



### **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 PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Pengumpulan Data**

Metodologi Penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif (gabungan). Penelitian kuantitatif yang akan dipakai adalah kuesioner *online* yang disebar melalui *google forms* untuk mengetahui pengetahuan target perancangan mengenai makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui. Pengumpulan data secara kualitatif dilakukan melalui studi referensi pada buku interaktif untuk anak yang sudah ada, dan buku resep mengenai macam-macam kuliner tradisional Indonesia.

##### **3.1.1. Studi Referensi**

Studi referensi akan dilakukan pada beberapa media yang dapat dijadikan contoh dan referensi dalam proses perancangan buku interaktif.

##### **1. “Laut Rumahku” *Pop Up Book***

Buku buatan Hafez Achda ini berjudul Laut Rumahku ini termasuk kedalam kategori *Pop Up*, dimana ada bagian pada buku yang terlipat, yang ketika dibuka akan menghasilkan gambar 3 dimensi. *Cover* buku terlihat simpel, menggunakan *style semi-painting*, namun menggunakan warna yang termasuk kaya, dan cerah, khususnya pada kontras gambar tentakel gurita yang berwarna merah terang dan mencolok berbeda dengan *background cover*, sehingga dapat menarik perhatian anak.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Laut Rumahku *Pop Up Book*  
(Sumber: <https://elexmedia.id/detail/produk/opredo-pop-up-book-laut-rumahku/9786020496849>)

Konten dalam buku berisi tentang berbagai macam hewan yang tinggal didalam laut. Teks dalam buku berisi seperti hewan laut tersebut memperkenalkan diri mereka, dan karakteristik hewan tersebut lewat bahasa yang mudah dicerna anak. Bagian interaktif pada buku ini hanyalah ada pada bagian *pop-up* dalam buku yang terdiri dari gambar hewan laut yang memakan sebagian besar halaman buku.



Gambar 3.2 Halaman buku Gurita/*Octopus*  
(Sumber: <https://jogja.tribunnews.com/2018/03/31/pop-up-book-ajak-anak-merawat-buku>)

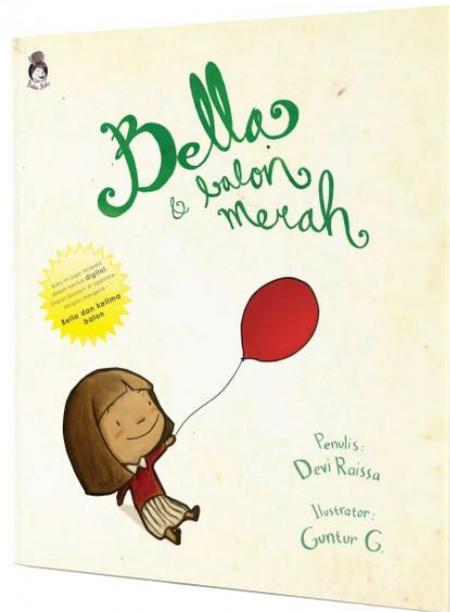
Ilustrasi dalam buku menggunakan *style coloring semi-painting*, dimana ilustrasi terlihat seperti *painting*, namun tidak terlalu kompleks sehingga tidak terlihat terlalu ramai. Ilustrasi *background* pada setiap halaman dibuat tidak seramai bagian *pop-up*, dan agar teks tetap bisa terlihat. *Style* ilustrasi yang dipakai tidak rumit, mendekati pada gaya *stylized realism*, dimana subjek gambar mendekati bentuk asli dari hewan laut tersebut, namun masih terlihat *childish / kid friendly*. Pemilihan *color scheme* untuk tiap halaman juga dipilih warna yang cerah dan *vibrant*, sama dengan warna pada *cover*, untuk tetap menarik perhatian anak. Ukuran teks judul pada tiap halaman berukuran besar, sedangkan ukuran *body text* berukuran *medium*, dan menggunakan *font* yang tidak terlalu formal namun mudah terbaca sehingga anak dapat membaca teks dengan baik tanpa merasa bosan.



Gambar 3.3 Halaman Kuda Laut/Seahorse  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=dBO\\_q7en06Y](https://www.youtube.com/watch?v=dBO_q7en06Y))

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

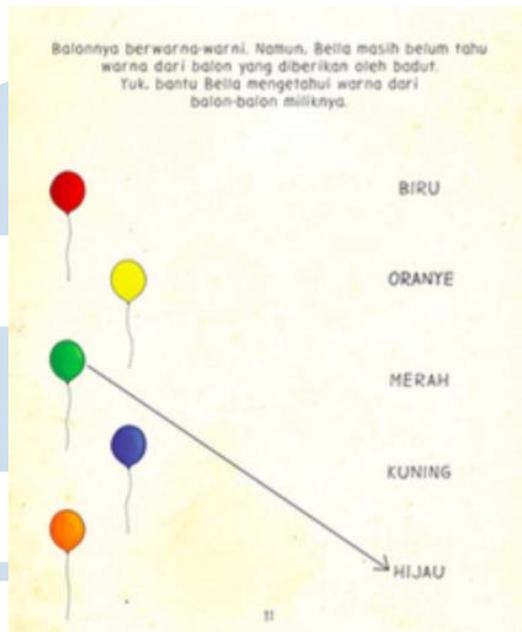
## 2. Bella dan Balon Merah



Gambar 3.4 Cover Buku Bella dan Balon Merah  
(sumber: [http://www.rabitholeid.com/713-large\\_default/bella-dan-balon-merah-.jpg](http://www.rabitholeid.com/713-large_default/bella-dan-balon-merah-.jpg))

Buku terbitan dari Rabbit Hole ini adalah termasuk kedalam tipe buku interaktif *participation*, dimana konten buku terdiri dari bagian dimana anak memberi warna pada gambar, *connect-the-dots*, dan menyocokkan gambar dengan kata. Buku ini juga memiliki elemen *choose-your-own-adventure* dimana pembaca akan diberikan sebuah pilihan kemudian membuka halaman berikutnya sesuai dengan jawaban yang dipilih.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

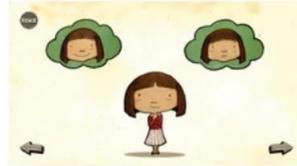


Gambar 3.5 Halaman Menyocokkan Gambar dengan Kata  
(Sumber: [http://www.rabbitholeid.com/815-large\\_default/bella-dan-balon-merah-.jpg](http://www.rabbitholeid.com/815-large_default/bella-dan-balon-merah-.jpg))

Buku ini bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Bella yang mencarinya balonnya yang hilang. Balon tersebut diberikan kepada Bella untuk ulang tahunnya yang kelima. Ketika Bella menemukan balon itu, ternyata balon tersebut membuat sebuah keluarga Beruang senang. Selain buku, terdapat versi digital dari Bella dan Balon Merah, dalam bentuk CD dan aplikasi exe. Perbedaan konten dari versi digital dan versi buku dari Bella dan Balon Merah tidak banyak yang berubah.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Diharapkan setelah anak membaca dongeng digital ini, anak dapat meningkatkan perbendaharaan kata. Anak juga dapat mengasah kemampuan pengambilan keputusan (melalui pemilihan beberapa jalan cerita yang disediakan).



Anak juga dapat mengasah kemampuan empati (di tengah cerita, anak akan dihadapkan pilihan apakah ia ingin mengambil balonnya yang hilang atau memberikan pada orang / hewan yang membutuhkan).



Gambar 3.6 Versi Digital Bella dan Balon Merah

(Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/buku/anak-anak/14q34i-jual-cd-dongeng-bella-dan-balon-merah>)

Bella dan Balon Merah ini mengajak anak untuk mengasah kemampuan mereka dalam mengambil keputusan (memilih alur cerita yang telah diberikan), dan berempati (Bella mengambil balonnya atau memberikan balon tersebut pada keluarga Beruang yang lebih membutuhkan).



Gambar 3.7 Halaman *Choose-Your-Own-Adventure*  
(Sumber: [http://www.rabbitholeid.com/813-large\\_default/bella-dan-balon-merah-.jpg](http://www.rabbitholeid.com/813-large_default/bella-dan-balon-merah-.jpg))

### 3. Kumpulan Resep Masakan Tradisional dari Sabang sampai Merauke



Gambar 3.8. Cover buku Kumpulan Resep  
(Sumber:

<https://books.google.co.id/books?id=LsX6oOeeyvYC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>)

Buku ini berisi berbagai macam resep makanan tradisional Indonesia, dari Aceh hingga Papua dan Irian Jaya Barat. Jumlah resep makanan tradisional yang ada didalam buku ini pun termasuk banyak. Tiap resep dipisah ke dalam bagian daerah Indonesia yang berbeda, dan pembaca dapat mencari resep daerah tertentu. Deskripsi resep yang diberikan cukup detail dan jelas, dan beberapa resep tercantum tips untuk resep tersebut, namun tidak ada ilustrasi atau foto dari makanan, sehingga pembaca tidak terlalu tahu hasil akhir resep, dan tidak ada keterangan lebih lanjut mengenai latar belakang atau sejarah resep-resep tersebut.

#### 3.1.2. Kuisisioner

Untuk lebih memahami pengetahuan dan minat masyarakat mengenai macam-macam Makanan Tradisional Indonesia serta terfokus terhadap penyusunan “Perancangan Buku Interaktif Digital Mengenai Makanan Tradisional Indonesia yang Jarang Ditemui untuk Anak Usia 6-12 tahun”, penulis melakukan metode

penelitian kuantitatif kuisisioner. Kuisisioner dilakukan menggunakan rumus data Slovin, pada warga daerah Tangerang yang berjumlah 1.644.899 orang pada tahun 2017, sehingga menggunakan rumus Slovin dengan *margin error* 25% sehingga jumlah responden harus mencapai 25 orang.

Jumlah responden mencapai 50 orang dengan rentang responden orang tua berusia lebih dari 35 tahun dengan anak berumur mayoritas 6-12 tahun. Dari hasil kuisisioner, penulis memilih jawaban untuk mendapat minat dan pengetahuan orang tua serta anak responden terhadap makanan tradisional Indonesia, khususnya yang jarang ditemui di kota besar.

Pada bagian pertama, penulis mencari tahu melalui kuisisioner familiaritas dan seberapa sering responden mengonsumsi makanan tradisional tersebut. Berdasarkan hasil pertanyaan yang diberikan, diketahui bahwa mayoritas responden masih sering mengonsumsi makanan tradisional (54% responden) dan mengetahui beberapa jenis makanan tradisional, khususnya yang sering ditemui di kota besar seperti nasi uduk, gado-gado, gudeg, dan sebagainya (82% responden).



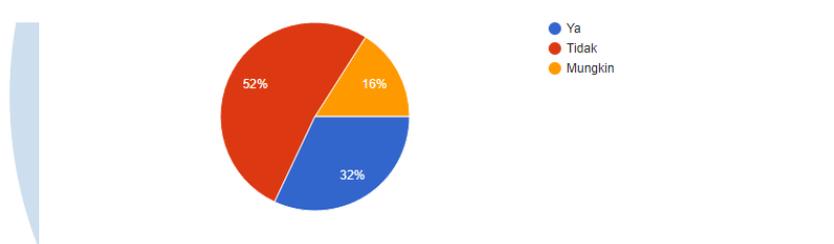
Gambar 3.9 Grafik Familiaritas dan Frekuensi Mengonsumsi

Pada bagian kedua pertanyaan, yaitu untuk mengetahui apakah responden mengenali macam-macam makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui di

kota besar seperti Jabodetabek. Mayoritas responden yaitu sekitar 52% masih ada yang menjawab bahwa mereka tidak mengetahui mengenai macam makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui seperti Lawar, Paniki, Kidu-Kidu, dan sebagainya.

Apakah anda tahu mengenai makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui di kota besar, seperti Paniki, Lawar, Kidu-Kidu, dsb? (Gambar berikut adalah salah satu contoh, yaitu Paniki.)

50 responses



Gambar 3.10 Grafik mengenai Makanan Tradisional yang Jarang Ditemui

Bagian ketiga pertanyaan merujuk pada frekuensi khususnya responden yang memiliki anak untuk mengetahui apakah anak dari responden gemar dan sering memakan makanan tradisional Indonesia. Ditemukan bahwa 38.8% sering mengonsumsi makanan tradisional dan 53% merasa biasa saja ketika ditanyakan kegemaran memakan makanan tradisional Indonesia.

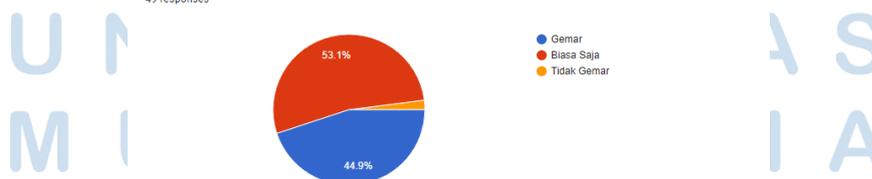
Apakah anda sering mengajak memakan / memperkenalkan makanan tradisional kepada anak?

49 responses



Apakah anda dan anak anda gemar mengonsumsi makanan atau jajanan tradisional?

49 responses



Gambar 3.11 Grafik Frekuensi Konsumsi dan Kegemaran Anak Responden

Pada bagian akhir pertanyaan, pertanyaan dibuat untuk mengetahui apakah sekiranya anak dari para responden akan tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai makanan tradisional Indonesia yang lebih jarang ditemui seperti Paniki dsb., dan mayoritas responden sekitar 55.1% menjawab ya akan tertarik dan sekitar 36.7% menjawab mungkin akan tertarik.



Gambar 3.12 Grafik Ketertarikan Anak

Berdasarkan hasil kuisioner diatas, dapat diketahui bahwa:

1. Mayoritas responden masih belum mengetahui mengenai makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui seperti Lawar, Paniki, dsb.
2. Responden masih sering mengonsumsi makanan tradisional yang sering ditemui dan sering mengajak anak mereka untuk menyantap makanan tersebut
3. Responden masih tertarik untuk mengajak anak untuk mengenal lebih banyak mengenai makanan yang jarang ditemui dan yakin bahwa anak mereka akan tertarik untuk mengenal lebih lanjut mengenai makanan tradisional lainnya yang ada di Indonesia

### 3.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dipakai untuk buku interaktif mengenai makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui untuk Anak adalah menggunakan teori perancangan buku menurut Andrew Haslam (2006) yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu:

## 1. Pendekatan Desain

### a. Dokumentasi

Tahap ini adalah langkah yang pertama yang harus dilakukan sebelum memulai merancang buku, dimana dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti metode wawancara, kuesioner, observasi, maupun studi referensi. Selain itu, data lain seperti foto atau tabel dikumpulkan juga sebagai data pendukung perancangan.

### b. Analisis

Analisis data yang telah didapat dalam tahap dokumentasi diperlukan, dengan pendekatan struktur *analytical thinking* yang benar sehingga pengelompokan data akan dengan mudah dilakukan, mulai dari menentukan isi konten hingga hirarki.

### c. Ekspresi

Dalam tahap ini, perlu dilakukan analisa target audiens untuk menemukan jenis visual dan pendekatan yang tepat, sehingga pesan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

### d. Konsep

Pendekatan konsep yang dimaksud dalam penerapan ilmu graphic design pada sebuah buku dimulai dari perancangan yang ditentukan melalui *pembuatan mind mapping, big idea, brain storming*, penentuan judul yang sesuai, konten buku yang tepat, dan perancangan visual untuk buku.

## 2. *Design Brief*

Dalam tahap ini ditentukan pembagian konten untuk tiap halaman buku. Setiap buku memiliki konten yang berbeda, sehingga diperlukan penyusunan konten yang sesuai dengan tema dan judul yang telah ditentukan. Tahap ini juga dapat dimulai dengan perancangan halaman atau judul buku.

## 3. Penentuan Komponen Buku

Tahap terakhir adalah tahap penentuan komponen buku, mulai dari ukuran, material yang akan digunakan, proses *binding* hingga penggunaan *grid*, *layout*, *font*, *ilustrasi*, dan skema warna yang telah ditentukan.

