



### **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

Dalam bukunya, Creswell (2014) menjelaskan *mixed methods* sebagai pengumpulan data yang melibatkan kedua metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode campuran dinilai ideal karena peneliti memiliki akses ke dua bentuk data kuantitatif dan kualitatif sehingga bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat. Oleh sebab itu, penulis memilih untuk menggunakan metode *hybrid/ mixed method* (campuran antara metode kualitatif dan kuantitatif) dalam penelitian ini. Metode kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *expert interview* dan studi referensi. Sementara metode kuantitatif berupa penyebaran kuesioner online pada anak dengan rentang usia 6-8 tahun di wilayah Jakarta dan Yogyakarta.

*Expert interview* dilakukan pada dua narasumber dengan tujuan untuk memperoleh data tentang perilaku ingkar janji, psikologis anak, dan cara perancangan buku ilustrasi anak yang benar untuk usia 6-8 tahun. Kemudian kuesioner online dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data tentang kebiasaan membaca buku cerita pada target usia 6-8 tahun, dan buku yang disukai anak.

Penulis juga melakukan studi eksisting untuk mendapatkan perbandingan antara beberapa buku yang disarankan oleh Bapak Damar Sasongko sebagai referensi untuk perancangan buku. Adapun dokumentasi pengumpulan data dilakukan dengan media foto, rekaman suara, dan video untuk wawancara ahli, dan data tertulis untuk kuesioner online.

##### 3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Damar Sasongko, S. Hum., selaku editor buku anak, untuk mendapatkan data teknis perancangan buku ilustrasi dan kepada Ristriarie Kusumaningrum, M. Psi., psikolog spesialis anak, untuk mendapatkan data tentang pendidikan nilai moral, dan kemampuan membaca anak usia 6-12 tahun.

### 3.1.1.1 Wawancara Editor Buku Anak

Wawancara pertama dilakukan pada Hari Jumat, 10 September 2021, pukul 16.00 WIB, terhadap Damar Sasongko, S. Hum., selaku editor & art editor yang saat ini bekerja di tiga penerbitan yakni Yayasan Litara, Room to Read, dan PT Provisi Mandiri Pratama. Dulunya beliau juga pernah bekerja di bawah naungan PT Bhuana Ilmu Populer selama 7 tahun. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data mengenai minat baca, preferensi buku, dan teknis perancangan buku ilustrasi yang benar untuk target usia 6-12 tahun. Wawancara tersebut dilakukan secara daring melalui aplikasi *Zoom Meeting*.



Wawancara Online Editor Buku Anak  
(Via *Zoom Meeting*)

Damar menjelaskan editor sebagai perantara antara penulis dan pembaca. Seorang editor bertugas untuk membuat karya dari penulis menjadi presentable agar gagasan tulisan mampu tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Tugas masing-masing editor tentu memiliki perbedaan, tergantung dengan divisi yang ditempati. Untuk editor buku dengan target pembaca anak usia dini seperti Damar, tentu akan lebih memperhatikan agar sebuah karya tulis menyenangkan, nyaman dibaca, dan tentunya mudah dimengerti oleh sang anak. Mulai dari gaya bahasa yang menyenangkan, tidak menggurui, sederhana, ilustrasi yang tepat, dan cerita yang mudah untuk dimengerti. Sementara untuk editor dengan divisi berbeda seperti misalnya editor

publikasi, mereka akan condong untuk memilih naskah yang memiliki nilai “jual” alias sesuai dengan minat pasarnya.

Semenjak pandemi, akses masyarakat ke bidang perbukuan sempat terhambat dan menyebabkan penurunan dalam angka penjualan buku. Beberapa toko buku dan penerbit juga akhirnya gulung tikar akibat kejadian tersebut. Saat ini kondisinya sudah lumayan membaik karena adanya penjualan melalui platform online. Sebelum masa pandemi kategori buku anak yang populer adalah buku ensiklopedia anak. Berbeda dengan setelah adanya pandemi, dimana anak-anak lebih tertarik dengan buku yang memacu aktivitas. Aktivitas yang bisa didapatkan melalui buku menjadi salah satu pertimbangan konsumen dalam melakukan pembelian produk.

Menurut Damar, ada beberapa tahapan yang biasa diperlukan dalam memproduksi sebuah buku. Pertama penulis akan mengirimkan naskah karya tulisnya ke pihak redaksi untuk dievaluasi kelayakannya. Itu saja sudah memakan waktu 3 bulan sampai hasil keputusan keluar. Jika berhasil terpilih naskah tersebut akan dilanjutkan ke tahap revisi bersama editor, dengan estimasi waktu 1-3 bulan atau mungkin 1-2 minggu tergantung pada kesulitan naskah yang ditangani. Setelah revisi, pihak redaksi akan mulai mencari ilustrator untuk memvisualisasi adegan pada buku, dan biasanya lama proses pembuatan ilustrasi bisa memerlukan waktu 3-6 bulan tergantung pada jumlah halaman buku. Untuk 24 dan 32 halaman biasanya memerlukan waktu sekitar 3 bulanan, sedangkan untuk jumlah halaman di atas 100 lembar bisa memakan waktu sampai 6 bulan lebih. Ketika ilustrasi selesai perancangan akan masuk ke tahap *editing* yang biasanya akan memakan waktu 1 bulan. Pada tahap tersebut ilustrasi akan diteruskan kembali ke pihak redaksi dan editor akan mulai melakukan revisi naskah agar lebih sesuai lagi dengan ilustrasi yang disuguhkan. Begitu konten selesai, dimulailah proses *layouting*, desain cover buku, dan penentuan judul yang bisa menjual atau menarik perhatian konsumen. Kemudian barulah buku tersebut bisa dicetak dan diterbitkan. Waktu yang diperlukan untuk proses percetakan adalah 1 bulan.

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa proses perancangan sebuah buku ilustrasi dari awal perancangan hingga siap untuk dipublikasikan, memiliki rentang waktu 6-8 bulan atau bahkan lebih. Lamanya proses tersebut disebabkan oleh panjangnya antrian pengajuan karya tulis pada redaksi, jumlah revisi karya, kerumitan karya yang dihasilkan. Damar juga menambahkan bahwa *workload* seorang editor juga menjadi faktor penentu kecepatan penyelesaian, karena mereka biasanya bertanggung jawab atas beberapa karya atau penulis sekaligus. Menjadi editor bukanlah pekerjaan yang mudah, selain disiplin mereka juga dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka untuk multitasking.

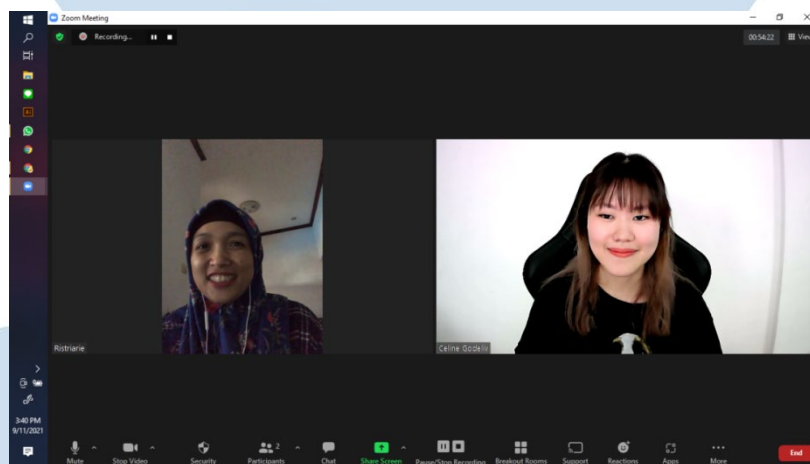
Dalam perancangan buku ilustrasi untuk anak-anak, sebaiknya menggunakan gaya visual kartun dengan proporsi visual 60% dan tulisan 40%, sekitar 4 kalimat dalam 1 halaman. Tulisan sebaiknya yang berjenis sans serif karena lebih mudah dibaca, Font Andhika merupakan salah satu yang paling sering digunakan. Ukuran tulisan disesuaikan dengan besarnya ukuran buku, yang penting tidak mengganggu ilustrasi, ataupun sulit dibaca. Penulisan gaya bahasa tergantung pada target audiens, kalo targetnya nasional disarankan untuk menggunakan Bahasa Indonesia saja. Bahasa daerah digunakan jika ingin menargetkan pada satu daerah khusus dan lebih cocok untuk anak usia 12 tahun ke atas. Ukuran buku yang ideal untuk bacaan anak adalah 18 x 24 cm dan 24 x 24 cm. Dengan jumlah halaman 32 lembar dan paling maksimal 40 lembar. Kertas yang dipakai untuk halaman buku biasanya adalah Art Paper dengan ketebalan 90 gsm, dan untuk cover buku Art Carton dengan ketebalan 260 gsm. Warna yang dipakai bebas.

Terakhir, beliau juga memperkenalkan sebuah platform online yang menyuguhkan cerita gratis bergambar yaitu literacycloud.org yang dikelola oleh Room to Read. Platform tersebut dihadirkan sebagai bentuk upaya penanganan terhadap fenomena krisis literasi pada anak-anak. Memperkenalkan buku serta meningkatkan minat baca pada anak secara gratis untuk meningkatkan literasi anak merupakan tujuan yang ingin dicapai

oleh organisasi tersebut. Berikut merupakan beberapa judul buku yang disebutkan oleh Bapak Damar untuk dijadikan studi referensi oleh penulis, yakni Hadiah Istimewa untuk Putri, Hadiah Istimewa Suwidak Loro, dan The Little Friend of Putri Pandan Berduri.

### 3.1.1.2 Wawancara Psikolog Anak

Wawancara kedua dilakukan Hari Sabtu, 11 September 2021, pukul 15.00 WIB, terhadap Ibu Ristriarie Kusumaningrum, M. Psi., selaku Psikolog Anak di Klinik Ruang Tumbuh, Klinik Jakarta Eye Center, Sekolah Pantara, dan juga menjadi konsultan di beberapa sekolah lain. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait kemampuan membaca dan tingkat pemahaman anak usia 6-12 tahun, dan pengaruh penggunaan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran nilai moral pada anak



Gambar 3. 2 Wawancara Online Psikolog Anak  
(Via Zoom Meeting)

Ibu Ristriarie membenarkan bahwa perilaku ingkar janji, cukup sering ditemui di kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh sederhananya adalah ketika kita janji bertemu dan kemudian membatalkan atau mengundur waktu secara tiba-tiba, serta janji dari orang tua ke anak, seperti diiming-imingi sesuatu agar anaknya mau menurut tapi pada akhirnya sesuatu yang dijanjikan tersebut tidak diberikan kepada si anak. Jadinya seperti memanipulasi *victim*, berusaha mencapai tujuan awal dengan cara lain.

Dalam masyarakat tentu masih ada saja yang menganggap sepele perilaku tersebut, namun sebenarnya perilaku ini tidak boleh disepelekan ataupun dinormalisasikan jelas Ibu Ristriarie. Berjanji berarti kita mau berkomitmen dan bertanggung jawab atas hal yang dijanjikan. Mengingkari janji akan berdampak buruk pada dua belah pihak, baik pelaku maupun korban. Mulai saja dari yang paling sederhana yaitu perilaku ingkar janji dari orang tua pada anak. Semakin sering hal tersebut dirasakan oleh anak, akan timbul rasa ketidakpercayaan dari anak terhadap orang tuanya sendiri. Apalagi orang tua juga merupakan panutan terdekat, otomatis anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Itu masih masalah dalam keluarga, kalau misalnya perilaku tersebut dilakukan pada kasus seperti membocorkan rahasia, janji ditinggal nikah oleh pasangan tentu dampaknya akan lebih besar. Selain krisis kepercayaan pada orang lain, mereka juga akan menjadi tidak percaya diri karena merasa ada kekurangan dalam diri mereka yang menyebabkan pelaku berbuat seperti itu. Jika kasusnya parah bahkan bisa menimbulkan trauma dalam diri si korban.

Oleh karena itu diperlukan penanaman pemahaman nilai moral sebagai langkah yang bisa meminimalisir atau diharapkan bisa mencegah perilaku tersebut. Pengajaran nilai moral biasa berawal dari keluarga sebagai unit terkecil atau inti dan umumnya dimulai dari usia dini. Beliau menjelaskan bahwa pada usia 0-5 tahun anak-anak diajarkan tentang ketaatan. Sedangkan, anak pada usia 6 tahun ke atas sudah bisa menilai dan mengerti tentang keadilan serta perilaku benar dan salah. Menurut Ibu Ristriarie, sebenarnya tidak ada usia maksimal dalam penanaman nilai moral pada seseorang. Akan tetapi pastinya ada keterbatasan yang akan dihadapi seiring menuanya subjek yang menjadi target pengajaran. Pastinya akan muncul perdebatan karena mereka sudah lebih terbentuk karakternya, lebih kritis, dan lebih berpengalaman.

Cara yang baik dalam mengkomunikasikan pengajaran tentang nilai moral pada anak adalah dengan memberi contoh yang konkret dan melakukan

pembahasan kasus. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mudah menyerap dan memahami informasi yang diberikan. Beliau juga menyebutkan bahwa buku ilustrasi merupakan salah satu contoh media yang efektif sebagai media edukasi nilai moral dan karakter untuk anak.

Beliau juga menyarankan untuk menggunakan output buku berbentuk fisik sebagai media pembelajaran yang ideal bagi anak usia dini. Memang setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing dan anak-anak juga mempunyai preferensi masing-masing. Akan tetapi alangkah baiknya jika kita bisa membatasi waktu anak di depan layar *gadget* karena itu juga berpengaruh pada kesehatan anak. Dengan membaca buku fisik, anak-anak akan lebih terbawa oleh suasana cerita karena mereka menyentuh langsung buku tersebut. Selain itu, mengoleksi buku juga memberikan kesenangan tersendiri bagi para pembaca, karena setiap buku memiliki keindahan desain yang berbeda-beda. Warna dalam buku ilustrasi untuk anak sebaiknya menggunakan warna terang dan *colorful* namun tidak sampai menyakitkan mata, serta bersifat *real* atau sesuai dengan dunia nyata, misalnya pohon yang aslinya berwarna coklat jangan diberi warna biru karena nanti akan membingungkan sang anak.

Ibu Ristriarie juga setuju dengan penerapan pembelajaran nilai moral pada anak melalui cerita yang relevan dengan dunia sehari-hari sang anak. Dengan tingkat relevansi cerita yang kuat, anak-anak akan lebih mudah terintegrasi dengan jalan cerita.

### **3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara**

Dari hasil wawancara dengan para ahli, penulis mengetahui bahwa fenomena ketidaktepatan waktu ternyata memang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan masih disepelekan oleh beberapa orang. Untuk meminimalisir perilaku tersebut, diperlukan penanaman nilai moral sejak usia dini karena mengajarkan karakter memerlukan proses dan penerapan yang



repetitif. Penulis juga mendapatkan informasi bahwa buku ilustrasi merupakan salah satu media yang efektif untuk membantu pendidikan karakter pada anak. Selain itu, cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sang anak juga merupakan topik yang menarik dan lebih tepat untuk diangkat. Sebab dengan ada kesamaan dengan realitas sehari-hari anak-anak akan lebih mudah menyatu dan lebih cepat menyerap pesan dari cerita yang disuguhkan. Terakhir, buku ilustrasi berbentuk fisik/ konvensional merupakan wadah yang lebih tepat untuk menjaring perhatian anak-anak usia 6-8 tahun dibandingkan pada media digital.

### 3.1.2 Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling*, dengan penggunaan Rumus Slovin dalam penentuan jumlah sampel. Target kuesioner merupakan anak berusia 6-8 tahun yang tinggal di Jakarta dan Yogyakarta.

$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

S = Besaran Sampel

N / n = Jumlah Populasi

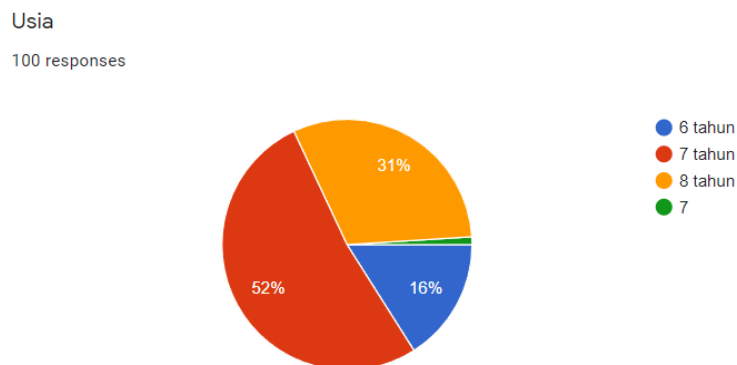
e = Derajat Ketelitian

Dikutip dari [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), menurut data dari Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri pada bulan Juni 2021, tercatat bahwa total jumlah penduduk 5-9 tahun di DKI Jakarta adalah sebanyak 967.644 orang. Sementara jumlah penduduk 5-9 tahun di D.I Yogyakarta berdasarkan data sensus penduduk 2020 adalah sebanyak 257.179 jiwa. Maka didapatkanlah total populasi sebanyak 1.224.823 orang. Berikut merupakan perhitungan sampel kuesioner:

$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2} = S = \frac{1,224,823}{1 + 1,224,823 \cdot 0.01} = S = \frac{1,224,823}{1 + 12,248.23} = 99.991$$

Dari hasil yang didapatkan, penulis membulatkannya menjadi 100. Maka total responden yang diperlukan untuk kuesioner ini adalah 100 orang. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data tentang perilaku tidak tepat waktu yang dilakukan oleh anak usia antara 6-8 tahun, kesukaan anak terhadap membaca buku ilustrasi, pemahaman anak akan cerita yang dibaca, penerapan hal yang dipelajari dari membaca buku ilustrasi, serta alasan anak menyukai buku ilustrasi. Berikut merupakan hasil kuesioner yang telah disebar oleh penulis. Kuesioner dibagikan secara online melalui *Google Form* pada anak usia 6-8 tahun.

Penulis berhasil mengumpulkan sebanyak sebanyak 100 responden. Jumlah menurut usia responden adalah 6 tahun 16 orang (16%), 7 tahun 52 orang (52%) dan 8 tahun 31 orang (31%).



Gambar 3. 3 Usia responden

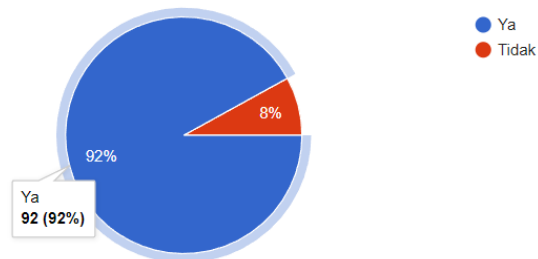
Dari 100 jawaban responden, sebanyak 92 orang (92%) responden menjawab bahwa mereka pernah tidak tepat waktu. Sementara sebanyak 8 orang (8%) menjawab mereka tidak pernah tidak tepat waktu.

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

## Budaya Tidak Tepat Waktu

Apakah kamu pernah tidak tepat waktu?

100 responses

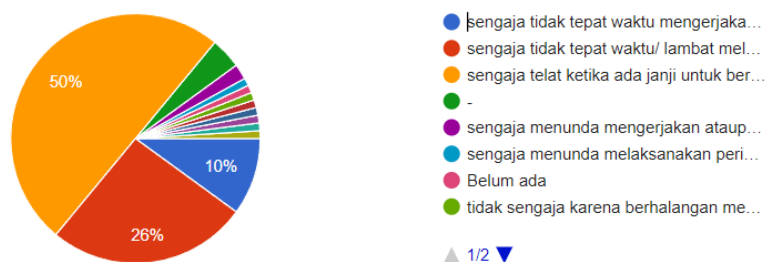


Gambar 3. 4 Tidak tepat waktu

Kemudian ketika ditanyakan tentang contoh perilaku tidak tepat waktu yang dilakukan, mayoritas responden 50 orang (50%) menjawab bahwa mereka sengaja telat ketika ada janji untuk bertemu. 27 orang (27%) menjawab sengaja terlambat, 12 orang (12%) menjawab sengaja tidak tepat waktu mengerjakan dan mengumpulkan tugas, sebanyak 6 orang (6%) menjawab tidak pernah, sebanyak 4 orang (4%) mengaku ketiduran dan terlambat datang ke sekolah, dan terakhir sebanyak 1 orang (1%) menjawab keterlambatan karena faktor ketidak sengajaan,

contoh perilaku tidak tepat waktu yang dilakukan?

100 responses



Gambar 3. 5 Perilaku tidak tepat waktu

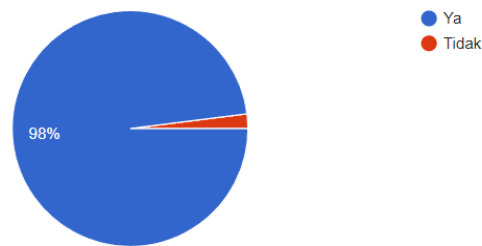
Ketika ditanya tentang kesukaan responden dalam membaca buku ilustrasi. Mayoritas jawaban sebanyak 98 orang (98%) menjawab bahwa

mereka suka membaca buku ilustrasi. Sementara sisanya sebanyak 2 orang (2%) menjawab tidak suka membaca buku ilustrasi.

#### Tentang Buku Ilustrasi

Apakah kamu suka membaca buku ilustrasi?

100 responses



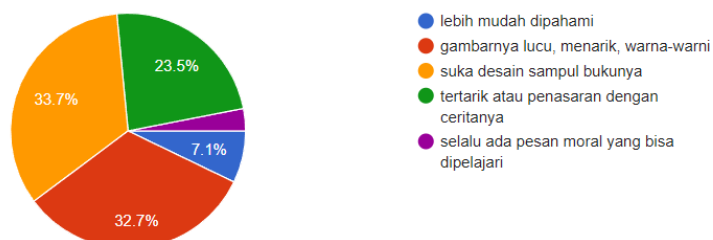
#### Suka membaca buku ilustrasi

Penulis juga menanyakan alasan dibalik kesukaan responden dalam membaca buku ilustrasi. Berdasarkan jawaban terbanyak, penulis mendapatkan sebanyak 33 orang (33,7%) yang memilih karena suka dengan desain sampul buku, 31 orang (32,7%) menjawab gambar ilustrasi yang menarik dan lucu, 23 orang (23,5%) menjawab karena tertarik atau penasaran pada ceritanya, 7 orang (7,1%) karena lebih mudah dipahami, dan 3 orang (3,1%) menjawab karena selalu ada pesan moral yang bisa dipelajari.

#### Belajar dari Buku Ilustrasi

Alasan suka membaca buku ilustrasi?

98 responses



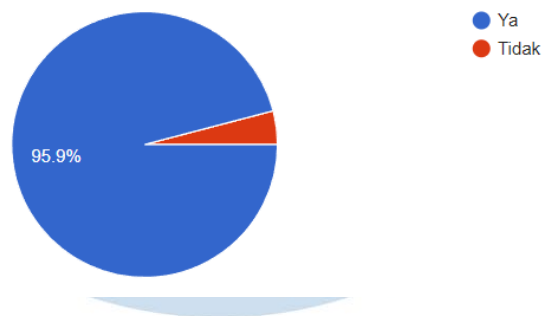
#### NUSANTARA

Alasan menyukai buku ilustrasi

Selanjutnya penulis juga menanyakan pemahaman responden terkait pesan moral yang disampaikan pada sebuah buku ilustrasi yang dibaca. Dari 100 responden, sebanyak 2 responden menjawab bahwa mereka tidak suka membaca buku ilustrasi, maka dari itu mereka tidak disertakan dalam pertanyaan sesi ini. Hasilnya sebanyak 94 orang (95,9%) menjawab bahwa mereka mengerti pesan moral yang diceritakan pada buku yang dibaca. Sementara sebanyak 4 orang (4,1%) menjawab tidak

Apakah kamu mengerti pesan moral yang diceritakan pada sebuah buku ilustrasi yang pernah kamu baca?

98 responses



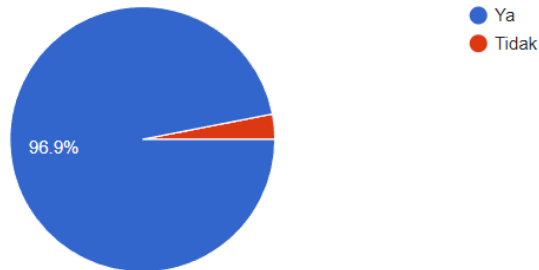
Pahaman pesan moral pada buku ilustrasi

Penulis juga menanyakan tentang penerapan hal-hal atau pesan moral yang dipelajari dari membaca buku ilustrasi. Hasilnya, sebanyak 95 orang (96,9%) responden menjawab bahwa mereka melakukan penerapan tersebut. Sisanya sebanyak 3 orang (3,1%) menjawab tidak melakukan penerapan.

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

Apakah kamu menerapkan hal-hal atau pesan moral yang dipelajari dari membaca buku ilustrasi?

98 responses

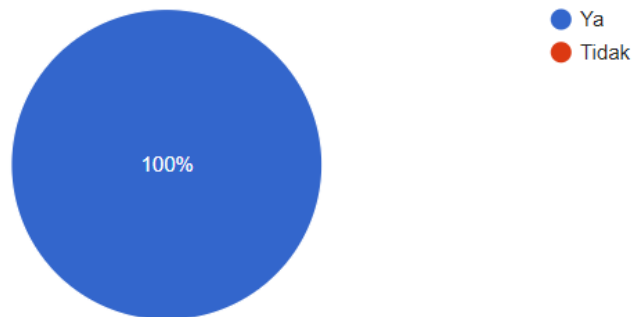


Penerapan hal atau pesan moral yang dipelajari

Terakhir penulis memberikan pertanyaan tentang apakah belajar lebih menarik dengan buku ilustrasi. Mayoritas responden sebanyak 98 orang (100%) setuju bahwa belajar lebih menarik dengan adanya buku ilustrasi.

Apakah belajar tentang sesuatu lebih menarik dengan adanya buku ilustrasi?

98 responses





Kemenarikan belajar dengan buku ilustrasi

### 3.1.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi eksisting terhadap buku cerita bergambar. Tujuan penulis melakukan studi eksisting adalah untuk mendapatkan data tentang perancangan buku ilustrasi yang menjadi pilihan bacaan anak-anak. Penulis memperhatikan ketentuan teknis serta gaya ilustrasi yang digunakan.

Tabel 3.1 Studi Referensi

Buku	Komponen
Judul : Ada Owa di Pinggang Wiwit	
 <p>Ada Owa di Pinggang Wiwit Author: Pristian Wulanita Illustrator: Evieriel N Primadani Translator: Pristian Wulanita</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah Halaman: 20 halaman</li> <li>• Gaya Ilustrasi: kartun tanpa <i>outline</i></li> <li>• Teks : 1-3 kalimat perhalaman</li> <li>• Tekstur: Sandpaper</li> <li>• Author: Pristian Wulanita</li> <li>• Ilustrator: Evieriel N Primadani</li> <li>• Publisher: Penerbit Bhuana Ilmu Populer</li> </ul>
<p>Alur Cerita : Ada Owa di Pinggang Wiwit</p> <p>Bercerita tentang tokoh utama perempuan Wiwit yang mengidap tumor, namun takut untuk pergi ke dokter. Alhasil pada saat Wiwit bermain bersama teman-temannya, tumor yang berada di pinggangnya terus berulah. Wiwit pun tidak tahan lagi dengan rasa sakit yang harus dihadapinya saat bermain. Akhirnya Wiwit memberanikan diri untuk melakukan operasi pengangkatan tumor. Operasi berhasil dan Wiwit telah sehat kembali dan sangat bersemangat bermain bersama teman-temannya.</p>	
Hadiah Istimewa Suwidak Loro	
 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis : Nurhayati Pujiastuti</li> <li>• Genre : slice of life, indonesian culture, cooking</li> <li>• Ilustrator : Hardanti Putri</li> <li>• E-Book dan Fisik</li> <li>• Bahasa Inggris</li> <li>• Penerbit : Kanisius</li> <li>• Tahun Terbit : 2020</li> <li>• Jumlah Halaman : 24 halaman</li> <li>• Tipografi : sans serif</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaya Visual : kartun, paper texture, flat art.</li> <li>• Teknik Visual : digital art</li> </ul>
<p>Alur Cerita : Hadiah Istimewa Suwidak Loro</p> <p>Menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Suwidak Loro yang hobi memasak dan ingin menghadihkan botok (makanan khas Jawa) kepada putri dan teman-temannya. Walau sudah menyelesaikan dan menyiapkan hadiahnya, Suwidak Loro tetap tegang karena takut teman-temannya, terutama sang putri, tidak suka pada hadiahnya itu. Namun ternyata semuanya berakhir baik-baik saja dan mereka bermain bersama penuh dengan canda dan tawa.</p>	
<p>Hadiah Istimewa untuk Putri</p>	
 <p>But Putri Serindu does not gain. She is the daughter of the king. She is not allowed to play outside the castle.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis: Lia Loeferns</li> <li>• Genre : slice of life, birthday gift</li> <li>• Ilustrator : Azisa Noor</li> <li>• Penerbit : Bhuana Ilmu Populer</li> <li>• Tahun Terbit : 2018</li> <li>• Jumlah Halaman : 22 Halaman</li> <li>• Ukuran : 23 x 23 cm</li> <li>• Tipografi : sans serif</li> <li>• Maksimal 4 kalimat dalam 1 halaman, 80% visual/ ilustrasi</li> <li>• Gaya Visual : Kartun, water color</li> <li>• Teknik Visual : Digital</li> <li>• E-Book</li> <li>• Gratis akses dari <a href="http://literacycloud.org">literacycloud.org</a></li> </ul>

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



Alur Cerita : Hadiah Istimewa untuk Putri

Menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Lumang yang kasihan pada putri kerajaan bernama Serindu karena dilarang untuk bermain oleh sang raja. Lumang dan teman-teman pun berusaha untuk menghibur putri dan mulai menyiapkan hadiah terbaik untuk ulang tahun Putri Serindu. Akhirnya Lumang mengajak putri dan teman-temannya untuk bermain sembunyi dengan menggunakan Bubu. Cerita ini mengandung budaya Suku Minangkabau.

### 3.2 Metode Perancangan

Dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, Haslam (2006, hlm. 23-28) memaparkan 5 tahap yang diperlukan dalam merancang sebuah buku, yakni *documentation, analysis, expression concept, dan design brief*. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan:

#### 1. *Documentation*

merupakan tahap dimana penulis melakukan pengumpulan dan penyimpanan berbagai jenis informasi seperti rekaman suara, manuskrip, *figure*, video, dan sebagainya dalam bentuk teks dan gambar. Hal ini dilakukan karena tulisan dan gambar merupakan titik dasar dari sebuah dokumentasi. Tanpa dokumentasi tidak akan ada desain grafis karena tidak ada bahasa visual yang bisa disampaikan.

#### 2. *Analysis*

merupakan tahapan dimana penulis membagi konten ke dalam beberapa unit kecil dan kemudian diteliti satu persatu untuk memahami keseluruhan konten. Tahapan ini sangat penting ketika melakukan perancangan terhadap buku yang bersifat rumit dan faktual. Pada tahap ini penulis telah melakukan analisis target sasaran desain serta melakukan studi eksisting terhadap buku-buku yang dapat dijadikan sumber referensi untuk anak usia 6-8 tahun.

#### 3. *Expression*

Merupakan tahap dimana penulis melakukan pendekatan terhadap visual berdasarkan pada aspek emosi yang dimiliki oleh desainer. Pendekatan visual dilakukan melalui proses *brainstorming* terlebih dahulu untuk kemudian menentukan moodboard warna, tanda, dan symbol untuk melanjutkan pada tahap konsepsi perancangan.

#### **4. Concept**

Penulis melakukan pendekatan konseptual dalam menentukan *big idea*, tepatnya menyusun keyword dari berbagai gagasan yang telah terkumpulkan.

#### **5. Design Brief**

Penulis melakukan penyusunan konteks cerita dan perangkuman *insight* yang telah didapatkan dari *expert interview* secara ringkas dan jelas.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA