua tersebut. Saat berjalan-jalan, siluman buaya tanpa sadar membocorkan cara jalan keluar dari gua tersebut.

h) Halaman 15-16

Setelah mengetahui tongkat emas adalah alat untuk keluar dan menghancurkan istana itu, Abi langsung mengambil tongkat dari sang ratu. Di tengah usahanya untuk kabur, Abi harus melawan pengawal dan saat Abi mengangkat tongkat itu, tiba-tiba pengawal yang sedang mencengkram tangannya, berubah menjadi asap dan hilang.

i) Halaman 17-18

Setelah mengalahkan pengawal sang ratu, Abi pun berhasil keluar dari istana Ratu buaya sabil membawa tongkat emas milik ratu buaya. Abi sangat senang karena dapat membasmi ratu buaya dengan kemampuannya sendiri. Setelah kejadian itu, Abi diberi sebutan “Pendekar Cisadane”.

j) Halaman 19-20

Istana ratu siluman buaya pun hancur karena Abi telah berhasil membawa kabur tongkat emas ajaib tersebut. Tongkat emas ajaib yang mampu membuat sang ratu hidup abadi dengan cara mengorbankan para warga Tangerang sekaligus membangun kerajaannya.

3.4 Konsep Kreatif

Perancangan ini menggunakan media buku ilustrasi karena menurut hasil wawancara dengan psikolog dan buku psikologi perkembangan anak, anak dengan rentang usia 7-9 tahun lebih menyukai membaca buku saat menghibur dirinya sendiri. Melalui buku mampu mengembangkan kata-kata baru, memberikan nilai moral, dan mengembangkan daya imajinasi dalam kehidupan mereka. Buku ilustrasi ini menjadi unik karena ceritanya belum pernah di angkat ke media buku apapun. Diharapkan dengan buku ini mampu mengenalkan cerita rakyat Tangerang kepada target. Ukuran buku ilustrasi ini yaitu 20x20cm dengan menggunakan bahan art carton 230 gram dilaminasi *doff* pada cover dan halaman isi menggunakan bahan *Conqueror* dan dijilid dengan *metal stitching*. Font untuk judul buku menggunakan font *comic andy* dan untuk cerita menggunakan font *bellerose*. Tokoh utama dari buku ini adalah seorang superhero, karena dianggap sebagai panutan bagi anak-anak. Buku ini dirancang dengan menggunakan teknik gambar *Digital Painting* yang terhubung dengan *software Adobe Photoshop*.

U
M
N