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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipilih adalah menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2013), metode penelitian campuran adalah pendekatan yang menyangkut pengumpulan data kualitatif dan data kuantitatif. Mengelompokkan dua buah data dan menggunakan desain berbeda yang mungkin memiliki pendapat senidiri dan teori (hlm.32). Untuk pengambilan data kualitatif, penulis akan melakukan wawancara dengan perwakilan dari anggota Dinas Kebudayaan Kota Cirebon, survei ke tempat pagelaran Burok berlangsung yang berada di Jalan Kali Bangka Kidul Desa Rawaurip Cirebon dan mengambil kutipan dari buku maupun jurnal. Untuk pengambilan data kuantitatif, penulis akan membuat kuesioner yang akan ditujukan kepada target audiens. Seluruh proses pengambilan data ini akan didokumentasikan dengan foto dan video saat di lapangan, serta menyertakan tangkapan layar dari email dan pesan melewati aplikasi *whatsapp* jika wawancara tidak memungkinkan untuk dilakukan secara pertemuan langsung antara penulis dengan narasumber yang ada.

3.1.1. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan terhadap Bapak H. Yasin dan Bapak Joko selaku pengurus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon, untuk mendapatkan data tentang pendapat adanya media informasi untuk kesenian Burok. Wawancara dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang terletak di Jalan

Sunan Drajat No. 9 Kota Cirebon pada tanggal 12 Februari 2020. Bapak Yasin menjelaskan sedikit mengenai kesenian burok walaupun berasal dari daerah Cirebon Timur kesenian Burok sering mengadakan pagelaran di Cirebon Barat maupun Cirebon Tengah karena merupakan induk dari segala seni. Beliau juga mengatakan penting adanya media informasi bagi sebuah kesenian yang tujuannya untuk mengenalkan sejarah dan seluk beluk suatu kesenian tersebut namun tidak lupa menyelipkan sedikit pendahuluan dan latar belakang yang bercerita tentang kesenian Burok.

Gambar 3.1. Wawancara Bersama Bapak Hj. Yasin
(*Dokumentasi Pribadi*)

Wawancara kedua dilakukan terhadap Bapak Yanto selaku pengurus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon selain itu sempat berkecimpung dalam komunitas kesenian Burok, untuk mendapatkan data mengenai sejarah dan pengetahuan seputar kesenian Burok. Wawancara dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang terletak di Jalan Sunan Drajat No. 9 Kota Cirebon pada tanggal 12 Februari 2020. Bapak Yanto menjelaskan bahwa masyarakat percaya

bahwa mitos pada kesenian Burok dulunya merupakan kendaraan Nabi Muhammad, jika dibandingkan dengan kesenian yang sekarang sangat jauh bahkan kita tidak tahu bagaimana bentuk Buraq yang merupakan kendaraan Nabi besar kita. Kesenian Burok ini digunakan sebagai ajang interaksi sosial. Bapak Yanto juga mengatakan bahwa dulu kesenian Burok memiliki rupa yang sangat menyeramkan, namun seiring berjalannya waktu dengan kreativitas masyarakat, inovasi seni helaran Burok dikemas agar menarik dan pengantin khitanan mau menaiki Burok.

Setelah melakukan wawancara, penulis dapat menyimpulkan bahwa perlu adanya media informasi untuk mengenalkan kesenian Burok ini mengingat kesenian ini memberi dampak baik terhadap masyarakat, yaitu sebagai sarana interaksi sosial, kesenian Burok dan kesenian yang dimiliki Kota Cirebon dapat menjadi daya tarik utama bagi pariwisata Kota Cirebon. Perwakilan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga mengatakan ingin masyarakat mengingat Kota Cirebon sebagai kota seni.

3.1.2. Kuesioner

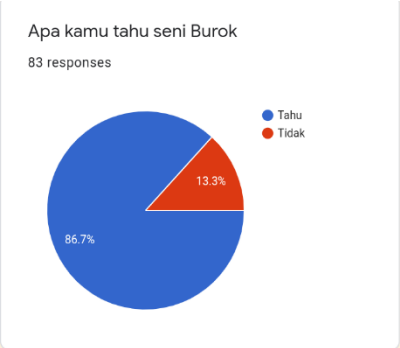
Menurut Nugroho (2018) kuesioner merupakan cara untuk memperoleh informasi yang akan memudahkan peneliti untuk menjawab tujuan dari survei. Peneliti juga dapat memperoleh data yang akurat melalui kuesioner (hlm.25). Kuesioner dilakukan dengan penentuan jumlah sampel dengan Rumus *Slovin*. Dilakukan kepada target audiens yaitu laki-laki dan perempuan berumur 7-11 tahun yang bertempat tinggal di Cirebon untuk mendapatkan data tentang tingkat *awareness*

target audiens terhadap sejarah dan pengatuan lebih dalam kesenian Burok dari Cirebon.

$$n = \frac{N}{1 + N\alpha^2}$$

Gambar 3.2. Rumus Slovin
(*https://swanstatistics.com/course/slovin/*)

Dengan jumlah total anak laki-laki dan perempuan berumur 7-11 tahun yang berada di Cirebon sebanyak 5.2756 yang didapatkan dari Badan Pusat Statistik Kota Cirebon beserta sample error sebanyak 10 %. Setelah dihitung dengan rumus *Slovin* maka akan muncul jumlah sampel sebanyak 99.9996667 yang dibulatkan menjadi 100 orang sampel.

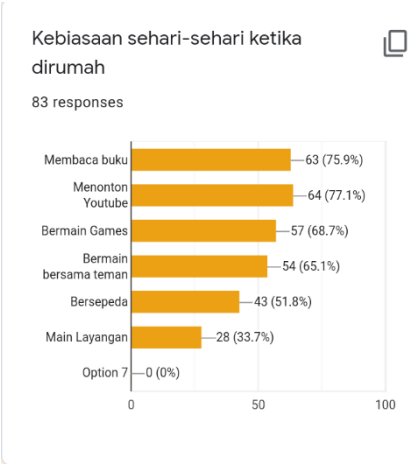


Gambar 3.3. Hasil Kuesioner 1

Sebanyak 83 responden yang ikut dan penulis mendapatkan data bahwa 86,7% atau 72 orang anak mengaku bahwa mereka mengetahui apa itu kesenian Burok. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak anak yang tinggal di Cirebon mengetahui seni dan budayanya.

Gambar 3.4. Hasil Kuesioner 2

Sebanyak 83 responden yang berpartisipasi dan penulis mendapatkan data bahwa hasil terbesar adalah 53% atau sekitar 53 orang memilih angka 3 dimana pengetahuan mereka cuku terhadap seni Burok. Namun tidak ada diantara responden yang sangat mengetahui tentang seni dan budaya yang mereka miliki. Dapat dilihat pengetahuan mereka tentang sejarah atau makna yang dimiliki seni Burok sangat minim.



Gambar 3.5. Hasil Kuesioner 3

Penulis menanyakan kebiasaan sehari-hari saat target berada dirumah namun hasil yang penulis dapatkan sangat mengejutkan sekitar 75,9% atau 63 orang mereka masih membaca buku, namun paling tinggi tetap menonton *Youtube* dengan dengan 77,1% atau 64 orang, lalu bermain bersama teman dengan 65,1% atau 54 orang. Dapat dilihat kebiasaan anak-anak di Cirebon tidak terlalu fanatik pada *handphone* setengah dari mereka masih menyukai bermain menghabiskan waktu Bersama Bersama teman-temannya. Saat penulis melakukan observasi memang anak disana masih banyak bermain diluar seperti bersepeda dan bermain layangan.

Gambar 3.6. Hasil Kuesioner 4

Sebanyak 83 responden yang berpartisipasi dan penulis mendapatkan data bahwa 72,8% atau sebanyak 79 orang tertarik untuk membaca buku ilustrasi tentang kesenian Burok, dan 14,1% atau sebanyak 13 orang menjawab tidak tertarik.

Gambar 3.7. Hasil Kuesioner 5

Sebanyak 83 responden yang berpartisipasi dan penulis mendapatkan data bahwa 66,3% atau sebanyak 55 anak lebih tertarik lebih menyukai jika ilustrasi atau gambar lebih menarik untuk menceritakan kesenian dibandingkan dengan foto atau video, dapat dikatakan ilustrasi juga mampu meningkatkan imajinasi seorang anak.

Kesimpulan: Dapat disimpulkan bahwa minim sekali pengetahuan anak tentang sejarah dan masih cukup banyak informasi yang belum mereka ketahui. Mereke hanya sekedar mengetahui sepintas saja dan tidak mengetahui makna dan nilai yang terkadung dalam budaya yang mereka miliki.

3.2. Metodologi Perancangan

Dengan memakai metode perancangan menurut Male (2017) yang penulis pilih,

maka terdapat beberapa tahapan dalam membuat suatu buku ilustrasi diantaranya :

3.2.1. *Developing the brief*

Mencari tahu dan mengembangkan apakah topik yang diangkat memiliki urgensi yang tinggi dan apa dampak positifnya bagi masyarakat.

3.2.2. *Answering the Brief*

Menganalisis masalah yang akan dipecahkan. Mengapa sejarah kesenian Burok tidak begitu dikenal dikalangan anak-anak, dan memecahkan masalah dengan membuat media Informasi yang akan membuat target tertarik dan mengetahui dengan apa baik kesenian itu kesenian Burok. Mencari data dengan melakukan wawancara dengan anggota Dinas Kebudayaan dan pariwisata serta seseorang yang sangat mengerti dengan kesenian Burok, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi bagaimana kesenian Burok ini dapat muncul untuk pertama kalinya, bagaimana kesenian Burok pada tahun 1960 hingga saat ini, serta menghindari informasi yang simpang siur.

3.2.3. *The conceptual Process*

Penulis akan merancang media informasi berupa buku ilustrasi yang berisi, bagaimana asal usul kesenian Burok, bagaimana cara pembuatannya, terdiri dari boneka apa saja, dipakai untuk acara apa dan mengenalkan kesenian burok yang digunakan untuk sarana interaksi.

3.2.4. *Drawing*

Melakukan pengamatan terhadap boneka Burok agar penguasaan gambar objektif dan analisis akan memberikan untuk pengetahuan rinci tentang subyek dan kemauan menginformasikan kreativitas dan memberi makan imajinasi.

3.3. Studi Referensi

1. Reog Ponorogo

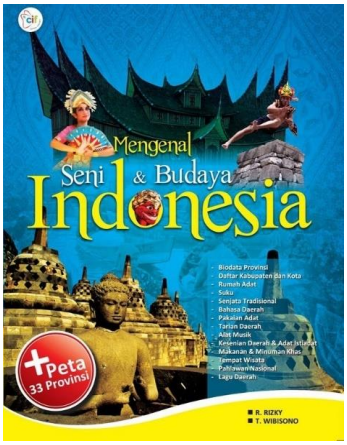
   Reog Ponorogo dijadikan referensi yang merupakan sumber buku yang didalamnya memuat tentang perancangan komunikasi visual buku dibalik topeng reog, mengenal warisan budaya ponorogo. Perancangan dari media buku bergambar ini bertujuan untuk mengenalkan Reog terutama di luar kota Ponorogo.

Gambar 3.8. Referensi
(*Hasil Perancangan Amelia Oktafridayanti*.2018)

Perancangan buku cerita bergambar ini menceritakan tentang asal usul reog ponorogo, apa saja alat musik yang dipakai, dan penjelasan tentang dibalik topeng singa ponorogo itu dengan jenis ilustrasi yang digunakan adalah vektor. Yang bertujuan untuk mengenalkan Reog Ponorogo di Jakarta karena sebelumnya sangat sulit menemukan sebuah buku informasi yang membahas tentang Reog Ponorogo.

2. Mengenal Seni dan Budaya Indonesia

Buku ini dipilih sebagai referensi karena memiliki batasan atau topik yang sama yaitu kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Buku ini disetiap halamannya menggunakan foto dengan *full color*, dan tulisan sebagai penjelas informasi dari gambar yang tepat berada di atas tulisan tersebut. Yang membuat cukup berbeda adalah buku ini mengenalkan banyak kesenian yang berasal dari seluruh Indoneisa dari mulai, tari-tarian, jenis alat musik, rumah adat sampai baju adat disetiap daerah.



Gambar 3.9. Mengenal Seni Budaya Indonesia
(https://mizanstore.com/)