



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. Proses Pengumpulan Data

Dalam perancangan buku cerita interaktif ini, penulis membutuhkan data-data yang mendukung. Untuk memperoleh data-data tersebut, penulis melakukan cara-cara berikut:

Menyebarkan kuesioner kepada masyarakat yang menjadi target penelitian. Target penelitian terdiri dari target primer yaitu anak-anak berusia 5 – 8 tahun, dan target sekunder yaitu orangtua. Penyebaran kuesioner dilakukan di *Summarecon Mal Serpong*, dimana penulis mengambil sampel secara acak sebanyak 20 orangtua beserta anaknya. Pengambilan sampel di pusat perbelanjaan ini cukup mewakili karakteristik target audiens yang merupakan masyarakat dari kalangan menengah keatas. Pengumpulan data melalui kuesioner ini dilakukan secara bertahap dari tanggal 12 – 14 April 2014.

Telaah literatur dengan cara mengumpulkan dan merangkum teori serta data yang berkaitan dengan topik penelitian. Teori dan data tersebut diperoleh dari buku, baik cetak maupun *e-book* serta artikel dan berita yang diperoleh dari internet.

3.2. Hasil Penelitian

3.2.1. Hasil Kuesioner terhadap Anak

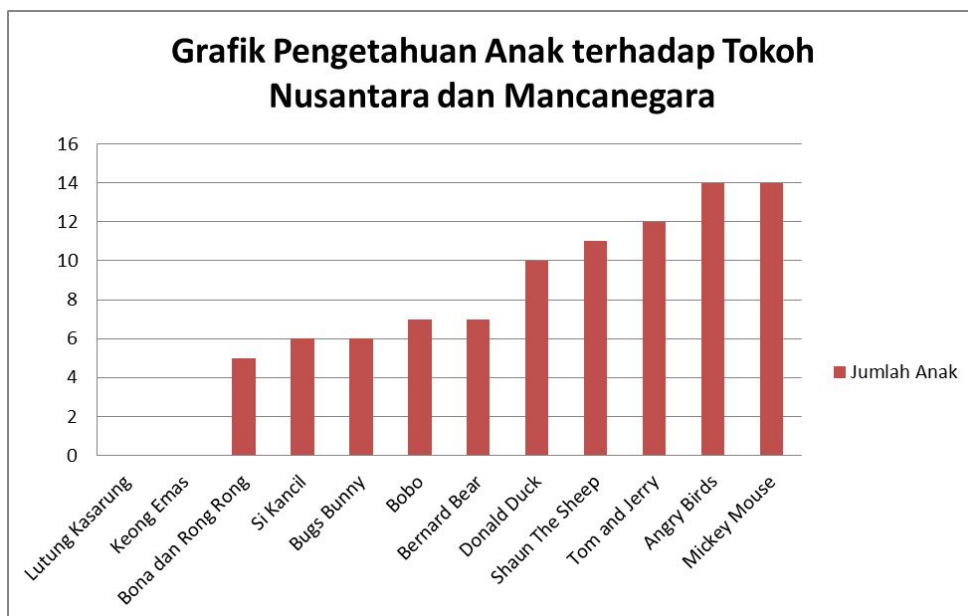
Kuesioner yang ditujukan untuk anak-anak ini terdiri dari lima pertanyaan. Berikut dijabarkan satu persatu mengenai pertanyaan tersebut beserta hasil yang penulis dapatkan.

1. Pilihlah nama-nama tokoh yang kamu ketahui

- a. Angry Birds
- b. Mickey Mouse
- c. Tom and Jerry
- d. Bobo
- e. Donald Duck
- f. Si Kancil
- g. Shaun The Sheep
- h. Lutung Kasarung
- i. Bernard Bear
- j. Keong Emas
- k. Bugs Bunny
- l. Bona dan Rong Rong

Pertanyaan pertama bertujuan mengidentifikasi pengetahuan anak-anak terhadap tokoh yang berasal dari Indonesia. Di dalam pertanyaan ini disebutkan 12 nama tokoh cerita dari Indonesia dan luar negeri. Diantara nama-nama tersebut terdapat nama Si Kancil, Lutung Kasarung, dan Keong Emas yang merupakan nama tokoh cerita rakyat Indonesia. Bobo dan Bona merupakan tokoh adaptasi dari Belanda. Sedangkan sisanya merupakan tokoh-tokoh kartun luar negeri seperti Angry Birds, Mickey Mouse, Donald Duck, dan Tom and Jerry.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak-anak lebih mengenal tokoh kartun dari luar negeri. Hal ini terlihat dari angka tertinggi yang berada pada karakter Mickey Mouse dan Angry Birds, dengan pemilih sebanyak 14 orang. Ketidaktahuan anak-anak terhadap tokoh dalam negeri terlihat dari tidak adanya anak yang memilih Lutung Kasarung dan Keong Emas. Sementara itu tokoh Si Kancil masih cukup dikenal, dengan pemilih sebanyak 6 orang.



Gambar 3.1. Grafik Pengetahuan Anak terhadap Tokoh Nusantara dan Mancanegara

2. Pernahkah kamu membaca buku cerita tentang Si Kancil?

a. Pernah

b. Tidak pernah

Pertanyaan kedua merupakan pertanyaan untuk mengetahui apakah anak mengetahui tokoh Si Kancil melalui buku cerita. Sebanyak 8 orang (40%) pernah membaca buku cerita Si Kancil. Sedangkan 12 orang sisanya (60%) tidak pernah membaca buku cerita Si Kancil.



Gambar 3.2. Grafik Hasil Kuesioner nomor 2

3. Pernahkah orangtuamu bercerita tentang Si Kancil?

a. Pernah

b. Tidak pernah

Pertanyaan ketiga merupakan pertanyaan untuk mengetahui apakah anak mengenal tokoh Si Kancil melalui cerita dari orangtua. Data yang diperoleh

menunjukkan bahwa sebanyak 5 orang (25%) pernah mendengar cerita Si Kancil dari orangtuanya. Sedangkan 15 orang (75%) tidak pernah mendengar cerita Si Kancil dari orangtuanya.



Gambar 3.3. Grafik Hasil Kuesioner nomor 3

4. Apakah kamu suka bermain komputer atau tablet?
 - a. Suka
 - b. Tidak suka

Pertanyaan keempat bertujuan mengetahui ketertarikan anak terhadap komputer atau *gadget*. Seluruh responden menjawab bahwa mereka suka bermain komputer atau tablet.



Gambar 3.4 Grafik Hasil Kuesioner nomor 4

5. Pilihlah satu gambar yang paling kamu sukai!



Pertanyaan kelima bertujuan mengetahui gaya gambar yang disukai anak-anak. Terdapat empat pilihan gambar dengan tingkat detail yang berbeda-beda, dimulai dari yang paling detail (gambar a) hingga yang paling sederhana (gambar d). Sebanyak 7 orang memilih gambar a, 9 orang memilih gambar b, 3 orang memilih gambar c, dan 1 orang memilih gambar d.

3.2.2. Hasil Kuesioner Terhadap Orangtua

Tabel 3.1. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner untuk Orangtua

| PERTANYAAN | JAWABAN | JUMLAH |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------|
| Apakah anda pernah membacakan cerita atau mendongeng untuk anak anda? | Pernah | 14 |
| | Tidak pernah | 6 |
| Jenis cerita manakah yang lebih sering anda ceritakan kepada anak anda? | Cerita nusantara | 6 |
| | Cerita mancanegara | 14 |
| Apakah anak anda suka membaca buku cerita? | Ya | 13 |
| | Tidak | 7 |
| Buku cerita manakah yang lebih disukai anak anda? | Buku cerita nusantara | 2 |
| | Buku cerita mancanegara | 7 |
| | Buku cerita tentang film atau kartun luar negeri | 11 |
| Menurut anda apakah dongeng (fabel, cerita rakyat) itu penting? | Penting | 20 |
| | Tidak penting | 0 |
| Apakah anda memiliki komputer atau <i>gadget</i> | Ya | 20 |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----|
| (<i>iPad/Tablet/Smartphone</i>)? | Tidak | 0 |
| Apakah anak anda juga menggunakan komputer atau <i>gadget</i> tersebut? | Ya | 17 |
| | Tidak | 3 |
| Bagaimana frekuensi anak anda bermain komputer atau <i>gadget</i> ? | Sering (setiap hari) | 7 |
| | Kadang-kadang (3-4 kali seminggu) | 8 |
| | Jarang (1-2 kali seminggu) | 4 |
| | Tidak pernah | 1 |
| Apakah anak anda pernah memainkan aplikasi bersifat edukatif di komputer atau <i>gadget</i> ? | Pernah | 17 |
| | Tidak pernah | 3 |
| Apabila anda menemui aplikasi interaktif mengenai cerita anak-anak, apakah anda tertarik untuk membelinya? | Tertarik | 1 |
| | Tidak tertarik | 3 |
| Apakah anda setuju bahwa aplikasi interaktif dapat digunakan sebagai sarana belajar? | Setuju | 20 |
| | Tidak setuju | 0 |

Secara umum, kuesioner yang ditujukan untuk orangtua ini terdiri dari dua kategori pertanyaan. Kategori pertama berhubungan dengan cerita dan manfaatnya (Pertanyaan 1 – 5). Kategori kedua berhubungan dengan komputer dan media interaktif (Pertanyaan 6 – 11).

Dari hasil yang didapat, terlihat bahwa sebagian besar orangtua pernah bercerita atau mendongeng untuk anaknya. Namun cerita yang lebih sering diceritakan adalah cerita yang berasal dari mancanegara. Sementara itu anak-anak sendiri juga memiliki kegemaran membaca, dengan cerita yang lebih disukai berupa cerita tentang film atau kartun mancanegara. Seluruh responden menyatakan bahwa dongeng itu penting.

Para orangtua yang menjadi responden telah memiliki komputer atau *gadget*. Anak-anak mereka pun ikut menggunakan perangkat tersebut, dengan frekuensi 3-4 kali seminggu. Sebagian besar anak-anak pernah memainkan aplikasi yang sifatnya edukatif. Para orangtua mengaku tertarik apabila ada aplikasi tentang cerita anak-anak. Mereka setuju bahwa media interaktif dapat membantu proses belajar.

3.3. Analisis Hasil Kuesioner

3.3.1. Analisis Hasil Kuesioner terhadap Anak

Dari hasil kuesioner yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih mengenal tokoh-tokoh yang berasal dari luar negeri. Tokoh Si Kancil yang merupakan tokoh fabel dari Indonesia ternyata masih cukup dikenal oleh sebagian

kecil responden. Sebagian besar responden tidak mengetahui tokoh Si Kancil karena tidak pernah membaca atau diceritakan tentang Si Kancil.

3.3.2. Analisis Hasil Kuesioner terhadap Orangtua

Hasil kuesioner untuk orangtua ini menunjukkan bahwa anak-anak mereka lebih menyukai buku cerita tentang film atau kartun luar negeri. Hal ini sejalan dengan pertanyaan pertama kuesioner untuk anak. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk mengenalkan tokoh nusantara kepada anak-anak. Cara yang penulis lakukan yaitu dengan perancangan buku cerita interaktif. Cara ini didasarkan pada hasil kuesioner yang menyatakan bahwa sebagian besar orangtua setuju bahwa dongeng seperti cerita rakyat dan fabel itu penting. Penulis merangkum beberapa alasan mengapa dongeng itu penting, antara lain sebagai berikut:

- a. Dapat menambah wawasan
- b. Dapat mengajarkan nilai moral
- c. Dapat mengenalkan warisan budaya
- d. Dapat mengasah daya imajinasi

Para orangtua juga memiliki komputer dirumahnya, serta anak mereka ikut menggunakan komputer tersebut. Para orangtua setuju bahwa bentuk interaktif dapat membantu anak-anak untuk belajar. Beberapa alasan mengapa mereka setuju dengan pernyataan tersebut, antara lain:

- a. Membuat anak tidak cepat bosan

- b. Membuat anak lebih cepat menyerap materi
- c. Melatih keterampilan motorik
- d. Memperkenalkan anak kepada teknologi

3.4. Cerita Kancil dan Buaya

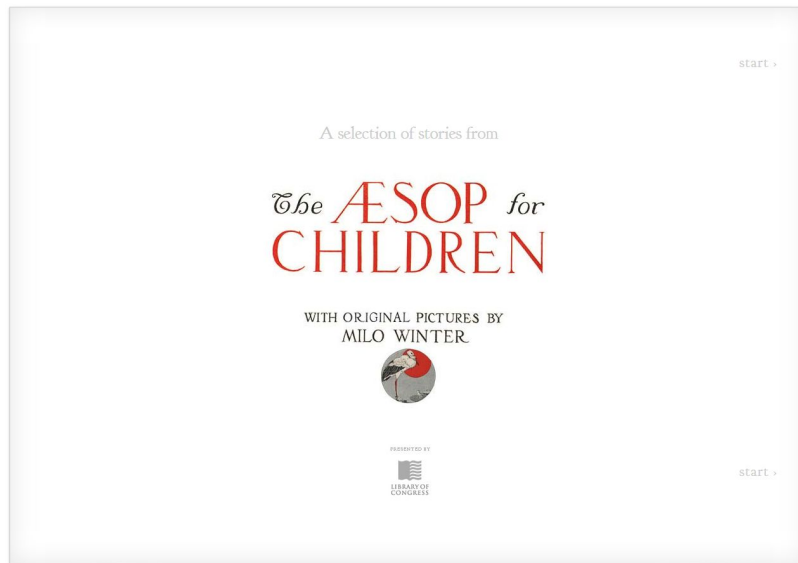
Cerita ini dikutip dari buku karangan Aaron Shepard berjudul *The Adventures of Mouse Deer* (2005, hlm. 30-33).

Pada suatu hari, Si Kancil ingin menyeberangi sungai untuk makan buah-buahan di seberang. Namun sungai itu adalah tempat tinggal para buaya. Si Kancil memikirkan bagaimana cara agar ia dapat sampai di seberang sungai tanpa menjadi santapan buaya. Si Kancil yang cerdas segera menemukan ide cemerlang. Ia memanggil buaya di sungai itu. Si Kancil berpura-pura mendapat perintah dari Sang Raja untuk menghitung jumlah seluruh buaya yang ada di sungai. Ia menyuruh para buaya untuk berbaris di sungai. Buaya langsung percaya begitu saja dan segera mengajak buaya lainnya untuk berbaris di sungai. Si Kancil pun mulai menaiki punggung buaya satu persatu hingga sampai di seberang sungai. Ketika telah sampai di seberang sungai, buaya menanyakan berapa jumlah mereka. Ternyata Si Kancil tidak menghitung, tetapi hanya memanfaatkan mereka untuk menyeberang. Para buaya merasa kecewa karena telah ditipu oleh Si Kancil. Sementara itu Si Kancil pergi melanjutkan perjalanannya mencari buah-buahan.

3.5. Referensi Buku Cerita Interaktif

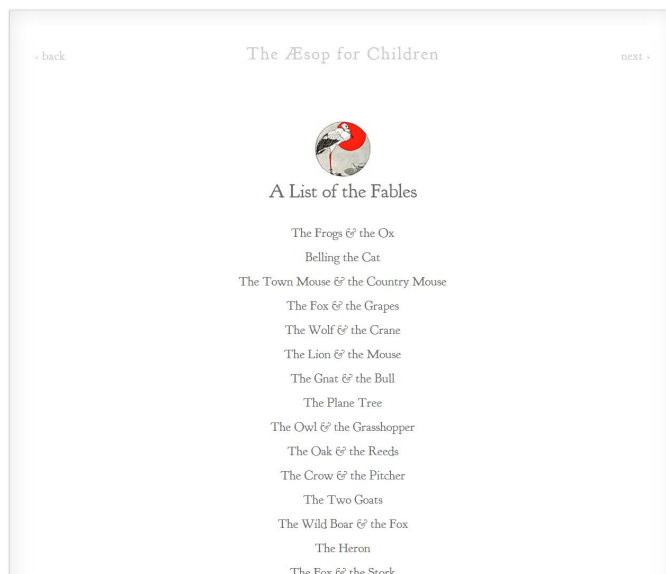
Sebagai bahan referensi penulis mengambil beberapa contoh buku cerita interaktif yang sudah ada di internet. Referensi pertama adalah *A selection of stories from The Aesop for Children* yang dapat diakses melalui situs <http://read.gov/aesop/index.html>. *Website* ini didesain sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan atau tampilan seperti buku cerita. Tampilannya lebih kuat pada unsur teks. Dengan latar belakang berwarna putih serta teks dengan *font* serif, membuat *website* ini nyaman untuk dibaca. Setiap cerita dalam *website* ini disajikan dalam satu halaman, oleh karena itu ilustrasi yang ada juga hanya ada satu setiap halamannya. Ilustrasi tersebut ada yang statis, beranimasi sederhana, dan berubah atau bergerak apabila diklik.

Navigasi dalam *website* ini cukup jelas dan mudah digunakan: dari halaman utama, pengguna langsung diarahkan ke halaman daftar isi yang memuat semua judul fabel Aesop. Pengguna dapat memilih judul cerita yang akan dibaca tanpa urutan tertentu. Dari halaman cerita, pengguna dapat kembali ke halaman daftar isi atau melanjutkan ke cerita lainnya. Untuk mempertahankan kesan buku cerita klasik, navigasi dalam *website* ini juga berbasis teks.

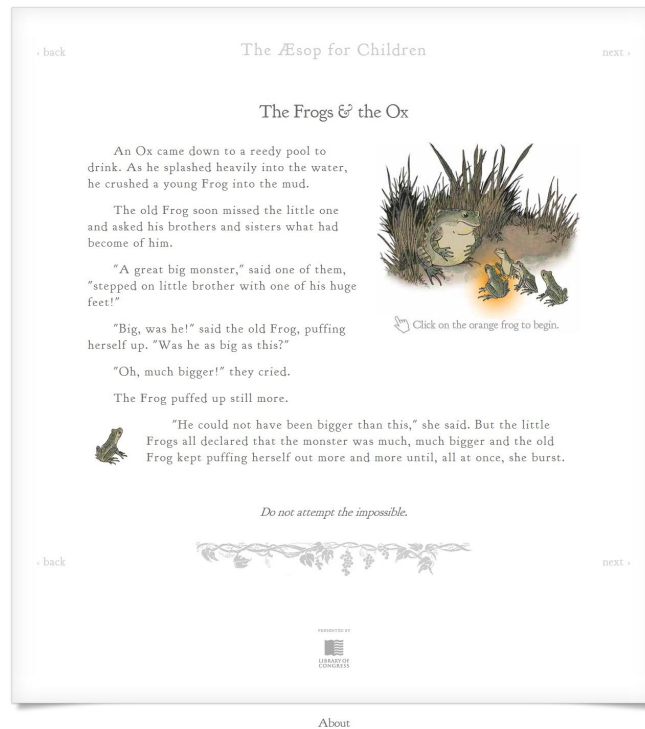


About

Gambar 3.5. Halaman Utama *The Aesop for Children*
(<http://read.gov/aesop/index.html>)



Gambar 3.6. Halaman Daftar Isi *The Aesop for Children*
(<http://read.gov/aesop/001.html>)

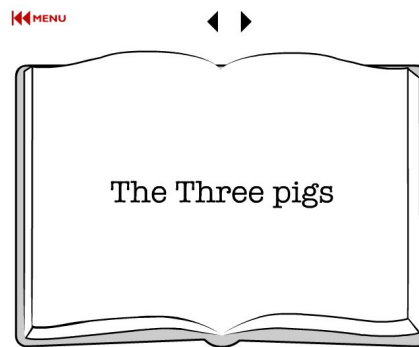


Gambar 3.7. Halaman Cerita *The Frogs & the Ox*
(<http://read.gov/aesop/002.html>)

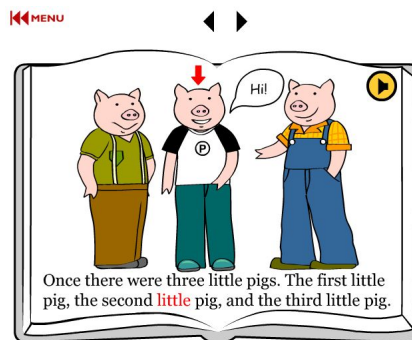
Referensi kedua adalah kumpulan buku interaktif yang dapat diakses di situs <http://www.kizclub.com/reading3.htm>. Penulis mengambil salah satu cerita yang berjudul *The Three Pigs* yang dapat diakses melalui alamat <http://www.kizclub.com/storytime/threepigs/first.html>. Ilustrasi mendapat porsi yang besar dalam buku interaktif ini meskipun ilustrasi tersebut sifatnya cenderung sederhana. Sementara itu teks cerita dalam setiap halaman terdiri dari satu sampai dua kalimat.

Buku interaktif ini berbasis *Flash* dengan menggunakan unsur animasi sederhana dan suara. Setiap halaman akan mengeluarkan suara yang membacakan isi cerita satu kata demi satu kata. Pengguna dapat membaca sambil

mendengarkan dengan melihat teks yang *dihighlight*. Navigasi buku interaktif ini cukup mudah dan jelas digunakan, dengan tombol yang mengarah ke halaman sebelum dan selanjutnya, serta tombol untuk kembali ke halaman menu. Selain itu terdapat tombol untuk mengulang membacakan cerita dengan suara.



Gambar 3.8. Halaman Judul Buku Interaktif *The Three Pigs*
(<http://www.kizclub.com/storytime/threepigs/first.html>)



Gambar 3.9. Halaman Isi Buku Interaktif *The Three Pigs*
(<http://www.kizclub.com/storytime/threepigs/pig1.html>)

3.6. Konsep Kreatif

Penulis merancang buku cerita interaktif Kancil dan Buaya yang ditujukan untuk anak usia lima sampai dengan delapan tahun. Buku cerita interaktif ini berbasis *flash* dan berbentuk aplikasi yang dapat dijalankan di komputer. Gaya gambar

yang penulis gunakan adalah gaya vektor yang telah disesuaikan dengan hasil kuesioner untuk anak-anak.

Buku cerita interaktif ini dirancang dengan menggunakan pola interaksi *linear interactive*, yang juga digunakan pada *The Aesop for Children* dan *The Three Pigs*. Ilustrasi merupakan unsur yang penting dalam buku cerita interaktif ini. Oleh karena itu ilustrasi dibuat semenarik mungkin namun tetap disertai dengan teks cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak. Unsur-unsur pembentuk buku cerita interaktif seperti karakter, ilustrasi, dan desain *interface* dirancang berdasarkan analisis penulis terhadap referensi yang sudah ada. Untuk karakter dan ilustrasi, referensi yang dianalisis berupa foto dari binatang (kancil dan buaya) dan hutan yang sebenarnya.

Desain buku cerita interaktif ini menggunakan resolusi standar 1024x768 *pixel*. Beberapa referensi buku cerita interaktif yang penulis ambil juga menggunakan resolusi tersebut. Ukuran yang hampir menyerupai ukuran buku cetak sebenarnya, memungkinkan penempatan ilustrasi, teks cerita, dan kontrol interaktif secara proporsional.