



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 melakukan metode pengumpulan data dengan berdasarkan teori dari Sudaryono yang mengatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. (hlm. 205). Metodologi penelitian yang dilakukan penulis adalah metode kuantitatif dan kualitatif, yaitu wawancara, kuesioner, dan studi eksisting.

3.1.1. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif (Sudaryono, 2002, hlm. 212). Penulis menggunakan wawancara berstruktur. Wawancara berstruktur adalah metode wawancara yang menggunakan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan tidak membuka kebebasan bagi responden yang menjawab sesuka hatinya (hlm 214).

3.1.1.1 Wawancara dengan Ibu Amoy, Produksi Tradisional Kue Khas

Jambi

Wawancara dilakukan terhadap Ibu Amoy, yakni produksi kue tradisional khas Jambi. Wawancara dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2018 di kediaman beliau yang berlokasi di Jln. Kh. Wakhid Hasyim no 59 kel. Orang Kayo Hitam, Ps Jambi.

Penulis mendapatkan hasil informasi dari beliau bahwa sekarang tidak banyak orang-orang tahu kue tradisional khas Jambi. Dari zaman gadis, beliau

memproduksi kue tradisional, dan juga pernah membuka warung kue tradisional di pasar. Saat zaman ini semakin maju, beliau sudah tidak membuka warung kue tradisional dikarenakan tidak ada yang tertarik dan juga belum tentu banyak yang laku. Untuk jangka waktu kue-kue tersebut tidak lama, maka jika beliau memasarkan kue tersebut dan tidak banyak orang yang menginginkan hal tersebut. Biasanya sekarang beliau hanya menerima pesanan saja baru kue tradisional muncul dan dipakai di acara tertentu. Penulis juga mendapat beberapa informasi mengenai bahan dan cara pembuatan kue khas Jambi dari beliau. Harapan beliau juga ingin generasi sekarang juga memiliki jiwa kelestarian budaya lokal, agar identitas lokal tidak memudar.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Amoy, Produksi Kue Khas Jambi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.1.2 Wawancara Ibu Sabda, Penjual/penyalur Kue Tradisional Khas Jambi

Wawancara dilakukan terhadap Ibu Sabda, yakni penyalur/penjual kudapan khas Jambi, dilakukan pada tanggal 3 September 2018, yang berlokasi di Jln Ir. Sutami RT 07 Kelurahan Orang Kayo itam, Kecamatan Pasar Jambi.

Beliau setiap hari berjualan, membuka lapak kue kecil di tepi jalan pasar tepat pukul 14.00 WIB sampai 17.00 WIB, dan tidak berjualan pada hari Minggu. Biasanya, suasana paling ramai saat mengunjungi lapak kue beliau adalah pada saat jam pulang kerja. Beliau berjualan kue tradisional yang umum, karena untuk beberapa kue khas lainnya belum tentu laku banyak.

Ibu Sabda juga menyampaikan bahwa untuk generasi sekarang juga tidak tertarik dengan kue-kue tradisional, mereka hanya menganggap biasa saja. Mereka lebih tertarik dengan kue modern yang sekarang lebih banyak menggunakan pewarna kimia. Jadi beliau juga hanya berjualan beberapa kue yang dan harapannya untuk generasi bangsa Indonesia banyak tahu mengetahui hal-hal budaya bangsanya sendiri, karena negara Indonesia banyak sekali budaya yang tak terhitung, sangat disayangkan jika masyarakat sendiri dan generasi muda tidak tahu akan budayanya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Sabda, Penyalur/penjual Kue Khas Jambi.

Kesimpulan dari wawancara Ibu Amoi dan Ibu Sabda, yakni masih banyak masyarakat tidak tahu khasnya kue tradisional Jambi, khususnya untuk generasi penerus. Masyarakat masih beranggapan kue tradisional itu biasa saja, dan generasi yang sekarang sangat tidak tahu dengan kue tersebut.

3.1.1.3 Wawancara dengan Ibu Nana Listyani, Editor Senior PT. Gramedia Pustaka Utama Bidang Non Fiksi

Wawancara dilakukan terhadap Ibu Nana Listyani, selaku Editor Senior PT. Gramedia Pustaka Utama Bidang Non Fiksi, dilakukan pada tanggal 19 September 2018 di Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Barat, RT.1/RW.2, Gelora, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat.

Penulis mendapatkan informasi dari wawancara dengan beliau yakni mengenai tentang teknis dalam proses perancangan buku. Dalam pemilihan bahan pembuatan buku yang meliputi komponen buku biasanya lebih dieksplorasikan dari

benak dan kebutuhan penulis. Perancangan buku biasanya memiliki sifat dari masing-masing penulis. Pada saat di dalam perindustrian, maka dari pihak-pihak tertentu harus menyesuaikan dengan ketentuan yang ada.

Untuk ukuran buku lebih baik menggunakan ukuran yang efisien, contohnya A5, A4, A3, dan lain-lain agar terciptanya desain yang berkelanjutan. Jika menggunakan ukuran yang tidak efisien akan terjadinya pengeluaran biaya pemotongan yang lebih, menimbulkan banyak limbah kertas. Kertas yang digunakan untuk non fiksi biasanya ketebalan kertasnya minimal 85 gr dan ketebalan ideal adalah 150 gr. Jenis kertasnya rata-rata menggunakan jenis kertas bagian isi buku dengan kertas art paper dan untuk bagian cover bisa menggunakan softcover dan hardcover. Buku juga akan terlihat lebih bagus jika mempunyai banyak template.

Masyarakat Indonesia cenderung lebih tertarik dengan kertas art paper, doft, glossy, hardcover, karena dianggap bagus dan menarik perhatian. Pembagian isi halaman minimal 4 halaman, atau idealnya 8 halaman, agar lebih ekonomis. Dalam proses jilid menggunakan jilid lem dan benang agar terlihat rapi, bergantung dari ketebalan isi buku yang akan dibuat. Waktu yang digunakan dalam proses pembuatan buku adalah 1 bulan, bergantung dari ketebalan buku yang mau dibuat.

Beberapa ada ketentuan buku dari Ibu Nana Lystiani, yakni:

1. Cover

- a. Cover depan meliputi adanya judul buku, sub judul, logo penerbit, nama pengarang, ilustrasi atau foto.

- b. Cover belakang meliputi judul buku, ringkasan/sipnosis isi buku, nama penerbit, barcode harga, bisa ditambahkan dengan endorsement yang merupakan kesan dari pembaca.

2. Halaman Prancis

Dalam 1 buku harus ada halaman Prancis yang terletak di halaman paling depan setelah cover depan yang berisikan judul, nama pengarang, logo penerbit, dan alamat. Bagian belakang halaman Prancis, berisi copyright atau akreditasi, berisi judul buku, nama pengarang, nama penerbit, nama pihak yang terlibat dalam perancangan buku.

3. Punggung Buku

Tertera judul buku, nama pengarang, dan nama penerbit.

4. Halaman Buku Lainnya

- a. Halaman bagian depan yang isinya pendahuluan yang mengangkut kata pengantar, cuplikan isi buku, daftar isi.
- b. Halaman bagian belakang meliputi isinya yaitu tentang pengarang, daftar pustaka.

Untuk kualitas yang baik dalam perancangan buku itu bergantung dari keinginan dari desainer mau seperti apa, dan sesuai kebutuhan masyarakat.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Ibu Nana Listyani, selaku Editor Senior PT. Gramedia
Pustaka Utama Bidang Non Fiksi.

Kesimpulan dari wawancara tersebut bahwa penulis akan membuat perancangan buku ilustrasi dengan ukuran buku 15 cm x 21 cm, hardcover, isi buku dengan bahan kertas artpaper.

3.1.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik atau cara penelitian/pengumpulan data secara tidak langsung (Sudaryono, 2011, hlm. 207).

Kuesioner yang dilakukan penulis menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner ini menggunakan pertanyaan utama dan jawaban yang terstruktur sehingga responden hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban saja (hlm. 208).

Kuesioner tertutup dilakukan dengan metode random sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata (hlm. 169). Masyarakat di kota Jambi menurut Badan Pusat Statistik Kota Jambi ada 583.467 jiwa. Untuk itu, penulis melakukan penentuan jumlah sampel yang dilakukan dengan menggunakan Rumus Slovin.

Rumus Slovin:

$$s = \frac{N}{1 + N \times e^2}$$

Keterangan:

s = sampel

N = jumlah kependudukan/populasi daerah

e = derajat ketelitian atau nilai kritis yang diinginkan

Perhitungan yang dilaksanakan:

$$s = \frac{N}{1 + N \times e^2}$$

$$s = \frac{583.467}{1 + 583.467 \times 0.11^2}$$

$$s = \frac{583.467}{1 + 583.467 \times 0,0121}$$

$$s = \frac{583.467}{7.059,9628}$$

$$s = 82,64448$$

$$s = 83$$

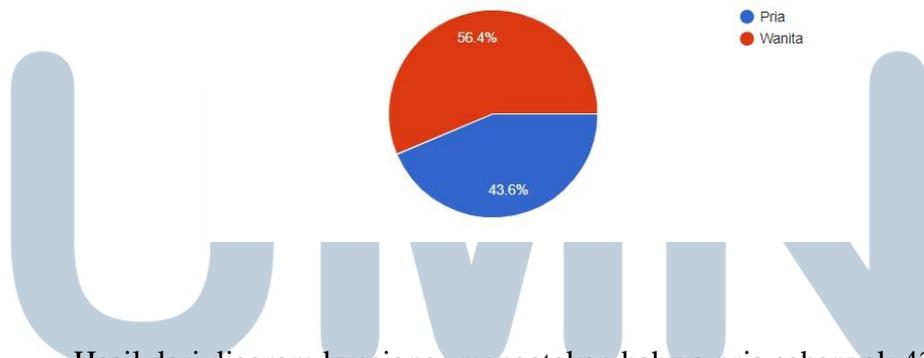
Dari perhitungan Rumus Slovin, penulis minimal mendapatkan 83 responden (angka yang dibulatkan) dari masyarakat kota Jambi. Penyebaran kuesioner pada tanggal 28 Agustus 2018 kepada target di daerah kota Jambi untuk mendapatkan data melalui social media.

Setelah kuesioner dibagikan, hasil dari kuesioner tersebut mengatakan bahwa ada 110 responden yang telah mengisi kuesioner tersebut. Berikut hasil penelitian dari kuesioner:

1. Jenis Kelamin

Gender

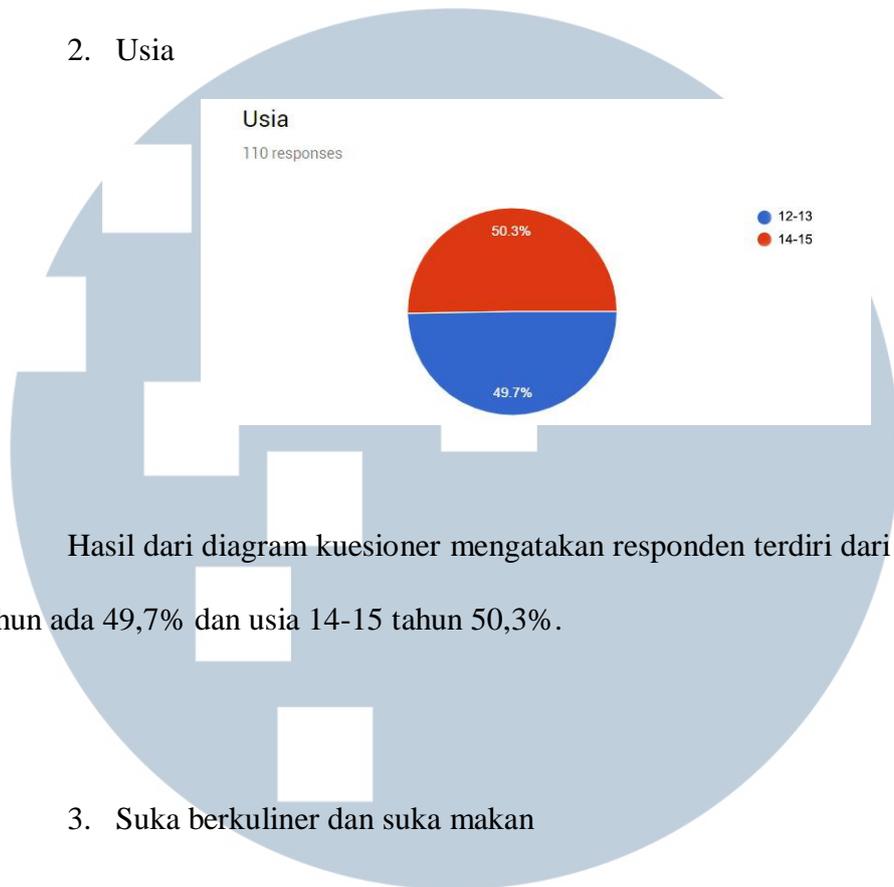
110 responses



Hasil dari diagram kuesioner mengatakan bahwa pria sebanyak 43,6% dan wanita sebanyak 56,4%.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Usia



Hasil dari diagram kuesioner mengatakan responden terdiri dari usia 12-13 tahun ada 49,7% dan usia 14-15 tahun 50,3%.

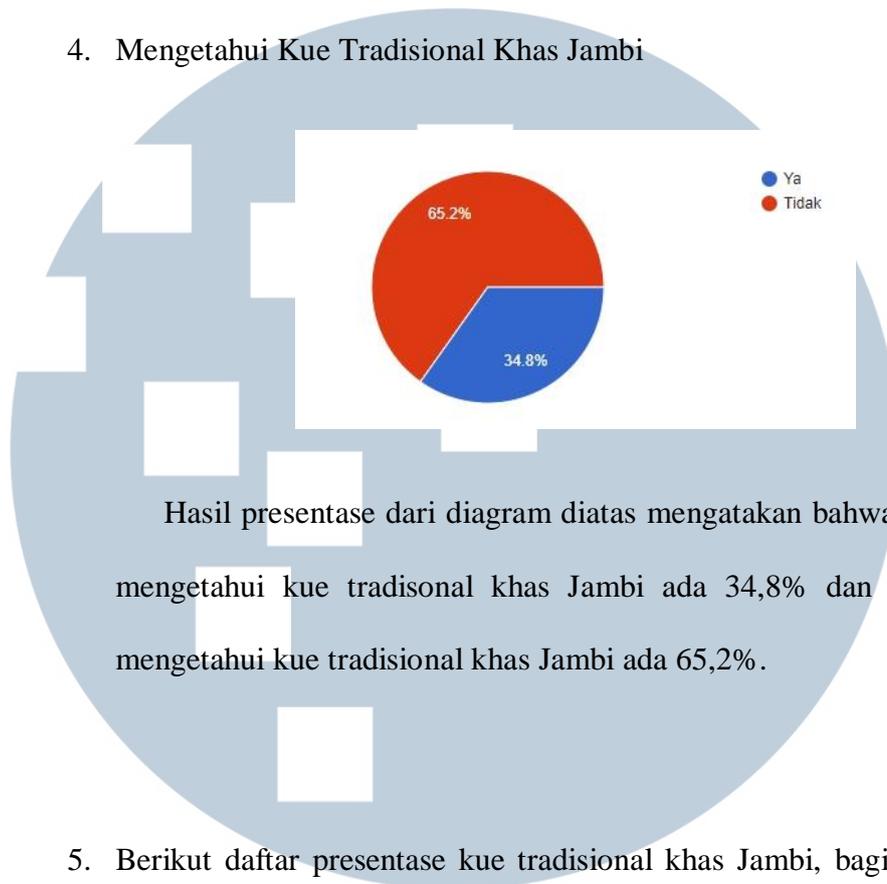
3. Suka berkuliner dan suka makan



Berdasarkan hasil dari diagram kuesioner, responden yang mengatakan “ya” sebanyak 87,5% dan yang “tidak” sebanyak 12,5%.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

4. Mengetahui Kue Tradisional Khas Jambi



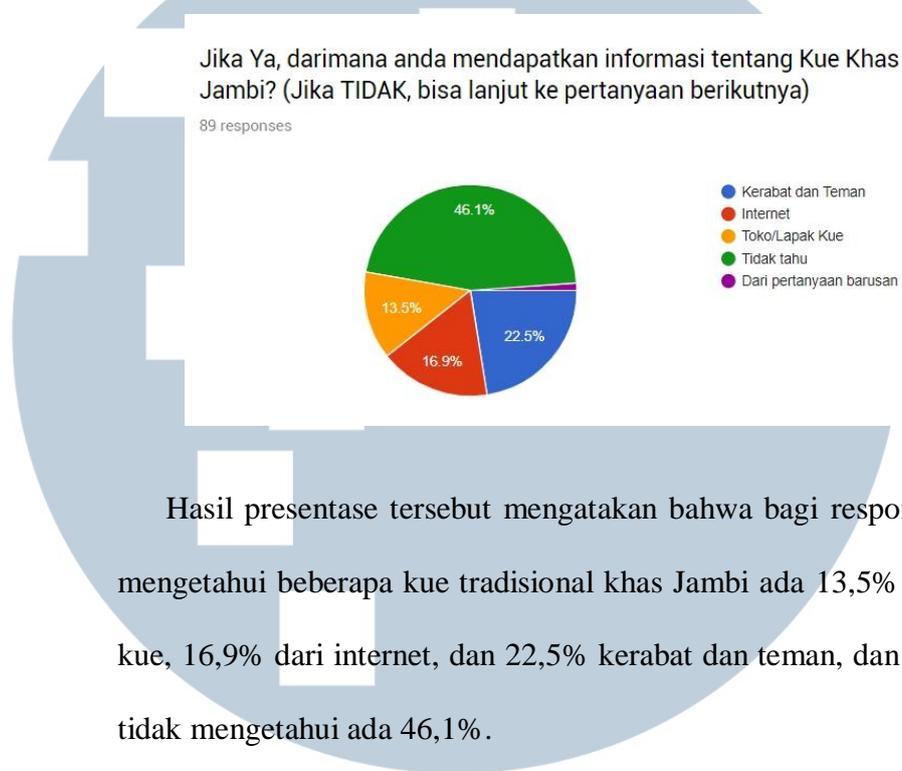
Hasil presentase dari diagram diatas mengatakan bahwa bagi yang mengetahui kue tradisonal khas Jambi ada 34,8% dan yang tidak mengetahui kue tradisonal khas Jambi ada 65,2%.

5. Berikut daftar presentase kue tradisional khas Jambi, bagi responden yang mengetahui kue tersebut ada 42 responden.

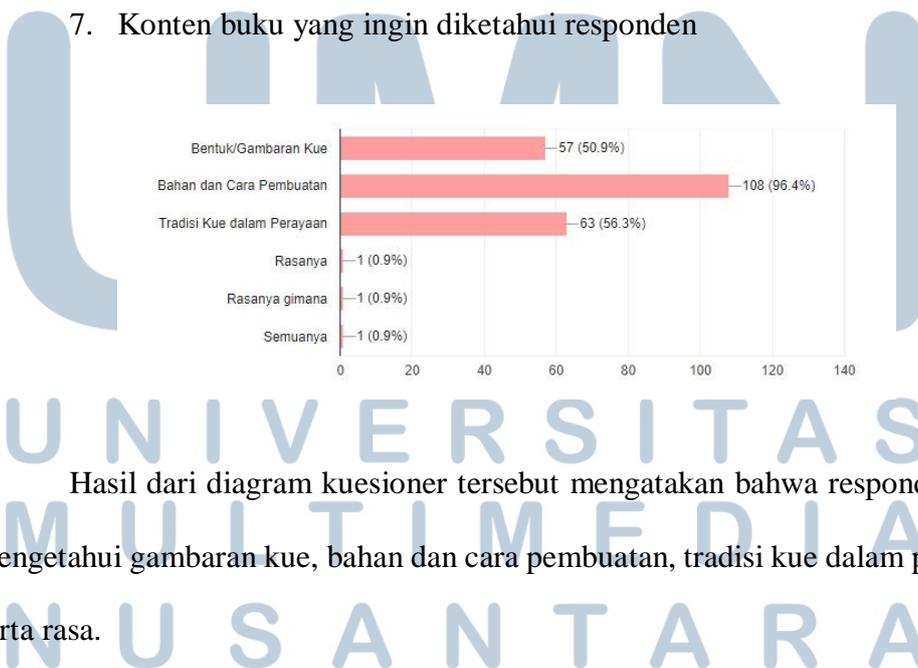


U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

6. Bagi responden yang tahu dan tidak tahu informasi kue tersebut.



7. Konten buku yang ingin diketahui responden



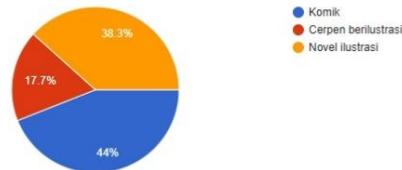
Kesimpulan dari hasil penelitian data kuesioner tersebut adalah bahwa masih banyak masyarakat kota Jambi, khususnya generasi muda tidak mengetahui kue tradisional khas Jambi.

Kemudian penulis juga membuat kuesioner mengenai visual karakter untuk keperluan data dan mengetahui style karakter seperti apa yang target suka dan sebagai acuan pembuatan karakter juga didukung dengan teori Ekstrom. Kuesioner tersebut mendapatkan 140 responden. Berikut hasil kuesioner visual karakter.

1. Buku Bacaan

Buku bacaan ilustrasi seperti apa yang Anda sukai?

141 responses

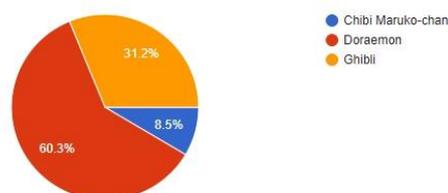


Dari hasil diagram menunjukkan bahwa bacaan komik lebih besar persentasenya ketimbang lain, yaitu 44%.

2. Tontonan Animasi

Tontonan Animasi apa yang Anda sukai?

141 responses



Berdasarkan data kuesioner, presentase tontonan animasi Doraemon ada 60.3%, sedangkan chibi-maruko 8.5% dan Ghibli 31.2%

3. Visual Game



Dari data kuesioner diatas, bahwa visual game Harvest Moon diminati oleh target, dengan presentase 43.3% ketimbang lainnya.

Kesimpulan dari kuesioner tersebut bahwa target menyukai visual karakter yang sederhana, lucu, proporsi yang sesuai.

3.1.3. Studi Eksiting

Penulis juga melakukan studi eksisting dengan mengamati buku referensi sebagai acuan dalam proses perancangan buku yang meliputi bentuk proses desain buku, style ilustrasi yang akan digunakan, dan topik/konten yang di angkat agar dalam proses dan hasil perancangan buku iustrasi tertata dengan baik.

1. The Colourful Stories of Indonesia Cooking

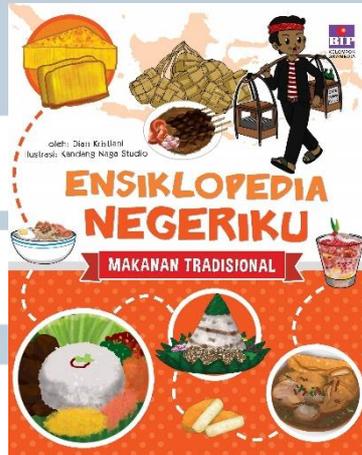


Gambar 3.4 The Colourful of Indonesia Cooking

Buku ini dibuat oleh Bara Pattiradjawane bersama dengan ilustrator, Rahma Adriani. Buku ini diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama pada tahun 2016. Buku menggunakan media hardcover untuk bagian sampul bukunya, jenis kertas untuk bagian isi buku menggunakan art karton. Ukuran buku tersebut adalah 24 cm x 19 cm, ada 148 halaman yang berisikan 55 resep masakan Indonesia dengan dipadukan watercolor illustration. Layout ilustrasi pada buku tersebut bebas dan terstruktur. Font yang dipakai pun lebih dominan sans serif agar mudah dan nyaman dibaca.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Ensiklopedia Negeriku



Gambar 3.5 Ensiklopedia Negeriku

Buku ini merupakan buku seriap Eksiklopedia Negeriku yang berisikan tentang budaya makanan tradisional. Buku ini diterbitkan oleh Bhuanna Ilmu Populer. Buku ini menggunakan konsep buku serial dengan memiliki beberapa variasi subjudul yang berbeda pembawaan kontennya, tapi hanya berfokus dengan “Budaya Lokal”. Ilustrasi pada buku tersebut menggunakan vector, kemudian pewarnaan dengan warna solid dan karakter menggunakan kartun. Menggunakan elemen desain yang mendukung suasana dalam isi buku tersebut dan covernya. Font yang digunakan sans serif. Layout yang digunakan menggunakan kolom yang sederhana dan cukup tertata, menarik dan mudah untuk dibaca.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Cooking Star



Gambar 3.6 Cooking Star

Buku ini juga merupakan buku serial cerita. Buku tersebut menceritakan tentang seorang anak yang hobinya memasak. Buku ini buku ilustrasi serial yang memberikan beberapa tips. Buku ini adalah jenis buku komik, pewarnaannya solid. Untuk layout nuansanya ramai, sehingga jika dibaca, agak kurang nyaman. Buku ini dijilid dengan perfect binding. Karakter yang digunakan adalah manga.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam membuat suatu perancangan dibutuhkan dengan desain yang akan mengarahkan dengan konsep dan metodenya dalam proses pembuatan suatu karya yang akan mengkomunikasikan kepada audiens (Laurer, 2008, hlm. 4-9).

1. Pikirkan Masalah

Suatu langkah dasar terhadap masalah dengan cara memahami permasalahannya, menggunakan unsur desain apa saja, penyesuaian konten yang berhubungan dengan topik masalah. Jika hal tersebut tidak dipahami, dalam proses perancangan tidak akan berjalan secara konsisten dan menghasilkan yang baik.

2. Pikirkan tentang Solusi

Dengan melakukan sketsa terhadap ide yang sudah dituangkan dan mengembangkannya secara kreatif dengan konsep yang telah ditemukan dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

3. Pikirkan Audiens

Memikirkan target audiens yang akan ditunjukkan dengan perancangan desain yang menjadi solusi terhadap permasalahan.

3.2.1. Perancangan Buku Ilustrasi

Penulis menggunakan metodologi perancangan menurut Zeegen (2005, hlm. 18-39) ada beberapa konsep dalam penyampaian kesan dan pesan dalam perancangan buku ilustrasi. Berikut ada beberapa langkah-langkahnya:

1. Pikirkan Ide

Membuat suatu ilustrasi dengan langkah awal dibutuhkan dengan menentukan ide yang akan digarap untuk meneliti masalah yang akan

dipecahkan. Penulis mencari ide dengan melihat beberapa fenomena yang terjadi, menganalisisnya dan mencari solusinya.

2. Menyelidiki topik permasalahan

Fakta dan topik dikumpulkan dengan metode yang kompleks agar mengetahui topik yang akan diangkat, juga dengan adanya bantuan dengan riset data. Penulis melakukannya dengan wawancara, kuesioner, dan studi eksisting

3. Kumpulkan Inspirasi

Tahap ini, penulis melakukan pengumpulan beberapa sumber-sumber referensi untuk menemukan inspirasi.

4. *Brainstorming*

Penulis mengumpulkan data riset dan inspirasi yang akan di tuangkan ke dalam kertas kosong untuk memudahkan penentuan sebuah konsep dalam perancangan karya.

5. Menjelaskan Visual yang dibuat

Tahap terakhir, menjelaskan konsep visual yang telah dibuat dari semua proses dan analisa dari data yang didapatkan terhadap desain serta data yang telah berhasil dibuat dalam buku.