

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metdologi pengumpulan data yang digunakan dalam merancang tugas akhir ini yaitu dengan penelitian kualitatif berupa wawancara. Wawancara kepada pelatih *ice skating* dan pemain *ice skating* pemula. Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung *ice skating* yang berada di Jabodetabek dan Bandung. Dari hasil wawancara kepada tempat *ice skating* yang berada di Jabodetabek dan Bandung penulis mendapatkan populasi pengunjung *ice skating* pada tahun 2019 di Jabodetabek sebanyak 4.500 orang/bulan dan populasi pengunjung *ice skating* di Bandung sebanyak 1.000 orang/bulan. Data yang digunakan merupakan data rata-rata pengunjung pada tahun 2019 dikarenakan tahun 2020 terjadi pandemi yang mengakibatkan tempat *ice skating* tidak dapat beroperasi. Untuk pemain *ice skating* pemula dilakukan kepada lima narasumber untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan kendala yang di hadapi saat bermain *ice skating*.

3.1.1 Wawancara

Menurut Soegijono (1993) wawancara dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan mendapatkan pendapa, tanggapan dan motivasi terhadap sesuatu objek.

3.1.1.1 Wawancara dengan Pelatih *Ice Skating*

Wawancara dilakukan melalui aplikasi zoom pada tanggal 4 September 2020 pukul 8:00. Wawancara dilakukan dengan pelatih *ice skating*

bernama Chiquita Limer. Chiquita Limer pernah mengajar di Sky rink di mall Taman Anggrek selama 9 tahun lalu pindah ke Bx rink di Mall Bintaro Xchange Mall dan sekarang mengajar di New York sebagai Figure Skating Coach dan Choreographer. Penulis mendapatkan banyak informasi mengenai *ice skating*. Untuk anak-anak usia 5-12 tahun, sebelum memulai bermain *ice skating* harus menggunakan pakaian yang nyaman untuk bergerak dan yang tertutup, sarung tangan dan kaos kaki. Satu hal yang penting untuk anak kecil dan baru ia dapatkan ketika ia mengajar di New York yaitu penggunaan helem untuk melindungi kepala jika anak terjatuh. Ada beberapa langkah yang perlu diketahui sebelum pemain ke arena es.

Tahap pertama yang perlu diperhatikan adalah penggunaan sepatu. Sepatu harus terikat kencang agar ketika berjalan tidak goyang. Pemilihan ukuran sepatu juga perlu di perhatikan. Sepatu jangan terlalu besar dan jangan terlalu sempit. Langkah kedua pemain harus melakukan latihan berjalan dengan mengangkat kaki menggunakan sepatu *ice skating* di luar arena es. Langkah ini bertujuan agar pemula dapat merasakan pisau yang berada di sepatu *ice skating* tersebut. Ketika berjalan pisau sepatu *ice skating* yang harus rata dengan permukaan. Lalu, Pemain *ice skating* pemula harus tau cara berdiri ketika mereka terjatuh.

Jika terjatuh ada beberapa langkah agar memudahkan pemain berdiri kembali. Pertama, duduk dan letakan kedua kaki di samping kanan atau kiri. Kedua, letakan tangan di permukaan es. Posisi lutut dan tangan sejajar. Lalu, tapakan satu kaki di permukaan es. Pastikan kaki yang

bersentuhan dengan es rata, tidak boleh menggunakan ujung kaki depan maupun belakang. Lalu, letakan tangan di lutut atau permukaan es dan terakhir dorong tangan untuk membantu pemain berdiri.

Ketika berada di arena es, pemain bisa mulai berjalan dengan berpegangan pada samping arena es. Pastikan pisau sepatu *ice skating* rata dengan permukaan es. Chiquita mengatakan bahwa keseimbangan ketika bermain *ice skating* ditentukan dengan diri kita sendiri. Agar badan seimbang, kedua tangan dapat diangkat ke samping. Jadi, pastikan ketika berjalan di samping arena es, pemain sudah merasakan keseimbangannya. Setelah merasakan keseimbangannya pemain boleh mencoba berjalan disamping tanpa berpegangan pada samping arena es.

Setelah pemain dapat berjalan tanpa berpegangan, pemain dapat mencoba melakukan di tengah arena es. Langkah selanjutnya, pemain dapat berlatih memegang lutut. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan keseimbangan kembali jika akan terjatuh. Menurut Chiquita fokus juga menjadi hal yang penting ketika bermain *ice skating*. Fokus akan membuat pemain lebih mudah merasakan keseimbangan dan mengurangi kecelakaan di *ice skating*.

Kecelakaan di *ice skating* kebanyakan dikarenakan kecepatan saat bermain. Cukup banyak kecelakaan yang terjadi pada saat bermain *ice skating* seperti patah tulang, gegar otak dan jari yang patah dikarenakan terkena pisau sepatu *ice skating*. Tetapi, jika pemain mengetahui cara yang benar pasti akan dapat mengendalikan badannya saat bermain.

Untuk kejuaraan di Indonesia, pada dasarnya dilakukan setiap tahun di setiap tempat bermain ice skating yang ada di Indonesia. Namun untuk kategori nasional dilakukan satu kali di salah satu tempat bermain ice skating. Untuk kejuaraan di luar negeri cukup banyak seperti skate Asia, skate Malaysia dan di beberapa negara lainnya.

3.1.1.2 Wawancara dengan Pemain *Ice Skating*

Penulis melakukan wawancara kepada 5 responden. Responden pertama bernama Adeline usia 10 tahun. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 11 September 2020. Wawancara dilakukan dengan didampingi oleh orang tua Adeline. Adeline pernah bermain *ice skating* sebanyak 2 kali di Oasis Centre Arena Jakarta. Pada saat itu Adeline diajak temannya untuk bermain *ice skating* bersama. Menurut Adeline bermain *ice skating* sangat menyenangkan. Adeline merasa kesulitan saat pertama kali bermain *ice skating*. Kesulitan yang Adeline rasakan yaitu menyeimbangkan badannya. Pada saat bermain Adeline tidak menggunakan pelatih. Saat pertama kali bermain *ice skating* Adeline tidak tahu cara-cara bermain *ice skating*. Adeline dibantu oleh orang tua dari temannya. Terjatuh juga menjadi salah satu hal yang paling sering Adeline alami saat bermain *ice skating* pertama kali. Menurut Adeline perlu untuk mengetahui cara-cara bermain *ice skating* sebelum berada di arena es.

Responden kedua bernama Rachel usia 9 tahun. Wawancara dilakukan melalui aplikasi video call WhatsApp pada tanggal 14 September

2020. Wawancara dilakukan dengan didampingi oleh orang tua Rachel. Rachel sudah 3 kali bermain *ice skating* di Gardenice Bandung. Rachel bermain *ice skating* bersama saudaranya-saudaranya. Rachel belajar bermain *ice skating* tanpa pelatih. Rachel hanya mencoba-coba dan melihat saudaranya yang sudah pernah bermain sebelumnya. Ketika pertama kali bermain *ice skating*, Rachel cukup merasa kesulitan. Rachel merasa kesulitan karena area es yang licin dan beberapa kali jatuh. Rachel mengatakan ketika jatuh ia cukup kesulitan ketika mencoba untuk berdiri. Rachel merasa senang ketika bermain *ice skating*. Menurut Rachel panduan awal diperlukan agar tau cara-cara bermain *ice skating*. Panduan awal yang diperlukan menurut Rachel adalah cara berjalan dan cara berdiri ketika terjatuh.

Responden ketiga bernama Celyn usia 9 tahun. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 11 September 2020. Wawancara dilakukan dengan didampingi oleh orang tua Celyn. Celyn baru satu kali bermain *ice skating* Celyn bermain *ice skating* di Oasis Centre Arena Jakarta. Celyn bermain *ice skating* karena ingin mencoba hal baru. Ketika bermain *ice skating* ia menyewa penguin untuk bantuan belajar berjalan. Saat pertama kali berada di arena es Celyn cukup merasa kebingungan namun, dengan bantuan penguin tersebut cukup membantu Celyn. Saat mulai lepas dari alat bantuan untuk berjalan celyn cukup kesulitan untuk menyesuakannya. Sese kali Celyn terjatuh namun, karena ia ingin terus mencoba ia tidak putus asa. Celyn bermain *ice skating*

bersama ibunya dan ibunya pernah bermain *ice skating* di mall Taman Anggrek. Ketika belajar *ice skating* ia tidak menggunakan jasa pelatih dikarenakan harga pelatih yang cukup mahal. Menurutnya, panduan awal sangat diperlukan. Panduan yang diperlukan yaitu cara mengikat sepatu dan hal apa saja yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan selama bermain *ice skating*.

Responden keempat bernama Raffi usia 5 tahun. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 17 September 2020. Wawancara dilakukan melalui orang tua Raffi. Raffi sudah beberapa kali bermain *ice skating*. Raffi bermain *ice skating* di Bx Rink Tangerang. Awalnya Raffi di ajak oleh ibunya untuk bermain *ice skating*. Saat bermain *ice skating* Raffi merasa senang karena suasana yang dingin. Ketika pertama kali bermain *ice skating* Raffi merasa kesulitan terutama cara untuk berjalan dan berseluncur. Sebelumnya, Raffi sudah pernah bermain *roller skate*. Jadi, cukup membantunya dalam bermain *ice skating*. Saat bermain Raffi sesekali terjatuh, hilang keseimbangan dan tabrakan dengan pemain lain. Untuk panduan, ibunya mengatakan diperlukan terutama untuk anak kecil karena, anak kecil sangat perlu arahan. Panduan yang diperlukan adalah untuk memasang sepatu dan berseluncur.

Responden kelima bernama Cheryl usia 6 tahun. Wawancara dilakukan melalui aplikasi Zoom pada tanggal 14 September 2020. Wawancara dilakukan dengan didampingi oleh orang tua Cheryl. Cheryl sudah 3 kali bermain *ice skating*. Cheryl bermain *ice skating* di Gardenice

Bandung. Cheryl tertarik bermain *ice skating* karena menonton di televisi. Cheryl bermain *ice skating* bersama saudara-saudaranya. Ketika pertama kali bermain *ice skating* Cheryl merasa kesulitan karena licin. Beberapa kali Cheryl terpeleset dan terjatuh. Cheryl juga cukup bingung cara untuk berdiri ketika terjatuh. Cheryl tidak menggunakan jasa pelatih ketika bermain *ice skating*. Cheryl dan saudara-saudaranya mencoba belajar sendiri dan melihat dari pemain lain. Menurut Cheryl, perlu cara-cara dasar bermain *ice skating* agar tidak terjatuh.

3.1.1.3 Kesimpulan

Dari wawancara yang penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa kesulitan yang dialami pemain *ice skating* pemula dikarenakan permukaan yang licin dan sulit mendapatkan keseimbangan. Hal yang paling sering dialami oleh pemain *ice skating* pemula yaitu terjatuh dan terpeleset. Ketika terjatuh itu menjadi kesulitan juga untuk pemain *ice skating* pemula karena, mereka kesulitan untuk berdiri. Mengikat tali sepatu *ice skating* juga menjadi salah satu kesulitan karena talinya yang panjang sehingga membingungkan pemain *ice skating* pemula. Panduan awal bermain dan peraturannya *ice skating* juga diperlukan oleh pemain *ice skating* pemula terutama anak-anak. Panduan yang diperlukan oleh pemain *ice skating* pemula diantaranya adalah cara berjalan di atas es, cara berdiri ketika terjatuh dan cara mengikat sepatu.

3.1.1.4 Wawancara dengan Editor buku

Penulis melakukan wawancara dengan editor buku dari Yoi Books yang bernama Dionisia. Penulis mendapatkan informasi. Mengenai apa yang perlu diperhatikan ketika merancang buku ilustrasi terutama untuk anak. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, penulis mendapat informasi dan saran yang bisa di terapkan dalam perancangan buku ini. Ka Dionisa mengatakan bahwa buku anak tidak terlalu banyak kalimat dan halaman tidak sampai 100 halaman. Ukuran buku yang biasa digunakan adalah 20cm x 20cm atau 25cm x 25 cm. kertas yang digunakan untuk buku anak pada dasarnya hvs atau art paper dan untuk cover bisa menggunakan art carton atau juga dibuat menjadi hard cover namun akanlebih mahal. Untuk buku anak harus dibuat semenarik mungkin dan gunakan warna yang menarik. Ilustrasi juga jangan di buat terlalu rumit sehingga ketika anak melihat ilustrasi tersebut anak akan mengerti. Ka Dionisia juga menyarankan untuk ada interaksi seperti aktivitas dalam buku tersebut. Bahasa yang digunakan harus yang mudah dimengerti anak-anak. Judul pada buku juga menjadi faktor yang penting. Judul di buat sederhana dan juga yang memberi kesan mengajak kepada anak-anakanak-anak.

3.1.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan penelitian dengan melakukan studi eksisting pada buku yang bertemakan olahraga yaitu *Basketball for kids: An Illustrated Guide*.

1. *Basketball for kids: An Illustrated Guide*

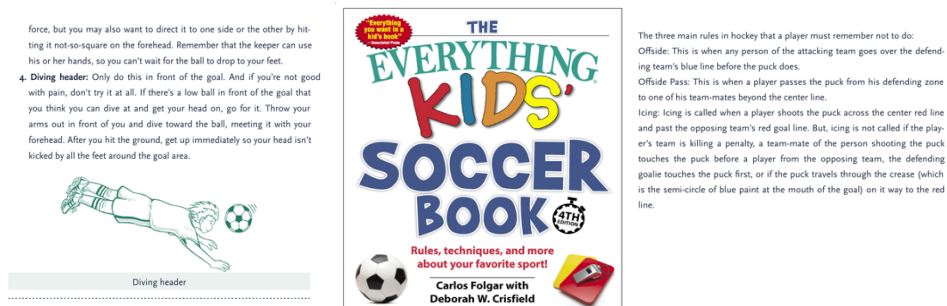
Diciptakan oleh Alberto Bertolazzi dan ilustrator bernama Erika De Peri. Buku ini di terbitkan oleh Meyer & Meyer Sport. Buku ini termasuk dalam kategori anak-anak. Buku ini memiliki 88 halaman. Kekuatan dari buku ini yaitu setiap halaman terdapat ilustrasi untuk mendukung penjelasan dalam buku tersebut. Ilustrasi yang digunakan Sequential Imagery. Buku ini juga dipenuhi dengan warna sehingga anak-anak lebih tertarik. Teori warna yang di gunakan yaitu *Split complementary* dengan warna hijau, kuning dan merah muda. Buku ini bertujuan untuk mengenalkan anak-anak pada olahraga basket. Dalam buku ini terdapat penjelasan mulai dari sejarah, aturan utama, teknik dasar dan pemain terkenal di dunia. Buku ini juga memiliki hierarki yang jelas setiap halamannya. Namun kelemahan dari buku ini yaitu terdapat pada beberapa halaman buku ini cukup memiliki banyak tulisan dan beberapa tulisan sulit karena jarak antar huruf yang cukup berdekatan. Buku ini menjadi media untuk mengetahui lebih dalam tentang sejarah basket, atlet basket, cara bermain basket. Dengan ilustrasi yang mendukung membuat anak-anak lebih tertarik. Namun, terdapat aplikasi unuk belajar bola basket di media digital.



Gambar 3.1 *Basketball for kids: An Illustrated Guide*

2. *The Everything Kids' Soccer Book, 4th edition: Rules, Techniques, and More about Your Favorite Sport*

Buku ini di ciptakan oleh Carlos Folgar dan Deborah W Crisfield. Buku ini di terbitkan oleh Simon & Schuster. Buku ini di tujukan untuk naka usia 8 tahun. Buku ini di tujukan untuk naka usia 11 tahun. Buku ini memiliki 301 halaman. Isi buku ini terbagi menjadi 9 bagian. Penjelasan dalam buku sangat jelas. Buku ini di lengkapi oleh ilustrasi. Namun, tidak semua penjelasan terdapat illustrasi. Ilustrasi hanya menggunakan 2 warna. Layout yang di gunakan *Hierarchical Grids* dan *single column Grids*. Ilustrasi yang digunakan adalah drawing. Typeface yang digunakan pada buku ini juga jelas dan mudah dibaca. Kekuatan buku ini, terdapat *games* seperti puzzle, maze dan lain-lain.. Kekurangan dari buku ini adalah penjelasan yang cukup panjang dan ilustrasi yang sedikit. Peluang dari buku ini adalah tulisan pada buku mudah di baca, bahasa yang digunakan mudah di mengerti dan penjelasan juga sangat lengkap. Namun banyak juga aplikasi atau buku ilustrasi lainnya.



Gambar 3.3 The Everything Kids' Soccer Book, 4th edition: Rules, Techniques, and More about Your Favorite Sport

3. *How to Play Chess For Children: A Beginner's Guide for Kids to Learn the Chess Pieces, Board, Rules, & Strategy*

Buku ini di ciptakan oleh Tim Ander. Buku ini di terbitkan oleh CRB Publishing. Buku ini di tujuan untuk naka usia 11 tahun. Buku ini terdiri dari 90 halaman. Buku ini menjelaskan tentang cara, aturan, strategi bermain catur. Layout yang di gunakan *single column Grids*. Keunggulan dari buku ini adalah penjelasannya yang lengkap kelemahan dari buku ini adalah penjelasan yang cukup panjang. Buku ini menjelaskan strategi bermain catur dengan ilustrasi. Typeface yang digunakan pada buku ini juga jelas dan mudah dibaca. Namun, banyak juga video di media digital yang menjelaskan tentang cara bermain catur.



Practice doing an 'en passant'. Look at it from both sides of the board, both directly in front of you where it is being done to you, and across the board where you are doing it to your enemy.

The final special move that is the secret weapon of the humble pawn is called a pawn promotion. All this means is that if you can get one of your pawns all the way to the furthest row on your opponents side, you can swap out that pawn for any piece that you want! The only piece that you can't turn it into is a king, because there can only ever be one king. You can change it for a queen though, or a bishop, or a knight, or a rook. Even if you haven't lost those pieces, you can still make the pawn one of them. This means you could have 3 rooks on the board or 2 queens! Since a queen is the most aggressive piece on the board, usually that is the piece that you'll want to promote your pawn too, but you don't have to if you'd rather use something else. If you promote to a piece that you have already lost, it is easiest to just substitute out the pawn for that piece. If you are promoting your pawn to something that you don't have an extra of, you and your opponent will just have to remember what it is, or somehow signal that it is different than a regular pawn.

Put your pawn on the board on the furthest row from you. Now, what would you like to change it into? Switch the pieces to the one you want.



Gambar 3.4 *How to Play Chess For Children: A Beginner's Guide for Kids to Learn the Chess Pieces, Board, Rules, & Strategy*

3.2 Metode Perancangan

Penulis menggunakan teori Haslam (2006) sebagai dasar perancangan buku. terdapat tiga proses yang harus di lakukan penulis untuk merancang buku. Tiga

tahap perancangan buku yaitu pengamatan terhadap design, susunan rencana perancangan, identifikasi komponen pada konten. Tahap tersebut dijabarkan menjadi:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tahap yang selalu dilibatkan oleh semua design grafis. Dokumentasi merupakan tahap mengumpulkan informasi melalui teks atau gambar mengenai konten dalam buku. Pada tahap pertama ini penulis melakukan wawancara untuk mengetahui panduan awal bermain *ice skating*.

2. Analisis

Tahap ini merupakan tahap menganalisis data yang sudah di peroleh. Data yang sudah di kumpulan dikelompokkan, memeriksa setiap data dan memahami lagi data yang sudah dikumpulkan sehingga dapat menghasilkan ide visual.

3. Ekspresi

Pada tahap ini hasil dari tahap analisis yang sudah didapatkan, dikembangkan kembali menjadi ide besar. Tahap ini melibatkan emosional penulis atau designer. Tahap ini merupakan tahap awal interpretasi dibuat.

4. Konsep

Tahap ini merupakan tahap terakhir. Tahap ini adalah tahap perancangan dari ide yang sudah didapatkan sebelumnya agar pesan

dapat tersampaikan kepada target sasaran. Tahap konseptual juga berhubungan dengan konsep umum terhadap penggunaan teks, fotografi, ilustrasi, bentuk buku dan lain-lain.