



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. Metodologi Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan 1 metode pengumpulan data, yaitu metode kualitatif (wawancara, observasi, FGD, dan studi eksisting) untuk mendapatkan data-data pendukung dalam perancangan buku ilustrasi tentang menumbuhkan rasa empati untuk anak usia 8-11 tahun. Menurut Creswell (2012), metode kualitatif digunakan untuk mengkaji suatu masalah secara lebih mendalam dan untuk mendapatkan pemahaman mendetil dari suatu permasalahan (hlm. 16). Dalam perancangan ini, Penulis menggunakan metode kualitatif wawancara, observasi, FGD, dan studi eksisting. Penulis lebih dominan menggunakan metode kualitatif karena topik yang penulis angkat membutuhkan pendalaman yang lebih berupa penjelasan-penjelasan dan pemahaman dibandingkan data berupa angka. Penulis harus lebih banyak memperdalam mengenai penjabaran kejadian yang terjadi dan apa solusi yang diambil atas hal tersebut.

3.1.1. Wawancara

Menurut Creswell (2012), wawancara adalah suatu proses dimana peneliti melakukan interaksi tanya jawab terhadap seorang atau lebih dengan pertanyaan yang sudah ditentukan terlebih dahulu oleh peneliti (hlm. 212). Melalui metode wawancara ini, penulis telah mendapatkan data dari beberapa narasumber yaitu Maria Wirastari, M.Psi., Ignatius Santoso, S. Pd., dan Maria Wuri Andajani. Penulis menggunakan metode ini dengan tujuan untuk mendapatkan informasi

dan data mendalam dari para ahli (psikolog pendidikan, kepala sekolah dasar, dan penulis cerita anak) agar penulis dapat lebih memahami konten yang paling sesuai dari buku yang akan penulis rancang.

3.1.1.1. Wawancara dengan Psikolog Pendidikan

Penulis melakukan wawancara dengan seorang psikolog pendidikan yang juga adalah seorang dosen psikologi di Universitas Atma Jaya, yaitu Maria Wirastari, M. Psi. (19 Maret 2017). Bagi beliau, empati adalah nilai utama bagi seseorang yang perlu ditanamkan sedari dini. Beliau juga sangat setuju bahwa pendidikan empati ini sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan sekitarnya. Selain itu, *gadget* adalah penyebab utama mengapa kota-kota besar memiliki potensi sifat individualis yang tinggi.

Beliau menjelaskan bahwa empati memiliki dampak yang sangat besar bagi perkembangan anak. Seseorang idealnya dapat melihat dari sudut pandang orang lain agar mereka dapat menjalin komunikasi yang baik dengan sesama. Tanda-tanda yang paling jelas terlihat pada anak ketika seorang anak tidak memiliki rasa empati adalah mereka tidak dapat bergaul dengan teman-teman sebayanya dan selalu terlihat menyendiri.

Bagi beliau, pembuatan buku untuk mengajarkan sesuatu bagi anak-anak sekolah dasar di jaman ini sangatlah menantang, mengingat kebiasaan anak sudah lebih familiar dengan *gadget*. Beliau juga cukup prihatin dengan minat baca anak yang semakin lama semakin hilang karena terlalu sering bermain dengan *gadget*. Oleh karena itu, beliau juga

setuju dan sangat mendukung pembuatan media buku untuk mengajarkan empati bagi anak karena idealnya anak harus tetap diajarkan membaca dari buku untuk tetap menjaga minat bacanya. Untuk mengatasi masalah ini, beliau merasa bahwa konten dan kalimat-kalimat dari cerita harus lah singkat padat dan jelas. Jika tulisan dirasa terlalu panjang dan bertele-tele, anak ditakutkan akan cepat bosan karena mereka tidak terbiasa untuk membaca. Untuk sebuah buku ilustrasi bagi anak yang mengajarkan empati, beliau merasa bahwa usia 8-11 tahun adalah usia yang paling tepat sebagai targetnya. Sejak usia 8 tahun, anak sudah mulai bisa membaca dan mempelajari sendiri (70%), namun mereka juga masih tetap membutuhkan orang tua dalam mempelajari praktek empati itu sendiri (30%).

Beliau juga memberikan beberapa masukan untuk konten dari buku pembelajaran empati ini. Pilihan penggunaan aktivitas di dalam buku ini menjadi salah satu saran beliau, dimana anak tidak hanya membaca tapi juga diajak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penjelasan di halaman-halaman sebelumnya. Hal ini karena konsep empati itu sendiri akan lebih efektif diajarkan bila ada hubungan 2 arah, bukan hanya semata-mata pemberian informasi saja. Selain itu, untuk konten cerita beliau juga memberikan saran agar cerita bisa dibagi menjadi 3 cerita pendek atau beberapa poin cerita dalam sebuah buku untuk menghindari sifat repetitif yang membosankan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan karakter dalam cerita pun juga sebaiknya mengacu pada poin-poin dari cara menumbuhkan karakter yang sudah disebutkan pada latar belakang.

Cerita yang sebaiknya diangkat adalah cerita sehari-hari yang mudah ditemukan anak dalam kehidupan nyata. Hal ini agar anak bisa cepat menghubungkan cerita dengan realita dan bahkan diharapkan bisa langsung mempraktekannya ketika berhadapan dengan realita yang serupa. Beliau juga setuju bahwa konten tidak melulu harus berfokus pada kesadaran empati pada sesama manusia, tapi juga harus terhadap hewan dan bahkan makhluk hidup lainnya. Untuk poin-poin kegiatan empati, terdapat 14 poin utama yang dapat dikembangkan kembali yang sudah penulis jabarkan di latar belakang.

Jadi, melalui wawancara ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa menumbuhkan empati bagi anak-anak yang tinggal di kota besar sangatlah tepat mengingat tingginya potensi individualisme yang dapat muncul pada diri penduduk perkotaan. Mbak Maria juga menyebutkan, bahwa buku ilustrasi anak untuk mengajarkan empati seharusnya mengambil konten dari kehidupan sehari-hari anak agar anak dapat lebih mudah menghubungkan isi buku dengan kehidupan nyata. Selain itu, isi buku sebaiknya singkat, padat, dan jelas serta hindari sifat repetitif agar anak tidak cepat bosan.



Gambar 3.1. Penulis Bersama Maria Wirastari, M. Psi. (Psikolog Pendidikan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.1.2. Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Ricci II

Penulis melakukan wawancara dengan kepala sekolah SD Ricci II, Ignatius Santoso, S. Pd. (20 Maret 2017). Dari hasil wawancara, Bapak Ignatius atau biasa disapa dengan Bapak Ignas, sangat setuju bahwa empati adalah nilai moral dasar yang harus ditanamkan sedini mungkin pada seseorang. Beliau percaya bahwa seorang anak yang memiliki empati sejak kecil dapat tumbuh menjadi seorang dewasa yang lebih aktif secara sosial dan dapat diterima di masyarakat dengan baik.

Penulis sempat bertanya mengenai kondisi empati anak-anak di sekolah dasar pada era globalisasi yang luar biasa ini, dan beliau dengan sedih mengatakan bahwa kondisi empati anak-anak saat ini sangatlah kurang bahkan terasa memprihatinkan. Hal ini karena anak-anak terlalu banyak bermain *gadget* dan *social media*, sehingga mereka terkesan lupa akan dunia nyata dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya secara

langsung. Hal ini juga diperparah dengan orang tua yang semakin lama semakin sibuk dengan pekerjaannya sehingga melepaskan anak ke pihak sekolah. Padahal, pada kenyataannya anak hanya berada di sekolah selama 8 jam, sedangkan sisanya berada di rumah. Hal ini membuat beliau dan *staff* guru lainnya merasa kewalahan untuk bisa mengajarkan IQ dan EQ anak secara maksimal.

Beliau menjelaskan bahwa SD Ricci II sudah terus berusaha mengajarkan empati pada anak melalui berbagai cara. Untuk pembelajaran secara contoh dan tulisan, beliau banyak memberikan buku-buku dan film yang dapat mengajarkan empati pada anak. Kemudian untuk prakteknya, SD Ricci II sudah mencoba berbagai kegiatan, seperti mengajak anak-anak untuk memberikan sumbangan ketika ada murid/guru/*staff* yang terkena musibah atau meninggal, membiasakan sarapan bersama sebelum memulai pelajaran, membiasakan menyapa dan bersalaman dengan guru dan *staff* yang ditemui, serta melakukan kunjungan ke teman/guru/*staff* yang sakit.

Dalam pelaksanaanya, beliau mengaku bahwa seringkali guru menghadapi kendala-kendala dalam mengajarkan empati pada anak. Kendala utama yang paling sering ditemui adalah tidak adanya sikap kooperatif dari para orang tua untuk mengajari anak empati di rumah. Orang tua yang terlalu sibuk bekerja kesulitan untuk memberikan pembelajaran empati pada anaknya setelah mereka pulang sekolah. Padahal, pembelajaran ini akan terasa sulit bahkan sia-sia jika orang tua terus menerus bersikap pasif. Selain itu, hal ini juga diperparah dengan

kebiasaan anak yang sudah terus menerus bermain *gadget* sehingga terkesan masuk ke dunianya sendiri.

Saat ini, SD Ricci II tengah berupaya keras untuk meningkatkan kembali minat baca anak dengan menempatkan berbagai buku di sudut-sudut kelas dan koridor sekolah. Beliau mengaku sangat prihatin dengan minat baca anak-anak sekarang. Kebanyakan anak-anak sekarang sudah sangat kesulitan untuk mengarang dan menulis cerita, hal ini karena anak-anak tidak pernah atau jarang sekali membaca buku. Itulah mengapa beliau sangat antusias mendengar perancangan buku ilustrasi tentang penanaman rasa empati untuk anak usia 8-11 tahun yang akan penulis jalankan. Beliau juga mengaku sulit untuk mendapatkan buku yang dapat mengajarkan empati pada anak secara efektif dan memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan *gadget*.

Untuk konten cerita yang sering diangkat dan digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran empati biasanya berupa cerita-cerita kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipraktekkan dan ditemui di kehidupan langsung. Terkadang SD Ricci II juga menggunakan kisah-kisah yang berasal dari alkitab untuk mengajarkan empati pada murid-muridnya.

Jadi, penulis menyimpulkan bahwa sekolah SD Ricci II merasa kewalahan untuk mengajari anak mengenai rasa empati, terlebih karena kurangnya sikap kooperatif dari para orang tua murid. Selain itu, SD Ricci II juga sudah menerapkan pembelajaran empati baik dari media buku, film, maupun praktek secara langsung. Namun, beliau mengeluhkan soal

minat baca anak yang semakin rendah dan terus menerus bermain *gadget* sehingga mempersulit proses pembelajaran empati.



Gambar 3.2. Penulis Bersama Ignas Santoso, S. Pd. (KepSek SD Ricci II)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.1.3. Wawancara dengan Editor Elex Media Komputindo

Pada Rabu, 22 Maret 2017, penulis melakukan wawancara dengan salah satu editor dari PT Elex Media Komputindo, yaitu Maria Wuri Andajani, atau biasa dipanggil Mbak Ria. Dari hasil wawancara, penulis menemukan bahwa buku interaktif kurang cocok untuk anak usia 8-11 tahun. Melalui wawancara, beliau mengungkapkan kegiatan interaktif seperti *pop-up* ataupun *lift the flap* biasanya diperuntukkan bagi anak usia yang lebih kecil, yaitu sekelas taman bermain atau anak-anak SD kelas 1-2. Beliau juga kurang setuju akan penggunaan buku ilustrasi yang kontennya berisikan cerita-cerita karena hal tersebut dianggap kurang cocok dan terlalu sederhana untuk anak usia 8-11, terlebih jika halaman yang disajikan jumlahnya terlalu sedikit. Untuk konten yang dibawakan

seharusnya berisikan sesuatu yang lebih kompleks namun tetap ringan dan mudah dimengerti oleh anak usia 8-11 tahun.

Untuk penggunaan kalimat, beliau menjelaskan bahwa dalam setiap halamannya seharusnya terdapat minimal sekitar 9-10 kalimat. Hal ini karena anak usia 8-11 tahun sudah lebih bisa membaca kalimat yang banyak dalam 1 halaman tanpa merasa terganggu. Selain itu penggunaan ilustrasi juga sudah tidak penuh, tapi hanya setengah halaman atau sebagai dekorasi saja. Namun, beliau menekankan bahwa bahasa yang digunakan harus tetap mudah dimengerti dan jelas.

Penulis sempat bertanya apakah buku-buku yang mengajarkan empati pada anak usia 8-11 tahun sudah banyak beredar, dan beliau menyebutkan bahwa sangat jarang buku dengan muatan empati bahkan tidak ada untuk anak usia 8-11 tahun. Kebanyakan buku untuk anak umur 8-11 adalah yang bermuatan ilmu pengetahuan. Biasanya, buku untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan kemanusiaan pada umur 8-11 tahun pun merupakan buatan luar yang kemudian diterjemahkan, sehingga terkadang sulit bagi anak untuk mencernanya karena adanya sedikit perbedaan budaya.

Untuk gaya visual, beliau mengatakan bahwa hal tersebut bergantung pada konsep cerita yang ingin disampaikan. Sebenarnya gaya visual apapun dapat digunakan asalkan bisa sesuai dengan tujuan dan target audiensnya. Hal ini tidak terbatas hanya pada satu gaya saja.

Penggunaan kegiatan interaktif pada buku anak sangat jarang dan hampir tidak ada terutama untuk buku lokal dengan target usia 8-11 tahun. Beliau menjelaskan bahwa selain karena sudah bukan usia mereka untuk menikmati kegiatan tersebut, alasan biaya produksi menjadi alasan utama tidak adanya buku interaktif buatan lokal. Beliau memaparkan bahwa buku *pop-up* membutuhkan biaya yang bisa mencapai 3x lipat dari biaya standar pembuatan buku, selain itu waktu pengerjaannya pun bisa 3x lebih lama dari buku biasa. Dengan minat baca yang sudah cukup rendah, jika buku yang dijual harganya terlalu mahal pun akan terasa sulit karena konsumen akan semakin malas membeli buku.

Untuk jumlah halaman, beliau menyarankan bahwa untuk anak usia 8-11 tahun sebaiknya memiliki jumlah halaman yang minimal berjumlah 48 halaman. Hal ini karena kemampuan baca anak pada usia itu sudah sangat berkembang. Selain itu beliau juga memberikan beberapa saran seperti membuat sisipan bagian-bagian untuk mencatat dan beberapa kegiatan tanya jawab untuk *me-review* kemampuan anak akan apa yang sudah disampaikan di halaman-halaman sebelumnya. Hal ini membantu agar anak bisa lebih mengingat konten yang ingin diajarkan. Selain itu sisipan tips dan kata-kata mutiara juga akan menambah daya tarik tersendiri dari konten buku.

Jadi, berdasarkan wawancara dengan editor dari Elex Media Komputindo, penulis dapat menyimpulkan bahwa buku interaktif tidak akan efektif jika digunakan pada anak usia 8-11 tahun, namun sebagai

gantinya dapat digunakan berbagai sisipan seperti tips, kegiatan tanya jawab, dan kata-kata mutiara. Selain itu, keberadaan buku untuk target anak usia 8-11 tahun yang secara jelas mengajarkan empati masih sangat jarang, walaupun ada merupakan buku impor yang diterjemahkan. Konten yang dibawakan sebaiknya sudah berupa penjelasan dan cara-cara berempati, bukan lagi berupa cerita karena dianggap terlalu sederhana. Untuk jumlah halaman disarankan minimal 48 halaman, dan kalimat di setiap halamannya dibuat menjadi lebih banyak.



Gambar 3.3. Penulis Bersama Maria Wuri Andajani (Editor Elex Media Komputindo)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.2. Focus Group Discussion (FGD)

Menurut Creswell (2012), *Forum Group Discussion* (FGD) digunakan untuk mendapatkan suatu pemahaman dari sekelompok orang dengan melakukan wawancara secara bersamaan. Umumnya peserta FGD dapat berjumlah 4-6 orang. Penulis melakukan FGD dengan 8 orang tua dari anak-anak usia 8-11 tahun yang berdomisili di daerah Jakarta dan Tangerang. Peserta dari FGD diantaranya

adalah, Bapak Eko, Ibu Lindha, Ibu Siti, Bapak Didi, Ibu Swan, Ibu Santi, Ibu Ira, dan Ibu Eliza. Penulis memberikan sekitar 10 pertanyaan kepada para peserta seputar seberapa penting empati bagi pembelajaran anak, bagaimana cara pembelajarannya, media-media seperti apa yang digunakan, dan bagaimana pihak sekolah menyikapi pembelajaran empati itu sendiri.

Dari hasil diskusi, semua peserta sepakat bahwa empati adalah nilai yang sangat penting untuk diajarkan pada anak. Hal ini karena empati merupakan bagian dari EQ yang nantinya akan menentukan kesuksesan seseorang. Anak tidak hanya harus unggul dari sisi IQ-nya saja, namun EQ-nya pun harus ikut berkembang agar seimbang. Para orang tua juga mengaku sudah mengajarkan empati pada anak-anak mereka. Ketika penulis menanyakan melalui kegiatan seperti apa mereka menanamkan empati, hampir semuanya menjawab dengan pergi ke panti asuhan, panti jompo, atau mengunjungi orang-orang yang kurang beruntung. Sedangkan yang lainnya mengajarkan melalui kegiatan sehari-hari seperti berbagi pada adik/kakak.

Hampir semua peserta yang hadir dalam FGD adalah orang tua yang sibuk bekerja sehari-harinya, hanya Ibu Ira saja yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga. Para orang tua yang sibuk bekerja memiliki jawaban yang hampir sama ketika ditanya bagaimana solusi mereka untuk mengajarkan empati padahal mereka harus bekerja sehari-harinya. Mereka biasanya hanya mengajarkan anak-anak secara langsung dan intensif pada hari *weekend*. Pada hari-hari biasa, mereka akan menitipkan pengawasan pada pembantu di rumah yang diminta untuk melaporkan bagaimana kegiatan dan perilaku anak saat mereka sibuk bekerja.

Selain itu cara lain adalah dengan meminta anak menceritakan kegiatan-kegiatan yang anak lakukan sehari-hari saat malam mereka pulang kantor dan sebelum anak tidur.

Media yang paling sering digunakan untuk mengajarkan empati pada anak adalah dengan memberi tahu secara langsung dan melalui film atau video-video di *Youtube*. Para peserta merasa bahwa media internet sudah memberikan banyak sekali video-video dan informasi yang dapat mengajarkan empati pada anak, namun mereka juga sepakat bahwa diperlukan kecermatan dari orang tua untuk memilah kembali mana video dan informasi yang efektif dapat mengajarkan empati dengan baik, mengingat internet saat ini sudah semakin sulit untuk dikontrol terutama dari segi kontennya.

Bagi para orang tua, kendala terbesar dalam mengajarkan empati berasal dari lingkungan sekitar anak-anak mereka. Tidak hanya karena terlalu sering bermain *gadget*, tapi juga dari gaya hidup orang-orang di sekitarnya. Mereka merasa bahwa hal ini yang menyebabkan anak-anak mereka menjadi sulit untuk menyerap nilai empati yang diajarkan. Mereka juga sepakat bahwa kota besar seperti Jakarta dan sekitarnya memang berpotensi tinggi menjadikan anak lebih individualis akibat strata sosial, persaingan yang terlalu tinggi dalam segala bidang, dan penggunaan teknologi terutama *gadget* yang berlebihan.

Ketika ditanyakan mengenai sikap sekolah mengenai pembelajaran empati pada anak, para orang tua mengaku bahwa sekolah sudah secara aktif memberikan pembelajaran empati bagi anak. Namun, beberapa dari mereka mengeluhkan kurangnya keaktifan sekolah untuk melaporkan perkembangan pembelajaran

tersebut pada anak mereka sehingga mereka kurang paham secara detil sejauh mana anak mereka sudah mengerti mengenai empati. Mereka juga setuju bahwa tanggung jawab utama pembelajaran empati pada anak ada di rumah, karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, bukan di sekolah, sehingga mereka merasa ini adalah pembelajaran yang seharusnya lebih banyak dilakukan di rumah.

Untuk pertanyaan terakhir, penulis menanyakan media apa yang lebih diharapkan, apakah buku atau *digital*, dan topik seperti apa yang diinginkan. Setengah dari peserta menjawab mereka lebih memilih media *digital*, dan separuhnya lagi memilih media buku untuk pembelajaran. Orang tua yang memilih media *digital* merasa bahwa media ini lebih praktis terutama karena mereka harus sibuk bekerja sehingga tidak memiliki banyak waktu. Untuk orang tua yang memilih media buku, mereka sepakat bahwa buku masih tetap menjadi media yang terbaik untuk mengajarkan anak. Mereka berharap anak-anak mereka jangan sampai kecanduan *gadget* karena hal tersebut bukan hanya berbahaya bagi kesehatan tapi juga bisa dikhawatirkan dapat membuat anak mereka menjadi semakin individualis. Selain itu mereka semua menganggap topik sehari-hari adalah topik yang paling ideal untuk mengajarkan empati pada anak karena dekat dengan kehidupan sang anak.

Dari kegiatan FGD di atas, penulis menyimpulkan bahwa para orang tua menganggap bahwa empati adalah nilai yang penting diajarkan pada anak. Para orang tua khususnya mereka yang sibuk bekerja membutuhkan sebuah media yang dapat membantu mereka mengajarkan empati pada anak di rumah ketika

mereka sibuk bekerja. Setiap orang tua memiliki pilihannya masing-masing ketika ditanyakan soal jenis media, namun mereka semua sepakat bahwa media yang digunakan seharusnya tidak kemudian memberi dampak kontradiksi dari empati, yaitu individualistis. Topik yang mereka harapkan untuk diajarkan pada anak adalah dengan menggunakan topik cerita kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipelajari dan dipraktikkan.



Gambar 3.4. Penulis Bersama Para Peserta FGD

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.3. Observasi Pada Toko Buku

Creswell (2012) menjelaskan, bahwa observasi adalah proses pengumpulan data dengan mengamati sesuatu untuk mendapatkan suatu informasi tertentu (hlm. 212). Penulis melakukan observasi ke beberapa toko buku, yaitu Kinokuniya, Gramedia, *Books & Beyond* dan Periplus. Dari beberapa toko buku ini, penulis menemukan buku-buku dengan tema serupa yaitu mengenai penanaman moral, ada yang berbahasa Indonesia, ada juga yang berbahasa Inggris. Melalui observasi ini, penulis mencoba mempelajari gaya visual dan konten cerita sebagai preferensi penulis dalam melakukan perancangan.

Dari hasil pengamatan penulis, penulis menemukan beberapa buku cerita anak yang mengajarkan nilai-nilai moral seperti membiasakan mengantre, cara-cara mendapatkan banyak teman, pintar mengelola uang, menghargai teman, dan lain sebagainya. Namun, kebanyakan buku ini diperuntukkan bagi anak-anak usia pra sekolah dan bentuknya pun hanya berupa buku cerita biasa. Keberadaan buku-buku yang mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan moral dengan target anak sekitar usia 8-11 tahun didominasi dengan buku impor yang kemudian diterjemahkan. Selain itu, hampir semua buku ini diperuntukkan bagi anak perempuan, dilihat dari penggambaran karakter, warna yang digunakan, dan cerita-cerita yang diangkat, padahal pembelajaran nilai-nilai ini seharusnya bersifat universal tanpa melihat perbedaan jenis kelamin. Metode penggambaran yang digunakan didominasi oleh metode ilustrasi digital seperti *vector* dan *digital painting*. Penggambaran pun sudah lebih detil dengan adanya *shading* dan tekstur. Hampir semua buku menggunakan karakter manusia, tapi ada beberapa juga yang masih menggunakan karakter hewan sebagai karakter utamanya. Kebanyakan buku yang diperuntukkan bagi anak perempuan menggunakan gaya gambar *manhwa* ataupun *manga*. Warna-warna yang digunakan pun adalah warna-warna cerah untuk memberikan kesan ceria dan menarik untuk anak-anak.

Untuk penggunaan tulisan pada buku lokal, penggunaannya cenderung sangat sedikit, hanya sekitar 3-5 kalimat setiap halamannya karena buku-buku ini kebanyakan diperuntukkan bagi anak-anak dengan usia yang lebih kecil. Sedangkan untuk buku impor yang diterjemahkan, lebih banyak kalimat-kalimat yang disajikan dalam satu halaman dan disusun dengan perpaduan gaya aktivitas

untuk me-review sejauh mana anak sudah menangkap konten yang disampaikan sebelumnya.

Jadi, dari hasil observasi pad 4 toko buku, penulis dapat menyimpulkan kurangnya keberadaan buku bermuatan empati yang cocok untuk anak usia 8-11 tahun secara universal (anak perempuan dan laki-laki). Selain itu, buku juga terlalu didominasi oleh buku impor yang diterjemahkan sehingga visual dan kontennya pun mengikuti budaya dan selera pasar negara pembuat buku tersebut. Namun, keseluruhan konten yang disampaikan oleh buku-buku sudah cukup menarik.



Gambar 3.5. Buku-buku Hasil Observasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.4. Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap 3 buku yang penulis jadikan sebagai referensi utama berdasarkan gaya visual dan kontennya. Melalui ketiga buku ini, penulis mencoba menganalisis baik dari segi kekurangan dan kelebihan yang dapat penulis ambil sebagai panduan dalam merancang buku ilustrasi interaktif anak tentang menumbuhkan rasa empati. Buku-buku tersebut adalah:

1. *I'm Going To Be a Good Friend!*

Buku pertama adalah buku berjudul "*I'm Going To Be a Good Friend!*" yang dikarang oleh Lee Youn Jin dan Ok Sae Rom. Buku ini merupakan buku impor yang kemudian diterjemahkan. Secara keseluruhan, buku ini menyajikan beberapa macam cerita yang mengandung pembelajaran etologi (perkemanusiaan) untuk anak SD. Setiap ceritanya memiliki pesan-pesan tersendiri yang mengajarkan anak bagaimana caranya untuk menjadi teman yang baik.

Buku "*I'm Going To Be a Good Friend!*" memiliki jumlah halaman sebanyak 128 halaman. Di dalamnya terdapat 3 tokoh utama yang diceritakan sebagai teman baik yang saling mendukung dan membantu satu sama lain. Ketiga kawan ini dihadapkan pada berbagai masalah pertemanan, sehingga anak diharapkan dapat mengerti apa yang harus dilakukan ketika dihadapkan pada persoalan yang serupa. *Strength* dari buku ini yaitu terdapat beberapa tips-tips yang diselipkan pada tengah-tengah cerita mengenai bagaimana menjalin pertemanan agar lebih harmonis. Pada bagian

awal dan akhir buku juga diberikan masing-masing 2 lembar bagian kosong yang diperuntukkan untuk catatan anak.

Gaya ilustrasi yang ditampilkan bergaya *manhwa* atau komik korea yang sedikit menyerupai *manga*. Hal ini karena pembuat dan ilustratornya berasal dari Korea sehingga penggambaran karakternya pun disesuaikan dengan pasar disana. Karakter dibuat sebaya dengan target pembaca, yaitu kelas 5 SD. Selain itu, gaya visual yang ditampilkan juga sangat jelas diperuntukkan bagi anak-anak perempuan.

Weakness dari buku ini yaitu penggunaan ilustrasi di setiap halamannya terasa kurang konsisten karena ada beberapa halaman yang memiliki ilustrasi penuh dan ramai, namun tiba-tiba ada halaman yang benar-benar kosong tanpa ilustrasi apapun. Untuk *typeface* yang digunakan pada bagian-bagian judul sudah cukup menarik dan jelas, namun untuk bagian isinya masih menggunakan *typeface* standar. Selain itu, *layout* dan *grid* yang digunakan juga terasa kurang pas karena tulisan hanya dibuat menjadi 1 kolom yang besarnya terlalu lebar, sehingga pada bagian tengah terlalu dekat dengan *margin*. Hal ini mengakibatkan tulisan menjadi agak sulit dibaca, selain itu mata pembaca juga menjadi cepat lelah karena tulisan terlalu memanjang ke kanan dan kiri.

Meskipun demikian, *Opportunity* dari buku ini cukup tinggi karena keberadaan buku lokal yang menyajikan pembelajaran nilai-nilai moral dengan target usia ini masih sangat jarang. Selain itu, buku ini juga menawarkan sisipan-sisipan tips dan catatan yang bisa menjadi daya tarik

tersendiri bagi anak. Tetapi, buku ini juga memiliki *threat*, yaitu sudah sangat banyak buku serupa dengan gaya gambar dan target yang sama yang beredar di pasaran, bahkan pembahasan kontennya pun sangat mirip. Hal ini membuat buku ini menjadi sulit bersaing di pasaran.



Gambar 3.6. Buku “*I’m Going To Be a Good Friend!*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. *Girl’s Encyclopedia: Good Habits*

Buku kedua yang penulis gunakan sebagai bahan studi eksisting adalah buku berjudul “*Girl’s Encyclopedia: Good Habits*” yang dibuat oleh Kim Eun Ji dan Lee Myeong Jak. Di dalam buku ini terkandung 81 kebiasaan baik yang disampaikan melalui tulisan-tulisan penjelasan dan ilustrasi yang menarik. Buku ini juga merupakan buatan Korea namun dengan gaya visual yang sangat berbeda dari buku sebelumnya. Berbeda dengan buku sebelumnya, konten pada buku ini tidak menggunakan cerita, namun lebih

kepada penjelasan-penjelasan yang ringan dan padat sehingga anak bisa langsung mengetahui poin yang ingin disampaikan. Selain itu terdapat juga beberapa tips-tips yang bisa dilakukan anak agar bisa mempraktekkan kebiasaan baik melalui kegiatan sehari-hari anak.

Jika dilihat dari gaya visualnya, buku ini juga diperuntukkan bagi anak-anak perempuan. Gaya visual yang sederhana dan menggunakan metode *digital painting* serta warna-warna pastel membuat kesan feminim dan manis. Penggunaan ilustrasi hanya sebatas pelengkap dan porsi tidak terlalu besar, hanya sebatas setengah halaman saja. *Strength* dari buku itu adalah penggunaan ilustrasi yang sudah lebih merata dan seimbang. *Typeface* yang digunakan sudah cukup jelas dan setiap judul juga menggunakan *typeface* yang menarik. Penggunaan *layout* dan *grid* juga sudah lebih rapi jika dibandingkan dengan buku sebelumnya.

Untuk *weakness*, buku ini dengan jelas hanya diperuntukkan bagi anak-anak perempuan, padahal topik pembahasan yang diangkat tidak terbatas pada pembelajaran bagi anak perempuan saja, namun anak laki-laki pun perlu mempelajari kebiasaan-kebiasaan baik. Selain itu, tidak adanya kegiatan-kegiatan aktivitas untuk *me-review* kembali sejauh mana anak mengerti pembahasan yang diajarkan di halaman-halaman sebelumnya.

Opportunity dari buku ini masih seperti buku sebelumnya, yaitu masih sangat jarang buku lokal yang menyajikan pembelajaran-pembelajaran nilai moral bagi anak usia 8-11 tahun. Selain itu, buku ini juga memiliki visual yang lebih rapi dan menarik. Tetapi, *threat* dari buku ini pun juga tak jauh

beda, yaitu banyaknya buku serupa yang juga berasal dari Korea yang memiliki konten dan visual yang sangat mirip serta target yang sama.



Gambar 3.7. Buku “*Girl’s Encyclopedia: Good Habits*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. 101 Kebiasaan Anak Baik

Buku ketiga yang penulis temukan untuk dijadikan studi adalah “101 Kebiasaan Anak Baik”. Buku menampilkan 101 kebiasaan-kebiasaan baik anak yang ditampilkan dengan penjelasan-penjelasan dan tulisan-tulisan berisi ajakan. *Strenght* dari buku ini ada pada bagian tengah yang diberikan sisipan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk me-review apakah anak sudah bisa memahami pembelajaran yang diberikan di halaman-halaman sebelumnya. Selain itu juga terdapat beberapa kuis dan tips-tips menarik, memo, pembatas buku, dan sertifikat yang dapat diberikan orang tua jika anak bisa menerapkan kebiasaan-kebiasaan baik. Untuk gaya visual yang disajikan menggunakan metode *vector* yang cukup sederhana. Ilustrasi di setiap halamannya pun bersifat konsisten dan jelas. Selain itu, penggunaan *typeface* sudah menarik dan jelas baik untuk bagian judul maupun untuk

body text. Untuk *layout* dan *grid* juga sudah rapi dan nyaman dibaca. *Weakness* dari buku ini adalah gaya visual yang sangat umum dan kurang unik.

Untuk buku ini, *opportunity* yang dimiliki yaitu masih sangat jarangya keberadaan buku-buku lokal untuk pembelajaran nilai moral pada target anak usia ini. Konten dari buku ini tentu akan lebih cocok dengan kebiasaan dan budaya anak Indonesia dibandingkan dengan buku-buku kebiasaan baik yang berasal dari luar Indonesia. Hal ini dapat menjadi kekuatan tersendiri untuk menyaingi buku-buku sejenis yang beredar di pasaran. Namun, *threat* dari buku ini adalah buku-buku serupa yang merupakan produk impor yang mendominasi pasar. Buku ini memiliki tantangan yang cukup besar yaitu melawan buku-buku serupa yang secara visual dapat dikatakan lebih berani.



Gambar 3.8. Buku “101 Kebiasaan Anak Baik”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Metodologi Perancangan

Berdasarkan buku dari Salisbury (2004), dalam merancang buku ilustrasi anak dibutuhkan 6 tahapan proses pembuatan, diantaranya:

1. *Concept & Ideas*

Keberadaan konsep dan ide merupakan hal pertama yang harus dimiliki sebelum membentuk sebuah buku. Konsep dan ide bisa didapatkan dari sesuatu yang dekat dan diketahui dengan baik. Tema dari buku bisa terinspirasi dari tempat atau dari konsep emosi seperti marah, kehilangan, persahabatan, dan lain-lain. Bagi Salisbury (2004), originalitas adalah sesuatu yang penting, namun originalitas bukan berarti sesuatu yang sama sekali belum pernah dibuat oleh orang lain melainkan sesuatu yang berasal dari diri (hlm. 76-77). Oleh karena itu, penulis mencoba membuat konsep dari pengamatan penulis akan kegiatan sehari-hari yang dekat dengan anak usia 8-11 tahun untuk dijadikan pembahasan konten yang kemudian dihubungkan dengan kegiatan-kegiatan empati. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan *brainstorming* dan pembuatan *mindmapping*. Penentuan gaya ilustrasi juga akan ditentukan pada tahap ini beserta dengan sketsa-sketsa. Setelah gaya ilustrasi ditemukan, penulis mulai mengaplikasikannya pada pembuatan karakter.

2. *Form*

Setelah menemukan ide, Salisbury (2004) menjelaskan perlunya penetapan bentuk buku berdasarkan konsep dan ide yang sudah dirancang. Format buku (bentuk dan ukuran) juga harus sesuai bukan hanya agar ide dan konsep bisa tersampaikan dengan baik, tapi juga agar buku bisa menjual dan menunjang *display* di toko buku nantinya (hlm. 78-79). Penulis juga akan menyesuaikan kembali jumlah halaman dan dimensi buku agar buku bisa

tetap menarik dan tidak terlalu sedikit ataupun terlalu banyak dari segi halaman. Selain itu penulis juga mempertimbangkan bentuk, aktivitas, dan *cover* atau *packaging* berdasarkan biaya produksi.

3. *The Sequential Image*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Menurut Salisbury (2004), *storyboard* sangat berguna untuk mengetahui alur baca, hal ini untuk mempermudah penulis agar dapat melihat keseluruhan isi buku secara bersamaan. Melalui *storyboard*, penulis juga bisa lebih mudah mempertimbangkan inti konten dan penempatannya. Isi buku harus dirasakan dalam bentuk *spread* agar lebih bisa membayangkan sensasi membaca seperti layaknya ketika menjadi seorang pembaca. Hal ini juga untuk membantu pemilihan warna dan bentuk agar bisa seimbang dengan ukuran kertas. Salisbury (2004) juga menekankan perlu adanya kecepatan membaca yang diciptakan berdasarkan ukuran gambar, mengganti sudut pandang, jauh dekat jarak, dan lain-lain. Hal ini untuk mengatur perhatian pembaca (hlm. 80-83). Maka, penulis pun akan membuat sebuah *storyboard* yang berisikan sketsa-sketsa kasar dari konten yang dipadukan dengan ilustrasi. Hal ini juga agar penulis bisa mempertimbangkan kembali jumlah halaman serta isinya agar jangan sampai ada halaman yang terlalu kosong ataupun terlalu penuh.

4. *Words & Pictures*

Bagi Salisbury (2004), hubungan kata-kata dan gambar merupakan hubungan yang kompleks namun tetap harus seimbang. Gambar dan kata-

kata harus bisa saling melengkapi, bukan hanya sebagai duplikat. Gambar dan teks diharapkan dapat berbicara secara serempak sehingga harus seimbang, dan kunci dari hal ini ada pada karakternya (hlm. 84-85). Penulis akan mencoba berbagai sudut pandang baru dalam pembuatan ilustrasi agar ilustrasi tidak terkesan membosankan. Penulis akan mencoba mempelajari dan melakukan pengamatan mendalam pada contoh-contoh ilustrasi buku anak yang sudah ada untuk mendapatkan sudut pandang baru yang lebih menarik. Di tahap inilah penulis akan memasukkan konten dan menggabungkannya dengan ilustrasi-ilustrasi yang sesuai.

5. *Novelties & Pop-ups*

Seorang anak akan sangat suka dan bersemangat ketika dihadapkan pada buku yang mengajak mereka untuk bermain dan berinteraksi (Salisbury, 2004). Oleh karena itu, dalam hal ini perlu dipertimbangkan apakah buku memerlukan sebuah metode interaktif yang disisipkan di dalamnya. Untuk pembuatan *pop-up* pun diperlukan teknik-teknik melipat dan kesinambungannya dengan ide, cerita, dan ilustrasi (hlm. 86-87). Penulis akan melewati tahap ini karena penulis tidak menggunakan metode interaktif dalam buku yang akan dirancang. Hal ini karena metode interaktif dirasa kurang sesuai dengan target usia 8-11 tahun.

6. *Making Dummy Books*

Jika pada *storybook* kita dapat melihat keseluruhan buku secara 2 dimensi, maka pada *dummy* dapat dilihat keseluruhan buku dengan bentuk 3 dimensi dan lebih nyata. Bagi Salisbury (2004), pembuatan *dummy* juga sangat

penting untuk membantu melihat bagaimana setiap bagian buku bisa saling berkesinambungan dan merasakan sensasi membacanya secara langsung. Pembuatan *dummy* dapat dilakukan setelah seluruh proses selesai atau bisa juga setelah pembuatan *storyboard* selesai, tergantung kebutuhan. Terkadang masalah baru bisa dirasakan setelah memegang *dummy* dan merasakan membacanya secara langsung. Ukuran *dummy* biasanya adalah 1:1 atau dengan ukuran buku asli yang akan dibuat. Gambar dan teks yang dimasukkan pada *dummy* pun harus jelas dan sudah baik. *Dummy* dengan bentuk yang sudah nyaris sempurna diperuntukkan bagi kepentingan *publishing* atau percetakan (hlm. 88-89). Penulis juga akan melakukan pembuatan *dummy* sebanyak 2x yaitu setelah *storyboard* selesai, dan setelah semua proses visualisasi selesai. Hal ini untuk memeriksa kembali kesinambungan antar halaman dan mencegah terjadinya kesalahan sebelum masuk ke proses cetak yang terakhir.

UMN