



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

Julukan *Macan Kemayoran* yang melekat dengan klub sepakbola PERSIJA dikenal oleh masyarakat, tetapi sayangnya ternyata julukan ini tidak diikuti dengan cerita hidup Murtado *Macan Kemayoran*, sehingga nilai moral Murtado yang berani untuk menolong orang yang tertindas tidak dapat dipahami oleh kebanyakan masyarakat. Perancangan buku ini dilakukan agar masyarakat khususnya anak-anak usia 11-15 tahun yang gemar terhadap klub sepak bola ini dapat memahami nilai keberanian yang dimiliki Murtado .

3.1 Murtado dan PERSIJA

Dalam perancangan ini dilakukan penelitian secara kualitatif untuk mendapatkan data yang diperlukan. Penelitian tersebut ditujukan agar perancangan dilakukan secara akurat dan tepat sasaran. Penelitian kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan beberapa narasumber untuk mengetahui cerita asli dari Murtado *Macan Kemayoran*. Wawancara dilakukan dengan tujuan “Perancangan Buku Komik cerita rakyat Murtado *Macan Kemayoran*.” Kuisisioner dibagikan untuk mengetahui gambar yang disukai oleh anak 11-15 tahun.

Wawancara pertama dilakukan kepada PERSIJA sebagai klub sepakbola yang dikenal mempunyai julukan *Macan Kemayoran*, Wawancara ini dilakukan dengan Abdulrahman sebagai narasumber dari PERSIJA. Wawancara ini menyimpulkan bahwa memang adanya keterkaitan antara Persija dengan Murtado yang dijuluki *Macan Kemayoran*, hal ini diawali dengan lapangan pertama

PERSIJA yang berada di daerah Kemayoran, karna kepiawaiaan tim ini dalam mengukir prestasi akhirnya oleh masyarakat, PERSIJA dijuluki *Macan Kemayoran* yang terinspirasi dari Jago Kemayoran yaitu Murtado. Abdulrahman juga menyangkan bahwa cerita jago Betawi Murtado *Macan Kemayoran* ini jarang dipublikasikan kepada masyarakat, sehingga masyarakat tidak mengetahui secara jelas nilai keberanian yang dimiliki Murtado *Macan Kemayoran* yang seringkali juga membuat kesalahan persepsi dalam menghayati nilai keberanian *Macan Kemayoran* tersebut. Abdulrahman juga mengatakan bahwa diperlukannya media untuk menyampaikan kepada masyarakat khususnya kepada Penggemar PERSIJA bahwa nilai keberanian yang sebenarnya bisa dihayati dari julukan *Macan Kemayoran* yang selama ini melekat kepada klub sepakbola ini.

Untuk mengetahui hal ini, penulis melakukan riset lebih lanjut tentang kisah Murtado *Macan Kemayoran*. Penulis berkonsultasi kepada dinas kebudayaan yang menunjuk Lembaga Kebudayaan Betawi karena dianggap lebih tahu secara jelas tentang kebudayaan rakyat Betawi. Narasumber yang mewakili LKB (Lembaga Kebudayaan Betawi) adalah Yahya seorang budayawan Betawi.

Yahya mengatakan bahwa, Murtado memang salah satu cerita Rakyat Betawi yang dikenal sebagai *Macan Kemayoran*, Peristiwa ini memang menggambarkan perjuangan rakyat Indonesia menghadapi penjajah pada masa pemerintahan Belanda. Perlawanan ini memang terjadi di beberapa kampung di Betawi, karena saat itu pemerintah Belanda suka memperlakukan rakyat Betawi dengan tidak semestinya. Dalam kebudayaan Betawi sendiri, beliau mengatakan

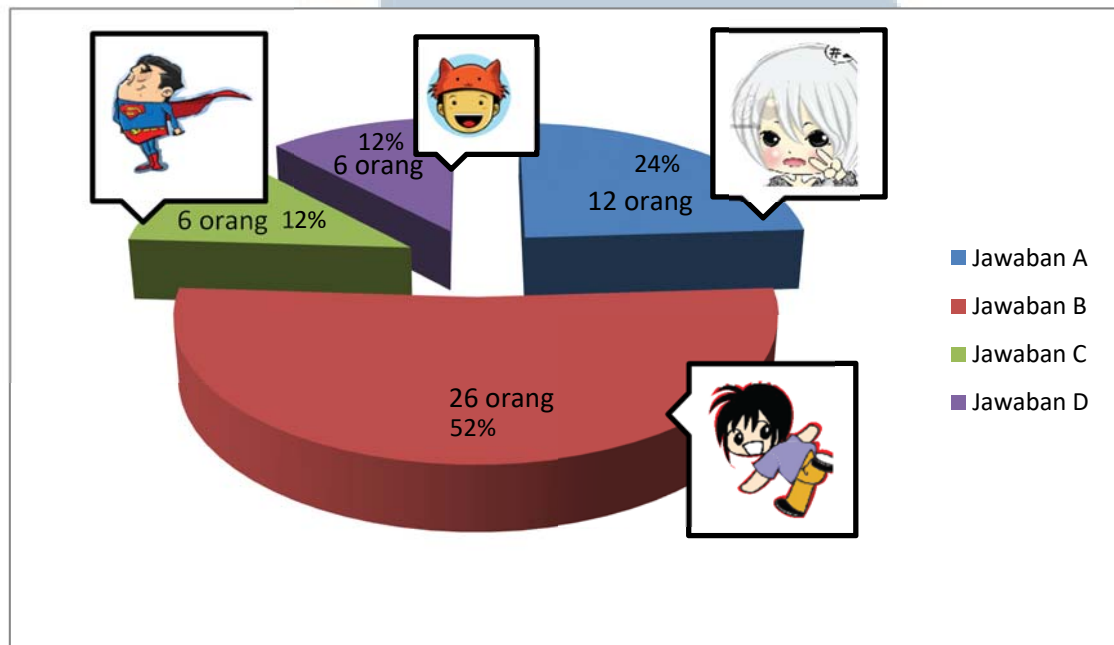
bahwa pada zaman itu rakyat hidup dengan ekonomi yang sederhana termasuk Murtado dan para jago Betawi lainnya sehingga pakaian yang mereka kenakan juga sederhana, pakaian mereka saat itu menggunakan kopiah dan celana berwarna gelap, dengan baju berlengan panjang yang dilengkap dengan sarung. Wanita saat itu menggunakan kebaya sederhana dan sarung batik khas Betawi. Yahya mengatakan bahwa cerita ini layak untuk diangkat supaya masyarakat semakin mengenal dan melestarikan budaya Betawi.

3.1.1 Riset Komik Murtado *Macan Kemayoran*

Dalam perancangan ini ada beberapa penelitian yang dilakukan untuk mengetahui informasi yang mendukung perancangan komik ini. Riset berikut adalah penelitian kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada anak-anak usia 11-15 tahun. Kuisisioner yang dibagikan kepada target adalah gambaran umum berisi gambaran global perancangan komik ini dan menjelaskan jenis tulisan (kualitatif atau kuantitatif) serta cara pengumpulan data yang dilakukan, bisa melalui wawancara (narasumber) dan data pendukung lainnya.

Pertanyaan pertama berisikan tentang gaya gambar yang mereka sukai, pada no satu, gaya gambar yang diperlihatkan merupakan beberapa gaya gambar yang digunakan untuk komik-komik remaja dan pilihan pertanyaan ini bukan menampilkan tokoh yang sudah dikenal anak-anak, hal ini ditujukan supaya anak-anak bisa memilih yang mereka sukai tanpa menilai secara subjektif, karena mereka menyukai salah satu dari tokoh itu saja. Kuisisioner ini disebar pada

anak usia 11-15 tahun yang berada di Jakarta dengan jumlah responden 50 anak, dari kuisioner yang dibagikan, penulis mendapatkan data sebagai berikut :



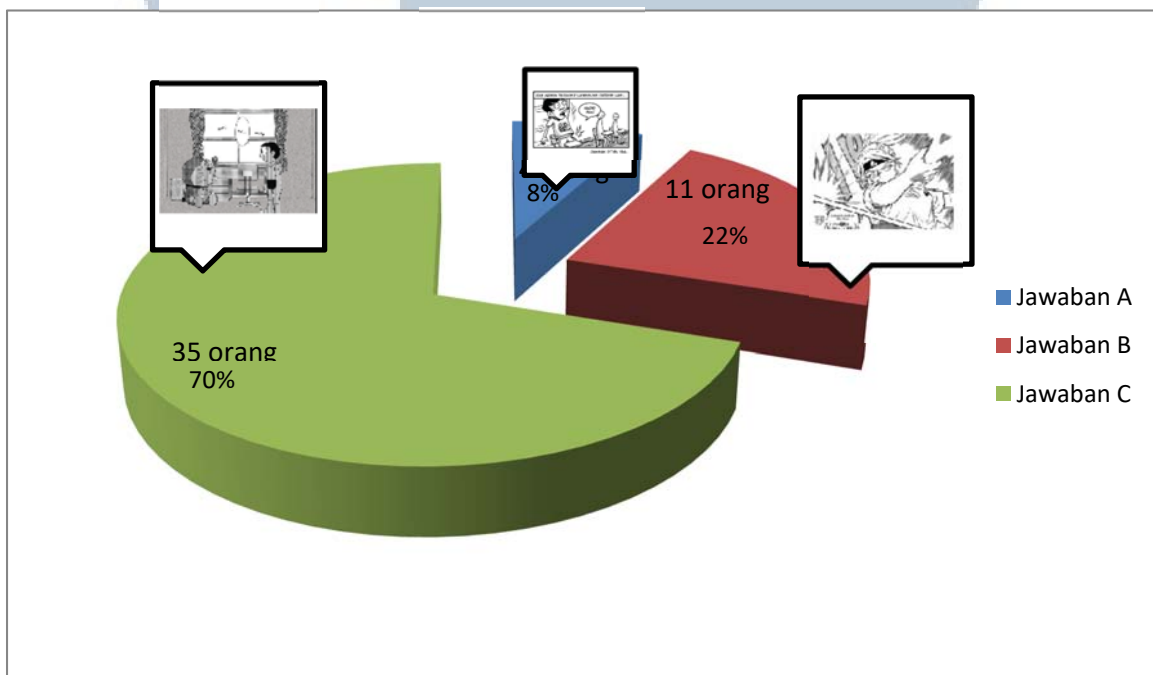
Sumber: kuisioner no 1

Grafik 3.1 Pemilihan style gambar

Jumlah responden yang menyukai gambar A adalah 12 orang. Jumlah responden yang menyukai gambar B adalah 26 orang. Jumlah responden yang menyukai gambar C adalah 6 orang. Jumlah responden yang menyukai gambar D adalah 6 orang. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *style* gambar yang paling mereka sukai adalah jenis gambar seperti pilihan b.

Selain *style* gambar yang penting untuk diketahui, tentu komik juga didukung oleh latar belakang yang menunjang jalannya cerita, sehingga pertanyaan nomor dua menanyakan kepada responden latar belakang mana yang mereka paling sukai, dari total 50 responden didapatkan data sebagai berikut:

Jumlah responden yang menyukai gambar A adalah empat orang. Jumlah responden yang menyukai gambar B adalah 11 orang. Jumlah responden yang menyukai gambar C adalah 35 orang. Sehingga dapat diambil kesimpulan adalah hampir dari seluruh responden menyukai latar yang tidak terlalu dramatis namun tetap memiliki kedetailan gambar seperti pilihan C.

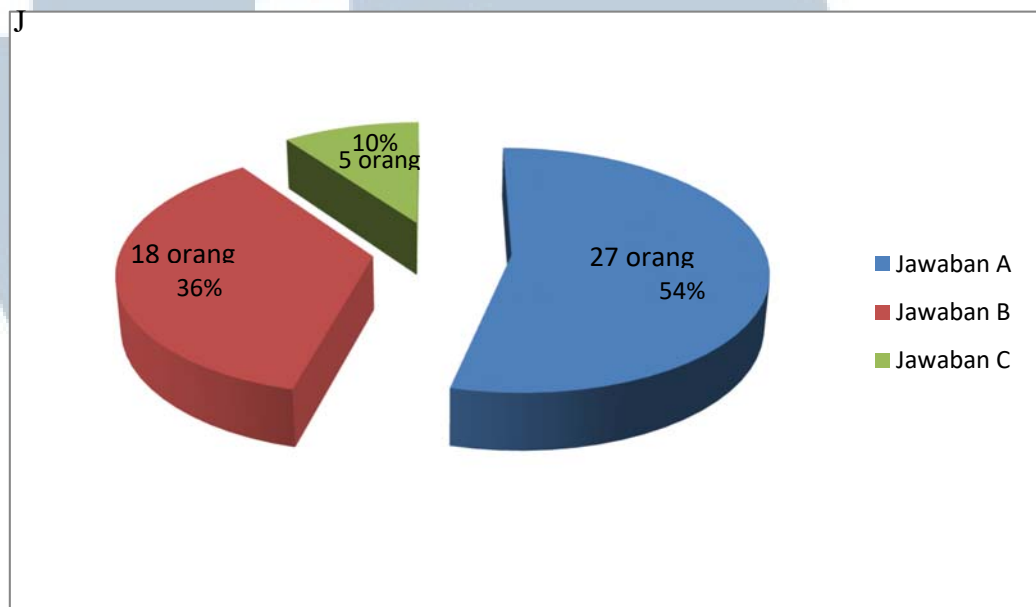


Grafik 3.2 Pemilihan latar komik

Sumber : kuisioner no 2

Selain dua hal tersebut, ukuran komik juga harus diperhitungkan, sehingga pertanyaan no 3 menanyakan saat yang responden paling sering gunakan untuk membaca komik. Dari 50 responden didapatkan hasil bahwa 27 orang responden paling sering membaca komik saat istirahat di sekolah, 18 orang paling sering membaca komik saat mereka sedang santai dirumah, sementara 10 orang

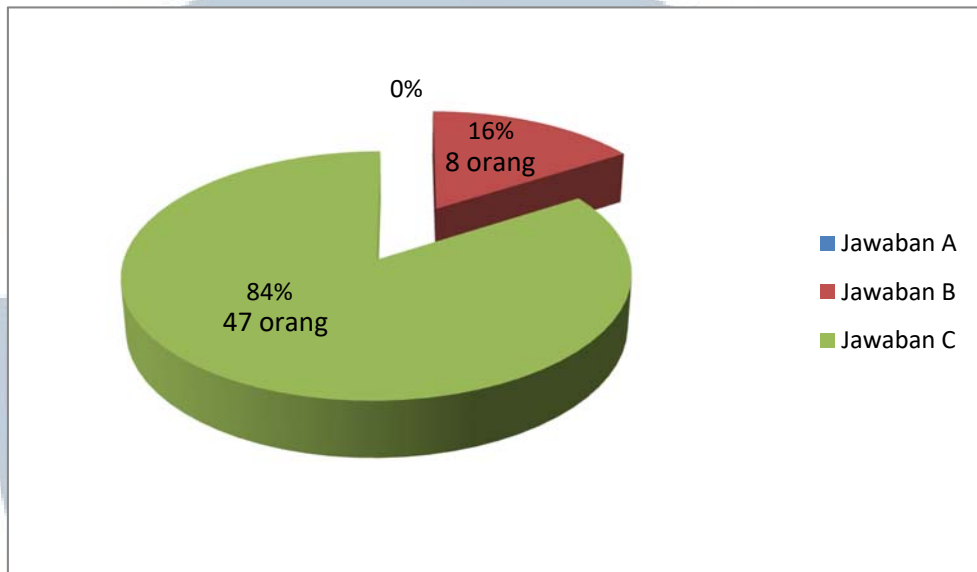
responden berpendapat bahwa mereka paling suka membaca komik pada saat di kendaraan. Dari ketiga jawaban diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden paling suka membaca komik saat mereka istirahat di sekolah.



Sumber: kuisioner no 3

Grafik 3.3 waktu membaca komik

Untuk semakin membantu untuk menentukan bentuk komik yang akan dibuat pertanyaan keempat menanyakan tempat dimana biasanya mereka menyimpan komik mereka, dari 50 responden tidak ada yang menyukai menyimpan komik di kantong, 8 orang menjawab bahwa mereka mengatakan bahwa lemari buku adalah tempat mereka paling sering menyimpan komik, sementara 42 orang berpendapat bahwa mereka paling sering menyimpan buku di dalam tas, sehingga bisa mereka bawa kemana-mana. Dari pertanyaan ini dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyukai tas sebagai tempat mereka menyimpan komik.



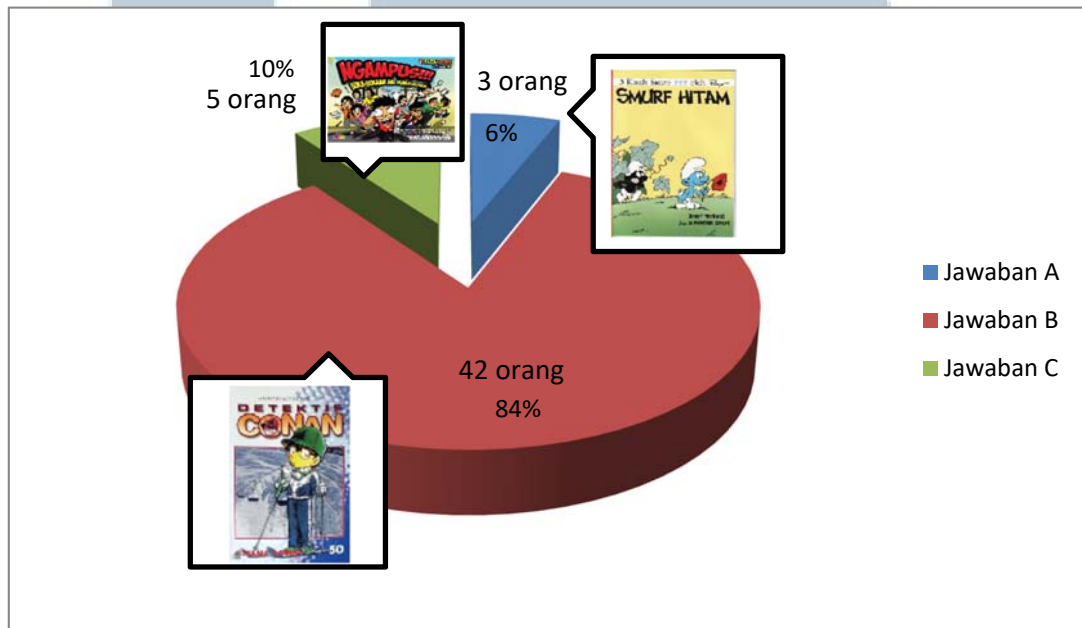
Sumber:kuisisioner no 4

Grafik 3.4 pemilihan tempat penyimpanan komik

Setelah mengetahui kedua hal yang mendukung ukuran komik yang akan dibuat, no 5 menampilkan beberapa ukuran komik yang berbeda dan ditujukan responden bisa memilih ukuran komik yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

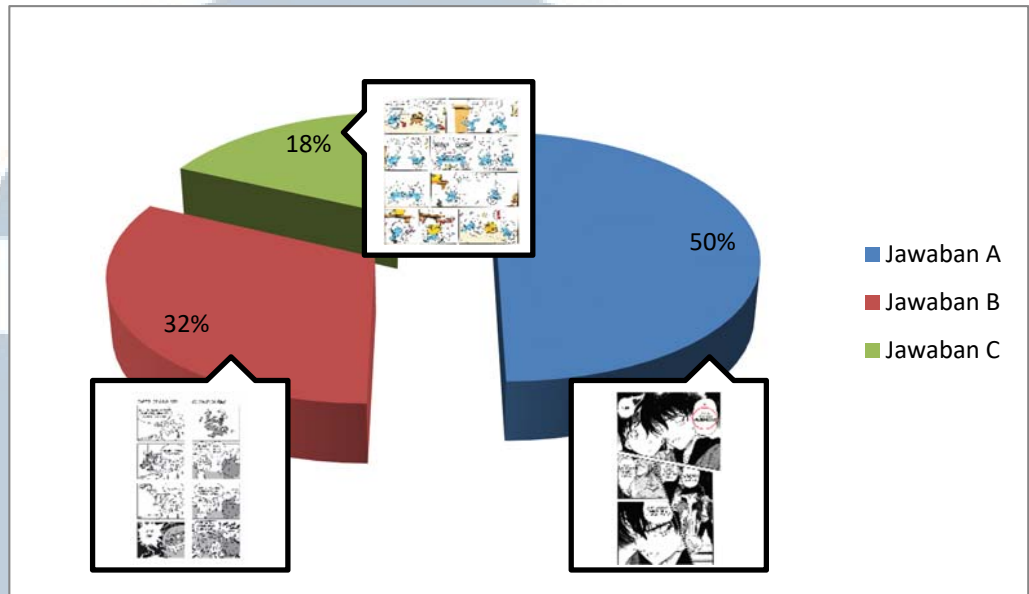
Dari pertanyaan ini didapatkan hasil bahwa responden yang menyukai ukuran komik yang besar adalah 3 orang, responden yang menjawab A adalah 3 orang. Jumlah responden yang menjawab B adalah 42 orang. Jumlah responden yang menjawab C adalah 5 orang. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa responden paling menyukai ukuran komik seperti pada pilihan b, hal ini cocok dengan pertanyaan sebelumnya yang mengatakan bahwa mereka paling sering

membawa komik di tas dan membacanya waktu istirahat di sekolah, jadi ukuran ini dianggap paling cocok untuk kebutuhan mereka.



Grafik 3.5 Pemilihan ukuran komik Sumber: kuisisioner no 5

Komik juga mempunyai *paneling* yang harus diperhatikan, Sehingga pertanyaan no enam menanyakan kepada responden paneling mana yang mereka paling sukai. Jumlah responden yang menjawab A adalah 25 orang. Jumlah responden yang menjawab B adalah 16 orang. Jumlah responden yang menjawab C adalah 9 orang. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa responden paling menyukai paneling seperti pada gambar A.

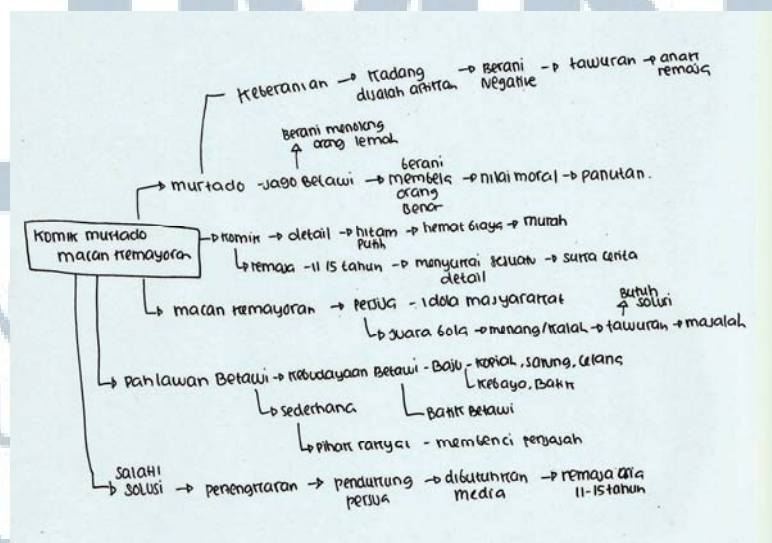


Sumber : kuisioner no 6

Grafik 3.6 pemilihan panel komik

3.2 Mind Mapping

Tahapan kerja berisi tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis dalam menentukan data untuk kreatif dalam bentuk penjabaran pola pikir dalam perancangan ini.



Gambar 3.7 Mind Mapping

Dari mind mapping ini dapat disimpulkan bahwa Murtado *Macan Kemayoran* merupakan Jago Betawi yang mempunyai nilai moral yaitu keberanian dalam membela orang yang tertindas, dan nilai moral ini harusnya dapat dipahami oleh masyarakat khususnya anak 11-15 tahun. Cerita ini juga dipercaya dapat mengundang minat baca anak-anak karena julukan *Macan Kemayoran* ini sudah sering dikenal oleh responden, karena julukan ini dipakai sebagai julukan salah satu klub Indonesia yaitu PERSIJA. Komik ini akan digunakan sebagai media yang menyampaikan nilai moral kepada anak-anak usia 11-15 tahun dengan pendekatan seperti seorang sahabat, sesuai dengan psikologis anak usia 11-15 tahun.

3.3 Konsep Kreatif

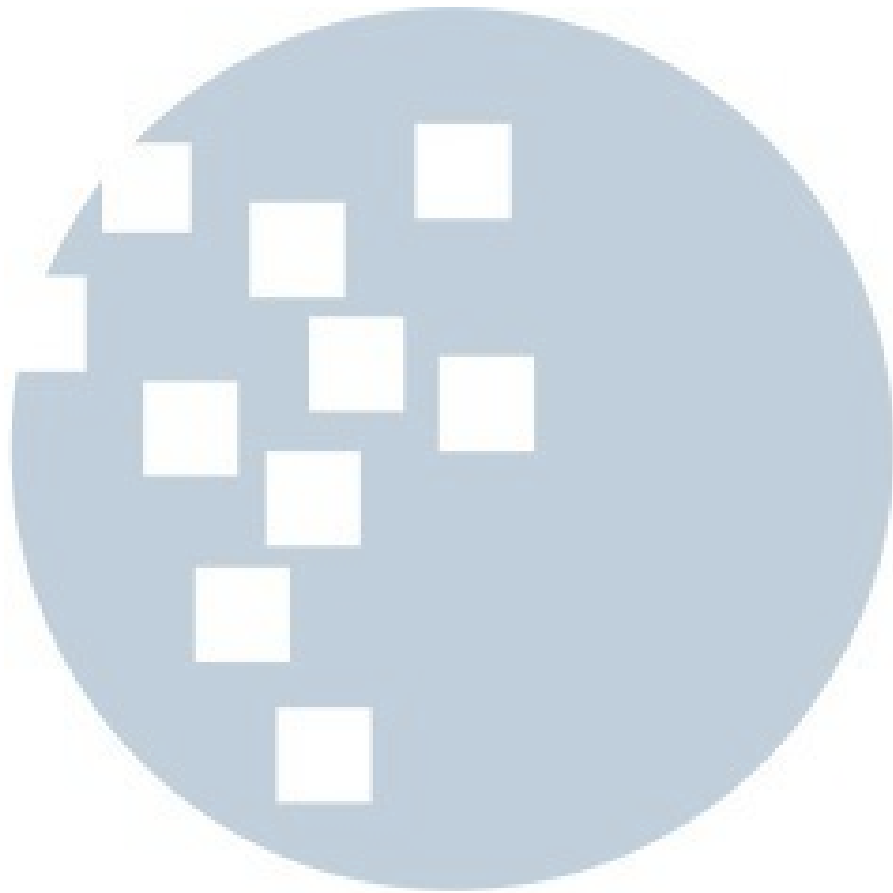
Perancangan ini menggunakan media buku komik karena menurut riset yang dilakukan media yang sesuai untuk anak-anak usia 11-15 tahun adalah sebuah komik, melalui komik anak-anak juga dituntun untuk menangkap nilai moral yang dimiliki Murtado lewat setiap adegan yang akan ditampilkan di dalam buku komik ini. Komik ini memiliki keunikan karena mengangkat tokoh yang julukannya sudah dikenal masyarakat khususnya remaja, bahkan dijadikan idola karena julukannya yang melekat dengan PERSIJA. Tokoh dalam cerita ini menggunakan baju sesuai dengan adat Betawi saat itu yaitu kopiah, sarung dan celana berwarna gelap untuk pria dan kebaya dengan sarung batik untuk perempuan. Komik ini dirancang dengan menggunakan pendekatan dengan cara yang menarik sehingga anak-anak remaja tidak merasa digurui, tetapi bisa tetap

menangkap nilai moral yang ingin disampaikan dalam buku komik ini. Buku komik ini menggunakan ukuran yang praktis karena sesuai riset yang sudah dilakukan sebagian besar remaja usia 11-15 tahun kebanyakan suka membaca komik saat mereka masih disekolah, sehingga mereka lebih menyukai komik yang tidak terlalu besar. Font yang digunakan dalam komik ini menggunakan *wild words* karena dinilai cukup jelas untuk membawakan cerita tanpa menimbulkan kesan kaku.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA