



### **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**

Metode yang penulis gunakan untuk memperoleh data adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam metode kualitatif, penulis mengumpulkan data melalui 2 cara yaitu, observasi dan wawancara terstruktur. Penulis melakukan observasi guna mengetahui gaya ilustrasi anak dan jenis buku interaksi yang diminati anak usia 3-5 tahun. Penulis juga melakukan wawancara terstruktur kepada Arche Rampengan, selaku pendiri dan pengajar di *Arche & Joan Music School* mengenai pentingnya belajar musik untuk anak-anak. Sedangkan untuk memperoleh data melalui metode kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner kepada orangtua, mengenai pendapat orangtua terhadap pentingnya pengenalan alat musik melalui buku interaktif perancangan buku interaksi, untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan.

##### **3.1.1. Observasi**

Observasi dilakukan pada dua toko buku di kota Tangerang, yaitu Gramedia dan PaperClip yang berada di Summarecon Mall Serpong pada hari Selasa 14 Mei 2019. Dalam hasil kunjungan, penulis mendapatkan informasi bahwa belum ada buku bacaan anak tentang musik. Penulis juga melihat jenis buku interaksi bacaan anak dalam negeri kurang bervariasi dan lebih didominasi oleh buku interaktif impor dari luar negeri.



Gambar 3.1. Buku *Best Seller* Untuk Anak

### 3.1.2. Wawancara dengan Guru Les Musik

Wawancara dilakukan terhadap Arche Rampengan, pendiri dan pengajar di *Arche & Joan Music School* mengenai pengenalan alat musik untuk anak usia 3-5 tahun. Wawancara dilakukan di sekolah musik miliknya yang berada di Cengkareng Jakarta Barat, pada pukul 11.00 WIB, tanggal 14 Februari 2020. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan data mengenai pentingnya belajar alat musik untuk anak dan masalah apa saja yang sering dihadapi pada saat mengajarkan anak alat musik.

#### 3.1.2.1. Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara tersebut, Rampengan mengatakan bahwa pengenalan musik kepada anak usia dini memang sangat lah penting dan banyak manfaatnya. Bahkan menurutnya ketika musik diperdengarkan oleh ibu yang sedang hamil kepada anaknya, itu akan berpengaruh besar untuk anak dalam kandungannya.

Dari pengalaman mengajar selama 21 tahun, permasalahan yang paling sering ditemui ada di minat anak. Menurutnya, sebagian orangtua langsung memberikan les musik tanpa melakukan pengenalan terhadap jenis alat musik terlebih dahulu, ditambah lagi dengan ambisi orangtua yang kadang terlalu besar untuk anak dapat memainkan jenis alat musik tertentu. Seharusnya orang tua tidak memaksakan hal tersebut dan memberikan pengenalan terlebih dahulu untuk menumbuhkan minat anak terhadap jenis alat musik yang anak minati. Karena menurut Rampengan belajar alat musik itu memang tidak bisa dipaksakan.

Biasanya ketika mendaftarkan anak les, orangtua sudah menentukan alat musik yang akan dia pilihkan untuk anaknya, padahal belum tentu anak meminatinya. Jika anak tidak nyaman dengan alat musik yang dia pelajari biasanya akan terlihat dalam beberapa minggu, anak ini akan kesulitan menangkap dan tidak berkembang. Menurut Rampengan penting bagi orangtua untuk setidaknya memberi pengenalan terhadap jenis alat musik diberikan pengenalan terlebih dahulu untuk mengetahui jenis-jenis alat musik sehingga anak dapat memilih alat musik apa yang anak sukai.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Arche Rampengan

### **3.1.3. Wawancara dengan Psikolog Anak**

Wawancara dilakukan dengan Sandra Handayani Sutanto, M.Psi., Psi. seorang psikolog anak dan juga dosen psikologi di Universitas Pelita Harapan, mengenai perkembangan anak pada masa *golden age*. Wawancara dilakukan di Kopi Lain Hati yang berada di gedung menara Matahari, Karawaci pada pukul 15.00 WIB, tanggal 28 Februari 2020. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan data mengenai bagaimana peran orangtua dalam mengenali minat anak dan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia 3-5 tahun.

#### **3.1.3.1. Hasil Wawancara**

Dari hasil wawancara tersebut, Sandra mengatakan bahwa masa *golden age* adalah masa seorang anak itu mengalami perkembangan yang luar biasa. Mulai dari perkembangan fisik, fungsi motorik halus, motorik kasar, dan psikososial anak. Perkembangan otak pada anak usia 3-5 tahun ini sudah mencapai 90% dari otak orang dewasa. Terutama pada area frontal, area frontal itu yang menentukan tentang proses berpikir, proses anak membuat rencana dan sebagainya.

Kemudian pada usia ini anak akan menjalani masa *handedness*, yaitu fase anak dalam memilih lebih suka menggunakan tangan kanan atau kirinya, pada usia ini juga anak mulai mengembangkan kemampuan *artistic* nya, di mana dia sudah bisa membedakan mana yang disebut indah, mana yang disebut cantik seperti apa dan mana yang disebut tidak bagus itu seperti kaya apa.

Sandra juga mengatakan bahwa sangat penting untuk orangtua membantu anak dalam mengembangkan kemampuan psikososialnya. Perkembangan psikososial yang dimaksud adalah perkembangan yang terjadi dalam diri

seseorang untuk mampu bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Selain itu peran orangtua dalam memberikan stimulasi sebanyak mungkin jugalah penting, namun mereka juga perlu tahu kondisi anak, jangan sampai akhirnya ketika kita memberikan begitu banyak stimulasi, anaknya dalam kondisi tidak sanggup. Menurutnya stimulasi apapun yang orangtua lakukan itu harus memikirkan kesejahteraan anak. Jadi tidak hanya perspektif dan ambisi orangtua saja, tapi juga sebagai orangtua mereka harus memikirkan posisi anak, karena anak pun juga berhak untuk memilih.

Sandra menambahkan bahwa di usia 3-5 tahun, perkembangan visual dan perseptualnya anak sedang dalam masa puncak. Jadi sangat cocok untuk anak umur 3-5 tahun mengenal sesuatu melalui media yang memiliki banyak visual, contohnya buku. Hal-hal yang mungkin bisa diraba atau di pegang oleh anak juga akan sangat membantu anak dalam belajar banyak hal, apalagi melalui buku dia bisa melihat dan merasakan sendiri pengalamannya.



Gambar 3.3. Wawancara dengan Sandra Sutanto

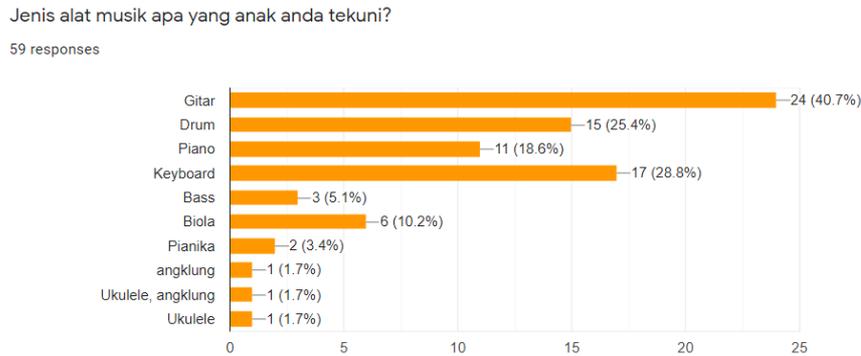
### 3.1.4. Kuesioner

Kuesioner disebarikan kepada orangtua berusia 26-45 tahun. Kuesioner ini disebarikan untuk mencari data seberapa besar *aware* orangtua terhadap manfaat belajar alat musik untuk anak. Dengan menggunakan rumus Slovin, total responden yang didapatkan sebanyak 103 orang. Pertanyaan dibagi menjadi 2 jenis soal berbeda berdasarkan jawaban orangtua apakah anak mereka memainkan alat musik atau tidak.



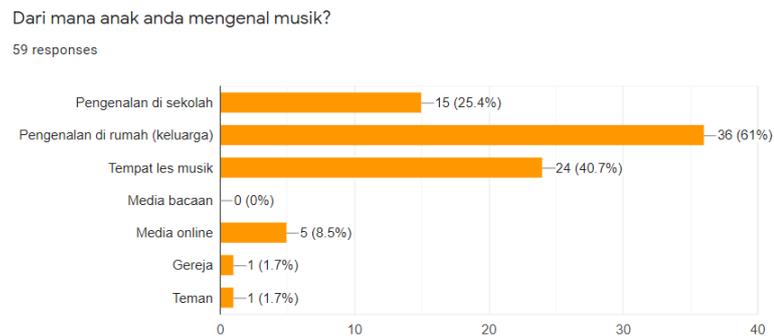
Gambar 3.4. Respon Anak Bermain Alat Musik

Dari 103 responden keseluruhan, 57.3% mengatakan bahwa anak mereka bermain alat musik (59 orang), sedangkan 42.7% lainnya mengatakan bahwa anak mereka tidak bermain alat musik (44 orang). Selanjutnya penulis akan membahas hasil jawaban dari orangtua yang memiliki anak bermain alat musik terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan hasil jawaban dari orangtua yang memiliki anak tidak bermain alat musik.



Gambar 3.5. Respon Jenis Alat Musik yang Anak Tekuni

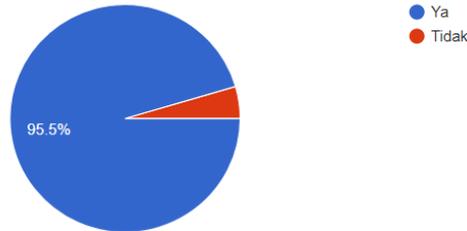
59 dari 103 responden yang memiliki anak bermain musik, jenis alat musik yang paling banyak dimainkan pertama adalah gitar dengan persentase 40.7%, kemudian diikuti dengan keyboard sebanyak 28.8%, lalu drum sebanyak 25.4%. Piano sebanyak 18.6%, Biola sebanyak 10.2%, kemudian bass sebanyak 5.1%.



Gambar 3.6. Respon Pengenalan Pertama Alat Musik pada Anak

61% dari mereka mengatakan bahwa anak mengenal musik melalui pengenalan di rumah, kemudian 40.7% mengatakan tempat les musik, dan 25.4% lainnya melalui pengenalan di sekolah.

Menurut anda, apakah pengenalan alat musik kepada anak merupakan hal yang penting?  
44 responses



Gambar 3.7. Respon Orangtua terhadap Pentingnya Belajar Alat Musik

Sedangkan 95.5% dari 44 responden yang memiliki anak tidak bermain musik menjawab jika pengenalan alat musik kepada anak memang sangat penting.

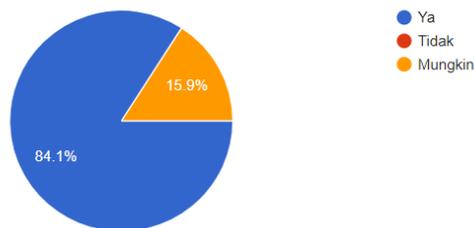
Jika iya, mengapa hal tersebut penting? Jika tidak, berikan alasannya.  
44 responses



Gambar 3.8. Respon Orangtua Mengapa Belajar Alat Musik Penting

Dari 44 responden tersebut, 12 dari mereka menjawab musik penting karena membuat anak jadi lebih berani mengekspresikan dirinya, 12 responden lainnya menjawab musik penting untuk masa pertumbuhannya, kemudian 10 responden menjawab bahwa musik penting bagi kemampuan otak anak, 5 responden menjawab musik memberi ketenangan, dan 5 orang lainnya menjawab musik membuat anak menjadi kreatif.

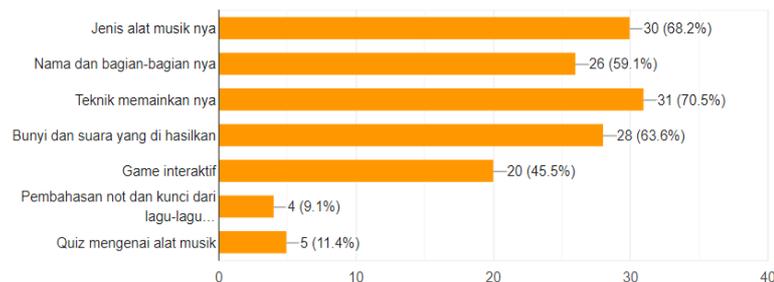
Apakah anda sendiri tertarik untuk memberikan pengenalan tentang alat musik kepada anak anda?  
44 responses



Gambar 3.9. Respon Orangtua Tertarik Mengenalkan Alat Musik pada Anak

84.1% dari mereka juga mengatakan tertarik untuk mengenalkan anak mereka dengan alat musik dan 15.9% lainnya menjawab mungkin.

Menurut anda jika ada sebuah media pengenalan alat musik instrumental (gitar, bass, keyboard, drum, biola, dsb), konten apa yang penting di angkat di dalamnya?  
44 responses



Gambar 3.10. Respon Orangtua Mengenai Konten yang Penting

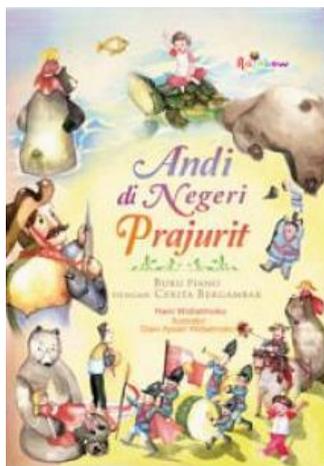
Sebagai pertanyaan penutup, penulis juga menanyakan apabila ada sebuah media informasi untuk anak mengenal jenis alat musik, konten apa saja yang penting dan dibutuhkan anak. 70.5% dari 100% dari mereka mengatakan teknik memainkannya, 68.2% mengatakan jenis alat musiknya, lalu 63.6% mengatakan bunyi dan suara yang dihasilkan, kemudian 59.1% mengatakan nama dan bagian-bagiannya.

### 3.1.5. Studi Referensi

Tujuan penulis melakukan studi referensi adalah memperoleh poin-poin yang bisa diambil dan diterapkan sebagai referensi untuk perancangan buku interaktif penulis.

#### 1. Andi di Negeri Prajurit

Buku ini adalah karya yang ditulis oleh Hani Widiatmoko dan Diani Apsari Widiatmoko sebagai ilustrator. Dasarnya buku ini merupakan buku untuk anak belajar piano klasik. Di dalam buku ini terdapat lagu-lagu untuk anak pelajari menggunakan piano, disamping itu buku ini juga memasukan sebuah dongeng sebagai inti cerita dengan tema seorang karakter bernama Andi yang berpetualang di negeri prajurit. Pada *cover* buku semua karakter ditampilkan mengelilingi buku, dengan judul ditengahnya. Judul buku dibuat *font decorative* dengan gradasi warna sehingga tidak tampak *flat*, dan terlihat *balance* dengan ilustrasi.



Gambar 3.11. Cover Buku Andi di Negeri Prajurit

(<https://tinyurl.com/vad8yzt>)

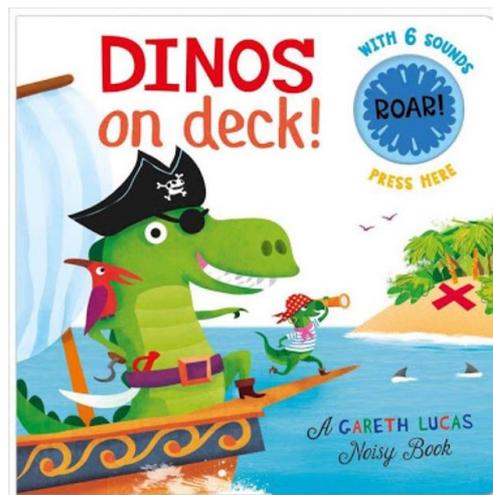
Yang menarik dari buku ini dapat dilihat dari bagaimana pengarang membuat lagu dan nada yang ada di dalam buku ini, mengikuti alur cerita. Sehingga buku ini dapat membangun semangat anak dalam belajar piano klasik. Pada isi buku, terdapat halaman yang berisi not-not angka, dan juga halaman yang berisi ilustrasi disertai teks singkat dari jalannya cerita. Ilustrasi dibuat dengan menggunakan teknik *watercolor*, sehingga membuat ilustrasi tampak terlihat lebih nyata dan memiliki kedalaman. Selain karakter manusia, buku ini juga menampilkan karakter hewan seperti beruang dan kuda yang meramaikan karakter dalam buku tersebut.



Gambar 3.12. Halaman Buku Andi di Negeri Prajurit  
(<https://www.instagram.com/p/B1cRzciAvCV/>)

2. *Dinos on Deck*

Buku ini merupakan sebuah buku interaktif *play a sound book* ciptaan Gareth Lucas yang mendapatkan penghargaan dan menang dalam *Sainsbury's Children's Book Award 2016* kategori *baby and toddler*. Buku ini menceritakan petualangan sekelompok dinosaurus mengarungi lautan untuk mencari harta karun yang tersimpan di dalam pasir sebuah pulau.

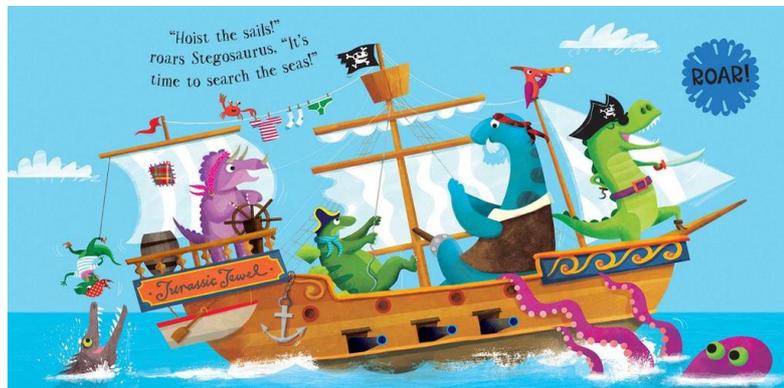


Gambar 3.13. Cover Buku *Dinos on Deck*  
(<https://tinyurl.com/yamj3qoo>)

Yang membuat buku ini unik dan menarik adalah terdapat 6 tombol yang dapat di tekan dan menghasilkan suara yang berbeda di tiap *spread* nya, dengan adanya suara membuat anak ikut merasakan sensasi berpetualang bersama pada dinosaurus tersebut. Ilustrasi buku ini juga sangat menarik, menggunakan karakter dinosaurus dengan bentuk dan ukuran yang berbeda membuat anak tidak bosan untuk melihat satu persatu dari karakter di dalam buku,

selain karakter dinosaurus sebagai karakter utama buku ini juga dilengkapi dengan objek dan karakter lain.

Penggunaan warna pada buku ini juga terkesan sangat menarik perhatian anak, di mana warna-warna yang digunakan adalah warna terang sehingga memberikan kesan ceria. Keunggulan lainnya dari buku ini terdapat pada peletakaan tombol yang diposisikan pada bagian halaman buku, sehingga memudahkan anak untuk menekan tombol tersebut.



Gambar 3.14. Halaman Buku *Dinos on Deck*  
(<https://tinyurl.com/ybbtg5g8>)

### 3.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metodologi perancangan berdasarkan proses perancangan menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2016). Proses perancangan tersebut dibagi menjadi 3 tahapan, yakni:

1. *Thinking*

Pikirkan apa yang harus dilakukan dan mulai memahami masalah, pahami apa yang menjadi sumber masalah, tahap ini dimulai dari

mencari data yang bertujuan untuk menemukan solusi. Langkah pertama dimulai dengan memikirkan gambaran tepat untuk ide tema, kemudian membuat sketsa untuk mendapatkan visual yang dimaksud. Pada tahap ini juga kita bisa berdiskusi dengan orang lain yang mungkin dapat membantu memberikan saran atau masukan. Pada tahap ini juga kita akan mempersempit solusi yang siapdikembangkan. Solusi tersebut nantinya harus dibuat sejelas mungkin agar target audien dapat mudah dimengerti pesan yang ingin disampaikan.

## 2. *Looking*

Sesudah melakukan pemahaman masalah pada tahap *thinking*, dibutuhkan sumber-sumber yang dapat membantu memberikan masalah sebagai referensi. Pada tahap ini, seorang desainer akan banyak mencari tau bagaimana solusi melalui referensi alam maupun referensi historis budaya. Tentu dalam tahap ini seorang desainer akan mendapat banyak informasi yang beragam untuk digunakan sebagai referensi.

## 2. *Doing*

Pada tahap inilah seorang desainer mulai melakukan proses pengerjaan. Tahapan pada proses ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu, *thinking with materials*, *doing and redoing*, dan *constructive criticism*. *Thinking with materials* merupakan tahap menentukan bahan material yang akan dipakai. *Doing and redoing* merupakan

tahap uji coba terhadap desain, karena bisa saja terjadi kesalahan uji coba maka dari itu tahapan ini merupakan tahapan yang penting untuk mendapatkan hasil terbaik. Dan yang terakhir *constructive criticism*, pada tahap ini kita akan melibatkan orang lain untuk meminta saran maupun masukan dari pandangan yang berbeda terhadap desain tersebut.

### **3.2.1. Perancangan Buku**

Teori Perancangan Buku menurut Andrew Haslam (2006), terdapat 3 tahapan yang perlu dilakukan untuk merancang sebuah buku (hlm. 23-28), yaitu:

1. Pendekatan Desain

- a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah langkah pertama yang harus dilakukan sebelum memulai merancang buku, di mana dalam tahap ini penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber baik dengan dengan metode wawancara, kuesioner, observasi ataupun studi pustaka. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data-data berupa foto atau tabel sebagai data pendukung perancangan.

- b. Analisis

Menganalisis diperlukan dalam proses merancang sebuah buku. dengan pendekatan analytical thinking struktur yang benar dalam pengelompokan data akan secara mudah

ditemukan, mulai dari isi konten sampai menentukan hirarki.

c. Ekspresi

Pada tahap ini penulis menganalisis target audiens sebagai untuk menemukan jenis visual dan pendekatan-pendekatan yang tepat, sehingga pesan dan informasi yang akan penulis buat dapat tersampai dengan baik.

d. Konsep

Pendekatan konsep yang dimaksud dari penerapan ilmu *graphic design* pada sebuah buku adalah cara bagaimana menemukan *big idea* dari seluruh pesan yang diberikan buku tersebut. Mulai dari strategi pendekatan visual, pengaturan layout, penulisan teks, yang nantinya dipakai sebagai *guidelines* dalam perancangan sebuah buku.

2. *Design Brief*

Selanjutnya adalah tahap menentukan pembagian konten pada tiap halaman buku, tentu tiap buku memiliki isi konten yang berbeda-beda sehingga sangat penting untuk menyusun konten sesuai dengan tema dan judul yang telah ditentukan, tahap ini juga dapat dimulai dengan perancangan halaman atau judul buku.

### 3. Menentukan Komponen Buku

Tahap terakhir adalah tahap menentukan komponen di dalam buku, mulai dari ukuran buku, material yang digunakan dalam pembuatan buku, proses *binding* sampai pada penggunaan grid, layout, *font*, ilustrasi, warna yang telah ditentukan.