



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. Gambaran Umum Penelitian

Penulis membuat buku ilustrasi cerita rakyat asal usul Telaga Warna. Buku ilustrasi ini dibuat untuk anak laki-laki dan perempuan berusia 7-11 tahun. Cerita rakyat asal usul Telaga Warna berasal dari Bogor, Jawa Barat. Taman Wisata Telaga Warna ini terletak di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bogor. Sebelum ditetapkan sebagai kawasan taman wisata, kawasan Taman Wisata Telaga Warna merupakan bagian dari kawasan Cagar Alam. Diberi nama Telaga Warna karena air di danau pada waktu tertentu dapat berubah-ubah warna akibat pantulan dari berbagai warna pepohonan dan tumbuhan di sekitar danau. Selain fenomena alam, terdapat juga sebuah legenda yang berkembang secara turun menurun di kalangan masyarakat sekitar.

Pengumpulan data melalui kuisioner yang dilakukan di SD Santa Ursula berjumlah 40 anak dan juga melihat referensi dari beberapa buku cerita anak sebagai dasar untuk pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat asal usul Telaga Warna. Penelitian yang penulis lakukan antara lain :

3.2. Survey

Penulis akan menyajikan hasil survey yang dilakukan selama penelitian. Jumlah kuisioner yang dibagikan sesuai dengan jumlah anak pada satu kelas. Penyebaran kuisioner dilakukan untuk mengetahui apakah anak-anak mengetahui cerita rakyat

asal usul Telaga Warna dan mendapatkan data untuk tampilan desain agar sesuai dengan minat anak-anak.

Pertanyaan - pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner yaitu:

1. Apakah pernah mendengar dan mengetahui cerita rakyat asal usul Telaga Warna?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah

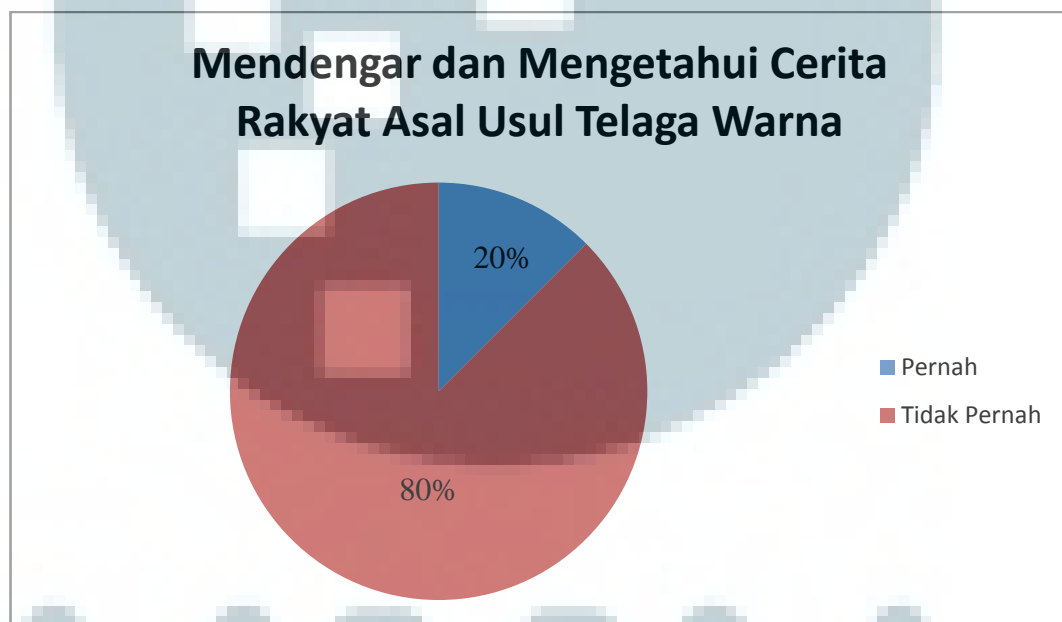


Diagram 3.1 Jawaban pertanyaan 1
(Sumber: Dokumentasi data kuisisioner)

Berdasarkan hasil survey, dapat disimpulkan bahwa anak-anak tidak pernah mendengar dan mengetahui cerita rakyat asal usul Telaga Warna.

2. Karakter manakah yang paling disukai?



Gambar 3.1 Frozen

(Sumber: <http://www.disney.co.uk/movies/frozen>)



Gambar 3.2 Hatsune Miku dan Naruto (chibi Jepang)

(Sumber: <http://www.imagesarena.com/hatsune-miku-chibi-images/> dan <http://www.picsgear.com/uzumaki-naruto-chibi-66515.html>)

UMMN

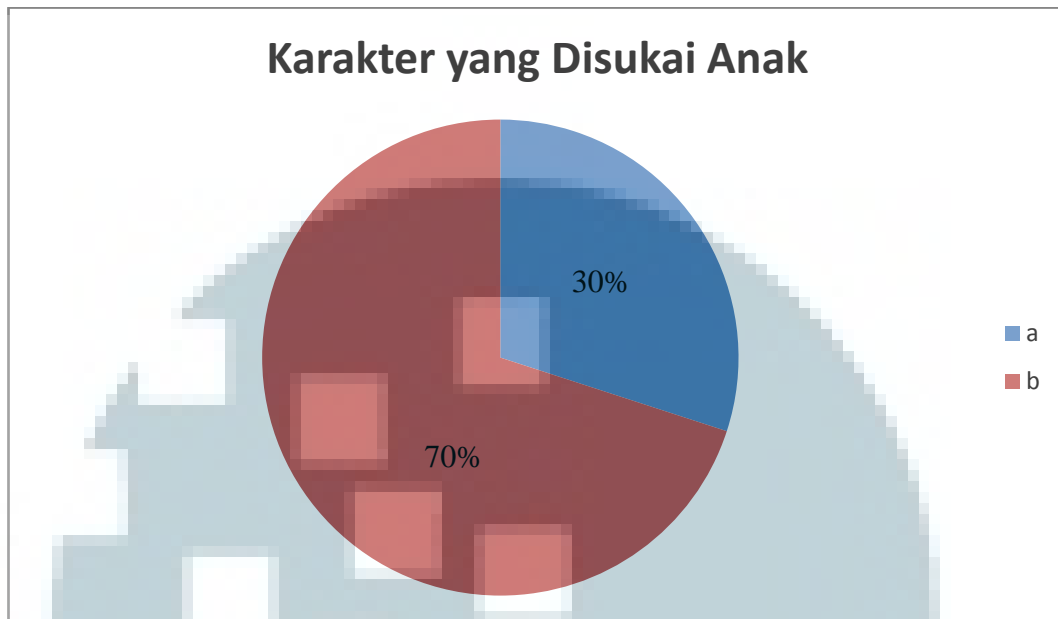


Diagram 3.2 Jawaban pertanyaan 2

(Sumber: Dokumentasi data kuisisioner)

Berdasarkan data diagram diatas, anak-anak lebih menyukai karakter gambar b dibandingkan karakter gambar a.

3. Buku cerita apa yang disukai?

- a. Komik
- b. Cerita rakyat
- c. Ilmu Pengetahuan

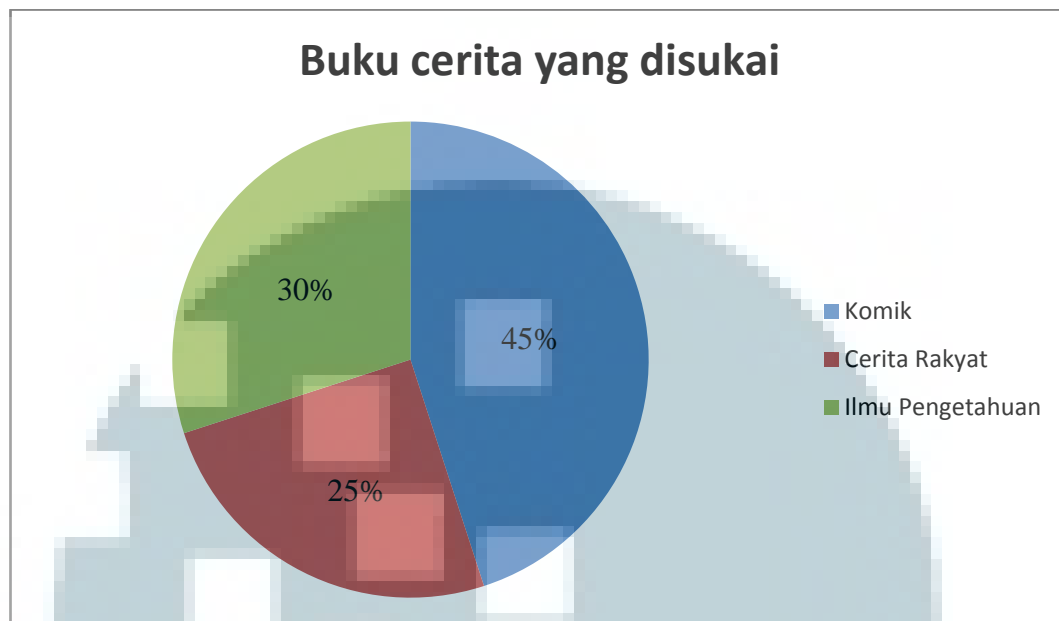


Diagram 3.3 Jawaban pertanyaan 3

(Sumber: Dokumentasi data kuisisioner)

Berdasarkan data dari diagram diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak lebih menyukai komik dibandingkan dengan cerita rakyat dan buku ilmu pengetahuan.

4. Huruf manakah yang disukai?

- a. The quick brown fox jumps over the lazy dog
- b. The quick brown fox jumps over the lazy dog
- c. The quick brown fox jumps over the lazy dog

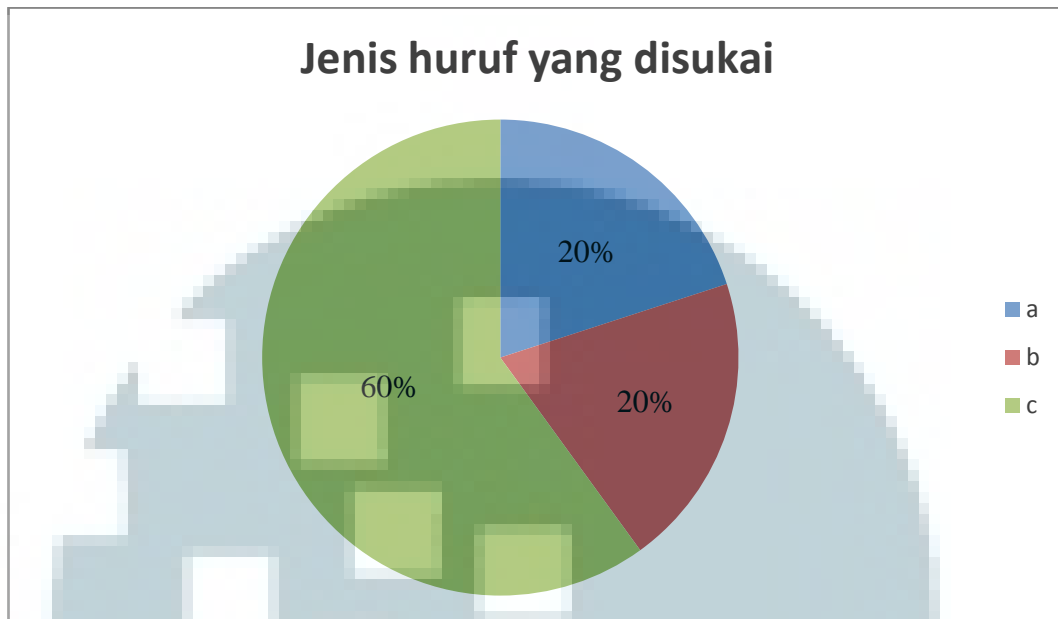


Diagram 3.4 Jawaban pertanyaan 4
(Sumber: Dokumentasi data kuisisioner)

Berdasarkan data diagram diatas, anak-anak lebih menyukai jenis huruf Comic Sans MS dibandingkan dengan jenis huruf lainnya.

3.2.1. Wawancara

Penulis mewawancarai seorang psikolog anak bernama Sophia, S. Psi. Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan penulis:

1. Anak-anak akan tertarik dengan bacaan jika mereka mengenal karakter dalam bacaan tersebut.
2. Proses membaca menambah keterampilan anak untuk mengenal kata, huruf dan kejadian.
3. Buku cerita dapat memberikan contoh, menanamkan nilai-nilai juga untuk menambah pengetahuan.

4. Daya tangkap visual anak dengan rentang umur 7-11 tahun sudah lebih detail, bukan bentuk dasar seperti kotak atau lingkaran yang diberi warna dasar.
5. Anak umur 7-11 tahun sudah mengenal gradasi warna dan belajar tentang pencampuran warna.
6. Jumlah halaman buku cerita untuk anak umur 7-11 tahun yaitu 16-24 halaman.
7. Manfaat menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak yaitu mereka dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan mempelajari tentang keragaman budaya Indonesia.

Selain melakukan wawancara dan kuisisioner, penulis juga melakukan studi referensi untuk melihat seperti apa buku ilustrasi yang cocok untuk anak-anak.

Ciri-ciri buku cerita anak-anak pada umumnya yaitu:

- teks tidak terlalu panjang, mudah terbaca dan berukuran besar
- kata dan kalimat yg mudah dipahami oleh anak agar tidak terjadi kesalahpahaman
- didominasi oleh gambar yang sederhana dan berwarna
- cover buku ada yang menggunakan *hard cover* dan ada yang menggunakan *soft cover*

3.2.2. Referensi Buku

Anak-anak usia 7-11 tahun lebih fokus terhadap visual dan cerita dari buku. Tujuan dari mencari referensi buku yaitu untuk mengenal dan memperhatikan gaya gambar, warna, tata letak dan prinsip desain lainnya yang terdapat dalam buku referensi tersebut. Berikut beberapa buku-buku ilustrasi anak yang merupakan hasil pencarian referensi di toko buku.



Gambar 3.3 Dongeng Negeri Peri

(Sumber: Dokumentasi buku)

Buku ini merupakan buku ilustrasi tentang negeri peri. Jumlah teks tidak banyak dan menyatu dengan ilustrasi. Buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna yg cerah dengan gambar yang sederhana. Buku ini menggunakan *soft cover*.

3.3. Proses Perancangan Karya

3.3.1. Mind Mapping



Gambar 3.6 Mindmap Cerita Rakyat

Cerita rakyat setiap daerah menjadi warisan budaya yang sangat penting untuk di wariskan. Jaman sekarang, cerita rakyat mulai terlupakan dan tidak menjadi daya tarik bagi masyarakat Indonesia. Penulis membuat mindmap dengan kata kunci telaga warna. Telaga warna dijabarkan menjadi media, identitas, *environment* dan *user*. Pada cabang media, terbagi menjadi ilustrasi kemudian terbagi kembali menjadi jenis-jenis ilustrasi. Pada *environment* terbagi menjadi hal-hal yang terdapat di lokasi Telaga warna seperti pepohonan, peninggalan kerajaan, binatang, dan lain-lain. Padacabang *id* terbagi menjadi sejarah dan lokasi. Sejarah terbagi menjadi danau dan cerita rakyat, cerita rakyat terdapat nilai moral yang baik atau buruk. Lokasi terbagi menjadi pegunungan kemudian Jawa

Barat. Pada cabang *user*, terbagi menjadi staf, pengunjung lokal maupun non lokal dan penduduk.

3.3.2. Judul Cerita

Judul perancangan buku ilustrasi ini adalah "Asal Usul Telaga Warna".

3.3.3. Sinopsis

Ada sebuah kerajaan yang terletak di daerah Cipanas, Cianjur yang bernama kerajaan Banyuresmi. Kerajaan ini dipimpin oleh Sri Baginda Prabu dan permaisurinya Dewi Kartikasari. Berkat kepemimpinan Sri Baginda Prabu, kerajaan Banyuresmi menjadi makmur. Sri Baginda Prabu mempunyai seorang putra yang bernama Raden Argadanu yang menikah dengan Dewi Brajawati. Dari pernikahan ini lahirlah seorang putri yang diberi nama Kartikasari sesuai dengan nama neneknya. Putri Kartikasari tumbuh menjadi putri yang manja yang tidak peduli pada kerajaan dan rakyatnya. Dia mementingkan diri sendiri dan hanya menyukai perhiasan. Orangnya sudah menegur dan menasehatinya tetapi putri Kartikasari tidak peduli. Pada akhirnya, Prabu Argadanu memarahi Putri Kartikasari dan Putri Kartikasari melemparkan perhiasan ke ayahnya. Prabu Argadanu marah dan meninggalkan Putri Kartikasari di istana. Di tempat Prabu Argadanu menjejakkan kaki di istana, keluarlah mata air yang semakin lama semakin deras dan akibatnya Putri Kartikasari bersama inang pengasuh yang memanjakannya tenggelam bersama harta yang dimilikinya. Keesokan harinya, ketika Prabu Argadanu dan istri kembali ke istana, kerajaannya sudah berubah menjadi danau yang mengeluarkan aneka warna. Sejak saat itulah danau tersebut terkenal dengan nama Telaga Warna.

3.3.4. Penokohan

Nama tokoh utama : Putri Kartikasari

Karakteristik : tidak dapat menghargai pemberian orang lain, egois dan serakah.

Nama tokoh : Prabu Argadanu

Karakteristik : tegas, berani, bertanggungjawab dan peduli terhadap rakyat.

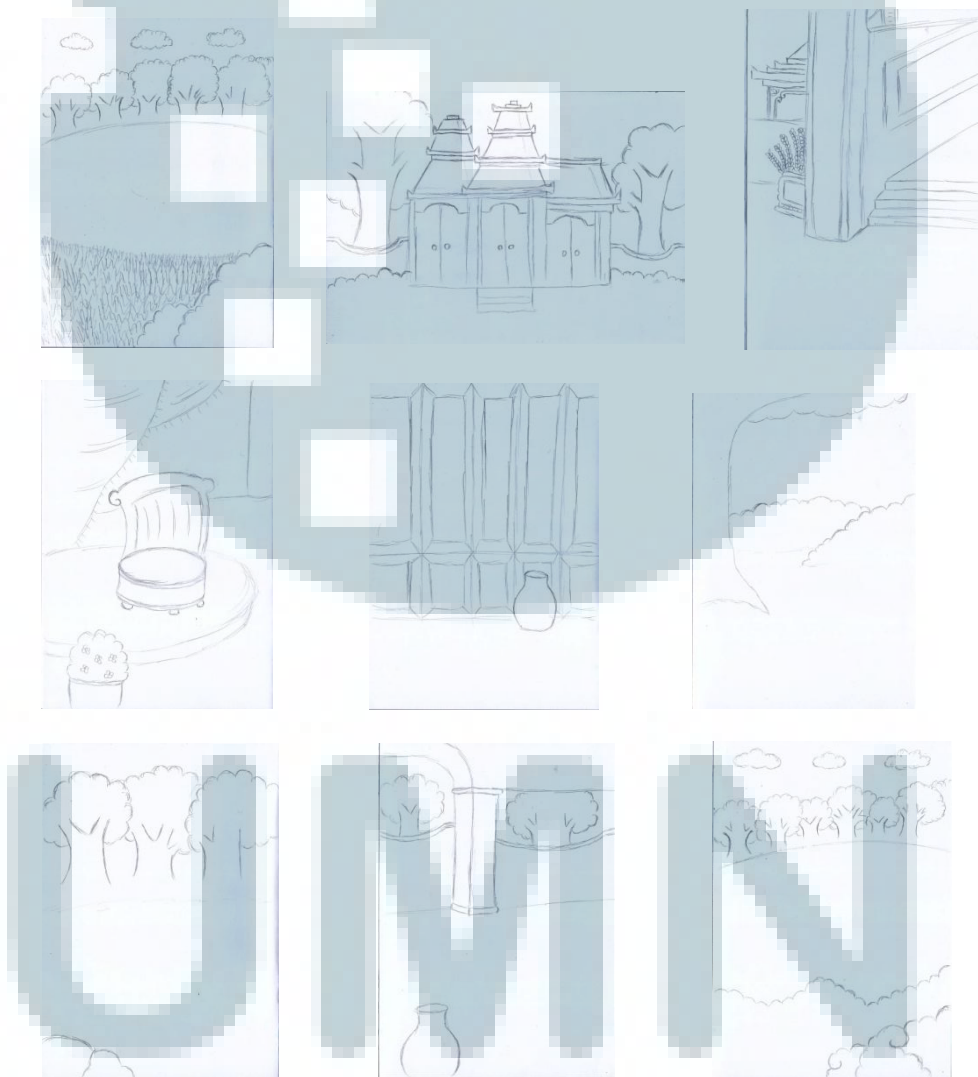
Nama tokoh : Dewi Brajawati

Karakteristik : baik, sabar dan acuh terhadap anak.

UMMN

3.3.5. *Storyboard* dan *Script* Cerita Rakyat Asal Usul Telaga Warna

Perancangan *storyboard* menggunakan sketsa dan narasi cerita yang menjelaskan ilustrasi pada setiap halaman. *Storyboard* akan dijadikan acuan dalam pembuatan ilustrasi secara manual dan digital menggunakan krayon dan tablet gambar. Berikut ini *storyboard* Asal Usul Telaga Warna.



Gambar 3.7 *Storyboard* Asal Usul Telaga Warna
(Sumber: sketsa pribadi)

a) Halaman 2-3

Halaman perkenalan tokoh-tokoh dalam buku.

b) Halaman 4-5

Memperkenalkan kerajaan yang terletak di daerah Cipanas, Cianjur. Kerajaan ini dipimpin oleh Sri Baginda Prabu dan permaisurinya, Dewi Kartikasari. Berkat kepemimpinan Sri Baginda Prabu, Kerajaan Banyuwangi menjadi makmur. Sri Baginda Prabu mempunyai seorang putra bernama Raden Argadanu.

c) Halaman 6-7

Sejak umur 10 tahun, Raden Argadanu dititipkan pada Resi Ekawidya di Gunung Salak untuk belajar ilmu tentang kepemimpinan negeri. Setelah dewasa, Raden Argadanu kembali pulang ke istana Banyuwangi untuk membantu ayahnya dalam memimpin kerajaan. Sri Baginda memerintahkan Raden Argadanu untuk menangani gerombolan perampok gagak hitam. Dengan ilmu dan kepintaran yang telah dipelajari, Raden Argadanu dapat mengalahkan gerombolan gagak hitam.

d) Halaman 8-9

Sri Baginda telah mengatur pernikahan antara Raden Argadanu dan Dewi Brajawati putri dari Ki Patih Brajapati. Pernikahan Raden Argadanu dan Dewi Brajawati dilaksanakan di Kerajaan Banyuwangi. Kedua calon pengantin digiring ke dalam istana dan duduk berdampingan, pasangan itu tampak serasi. Seluruh pejabat istana hadir gembira menyaksikan pernikahan agung ini. Pesta itu berlangsung selama tujuh hari tujuh malam.

e) Halaman 10-11

Beberapa bulan setelah pernikahannya, Raden Argadanu diangkat menjadi Pangeran Adipati Anom dan kebahagiaan Raden Argadanu bertambah dengan kehamilan istrinya, Dewi Brajawati. Tiba saatnya Dewi Brajawati melahirkan bayinya yang ternyata adalah seorang putri cantik yang kemudian diberi nama Kartikasari seperti nama neneknya.

f) Halaman 12-13

Dalam kehidupan sehari-hari, Putri Kartikasari tumbuh menjadi anak yang sewajarnya di lingkungan keputren. Sementara ayah ibunya sibuk dengan tugas kenegaraan sehingga pendidikan Putri Kartikasari hanya diasuh oleh pengasuhnya yang sangat memanjakannya. Sang Putri tidak pernah diajari tata krama dan akhlak yang luhur. Sebaliknya, ditangan pengasuhnya, Sang Putri tumbuh menjadi gadis yang lebih mementingkan duniawi dan materi. Kegemarannya adalah mengenakan perhiasan yang berlebihan.

g) Halaman 14-15

Sri Baginda mulai sakit-sakitan. Telah berbulan-bulan tabib silih berganti mengobati Sri Baginda. Namun sayang, hasilnya tidak menggembirakan, akhirnya Sri Baginda pun wafat. Setelah wafatnya Sri Baginda, Raden Argadanu diangkat menjadi raja Banyuresmi. Dalam masa pemerintahan Prabu Argadanu, situasi yang mulai berangsur aman menjadi tidak aman karena ada sekelompok penjahat yang sering melakukan kejahatan dan pada suatu hari Kerajaan Banyuresmi diserang, Dewi Brajawati jatuh pingsan dan

dilarikan ke sebuah bukit. Setelah melihat keadaan Dewi Brajawati, Prabu Argadanu kembali ke istana untuk mencari putrinya.

h) Halaman 16-17

Hati Prabu Argadanu sangat sedih dan marah saat melihat putrinya yang dikira luka parah atau tewas ternyata sedang bersenang-senang mengenakan perhiasan di seluruh tubuhnya. Prabu Argadanu berkata "Kau tidak pantas menjadi putriku karena Kau tidak mementingkan kesejahteraan seluruh rakyat." Mendengar perkataan ayahnya, Putri Kartikasari melepas semua perhiasan dan melemparkan perhiasan tersebut ke lantai. "Kurang ajar! Kau anak durhaka!" teriak Prabu Argadanu sambil menjejakkan kakinya ke lantai. Prabu Argadanu meninggalkan putrinya di istana menuju bukit. Tak lama kemudian, ditempat Prabu Argadanu menjejakkan kakinya, keluar mata air kecil yang terus mengalir, semakin lama semakin deras. Saat itu para inang dan Putri Kartikasari masih saja bersenang-senang. Istana mulai tergenang, akhirnya putri bersama inang yang serakah itu tenggelam.

i) Halaman 18-19

Prabu Argadanu dan permaisuri merasa kaget ketika esok harinya mereka melihat Istana Banyuresmi telah berubah menjadi telaga. Dari dalam telaga terpantul cahaya warna warni ke lembah di sekitarnya. Sejak itulah telaga tersebut diberi nama Telaga Warna karena memang airnya memantulkan aneka warna yang indah.

3.3.6. Konsep Kreatif

Perancangan ini menggunakan media buku ilustrasi karena menurut hasil survey dan wawancara dengan psikolog, anak dengan rentang usia 7-11 tahun lebih menyukai membaca buku ilustrasi untuk menghibur dirinya sendiri. Melalui buku mampu mengembangkan kata-kata baru, mengembangkan nilai moral dan daya imajinasi dalam kehidupan mereka. Diharapkan dengan buku ini mampu mengenalkan cerita rakyat ini kepada target. Ukuran buku ilustrasi ini yaitu a5 (21 cm x 14,8 cm) dengan menggunakan bahan art karton 260gram untuk sampul depan dilaminasi *glossy* dan halaman isi menggunakan bahan art paper 150 gram dan dijilid *softcover*. Font untuk judul buku menggunakan Brush Script MT Italic dan untuk cerita menggunakan font Comic Sans MS. Buku ini dirancang dengan menggunakan teknik gambar diwarnai dengan krayon untuk background dan digital painting untuk karakter.

UMMN