

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Adapun penelitian kualitatif yang dilakukan meliputi wawancara terhadap pendeta dan penulis buku cerita anak. Wawancara terhadap pendeta dilakukan supaya penulis dapat memahami seberapa besar relevansi Daud terhadap kehidupan umat Kristen beserta tingkat minat generasi muda terhadap Alkitab di zaman sekarang ini. Sementara wawancara terhadap penulis buku cerita anak dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan sejumlah informasi mengenai prinsip dan fundamental buku cerita anak serta gambaran mengenai pengalaman dalam merancang buku cerita anak sampai ke tahap penerbitan.

Sementara untuk penelitian kuantitatif, penulis bermaksud untuk menerapkan metode kuesioner melalui *Google Form*. Kuesioner tersebut bertujuan untuk meneliti tingkat minat anak-anak umat Kristiani yang berumur 5-11 tahun dalam menekuni Alkitab melalui perantaraan orang tua masing-masing. Namun untuk saat ini, penulis menemukan suatu kesalahan teknis dalam proses kuesioner tersebut sehingga penulis berencana untuk melakukan kuesioner ulang dengan sedikit perubahan dalam pertanyaan yang diajukan.

3.1.1. Wawancara

Dalam prakteknya, penulis melaksanakan wawancara dengan 2 tujuan, yaitu untuk mencari relevansi buku yang akan dirancang serta proses-proses yang perlu

diperhatikan dalam perancangan dan penerbitan buku. Untuk tujuan mengetahui bagaimana relevansi kisah Alkitab terhadap zaman sekarang, penulis melaksanakan wawancara dengan Ev. Jonathan Dwiputra dan Ev. Epafroditus Cahya Tantama. Sedangkan untuk mengetahui seluk beluk dalam perancangan dan penerbitan buku, penulis melakukan wawancara dengan Debby Lukito Goenardi selaku penulis buku cerita anak yang berjudul *Waktunya Cepuk Terbang*.

3.1.1.1. Wawancara Dengan Ev. Jonathan Dwiputra

Wawancara dilakukan terhadap Ev. Jonathan Dwiputra, salah satu pendeta yang melayani di GKI Harapan Indah dan merupakan lulusan dari Sekolah Tinggi SAAT. Wawancara dilakukan melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 11 September 2020. Dalam wawancara tersebut, Ev. Jonathan menjelaskan mengenai pentingnya tokoh Daud untuk diketahui umat Kristen, apa yang perlu diteladani, beserta relevansinya terhadap kehidupan umat Kristen zaman sekarang. Beliau juga menjelaskan bagaimana relevansinya terhadap kasih setia Tuhan terhadap umatnya melalui kisah Daud tersebut.

Menurut Ev. Jonathan, Daud merupakan sosok yang fenomenal dan luar biasa. Karena dalam perjalanan hidupnya dari muda sampai menjadi raja, terdapat lika-liku dan tidaklah mudah untuk dilewati. Selain itu, Daud juga berhasil menyatukan kedua belas suku Israel yang sebelumnya terpecah belah. Jonathan juga menambahkan bahwa Daud juga merupakan sosok yang mau mengakui kesalahannya dan mau bertobat.

Ev. Jonathan berpendapat bahwa kisah Daud memiliki keterkaitan terhadap umat Kristen zaman sekarang ini. Menurut Jonathan, Daud juga pernah bergumul secara iman terhadap Tuhan selayaknya umat Kristiani saat ini, namun ia tetap berpegang teguh kepada Tuhan. Selain itu, sifat Daud yang rendah hati dan mau mengakui kesalahannya merupakan karakter yang patut dicontoh oleh umat Kristiani juga. Beliau juga menambahkan bahwa karakter Daud yang mau mengampuni juga masih memiliki relevansi terhadap kehidupan zaman sekarang.



Gambar 3.1. Wawancara terhadap Ev. Jonathan Dwiputra

Mengenai ketersediaan buku rohani, Ev. Jonathan berpendapat bahwa pada umumnya terdapat cukup banyak buku yang membahas tentang kerohanian. Beliau juga berpendapat bahwa tidak hanya buku dari luar negeri saja, tapi buku dari Indonesia sendiri pun juga relatif banyak. Khususnya untuk ranah anak-anak, terdapat sebuah buku yang disebut dengan Alkitab kecil. Alkitab kecil pada umumnya membahas kejadian-

kejadian penting dan tidak membahas secara keseluruhan dari awal sampai akhir.

Sementara mengenai tingkat minat generasi muda terhadap Alkitab, Jonathan berpendapat bahwa selama masa beliau melayani kaum muda, upaya meningkatkan tingkat minat dalam membaca Alkitab masih terus diperjuangkan hingga saat ini. Beliau juga menambahkan bahwa tidak semua generasi muda tidak menyukai Alkitab dikarenakan masih ada mereka yang membaca maupun mendengar secara langsung.

3.1.1.2. Wawancara Dengan Debby Lukito Goenardi

Penulis juga melakukan wawancara terhadap Debby Lukito Goenardi, penulis buku cerita anak yang berjudul *Waktunya Cepuk Terbang*. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 23 September 2020 melalui *Zoom Meeting*. Dalam wawancara tersebut, beliau menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat anak dalam mengikuti alur cerita, tingkatan minat dalam membaca, serta berbagai tips dalam merancang buku cerita bertemakan tokoh religi seperti Daud. Beliau juga menjelaskan bagaimana proses penerbitan buku dari awal perancangan sampai distribusi.

Menurut Ibu Debby, tokoh merupakan unsur terpenting dalam merancang buku cerita anak-anak. Adapun tokoh yang ditampilkan tidak boleh terkesan hitam putih atau tidak terkesan sempurna sekali atau buruk sekali dan hal tersebut harus dihindari dalam buku cerita anak-anak. Hal yang sama juga patut diperhatikan dalam merancang buku cerita bertema

religi. Selain itu, tokoh yang digambarkan juga harus memiliki relevansi terhadap kehidupan anak-anak serta dapat dikembangkan oleh imajinasi anak-anak yang membacanya.

Secara visual, ibu Debby berpendapat bahwa anak-anak pada umumnya menyukai visual yang lucu. Khususnya dalam penggambaran tokoh, beliau juga menambahkan bahwa tokoh harus memiliki ciri khas tersendiri yang dapat menggambarkan karakteristik tokoh. Seperti contoh, Cepuk dalam ceritanya diberi jambul supaya ketika bergetar dapat menandakan kepanikan Cepuk atau perasaan lainnya. Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa anak-anak juga menyukai unsur yang berwarna-warni dan humoris.



Gambar 3.2. Wawancara terhadap Debby Lukito Goenardi

Dalam merancang sebuah buku cerita bertemakan religi, ibu Debby juga memberi beberapa masukan. Beliau berpendapat bahwa narasi dalam cerita religi sebisa mungkin diperhaluskan, namun tidak mengubah garis

besar dari kisah itu sendiri. Beliau juga menambahkan bahwa anak-anak juga menyukai adanya interaksi yang ditawarkan buku cerita. 6 literasi dasar seperti literasi numerasi, sains, ekologi, kuliner, dan lain sebagainya juga dapat diimplementasikan ke dalam narasi tersebut. Selain itu, beliau menekankan akan pentingnya riset dalam menerjemahkan suatu tokoh religi tersebut pada masanya.

Ibu Debby juga menjelaskan proses penerbitan buku cerita dari tahap perancangan sampai distribusi. Beliau menekankan bahwa *brainstorming* ide merupakan hal tersulit dalam merancang sebuah buku dalam bentuk apapun. *Outline* sebuah cerita juga Selain itu, tebal buku yang akan diterbitkan juga tergantung tingkatan kemampuan membaca seseorang. Beliau juga menambahkan bahwa ketika masuk ke penerbit, pihak tersebut juga sudah memiliki ilustratornya sendiri sehingga penulis dan ilustrator harus saling berunding dalam merancang sebuah buku dan editor berperan sebagai mediator antara kedua pihak tersebut. Adapun kendala dalam tahap penerbitan biasanya sudah menjadi urusan editor.

3.1.1.3. Wawancara Dengan Ev. Epafroditus Cahya Tantama

Wawancara selanjutnya dilakukan terhadap Ev. Epafroditus Cahya Tantama. Wawancara tersebut dilaksanakan melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 14 Oktober 2020. Dalam wawancara tersebut, beliau menjelaskan mengenai 7 tokoh Alkitab yang patut diketahui oleh generasi muda serta stereotip anak. Beliau juga menjelaskan beberapa kendala dalam proses

belajar-mengajar di Sekolah Minggu berdasarkan pengalaman melayani anak-anak dalam Sekolah Minggu.



Gambar 3.3. Wawancara terhadap Ev. Epafroditus Cahya Tantama

Ev. Cahya membantu mengemukakan 7 tokoh Alkitab beserta kisah-kisahannya yang patut diketahui oleh anak-anak Kristiani zaman sekarang ini. Dari Perjanjian Lama, beliau mengemukakan bahwa ketaatan Abraham terhadap Tuhan Allah, kesetiaan Daniel di tengah pergumulan, dan Yunus yang belajar untuk bertanggung jawab atas perintah merupakan kisah yang patut dipelajari oleh anak-anak. Ev. Cahya juga menyetujui akan kisah keberanian Daud melawan Goliat. Sementara dari Perjanjian Baru, beliau juga menambahkan kisah Tuhan Yesus dalam meredakan angin ribut, Zakheus yang kemudian bertobat setelah pertemuan dengan Tuhan Yesus, serta Petrus yang mau berkomitmen lebih teguh untuk menjalankan tugas dari Tuhan Yesus sebagai kisah-kisah Alkitab yang dapat diimplementasikan.

Sementara dari segi pemilihan media, Ev. Cahya tidak memungkiri

bahwa media digital merupakan media yang kerap digemari oleh masyarakat dewasa ini. Beliau juga berpendapat bahwa anak-anak sekarang juga dapat mempelajari cerita Alkitab melalui film-film dan media digital lainnya. Meskipun demikian, Ev. Cahya juga mengaku akan relevansi buku dengan zaman sekarang ini. Beliau menambahkan bahwa meskipun media digital relatif lebih konvensional dan canggih, buku mampu meraih masyarakat yang kurang mampu mengakses media digital.

3.1.2. Kuesioner

Penulis juga melakukan kuesioner sebagai bentuk penelitian kuantitatif karena kuesioner dapat mempermudah penulis dalam memperoleh tujuan survey dan data secara akurat (Nugroho, 2018) (hlm. 25). Adapun penentuan jumlah sampel yang hendak diambil penulis ditentukan melalui rumus Slovin. Kuesioner dilakukan terhadap 77 orang tua Kristiani yang memiliki anak yang sedang duduk di bangku SD. Dengan populasi generasi muda Kristiani pada tahun 2018 berdasarkan data *Bilangan Research Center* serta *margin error* sebesar 10%, rumus Slovin dan angka yang didapat adalah sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{4095}{1+4095 \times (0,1)^2}$$

$$n = 99,75$$

$$n = 100$$

Gambar 3.4. Rumus Slovin

Adapun tujuan utama dari kuesioner tersebut adalah untuk mengetahui seberapa besar minat baca anak terhadap Alkitab. Kuesioner ini dilaksanakan sebelum penulis mengganti topik menjadi Perancangan Buku Interaktif Tentang Tokoh Alkitab Untuk Anak-Anak sehingga kuesioner tersebut juga berisi tentang sejumlah pertanyaan mengenai Daud. Kuesioner tersebut diisi oleh 36,4% orang tua dengan anak berusia 11-12 tahun, 18,2% orang tua dengan anak berusia 9-10 tahun, 18,2% orang tua dengan anak berusia 7-8 tahun, 13% orang tua dengan anak berusia 5-6 tahun, dan 14,3% orang tua dengan anak berusia 3-4 tahun.



Gambar 3.5. Hasil kuesioner mengenai minat membaca Alkitab

Pada pertanyaan di atas, 32,5% responden menjawab mereka kadang-kadang menemani anak-anak dalam membaca dan mendalami Alkitab per minggunya dengan skala 3 dari 5. Kemudian, 27,3% responden menjawab bahwa mereka sering menemani anak-anak dalam membaca Alkitab dengan skala 4 dari 5. Adapun 19,5% responden menjawab bahwa mereka jarang menemani anak-

anak dalam membaca Alkitab dengan skala 2 dari 5. Sementara itu, skala terujung yaitu 1 dan 5 yang memiliki jumlah persentase yang sama yaitu 10,4% responden masing-masing mengaku jarang dan selalu menemani anak-anak dalam membaca dan mendalami Alkitab.

Adapun kesimpulan yang dapat diambil adalah tingkat minat anak dalam membaca dan mendalami Alkitab lebih menonjol pada skala 3 dari 5, yang dapat dikatakan relatif cukup. Data tersebut umumnya tidak begitu menggambarkan masalah mengenai minat membaca Alkitab pada anak-anak. Di sisi lain, data tersebut setidaknya juga menggambarkan masih adanya ketertarikan anak terhadap Alkitab sehingga cenderung dapat melatar belakangi perancangan buku cerita kelak.

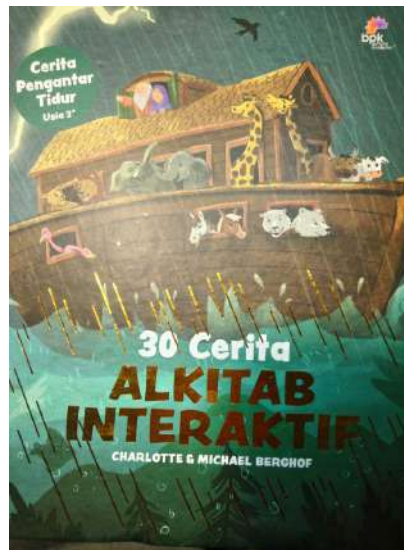
3.1.3. Studi Existing

Studi *existing* dalam perancangan dibutuhkan untuk mengetahui kemungkinan kompetitor-kompetitor yang ada di pasaran beserta kelebihan dan kekurangannya. Dengan adanya studi *existing*, penulis juga dapat memahami oportunity dan ancaman dalam jangka waktu panjang dari kompetitor-kompetitor tersebut. Dalam melakukan studi *existing*, penulis mengambil 3 contoh buku cerita Alkitab untuk diteliti dan pada akhirnya ketiga buku tersebut akan dirangkum ke dalam satu tabel yang dapat dilihat secara *Strength, Weakness, Opportunity, Threat*.

3.1.3.1. Studi Existing 30 Cerita Alkitab Interaktif

Buku 30 Cerita Alkitab Interaktif merupakan sebuah buku cerita Alkitab berbasis interaksi yang dirancang oleh Charlotte dan Michael Berghof.

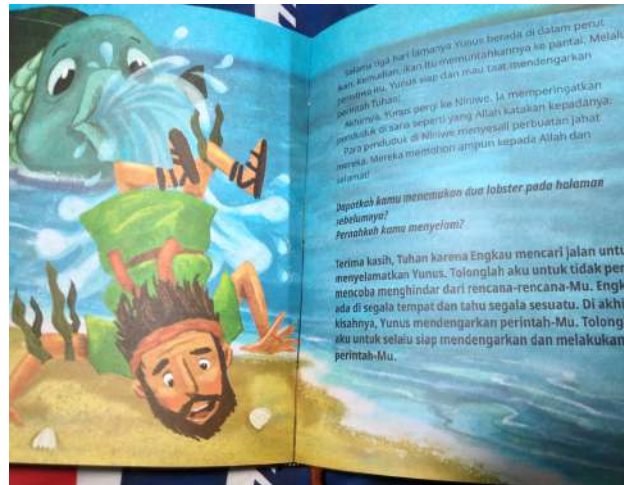
Seperti judulnya, buku tersebut mengisahkan tentang 30 Cerita Alkitab pilihan dari Perjanjian Lama sampai dengan Perjanjian Baru. Buku tersebut juga menyediakan beberapa fundamental yang patut dipahami dan diketahui oleh umat Kristiani.



Gambar 3.6. Buku *30 Cerita Alkitab Interaktif*

Dari segi kelebihan, buku cerita ini cenderung memiliki style ilustrasi yang relatif rapi, unik, dan memiliki tekstur visual yang membuat ilustrasi tersebut terlihat hidup. Selain itu, keterbacaan teks juga cenderung mudah untuk dibaca dengan bahasa yang umumnya masih dasar. *Unity* antara teks dengan ilustrasi pada buku tersebut juga cenderung efektif meskipun dengan *typeface* yang relatif *basic*. Bahan yang dipakai, khususnya pada bagian kaver juga cenderung memberi *value* pada barang itu sendiri. Secara konten, buku tersebut juga memiliki banyak variasi cerita dari Perjanjian Lama sampai Perjanjian Baru dan memiliki fitur

buku harian yang dapat membantu anak dalam bertumbuh di dalam iman akan Tuhan.



Gambar 3.7. Gaya visual 30 *Cerita Alkitab Interaktif*

Di sisi lain, buku tersebut cenderung memiliki beberapa kekurangan. Meskipun dengan pemilihan ilustrasi dan *typeface* yang efektif, porsi teks bacaan pada buku tersebut masih dapat dipersingkat lagi untuk pembaca berusia 3-5 tahun. Selain itu, buku tersebut juga memiliki variasi interaktivitas yang cenderung sedikit, yang hanya terbatas pada pertanyaan singkat dan buku harian. Secara visual, buku tersebut juga kurang menggambarkan adegan cerita secara keseluruhan sehingga pembaca harus mengandalkan teks untuk memahami alur ceritanya. Buku tersebut juga cenderung tebal sehingga tidak mungkin dapat dihabiskan dalam waktu singkat untuk anak-anak berusia 3-5 tahun, meskipun setiap ceritanya memiliki total 4 halaman.

Tabel 3.1. Tabel SWOT untuk 30 *Cerita Alkitab Interaktif*

SWOT	Deskripsi
------	-----------

Strength	<ul style="list-style-type: none"> -Ilustrasi yang efektif dengan porsi teks dengan ilustrasi yang seimbang per halamannya. -Jenis interaktif berupa buku harian yang memungkinkan pembaca dapat "berkomunikasi" dengan Tuhan melalui buku harian tersebut. -Cerita Alkitab yang bervariasi. -Daya tahan buku yang cenderung tebal
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> -Masih terlalu mengandalkan teks agar cerita menjadi jelas. -Interaktif yang kurang bervariasi. -Jumlah halaman yang masih terlalu tebal.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> -Merancang buku cerita dengan jenis interaktif yang bervariasi. -Merancang buku cerita yang mengandalkan ilustrasi untuk menceritakan sebuah kisah
Threat	<ul style="list-style-type: none"> -Buku tersebut dapat membantu anak dalam pertumbuhan rohaninya

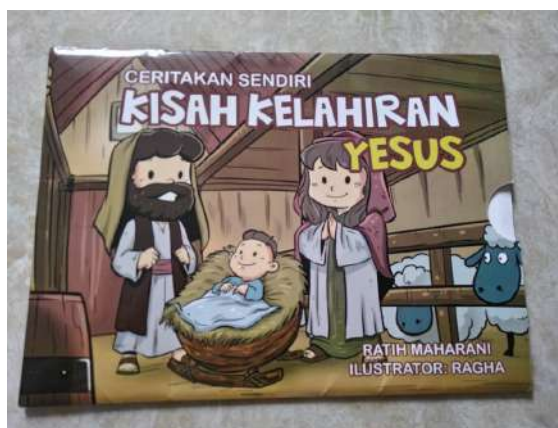
Melalui buku tersebut, penulis memiliki beberapa oportunitas dan ancaman. Dari sisi *opportunity*, penulis dapat merancang buku cerita Alkitab yang singkat dan mudah untuk dicerna tanpa menghilangkan esensi dari cerita itu sendiri. Selain itu, penulis juga dapat menyuguhkan beragam aktivitas sebagai buku interaktif. Sementara dari segi *threat*, buku tersebut memiliki potensi untuk membantu pembaca agar lebih bertumbuh

melalui interaksi mereka terhadap Tuhan yang disuguhkan melalui fitur buku harian. Selain itu, ilustrasi yang diterapkan juga cenderung lebih superior dari penulis sehingga buku tersebut dapat menjadi kompetitor yang benar-benar tidak dapat diremehkan oleh penulis.

3.1.3.2. Studi Existing Ceritakan Sendiri Kisah Kelahiran

Yesus

Buku cerita Ceritakan Sendiri Kisah Kelahiran Yesus merupakan sebuah buku yang dibuat oleh Ratih Maharani dengan Ragha sebagai ilustrator buku. Seperti judulnya, buku ini terfokus pada *gimmick* berupa sandiwara kecil yang terdiri dari latar belakang dan karakter 2 dimensi yang terbuat dari kertas. Dengan bantuan lembaran berisi ayat Alkitab yang menceritakan kisah tersebut, pengguna dapat menceritakan kisah tersebut kepada anak-anak dengan bahasa serta gayanya sendiri sehingga buku tersebut dapat digunakan untuk keperluan sekolah minggu dan cerita pengantar tidur.



Gambar 3.8. Buku *Ceritakan Sendiri Kisah Kelahiran Yesus*

Salah satu kelebihan utama dari buku tersebut dapat dilihat dari cara buku tersebut menceritakan kisah Alkitab. Pengguna memiliki potensi untuk menceritakan sendiri kisah Alkitab secara fleksibel dikarenakan media utamanya berupa kumpulan latar belakang dan karakter-karakter 2 dimensi yang dipotong, tidak seperti buku lain pada umumnya. Hal ini memungkinkan adanya interaksi antara pembaca dan pendengar sehingga memungkinkan adanya *quality time* di antara mereka. Di samping itu, proporsi karakter dan gaya ilustrasi yang digunakan juga cenderung efektif untuk anak-anak usia 3-5 tahun.



Gambar 3.9. Konten buku *Ceritakan Sendiri Kelahiran Yesus*

Namun, buku tersebut juga memiliki sejumlah kelemahan. Karena lebih terfokus kepada fungsi sebagai sandiwara kecil, maka buku tersebut tidak memiliki *binding* sama sekali sehingga memiliki daya tahan yang rendah karena salah satu adegan atau karakter dapat hilang atau robek.

Selain itu, teks yang mewakili cerita murni berasal dari Alkitab sehingga tidak semua anak-anak dapat mencerna cerita tersebut apabila pembaca membacakan cerita sesuai dengan teks yang disajikan. Secara fungsi, cetakan halaman memiliki kedua sisi yang saling terbalik 180 derajat sehingga dapat mempengaruhi *user experience* secara tidak langsung dan pengguna juga harus mencari beberapa batang sendiri untuk karakter-karakter karena tidak disediakan dari *packaging*.

Tabel 3.2. Tabel SWOT untuk *Ceritakan Sendiri Kisah Kelahiran Yesus*

SWOT	Deskripsi
Strength	<ul style="list-style-type: none"> -Ilustrasi dan proporsi karakter yang relatif efektif untuk anak berusia 3-5 tahun -Cara mencerna cerita yang fleksibel dengan perantara seperti latar belakang, ayat yang mengisahkan cerita, dan karakter 2 dimensi yang digunting dari kertas.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> -Daya tahan yang rendah karena tidak memiliki <i>binding</i>. -Ada kecenderungan terjadinya miskonsepsi ketika menceritakan sebuah cerita. -Sisi cetak terbalik yang menimbulkan dampak negatif pada <i>user experience</i> -Tidak tersedianya media berbentuk batang untuk ditempel dengan gambar karakter yang sudah dipotong. -Hanya spesifik pada 1 cerita saja.

Opportunity	-Merancang buku dengan daya tahan yang baik -Merancang buku dengan cerita dan interaksi yang bervariasi, namun tetap menjaga fundamental cerita tersebut.
Threat	-Buku tersebut memiliki potensi yang tinggi dalam menceritakan cerita Alkitab secara menyenangkan dan fleksibel -Adanya <i>quality time</i> antara pembaca dan pendengar.

Buku tersebut menghasilkan beberapa peluang dan ancaman untuk penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini. Dari segi peluang, penulis dapat merancang buku yang memiliki daya tahan yang cenderung lebih tinggi dan nyaman untuk digunakan. Selain itu, buku rancangan penulis juga dapat menceritakan kisah Alkitab yang bervariasi dengan tetap menjaga esensi cerita itu sendiri. Sementara dari segi ancaman, buku tersebut cenderung memiliki potensi yang tinggi dalam menceritakan kisah Alkitab secara unik dan fleksibel. Buku ini juga dapat memberikan *quality time* antara pembaca dan pendengar sehingga tidak hanya mereka mendapatkan suatu pelajaran yang berharga, namun juga dapat mempererat solidaritas mereka.

3.1.3.3. Studi Existing Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak

Buku Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak merupakan buku cerita yang dibuat oleh Sam Baer dengan John Joven sebagai ilustratornya. Sama

halnya dengan 30 Cerita Alkitab Interaktif, buku tersebut juga menceritakan beragam cerita Alkitab dari Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru.



Gambar 3.10. Buku *Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak*

Adapun kelebihan dari buku tersebut dapat dilihat dari perancangan kaver secara visual dan *layout* yang diterapkan. Komposisi warna-warna yang digunakan pada kaver dan isinya cenderung berwarna-warni sehingga relatif mampu menarik perhatian konsumen. Selain itu, *layout* yang diterapkan untuk visual dan teks juga tertata secara rapi.



Gambar 3.11. Konten buku *Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak*

Namun, buku tersebut juga memiliki beberapa kelemahan. Buku tersebut memiliki porsi teks yang sangat tidak seimbang apabila dibandingkan dengan porsi ilustrasi yang ada. Masing-masing cerita pada umumnya membutuhkan sekitar 16 halaman untuk selesai sehingga meskipun dengan bahasa yang relatif sudah disederhanakan seperti deskripsinya cenderung sulit untuk dicerna anak-anak yang berusia 3-5 tahun. Di samping itu, harga buku dengan semua kelebihan dan kelemahan yang ada juga relatif mahal, yaitu seharga Rp. 225.000,00.

Tabel 3.3. Tabel SWOT untuk *Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak*

SWOT	Deskripsi
Strength	<ul style="list-style-type: none"> -Ilustrasi kaver yang cenderung dapat menarik perhatian konsumen -Cerita yang bervariasi -Layout yang rapih
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> -Porsi antara teks dengan ilustrasi yang dijabarkan dengan <i>flat plan</i> tidak seimbang yang di mana teks jauh lebih berat dibandingkan ilustrasi -Harga yang cenderung tinggi -Setiap cerita yang membutuhkan sekitar 16-20 halaman untuk selesai
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> -Merancang buku cerita yang mudah dicerna untuk anak-anak -Merancang buku cerita dengan harga yang terjangkau
Threat	<ul style="list-style-type: none"> -Buku tersebut memiliki potensi untuk menceritakan kisah Alkitab secara

	akurat dengan bahasa yang sederhana
--	-------------------------------------

Melalui buku tersebut, penulis memiliki buku sejumlah peluang dan ancaman. Penulis dapat merancang buku dengan porsi teks dan bahasa yang mudah dimengerti apabila dibaca oleh pembaca berusia 3-5 tahun. Penulis juga dapat memberikan kesan *engaging* pada buku melalui *games-games* yang disajikan sehingga pembaca seakan-akan terjun ke dalam cerita. Di lain sisi, buku tersebut *Buku Cerita Alkitab Pilihan Untuk Anak* memiliki potensi untuk menceritakan kisah Alkitab secara akurat.

3.1.4. Studi Referensi

Sebagai referensi untuk merancang sebuah buku cerita dengan visual yang sesuai dengan anak-anak, maka penulis juga melakukan studi referensi terhadap beberapa buku, terutama buku cerita. Adapun penulis mengambil buku *Cerita Alkitab Langkah Pertama* dan *The Toddlers* sebagai studi referensi.

3.1.4.1. Studi Referensi Waktunya Cepuk Terbang

Waktunya Cepuk Terbang merupakan sebuah buku cerita anak yang disusun oleh Debby Lukito Goenardi dan Jackson. Buku tersebut mengisahkan seekor burung hantu bernama Cepuk yang tidak pernah mencoba untuk terbang dan sering terjatuh. Oleh karena itu, Cepuk ingin belajar terbang di sekolah terbang. Meskipun dengan sekian banyak kendala yang dihadapi, Cepuk akhirnya mampu mengatasi masalah tersebut dan belajar bagaimana cara untuk terbang.



Gambar 3.12. Buku *Waktunya Cepuk Terbang*
(<https://bit.ly/3i3O8sQ>)

Melalui penggambaran di buku cerita tersebut, penulis menemukan penggunaan layout yang maksimal dalam sebagian besar adegan. Penggunaan ruang dalam tiap adegan dimaksimalkan sebaik mungkin sehingga meminimalisir kecenderungan ruang yang terbuang. Adapun tiap bidang dalam adegan diisi dengan detil langit, objek, alur dari Cepuk, dan teks *SFX* sehingga memanfaatkan seluruh ruang yang ada.



Gambar 3.13. *Flow* dalam buku *Waktunya Cepuk Terbang*
(<https://bit.ly/33gVTr2>)

Di samping itu, buku cerita tersebut juga cenderung interaktif. Sebagian besar adegan mengimplementasikan *SFX* yang turut serta menggambarkan latar situasi adegan tersebut. Sebagai contoh, suara bel yang berdentang dan suara kepankan yang dihasilkan oleh Cepuk. Selain itu, *flow* yang dihasilkan melalui alur terbang Cepuk juga memberikan kesan pergerakan dari suatu titik ke titik yang lainnya sehingga tokoh Cepuk terlihat hidup.

3.1.4.2. Studi Referensi Terbanglah, Lintang!

Terbanglah, Lintang! merupakan sebuah buku cerita anak yang disusun oleh Veronica Widyastuti dan Hilman Makhluif. Buku tersebut mengisahkan tentang Lintang yang mengikuti lomba egrang pertamanya.

Meskipun cemas dan akhirnya terjatuh, Lintang tetap tidak mau menyerah dan tetap melanjutkan perlombaan tersebut sampai pada akhirnya.



Gambar 3.14. Buku *Terbanglah, Lintang!*
(<https://bit.ly/342VUOJ>)

Melalui buku tersebut, penulis menemukan gaya visual yang diterapkan cenderung menarik untuk dijadikan referensi gaya visual kelak. Gaya visual yang ditampilkan dalam buku cerita tersebut memiliki sebuah tekstur yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan, dikenal sebagai tekstur visual (Lauer & Pentak, 2008). Selain itu, warna yang digunakan cenderung cerah dengan *saturation* yang lebih terarah ke arah warna putih. Selain itu, meskipun penggambaran tiap tokoh dan objek masih cenderung sederhana, detil-detil masih dapat terlihat dalam bentuk tekstur visual dan diferensiasi warna.



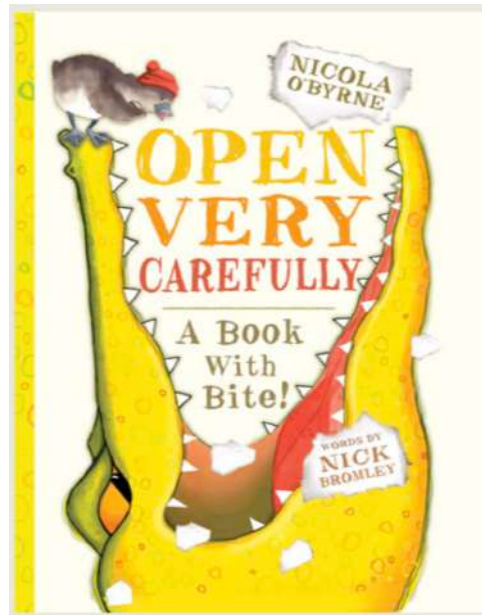
Gambar 3.15. Gaya visual pada buku *Terbanglah, Lintang!*
(<https://bit.ly/343NbM9>)

Di samping gaya visual yang ingin dijadikan referensi, latar belakang dan situasi yang dipresentasikan juga menarik untuk dijadikan referensi. Dengan tetap memperhatikan perspektif, Makhluf tidak hanya mengimplementasikan *straight eye view* saja, namun beliau juga menyajikan ilustrasi dengan *bird eye view* dan *frog eye view* sehingga bervariasi. Selain itu, di dalam beberapa adegan ilustrator juga menampilkan *flow* berupa pengaburan latar belakang sehingga menimbulkan kesan kecepatan yang menggambarkan situasi perlombaan egrang yang menekankan kecepatan.

3.1.4.3. Studi Referensi Open Very Carefully

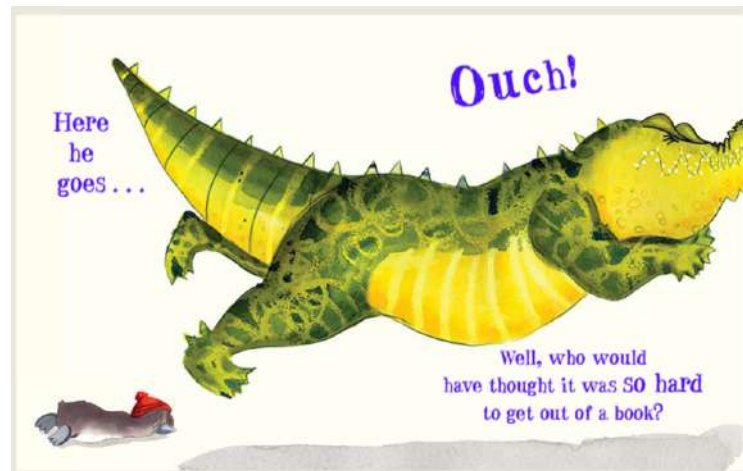
Buku *Open Very Carefully* adalah sebuah buku cerita interaktif yang dikarang oleh Nicola O'Bryne. Buku tersebut mengisahkan tentang seekor buaya yang muncul sehingga mengganggu penceritaan *The Ugly Duckling* yang akan dimulai. Bersama dengan narator, pembaca akan disuguhkan

dengan beberapa interaksi berupa aktivitas dengan harapan dapat memukul mundur buaya tersebut.



Gambar 3.16. Buku *Open Very Carefully!*
(<https://bit.ly/2I068YW>)

Dari segi interaktif, aktivitas yang disuguhkan buku tersebut cenderung bersinergi dengan alur cerita pada buku. Bagaimana pembaca akan melihat sosok buaya secara penuh dengan membalikkan halaman perlahan-lahan, menggerakkan buku dengan arahan tertentu dan mencari krayon untuk menggambar di sekujur tubuh buaya seakan-akan mempengaruhi buaya dalam buku tersebut. Dengan adanya aktivitas pada buku tersebut, pembaca menjadi bagian dalam alur cerita untuk menghadapi seekor buaya.



Gambar 3.17. Layout *Open Very Carefully!*
(<https://bit.ly/2I068YW>)

Sementara itu, penggunaan *layout* juga dimanfaatkan secara unik. Hal ini dapat dilihat dari salah satu adegan yang di mana buaya berusaha untuk keluar dan menabrak batas halaman yang digambarkan sebagai dinding. Adapun adegan lainnya adalah ketika buaya sedang menguap sambil bersandar pada batas halaman. Selain itu, besar teks juga diatur sedemikian rupa sehingga tidak hanya berfungsi sebagai penekanan pada apa yang harus diperbuat, namun juga sebagai pengatur intonasi dan besar kecilnya suara narator sehingga bersinergi dengan alur cerita.

3.2. Metodologi Perancangan

Adapun metode perancangan untuk buku informasi media akan menerapkan beberapa metode dengan masing-masing tujuan. Pada umumnya penulis akan menggunakan metode perancangan Robin Landa, didukung dengan beberapa metode perancangan lainnya untuk melengkapi teori perancangan suatu desain. Landa (2006) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* menjabarkan tentang elemen-elemen desain, prinsip-prinsip desain, beserta

fundamental dalam *me-layout*. Landa juga menjelaskan esensi-esensi dalam mendesain kaver buku. Menurut beliau, setiap solusi pada setiap desain dalam bentuk media seperti apapun membutuhkan beberapa komponen esensial sebagai berikut (hlm. 26):

1. Strategi
2. Konsep
3. Desain
4. Produksi
5. Eksekusi

3.2.1. Strategi

Strategi merupakan sebuah titik awal dalam menentukan beberapa faktor seperti pokok permasalahan, tujuan, dan batasan masalah. Solusi desain harus relevan terhadap tujuan-tujuannya serta mampu mengkomunikasikan pesan terhadap audiens yang telah ditetapkan. (Landa, 2006) (hlm. 26)

3.2.2. Konsep

Konsep desain merupakan sebuah fondasi dalam setiap solusi desain, yang di mana setiap keputusan dalam mendesain mengacu kepada konsep tersebut. Meskipun terdapat berbagai cara dalam membangun sebuah fokus, semuanya itu dimulai dengan memahami apa yang perlu dilakukan melalui pengertian strategi. (Landa, 2006) (hlm. 29-31)

3.2.3. Desain

Landa (2006) berpendapat bahwa desain membutuhkan konseptualisasi dan visualisasi serta penggabungan antara konsep dengan elemen visual. Elemen

visual yang dimaksud dapat berupa teks atau visual. Berikut merupakan sejumlah langkah dalam proses mendesain (hlm. 31):

1. Memahami masalah
2. Pengumpulan informasi
3. Sketsa dan menulis
4. Pengembangan sketsa menjadi desain kasaran
5. Pengembangan dari desain kasaran

3.2.4. Produksi

Produksi dalam desain dapat digambarkan sebagai pengumpulan dan persiapan sejumlah materi visual seperti ilustrasi, fotografi, dan lain sebagainya, lalu dicetak setelah pemeriksaan alat cetak yang akan digunakan. Seluruh elemen visual seperti fotografi, ilustrasi, dan *font* harus dipersiapkan dengan matang sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam pencetakan. (Landa, 2006) (hlm. 34)

3.2.5. Eksekusi

Eksekusi merupakan pemenuhan dari sebuah konsep melalui proses fisik seperti pemilihan dan manipulasi bahan atau *software*. Desainer diharapkan mampu memahami berbagai macam bahan, peralatan, maupun prosesnya sebanyak mungkin karena seluruh faktor tersebut sangat mempengaruhi eksekusi sebuah desain dalam bentuk apapun. (Landa, 2006) (hlm. 36)