



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

Penelitian dalam pembuatan sebuah buku cerita *pop-up* yang mengajarkan kerjasama pada anak dilakukan untuk menemukan data preferensi visual, preferensi karakter, materi cerita, dan reaksi langsung anak terhadap obyek berupa buku *pop-up*. Penelitian terdiri atas dua jenis yaitu penelitian terhadap pengguna dan penelitian studi *existing*. Penelitian pengguna dilakukan kepada anak usia empat sampai enam tahun dan ahli perkembangan anak. dilakukan dengan metode observasi, survei, studi *existing*, dan wawancara. Penelitian studi *existing* dilakukan dengan cara memperhatikan literatur, *film*, dan permainan yang ditujukan pada anak pra sekolah.

Kegiatan penelitian yang dilakukan penulis antara lain, wawancara ahli digunakan untuk melihat dari pandangan psikologi perkembangan anak mengenai materi yang cocok untuk anak usia empat sampai enam tahun. Studi *existing* bertujuan melihat berbagai buku di pasaran yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun. Survei dan observasi pada anak dilakukan untuk melihat situasi langsung, preferensi visual dan pemilihan karakter.

3.1.1 SWOT

SWOT merupakan akronim dari *strength*, *weakness*, *opportunity*, *threat*. SWOT digunakan untuk melihat dan mengevaluasi sebuah produk, proses, atau kegiatan *marketing*. SWOT dari penelitian ini adalah

1. *Strength*

- a. Buku *pop-up* membuat anak berinteraksi satu sama lain dan aktif melakukan tanya jawab kepada pihak pendamping seperti pada observasi yang sudah dilakukan.
- b. Buku *pop-up* membuat anak menyentuh, membalik halaman, dan mencari gambar tersembunyi dibalik lipatan, sehingga melatih syaraf motorik halus anak.
- c. Buku *pop-up* lebih mudah disimpan dan mudah untuk dibagi (untuk berbagi) sehingga memungkinkan interaksi yang lebih baik, juga cenderung lebih murah dibandingkan media elektronik sehingga dapat ditaruh di perpustakaan-perpustakaan sekolah atau umum.

2. *Weakness*

Dibandingkan dengan media lainnya, buku *pop-up* memiliki beberapa kelemahan yaitu

- a. Dibandingkan dengan buku cerita bergambar, buku cerita *pop-up* cenderung lebih mahal karena ongkos produksi yang lebih mahal dan pembuatan yang sulit.

- b. Ada kemungkinan terjadi kerobekan pada buku jika terlalu sering digunakan.
- c. Ukurannya lebih besar dibandingkan buku biasa, sehingga akan lebih berat dan memakan tempat lebih banyak.
- d. Tidak memiliki suara.

3. *Opportunity*

Dari studi *existing* di Toko Buku Gramedia, belum banyak buku *pop-up* untuk anak-anak yang mengajarkan pesan moral, penulis hanya menemukan satu buku sejarah Indonesia dan dua buku mengenai mengenal binatang (seri *pop-up junior*).

4. *Threat*

a. *Tablet Computer*

Anak-anak lebih menyukai dan mengenal *tablet computer*, karena sudah terbiasa memainkan ipad/tablet lainnya. Dibanding dengan buku *pop-up*, iPad memiliki permainan (games) tertentu yang lebih terkenal dan memiliki obyek-obyek yang disukai seperti mobil-mobilan, karakter tertentu seperti minions. *Tablet Computer* juga memiliki gerakan dan suara yang menarik sementara buku tidak memiliki suara dan bergerak

b. *Channel Televisi*

Anak perkotaan memiliki kebiasaan untuk menonton televisi selama berjam-jam. Televisi memiliki banyak program yang menarik bagi anak-anak, baik televisi swasta maupun berbayar. Hal ini dapat dilihat dari *trend* di antara anak-anak yang

banyak mengarah kepada tokoh-tokoh kartun atau film pada televisi, misal *Dora the Explorer*, *Upin dan Ipin*, *Sophia the first*, dan *Naruto*.

c. Console Game

Console Game seperti *Sony PSP*, *Sony Play Station*, *Nintendo Wii*, dan *Xbox* sudah akrab dengan anak-anak perkotaan. Hal ini bisa dilihat dari berkembangnya rental dan toko kaset *game*. Banyak diantara mereka juga membawa *handheld console* ke berbagai tempat seperti *Sony PSP* dan *Nintendo DS*.

d. Komputer (internet, games)

Keberadaan komputer sudah umum berada di rumah di daerah perkotaan. Sekolah dasar dan Taman Kanak-kanak juga sudah banyak memasukkan mata pelajaran komputer di dalam kurikulumnya.

3.1.2 Wawancara ke Psikolog Anak

Wawancara dilakukan kepada tiga orang psikolog anak yaitu Bapak Adib Setiawan, M.Psi, Ibu A. Sylvia M.Psi, dan Ibu Woro K., M.Psi. Penulis melakukan wawancara melalui surel kepada Bapak Adib Setiawan, M.Psi dan Ibu A. Sylvia, M.Psi dan kepada Ibu Woro K., M.Psi penulis melakukan wawancara langsung. Ketiganya adalah psikolog dengan bidang spesialisasi psikolog anak dan pendidikan.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai psikologi perkembangan anak, hubungan antara interaksi anak dan perkembangan kepribadiannya, serta pengalaman masing-masing psikolog secara langsung

terhadap kepribadian dan masalah anak-anak di daerah perkotaan. Wawancara juga menghasilkan data berupa jenis cerita yang disukai anak-anak, jenis-jenis buku, reaksi anak terhadap buku, dan keuntungan buku dibanding media lainnya pada anak-anak.

3.1.2.1 Adib Setiawan, M.Psi

Psikolog anak dan pendidikan, Adib Setiawan menyatakan bahwa kerjasama sangat penting untuk meningkatkan kompetensi inti dari seorang anak dan meningkatkan *social skill* anak. Kerjasama akan membuat seorang anak lebih mudah untuk menyesuaikan diri. Dewasa ini kerjasama pada anak mulai menurun karena banyak pengaruh misalnya karena pengaruh permainan yang mengandung kekerasan, keluarga yang tidak harmonis, budaya kerjasama yang kurang di sekolah, pengaruh anak tunggal, dan jarang bermain dengan teman, tetangga, atau masyarakat.

Pendidikan kerjasama dapat dimulai sejak usia dua tahun dengan cara bermain bersama, sehingga pada usia lima tahun anak mudah berbagi dan merasakan empati. Pengajaran dapat dilakukan melalui tugas kelompok, *film* edukatif, atau buku *social skill* yang mengajarkan kerjasama.

3.1.2.2 A. Sylvia, M.Psi

Psikolog Anak, A. Sylvia, M.Psi menyatakan bahwa pada usia empat sampai enam tahun atau sekitar usia pra sekolah, anak mulai sadar akan keberadaan orang lain sehingga butuh untuk dilatih kemampuan empatinya. Pelatihan ini dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan bersama misalkan

mencari mainan teman yang hilang atau mengingatkan teman akan tugasnya yang belum dikerjakan.

3.1.2.3 Woro K., M.Psi

Psikolog anak, Woro K., M.Psi menyatakan bahwa pada usia empat sampai enam tahun memang anak dalam masa belajar bekerja sama setelah sebelumnya bersifat individualistis. Pada usia prasekolah, anak harusnya belajar berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Perkembangan ini dipengaruhi oleh banyak hal misalnya fasilitas elektronik, pola asuh, dan interaksi langsung.

Anak usia ini dapat diajarkan kerjasama dengan cara melakukan kegiatan bersama, bermain bergiliran, atau bermain secara kelompok. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan yang melatih saraf motorik halus seperti buku yang dapat melatih saraf motorik halus dan mudah dibagi agar anak terlatih untuk berbagi dan melakukan interaksi.

3.1.3 Penelitian terhadap Anak Usia 4-6 tahun

Survei dan observasi dilakukan di Gading Serpong, dimana survei pertama dilakukan di SD Tarakanita Gading Serpong dan observasi langsung dilakukan di GBI Kelapa Cengkir. Survei berisikan pertanyaan mengenai kecenderungan pemilihan visual, *font*, detail karakter, dan pemilihan karakter fantasi, sementara observasi dilakukan untuk mengamati tanggapan anak terhadap buku *pop-up* dan media yang lebih *modern* (iPad).

Pada survei mengenai visual, anak-anak cenderung memilih warna yang cerah dengan *outline* hitam yang kontras. Mereka juga cenderung memilih karakter dengan proporsi 1:2 dengan pembagian satu untuk kepala dan dua untuk badan, dengan kecenderungan gambar yang lebih mendetail. Survei visual mengenai pemilihan karakter fantasi, anak-anak cenderung memilih karakter binatang dan berbentuk seperti manusia pada umumnya, dibandingkan karakter seperti tanaman atau bersayap.

3.1.3.1 Survei di SD Tarakanita Gading Serpong

Penelitian dilakukan pada 25 orang anak usia 5-6 tahun sebanyak 35 orang anak.

SD _____ Kelas ____ Umur ____ P/L _____

1. Mana yang lebih kamu sukai?

A	B	C

2. Pilih 2 yang kamu sukai

Chocolate Ice Cream	Hallo, selamat pagi
Chocolate Ice Cream	Hallo, selamat pagi
Chocolate Ice Cream	Hallo, selamat pagi
Chocolate Ice Cream	Hallo, selamat pagi

3. Mana yang lebih kamu sukai?

A	B	C	D

4. Mana yang lebih kamu sukai?

A	B

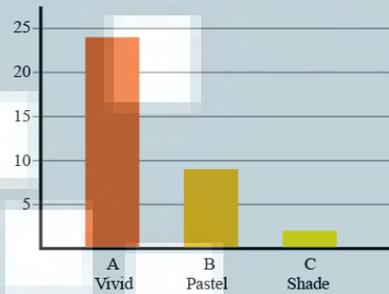
5. Mana yang lebih kamu sukai?

A	B

Gambar 3.1 contoh survei di SD Tarakanita

Pada penelitian ini ditemukan preferensi pemilihan warna, jenis tulisan, *outline*, dan penggambaran karakter.

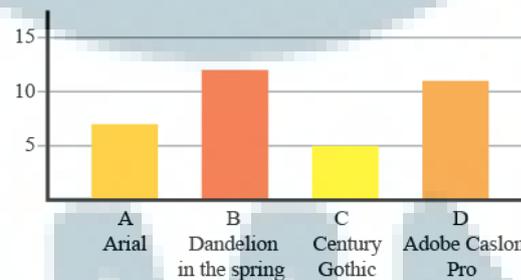
1. Preferensi pemilihan warna



Gambar 3.2 grafik hasil survei warna

24 orang anak dari total 35 responden memilih jawaban A atau warna vivid diikuti warna pastel dan *shade*.

2. Pilihan jenis tulisan 1



Gambar 3.3 grafik hasil survei *font* 1

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

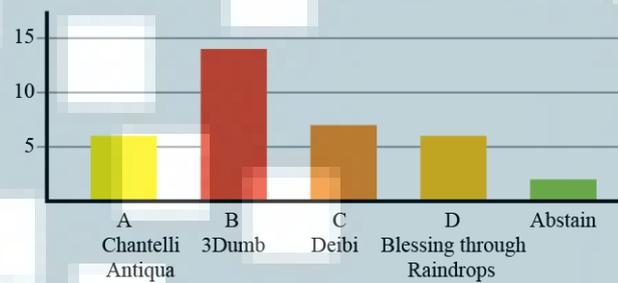
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Gambar 3.4 *font* Dandelion in the spring

14 anak memilih *font* dandelion in the spring diikuti dengan 12 orang memilih Adobe Caslon Pro kemudian Arial (7 orang) dan Century Gothic (5 orang).

3. Pilihan jenis tulisan 2

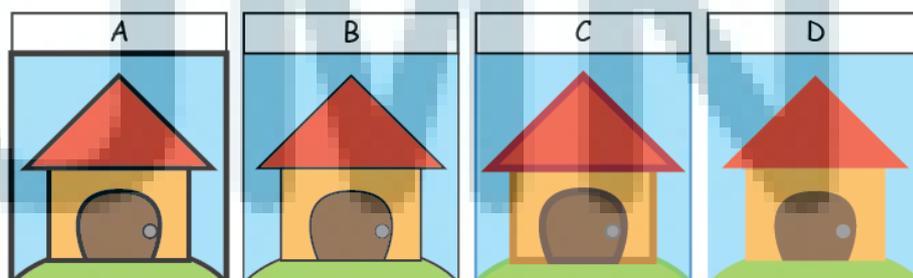


Gambar 3.5 grafik hasil survei *font* 2

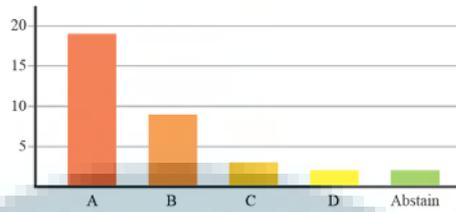


Gambar 3.6 *font* 3Dumb

4. Pilihan jenis *outline*



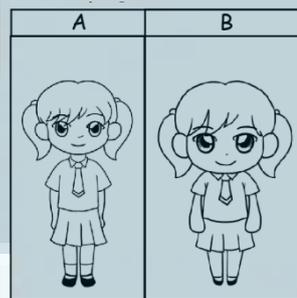
Gambar 3.7 pilihan survei *outline*



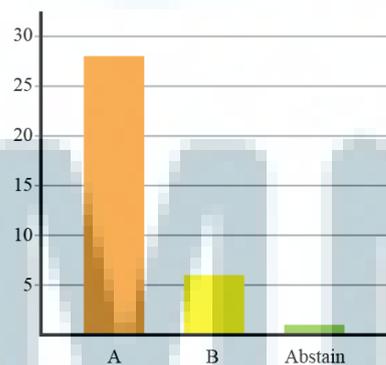
Gambar 3.8 grafik hasil survei *outline*

Sembilan belas anak memilih pilihan A yaitu gambar dengan *outline* tebal diikuti dengan 9 orang yang menyukai gambar dengan *outline* tipis.

5. Pilihan gambaran karakter



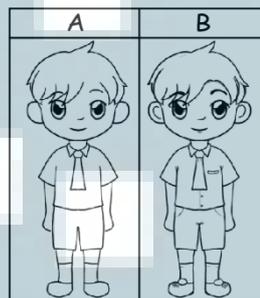
Gambar 3.9 grafik pilihan survei gambaran karakter



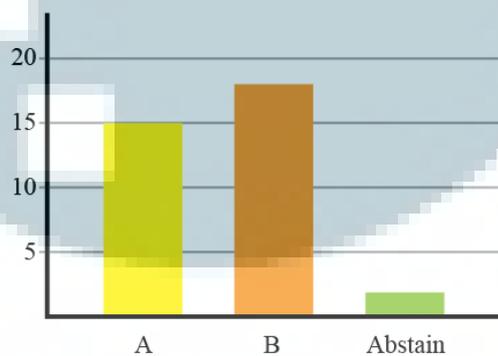
Gambar 3.10 grafik hasil survei gambaran karakter

Dua puluh delapan anak memilih A, yaitu karakter dengan pembagian rasio badan 1:2 dengan perbandingan satu untuk kepala dan dua untuk badan.

6. Pilihan gambaran karakter 2



Gambar 3.11 pilihan survei gambar karakter 2

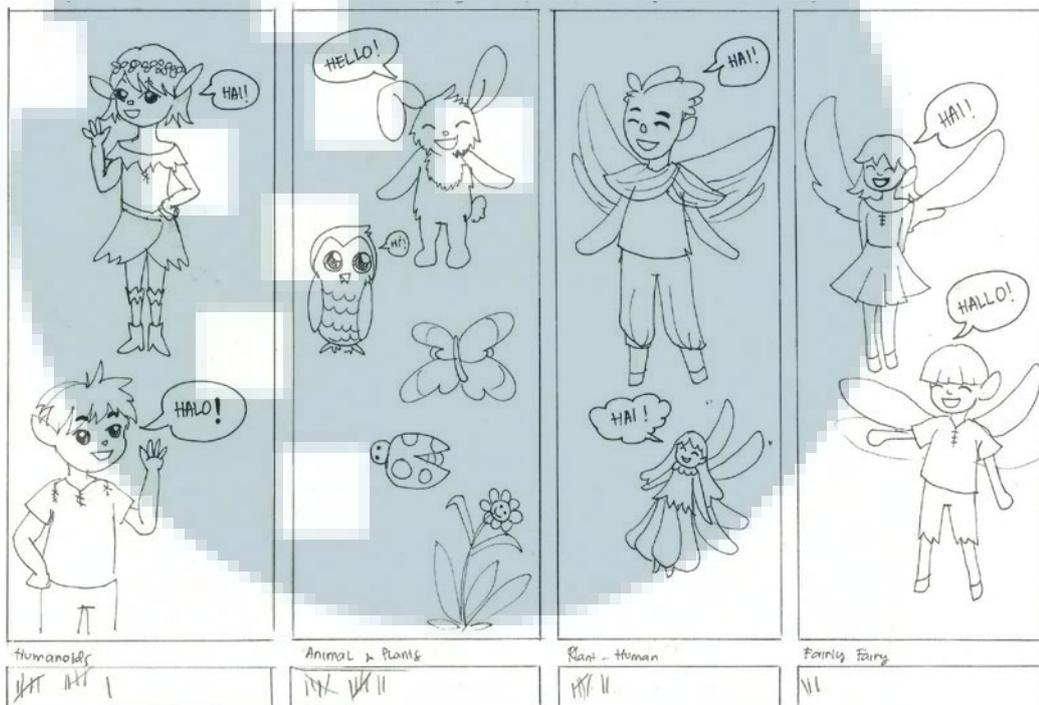


Gambar 3.12 grafik hasil survei karakter 2

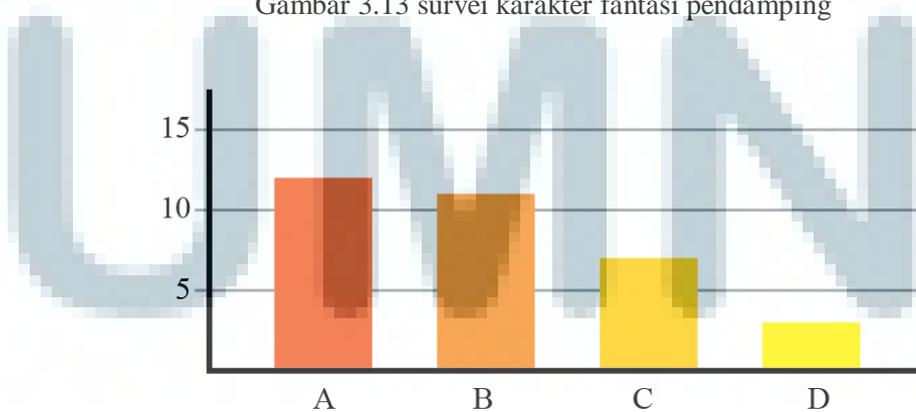
Hasil yang dicari disini adalah pilihan detail karakter, dimana karakter B sedikit lebih detail dibanding karakter A. Pilihan B dipilih oleh 18 anak, sementara pilihan A dipilih oleh 15 orang anak.

3.1.3.2 Survei kedua

Survei selanjutnya dilakukan untuk mencari pilihan karakter fantasi pendamping yang disukai anak-anak. Survei dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada 36 anak usia 4-6 tahun di area sekitar kompleks Sekolah Tarakanita Gading Serpong.



Gambar 3.13 survei karakter fantasi pendamping



Gambar 3.14 grafik hasil survei karakter fantasi pendamping

Karakter yang dipilih, 12 orang memilih karakter binatang yang bisa berbicara, diikuti tipis dengan 11 orang memilih karakter berbentuk manusia.

3.1.4 Observasi langsung pada Anak Usia 4-6 tahun

Observasi dilakukan pada kelompok kecil anak usia 4-6 tahun di GBI Kelapa Cengkir, Gading Serpong. Observasi dilakukan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.1 tabel aktivitas observasi

TABEL AKTIVITAS FORUM GROUP DISCUSSION						
NO	AKTIVITAS YANG DILAKUKAN	MEDIA	TUJUAN UTAMA	HASIL YANG INGIN DICAPAI	DURASI	KETERANGAN
1	Anak membagi dirinya menjadi dua kelompok, mana yang lebih menyukai buku vs iPad	iPad, buku pop up, kamera	Mengetahui mana yang lebih disukai oleh anak-anak	Pendapat yang mendukung bahwa buku pop-up lebih menarik bagi anak usia 3-6 tahun dibanding iPad	5 menit	Dilakukan secara kelompok
2	Anak diajak memainkan iPad dengan game individual	iPad, kamera	Melihat reaksi mereka terhadap permainan, apakah bisa atau tidak, bagaimana reaksi teman-temannya, interaksinya	Membuktikan teori anak cenderung bermain tanpa berinteraksi	10 menit	kelompok
2.1	Pertanyaan: Apakah lebih suka main sendirian atau dikerumuni teman-teman	Recorder, kamera	Mengetahui pendapat pribadi anak atas permainan kelompok di iPad	Membuktikan teori anak lebih menyukai bermain sendirian atau bersama dalam bentuk digital	10 menit	individu
3	Anak dikondisikan melakukan permainan kelompok dalam iPad	iPad, kamera	Melihat reaksi anak terhadap permainan kelompok di iPad	Apakah anak ini cenderung berkelahi, lebih ingin bermain sendiri?	20 menit	kelompok
3.1	Pertanyaan: Apakah lebih suka main secara berkelompok atau main iPad untuk dirimu sendiri	recorder, kamera	Pendapat pribadi anak atas permainan kelompok	Membuktikan apakah anak lebih menyukai bermain kelompok atau interaksi langsung (versus)	10 menit	individual
4	Anak diberikan 2 buku pop-up untuk dibaca bersama-sama	Pop-up book, kamera	Melihat pembagian kelompok pada anak jika diberikan 2 buah buku	Bagaimana reaksi alami anak jika memiliki 2 buku yang berbeda, reaksi tiap kelompok, reaksi antar tim	20 menit	kelompok
4.1	Pertanyaan: Apa yang paling kamu ingat dari buku pop-up barusan?	Recorder, kamera	Mengetahui apa yang diingat anak	Melihat kecenderungan mengingat anak terhadap gambar, tulisan, atau teknik pop up yang ada	10 menit	individual
5	Anak diberikan permainan pop-up yang menuntut kerjasama/ interaksi antar anak	Pop-up game, kamera	Melihat reaksi anak terhadap permainan pop-up dengan interaksi	Membuktikan bahwa pop-up dapat membuat interaksi pada anak	15 menit	Pop-up dibuat sendiri
6	Pertanyaan: Kamu lebih suka bermain bersama seperti ini atau membaca buku tadi sendirian?	Recorder, kamera	Mengetahui kecenderungan anak apakah m	Dalam bentuk media tradisional, anak lebih suka melakukan interaksi	10 menit	individual
7	Pertanyaan: Kalau sekarang, kamu lebih menyukai/ menginginkan iPad atau media pop-up?	Recorder, kamera, pop-up, iPad	Melihat reaksi anak setelah melakukan aktivitas dengan pop-up dan iPad, mengetahui kecenderungan	Hasil akhir pemilihan media setelah diberikan 2 pilihan	10 menit	individual

Pada observasi langsung pada anak mengenai buku *pop-up* dan iPad terlihat perbedaan besar ketika mereka dihadapkan pada kedua pilihan. Banyak diantara mereka yang lebih memilih iPad ketika diajak untuk memilih. Saat diberikan kesempatan untuk bermain iPad, anak cenderung menyendiri dan tidak ingin diganggu, suasana menjadi diam, sementara saat diberikan kesempatan

dengan buku *pop-up* dengan pendamping yang bisa membacakan cerita, anak cenderung menjadi lebih aktif dan saling berinteraksi satu sama lain.

3.1.5 Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menarik kesimpulan dari sisi psikologis bahwa, rumusan masalah penulis mengenai kurangnya kerjasama di karenakan kurangnya interaksi pada anak banyak diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Teknologi ini mendorong anak untuk lebih egosentris (berada di dunianya sendiri) dan tidak berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Anak-anak lebih dapat berinteraksi pada media yang lebih tradisional seperti buku, sistim *pop-up* dalam buku juga mendorong mereka untuk lebih berinteraksi, memegang, mencari, dan belajar bekerja sama.

Pada studi *existing*, penulis melihat berbagai macam jenis visual pada buku anak usia 4-6 tahun. Gaya dan warna tidak hanya terbatas pada *vector* dan warna-warna blok atau *digital painting*, namun juga *watercolor*, *pencilcolor*, *crayon*, bahkan *collage*. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa gaya dan pewarnaan sendiri merupakan satu hal yang dapat penulis eksplorasi sendiri dengan batasan hasil penelitian visual yang penulis dapatkan.

3.2 Konsep Kreatif

Buku cerita *pop-up* ini dirancang untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana untuk mengajarkan kerjasama bagi anak usia empat sampai enam tahun. Penelitian yang dilakukan membawa penulis pada konsep kreatif ini.

Konsep kreatif ini penulis buat sejalan dengan hasil studi pustaka, wawancara, dan penelitian lapangan.

Konsep kreatif utama sebuah buku cerita *pop-up* yang dapat mendorong anak untuk melakukan interaksi dan aktivitas bersama teman, saudara, atau orang tua. Kegiatan interaksi ini diharapkan bisa mendorong anak untuk melakukan kerjasama di kemudian hari. Cerita, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan disesuaikan dengan penelitian sebelumnya.

3.2.1 Studi Alur dan Cerita

Pembuatan cerita, selain berdasarkan penelitian, juga mengambil inspirasi dari berbagai buku dan *film*. Beberapa buku yang penulis baca dalam proses pembuatan cerita ini yaitu.

- a. Enid Blyton (Lima Sekawan, Pasukan Mau Tahu, dan seri Petualangan)
- b. Dongeng Bobo
- c. Alice in Wonderland
- d. Arthur and The Invisible

Penulis menggunakan alur maju dalam pengerjaan buku ini, penulis menggabungkan kegiatan sehari-hari dengan tema fantasi. Penulis menggunakan alur maju yang lebih sederhana dibanding mundur. Lingkungan yang digunakan adalah lingkungan tetangga dan sebuah rumah kaca. Sebagian besar cerita terjadi di dalam rumah kaca dengan *setting* dunia fantasi ditambah makhluk fantasi.

3.2.2 Sinopsis Cerita

Buku ini menceritakan sepasang sahabat bernama Adi dan Rena. Hari itu Adi pergi ke Rumah Kaca tempat Rena biasanya berada, sesampainya disana ternyata ada masalah yang terjadi di rumah kaca. Semua tanaman tidak ada yang berbunga dan berbuah, padahal Paman Kebun, Paman dari Rena sudah merawatnya dengan baik. Mereka berdua memutuskan menyelidikinya demi membantu Paman Kebun.

Saat menyelidiki keanehan ini, mereka mendengar suara minta tolong, ternyata suara minta tolong itu berasal dari sesosok makhluk mungil yang hampir terjatuh dari tanaman gantung. Sosok itu adalah Akasia, penjaga tanaman di rumah kaca, ia mengenalkan diri kepada Adi dan Rena. Akasia ditugaskan untuk mencari lentera kunang-kunang yang menjadi kunci penting mekarnya seluruh tanaman di dalam rumah kaca. Adi dan Rena merasa sebaiknya mereka membantu Akasia karena bertiga akan lebih mudah dan cepat dibanding sendirian.

Akasia setuju dan menyihir Adi dan Rena menjadi seukuran dirinya, mereka pun memulai perjalanannya. Akasia menceritakan bahwa lentera kunang-kunang itu diambil oleh laba-laba jahat. Sesampai mereka di sarang laba-laba, Akasia pun memanggil dan memarahi laba-laba itu, tapi laba-laba malah menangis. Saat itu mereka sadar bahwa laba-laba itu sebenarnya tidak jahat. Laba-laba terpaksa tinggal sendirian di sana karena semua orang takut padanya, ia mengambil lentera itu karena kesepian dan disana sangat gelap. Mereka pun meminta maaf kepada laba-laba dan mengajaknya kembali ke pusat desa.

Dengan ide cerdas Adi, laba-laba kembali dengan kostum yang lucu dan penduduk desa tidak lagi takut kepadanya, mereka menaruh kembali lentera kunang-kunang di tempatnya dan seluruh tanaman kembali berbunga dan berbuah.

3.2.3 Studi Visual

Visual dibuat dengan berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Visual juga mendapat inspirasi dari karakter tokoh anak-anak di *film* Disney Lilo and Stitch. Visual juga dibuat berdasar studi existing yang penulis lakukan. Studi *existing* mencakup buku cerita anak yang tersedia di toko buku Gramedia (Karawaci, Citraland, Summarecon Mall Serpong, dan Teras Kota), buku cerita *pop-up* yang tersedia di pasaran dalam Bahasa Indonesia, dan buku *pop-up* di lingkup internasional.



Gambar 3.15 Buku *pop-up* yang tersedia di TB Gramedia Gading Serpong dan Teras Kota



Gambar 3.16 Beberapa buku cerita di TB Gramedia Gading Serpong

3.2.4 Studi *Pop-up*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap anak usia 4-6 tahun, penulis menemukan bahwa anak akan cenderung lebih aktif dan saling berinteraksi saat dibacakan buku dibandingkan bermain *gadget*. Buku *pop-up* juga melatih motorik halus anak. Observasi sebelumnya membuktikan bahwa teknik *pop-up* dapat membuat anak berinteraksi dan mendorongnya untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Teknik *pop-up* yang banyak penulis gunakan adalah *v-fold* dan *flaps*. Teknik *pop-up* yang digunakan dipelajari dan diinspirasi oleh beberapa pembuat *pop-up* yang sudah menerbitkan banyak buku.

1. Robert Sabuda, pembuat buku *pop-up* beberapa dongeng klasik seperti *Alice in Wonderland*, *Beauty and the Beast*, *Little Mermaid*, dan *Sleeping Beauty*.
2. Mark Hiner, pembuat buku *Paper Engineering for pop-up books and cards* dan website markhiner.co.uk
3. Seri *pop-up junior*, Penerbit Erlangga



Gambar 3.17 pop up junior Hewan Peliharaan



Gambar 3.18 pop up junior Dinosaurus

3.2.5 Studi Karakter

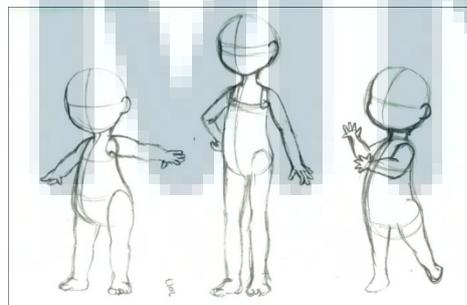
Penulis melakukan studi *existing* pada beberapa karakter anak-anak di film, komik, dan buku cerita.



Gambar 3.19 Contoh Karakter anak-anak. Ki-ka, Lilo (Lilo and Stitch, 2002, Walt Disney Feature Animation), Agnes (Despicable Me, 2010, Universal Pictures), Dora (Dora the Explorer, 2000-2008, Nickelodeon)



Gambar 3.20 contoh karakter dan pewarnaan anak-anak (*Ponyo*, 2008, Studio Ghibli)



Gambar 3.21 Sketsa Proporsi Badan

Berdasarkan uji *existing*, studi literatur dan wawancara kepada psikolog anak, anak-anak akan lebih mudah menerima karakter yang seperti dirinya sendiri, hal ini mencerminkan dirinya sebagai karakter atau karakter yang mudah dikenali sebagai teman. Penulis menggunakan dua orang karakter, anak laki-laki (Adi) dan anak perempuan (Rena) untuk menggambarkan tiap gender dan melambangkan interaksi dan kerjasama yang ingin penulis angkat. Karakter lainnya yaitu Akasia, makhluk fantasi yang menjadi pemandu, dan laba-laba, karakter antagonis.

Karakter juga memasukkan unsur pola emosi yang terjadi pada masa anak-anak (Hurlock, 1980, hal 116) yaitu amarah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, dan kasih sayang. Karakteristik ini diterapkan pada karakter antagonis dan protagonis, dimana karakter emosi positif seperti ingin tahu, gembira, dan kasih sayang dimasukkan ke dalam karakter protagonis dan yang berlawanan dimasukkan di dalam karakter antagonis. Davies (2010, hal. 136-137) juga memasukkan karakteristik dalam fiksi anak yaitu karakter anak-anak, makhluk fantasi, atau mainan dengan kualitas kekanak-kanakan, dihadapkan pada sosok yang lebih berkuasa, menang dari karakter yang lebih kuat, dan memegang moral yang teguh.

3.2.5.1 Adi

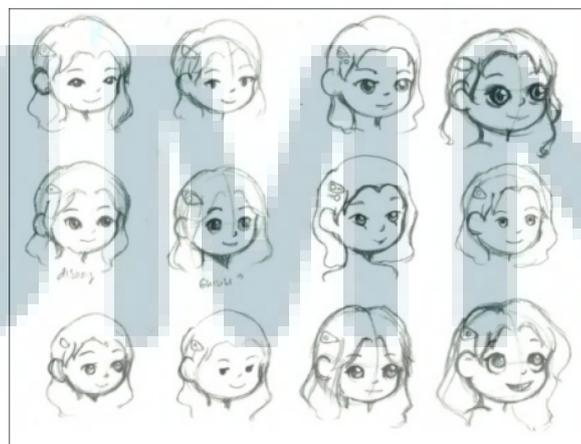
Adi adalah salah satu pemeran utama. Sifatnya aktif dan ceria. Ia cerdik dan tidak segan membantu. Adi menggambarkan karakter yang aktif, cerdik, dan ceria, juga tidak segan memaafkan dan minta maaf jika melakukan kesalahan.



Gambar 3.22 Sketsa Awal Adi

3.2.5.2 Rena

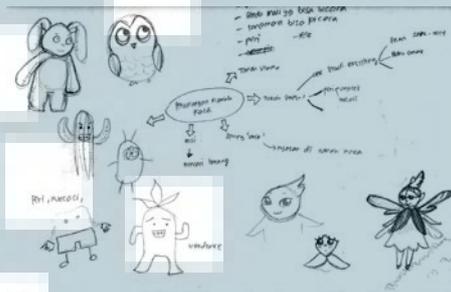
Rena adalah salah satu pemeran utama. Ia adalah keponakan dari Paman Kebun yang merupakan pengurus rumah kaca. Ia menyukai tanaman dan binatang tanpa kecuali. Ia juga percaya bahwa tidak ada yang jahat di dunia ini, hanya berada di situasi yang salah. Rena menggambarkan karakter yang teguh pada pendiriannya dan pecinta alam.



Gambar 3.23 Sketsa pengembangan karakter Rena

3.2.5.3 Akasia

Akasia adalah penjaga tanaman di dunia rumah kaca. Akasia berbentuk seperti kelinci yang terinspirasi dari White Hare dari Alice in Wonderland. Akasia berwarna kuning seperti tanaman Akasia.



Gambar 3.24 Pengembangan Akasia

3.2.5.4 Laba-laba

Laba-laba adalah karakter antagonis dalam cerita ini. Ia terpaksa menyendiri karena penampilannya yang mengerikan.



Gambar 3.25 Sketsa awal laba-laba

3.2.6 Studi Lingkungan

Lingkungan dibuat berdasarkan alur cerita. Lingkungan dibuat untuk mendukung jalannya cerita. Lingkungan yang didesain antara lain

1. Eksterior dan halaman rumah Adi



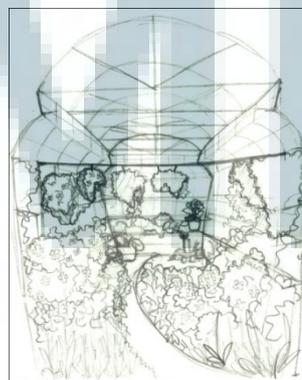
Gambar 3.26 Sketsa pengembangan

2. Interior keseluruhan rumah kaca

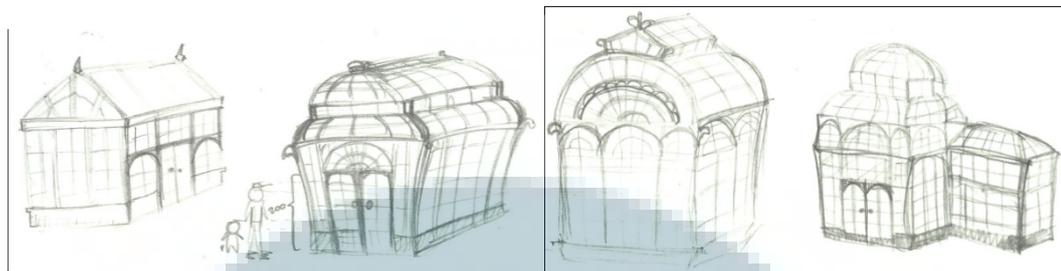
Rumah kaca diinspirasi dari Fitzroy Garden Conservatory di Melbourne.



Gambar 3.27 Foto Fitzroy Garden Conservatory, Melbourne



Gambar 3.28 Sketsa pengembangan interior



Gambar 3.29 Sketsa pengembangan eksterior

3. Lingkungan rumah kaca saat Adi dan Rena mengecil

Lingkungan saat mengecil diambil dari beberapa contoh film yang sudah ada, seperti *Alice in Wonderland*, *Arthur*, dan *Epic*



Gambar 3.30 Searah jarum jam *Epic* (Blue Sky Studio, 20th Century Fox, 2013), *Arthur and The Invisibles* (Avalanche Productions, MGM, 2006), *Alice in Wonderland* (Walt Disney Production, 1951), dan *Alice in Wonderland* (Walt Disney Pictures, 1951)

4. Lingkungan sarang laba-laba

5. Pusat desa Akasia

3.2.7 Bentuk dan Ukuran Buku

Berdasarkan studi *existing* yang dilakukan, jumlah halaman adalah tidak lebih dari satu kateren yaitu 16 halaman ditambah empat halaman kover. Kertas yang digunakan adalah *art* karton dengan gramatur 260 gram. Warna yang digunakan adalah CMYK dengan jenis *binding hard cover*.

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. The logo consists of a stylized circular emblem with several white rectangular shapes inside, resembling a face or a specific symbol, positioned above the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font.