



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

Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk penelitian campuran atau mixed method. Metode penelitian gabungan adalah gabungan dari metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Creswell & Creswell, 2017). Penelitian kuantitatif dilakukan dalam bentuk kuesioner menggunakan Google Forms. Sedangkan penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk wawancara dan observasi partisipatoris. Selain itu, dilakukan studi buku existing sebagai sumber data sekunder.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa dan mengetahui keadaan serta minat tradisi sembahyang tersebut di dalam kehidupan remaja dan dewasa muda Tionghoa di Indonesia. Narasumber pertama adalah Albert Hendra Lukman (49) selaku *Hoofd Commisaris* Kepala Perkumpulan Sosial Hok Tek Tong Padang dan anggota DPRD Provinsi Sumatera Barat. Narasumber kedua adalah Syamsi Kosasi (69) selaku Wakil Ketua Kelenteng See Hie Kiong Padang dan Piliang Gozali (56) selaku Sekretaris Intern See Hie Kiong Padang sebagai perwakilan Kelenteng See Hie Kiong Padang. Narasumber ketiga adalah Lie Fen (38) selaku pemilik Toko Perlengkapan Sembahyang Lotus Kota Padang. Narasumber terakhir adalah Meiliani Tjuaca (54) selaku peziarah Rumah Abu Abadi Kota Padang.

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

3.1.1.1 Wawancara *Hoofd Commisaris* Kepala Perkumpulan Sosial Hok Tek Tong Padang



Gambar 3.1 Wawancara dengan Albert Hendra Lukman

Penulis melakukan wawancara dengan Albert Hendra Lukman (49) selaku *Hoofd Commisaris* Kepala Perkumpulan Sosial Hok Tek Tong Padang dan anggota DPRD Provinsi Sumatera Barat pada tanggal 13 September 2021. Kegiatan wawancara dilaksanakan di Gedung Pusat HTT Kota Padang Jalan Kelenteng II No. 331, Kelurahan Padang Barat, Kota Padang, Sumatera Barat. Narasumber diberi pertanyaan mengenai pandangan beliau tentang sembahyang arwah leluhur dan keikutsertaan generasi muda Tionghoa dalam kegiatan tersebut serta pendapat narasumber mengenai pembuatan media informasi mengenai sembahyang arwah leluhur.

Dari kegiatan wawancara, didapatkan bahwa sembahyang arwah leluhur merupakan tradisi yang berasal dari Konghucu. Meskipun demikian tradisi tersebut tidak terikat oleh agama melainkan sebagai budaya atau adat yang dilaksanakan oleh orang Tionghoa. Tradisi sembahyang arwah leluhur bertujuan agar kita menghormati orangtua tidak hanya saat hidup tetapi juga ketika mereka telah tiada. Tradisi ini secara tidak langsung mengajarkan kita untuk terbiasa menghormati orang yang lebih tua dari kita baik yang masih hidup maupun yang telah tiada.

Menurut narasumber, sudah mulai banyak generasi muda (remaja dan dewasa muda) Tionghoa yang tidak melaksanakan sembahyang arwah leluhur meskipun orangtua mereka masih melaksanakan tradisi tersebut. Menurut beliau diakibatkan karena generasi muda lebih mau mengikuti kebiasaan barat dan mereka lebih tertarik akan suatu kegiatan apabila hal tersebut menarik atau ada suatu inovasi yang menjadi daya tarik kegiatan tersebut. Hal tersebut juga berlaku di kebudayaan Tionghoa lainnya seperti budaya salam soja, permainan barongsai dan ular naga.

Perkumpulan Sosial Hok Tek Tong sendiri memiliki keikutsertaan untuk membantu anggota mereka melaksanakan tradisi sembahyang arwah leluhur, seperti memberikan uang tunjangan berupa angpao sebelum hari perayaan Imlek untuk membantu mereka mempersiapkan kegiatan sembahyang arwah leluhur pada hari perayaan Imlek. Namun perkumpulan ini masih belum memiliki media informasi yang dapat membantu generasi muda Tionghoa memahami sembahyang arwah leluhur.

Narasumber tertarik dan setuju terhadap perancangan media informasi dalam bentuk buku ilustrasi edukatif tentang sembahyang arwah leluhur. Beliau berharap media informasi tersebut memiliki inovasi yang dapat menarik generasi muda untuk mempelajari sembahyang arwah leluhur. Beliau juga berharap buku tersebut dapat membantu generasi muda Tionghoa untuk tertarik mempelajari sembahyang arwah leluhur.

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

3.1.1.2 Wawancara Perwakilan Kelenteng See Hie Kiong Padang



Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak Syamsi (kiri) dan Bapak Piliang (kanan)

Penulis melakukan wawancara dengan Syamsi Kosasi (69), Wakil Ketua Kelenteng See Hie Kiong Padang dan Piliang Gozali (56), Sekretaris Intern See Hie Kiong Padang selaku perwakilan Kelenteng See Hie Kiong Padang pada tanggal 16 September 2021. Kegiatan wawancara dilaksanakan di Kelenteng See Hok Kiong Jln Kelenteng No.312, Kelurahan Kampung Pondok, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang, Sumatra Barat.. Narasumber diberi pertanyaan mengenai pandangan mengenai sembahyang arwah leluhur dan generasi muda Tionghoa.

Dari kegiatan wawancara, didapatkan bahwa sembahyang arwah leluhur merupakan kegiatan yang termasuk sebagai tradisi yang dilakukan orang Tionghoa tanpa terikat oleh agama. Kegiatan ini dilakukan untuk menghormati atau *pay respect* kepada orang yang telah tiada. Menurut kedua narasumber, generasi muda atau remaja Tionghoa di Kota Padang sedikit yang melaksanakan sembahyang arwah leluhur. Kasus ini juga terjadi di Pekanbaru meskipun tidak separah yang terjadi di Kota Padang.

Kelenteng See Hie Kiong Padang ikut serta dalam membantu pelaksanaan sembahyang arwah leluhur seperti memberi himbauan kepada masyarakat Tionghoa mengenai pelaksanaan sembahyang serta membuka penyelenggaraan sembahyang arwah setiap bulan tujuh penanggalan Tionghoa. Namun Kelenteng see Hie Kiong Padang belum memiliki media yang dapat membantu generasi muda Tionghoa memahami cara melaksanakan sembahyang arwah leluhur.

3.1.1.3 Wawancara Pemilik Toko Perlengkapan Sembahyang Lotus Kota Padang



Gambar 3.3 Wawancara dengan Ibu Lie Fen

Penulis melakukan wawancara dengan Lie Fen (38) selaku pemilik Toko Perlengkapan Sembahyang Lotus Kota Padang pada tanggal 31 Agustus 2021. Toko Lotus berada di Jln. Pulau Karam No. 121, Kelurahan Kampung Pondok, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang, Sumatera Barat. Kegiatan wawancara dilaksanakan secara langsung di toko milik narasumber. Narasumber diberi pertanyaan mengenai peralatan sembahyang yang dijual, pembeli, pandangan mengenai sembahyang arwah leluhur dan generasi muda tionghoa serta pendapat narasumber mengenai pembuatan buku ilustrasi edukatif sembahyang arwah leluhur.

Dari kegiatan wawancara, didapatkan bahwa banyak orang Tionghoa datang membeli barang perlengkapan sembahyang pada hari Imlek, Chen Beng dan Bulan Tujuh. Pembeli yang datang mayoritas berumur 40 tahun ke atas, adapun sedikit pembeli yang muda dan mereka hanya datang membeli perlengkapan hanya karena permintaan orang tua mereka saja. Menurut narasumber generasi muda Tionghoa sudah kurang melaksanakan tradisi sembahyang arwah leluhur. Hal ini disebabkan karena pengaruh barat dan orang tua mereka yang malas mengajarkan mereka tentang sembahyang arwah leluhur sehingga banyak generasi muda Tionghoa yang tidak melaksanakan tradisi sembahyang arwah leluhur. Narasumber berpendapat bahwa hal ini sangat memprihatinkan karena ini merupakan tradisi Tionghoa yang sudah lama diteruskan, tradisi ini pun diteruskan tentu karena ada manfaatnya bagi mereka seperti mengajarkan kebaktian kepada orang tua. Narasumber tertarik dan setuju terhadap perancangan buku ilustrasi edukatif tentang sembahyang arwah leluhur, beliau berharap buku tersebut dapat membantu mengajarkan pentingnya dan tata cara pelaksanaan sembahyang arwah leluhur kepada generasi muda Tionghoa.

3.1.1.4 Wawancara Peziarah Rumah Abu Abadi Padang

Penulis melaksanakan wawancara dengan Meiliani Tjuaca (54) selaku peziarah Rumah Abu Abadi yang rutin melaksanakan sembahyang arwah leluhur. Kegiatan ini dilakukan secara langsung di Rumah Abu Abadi Kota Padang Pada tanggal 23 Mei 2021. Hal utama yang dibahas di dalam wawancara ini adalah tata cara sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Ibu Meiliani

Dari kegiatan wawancara tersebut, didapatkan bahwa pelaksanaan sembahyang arwah leluhur adalah cara bagi orang Tionghoa untuk menghormati dan untuk meringankan beban leluhur atau anggota keluarga mereka yang telah tiada di dunia akhirat.

Terdapat 3 sembahyang yang umum orang lakukan. Pertama pada saat Chen Beng yang puncak perayaannya pada tanggal 5 April penanggalan masehi setiap tahun. Kedua adalah sembahyang imlek yang dilaksanakan 1 hari sebelum imlek setiap tahun. Ketiga adalah sembahyang bulan 7 yang dilaksanakan pada saat bulan ke-7 penanggalan Cina. Disamping itu ada sembahyang tambahan yaitu sembahyang peringatan hari kematian penanggalan cina yang dikenal dengan istilah Coki. Sembahyang dapat dilakukan di makam, rumah abu atau di rumah keluarga. Namun sembahyang di rumah keluarga hanya boleh dilakukan 3 tahun setelah kematian saja.

Untuk tata cara pelaksanaan dibutuhkan sejumlah bahan atau peralatan seperti samseng, pisang, kue wajik, manisan, arak, sesajian makanan, lilin, hio/dupa dengan tempat untuk meletakkannya, dan kertas sembahyang (kertas perak, emas, baju, pahat putih, kuning dan ampun dosa). Namun di masa sekarang, kewajiban untuk membawa semua bahan dan peralatan semakin diringankan, yang

penting ada niat untuk mendoakan leluhur atau anggota keluarga yang telah tiada.

Sembahyang dimulai dari membakar dupa dan mengayunkan dupa di depan meja tempat penyajian persembahan beberapa kali lalu meletakkan dupa di tempat peletakkannya. Biasanya dibiarkan atau ditunggu beberapa waktu. Sambil menunggu, peziarah bersosialisasi dengan anggota keluarga lain atau orang lain di rumah abu yang sedang melaksanakan sembahyang. Secara tidak langsung tradisi sembahyang ini mampu mempererat silaturahmi antar sesama keluarga penghuni rumah abu. Untuk mengetahui apabila sembahyang telah berakhir atau leluhur telah selesai ‘makan’, dilakukan pelemparan koin menggunakan 2 koin atau 2 benda sejenis yang memiliki 2 sisi yang berbeda. Koin dilemparkan ke lantai, apabila kedua koin memperlihatkan angka, maka arwah marah atau sembahyang masih belum selesai sehingga peziarah harus menunggu lagi untuk melempar koin. Apabila kedua koin memperlihatkan bunga, menandakan bahwa arwah tertawa dan peziarah boleh melempar lagi koin tersebut. Sembahyang berakhir apabila koin memperlihatkan dua sisi yang berbeda. Apabila sembahyang berakhir, peziarah membakar kertas sembahyang sebagai tanda pemberian uang bekal untuk si arwah di dunia akhirat.

Menurut narasumber, mayoritas orang yang datang berziarah ke tempat ini berumur 35 tahun ke atas. Sedikit remaja dan dewasa muda yang berziarah. Narasumber merasa prihatin akan keadaan tersebut. Narasumber tertarik dan setuju dengan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi edukatif tentang sembahyang arwah leluhur, beliau berharap buku tersebut dapat memotivasi generasi muda mau ikut serta melaksanakan sembahyang arwah leluhur.

Setelah itu, pada tanggal 10 Juni 2021, didapatkan dari narasumber bahwa setiap marga atau suku Tionghoa di Kota Padang memiliki perbedaan tata cara sembahyang arwah leluhur meskipun hanya perbedaan minor. Tata cara penggunaan hio, makanan dan bakar uang kertas secara garis besar masih sama.

3.1.1.5 Kesimpulan Wawancara

Sembahyang arwah leluhur merupakan kegiatan yang dilaksanakan orang Tionghoa di Indonesia. Kegiatan ini berasal dari ajaran Konghucu namun tidak terikat oleh agama dan hanya sebagai adat atau tradisi yang dilakukan oleh orang Tionghoa. Sembahyang arwah leluhur memiliki manfaat mengajarkan kebaktian kepada orangtua dan mengajarkan kita untuk menghormati yang lebih tua baik yang masih hidup maupun telah tiada. Setiap marga atau suku hanya memiliki perbedaan minor dalam tata cara pelaksanaan sembahyang arwah leluhur dan secara garis besar masih sama.

Mulai berkurangnya generasi muda (remaja dan dewasa muda) melaksanakan sembahyang arwah leluhur memang terjadi terutama di daerah Kota Padang Sumatera Barat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media informasi tentang sembahyang arwah leluhur serta sumber informasi (seperti orang tua) yang tersedia tidak menarik bagi generasi muda karena dianggap ketinggalan zaman dan tidak perlu untuk dipelajari.

3.1.2 Observasi

Observasi partisipatoris dilakukan untuk mendapatkan data lebih lengkap mengenai tata cara sembahyang arwah leluhur serta keadaan tradisi sembahyang ini di dalam komunitas Tionghoa di Indonesia. Observasi dilakukan menggunakan kamera di Rumah Abu Abadi Jln. Pasar Batipuh No. 49, Padang. Rumah Abu ini merupakan tempat penyimpanan abu jenazah masyarakat Tionghoa di Kota Padang yang berada di bawah naungan Himpunan Tjinta Teman (HTT). Observasi dilakukan pada tanggal

13 Maret dan 26 April 2021 saat sembahyang tanggal satu dan tanggal 15 penanggalan Cina. Penulis mencoba mengikuti kegiatan sembahyang dari awal hingga akhir serta mengamati suasana di Rumah Abu Abadi.



Gambar 3.5 Rumah Abu Abadi Kota Padang



Gambar 3.6 Proses sembahyang arwah leluhur

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Ikut melaksanakan kegiatan sembahyang

Setelah melakukan observasi ditemukan bahwa sedikit pengunjung yang datang berziarah dan pengunjung yang datang rata-rata berumur 40 tahun ke atas. Peraturan tata cara sembahyang cukup fleksibel, yang penting harus ada pembakaran dupa, penyajian makanan persembahan serta pembakaran kertas sembahyang. Di tempat observasi ditemukan tempat altar sembahyang agama Buddha dan Kristen Katolik dikarenakan kegiatan sembahyang arwah yang tidak terikat agama apapun dan mayoritas masyarakat Tionghoa yang melaksanakan sembahyang beragama Buddha dan Kristen Katolik. Kegiatan itu merupakan sebuah tradisi bagi masyarakat Tionghoa bukan identik dengan agama.



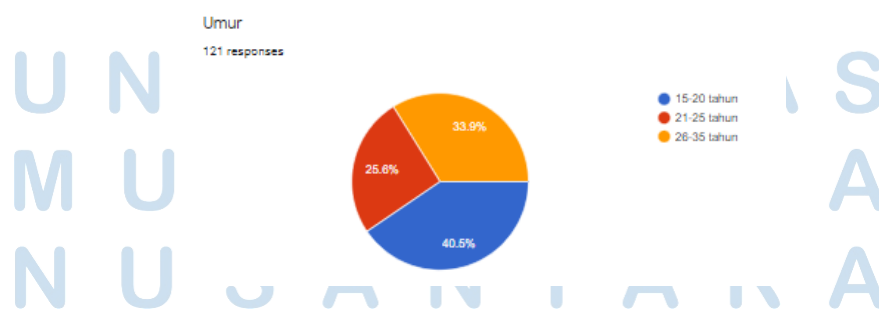
Gambar 3.8 Altar kepercayaan Katolik dan Buddha di Rumah Abu Abadi

3.1.3 Kuesioner

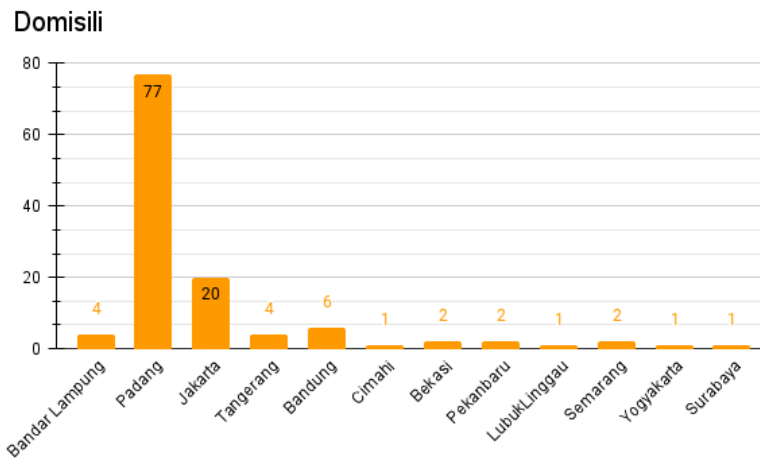
Kuesioner dibagikan secara online menggunakan *Google Forms* pada tanggal 16 Mei 2021. Kriteria target responden adalah responden berumur 15-35 tahun, beretnis Tionghoa, berdomisili di Indonesia dan memiliki ketertarikan terhadap komik dan ilustrasi. Tujuan dari kuesioner adalah untuk memperoleh sampel data mengenai pengetahuan dan minat target akan sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa. Responden dipilih menggunakan teknik non-random sample. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin. Sampel diambil hitungan persentase jumlah penduduk beretnis Tionghoa. Diambil dari sensus penduduk Badan Pusat Statistik Indonesia yang berumur 15-35 yang berjumlah 67.653.104 jiwa (Statistik Indonesia, 2020). Kemudian dihitung dari persentase penduduk beretnis Tionghoa menurut sensus Badan Pusat Statistik Indonesia adalah 1,2% (Statistik Indonesia, 2010). Sehingga ditemukan jumlah sampel berumur 15-35 tahun yang beretnis Tionghoa sebanyak 811.837 jiwa.

$$\frac{811.837}{1 + (811.837 \times 0,1^2)} = 99,987683773494 \approx 100 \text{ responden}$$

Dihitung menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 10% dan didapatkan besaran sampel sebanyak 100 jiwa responden yang dibutuhkan untuk kuesioner. Saat ini telah diperoleh sampel sebanyak 121 respondens . berikut adalah hasil analisa data kuesioner. 45 responden (40,5%) berumur 15 sampai 20 tahun. 31 responden (25,6%) berumur 21 sampai 25 tahun. 41 responden (33,9%) berumur 26-35 tahun.

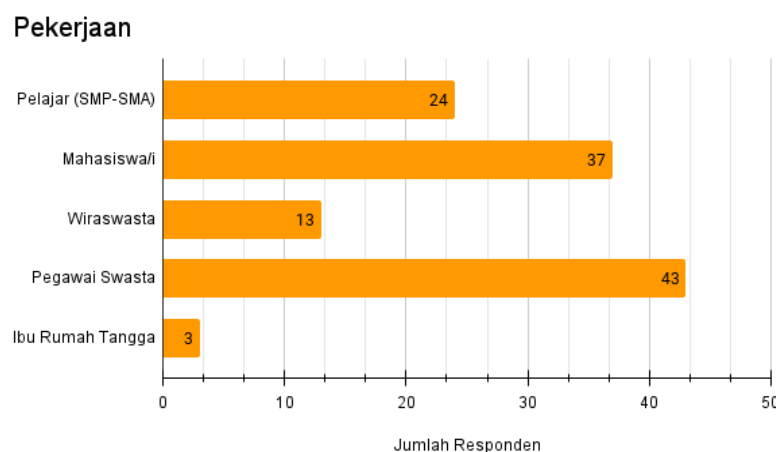


Gambar 3.9 Diagram umur responden



Gambar 3.10 Diagram domisili responden

Dari data yang telah diperoleh, 4 responden berdomisili di Kota Bandar Lampung, 77 responden berdomisili di Kota Padang, 20 responden berdomisili di Kota Jakarta, 4 responden berdomisili di Kota Tangerang, 6 responden berdomisili di Kota Bandung, 1 responden berdomisili di Kota Cimahi, 2 responden berdomisili di Kota Bekasi, 2 responden berdomisili di Kota Pekanbaru, 1 responden berdomisili di Kabupaten Lubuklinggau, 2 responden berdomisili di Kota Semarang, 1 responden berdomisili di Yogyakarta dan 1 responden berdomisili di Surabaya.



Gambar 3.11 Diagram pekerjaan responden

Dalam kategori pekerjaan, didapatkan 24 responden pelajar (SMP-SMA), 37 responden mahasiswa, 13 responden wiraswasta, 43 responden pegawai swasta dan 3 responden ibu rumah tangga.

Selanjutnya adalah data mengenai pengetahuan dan pandangan responden terhadap sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa. Berikut adalah data yang didapatkan.



Gambar 3.12. Diagram pelaksanaan tradisi dalam keluarga



Gambar 3.13. Diagram keikutsertaan responden dalam sembahyang

Dari data yang diperoleh, 91 (75,2%) keluarga responden melaksanakan tradisi sembahyang arwah leluhur dan 30 (24,8%) keluarga responden tidak melaksanakan tradisi sembahyang arwah leluhur. Sedangkan 47 (38,8%) responden ikut serta dalam kegiatan sembahyang dan 74 (61,2%) tidak ikut serta dalam kegiatan tersebut. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masih cukup banyak keluarga Tionghoa yang melaksanakan sembahyang arwah leluhur namun sebagian generasi muda (remaja dan dewasa muda) Tionghoa tidak ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Selanjutnya responden diminta untuk menjelaskan apa yang mereka ketahui mengenai tata cara sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa. Semua jawaban yang diberikan responden, disimpulkan menjadi beberapa kategori.



Gambar 3.14 Diagram pengetahuan responden mengenai sembahyang arwah Kategori dibagi menjadi skala 1 sampai 4, yaitu:

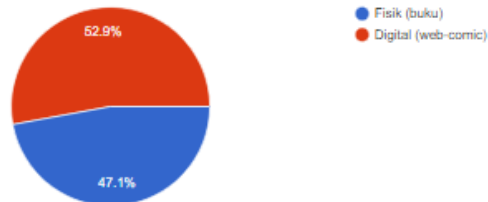
- Skala 1, tidak tahu/jawaban tidak relevan 43 responden (35,5%)
- Skala 2, jawaban masih umum 55 responden (45,4%)
- Skala 3, menjelaskan namun sedikit 15 responden (12,3%)
- Skala 4, menjelaskan semuanya dengan lengkap 8 responden (6,6%)

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masih sedikit sekali generasi muda (remaja dan dewasa muda) Tionghoa yang memahami tata cara sembahyang arwah leluhur, mayoritas hanya mengetahui sebagian peralatan sembahyang saja.

Selanjutnya responden diberikan sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan perancangan buku ilustrasi edukatif. Berikut adalah data yang diperoleh.

Anda lebih sering membaca buku/komik dalam bentuk:

121 responses



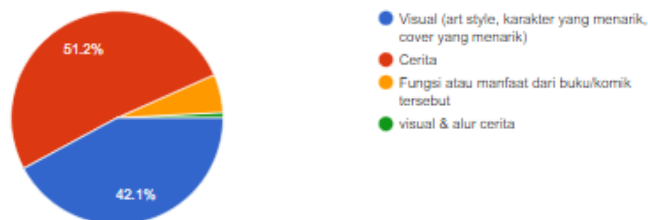
Gambar 3.15 Diagram bentuk buku

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa mayoritas responden lebih memilih buku/komik dalam bentuk digital dengan jumlah 64 responden (52,9%). Sedangkan yang memilih buku fisik berjumlah 57 responden (47,1%).

Selanjutnya responden diminta untuk memilih hal yang membuat mereka tertarik untuk membaca sebuah buku ilustrasi/komik.

Apa yang membuat anda tertarik untuk membaca sebuah buku ilustrasi/komik?

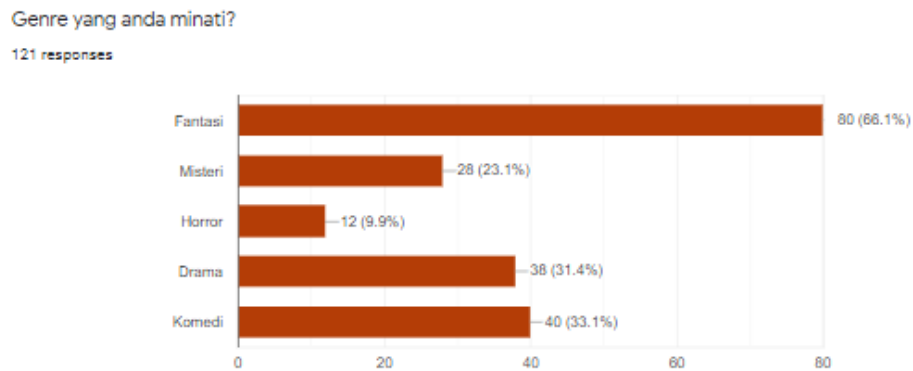
121 responses



Gambar 3.16 Diagram ketertarikan buku

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak responden yang mengutamakan cerita dengan jumlah 62 responden (51,2%). Sedangkan urutan kedua ditempati oleh 51 responden (42,1%) yang memilih visual. Urutan ketiga ditempati oleh 7 responden (5,8%) yang memilih fungsi atau manfaat dari buku. Urutan terakhir ditempati oleh 1 responden (0,8%) memilih visual dan alur cerita.

Pertanyaan dilanjutkan dengan meminta responden untuk memilih genre yang yang diminati. Responden diperbolehkan untuk memilih lebih dari 1 pilihan.



Gambar 3.17 Diagram genre

Dari data diperoleh fantasi menduduki urutan tertinggi dengan persentase 66,1%. Selanjutnya genre komedi dengan persentase 33,1%, genre drama dengan persentase 31,4% dan genre misteri dengan persentase 23,1%. Sedangkan genre horror menduduki urutan terakhir dengan persentase 9,9%.

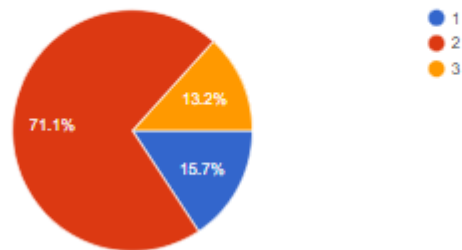
Pertanyaan selanjutnya, responden diminta untuk memilih *style* ilustrasi yang diminati. Responden diberikan contoh *style* ilustrasi dalam bentuk gambar.



Gambar 3.18 Gambar 1 (*Star vs The Forces of Evil*), Gambar 2 (Arsip Pribadi) dan Gambar 3 (Arsip Pribadi)

Style ilustrasi yang anda minati?

121 responses



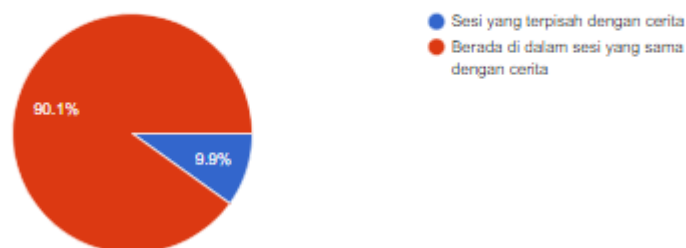
Gambar 3.19 Diagram ilustrasi yang diminati

Sebanyak 19 responden (15,7%) memilih gambar 1 dengan *style* kartun dan *style* warna sederhana. Sebanyak 86 responden (71,1%) memilih gambar 2 dengan *style* *manga* dan *style* warna *painting*. Sebanyak 16 responden (13,2%) memilih gambar 3 dengan *style* *manga* dengan *style* *cell-shading*. Dari preferensi responden penulis akan merancang buku dengan *style* ilustrasi pada gambar 2.

Penulis kemudian meminta responden untuk memilih lokasi edukasi/materi dalam sebuah buku ilustrasi. Mayoritas responden memilih bagian edukasi/materi berada di dalam sesi yang sama di dalam cerita dengan jumlah 109 responden (90,1%) dan hanya 12 responden (9,9%) memilih bagian edukasi/materi berada di dalam sesi yang terpisah dengan cerita.

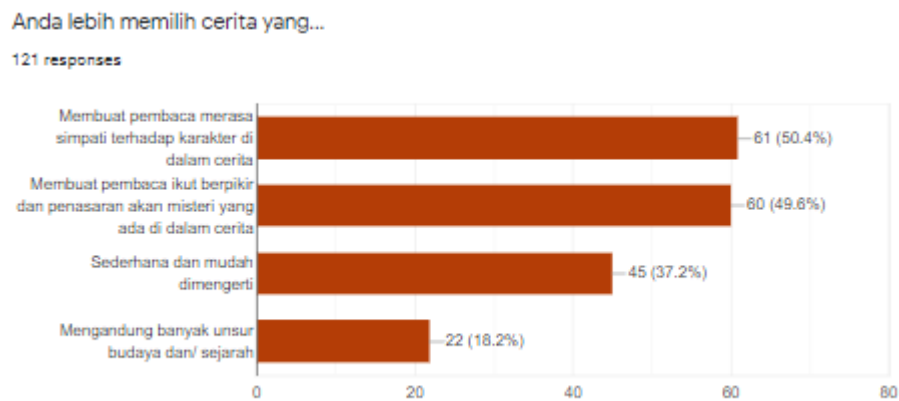
Anda lebih memilih bagian edukasi/materi berada di...

121 responses



Gambar 3.20 Diagram minat ilustrasi

Untuk pertanyaan penutup, penulis meminta responden untuk memilih jenis cerita yang mereka minati. Responden diperbolehkan untuk memilih lebih dari satu kriteria. Diperoleh hasil bahwa responden lebih memilih cerita yang membuat pembaca simpati terhadap karakter di dalam cerita sebanyak 61 poin (50,4%) yang memilih cerita. Selanjutnya cerita yang membuat pembaca ikut berpikir dan penasaran akan misteri yang ada di dalam cerita dengan jumlah 60 poin (49,6%), 45 poin (37,2%) yang memilih cerita yang sederhana dan mudah dimengerti dan 22 poin (18,2%) memilih cerita yang mengandung banyak unsur budaya dan atau sejarah.



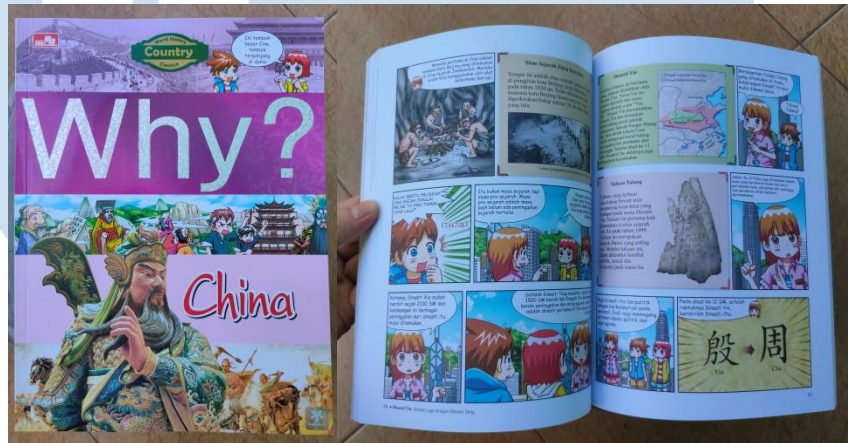
Gambar 3.21 Diagram minat cerita

Dari semua data yang telah diperoleh, penulis dapat mengambil sejumlah kesimpulan. Masih banyak remaja Tionghoa yang memiliki pengetahuan yang minim tentang sembahyang arwah leluhur. Dalam hal perancangan buku ilustrasi edukatif, responden menyukai buku baik dalam bentuk digital maupun fisik dengan cerita yang menarik bergenre fantasi yang mampu membuat pembaca ikut berpikir dan penasaran akan misteri yang ada di dalam cerita serta menggunakan *style manga* dengan *style warna painting*. Responden juga lebih memilih edukasi atau materi yang berada di dalam sesi yang sama dengan cerita.

3.1.4 Studi Existing

Studi *existing* dilaksanakan untuk mendapatkan data mengenai metode penyampaian informasi serta metode persuasif pada buku ilustrasi atau komik edukatif. Penulis melakukan studi *existing* pada buku komik “WHY? Country-China”, “Yurucamp”, “3 Hours to Master – Cara Mengurangi Stres”, “Kitty dan Harta Karun Harimau Emas” dan “Rusak Saja Buku Ini”.

3.1.4.1 Studi Existing WHY? Country – China

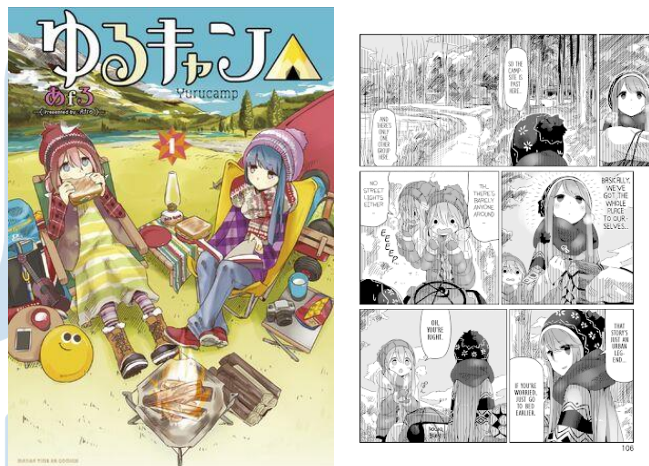


Gambar 3.22 WHY? Country – China
(Kim et al, 2015)

Merupakan seri dari buku komik edukasi “WHY? Country” yang ditulis oleh Seongryul Kim, diilustrasikan Grimnamu oleh dan di-supervisi oleh Hyoungjong Kim. Komik ini memiliki genre komedi dan kehidupan sehari-hari. Target audiens adalah 12 tahun ke atas. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya *manhwa* atau komik Korea. Warna yang digunakan pada ilustrasi adalah warna yang kontras dengan saturasi yang tinggi. Ilustrasi menggunakan shading dalam bentuk *cell-shading*. Buku komik ini berisi cerita tentang perjalanan tokoh Ami, Jin dan Yoojin di Negara Cina sambil mempelajari tentang sejarah serta budaya di tempat itu. Materi disampaikan oleh tokoh di dalam cerita dan materi tersebut dimasukkan ke dalam panelnya tersendiri di dalam komik tersebut.

Komik ini memiliki informasi mengenai Cina dan sejarahnya dengan lengkap dengan cara yang mampu menarik perhatian pembaca hingga menyelesaikan buku komik dengan ilustrasi dan alur cerita yang menarik terutama bagi target pembaca buku komik tersebut. Namun buku ini memiliki sejumlah kekurangan. Pertama, sampul buku yang kurang memperlihatkan premis dari buku ini sebagai buku komik edukatif. Sampul buku lebih menyerupai sampul buku pelajaran sejarah. Kedua, sejumlah panel materi yang disampaikan terpisah dengan bagian cerita terlalu banyak dan mendetail sehingga beresiko membuat pembaca tidak tertarik untuk membaca materi tersebut. Terakhir, jenis buku komik edukatif ini cenderung lebih menarik minat calon pembaca yang sudah memiliki ketertarikan terhadap materi buku (sejarah dan budaya Cina). Buku ini lebih berfungsi untuk menyampaikan informasi tentang sejarah dan budaya Cina kepada pembaca daripada mengajak pembaca untuk lebih tertarik mempelajari materi tersebut.

3.1.4.2 Studi *Existing YuruCamp*



Gambar 3.23 *Yurucamp*
(Afro, 2015)

Merupakan buku *manga* karya Afro yang bertema tentang kegiatan berkemah di alam terbuka di Jepang. Target audiens adalah

18 tahun ke atas (*seinen*). *Manga* ini bertema komedi dan kehidupan sehari-hari. Warna yang digunakan pada *manga* ini adalah warna monokrom.

Dalam cerita *manga* ini, pembaca diajarkan mengenai cara berkemah dan rekomendasi tempat berkemah di Jepang. Informasi berkemah tersebut disampaikan melalui dialog dan kegiatan karakter tanpa mengganggu jalannya cerita. Namun informasi yang disampaikan tidak mendetail, hanya menambah wawasan pembaca karena buku ini lebih fokus mengajak pembaca untuk berkemah

3.1.4.3 Studi Existing *3 Hours to Master – Cara Mengurangi Stres*

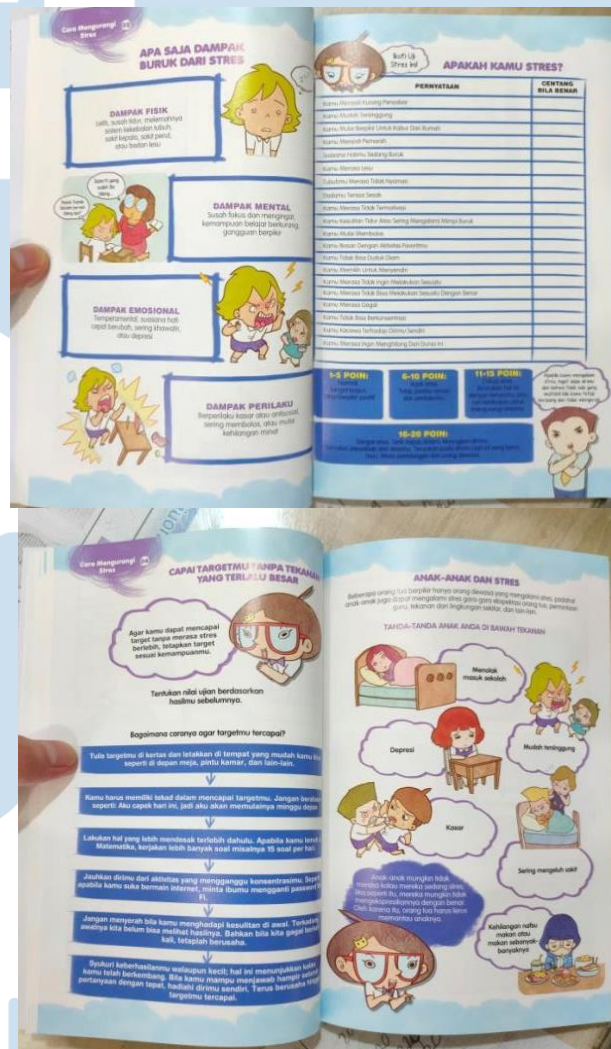


Gambar 3.24 *3 Hours to Master – Cara Mengurangi Stres* (Chuah, 2019)

Merupakan buku komik edukatif untuk remaja keatas karya Michael Chuah tentang cara mengurangi stres. Buku ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari anak sekolah dan stres yang mereka hadapi baik itu karena masalah sekolah atau keluarga. Buku ini menggunakan jenis ilustrasi manhua (komik mandarin). Ilustrasi pada buku banyak menggunakan warna primer terutama pada karakter. Ilustrasi tidak menggunakan *shading* dan hanya menggunakan tekstur. Bentuk ilustrasi yang sederhana dan panel

yang berukuran besar dapat membantu pembaca menerima materi dengan mudah.

Materi disampaikan dalam dua bentuk. Cara pertama, secara sederhana dalam cerita komik yang disampaikan oleh tokoh secara eksposisi maupun secara figuratif atau tingkah laku mereka. Cara kedua disampaikan secara detail pada halaman yang terpisah dari komik. Buku ini memiliki interaktivitas dalam bentuk quiz yang dapat mereka isi untuk mengetahui tingkat stres mereka.



Gambar 3.25 Halaman materi – 3 Hour to Master (Chuah, 2019)

3.1.4.4 Studi Existing Kitty dan Harta Karun Harimau Emas



Gambar 3.26 Kitty dan Harta Karun Harimau Emas 1
(Harrison & Levilie, 2019)

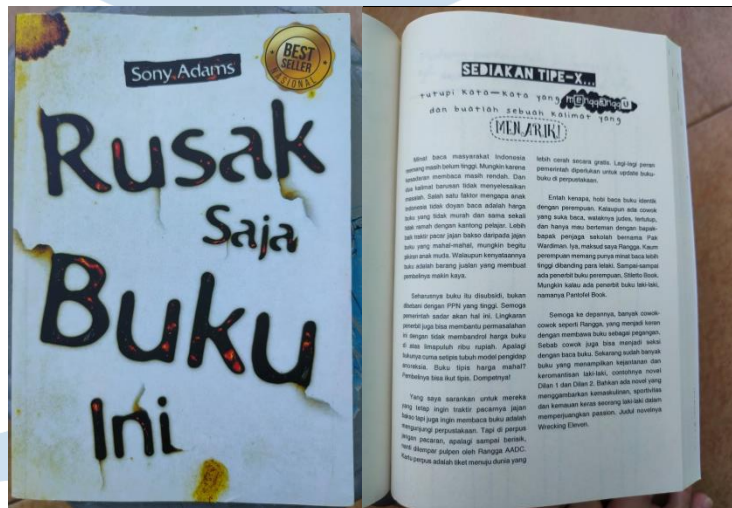
Kitty dan Harta Karun Harimau Emas merupakan buku novel grafis karya Paula Harrison dan diilustrasikan oleh Jenny Levlie tentang petualangan Kitty dan teman-temannya menangkap seorang anjing pencuri. Buku ini hanya berisi cerita saja tanpa ada materi edukasi.

Buku ini menggunakan jenis ilustrasi kartun dengan warna monokrom sehingga ilustrasi terlihat simpel dan minimalis namun dapat membuat informasi visual yang disampaikan oleh teks tidak dapat disampaikan secara visual. Contohnya, pada teks, dideskripsikan seekor kucing yang memiliki mata berwarna biru namun ilustrasi hanya menampilkan mata kucing dengan warna hitam. Ilustrasi digunakan untuk membantu mendeskripsikan secara visual peristiwa yang diceritakan oleh teks. Jenis grid yang digunakan pada buku ini adalah *singular-column grid*. Peletakan grid disesuaikan dengan posisi ilustrasi agar tidak menghalangi ilustrasi. Namun ukuran teks terlalu besar dan spasi yang terlalu besar sehingga memakan ruang sehingga ilustrasi tidak memiliki banyak ruang pada halaman.



Gambar 3.27 Kitty dan Harta Karun Harimau Emas 2 (Harrison & Levilie, 2019)

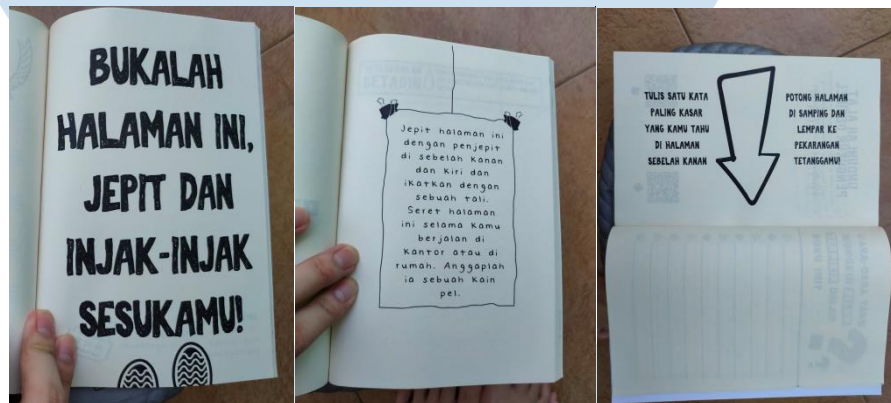
3.1.4.5 Studi Existing Rusak Saja Buku Ini



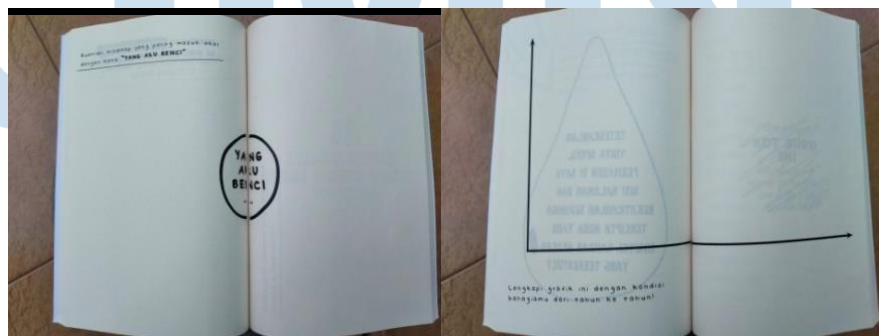
Gambar 3.28 Rusak Saja Buku Ini 1 (Sony Adams, 2019)

Buku ini merupakan buku *self-improvement* karya Sony Adams. Unsur interaktivitas buku ini sangat banyak meskipun cuma satu arah. Bentuk interaktivitas dari buku ini adalah kumpulan tantangan yang harus dilakukan oleh pembaca. Umumnya tantangan

berhubungan dengan merusak buku seperti merobek kertas dan melipatnya menjadi pesawat kertas, mencoret halaman dengan perasaan yang dipendam oleh pembaca, membuat *mind-map* tentang hal yang dibenci hingga melindas halaman buku dengan kendaraan atau menginjak-injak halaman buku dengan sekuat tenaga. Unsur interaktivitas buku ini sangat banyak meskipun Cuma satu arah. Buku ini mampu membantu pembaca melepaskan rasa kesal atau frustrasi mereka dengan memperbolehkan mereka untuk merusak, berinteraksi dengan buku, melampiaskan kreativitas pembaca sehingga ketika buku tersebut selesai dibaca atau digunakan oleh pembaca, buku akan memiliki isi konten yang berbeda dari buku serupa milik pembaca lainnya.



Gambar 3.29 Rusak Saja Buku Ini 2 (Sony Adams, 2019)



Gambar 3.30 Rusak Saja Buku Ini 3 (Sony Adams, 2019)

3.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metodologi perancangan menurut Cullen (2007). Metode terbagi menjadi *Research and Information Gathering*, *Brainstorming*, *conceptualization* dan, *experimentation and development*. Berikut adalah penjelasan dari 5 tahap metode perancangan:

1) *Research and Information Gathering*

Mempelajari dan mengembangkan topik yang diangkat. Topik yang diambil harus didasari oleh penelitian dan perancangan dibuat untuk menyelesaikan masalah komunikasi visual. Penulis mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik tugas akhir, yaitu tentang masyarakat Tionghoa di Indonesia dan tradisi sembahyang arwah leluhur. Proses perancangan dimulai dengan *brainstorming*. Proses ini bisa dilakukan dengan membuat catatan visual. Ide diekspolrasi dengan membuat diagram laba-laba, *list*, sketsa sederhana hingga yang berbentuk kompleks.

2) *Brainstorming*

Dilakukan penulisan sejumlah ide berdasarkan data yang telah didapatkan oleh penulis. Ide ditulis dalam bentuk *mind map* dan *brainstorming*. Ide yang ditemukan dari proses tersebut dipilah untuk mendapatkan kata kunci dan *big idea* yang akan digunakan dalam perancangan buku.

3) *Conceptualization*

Dimulai dengan menyusun konten yang ada pada media informasi berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan. Penulis menampilkan tentang sembahyang arwah leluhur agar pembaca termotivasi untuk melaksanakan dan melestarikan sembahyang arwah leluhur.

4) *Experimentation and Development*

Pada tahap ini, penulis mencoba mengembangkan apa yang telah dirancang. Di tahap ini ditentukan gaya ilustrasi, *typeface*, ukuran buku, materi/konten serta bentuk layout dari buku.

5) *Execution*

Merupakan tahap terakhir dari perancangan. Penulis memproduksi apa yang telah dirancang sebelumnya.

