



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Metodologi penelitian yang digunakan merupakan metodologi campuran atau *hybrid*. Metodologi kualitatif yang digunakan berupa wawancara, studi pustaka dan studi eksisting. Sedangkan metodologi kuantitatif yang digunakan berupa kuesioner. Berikut merupakan metodologi penelitian yang digunakan guna menunjang tugas akhir ini :

1. Bungin (2011, hlm. 111) menyampaikan bahwa metode wawancara adalah suatu metode tanya-jawab secara mendetail secara tatap muka antara pewawancara dan narasumber guna mendapatkan keterangan. Oleh karena itu wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan informasi lebih dalam tentang seluk-beluk tokoh wanita dalam pewayangan. Wawancara kepada narasumber seperti budayawan atau dalang dilakukan agar informasi yang terdapat dalam buku ilustrasi benar dan sesuai dengan kisah-kisah pewayangan yang telah ada. Penghitungan sampel populasi dengan menggunakan rumus *slovin* (Bungin, 2011).
2. Studi pustaka merupakan pengumpulan data dari buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis, disertasi, yang tertulis dalam bentuk cetak maupun tidak. Pada perancangan buku ilustrasi ini dilakukan pencarian data pada buku-buku desain, ilustrasi, dan budaya (Sugiyono, 2013).

3. Studi eksisting merupakan pencarian data tentang rancangan yang sedang diteliti dengan cara membandingkan rancangan yang satu dengan rancangan lainnya. Rancangan yang dibandingkan berupa buku ilustrasi budaya yang telah dipublikasikan dengan buku ilustrasi budaya lainnya. Dari sini akan ditemukan kekurangan dan kelebihan diantara kedua buku ilustrasi tersebut.

4. Menurut Sekaran dan Bougie (2010) kuesioner berupa satu paket pertanyaan yang akan disebar kepada target sasaran yang digunakan untuk pengambilan data (hlm. 97). Kuesioner disebar secara *online*, karena remaja akhir dan dewasa awal sudah menggunakan *smartphone*. Selain itu penyebaran kuesioner secara *online* akan mempermudah mendapatkan data sebanyak-banyaknya agar data yang terkumpul akurat. Kuesioner disebar kepada masyarakat sesuai target perancangan media informasi. Penghitungan sampel populasi dengan menggunakan rumus slovin (Sekaran & Bougie, 2010).

3.1.1. Wawancara

1. Wawancara Dengan Dalang Ki Aneng



Gambar 3. 1. Ki Aneng Kiswantoro
(Kiswantoro, 2020)

Narasumber biasa dipanggil dengan sebutan Ki Aneng. Beliau merupakan Dalang wayang kulit Jawa. Sekarang beliau juga merupakan dosen pada Fakultas Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Wawancara dilakukan *via online chatting* yang berlangsung pada tanggal 4 Maret 2020 pukul 08.00 pagi hingga selesai waktu Indonesia Bagian Barat. Dalam wawancara tersebut Ki Aneng menjelaskan bahwa pertunjukan pewayangan merupakan gabungan dari seluruh kesenian. Seperti seni rupa, seni musik dan seni sastra. Sehingga sangat disayangkan anak muda sekarang tidak mengenal wayang. Padahal wayang sendiri merupakan sumber inspirasi pertunjukan-pertunjukan modern pada masa ini. Selain itu wayang juga merupakan bukti nyata bahwa pandangan masyarakat zaman dahulu telah maju karena dapat menciptakan pertunjukan seperti saat ini.

Terdapat beragam versi dari cerita pewayangan. Seperti terdapat cerita pewayangan versi kesastraan kitab Ramayana dan Mahabrata dan versi

pedalangan. Pada versi pedalangan sendiri merupakan versi yang dikembangkan lagi oleh masing-masing dalang. Selain itu cerita wayang banyak di adopsi dari India.

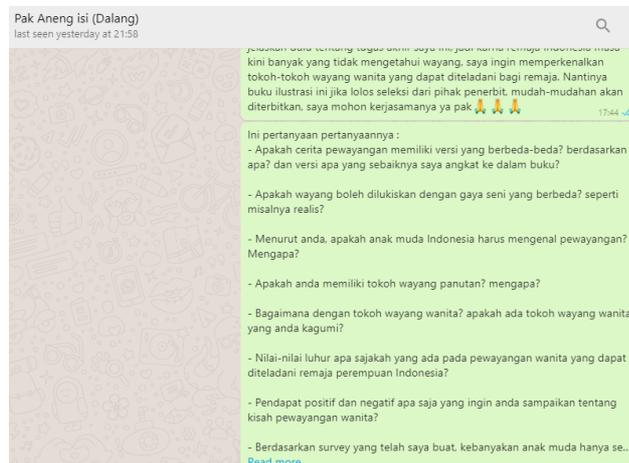
Cerita wayang sendiri sangat kompleks dan banyak terdapat mitologi-mitologi tersendiri. Kemudian menurut Ki Aneng tokoh-tokoh wayang wanita sangat jarang diangkat. Berbeda dengan tokoh wayang laki-laki yang sering diangkat ke dalam pagelaran. Perbandingannya sekitar 1:100. Kemudian, nilai-nilai yang ada dalam tokoh-tokoh wayang wanita sendiri yaitu nilai kepahlawanan, kesetiaan, keibuan, keikhlasan, keibuan. Selain itu terdapat beberapa tokoh yang memiliki nilai khusus tentang alam. Misalnya Dewi Sumbadra yang berarti bulan. Artinya Dewi Sumbadra disimbolkan sebagai kesuburan. Ada juga tokoh-tokoh wayang yang memiliki nilai-nilai negatif.

Menurut Ki Aneng dalam mengilustrasikan tokoh pewayangan dapat menggunakan *style* ilustrasi apa saja asal tidak menghilangkan ciri khusus pada tokoh pewayangan. Karakter wanita pada pewayangan biasanya menggunakan warna putih atau kuning emas. Sedangkan warna-warna lainnya dalam tokoh pewayangan dapat menginterpretasikan nafsu-nafsu. Seperti warna merah nafsu amarah, nafsu seksualitas dengan warna kuning. Kemudian nafsu perut atau nafsu makan dan minum berwarna hitam. Warna putih melambangkan nafsu kesucian.

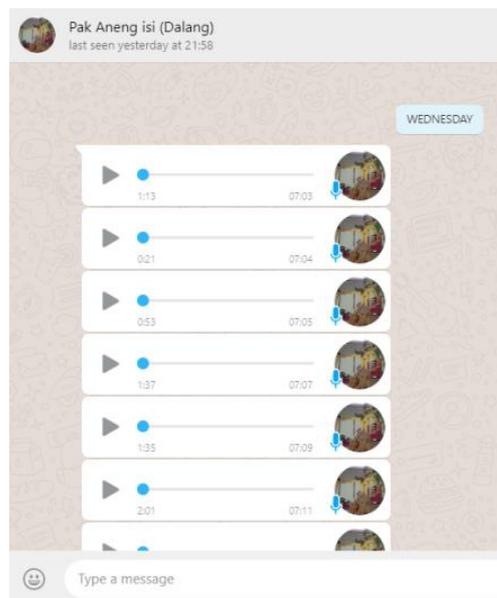
Selain itu Ki Aneng sangat memahami mengapa banyak anak muda yang tidak mengenal wayang. Hal ini banyak dipengaruhi faktor cerita yang rumit, bahasa yang sulit dimengerti, waktu pertunjukan yang lama dan tidak instan. Sedangkan anak muda menyukai segala sesuatu yang instan dan mudah. Sehingga

pengangkatan tokoh-tokoh wayang wanita ke dalam media informasi ini sangat bagus bila dibuat sekomunikatif mungkin.

Dibawah ini merupakan *screenshot via online* percakapan dengan dalang Ki Aneng. Karena kesibukan beliau menjawab pertanyaan wawancara dengan *voice note* atau tidak diketik :



Gambar 3. 2. Pertanyaan Wawancara Ki Aneng



Gambar 3. 3. Jawaban Wawancara Ki Aneng

2. Wawancara Dengan Editor Kompas Gramedia Joko Wibowo



Gambar 3. 4. Wawancara Joko Wibowo

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Narasumber lainnya untuk menunjang media informasi pada tugas akhir ini yaitu Bapak Joko Wibowo selaku *managing editor* pada Kompas Gramedia dan PT. Elex Media Komputindo. Menurut beliau minat baca di Indonesia terus naik tiap tahunnya. Sehingga efek positif yang ditimbulkan akan mempengaruhi masa depan buku. Selain itu buku dengan unsur ilustrasi lebih laku dengan daya beli yang tinggi. Hal ini dikarenakan para pembaca lebih mudah mencerna dengan visual. Kemudian ilustrasi dapat menyampaikan informasi sehingga teks dapat diminimalisir.

Selain itu hal-hal yang penting untuk menarik minat audiens adalah adanya informasi lebih atau tambahan. Sehingga informasi yang didapatkan melalui media informasi lebih unggul dibandingkan dengan informasi yang terdapat di internet. Seperti misalnya fakta-fakta menarik, mitos-mitos pada tiap tokoh wayang, dan lain sebagainya. Ini dapat didukung oleh kedalaman pada tiap

tokoh pewayangan wanita, karena pada budaya selalu memiliki akar atau asal muasal tersendiri.

3. Wawancara Dengan Psikolog Stela Farlensia S.Psi



Gambar 3. 5. Psikolog Stela Ferlinsia

(Dokumentasi Pribadi, 2019)

Narasumber wawancara adalah Psikolog Stela Ferlinsia S.Psi. Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi berupa efesiensi psikologis manusia dalam menerima informasi melalui buku ilustrasi. Wawancara dilakukan di kediaman beliau di Jakarta Barat tanggal 4 Mei 2019 pukul 4 sore waktu setempat.

Beliau mengungkapkan bahwa cerita pewayangan dan tokoh-tokoh wayang dianggap tidak menarik bagi remaja karena mereka tidak terbiasa dan tidak mengetahui hal tersebut. Remaja tidak dikenalkan dengan kebudayaan ini dari kecil. Sehingga tumbuh tanpa mengenal kebudayaan wayang dan merasa asing. Dalam bidang psikologi terdapat asas asosiasi. Asas ini memberikan asosiasi khusus pada manusia dalam mengenal atau menghadapi sesuatu.

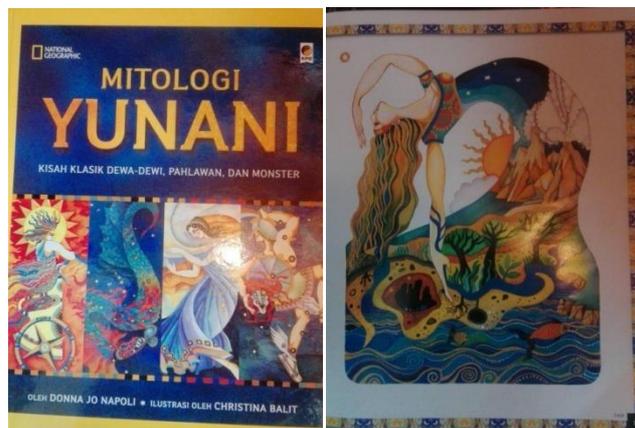
Pada bahasan kali ini wayang lah objek asosiasinya dan manusia sebagai subjek. Subjek tidak mengenal objek karena tidak ada *moment* diantaranya.

Sehingga *moment-moment* lah yang harusnya terus dikembangkan. Momen harus dibuat semenarik dan seindah mungkin agar terus diingat oleh memori manusia. Jika momen telah tercipta dengan baik maka objek akan disenangi bahkan dapat menjadi kegemaran tersendiri.

Momen antara wayang dan audien harus menarik. Pengaruh perkembangan zaman dan pengaruh kultur masing-masing individu juga termasuk dalam hal penting. Jika wayang dianggap kuno, ciptakanlah wayang yang lebih modern. Tetapi tidak mengubah unsur budaya dan sejarah yang ingin disampaikan. Misalnya dengan pembuatan film, desain modern, poster dan lain sebagainya. Tak terkecuali buku ilustrasi. Buku ilustrasi pewayangan juga dapat menciptakan momen menarik bagi pembaca. Desain buku ilustrasi harus sesuai dengan psikografis pembaca. Sehingga pembaca tertarik dan ingin mengetahui lebih tentang pewayangan.

3.1.2. Studi Eksisting

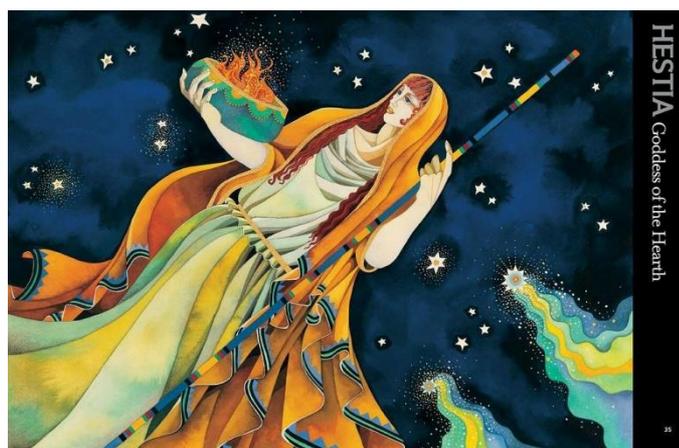
1. Buku *National Geographic* Mitologi Yunani



Gambar 3. 6. Studi Eksisting Buku *National Geographic* Mitologi Yunani

Studi Eksisting membandingkan buku-buku ilustrasi sejenis pada toko buku di kawasan Jakarta Barat. Buku yang diteliti yaitu buku sejarah berilustrasi. Buku berjudul Mitologi Yunani dengan penulis Donna Jo Napoli dan ilustrasi oleh Christina Balit. Buku menjelaskan mitologi-mitologi dengan bahasa yang mudah dicerna. Ilustrasi sangat menarik dengan memanfaatkan beragam tekstur dan corak. Warna-warna yang mendominasi dalam ilustrasi berupa warna dengan *tone color* dingin hingga sejuk. Buku memiliki sampul *hard cover*.

Buku ini merupakan buku terjemahan yang sudah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Buku asli berbahasa Inggris. Buku merupakan seri mitologi *National Geographic* untuk anak. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, buku terdiri dari beberapa seri mitologi dengan judul yang berbeda. Seri buku terdiri dari 4 seri. Seri Mitologi Norse, Mitologi Mesir dan Kisah 1001 Malam. Harga buku sekitar Rp. 180.000; dengan jumlah 192 halaman.



Gambar 3. 7. Studi Eksisting Ilustrasi pada Buku Mitologi Yunani
(eu-shop.scholastic.co.uk, 2020)

Selain itu ilustrasi yang digunakan dalam buku ini memiliki kedetailan yang tinggi. Sehingga cocok dengan ilustrasi wayang yang detail pula. Dengan

pewarnaan cool color gelap yang diseimbangi oleh warm tone color terang pada tokoh. Hal ini memberikan efek ilustrasi tokoh menjadi objek utama dalam desain. Ilustrasi yang ditampilkan diatas juga merupakan ilustrasi sehalaman penuh pada tiap pembukaan bab antar tokoh.



Gambar 3. 8. *Layout* Buku Mitologi Yunani (eu-shop.scholastic.co.uk, 2020)

Layout yang dibuat simpel agar menyeimbangkan ilustrasi yang detail atau rumit. Hal ini dapat memudahkan pembaca membaca dengan nyaman. Selain itu penggunaan huruf kapital pada pembukaan kata dalam cerita dapat memperlengkap desain dalam buku ini.

Tabel 3. 1. Tabel SWOT Buku Mitologi Yunani

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Ilustrasi ada pada setiap halaman, sehingga menyenangkan saat dibaca. <i>Full color.</i>	Harga termasuk mahal.
<i>Oppurtunities</i>	<i>Threats</i>
Terdapat banyak seri-seri lainnya. Buku sudah terkenal sehingga diterbitkan juga di Indonesia.	Terdapat banyak buku lainnya yang sejenis dengan harga sedikit lebih murah.

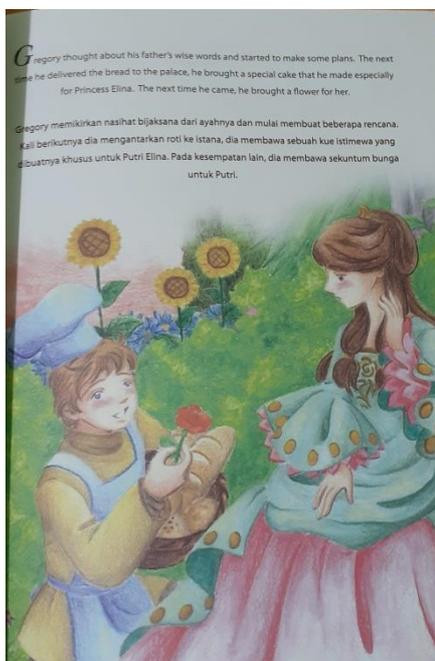
2. Buku Kumpulan Dongeng Kerajaan



Gambar 3. 9. Studi Eksisting Kumpulan Dongeng Kerajaan

Selain itu studi eksisting lainnya mengamati buku ilustrasi pada toko buku yang sama. Buku ilustrasi yang berjudul Kumpulan Dongeng Kerajaan oleh penulis Arleen A. Dalam buku ini, ilustrasi yang ditampilkan memiliki ilustrator yang berbeda-beda di tiap cerita. Tetapi kebanyakan ilustrasi memiliki tekstur khas pensil warna atau cat air yang dilakukan secara manual. Selain secara manual juga terdapat satu kisah dengan ilustrasi digital. Meskipun kebanyakan ilustrasi dibuat secara manual, tapi didesain kembali secara digital agar ilustrasi terlihat rapih. Terdapat 10 cerita berbeda dalam buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi

Kumpulan Dongeng Kerajaan ini berharga sekitar Rp. 135.000; dengan jumlah halaman 200 halaman. Sampul depan buku menggunakan *soft cover art carton* 260 gsm yang penuh warna. Keunikan buku ini yaitu menggunakan dua bahasa. Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, sehingga pembaca dapat belajar bahasa melalui buku ini.



Gambar 3. 10. *Layout* Kumpulan Dongeng Kerajaan

Studi eksisting yang akan dibahas dalam buku ini yaitu layout simetris dan penulisan *font* dengan *align text center*. Selain itu ilustrasi yang dibuat secara manual. Sehingga terlihat gores-goresan yang terasa humanis.

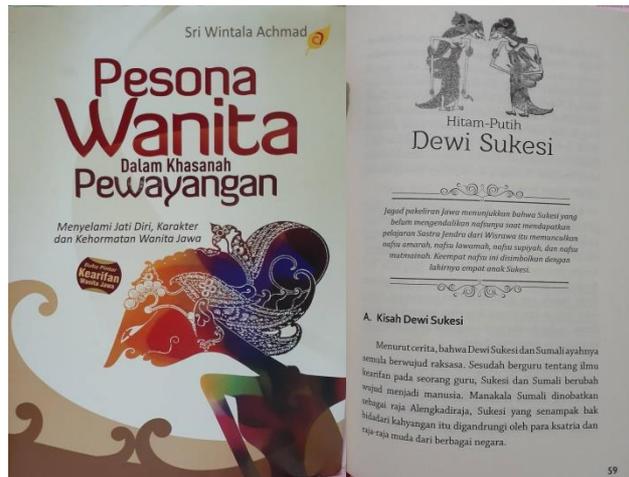
Tabel 3. 2. Tabel SWOT Buku Kumpulan Dongeng Kerajaan

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Ilustrasi sangat bervariasi. <i>Full color.</i>	<i>Binding</i> buku mudah terlepas. Tidak menggunakan hard cover tetapi isi lembaran buku tebal.
<i>Oppurtunities</i>	<i>Threats</i>
Terdapat banyak cerita di dalam satu buku. Terdapat terjemahan bahasa Inggris	Banyak terdapat buku-buku yang berilustrasi dan bilingual lainnya dan berharga lebih murah

dan Indonesia.

dibandingkan dengan buku ini.

3. Buku Pesona Wanita Dalam Khasanah Pewayangan



Gambar 3. 11. Studi Eksisting Pesona Wanita dalam Khasanah Pewayangan

Selain itu studi eksisting lainnya yaitu mencari buku secara *online* dengan isi konten yang sama. Buku terbitan Araska Publisher ini berjudul “Pesona Wanita Dalam Khasanah Pewayangan”. Ditulis oleh Sri Wintala Achmad yang terbit pada tahun 2015. Jumlah halaman pada buku 184 halaman dengan *soft cover*. Buku hampir tidak memiliki ilustrasi. Sehingga buku tidak full color. Bacaan agak berat untuk usia anak hingga remaja. Berisi tokoh-tokoh wayang wanita serta penjelasan cerita dan watak-watak tiap tokoh. Harga yang ditawarkan untuk buku ini yaitu berkisar Rp. 20.000; hingga Rp. 35.000.

Sedangkan studi eksisting pada buku ini lebih memandangkan dengan cerita atau konten yang ada dalam buku ini. Meskipun memiliki tema yang hampir

serupa, tetapi buku ini tidak memiliki desain ilustrasi dalam cerita yang disajikan. Selain itu kisah-kisah menggunakan bahasa yang sukar dipahami atau dimengerti oleh orang awam yang belum mengenal pewayangan. Banyak terdapat istilah-istilah Jawa dalam kalimat.

Tabel 3. 3. Tabel SWOT Buku Pesona Wanita dalam Khasanah Pewayangan

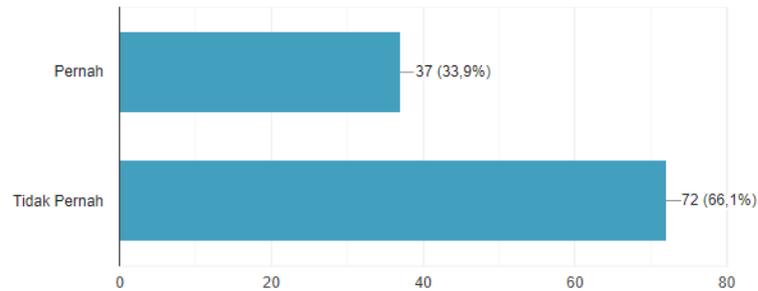
<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Banyak informasi pertokoh dalam buku.	Terlalu monoton. Ilustrasi hanya terdapat 5% dari keseluruhan isi buku. Terlalu banyak tulisan. Warna <i>Black and white</i> . Lembaran kertas yang digunakan tipis. Gaya bahasa yang sukar dimengerti.
<i>Oppurtunities</i>	<i>Threats</i>
Harga buku murah.	Jarang ada di toko buku. Buku-buku tentang wayang lainnya berharga mahal.

3.1.3. Kuesioner

Kuesioner dibagikan secara online karena para responden lebih mudah mengisi secara online. Kuesioner dibagikan kepada teman, kerabat dan keluarga. Tidak ada batasan usia atau jenis kelamin untuk mengisi kuesioner ini. Hal ini dikarenakan keinginan peneliti bukan hanya untuk pengumpulan data, tetapi juga masukan pendapat dari responden yang memiliki usia matang. Metode kuesioner yang digunakan yaitu berupa isian singkat dan pilihan ganda. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan tetang tokoh pewayangan wanita. Kuesioner ini dilakukan guna mendapatkan hasil kuantitatif. Saat ini tanggapan kuesioner telah ditutup.

Apakah anda pernah menyaksikan langsung pagelaran wayang?

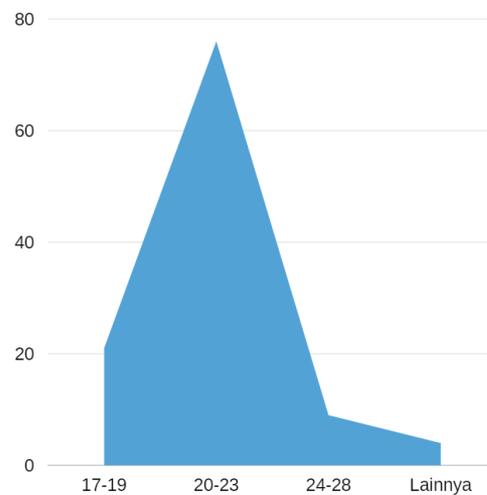
109 tanggapan



Gambar 3. 12. Hasil Kuesioner Penyaksian Pagelaran Wayang

Usia?

110 tanggapan

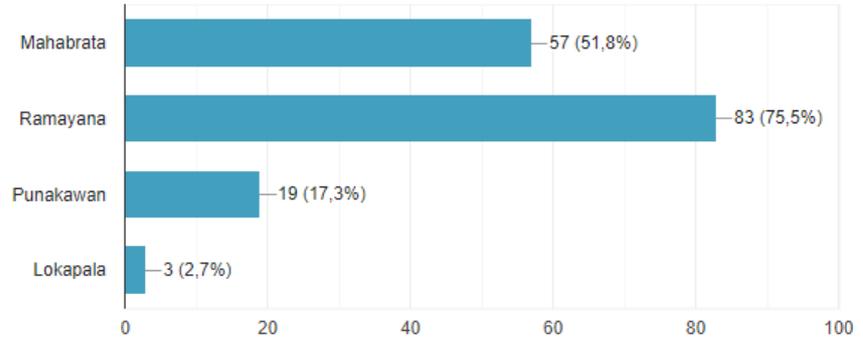


Gambar 3. 13. Hasil Kuesioner Usia Responden

Hasil dari kuesioner untuk saat ini mendapatkan 110 tanggapan. Responden yang mengisi kuesioner berumur 17-46 tahun dan didominasi oleh kelompok umur 20 dan 21 tahun sebanyak 76 responden. 17-19 tahun sebanyak 21 responden. Diikuti oleh 24-28 tahun sebanyak 9 responden. Kemudian sisanya sebanyak 4 responden. Lalu sebanyak 72 responden menjawab tidak pernah menonton pagelaran wayang secara langsung.

Dari cerita pewayangan di bawah, mana yang anda ketahui?

110 tanggapan

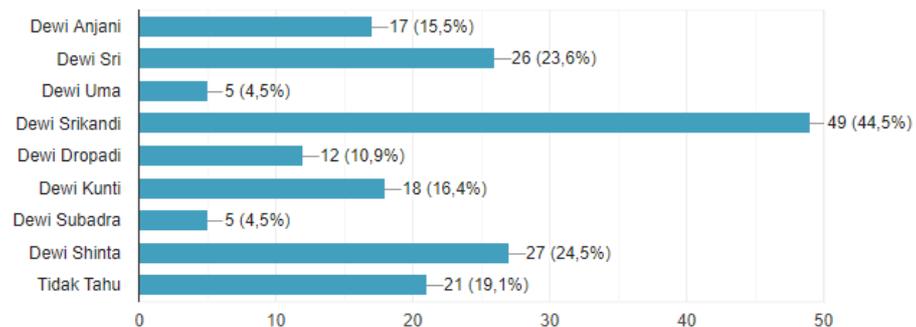


Gambar 3. 14. Hasil Kuesioner Cerita Pewayangan yang Diketahui

Cerita wayang Ramayana merupakan versi yang paling terkenal bagi para responden, disusul dengan kisah Mahabarata, Punakawan dan Lokapala.

Di bawah ini siapakah tokoh pewayangan wanita yang kamu ketahui?

110 tanggapan

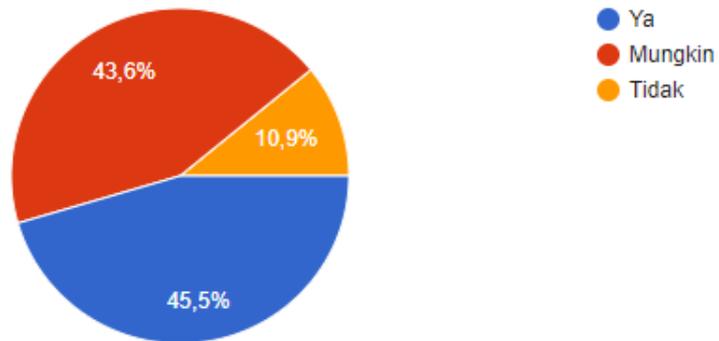


Gambar 3. 15. Hasil Kuesioner Tokoh Wayang Wanita yang Diketahui

Kemudian, pada tokoh-tokoh wayang wanita yang telah tertera dalam kuesioner, responden diminta memilih siapa yang paling responden kenal. Hasilnya Dewi Srikandi dan Dewi Shinta merupakan tokoh wayang wanita paling terkenal.

Apakah kamu tertarik dengan pewayangan?

110 tanggapan

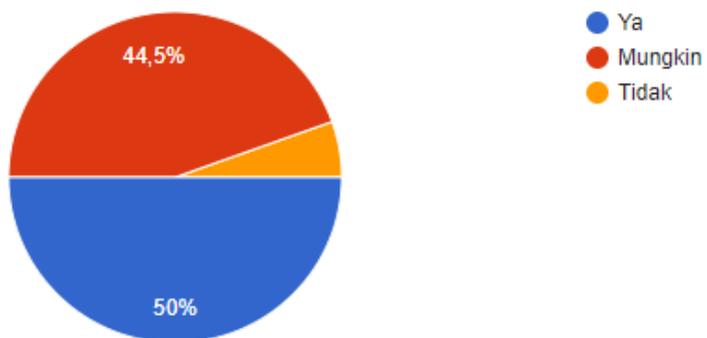


Gambar 3. 16. Hasil Kuesioner Ketertarikan Responden pada Pewayangan

Lalu sekitar 45,5% tertarik pada budaya pewayangan. Sedangkan sekitar 10,9% responden mengatakan tidak tertarik dan sisanya mungkin tertarik pada budaya wayang.

Apakah kamu tertarik pada tokoh-tokoh wayang wanita?

110 tanggapan

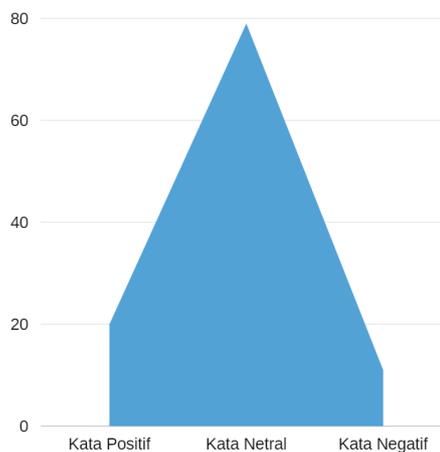


Gambar 3. 17. Hasil Kuesioner Ketertarikan Responden pada Tokoh Wayang Wanita

Persentase ketertarikan pada wayang wanita justru lebih tinggi yaitu 50% dan yang tidak tertarik hanya sekitar 5,5% saja.

Sebutkan satu kata tentang wayang menurut anda.

110 tanggapan

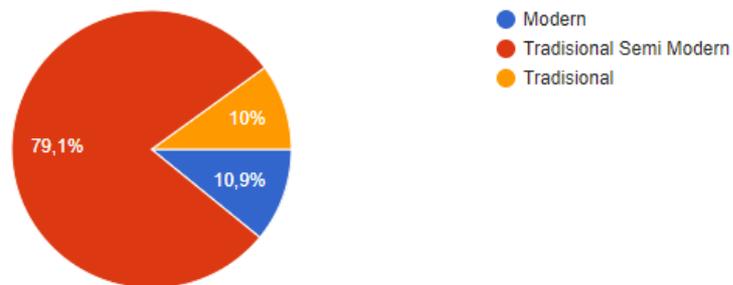


Gambar 3. 18. Hasil Kuesioner Satu Kata untuk wayang Menurut Responden

Kemudian terdapat cukup banyak kata-kata positif saat responden menggambarkan wayang dalam satu kata. Seperti unik, klasik, dan lain sebagainya, sebanyak 20 suara. Kata-kata lainnya, seperti misterius, kejawen, dramatis, mistis dan gaib dapat menggambarkan bahwa pandangan masyarakat awam pada wayang sebagai sesuatu yang asing dan tak tersentuh. Sedangkan jawaban responden di dominasi oleh kata-kata netral seperti Indonesia, budaya, sejarah, tradisional dan lain sebagainya sebanyak 79 suara.

Visual karakter wayang yang seperti apa yang anda inginkan pada buku ilustrasi wayang?

110 tanggapan



Gambar 3. 19. Hasil Kuesioner Visual Ilustrasi Wayang yang Diinginkan Responden

Selain itu visual karakter wayang yang paling diminati berupa campuran antara tradisional dan modern sebanyak 79,1% suara.

3.2. Metodologi Perancangan

1. Identifikasi Masalah

Pencarian inti masalah dengan mengumpulkan data-data melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Metode berupa wawancara dengan ahli, observasi dengan rancangan media informasi yang telah ada sebelumnya, serta kuesioner dengan target.

2. Analisis

Penganalisisan dari hasil data-data yang telah dikumpulkan. Sesuai dengan latar belakang dan masalah yang diangkat. Sehingga, tujuan perancangan media informasi pengenalan tokoh wanita pewayangan ini dapat tercapai.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang telah disimpulkan dengan memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan wanita yang berasal dari Indonesia. Sehingga generasi muda dapat mengenal dan mencintai kebudayaan bangsanya sendiri.

4. Konsep Desain

Perancangan konsep desain sesuai dengan kuesioner yaitu berdesain tradisional semi modern. Untuk media informasi secara visual berkonsep natural dan mimpi dengan ragam hias Nusantara.

5. Realisasi Karya

Perealisasi perancangan karya untuk media informasi dari konsep yang telah ditentukan. Proses-proses yang harus dilewati yaitu proses pensketsaan secara manual. Lalu proses visualisasi dengan media-media yang telah ditentukan.

3.2.1. Timeline Perancangan

Perencanaan waktu pengerjaan yaitu, selama 4 bulan atau 16 minggu.

Tabel 3. 4. Timeline Perancangan

Bulan ke	1				2				3				4			
Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penentuan topik	x															
Riset		x	x	x												
Analisa					x	x										

<i>Brainstroming</i>							x									
Perancangan								x	x							
Visualisasi										x	x	x	x	x	x	x

3.3. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, meskipun sudah banyak orang yang mengetahui tentang budaya wayang. Tetapi mereka hanya mengetahui kulit luarnya saja. Tidak sampai mendetail, bahkan tidak sampai setengahnya. Masyarakat juga sudah mengetahui tentang pentingnya mengenal budaya Indonesia agar tidak punah. Tetapi tidak ada dorongan dari dalam diri sendiri untuk lebih mendalami kebudayaan tradisional Indonesia, khususnya wayang. Sehingga mereka membutuhkan suatu media untuk menarik minat mereka. Media informasi tentang tokoh-tokoh wanita pewayangan ini harus dibuat semenarik mungkin dalam segi desain. Agar para pembaca dapat mendapatkan *moment* yang menarik pula. Sehingga kebudayaan pewayangan akan terus dikenal di tengah-tengah masyarakat.