



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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**

#### **3.1. Data Penelitian**

Penelitian dalam perancangan buku ilustrasi satwa endemik Indonesia dilakukan untuk melihat seberapa pentingnya persoalan satwa endemik Indonesia bagi kalangan remaja serta pendekatan visual seperti apa yang tepat untuk merancang buku ilustrasi tersebut. Penelitian yang dilakukan terdiri dari melakukan wawancara kepada narasumber yang kompeten dan melakukan survei berupa pembuatan kuisisioner kepada target mengenai visual yang menarik bagi si target kalangan remaja.

Wawancara dilakukan kepada pakar yang ahli dalam bidang lingkungan hidup khususnya pada kehidupan satwa endemik Indonesia. Survei berupa kuisisioner dilakukan untuk melihat bentuk visual seperti apa yang diinginkan oleh para kalangan remaja pada saat ini agar buku ilustrasi ini nantinya menjadi menarik bagi kalangan remaja untuk membaca serta melihatnya.

##### **3.1.1. Wawancara**

Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi tentang perilaku remaja terhadap persoalan lingkungan hidup di Indonesia terutama satwa endemiknya. Melalui wawancara ini penulis juga dijelaskan fakta-fakta mengenai satwa endemik Indonesia

Wawancara dengan Primayunta dilakukan pada 8 April 2014 bertempat di gedung WWF, Graha Simatupang, Tower 2 Unit C, lantai 11 yang berlokasi di Jalan Letjen T.B Simatupang, Pasar Minggu. Primayunta sendiri sebelumnya menjabat pada bagian *resource center, database park management, knowledge resource center* dan sekarang menjabat sebagai *web&data maintenance officer* pada yayasan WWF. Yayasan WWF itu sendiri kepanjangan dari *World Wildlife Fund*, sebuah lembaga yang berkonsentrasi pada bidang lingkungan alam.

Primayunta mengutarakan bahwa kalangan remaja kurang peduli terhadap kelangsungan hidup satwa. Beberapa fenomena yang dia temukan selama dia berkiprah didunia ini seperti aktifitas sehari-hari remaja yang masih buang sampah sembarangan, tidak peduli akan aktifitas penjualan satwa-satwa langka, remaja lebih suka berkunjung ke mall daripada ke kebun binatang dan yang paling utama penyebab remaja kurang peduli yaitu kurangnya sarana edukasi serta Primayunta menjelaskan untuk persoalan satwa endemik Indonesia bahwa setiap kalangan harus disosialisasikan, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa. Namun tetap dengan pertimbangan tiap kategori usia. Menurut Primayunta sangat penting bagi masyarakat mengetahui keanekaragaman hayati didaerahnya karena menyimpan nilai ekonomi, ekologi dan nilai sosial didalamnya.

### **3.1.2. Kuisisioner**

Kuisisioner ini bertujuan untuk menentukan visual seperti apa yang menarik bagi responden kalangan remaja yang berdomisili di kota-kota tiap daerah untuk

diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi ini. Serta pengalaman responden dalam mengakses sumber informasi yang terkait satwa endemik Indonesia.

### 3.1.2.1. Data Mengenai Sumber Informasi yang Diperoleh

Tujuan kuisisioner ini mendeteksi pengalaman responden dalam mengakses sumber asal informasi satwa endemik Indonesia yang sebelumnya pernah responden lakukan.

Tabel 3.1.

Keterangan: Tabel sumber informasi yang remaja biasa mengakses

	<b>Buku</b>	<b>Internet</b>	<b>Media Masa</b>	<b>Televisi</b>	<b>Lainnya</b>
<b>Jumlah Responden</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>2</b>

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar kalangan remaja mengakses informasi mengenai satwa endemik Indonesia sebagian besar dari media buku dan internet.

### 3.1.2.2. Data Mengenai *Style* Ilustrasi yang Sesuai dengan Responden

Kuisisioner ini penulis buat untuk menentukan pendekatan ilustrasi seperti apa yang dibutuhkan bagi responden yaitu kalangan remaja agar mereka tertarik untuk melihat dan membaca buku ilustrasi ini.

Tabel 3.2.

Keterangan: Tabel mengenai *style* ilustrasi yang remaja butuhkan

	<b>Realistic</b>	<b>Simple</b>	<b>Decorative</b>
<b>Jumlah Responden</b>	<b>7</b>	<b>18</b>	<b>15</b>

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa responden lebih tertarik dengan gaya ilustrasi yang *simple* dan juga sedikit *decorative*. Berdasarkan hasil data tersebut penulis akan menggabungkan kedua *style* tersebut untuk diterapkan pada buku ilustrasi satwa endemik Indonesia. Dan ini juga terbukti dari teori perkembangan kognitif remaja bahwa remaja lebih tertarik dengan visual yang sedikit abstrak dan *simple* namun logis tidak dengan bentuk yang *realis* dan rumit.

### 3.1.3. Analisis Visual

Pembuatan buku ilustrasi Satwa Endemik Indonesia membutuhkan referensi visual dari buku-buku ilustrasi satwa yang sudah ada sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengambil sisi positif dan negatif dari desain serta ilustrasi yang sudah ada untuk diolah ulang sehingga menghasilkan sebuah desain buku ilustrasi yang lebih baik dan mempunyai ciri khas. Selain itu pencarian referensi visual dilakukan sebagai cara untuk memancing acuan ide serta konsep yang akan dibuat.

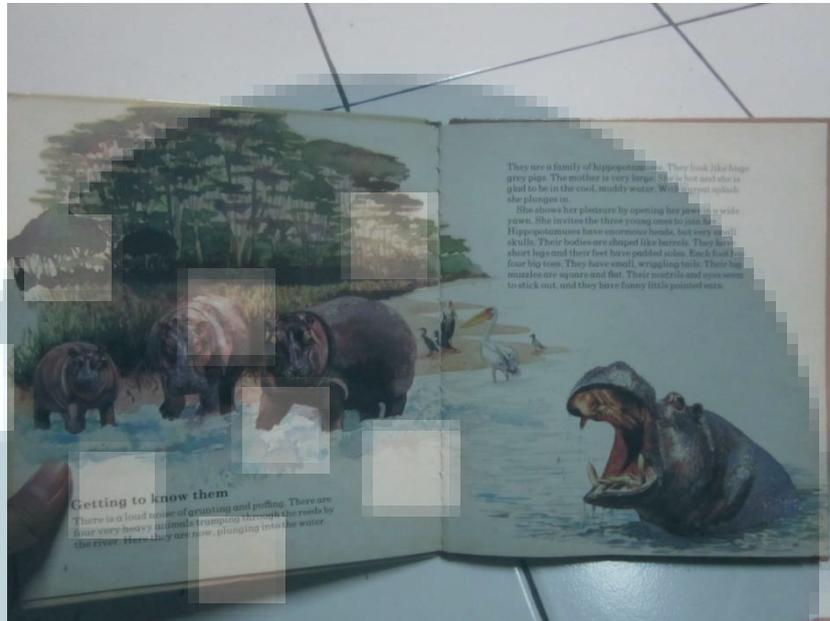
## 1. Ensiklopedia Pintar Hewan



Gambar 3.1. Ensiklopedia Pintar Hewan

Seperti halnya ilustrasi dari Vincent Desplanche pada buku Ensiklopedia Pintar Hewan, dia memberikan sebuah bentuk ilustrasi satwa yang *simple*. Dari bentuk tersebut ilustrator tetap menampilkan esensi dari bentuk satwanya. Lalu dia bermain dengan warna-warna cerah yang tidak terlalu detail hanya sebagai sebuah aksen. Ini merupakan sebuah bentuk visual yang visual dan menarik bagi kalangan remaja. Karena ilustrasi tersebut merupakan sebuah pencerminan yang relevan dari *habbit* kalangan remaja.

## 2. Buku *Animal World, The Hippo*



Gambar 3.2. Buku *Animal World, The Hippo*

Buku ilustrasi buatan Elizabeth Cooper dan Caroline Binch ini memiliki unsur layout yang sederhana dan tidak rumit. Gabungan antara ilustrasi dan teks punya porsi yang kuat dan saling mendukung. *Background* yang berwarna putih mempunyai fungsi sebagai penyejuk mata pembaca dan terkesan tidak rumit. Lalu setiap informasi yang disajikan dalam teks menjelaskan bagian tentang kehidupan obyeknya yaitu satwanya sendiri.

### 3.1.4. Kesimpulan

Penelitian yang penulis lakukan berupa wawancara, membuat kuisisioner dan menganalisis bentuk visual. Dari hasil penelitian tersebut diidentifikasi bahwa kurangnya sumber informasi dalam bentuk buku ilustrasi yang menarik bagi

kalangan remaja. Seperti yang diutarakan Primayunta bahwa kalangan remaja sangat penting untuk diberikan informasi mengenai persoalan ini, karena remaja sebagai memegang peranan penting dalam kehidupan mendatang. Lalu tersimpan nilai ekonomi, ekologi dan sosial di dalamnya.

### **3.2. Mind Mapping**

Proses ini dilakukan guna mendapatkan kata kunci penting yang nantinya akan dikembakan dalam bentuk konsep. Dalam proses melakukan *Mind Mapping* penulis banyak dibantu dari beberapa data literatur serta masukan dari berbagai pihak termasuk hasil wawancara dari Primayunta. Salah satunya penjabaran tentang endemik Primayunta menjelaskan bahwa endemik erat kaitannya dengan penyebaran atau distribusi. Berikut *Mind Mapping* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.3. *Mind Mapping*

### 3.3. Konsep Kreatif

Berdasarkan proses *mindmapping* penulis menemukan konsep kreatif yaitu membuat buku ilustrasi ini dengan menggunakan gaya ilustrasi dengan bentuk yang *simple* serta pewarnaan sedikit efek cat air serta goresan warna ekspresif pada *background* atau ilustrasi pendukung. Untuk pemilihan warna penulis memilih berdasarkan satwa aslinya. Namun tetap sebagai esensi untuk memperjelas satwa tersebut. Lalu teks ditempatkan terpisah agar tetap fokus dalam membaca. Pemanfaatan bidang kosong berwarna putih membuat kesan kenyamanan dalam membaca dan melihat ilustrasi.

### 3.4. Analisa SWOT

Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap suatu produk yang akan dipasarkan. Analisis SWOT dari penelitian ini antara lain adalah:

#### 1. *Strenght*

- a. Penyajian ilustrasi yang beragam dalam menjelaskan beberapa informasi satwa mulai dari habitat, pola hidup dan karakteristik bentuk dari satwa tersebut menjadikan buku ilustrasi ini menarik untuk dipahami dengan jelas.
- b. Tidak hanya sebatas informasi saja melainkan menyediakan sebuah fakta serta fenomena yang terjadi pada satwa tersebut. Lalu buku ini menyajikan informasi yang jarang diketahui publik namun tetap akurat karena pernah terjadi dan informasi ini bersifat sebagai penyegar untuk target.

c. Pada buku satwa yang lain pembagian halaman biasanya berdasarkan bentuk ukuran satwa, abjad atau dari jenis spesies satwa tersebut. Pada buku ini pembagian halaman berdasarkan setiap pulau di nusantara dari barat sampai ke timur, karena buku ini membahas satwa di Indonesia.

## 2. *Weakness*

a. Ilustrasi yang terdapat dalam buku ini hanya sebatas ilustrasi yang menjelaskan beberapa bagian penting saja, tidak menjelaskan tingkah laku satwa tersebut secara keseluruhan karena keterbatasan halaman.

b. Pembuatan ilustrasi melalui berbagai tahapan menjadi suatu bentuk ilustrasi hasil eksplorasi bentuk dan warna. Sehingga tidak seperti bentuk satwa aslinya yang mirip bahkan realistis. Ilustrasi di buku ini hanya mengambil sebuah *value* penting serta esensi dari satwa tersebut.

## 3. *Opportunity*

Berdasarkan studi *existing* yang penulis lakukan diberbagai toko buku dan perpustakaan, penulis menemukan berbagai macam buku ilustrasi yang serupa, namun rata-rata untuk target anak-anak. Lalu ilustrasinya terkesan mirip dengan objek satwanya. Selain itu bersifat satu buku untuk setiap satwa yang dibahas dan juga tidak seluruh satwa Indonesia terdapat seri bukunya.

## 4. *Threat*

### a. *E-book*

Jaman sekarang sudah tidak dipungkiri lagi bahwa teknologi komputer erat dengan kehidupan remaja. Komputer memberikan akses mudah dalam

pencarian sumber informasi dan dilengkapi sebuah fitur *download file* atau *e-book* yang diperlukan oleh penggunanya.

