



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

Metode yang digunakan pada pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam perancangan. Metode pengumpulan data memiliki 3 metode, yaitu metode kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran atau *hybrid* (Sugiono, 2014). Dari ketiga metode tersebut, penulis menggunakan metode pengumpulan data campuran atau *hybrid* yang merupakan metode kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kuantitatif, penulis melakukan observasi literatur dan pada metode kualitatif, penulis melakukan survei menggunakan kuisioner.

3.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab antara dua orang untuk bertukar gagasan dan informasi, sehingga dapat diolah menjadi makna yang mendalam dalam topik tertentu berdasarkan Sugiono (2014).

3.1.1.1 Wawancara dengan Koordinator Acara dari Komunitas Hong

Penulis melakukan metode wawancara terhadap Bapak Cecep Imansah yang merupakan seorang koordinator acara atau lapangan dari komunitas Hong. Wawancara yang dilakukan terhadap Bapak Cecep bertujuan untuk memperoleh wawasan dan pandangan mengenai permainan tradisional Betawi saat ini. Kegiatan wawancara berlangsung pada hari Jumat, 27 November 2021 secara *online* melalui aplikasi Zoom.

Dalam wawancara bersama Bapak Cecep, beliau menjelaskan bahwa terdapat 2600 jenis permainan tradisional yang diantaranya termasuk beberapa permainan tradisional Betawi. Pada tahun 80-an hingga 90-an permainan tradisional Betawi lebih populer dibandingkan dengan masa kini. Permainan tradisional Betawi masih dimainkan oleh beberapa orang di

wilayah pinggiran Betawi, namun hampir tidak lagi dimainkan terutama di wilayah perkotaan. Bapak Cecep juga menjelaskan bahwa permainan tradisional penting untuk dilestarikan karena permainan tradisional berperan sebagai pola pendidikan dan pendidikan karakter bagi anak – anak yang dimana anak – anak sendiri mempelajari nilai dan makna di balik permainan tradisional tersebut. Melalui pendidikan karakter inilah anak – anak tidak hanya diajarkan melainkan dibiasakan dengan memainkan permainan karena permainan sendiri adalah hal yang dekat dengan anak – anak. Beliau juga menjelaskan pembelajaran dan nilai yang dapat diambil dalam memainkan permainan tradisional Betawi seperti, kejujuran, belajar berempati, belajar toleransi, sportivitas, keseimbangan, dan masih banyak nilai lainnya. Beliau juga mengatakan bahwa permainan tradisional sendiri bukan hanya permainan yang asal dimainkan, tetapi memiliki filosofi yang dimana anak – anak mempelajari tentang kehidupan sebenarnya di dunia ini. Permainan tradisional ini juga dapat dimainkan mulai dari usia dua setengah tahun hingga usia dewasa berdasarkan jawaban dari bapak Cecep.

Setelah itu, bapak Cecep menjelaskan mengenai penyebab dari permainan tradisional Betawi sudah tidak lagi populer diakibatkan karena adanya tiga faktor yaitu, anak anak tidak mengenal lagi permainan tradisional Betawi karena tidak adanya data, yang kedua tidak ada yang mengajarkan kepada anak – anak mengenai permainan tradisional, dan yang ketiga tidak adanya lahan untuk bermain. Maka menurut pernyataan bapak Cecep, penting bagi orangtua di rumah dan guru di sekolah untuk mengenalkan kepada anak – anaknya dengan cara membentuk pola pikir anak melalui permainan tradisional. Sedangkan untuk lahan sendiri, permainan tidak harus dilakukan di area dengan lahan yang luas, permainan dapat dilakukan di halaman rumah maupun di dalam rumah.

Kemudian penulis mengajukan pertanyaan mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk dapat melestarikan permainan tradisional Betawi bagi orang yang berada di luar komunitas, beliau menjelaskan bahwa dengan

mengangkat topik mengenai permainan tradisional cara membuat buku ilustrasi, animasi, ataupun cerita bergambar telah menjadi salah satu bentuk dari upaya pelestarian. Menurut beliau media tersebut cukup bagus digunakan sebagai upaya pelestarian dikarenakan anak – anak generasi saat ini malas membaca dan mereka akan lebih senang ketika melihat buku bergambar seperti buku berilustrasi. Selain itu, beliau juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat diedukasikan kepada anak – anak dengan pola bermain yang menyenangkan dengan cara pengemasannya seperti pada buku dapat mengikuti gaya yang digunakan pada masa kini.

Bapak Cecep juga menjelaskan bahwa dengan adanya upaya pelestarian ini bukanlah bentuk dari penolakan terhadap permainan modern, upaya pelestarian permainan tradisional sendiri adalah untuk menyeimbangi supaya anak – anak dapat mengenal budayanya. Bapak Cecep juga menambahkan bahwa anak – anak bukan tidak ingin memainkan permainan tradisional dikarenakan adanya permainan modern, tetapi karena anak – anak sendiri tidak mengetahui adanya permainan tradisional dan cara memainkannya.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Koordinator Acara Komunitas Hong

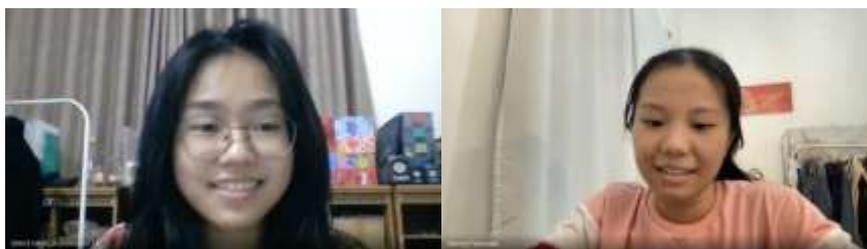
3.1.1.2 Wawancara dengan Ilustrator Buku

Penulis melakukan metode wawancara terhadap ibu Femmy Fransiska yang merupakan seorang ilustrator buku. Wawancara yang dilakukan terhadap ibu Femmy bertujuan untuk memperoleh wawasan

mengenai buku yang digunakan sebagai media informasi untuk anak – anak. Kegiatan wawancara berlangsung pada hari Selasa, 16 November 2021 secara *online* melalui aplikasi Google Meets.

Ibu Femmy Fransisca membuat buku ilustrasi anak sehingga ibu Femmy memiliki pengalaman dan wawasan mengenai buku ilustrasi. Dalam wawancara yang dilakukan kepada ibu Femmy menjelaskan mengenai langkah – langkah dalam menciptakan buku ilustrasi yaitu, pertama penulis harus memahami konten yang diangkat dan target pembaca dari buku ilustrasi tersebut. Untuk ilustrasi yang dapat digunakan pada usia 6 hingga 15 tahun dapat disesuaikan dengan menggunakan ilustrasi yang tidak terlalu mengarah ke anak – anak dan tidak terlalu dewasa. Selain itu, ibu Femmy menjelaskan mengenai warna yang cocok untuk ilustrasi anak usia 6 – 15 tahun adalah dengan menggunakan warna yang cerah, terang, ceria, dan nyaman untuk anak – anak.

Kemudian menurut ibu Femmy, informasi dan kalimat yang dapat disampaikan dalam buku ilustrasi anak usia 6 – 15 tahun dengan menggunakan 50 persen informasi dan 50 persen ilustrasi, dikarenakan anak usia 15 tahun dapat menerima banyak informasi dibandingkan dengan anak usia 6 tahun. Ibu Femmy juga menjelaskan mengenai *typeface* yang sesuai dalam perancangan buku ilustrasi yaitu dengan menggunakan *typeface* yang memiliki *readability* yang tinggi sehingga pembaca merasa nyaman dan memudahkan pembaca dalam membacanya. Setelah itu, penempatan *layout* yang menarik dan tidak monoton untuk anak – anak menurut ibu Femmy yaitu dengan menggunakan *layout* yang sederhana, dan menggunakan ilustrasi yang menyambung antar halaman sehingga lebih menarik. Dalam merancang buku ilustrasi permainan tradisional Betawi dapat memperhatikan informasi permainan tradisional dengan baik sehingga tidak dalam membuat ilustrasi tidak mengubah makna yang terdapat dalam permainan tersebut.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Ilustrator Buku

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 2 narasumber di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional Betawi memiliki peran dalam pola pendidikan bagi anak – anak terutama pendidikan karakter yang penting untuk anak – anak. Permainan tradisional Betawi sendiri tidak hanya sekedar permainan yang asal dimainkan, melainkan terdapat nilai, makna, dan filosofis yang terdapat pada kehidupan sehari – hari. Namun permainan tradisional Betawi tidak lagi populer pada masa kini, hal ini disebabkan karena adanya beberapa faktor seperti tidak dikenal karena tidak ada data mengenai hal tersebut, tidak ada yang mengajarkan, dan tidak ada lahan untuk bermain. Maka hal ini dapat dilakukan beberapa upaya pelestarian dengan cara yang kreatif seperti mengembangkan permainan lewat edukasi dan menggunakan media informasi berupa ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri merupakan media yang mudah dipahami oleh anak – anak, terutama bagi anak – anak yang tidak suka membaca, kemudian melalui buku ilustrasi anak – anak dapat mengenal kembali dan memainkan permainan tradisional Betawi.

3.1.2 Kuesioner

Survei merupakan salah satu cara yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif. Penulis melakukan survei dengan cara menyebarkan kuisisioner menggunakan *Google form*. Penyebaran menggunakan *link google form* disebarkan melalui *platform* media sosial, Line, dan WhatsApp.

Pada penelitian yang dilakukan, segmentasi demografis target berusia 6 - 15 tahun. Target dalam segmentasi geografis berdomisili di wilayah DKI Jakarta. Target dalam segmentasi psikografis menargetkan anak mulai dari usia 6 – 15 tahun yang mempunyai gaya hidup modern dan hidup dalam perkembangan teknologi masa kini. Target utama dari segmentasi psikografis merupakan anak - anak yang aktif dalam bermain.

Dalam menyebarkan survei, penulis menggunakan rumus Slovin untuk mendapatkan *sample* sejumlah 100 responden dari 2.594.455 orang yang merupakan populasi anak usia 5 – 15 tahun di wilayah DKI Jakarta. Berikut perhitungan menggunakan rumus Slovin.

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

$$n = \frac{2.594.455}{1 + 2.594.455 \times 0.1^2}$$

$$n = 99,99 = 100$$

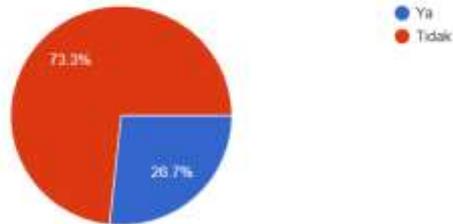
Gambar 3.3 Perhitungan *Sample* Menggunakan Rumus Slovin

Penulis telah mendapatkan 105 responden dari survei yang disebarkan untuk penelitian ini. Pada bagian data diri responden, penulis memperoleh responden perempuan sebanyak 61% dan responden laki - laki sebanyak 39% dengan usia 6 – 12 tahun sebanyak 57.1% dan 13-15 tahun sebanyak 42.9%.

Hasil kuisisioner yang disebarkan oleh penulis mendapatkan data mengenai perbandingan anak – anak yang memainkan permainan tradisional Betawi. Berdasarkan data yang didapatkan, disimpulkan bahwa cukup sedikit anak yang memainkan permainan tradisional Betawi dikarenakan hanya terdapat 28 responden dari 105 responden yang memainkannya.

Apakah kamu memainkan permainan tradisional?

105 responses

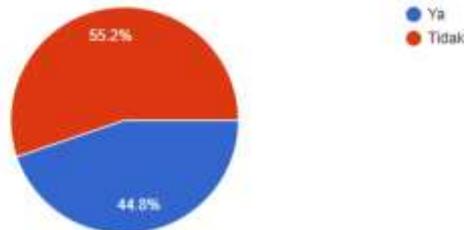


Gambar 3.4 Data Mengenai Anak yang Memainkan Permainan Tradisional

Berdasarkan data yang didapatkan, bahwa sebanyak 58 responden dari 105 responden tidak mengetahui cara untuk memainkan permainan tradisional Betawi.

Apakah kamu tau cara memainkan permainan tradisional Betawi?

105 responses

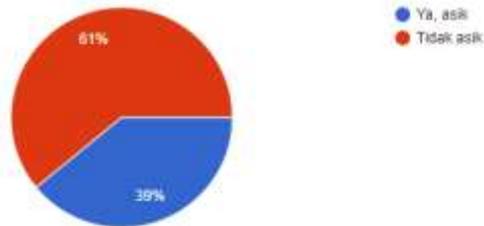


Gambar 3.5 Data Mengenai Pengetahuan akan Cara Memainkan Permainan Tradisional

Penulis mencari data mengenai penyebab permainan tradisional Betawi tidak lagi dimainkan. Terdapat sebanyak 64 responden dari 105 responden menganggap permainan tradisional Betawi tidak asik untuk dimainkan. Berdasarkan data yang didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional Betawi tidak asik dimainkan karena beberapa responden tidak mengetahui permainan tersebut, kemudian permainan yang diketahui hanya 1 jenis, permainan dianggap tertinggal zaman dan kuno, tidak mengetahui cara memainkan permainan tersebut, lebih menyukai permainan yang terdapat pada *gadget*.

Menurut kamu apakah permainan tradisional Betawi asik untuk dimainkan?

105 responses

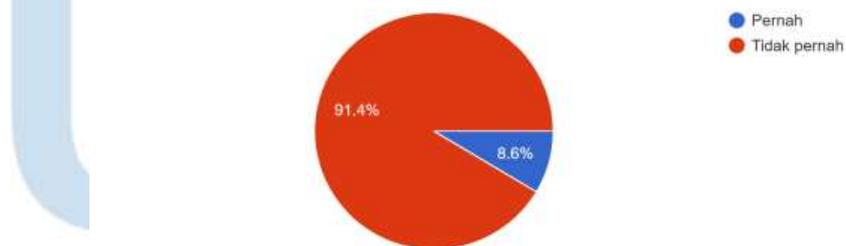


Gambar 3.6 Data Mengenai Tanggapan akan Permainan Tradisional

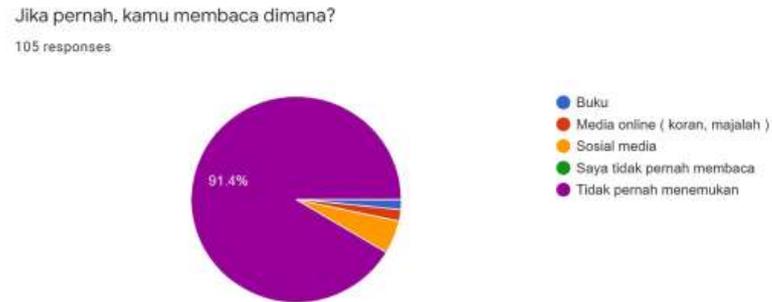
Berikutnya data yang penulis dapatkan mengenai buku permainan tradisional yang pernah dibaca oleh responden, sebanyak 91,4% responden tidak pernah membaca topik mengenai permainan tradisional Betawi. Maka penulis menyimpulkan bahwa sebanyak 91,4% responden tidak pernah menemukan media untuk membaca topik yang membahas mengenai permainan tradisional Betawi. Berdasarkan Data di bawah ini, 76,4% responden tidak mengetahui adanya buku permainan tradisional Betawi, 73,6% tidak mengetahui tentang permainan tradisional betawi, dan 59,4 % menjawab bahwa bukunya tidak menarik untuk dibaca.

Apakah kamu pernah membaca tentang permainan tradisional Betawi?

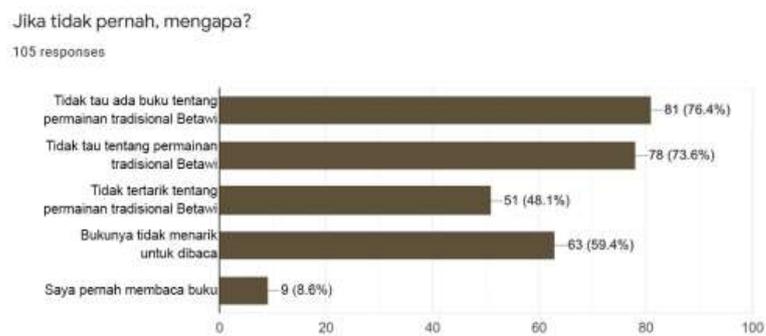
105 responses



Gambar 3.7 Data dalam Membaca Permainan Tradisional Betawi

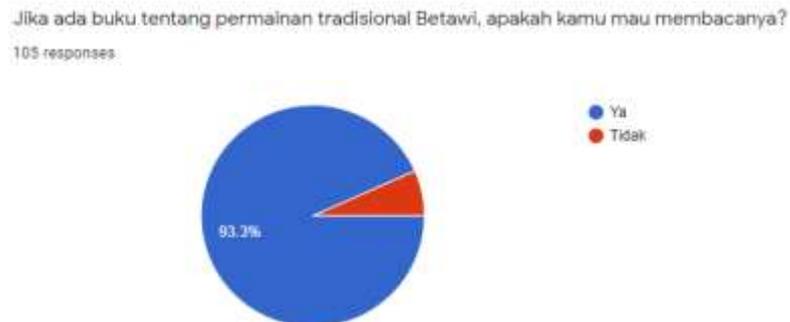


Gambar 3.8 Data Mengenai Responden yang Pernah Membaca



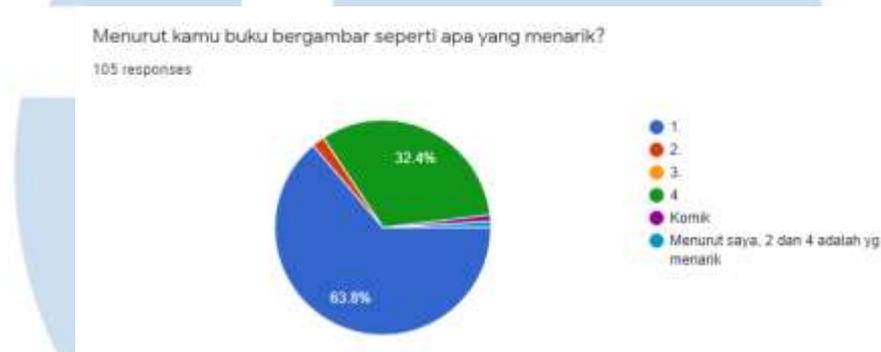
Gambar 3.9 Data Mengenai Responden yang Tidak Pernah Membaca

Berdasarkan hasil kuisioner, penulis mendapatkan data bahwa sebanyak 98 responden dari 105 responden memiliki keinginan untuk membaca buku tentang permainan tradisional Betawi apabila buku tersebut ada.



Gambar 3.10 Data Mengenai Ketertarikan Responden terhadap Buku

Penulis menggunakan beberapa contoh buku bergambar dengan pilihan *layout* yang berbeda untuk mencari data mengenai buku bergambar yang menarik bagi anak – anak. Berdasarkan data yang didapatkan, sebanyak 67 responden dari 105 responden memilih contoh buku bergambar dengan *layout* yang sederhana dengan tulisan yang sedikit.



Gambar 3.11 Bentuk Preferensi Visual

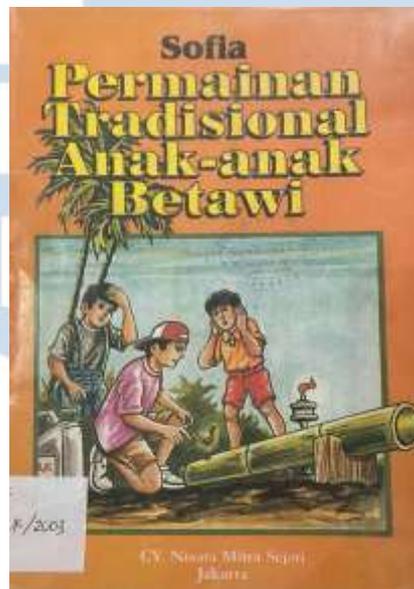
3.1.1 Studi Eksisting

Observasi melalui studi eksisting merupakan bagian dari teknik dalam mengambil data kualitatif yang di dalamnya ikut berperan melakukan pengambilan data yang nyata dan natural (Sugiono, 2017).

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data kualitatif dengan mencari data dan informasi melalui buku yang berkaitan dengan permainan tradisional sebagai acuan ataupun tolak ukur dalam merancang sebuah buku. Berikut buku yang digunakan dalam penelitian :

1. Buku Permainan Tradisional Anak - Anak Betawi
 - a. Judul buku : Permainan Tradisional Anak - Anak Betawi
 - b. Penulis buku : Sofia
 - c. Ilustrasi buku : Tommy Widjaya
 - d. Penerbit : CV. Nisata Mitra Sejati Jakarta
 - e. Tahun terbit : 1999
 - f. Layout : Buku berukuran 21 x 15 cm dengan margin berukuran 2 x 2 cm

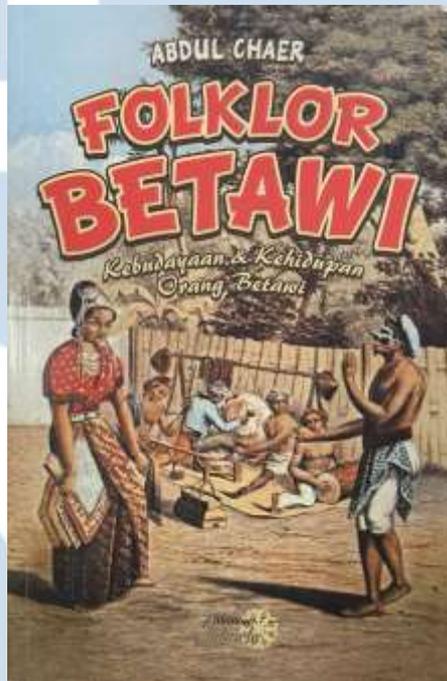
- g. Konten buku : Buku berisi gambar ilustrasi dan informasi yang berbentuk tulisan yang menjabarkan jenis - jenis permainan tradisional Betawi, perlengkapan permainan, dan cara bermain
- h. Warna buku : Cover berwarna jingga, gambar ilustrasi berwarna hitam dan putih
- i. Tipografi : menggunakan *font serif*
- j. Ilustrasi : gambar tangan yang memperlihatkan cara bermain



Gambar 3.12 Buku Permainan Tradisional Anak – Anak Betawi

2. Buku Folklor Betawi, Kebudayaan dan Kehidupan orang Betawi
 - a. Judul buku : Folklor Betawi, Kebudayaan dan Kehidupan Orang Betawi
 - b. Penulis buku : Abdul Chaer
 - c. Ilustrasi sampul : Hartanto Kebo Utomo
 - d. Ilustrasi Isi Buku : Sarifudin dan Nisa Rahma
 - e. Penerbit : Masup Jakarta
 - f. Tahun terbit : 2012
 - g. Layout : Buku berukuran 21 x 14 cm dengan margin berukuran 2 x 2 cm

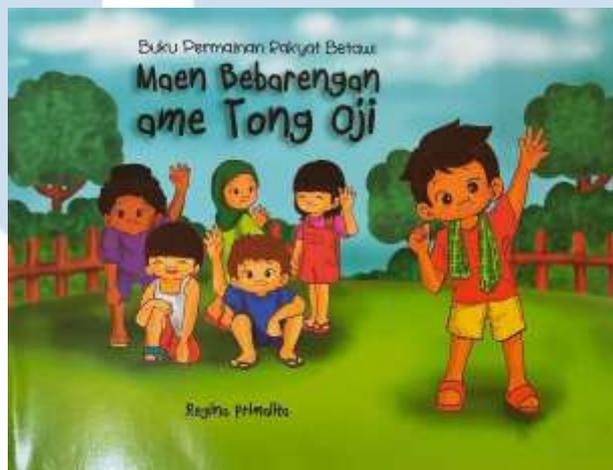
- h. Konten buku : Buku berisi informasi yang berbentuk tulisan yang menjabarkan kebudayaan dan kehidupan orang Betawi seperti, bahasa, humor, pantangan dan kepercayaan, permainan anak Betawi, kesenian Betawi dan sebagainya
- i. Warna buku : Cover bernuansa *vintage*, bagian dalam buku berwarna hitam dan putih
- j. Tipografi : menggunakan *font serif*



Gambar 3.13 Buku Folklor Betawi

- 3. Buku Permainan Rakyat Betawi, Maen Berbarengan ame Tong Oji
 - a. Judul buku : Permainan Rakyat Betawi, Maen Berbarengan ame Tong Oji
 - b. Penulis buku : Regina Primalita
 - c. Ilustrasi buku : Regina Primalita
 - d. Penerbit : Bambini – Imprint of Gramata Publishing
 - e. Tahun terbit : 2014
 - f. Layout : Buku berukuran 25 x 19 cm dengan margin

- berukuran 2.5 x 2 cm
- g. Konten buku : Buku berisi gambar ilustrasi dan informasi yang berbentuk gambar dan tulisan yang menjelaskan jenis - jenis permainan tradisional Betawi, perlengkapan permainan, dan cara bermain
 - h. Warna buku : Cover berwarna, gambar ilustrasi berwarna
 - i. Tipografi : menggunakan *font sans serif*
 - j. Ilustrasi : menggunakan karakter anak – anak untuk memperlihatkan cara bermain.



Gambar 3.14 Buku Permainan Rakyat Betawi

3.2 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan yang terdapat dalam buku *Graphic Design Solutions*. Menurut Landa (2014) terdapat 5 tahapan yang dilakukan dalam metode perancangan, yaitu:

1) *Orientation*

Tahapan pertama dalam perancangan, penulis memulai dengan orientasi yang merupakan proses untuk memahami dan mempelajari tentang urgensi, permasalahan, penyebab, dampak, serta solusi dari permasalahan yang didapatkan. Selain itu, hal penting dalam orientasi yaitu memahami dan mempelajari tentang audiens untuk dapat

menyampaikan komunikasi visual agar perancangan dapat tepat sasaran.

2) *Analysis*

Analisa merupakan tahapan kedua yang dimana penulis melakukan penelitian terhadap semua informasi yang telah didapatkan untuk menilai, mengidentifikasi, dan merencanakan strategi terbaik untuk melanjutkan ke tahap desain. Saat menganalisa penulis memeriksa setiap bagian dari masalah, mendefinisikan setiap bagian secara ringkas dan akurat, menyusun informasi menjadi beberapa bagian, dan membuat kesimpulan dari analisa tersebut. Strategi digunakan untuk menyatukan semua perencanaan bagaimana kami memahami, menciptakan, dan memposisikan desain untuk mencapai diferensiasi, relevansi, dan resonansi.

3) *Conception*

Pada tahap ketiga penulis menentukan konsep yang akan digunakan dalam perancangan ini. Setiap desain yang diciptakan membutuhkan konsep. Konsep desain adalah alasan kreatif memutuskan atau memilih tipe - tipe membuat desain seperti imagery, typefaces, atau lettering maupun alasan pemilihan palet warna. Konsep ini adalah bagian dari ide abstrak yang luas dan utama yang mengarahkan bagaimana atau mengapa penulis merancang desain tersebut. Sebuah konsep desain diekspresikan dan dituangkan ke dalam bentuk visual melalui penciptaan, pemilihan, kombinasi, manipulasi, dan penataan elemen visual dan tipe. Protokol yang diterima secara umum untuk konsepsi desain grafis didasarkan pada model empat tahap yang diuraikan menjadi, persiapan, inkubasi, penerangan, dan verifikasi.

4) *Design*

Tahap keempat merupakan tahap dimana penulis membentuk ide dan konsep dengan visual yang jelas ke dalam perancangannya. Pada tahap penulis melakukan proses nonlinear dimana langkah - langkahnya

sangat bervariasi sebagai hasil dari pemikiran dan perancangan yang kreatif. Penulis memulai dengan melakukan pencarian referensi desain, menentukan karakter desain, merancang sketsa, menentukan tipografi, warna, grid, dan layout. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyempurnakan beberapa ide atau konsep yang terbaik sebelum masuk ke dalam tahap terakhir dalam perancangan. Proses terakhir yang dilakukan penulis dalam tahap desain adalah komprehensif, penulis merepresentasikan secara terperinci dari ide dan konsep yang telah divisualisasikan. Komprehensif biasanya sudah berbentuk produk atau hasil karya meskipun belum diproduksi.

5) ***Implementation***

Implementasi merupakan tahap terakhir dimana penulis mengimplementasikan desain dalam bentuk format buku yang berbasis layar. Setelah desain sudah jadi, pembekalan maupun masukan sangat bermanfaat bagi penulis maupun target audiens karena melibatkan peninjauan solusi dan konsekuensi untuk memperbaiki dan memberikan kritik dan saran yang tepat.

