



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

Menurut Creswell (2009), gabungan dari metode pengumpulan data melalui kuantitatif dan kualitatif disebut dengan *mixed methods strategies*. Metode pengumpulan data *mixed method* memberikan keuntungan berupa insight dari responden sehingga data yang didapatkan akan menjadi lebih jelas dan mudah untuk dimengerti (hlm.203). Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode *mixed method* yang terdiri dari pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara wawancara dan observasi sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan cara kuesioner tertutup melalui *google forms*.

3.1.1. Wawancara

Penulis membagi wawancara menjadi 2 sesi dimana narasumber pertama akan memberikan jawaban terakit dunia *ball python* itu sendiri sedangkan narasumber yang lain akan memberikan jawaban terakit buku sebagai media informasi. Penulis mewawancarai Bapak Davis Su atau biasa dikenal dengan David Suares Reptiles, dan Bapak Joko Wibowo selaku editor di Elex Media Komputindo.

3.1.1.1. Bapak David Su

Wawancara dilakukan dengan David Su atau lebih dikenal dengan David Suarez Reptiles, seorang *breeder ball python* kelas dunia yang berasal dari Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 18 Februari 2020 di kantor

sekaligus toko beliau yang berlokasi di Ruko Bolsena Blok A 05, Paramount, Gading Serpong, Tangerang, Banten. Wawancara ini berguna sebagai panduan dasar dalam pembuatan konten buku yang akan dibuat, dan mengetahui lebih dalam urgensi yang terjadi. Menurut beliau, masyarakat mulai bisa menerima ular sebagai hewan peliharaan dibandingkan 10 tahun lalu ketika beliau baru memulai perjalanan kariernya.

Hal ini ditandai dengan munculnya banyak komunitas di berbagai daerah, bukan hanya daerah besar tetapi meliputi wilayah-wilayah kecil. Dari banyak nya komunitas ini menandakan bahwa fenomena pemeliharaan ular sedang berkembang khususnya di Indonesia. Dari banyak nya jenis ular yang ada *ball python* menjadi ular yang sangat cocok untuk dipelihara untuk pemula. Beliau berkata bahwa *ball python* sendiri memiliki poin lebih dikarenakan sifat jinak yang dimilikinya. Sifat jinak ini menjadi keunggulan dibandingkan jenis ular lainnya, beliau memberikan contoh jenis ular *reticulated python* atau biasa disebut dengan ular sanca batik yang berasal dari Indonesia.

Ular ini memiliki sifat yang temperamental dan tidak tertebak sehingga kadang sifatnya bisa menjadi jinak tetapi kadang bisa menjadi galak juga. Berbeda halnya dengan *ball python* yang memang sifat dasarnya jinak dan diakui oleh dunia serta dinobatkan sebagai ular peliharaan nomor satu di Amerika Serikat mengutip perkataan beliau. Selain dari segi karakter yang jinak, ukuran menjadi poin lebih juga untuk jenis ini dikarenakan *ball python* sendiri memiliki ukuran yang relatif kecil dengan ukuran maksimal

1,2 meter ketika dewasa. Ukuran ini bisa dibilang pas dan juga kecil jika dibandingkan dengan ular dari keluarga *python* lainnya. Beliau berkata bahwa perlu diingat bahwa ball python sendiri masihlah ular dan bukan lah boneka, perlu adanya pengetahuan lebih untuk bisa sukses dalam memelihara peliharaan eksotis, contohnya ular.

Beliau menuturkan bahwa dengan adanya buku informasi tentang *ball python* pasti akan sangat membantu para pemula untuk mendapatkan informasi selengkap mungkin mengenai semua hal tentang ular ini. Masih banyak pemula yang belum bisa mendapatkan informasi mengenai *ball python* secara lengkap sehingga dengan adanya buku pastilah sangat membantu.

3.1.1.2. Bapak Jokowi bowo Editor Elex Media Komputindo

Wawancara berlangsung pada tanggal 26 Februari 2020 bertempat di Gedung Elex Media sendiri lengkapnya di Gedung Kompas-Gramedia Lantai 2, Jl. Palmerah Barat No. 29-32, Gelora, Tanah Abang, RT.1/RW.2, Gelora, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Wawancara ini berguna untuk memberikan jawaban terhadap media informasi yang cocok untuk topik yang penulis usung untuk tugas akhir.

Beliau berkata bahwa buku adalah hal yang autentik dan bisa dipertanggung jawabkan. Beda dengan informasi yang beredar di internet, bahwa informasi yang ada di sana tidak bisa dipertanggung jawabkan beda dengan buku yang bisa dipertahankan dan jauh lebih valid dibandingkan informasi digital. Selain itu minat baca di Indonesia sedang bertumbuh

dengan adanya budaya literasi di sekolah-sekolah, tetapi daya beli yang terjadi cenderung lebih stabil dikarenakan adanya budaya digital. Daya beli tidak semata-merta naik karena itu tidaklah hal yang berpengaruh secara langsung dengan minat baca. Menurut beliau buku dengan visual cenderung lebih menarik dan mudah dicerna dibandingkan buku dengan buku yang tidak dilengkapi elemen visual tetapi itu tergantung dengan konten pada buku.

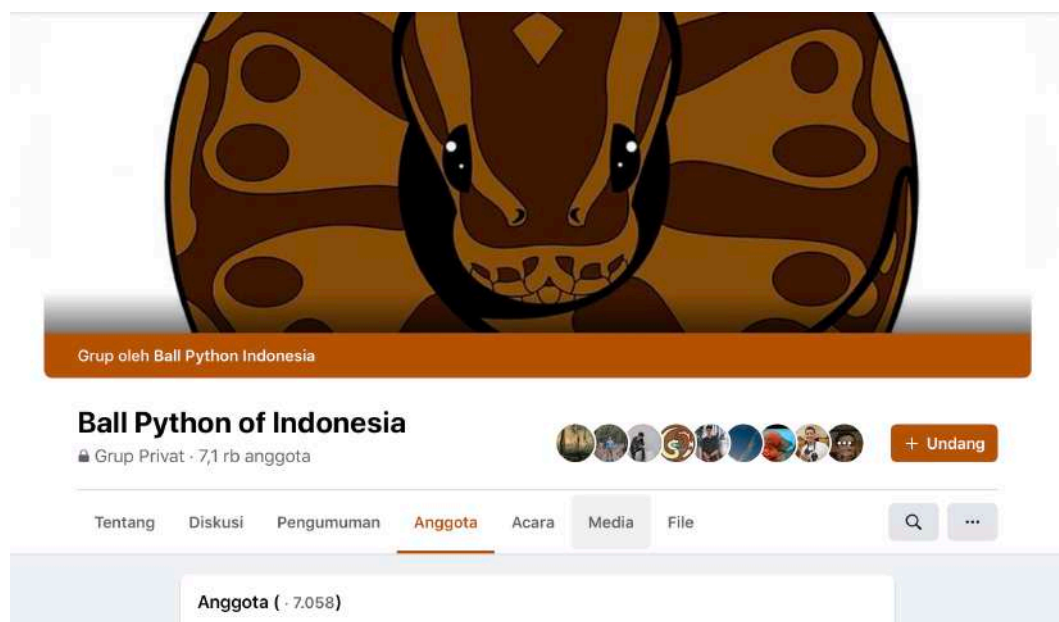
Di Elex Media proses penerbitan buku dimulai dengan penulis mengirimkan kerangka terlebih dahulu kepada pihak penerbit. Kemudian mengirimkan konsep buku agar penerbit ataupun editor memiliki gambaran terakit daya beli buku di pasaran. Ketika kerangka disetujui editor akan meminta cuplikan bab kepada penulis dalam proses *review*. Setelah itu editor akan memutuskan menerima atau tidak naskah itu untuk diterbitkan. Itulah proses yang dilalui ketika suatu buku ingin diterbitkan oleh penerbit. Menurut beliau topik penerbit cocok dan tepat untuk disampaikan melalui buku.

Beliau menambahkan bahwa perbandingan jenis haruslah dimasukkan kedalam konten untuk menambah wawasan dan referensi pembaca. Menurut beliau walaupun hanya satu topik tetapi harus tetap ada perbandingan untuk memperkuat topik. Beliau menambahkan bahwa pengalaman beliau menerbitkan buku-buku yang bersifat sama dengan topik penulis itu memiliki nilai jual yang bagus dipasaran. Hal ini dikarenakan

orang memiliki sifat ingin tahu kepada sesuatu yang sifatnya tidak biasa dan menjadi nilai jual yang baik.

3.1.2. Observasi

Observasi yang penulis lakukan adalah dengan cara ikut bergabung dengan komunitas *ball python* secara online. Komunitas itu bernama Ball Python Indonesia. Penulis bergabung sebagai anggota komunitas ini melalui *platform media social* Facebook dan juga Whatsapp. Pada platform media facebook, komunitas ini memiliki jumlah anggota sebanyak 7100 anggota sedangkan untuk Whatsapp sebanyak 196 anggota.

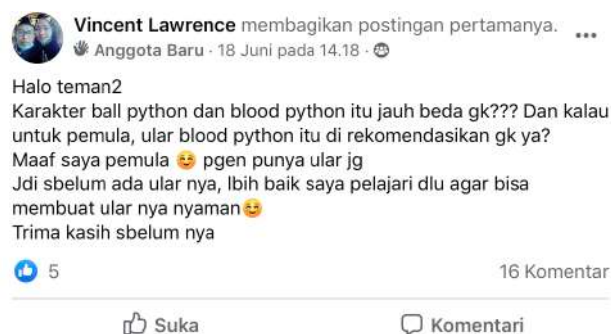


Gambar 3. 1 Anggota Komunitas Ball Python of Indonesia

Penulis mulai masuk dan berpartisipasi dalam komunitas ini mulai dari tanggal 14 Februari 2020 untuk *platform* Facebook, sedangkan tanggal 15 Februari 2020 untuk *platform* Whatsapp. Selama mengikuti komunitas ini, penulis

memperhatikan apa saja masalah-masalah yang sering dihadapi oleh anggota dan juga topik bahasan apa yang sering dibahas oleh mereka.

Dalam observasi ini penulis mendapati bahwa permasalahan umum yang sering di bahas dalam komunitas ini ialah permasalahan jenis yang tepat untuk pemula. Banyak anggota baru yang bergabung untuk mencari jawaban untuk pertanyaan tersebut. Jawaban yang diberikan terakit pertanyaan tersebut juga bervariasi dan mereka cenderung menyarankan untuk mencari informasi melalui Google maupun Youtube. Hal ini membuktikan bahwa informasi yang beredar pada komunitas masih simpang siur juga jawaban yang diberikan tidak pasti. Selain itu pemilihan masalah lain yang sering di bahas adalah permasalahan pemberian pakan. Penulis masih sering menemukan pertanyaan seputar pemilihan ukuran pakan untuk *ball python* dan juga permasalahan mogok makan pada *ball python* yang mereka pelihara.



Gambar 3. 2 Pertanyaan grup facebook

Selain pertanyaan seputar pakan dan juga karakter, diskusi yang sering dibahas pada komunitas ini ialah topik mengenai *morph* dari *ball python* itu sendiri. Masih banyak anggota baru menanyakan pertanyaan seputar hal – hal apa saja yang membedakan dari *morph* satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan beberapa

morph banyak yang memiliki kemiripan satu sama lain dan memang sulit untuk dibedakan untuk mata pemula. Respon dari anggota komunitas pun beragam dan masih



Gambar 3. 3 Pertanyaan *Morph*

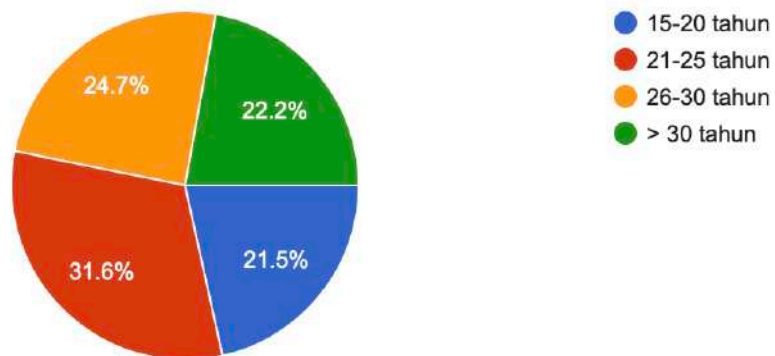
Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan ini, penulis menyimpulkan bahwa masih banyaknya pertanyaan – pertanyaan yang tidak memiliki jawaban pasti dan valid seputar ball python pada komunitas. Jawaban yang umum ditemukan terakit pertanyaan yang para pemula ajukan ialah menyarankan untuk mencari informasi melalui internet ataupun video – video online. Dengan demikian jawaban yang diberikan mencari variatif dan hal ini beresiko menyebabkan kesimpang siuran informasi.

3.1.3. Kuesioner

Penulis memakai metode *random sampling* dengan cara menyebar kuesioner ke berbagai komunitas reptil di Indonesia sebagai acuan penyebaran kuesioner ini. Beberapa contoh komunitas yang penulis sebar ialah Ball Python of Indonesia 7100 anggota, Reptile Syndicate Bandung 1300 anggota dan juga Komunitas Reptil Tangerang dengan jumlah anggota 3600 orang. Kuesioner disebar melalui platform *social media* Facebook mulai tanggal 14 -16 Februari 2020 melalui fasilitas *google form* dengan jumlah responden sebanyak 158 orang. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui target dari perancangan media informasi ini dan mengkonfirmasi bahwa jenis *ball python* memang lah jenis ular yang cocok untuk dipelihara oleh pemula. Selain itu kuesioner ini juga mengkonfirmasi sifat dan karakteristik dari *ball python* itu sendiri sesuai dengan jawaban yang responden berikan melalui kuesioner. Kuesioner ini terdiri dari dua belas pertanyaan yang masing-masing pertanyaan nya akan menguatkan data yang penulis butuhkan dalam perancangan ini.

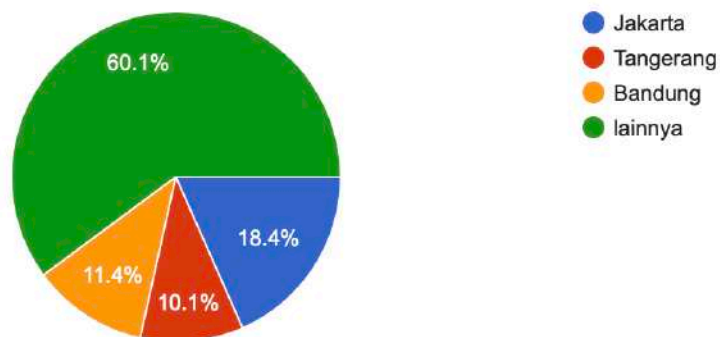
3.1.3.1. Data Kuesioner

1. Data mengenai umur responden: Berdasarkan data yang didapatkan, responden hampir merata tersebar mulai dari umur 15 tahun ke atas yaitu 21.5% responden berumur 15-20 tahun, 31.6% responden berusia 21-25 tahun, 24.7% responden berusia 26-30 tahun, dan 22.2% responden berusia diatas 30 tahun.



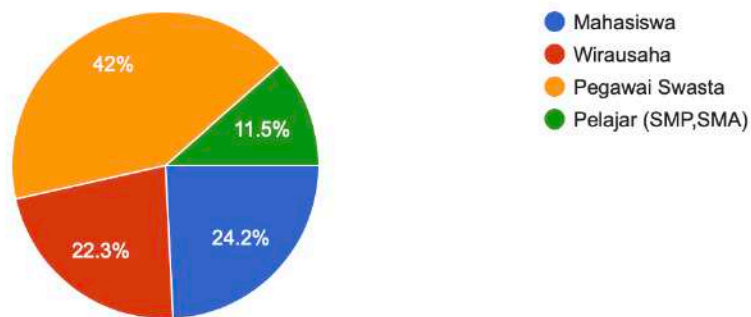
Gambar 4. 1 Kuesioner

2. Data mengenai domisili responden: Berdasarkan data yang didapatkan, responden sebagian besar berada diluar daerah Jabodetabek dengan presentase sebanyak 60.1%. 11.4% responden berasal dari Kota Bandung, 10.1% responden berasal dari Kota Tangerang, dan 18.4% responden berasal dari Kota Jakarta.



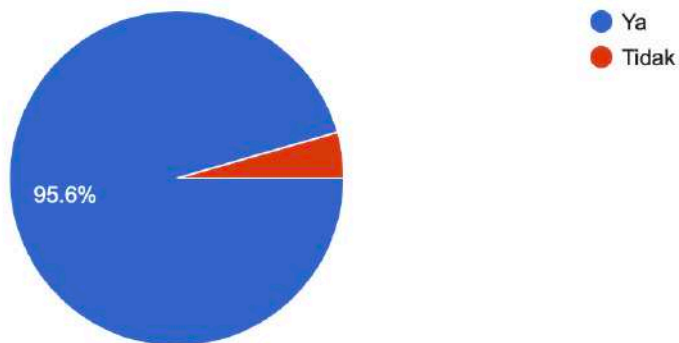
Gambar 4. 2 Kuesioner

3. Data mengenai pekerjaan responden: Berdasarkan data yang terkumpul, sebagian besar responden memiliki pekerjaan sebagai pegawai swasta dengan persentase sebanyak 42%, sedangkan 22.3% responden memiliki pekerjaan sebagai wirausaha, 24.2% memiliki status sebagai mahasiswa, dan 11.5% masih duduk di bangku sekolah yakni SMP,SMA.



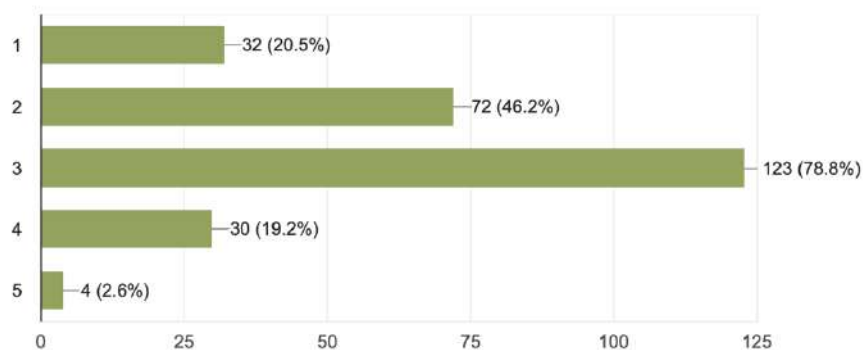
Gambar 4. 3 Kuesioner

4. Data konfirmasi responden sebagai pemelihara ular: Berdasarkan data yang terkumpul 95.6% responden memelihara ular sebagai hewan peliharaan.



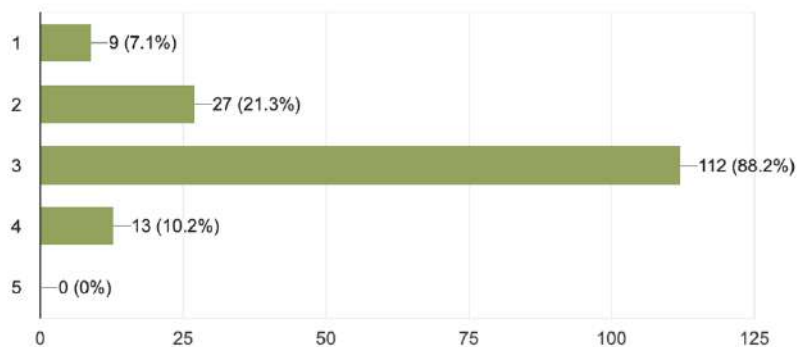
Gambar 4. 4 Kuesioner

5. Data mengenai jenis ular yang responden minati sebagai hewan peliharaan: Berdasarkan data yang didapatkan, *Ball python* mendominasi pilihan responden dengan 78.8% persentase. 20.5% responden memilih sanca bodo atau *molurus python*, 46.2% memilih *reticulatus python* atau sanca batik 19.2% memilih *boa*, dan 2.6% memilih *cobra*.



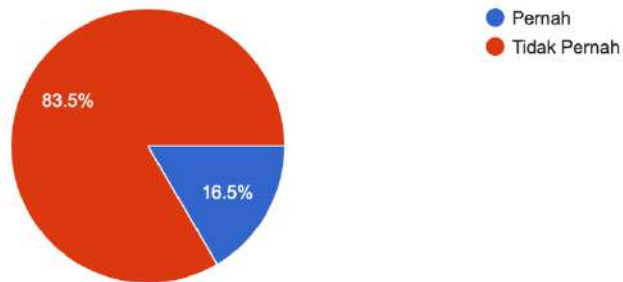
Gambar 4. 5 Kuesioner

6. Data mengenai jenis ular yang cocok untuk pemula menurut responden: Berdasarkan data yang didapatkan, *Ball python* mendominasi pilihan responden dengan 88.2% persentase. 7.1% responden memilih sanca bodo atau *molurus python*, 21.3% memilih *reticulatus python* atau sanca batik 10.2% memilih *boa*, dan 0% memilih *cobra*.



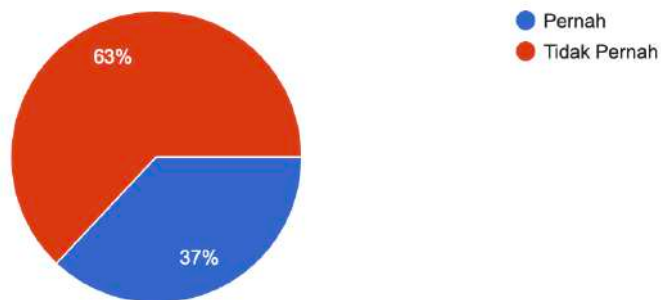
Gambar 4. 6 Kuesioner

7. Data mengenai pengalaman responden mengalami kematian pada *ball python* peliharaannya sebagai pemula: Sebanyak 83.5% responden tidak pernah mengalami kematian pada *ball python* peliharaannya, dan 16.5% pernah mengalami kematian pada ular peliharaannya.



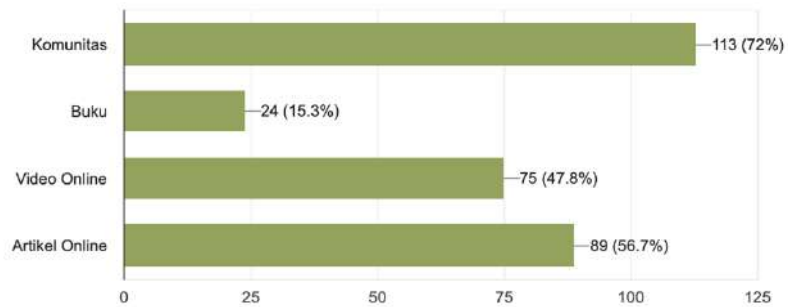
Gambar 4. 7 Kuesioner

8. Data mengenai pengalaman responden mengalami *strike* atau tergigit oleh *ball python* peliharaannya sebagai pemula: Sebanyak 63% responden tidak pernah mengalami *strike* atau tergigit sedangkan 37% pernah mengalami hal tersebut.



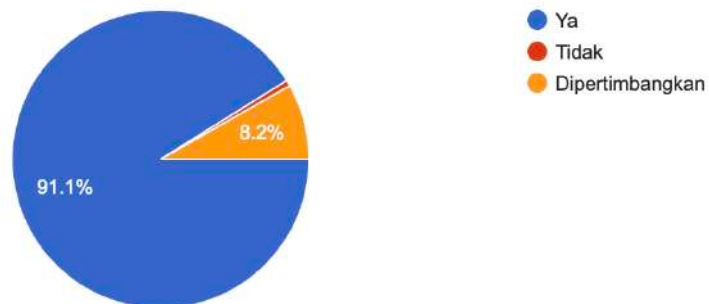
Gambar 4. 8 Kuesioner

9. Data mengenai sumber informasi dasar pemeliharaan ular yang responden dapatkan: Sebanyak 72% responden mendapatkan informasi ini melalui komunitas, 24% melalui buku, 47% melalui video *online*, dan 56.7% melalui artikel *online*.



Gambar 4. 9 Kuesioner

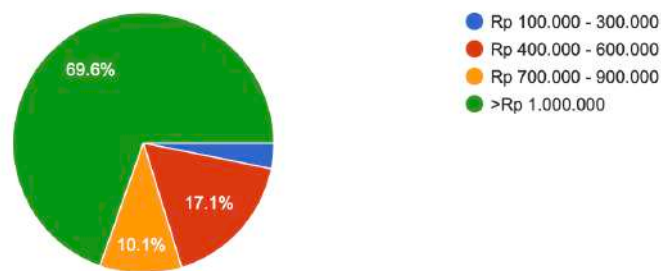
10. Data mengenai minat responden untuk memelihara ular setelah mendapatkan informasi melalui sumber yang sebelumnya ditanyakan: Sebanyak 91.1% responden tertarik untuk memelihara ular setelah mendapatkan informasi tersebut.



Gambar 4. 10 Kuesioner

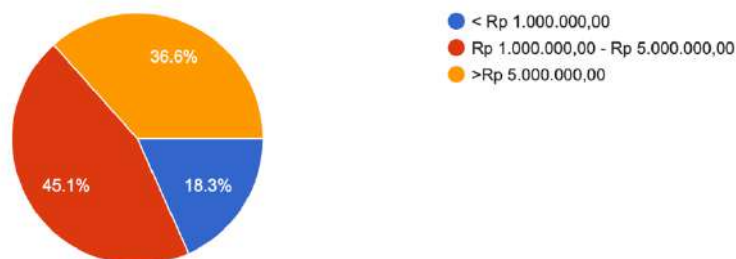
11. Data mengenai kisaran harga yang responden ingin keluarga jika ingin memelihara ular: Berdasarkan data yang didapatkan, 69.6% responden ingin mengeluarkan biaya di atas Rp. 1.000.000,00 untuk memelihara seekor ular. 17.1% ingin mengeluarkan biaya berkisar antara Rp.

400.000,00 hingga Rp. 600.000,00. Sebanyak 10.1% responden ingin mengeluarkan biaya berkisar antara Rp. 700.000,00 hingga Rp. 900.000,00. Sebanyak 3.2% ingin mengeluarkan biaya berkisar antara Rp. 100.000,00 hingga Rp. 300.000,00.



Gambar 4. 11 Kuesioner

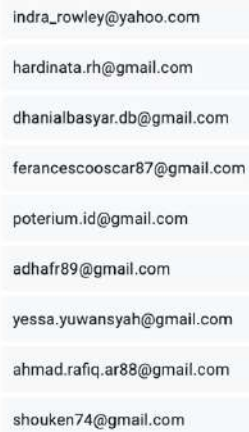
12. Data mengenai pendapat responden perbulan: Beradsarkan data yang didapatkan, 45.1% responden memiliki pendapatan berkisar antara Rp. 1.000.000,00 hingga Rp. 5.000.000,00 perbulan, 36.6% berpendapatan di atas Rp. 5.000.000,00 perbulan dan 18.3% berpendapatan dibawah Rp. 1.000.000,00 perbulan.



Gambar 4. 12 Kuesioner

13. Data identitas responden: Didalam kuesioner ini terdapat kolom dimana responden harus mengisi email pribadi mereka, hal ini bertujuan untuk memvalidasi data responden adalah asli.

Who has responded?



A screenshot of a list of email addresses of respondents. The list is titled "Who has responded?" and contains ten entries, each on a separate line. The email addresses are: indra_rowley@yahoo.com, hardinata.rh@gmail.com, dhaniaibasyar.db@gmail.com, ferancescooscar87@gmail.com, poterium.id@gmail.com, adhafr89@gmail.com, yessa.yuwansyah@gmail.com, ahmad.rafiq.ar88@gmail.com, and shouken74@gmail.com.

indra_rowley@yahoo.com
hardinata.rh@gmail.com
dhaniaibasyar.db@gmail.com
ferancescooscar87@gmail.com
poterium.id@gmail.com
adhafr89@gmail.com
yessa.yuwansyah@gmail.com
ahmad.rafiq.ar88@gmail.com
shouken74@gmail.com

Gambar 4. 13 Email Responden

3.2. Metodologi Perancangan

Menurut Haslam (2006), perancangan sebuah buku adalah metode pendekatan terhadap desain. Metode tersebut dibagi menjadi beberapa metode yaitu sebagai berikut (hlm.23):

3.2.1. Dokumentasi

Adalah sebuah langkah pertama dari sebuah proses perancangan buku itu sendiri. Segala informasi yang dibutuhkan untuk menunjang proses perancangan dikumpulkan guna memperlengkap sebuah konten.

3.2.2. Pendekatan Analisis

Didalam sebuah perancangan buku pola berpikir analitik perlu diterapkan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan ide, mengelompokan data, menyusun konten, dan urutan dalam sebuah buku.

3.2.3. Pendekatan Konseptual

Adalah cara untuk menentukan *big idea*, dimana hal ini menjadi fondasi untuk inti sebuah buku. Metode ini biasa digunakan sebagai acuan dasar didalam sebuah perancangan buku. Konsep juga bisa menentukan ide untuk penerapan gaya visual, *layout*, bahasa dan sebagainya. Yang semula menjadi kompleks menjadi lebih terstruktur.