



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

Kegiatan penelitian memiliki tujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai syarat untuk meraih gelar akademis (*academic fulfillment*). Metode kualitatif merupakan metode yang diambil melalui data wawancara, observasi lapangan, atau melalui dokumen yang sudah ada (Semiawan, 2010, hlm. 67). Penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metode untuk merancang tugas akhir, dikarenakan melalui metode ini penulis melakukan observasi secara langsung dan membutuhkan data dari narasumber.

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah melakukan survei secara langsung dengan cara membagikan kuesioner, dengan target yang sudah penulis tentukan yaitu anak SD usia 6-12 tahun. Dan tahapan selanjutnya adalah penulis melakukan proses wawancara secara langsung ke narasumber. Narasumber pertama yang penulis temui adalah pakar sejarah dan budaya kota Pontianak yang berada di Istana Kesultanan Kadariah yaitu Bapak Mohammad Dony Iswara. Narasumber kedua adalah Ibu Dra. Agnes Wahyurini W. selaku guru sejarah dan budaya yang ada di kota Pontianak. Tahap ketiga adalah penulis melakukan observasi secara langsung ke Balai Pelestarian Nilai Budaya Pontianak, perpustakaan daerah kota Pontianak, perpustakaan sekolah di kota Pontianak, dan toko-toko buku lokal yang ada di kota Pontianak.

3.1.1. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan terhadap Bapak Mohammad Donny Iswara, selaku budayawan sekaligus penggiat sejarah kota Pontianak, untuk mendapatkan data mengenai budaya dan Asal Usul Kota Pontianak. Wawancara dilakukan di Istana Kadariah tepatnya di Kota Pontianak pada tanggal 28 februari 2018. Beliau mengatakan bahwa anak muda generasi ini sudah mulai lupa akan budaya kotanya sendiri, mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan penggunaan teknologi, ini menyebabkan budaya lokal akan mudah dilupakan. Bapak Donny juga mengatakan cerita kota Pontianak yang sebenarnya harus dibukukan, karena selama ini, orang mengetahui Asal Usul Kota Pontianak itu berasal dari nama hantu Kuntilanak, padahal cerita sebenarnya bukan itu, dan cerita-cerita lain tentang Asal Usul Pontianak ini sudah berubah karena cerita ini diceritakan secara turun-temurun dan hanya dari mulut ke mulut sehingga mengalami perubahan.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Budayawan Pontianak

Wawancara kedua dilakukan di Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional (BPSNT) Pontianak. Wawancara dilakukan dengan Ibu Dra. Asnaini selaku penulis buku “Sistem Pemerintahan Kota Pontianak 1771-1945” juga sebagai peneliti BPSNT, dan Bapak Teguh Pangarso Wiwoho selaku pengurus perpustakaan di BPSNT. Bu Asnaini mengatakan penting untuk mengetahui cerita tentang Asal-Usul ini karena sebagai masyarakat kota Pontianak ini harus tau bagaimana proses terbentuknya kota Pontianak bukan berdasarkan mitos. Terkait penting atau tidaknya untuk anak generasi muda itu, setidaknya mereka harus paham bagaimana kondisi kota Pontianak itu dibangun. Bapak Teguh juga mengatakan sangat bagus jika ada buku tentang Asal-Usul Kota Pontianak ini, karena akan menambah kekayaan perpustakaan khususnya perpustakaan di daerah Pontianak guna untuk memperkaya kebudayaan sejarah lokal.



Gambar 3.2. Wawancara di BPSNT

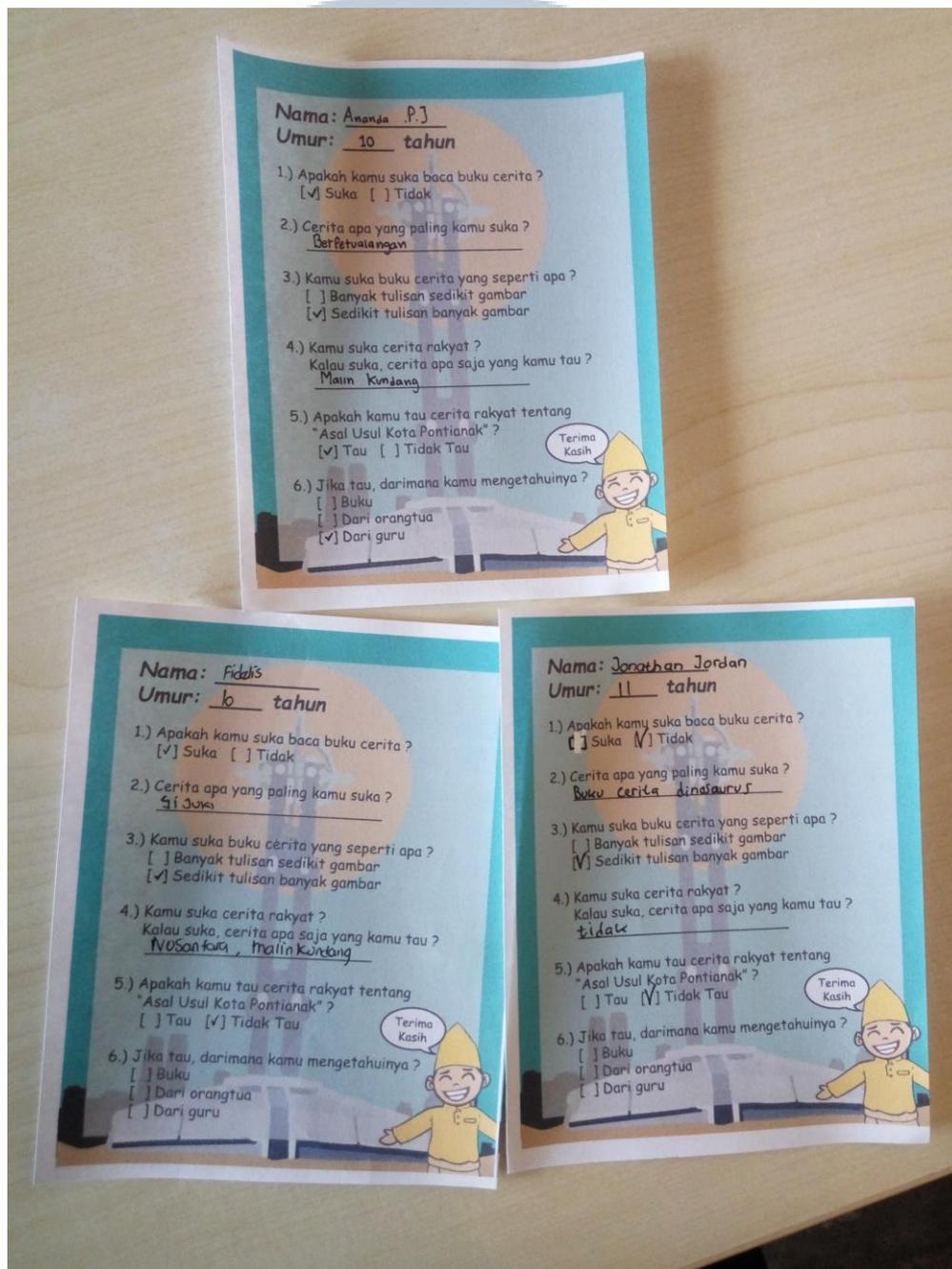
3.1.2. Survei

Penulis juga melakukan survei dengan cara membagikan kuesioner di SD Gembala Baik Pontianak pada tanggal 13 Maret 2018, tujuan penulis adalah untuk mengetahui minat anak dalam membaca dan mengetahui cerita tentang Asal Usul Kota Pontianak ini. Survei dibagikan ke anak-anak kelas 5 dan 6 SD (9-12 tahun) dengan jumlah sampel dari 64 murid.



Gambar 3.3. Survei di SD Gembala Baik Pontianak

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Kuesioner Survei

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Hasil survei yang terkumpul dari 63 anak adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5. Diagram Hasil Survei

Kesimpulan yang didapat dari survei diatas mengatakan bahwa:

- 57 dari 63 anak yaitu sebanyak 89% gemar membaca buku cerita.
- Berdasarkan kuesioner 52% anak menjawab cerita rakyat, hasil ini penulis simpulkan dari judul buku cerita yang anak-anak isi pada kuesioner.
- 41 dari 63 anak yaitu sebanyak 65% suka membaca buku yang banyak memuat gambar.
- 58% anak masih belum mengetahui cerita tentang “Asal-Usul Kota Pontianak”.
- Sebanyak 16% (10 anak) mengetahui lewat buku, 23% (15 anak) mengetahui dari orangtua & guru, dan 61% (38 anak) masih belum mengetahui cerita tentang “Asal Usul Kota Pontianak.

3.1.3. Studi Existing

Penulis melakukan studi existing untuk melihat bagaimana desain buku ilustrasi cerita rakyat yang menarik untuk anak usia SD. Berikut adalah buku yang penulis gunakan sebagai contoh dalam membuat sebuah buku ilustrasi.

1) Cerita Asli Nusantara oleh Faza



Gambar 3.6 Buku Cerita Asli Nusantara

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.1. Studi *Existing* Cerita Asli Nusantara

1.	Cover	Pada bagian <i>cover</i> terdapat judul buku, nama pengarang dan logo penerbit buku.
2.	Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Pada halaman utama konten terdapat abstraksi dan keterangan dan <i>copyright</i>. • Daftar isi dan langsung menuju ke cerita rakyat. • Konten yang ada di dalam buku Cerita Asli Nusantara ini lebih banyak memuat gambar daripada tulisan.
3.	Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Typeface</i> pada bagian <i>cover</i> menggunakan <i>type script</i>. • Pada abstraksi dan judul konten menggunakan <i>type serif</i>.
4.	Ilustrasi	Setiap halaman pada buku ini terdapat ilustrasi yang menggunakan media digital, dan ilustrasi yang digunakan pada buku ini menggunakan gaya kartun yang bernuansa alam dan berwarna cerah.
5.	Warna	Setiap halaman yang terdapat pada buku ini berwarna.

6.	<i>Layout</i>	<i>Layout</i> pada buku ini terdapat lebih banyak gambar daripada tulisan.
7.	<i>Binding</i>	Buku Cerita Asli Nusantara ini menggunakan <i>perfect binding</i> .

2) Mengetahui Kerajaan-Kerajaan Besar Nusantara



Gambar 3.7. Mengetahui Kerajaan-kerajaan Nusantara

Tabel 3.2. Studi *Existing* Mengenal Kerajaan-kerajaan Besar Nusantara

1.	<i>Cover</i>	Pada bagian <i>cover</i> terdapat judul buku, nama pengarang, logo penerbit buku, dan keterangan konten yang terdapat pada buku.
2.	Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Pada halaman utama konten terdapat abstraksi dan keterangan dan <i>copyright</i>. • Daftar isi dan langsung menuju ke cerita rakyat. • Konten yang ada di dalam buku Mengenal Kerajaan-kerajaan besar nusantara ini memuat foto dan gambar, dan sedikit tulisan.
3.	Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Typeface</i> pada bagian <i>cover</i> menggunakan <i>typeface</i> campuran, <i>sans serif</i>, <i>comic sans</i>, dan <i>script</i>. • <i>Typeface</i> pada konten menggunakan <i>type serif</i>.
4.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini berupa foto dan gambar dengan <i>style</i> kartun.

5.	Warna	Setiap halaman yang terdapat pada buku ini berwarna.
6.	<i>Layout</i>	pada buku ini terdapat lebih banyak gambar dan foto daripada tulisan.
7.	<i>Binding</i>	Buku <i>Mengenal Kerajaan-Kerajaan Besar Nusantara</i> ini menggunakan <i>perfect binding</i> .

3.2. Metode Perancangan Buku Ilustrasi

Penulis menggunakan metode perancangan buku ilustrasi dari Martin Salisbury dalam bukunya yang berjudul *Illustrating Children's Books* (2004, hlm 74-88).

Berikut adalah tahapan perancangannya:

1) Konsep dan Ide

Gagasan dalam membuat buku ilustrasi adalah bersifat visual bukan tekstual. Makna dari konsep dan ide akan terwujud ketika suatu gambar sudah dieksplorasi dan mulai memasukan tulisan ke gambar. Pada tahapan ini penulis mulai membuat narasi dan konsep ilustrasi.

2) Pembentukan

Bentuk mengikuti fungsi, di tahapan ini adalah tahapan dimana penulis membuat konsep dari sebuah teks yang akan digambarkan dalam bentuk cerita.

3) Pengurutan Gambar

Pada tahapan ini, adalah tahapan dimana suatu konsep buku cerita ilustrasi disusun menjadi suatu rangkaian visual yang teratur.

4) Peletakan Kalimat dan Gambar

Tahapan ini penulis mulai memasukan kalimat dalam buku cerita ilustrasi ini, antara kalimat dan gambar harus dipertimbangkan keseimbangannya.

5) Pembuatan Buku Contoh / *Dummy Book*

6) Pembuatan buku contoh/*dummy* adalah proses terakhir sebelum buku dicetak menjadi bentuk 3 dimensi, proses ini dilakukan untuk mengecek apakah ada kekurangan atau tidak.

