



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 yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hybrid metodologi, yaitu campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif.

1. Metode Penelitian Kualitatif

Metode kualitatif merupakan metode penelitian dimana data yang dihasilkan berfokus pada makna dibandingkan generalisasi. (Sugiyono, 2017, h.9).

a. Wawancara

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa wawancara adalah metode pengambilan data yang dilaksanakan dengan bertatap muka langsung atau melalui telepon (h.138). Peneliti akan mewawancarai seorang guru IPS untuk menggali informasi mengenai metode pembelajaran dan signifikansi pelajaran IPS dari perspektif seorang guru. Penulis juga akan mengajukan pertanyaan mengenai media informasi eksisting mengenai pahlawan. Wawancara akan diadakan melalui Google Meet.

b. Studi Eksisting

Studi Eksisting adalah pengumpulan data berdasarkan analisis mengenai suatu objek (produk, kegiatan, dsb) yang telah

ada sebelumnya. Penulis akan mengulas ulang media informasi mengenai Dewi Sartika guna mendapatkan informasi dan referensi mengenai gaya ilustrasi, copywriting, dan konten isi media informasi lainnya.

c. Studi Referensi

Studi referensi merupakan pengumpulan suatu informasi yang dapat merujuk kepada beberapa media atau informasi sehingga dapat menjadi sumber acuan untuk merancang media informasi.

2. Metode Penelitian Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah sebuah metode pengambilan data yang dilakukan untuk mempelajari populasi dan sampel. Metode penelitian ini memiliki ciri data berupa angka yang bertujuan untuk menguji sebuah asumsi atau ide yang ada (h.8).

Kuesioner merupakan salah satu alat survei yang terdiri atas sekelompok pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan para responden. (Sugiyono, 2017, h.142). Metode pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner secara daring melalui forms.google.com. Kuesioner akan dibagikan kepada anak-anak berusia 8-11 tahun. Penulis akan memberi pertanyaan seputar stigma-stigma berbasis gender yang ada di masyarakat serta pengetahuan dasar mengenai Dewi Sartika.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Bambang Sudioanto, seorang guru IPS, untuk mendapatkan data mengenai metode pembelajaran IPS dan serta media informasi eksisting yang digunakan sebagai buku pendamping pembelajaran anak-anak. Wawancara dilaksanakan pada hari Jumat, 10 September 2021 pada pukul 19.15-19.45, dan dilakukan secara daring melalui Google Meet.

3.1.1.1 Wawancara dengan Bambang Sudioanto

Narasumber Bambang Sudioanto merupakan guru IPS di salah satu sekolah sekolah swasta bernama Santa Laurensia. Narasumber diwawancarai mengenai pengetahuan umum pelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan dan serta media informasi eksisting yang digunakan sebagai buku pendamping pembelajaran anak-anak. Wawancara berlangsung pada hari Jumat, 10 September 2021, pada pukul 19.15-19.45, dan secara daring melalui Google Meet.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran wajib yang digiati di sekolah. Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri terdiri dari empat subjek di dalamnya; yang pertama adalah geografi yang terbagi menjadi geografi alam dan geografi sosial, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Berbeda dengan Ilmu Pengetahuan Alam, IPS merujuk pada ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kemanusiaan (*humanities*). Menurut narasumber, dalam pembelajaran IPS para siswa membangun aspek kemanusiaan mereka, mendorong pemikiran yang kritis, serta melihat studi kasus dari banyak perspektif. Secara tidak langsung siswa membangun dan mengembangkan sisi empati mereka terhadap situasi sosial yang ada.

Selama membimbing anak-anak dalam pelajaran IPS, narasumber menyatakan bahwa sudah sebuah pandangan umum bahwa IPS merupakan

pelajaran teori yang cenderung menghafal. Narasumber merasa bahwa aspek menghafal memang dibutuhkan namun memegang signifikansi yang sangat kecil dalam pelajaran ini. Paradigma ini seharusnya diubah, karena dalam pelajaran IPS sendiri ada beberapa kemampuan yang diasah yaitu kemampuan untuk berpikir secara kritis dan menganalisa masalah dari berbagai macam perspektif. Namun, karena pengetahuan yang terbatas dan literasi yang rendah khususnya di anak-anak SD dan SMP anak-anak masih sulit untuk menangkap ilmu yang diberikan.

Sejarah merupakan salah satu cabang mata pelajaran IPS yang mempelajari kejadian di masa lampau. Namun, sejarah bukan semata-mata hanya untuk mengenang masa lalu, tetapi juga bertujuan untuk menjembatani kejadian masa lalu dan sekarang dan guna prediksi apa yang akan terjadi ke depannya. Pahlawan merupakan tokoh-tokoh bersejarah yang menimbulkan atau mendukung terjadinya suatu peristiwa tersebut. Pahlawan memegang signifikansi yang penting, karena mereka memegang kunci negara ini terbangun, sehingga muncul satu jiwa nasionalisme di dalam suatu tata negara yang membentuk identitas negara dan bangsa. Identitas dari bangsa ini pun terbentuk karena kepentingan bersama berdasarkan kemanusiaan, bukan mengarah pada identitas yang radikal.

Ketika ditanya mengenai pahlawan yang memperjuangkan kesetaraan gender, narasumber menyatakan bahwa kesetaraan gender merupakan isu penting yang masih menjadi polemik besar sampai saat ini. Diskriminasi gender masih berlaku bahkan di zaman modern, terutama dalam bidang-bidang dunia pendidikan, dunia medis, maupun pekerjaan masih dirasakan oleh gender tertentu. Narasumber pun menyatakan studi gender pun tidak sesimpel kutub Utara dan Selatan, namun sebuah spektrum

yang luas. Pada masyarakat matriarkis maupun patriarkis, kesetaraan gender masih merupakan sesuatu yang asing. Tanpa adanya kesetaraan gender, masyarakat akan terkena dampak negatifnya dan dapat menghambat pembangunan bersama. Maka dari itu, pahlawan yang memperjuangkan kesetaraan gender masih sangat relevan dengan zaman sekarang ini.

Materi mengenai pahlawan merupakan salah satu materi pelajaran yang dapat membawa dampak positif pada anak-anak. Khususnya anak-anak SD, dimana mereka dapat mengambil inspirasi dari cerita-cerita pahlawan yang mereka pelajari atau baca. Nilai-nilai perjuangan pahlawan dapat menjadikan tokoh-tokoh ini seorang *role model* bagi anak-anak. Sosok pahlawan dapat menumbuhkan sikap nasionalisme yang dapat mendorong pembangunan negara bersama ke depannya. Namun sayangnya, sekolah maupun pemerintah belum mengambil langkah untuk memproduksi buku pendamping maupun media informasi untuk anak-anak mengenai pahlawan ini sehingga guru-guru hanya mengandalkan materi-materi atau jurnal-jurnal yang mereka temukan tanpa acuan yang pasti.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Guru IPS

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.1.1.2 Wawancara dengan Editor Buku Anak

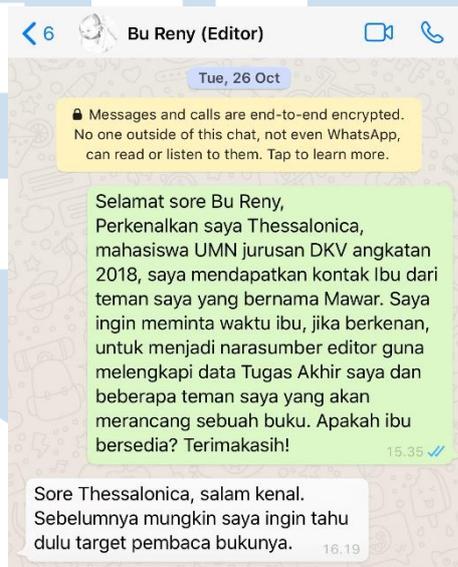
Reny merupakan seorang editor buku anak di Elex Media Komputindo. Beliau merupakan editor buku yang berpengalaman dalam berbagai macam buku anak. Wawancara dilangsungkan via Whatsapp Chat pada tanggal 26 Oktober 2021.

Buku cerita anak merupakan buku cenderung mengandung lebih banyak ilustrasi dibanding teks. Umumnya buku cerita anak memiliki alur cerita maju yang mudah dipahami. *Tone* penyampaian juga harus diperhatikan dengan cara menempatkan anak pada posisi dalam cerita. Kadang penulis dapat memasukkan pesan moral melalui kata-kata yg diucapkan tokoh. Namun, jangan berlebihan karena akan terkesan tidak natural, anak malahan merasa tidak berhubungan dengan tokohnya. Supaya tidak terkesan menggurui, pesan dapat dibangun lewat jalan cerita.

Faktor usia juga menjadi penentu rasio teks dan gambar dalam buku anak. Misalkan, 1-6 tahun proporsi gambar sebanyak 90%, 7 tahun proporsi sebanyak lebih 70%, 8-9 tahun proporsi gambar kurang lebih 50-70%. Selain itu, teks juga tidak perlu panjang-panjang cukup 3-5 kalimat dan 2-5 kata per kalimat dalam satu halaman. *Font* yang cenderung digunakan juga sans serif. Ukuran buku cerita anak umumnya adalah 19x23 cm, 18x24 cm, 20x20 cm. Bahan dan teknik produksi yang biasa digunakan adalah kertas jenis hvs 80 gms atau AP 80 gms dan jilid kawat untuk buku dengan ketebalan hingga 72 halaman atau itu jilid lem jika lebih.

Dalam perancangan buku cerita ada beberapa hal yang harus dihindari. Pertama, dari segi editorial paragraf dan kalimat jangan terlalu panjang karena tidak sesuai dengan target pembaca. Kurangnya konflik dan

alur yang mudah ditebak juga membuat cerita terkesan datar dan membosankan. Kedua, dari segi ilustrasi yang harus diperhatikan adalah komposisi ilustrasi dan teks yang harus seimbang. Terakhir dari segi *marketing*, tidak melihat kebutuhan pasar dan tidak aktif mempromosikan bukunya, sehingga buku tidak terdistribusi dengan maksimal.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Editor

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peran signifikan dalam kurikulum sekolah. IPS melatih siswa untuk berpikir kritis, membangun sisi empatis, serta melatih kemampuan dalam menganalisa masalah. Terutama dalam pelajaran sejarah dimana siswa mempelajari peristiwa-peristiwa yang membentuk tata dan identitas negara sebagai bangsa Indonesia. Melalui sejarah juga siswa mengenal tokoh-tokoh pahlawan yang mengangkat banyak nilai-nilai perjuangan dalam membangun dan memajukan negara. Nilai-nilai ini dapat

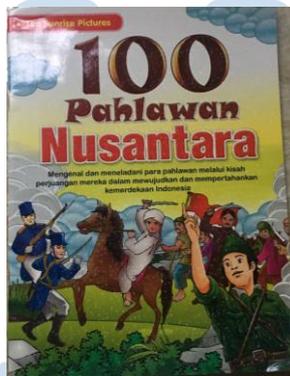
menjadi tolak ukur pahlawan sebagai sosok panutan di mata siswa-siswa. Namun, sayangnya sekolah maupun pemerintah belum berkontribusi untuk mengenalkan pahlawan secara mendalam kepada siswa-siswa dikarenakan nihilnya media informasi untuk siswa-siswa mengenai pahlawan.

Perancangan media informasi juga harus sesuai dengan target pasar. Anak-anak cenderung menyukai cerita dengan alur maju dengan *tone* penyampaian yang tidak menggurui. Teknis perancangan juga harus diperhatikan mulai dari rasio gambar dan teks, pemilihan *font* hingga secara teknis yakni bahan hingga produksi. Pemasaran buku juga harus dilakukan secara maksimal agar target audiens khususnya dapat mendapatkan informasi mengenai buku dengan mudah.

3.1.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap beberapa media informasi untuk anak yang ada mengenai Dewi Sartika. Studi eksisting dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai media informasi yang telah dipublikasi.

3.1.2.1 100 Pahlawan Nusantara



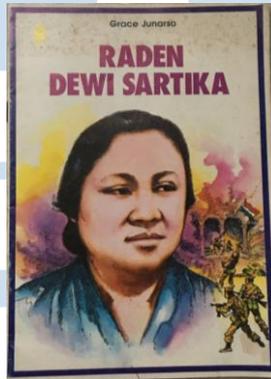
Gambar 3.3 Studi Eksisting, 100 Pahlawan Nusantara

Sumber: Dokumentasi Pribadi

100 Pahlawan Nusantara merupakan buku cerita anak terbitan Cikal Aksara terbitan tahun 2011. Buku membagi pejuang-pejuang bangsa menjadi tiga linimasa yaitu pahlawan sebelum kebangkitan nasional, pahlawan pergerakan nasional, kemerdekaan, dan setelah kemerdekaan, dan pahlawan revolusi. Konten buku mengandung cerita mengenai 100 pahlawan Indonesia yang diceritakan secara singkat, padat, dan jelas. Biografi mengenai Dewi Sartika dapat ditemukan pada halaman 40 bersama dengan pahlawan lainnya.

Target dari buku ini adalah anak-anak berusia 8-11 tahun. Buku berukuran 28 x 21 cm dengan total 53 halaman. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi realis dengan gaya perwarnaan *cell shading* dimana warna yang diberikan simpel dengan permainan cahaya dan bayangan yang tidak signifikan. Pada bagian terakhir buku juga terdapat halaman interaktif dimana anak-anak dapat mengisi pilihan ganda maupun isian yang telah disediakan untuk mengetes kemampuan mereka. Namun, sayangnya penggunaan tipografi dalam buku tidak konsisten dan warna yang digunakan membuat *mood* buku ilustrasi menjadi gelap. Selain itu, jalan cerita dari buku sangat singkat sehingga tidak menceritakan dengan jelas perjuangan pahlawan-pahlawan yang bersangkutan.

3.1.2.2 Raden Dewi Sartika



Gambar 3.4 Studi Eksisting, Buku Raden Dewi Sartika

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Raden Dewi Sartika terbitan Pustaka Kartini pada tahun 1988 merupakan buku cerita anak yang berfokus pada perjuangan jasa Raden Dewi Sartika dalam memperjuangkan kesetaraan wanita. Buku menceritakan kembali perjuangan Dewi Sartika yang menyaksikan ketidakadilan hidup wanita pada zamannya. Cerita disampaikan secara lengkap dan deskriptif.

Buku ini memiliki level membaca untuk anak-anak berumur 9-12 tahun. Buku memiliki ukuran yang sangat *compact* dengan dimensi 21 x 14,4 cm sebanyak 34 halaman. Gaya ilustrasi di buku ini adalah realis dengan teknik *inking* yang menempasiskan tekstur, dimensi, dan bayangan dari ilustrasi. Pewarnaan dalam buku cerita ini mencerminkan teknik cat air dengan warna *warm* dan pekat. Tipografi yang digunakan juga konsisten dengan penggunaan tipografi sans serif. Semua tata letak teks juga terdapat pada bagian bawah. Pada bagian terakhir buku juga terdapat halaman interaktif dimana anak-anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

3.1.2.3 Dewi Sartika



Gambar 3.5 Studi Eksisting, Buku Dewi Sartika

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dewi Sartika merupakan buku ilustrasi bergaya komik terbitan Esensi yang merupakan Erlangga Group pada tahun 2018. Seperti media sebelumnya buku ini merupakan buku cerita anak yang berfokus pada perjuangan jasa Raden Dewi Sartika dalam memperjuangkan kesetaraan wanita. Konten buku sangat lengkap dibandingkan dengan dua media sebelumnya dengan pelengkap seperti nilai-nilai yang dapat diambil dari Dewi Sartika serta lini waktu kehidupan Dewi Sartika. Namun dalam buku ini tidak terdapat halaman interaktif seperti dua buku sebelumnya.

Buku ini ditargetkan untuk anak-anak berusia 12-15 tahun. Buku memiliki ukuran dimensi 24,9 x 17,5 cm dengan total 38 halaman. Gaya ilustrasi di buku ini adalah komik dengan gaya realis. Gaya pewarnaannya pun simpel dengan teknik *cell shading* dan pengaplikasian bayangan dan cahaya yang sangat minimalis. Tipografi yang digunakan juga konsisten dengan penggunaan tipografi sans serif. Tata letak teks, gambar, dan perpaduan warna membentuk satu kesatuan sehingga menciptakan desain yang sangat baik dan rapi.

3.1.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa media informasi untuk anak yang ada untuk menentukan standar atau acuan dalam perancangan media informasi.

3.1.3.1 *A Week of Summer*



Gambar 3.6 Studi Referensi, Buku *A Week of Summer*

Sumber: Behance.net

A Week of Summer merupakan buku ilustrasi anak-anak karya Olga Surina yang menceritakan seorang pria tua yang membosankan dan tekadnya untuk bereksplorasi tanpa memandang umur. Ilustrator membuat karya ini guna untuk memenuhi challenge yang bernama *A Week of Summer*. Penulis memilih buku ini sebagai buku referensi karena gaya ilustrasi untuk anak yang sering digunakan secara umum yaitu bentuk kartun, warna-warna cerah dan juga penulisan cerita yang menarik.

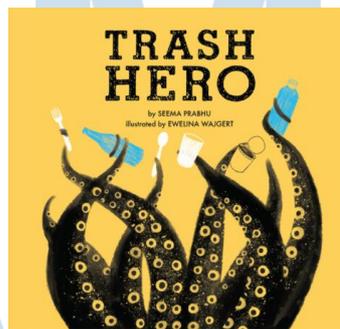


Gambar 3.7 Studi Referensi, Buku *A Week of Summer*

Sumber: Behance.net

Ilustrator menggunakan gaya ilustrasi kartun yang dapat dilihat dari desain karakter kakek Shu dengan warna primer yang hangat dan cerah. Tekstur pewarnaan pada latar belakang maupun karakter juga terlihat chalky seakan-akan adanya ilusi penggunaan krayon atau kapur. Layout buku menggunakan single column grids. Buku ilustrasi ini mengisi pesan persuasif yang mengajak pembaca agar tidak takut untuk berpetualang tidak peduli akan umur mereka.

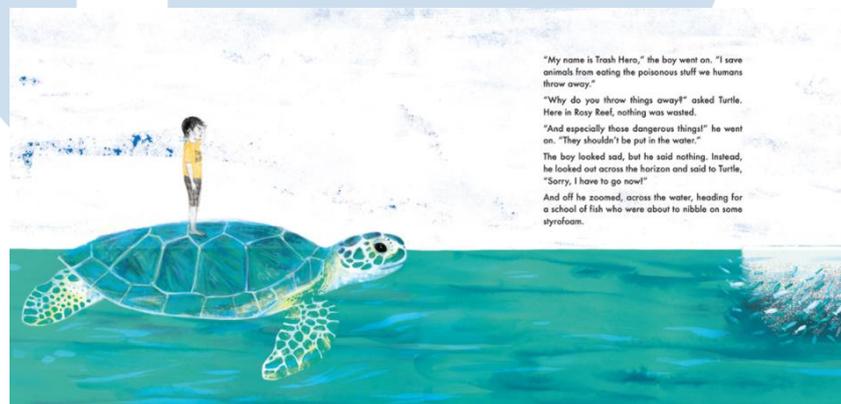
3.1.3.2 *Trash Hero*



Gambar 3.8 Studi Referensi, Buku *Trash Hero*

Sumber: Behance.net

Menggambarkan seorang anak yang beraspirasi untuk menyelamatkan bumi, *Trash Hero* merupakan buku ilustrasi anak yang menggambarkan kerusakan bumi akibat ulah manusia. *Trash Hero* merupakan karya Ewelina Wajgert yang merupakan bagian dari gerakan untuk memerangi sampah. Buku sudah disebar di negara-negara yang terdapat di benua Asia khususnya Asia Tenggara. Penulis melihat dalam buku terdapat banyak penggunaan *negative space* untuk menhatur layout teks sehingga tidak membingungkan untuk anak-anak dan jelas alur ceritanya.



Gambar 3 9 Studi Referensi, Buku *Trash Hero*

Sumber: Behance.net

Ilustrator menggunakan gaya ilustrasi semi realis dan *doodle*. Teknik warna cat akrilik dan cat air juga terlihat dari tekstur pewarnaan yang dihiasi dengan *line art* hitam dan warna primer yang cerah. Layouting yang digunakan adalah *single colum grid* dan *modular grid*. Buku ilustrasi ini mengisi pesan persuasif yang mengajak pembaca untuk merawat bumi dengan cara lebih bertanggung jawab dengan sampah mereka.

3.1.3.3 *The Secret Garden*



Gambar 3.10 Studi Referensi, Buku *The Secret Garden*

Sumber: Behance.net

Karya Margarita Kukthina yang mengilustrasikan ulang karya klasik Frances Hodgson Burnett yang menceritakan tentang Mary Lennox seorang anak berkebangsaan Inggris yang menjadi yatim piatu saat pandemi menyerang keluarganya. Penulis memilih buku ini karena pewarnaan background yang sederhana, namun tetap menampilkan detail-detail sehingga ilustrasi menjadi hidup.



Gambar 3.11 Studi Referensi, Buku *The Secret Garden*

Sumber: Behance.net

Ilustrator banyak mengilustrasikan *panoramic* yang membuat pembaca dapat membenamkan pembaca ke dalam cerita. Figur-figur yang terdapat dalam cerita digambarkan secara kartun terutama pada bagian muka karakter-karakter. Namun, proporsional tubuh karakter masih mengikuti tubuh manusia aslinya walaupun dilakukan penyederhanaan. Gaya pewarnaan merupakan *flat illustration* dengan permainan cahaya, bayangan, dan tekstur yang berat. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan *mood* dari naskah yang sedang diceritakan. Tipografi yang digunakan untuk judul juga merupakan hasil kaligrafi dari ilustrator.

3.1.4 Kuesioner

Kuesioner dilaksanakan sejak tanggal 7 September 2021 dan telah disebarakan kepada anak-anak maupun orangtua yang memiliki anak-anak berusia 8-11 tahun sebanyak 14 kali. Tujuan disebarnya kuesioner ini adalah agar peneliti mendapatkan data mengenai stigma-stigma yang dirasakan oleh anak-anak dan juga pengetahuan mereka mengenai pahlawan Dewi Sartika.

3.1.4.1 Hasil Kuesioner



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 1

Pada bagian “Pernah atau tidak”, sebanyak 64% anak pernah mengalami atau melihat anak perempuan dilarang bermain sepak bola karena itu permainan anak laki-laki mengindikasikan bahwa kekangan tersebut terjadi karena aktivitas tertentu yang dianggap terlalu maskulin.



Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 2

Sebanyak 61% anak pernah menyaksikan atau pernah mengalami, ketika mereka (anak perempuan) dimarahi berambut pendek karena gaya rambut tersebut dianggap terlalu maskulin.



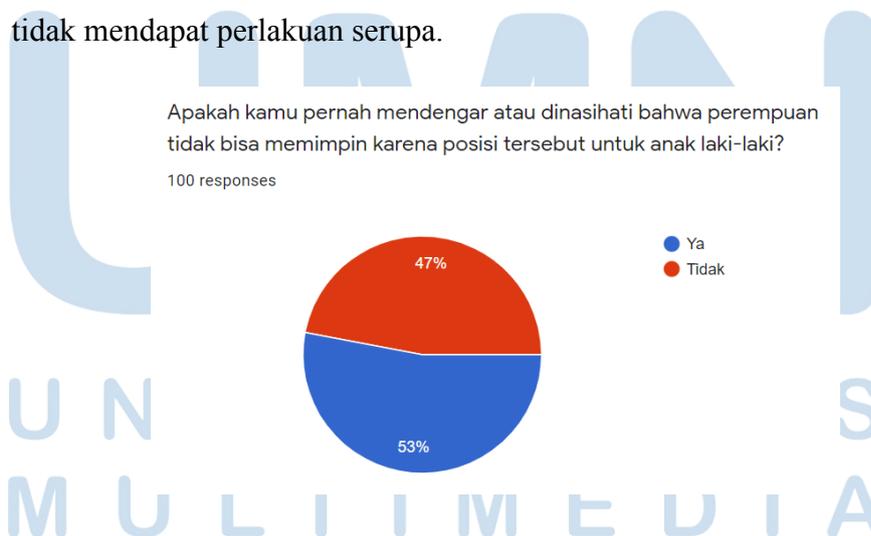
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 3

Sebanyak 65% anak pernah dinasihati atau mendengar nasihat bahwa anak perempuan tidak perlu meraih pendidikan tinggi karena mereka pada akhirnya juga akan menetap di rumah.



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 4

Sebanyak 77% anak pernah mendengar atau mendapat kritikan bahwa anak perempuan tidak boleh bersifat kasar, tidak rapi, dan berantakan karena itu bukan sifat anak perempuan, tetapi saudara/anak laki lainnya tidak mendapat perlakuan serupa.



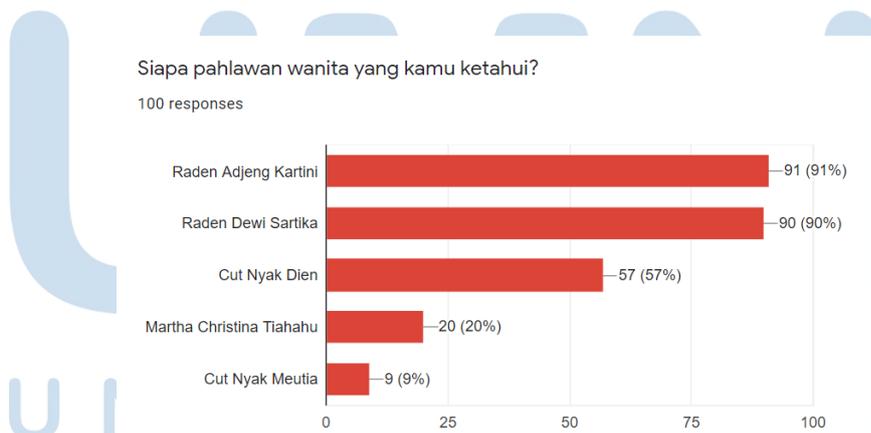
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 5

Sebanyak 53% anak pernah mendapat atau mendengar nasihat bahwa anak perempuan tidak bisa memimpin karena posisi tersebut khusus untuk anak laki-laki.



Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 6

Sebanyak 53% anak pernah mendapat atau mendengar bahwa anak perempuan bukan pengambil keputusan yang baik karena mereka berpikir menggunakan perasaan/terlalu emosional.

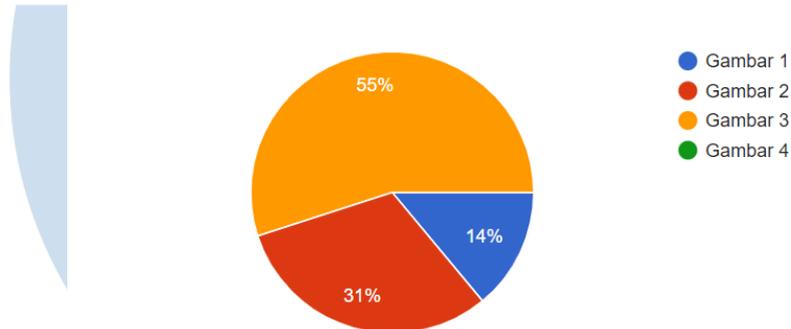


Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 7

Pada bagian “Pahlawan Nasional Indonesia”, banyak anak yang memilih Raden Adjeng Kartini (91%), Raden Dewi Sartika (90%), dan Cut Nyak Dien (57%) sebagai pahlawan wanita nasional yang mereka ketahui.

Dimanakah foto pahlawan di bawah ini yang merupakan Dewi Sartika?

100 responses

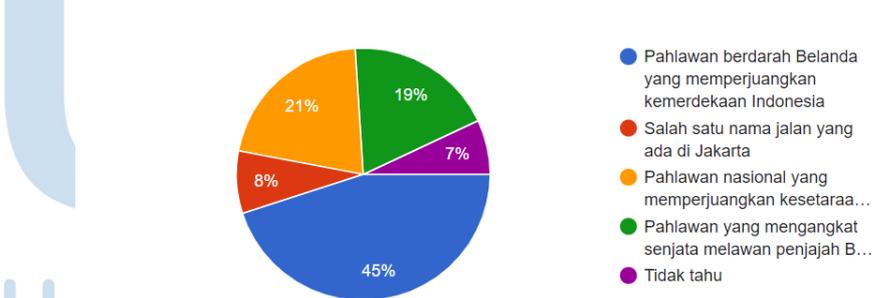


Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 8

Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa anak-anak mengetahui siapa Dewi Sartika melalui pemilihan gambar/foto yang diberikan dengan presentase sebanyak 55% anak-anak memilih gambar 3.

Siapakah Dewi Sartika?

100 responses



Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 9

Namun saat ditanya mengenai jasa pahlawan Dewi Sartika, sebanyak 45% anak-anak menjawab bahwa mereka mengenal Dewi Sartika sebagai sosok pahlawan berdarah Belanda yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan hanya 21% anak-anak yang memilih jawaban yang benar yaitu pahlawan yang memperjuangkan kesetaraan gender.

3.1.4.2 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang sudah disebarakan anak-anak pernah mendengar atau bahkan mengalami diskriminasi gender melalui stigma-stigma yang ada terutama mengenai anak perempuan. Anak perempuan dikekang dalam aktivitas yang mereka lakukan karena tersangkut oleh stigma-stigma bahwa anak perempuan harus memiliki sikap dan sifat yang feminim bukan maskulin. Saat dipertanyakan tentang pahlawan anak-anak mengetahui bahkan dapat menjawab dengan benar siapa itu Dewi Sartika. Namun, mereka salah menjawab ketika ditanya siapakah Dewi Sartika tersebut.

3.2 Metode Perancangan

Rangkaian metode yang penulis akan gunakan untuk merancang media informasi mengenai Dewi Sartika untuk anak 8 - 11 tahun adalah teori Haslam (2006) dari bukunya yang berjudul *Book Design* (h.23-28). Metode tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Pendekatan Desain

Pendekatan desain dilalui dengan melakukan beberapa tahap. Tahap tersebut adalah sebagai berikut.

a. Dokumentasi

Tahap dokumentasi merupakan tahap dimana perancang mengambil data dengan tujuan memetakan garis besar atau inti

sari dari informasi yang kelak akan disampaikan. Dokumentasi diperoleh dengan mewawancarai guru IPS, kuesioner, juga studi referensi dan studi eksisting. Peneliti juga menelusuri informasi mengenai data Dewi Sartika, budaya pada zamannya, pengalaman hidup beliau, serta nilai-nilai perjuangan yang dapat diambil.

b. Analisa

Setelah mendapatkan data, peneliti melakukan analisa terhadap data yang berhasil dikumpulkan. Analisa bertujuan untuk memilah informasi serta menentukan tingkat kepentingan informasi yang telah didapat. Melalui analisa peneliti menentukan informasi-informasi yang dapat digunakan yang dapat menjadi landasan desain dan konten media informasi.

c. Ekspresi

Tahap dimana peneliti menentukan nada penyampaian informasi berdasarkan data-data yang telah dianalisa. Nada penyampain informasi harus disampaikan melalui ekspresi peneliti untuk menyampaikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti. Ekspresi desain maupun konten dapat mempengaruhi pembaca dalam melihat dan membaca informasi yang disediakan. Peneliti melakukan penggalian terhadap gaya-gaya ilustrasi maupun penyampaian pesan yang sesuai dengan target audiens.

d. Konsep

Peneliti melakukan *mindmapping*, penelusuran referensi, serta *moodboard* untuk menghasilkan sebuah konsep. Konsep

dirancang untuk menjadi acuan rancangan sebuah desain dan menghasilkan sebuah *design brief*.

2. *Design Brief*

Pada tahap sebelumnya, konsep yang telah dihasilkan dapat menjadi fondasi dasar desain. Konsep tersebut kemudian akan divisualisasikan dan akan menghasilkan sebuah *design brief*.

3. Identifikasi Komponen Konten

Peneliti mengidentifikasi komponen-komponen konten untuk perancangan desain selanjutnya. Konten-konten perancangan tersebut adalah penyusunan kateks buku, penentuan *grid*, *layout*, dan gaya visual serta ilustrasi yang sesuai dengan target audiens.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA