



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

Dalam menyusun buku ilustrasi Asal Mula Danau Toba yang ditujukan untuk anak-anak usia 6 sampai 9 tahun, penulis menggunakan metode kualitatif, yaitu proses analisa yang didasarkan pada respon dan reaksi lewat survei yang dibagikan kepada anak-anak keturunan Batak Toba dan observasi literatur pendukung, juga pengamatan pada buku-buku cerita sejenis yang beredar di pasaran.

3.1.1. Survei

Survei dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada anak-anak usia tanggung (6-11 tahun) keturunan Batak Toba yang berdomisili di Jakarta, dari Gereja HKBP Jatinegara yang terletak di Cipinang Elok, Jakarta. Survei di gereja dilakukan masing pada tanggal 20 Oktober 2013 pada pukul 08:00 sampai 09:00 pagi. Pertanyaan yang diberikan seputar ketertarikan mereka pada cerita dan karakter kesukaan mereka serta pengetahuan mereka tentang cerita Terjadinya Danau Toba.



Gambar 3.1 Kuisisioner Survei

Hasil survei yang terkumpul dari 33 anak adalah sebagai berikut:

- Lebih dari 60% responden lebih tertarik pada cerita yang berasal dari luar negeri, seperti *Spongebob Square Pants*, *Barbie* dan *Doraemon*, lalu diikuti dengan cerita-cerita seperti Bobo dan cerita Alkitab.
- Dari hasil ini juga dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak pada usia ini lebih menyukai gambar bergaya kartun.
- 80% (26 dari 33) anak menggemari buku cerita.
- Lebih dari 50% (17 dari 33) anak mengaku tidak mengetahui cerita Terjadinya Danau Toba.

Hasil survei diatas memperkuat pernyataan bahwa anak-anak Batak Toba yang berdomisili di Jakarta sudah mulai kurang pengetahuan akan cerita rakyat mereka.

Terbukti dari masih cukup banyak anak-anak yang sama sekali tidak mengetahui

cerita Terjadinya Danau Toba meskipun berasal dari lingkungan Batak Toba yang bahkan masih sering menggunakan bahasa Batak untuk berkomunikasi. Dari survei diatas juga dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak pada usia ini lebih menyukai gaya gambar kartun dengan warna-warna yang bermacam-macam setelah membandingkan judul-judul cerita kesukaan mereka.

3.1.2. Observasi

Observasi secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu observasi tempat yang dilakukan di toko-toko buku yang terletak di Jakarta untuk melihat bagaimana buku-buku cerita dijual di pasaran pada umumnya, dan studi *existing*, yaitu observasi pada buku-buku cerita secara lebih mendalam, mulai dari komponen-komponen buku hingga *layouting* dan gaya gambar.

Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di beberapa Toko Buku Gramedia yang terletak di Mal Kelapa Gading, Mall of Indonesia dan Mal Taman Angrek di Jakarta. Dari hasil observasi tempat tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

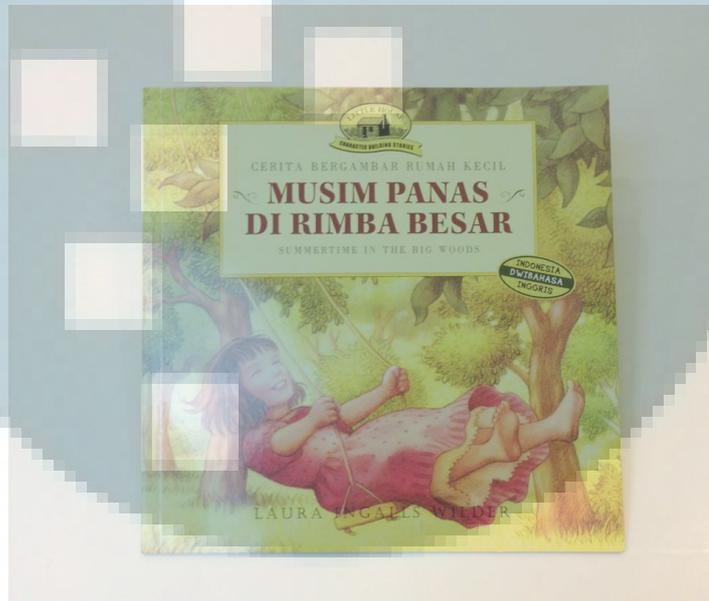
- Cerita rakyat masih mendapat porsi tempat yang lebih kecil dibandingkan cerita anak-anak lainnya. Hal ini terlihat dari jumlah rak yang digunakan; buku cerita rakyat hanya mendapatkan 1 rak, dan walaupun disebar, jumlah keseluruhannya tidak lebih dari isi 1 rak. Sementara buku cerita lain seperti seri Disney Princess, Dora dan kawan-kawan serta bermacam-

macam cerita dari luar negeri misalnya Gadis Penjual Korek Api dan Si Kerudung Merah mendapat porsi lebih banyak.

- Cerita rakyat kebanyakan dijual dalam bentuk buku kumpulan cerita yang di dalamnya bisa terdiri dari 5 sampai lebih dari 20 cerita berbeda.
- Buku-buku cerita yang dijual pada umumnya bisa dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:
 - Buku cerita dengan satu ilustrasi, yang terlihat dari penggunaan hanya sebuah gambar pada setiap cerita dan biasanya merupakan buku kumpulan cerita—lebih dari satu cerita.
 - Buku cerita yang minim ilustrasi, dimana gambar ilustrasi hanya digunakan untuk menggambarkan adegan-adegan penting dan juga masih berupa buku kumpulan cerita, dan
 - Buku cerita bergambar yang penuh dengan ilustrasi.
- Ilustrasi yang digunakan lebih cenderung bergaya kartun serta lebih banyak menggunakan media digital. Dari kualitas gambar sendiri juga ada perbedaan yang cukup signifikan; ada buku-buku dengan ilustrasi yang sangat detail dan penuh warna, namun ada juga yang masih terkesan kasar.
- Harga buku berkisar antara Rp. 20.000,00 untuk buku-buku tipis dengan *soft cover* hingga diatas Rp. 100.000,00 untuk yang menggunakan *hard cover*. Ketebalan buku juga mempengaruhi harga.

Studi Existing

Untuk observasi produk, penulis menggunakan 4 buku sebagai acuan pembandingan, yaitu ‘Musim Panas di Rimba Besar’ karya Laura Ingalls Wilder, ‘Putri Keong’ karya Murti Bunanta, ‘HHK Legenda – Danau Toba’ karya Kak Yudi, serta ‘63 Legenda Cerita Mitos Fabel Nusantara’ karya Nunik Utami dan Rangga Diyarto.



Gambar 3.2 Sampul Buku ‘Musim Panas di Rimba Besar’

Buku ini merupakan saduran dari ‘*Summertime in the Big Woods*’ hasil kolaborasi dari penulis Laura Ingalls Wilder dan ilustrator Renee Graef. Buku cerita ini merupakan buku cerita dwibahasa (menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) dan terdiri dari 32 halaman tidak termasuk sampul depan dan belakang.

Dari segi fisik, buku menggunakan *soft cover* dengan *glossy laminating*, dan memakai kertas jenis *art carton* yang cukup tebal. Sementara dari segi konten, ilustrasi dibuat menggunakan *mixed media* dengan campuran antara cat air dan pensil warna yang memenuhi setiap lembar buku. Gaya gambarnya sendiri merupakan gabungan dari gaya realis dan gaya kartun dengan banyak detail, terutama pada latar belakang. Peletakan tulisan dimuat sedemikian rupa pada tempat-tempat kosong di gambar dan dibuat dengan ukuran yang cukup besar untuk mempermudah anak dalam membaca.

Buku ini bercerita tentang petualangan seorang gadis bernama Laura disaat musim panas, dan merupakan bagian dari seri *Little House*.



Gambar 3.3 Sampul Buku 'Putri Keong'

Buku ini merupakan hasil kolaborasi dari penulis Murti Bunanta dan ilustrator GM Sudarta. Sama seperti buku Musim Panas di Rimba Besar, buku

cerita ini juga merupakan buku cerita dwibahasa (menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) dan terdiri dari 21 halaman yang tidak termasuk sampul depan dan belakang.

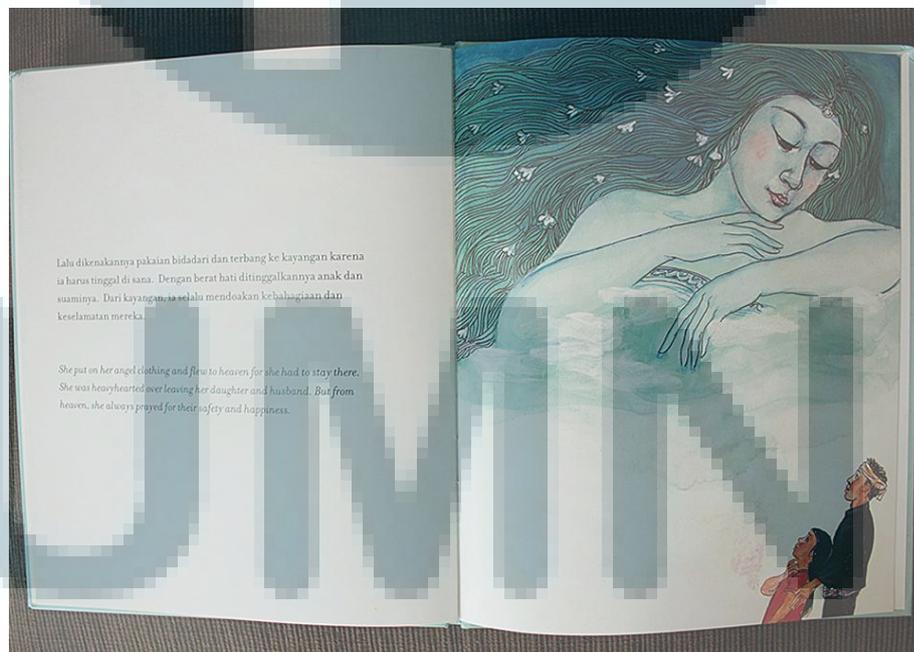
Dari segi fisik, buku menggunakan *hard cover*, dan kertas jenis *art carton* yang cukup tebal. Untuk konten, masih juga menggunakan cat air dan pensil warna, tetapi ditambah dengan *drawing pen*. Berbeda dengan ilustrasi pada buku sebelumnya, ilustrasi pada buku Putri Keong cenderung kasar dan realis, dipadu dengan penggunaan warna-warna yang mencolok. Peletakan antara gambar dan narasi sendiri sudah dibagi agar masing-masing mendapatkan porsi lembar terpisah, dan lebih banyak tersisa *space* putih yang sangat kontras dengan buku sebelumnya dimana setiap senti halaman diisi dengan gambar. Untuk ukuran *font*, meskipun tidak sebesar buku cerita sebelumnya, tetapi masih cukup besar hingga mudah dibaca oleh anak-anak.

Buku ini bisa dikatakan merupakan penceritaan ulang Legenda Keong Mas dengan gabungan cerita-cerita rakyat lainnya, dimana seorang pemuda miskin menemukan keong dan membawanya pulang ke rumah. Keong itu lalu berubah menjadi seorang perempuan cantik yang mengaku bidadari. Keduanya kemudian menikah dan hidup bahagia hingga suatu hari si bidadari menemukan kainnya dan ia pun kembali ke kahyangan.

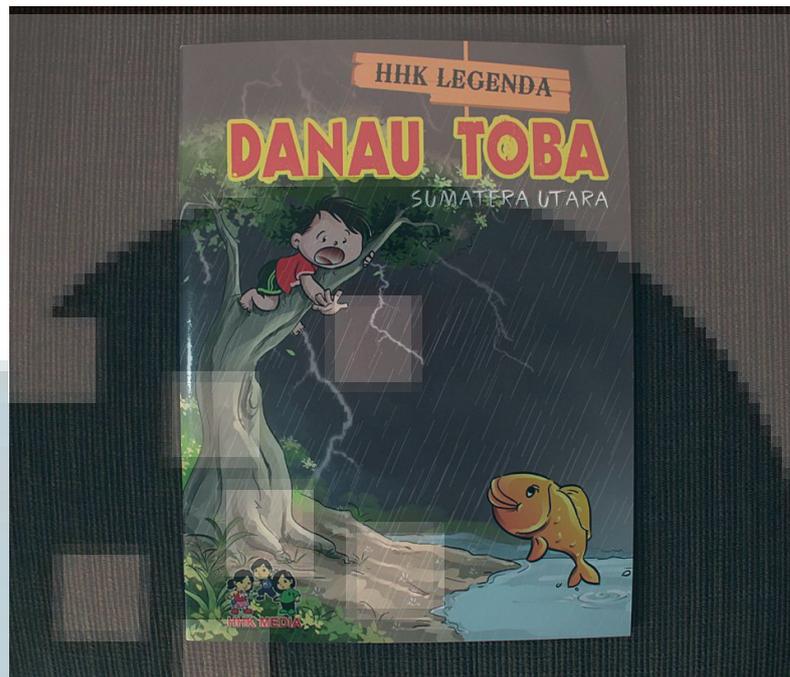
Beberapa contoh ilustrasi dalam buku cerita:



Gambar 3.4 Salah Satu Contoh Halaman Pada Buku 'Putri Keong'



Gambar 3.5 Contoh Halaman Lain Pada Buku 'Putri Keong'



Gambar 3.6 Sampul Buku ‘HHK Legenda – Danau Toba’

Buku ini merupakan salah satu dari seri HHK Legenda dimana salah satu tokoh HHK, yaitu Holy menceritakan kisah Danau Toba kepada tokoh-tokoh HHK lainnya. Buku ini dikarang oleh Kak Yudi dan diilustrasikan oleh Bang Odik dalam Bahasa Indonesia dengan menggunakan campuran antara gaya bercerita dan komik atau balon kata. Keseluruhan buku ini terdiri dari 18 halaman yang tidak termasuk sampul depan dan belakang.

Dari segi fisik, buku menggunakan *soft cover* dengan *glossy laminating* dan kertas jenis *art carton* yang cukup tebal. Untuk konten, seluruh ilustrasi dikerjakan secara digital dengan gaya kartun yang khas dengan garis tebal dan warna-warna tegas. Untuk *font*, meskipun sudah menggunakan ukuran yang cukup besar, penggunaan warna oranye malah terkesan mengurangi keterbacaan, apalagi di beberapa halaman dimana penulis menambahkan penjelasan arti kata

diatas yang kebetulan diletakkan diatas bagian berwarna. Selain itu penyusunan paragraf terkesan berantakan pada beberapa halaman, yang mungkin memang terpaksa dilakukan untuk memuat teks cerita.

Seperti judulnya, buku ini menceritakan tentang legenda Danau Toba, meskipun ada ketidaksesuaian antara isi cerita dan legenda Danau Toba yang sudah umum dikenal. Beberapa diantaranya misalnya umur si anak –atau dalam buku ini Samosir, yang sudah menginjak remaja meskipun diilustrasikan seperti anak-anak, dan adanya koin emas di meja si pemuda –atau Toba, di tempat dimana pemuda tersebut tadinya meninggalkan ikan emas yang baru saja ditangkapnya. Namun hal yang paling mencolok adalah adanya hal-hal yang tidak sesuai dengan zamannya. Ini bisa dilihat dari jenis pakaian yang dikenakan Toba, si putri ikan dan anak mereka yang cukup modern dengan kaus dan celana pendek, juga penggunaan alat-alat makan yang seharusnya belum ada pada masa itu seperti rantang nasi.

UMMN

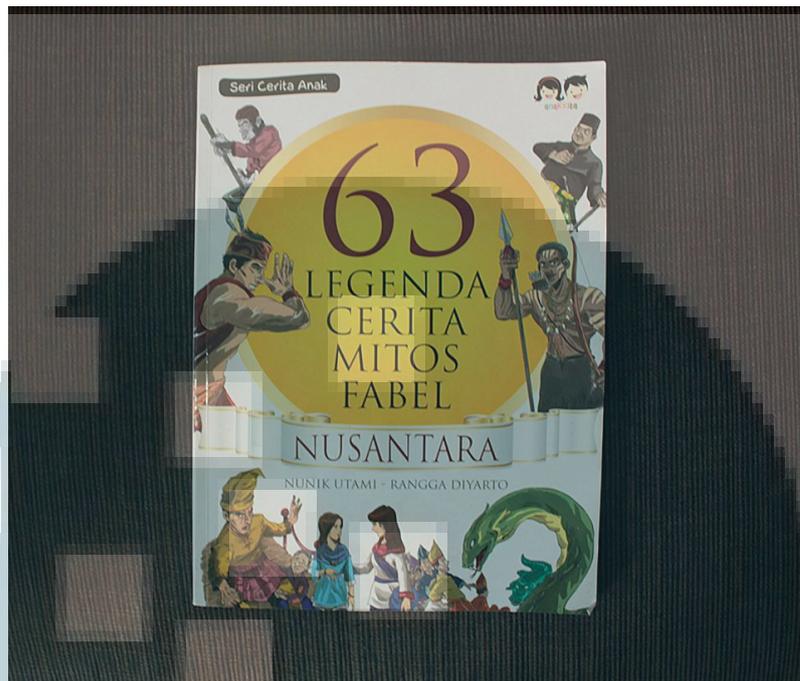
Beberapa contoh ilustrasi dalam buku cerita:



Gambar 3.7 Salah Satu Contoh Halaman pada Buku 'Danau Toba'



Gambar 3.7 Contoh Halaman Lain pada Buku 'Danau Toba'



Gambar 3.8 Sampul Buku '63 Legenda Cerita Mitos Fabel Nusantara'

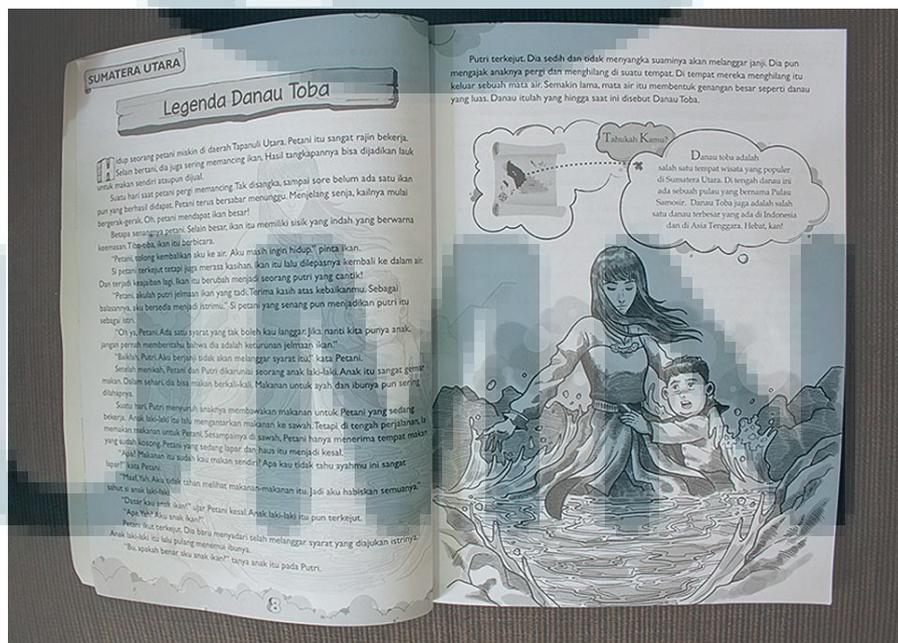
Seperti yang telah diketahui dari hasil observasi, kebanyakan cerita rakyat digabungkan menjadi sebuah buku kumpulan cerita, dan buku ini adalah salah satunya. Hasil kerja sama antara Nunik Utami dan Rangga Diyarto, buku ini mengemas penceritaan 63 cerita rakyat dengan Bahasa Indonesia dalam 66 halaman hitam putih, tidak termasuk sampul depan dan belakang.

Dari segi fisik, buku menggunakan *soft cover* dengan kertas jenis *art carton* yang cukup tebal dan kertas HVS untuk halaman dalam. Ilustrasi di dalamnya dikerjakan secara digital dengan menggunakan gaya semi realis. Dari segi *layout* sendiri setiap halaman menjadi terlihat rapi karena ilustrasi dan teks memiliki tempat masing-masing, meskipun apabila dinilai dari ukuran *font* dan banyaknya tulisan dalam satu halaman, buku ini tidak bisa dinikmati anak-anak yang baru memulai sekolah tanpa adanya orang tua atau pendamping. Setiap

cerita diberikan porsi dua halaman yang salah satunya merupakan ilustrasi dari cerita terkait.

Sama seperti buku sebelumnya, buku ini menceritakan tentang legenda Danau Toba dalam dua halaman. Legenda diceritakan secara singkat namun tanpa mengurangi bagian-bagian penting dalam cerita. Nilai tambah lainnya adalah adanya kolom ‘Tahukah Kamu?’ yang menjelaskan tentang Danau Toba secara pendek beserta letaknya di peta.

Kekurangan cerita ini terletak pada ilustrasi yang digunakan, dimana baik si perempuan ikan maupun si anak tidak terlihat mengenakan pakaian yang berhubungan dengan adat Batak, meskipun ada kemungkinan ilustrator bermaksud untuk menampilkan si perempuan ikan dengan pakaian kebesarannya sebagai seorang putri.



Gambar 3.9 Bagian Legenda Danau Toba

3.1.3. S.W.O.T

Strength, Weakness, Opportunity dan *Threat* merupakan kumpulan hasil analisa yang diambil berdasarkan pertimbangan dari pengamatan akan faktor-faktor yang berperan penting dalam suatu usaha. Dan setelah melakukan pengamatan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- *Strength*

Kekuatan buku cerita ini terletak pada hal-hal yang dapat ditawarkan, yaitu tidak hanya sebuah buku cerita dengan ilustrasi kartun dengan warna dan detail menarik, tetapi juga pendidikan moril yang sudah pasti tertanam dalam setiap cerita rakyat. Tak lupa juga pengetahuan tambahan, dalam hal ini mengenai Danau Toba dan sedikit kebudayaan Batak Toba, yang bisa menjadi nilai plus.

- *Weakness*

Sulit untuk menarik minat konsumen yang rata-rata lebih memilih cerita-cerita modern. Selain itu ada pula konsumen yang lebih memilih untuk membaca cerita rakyat dalam bentuk digital.

- *Opportunity*

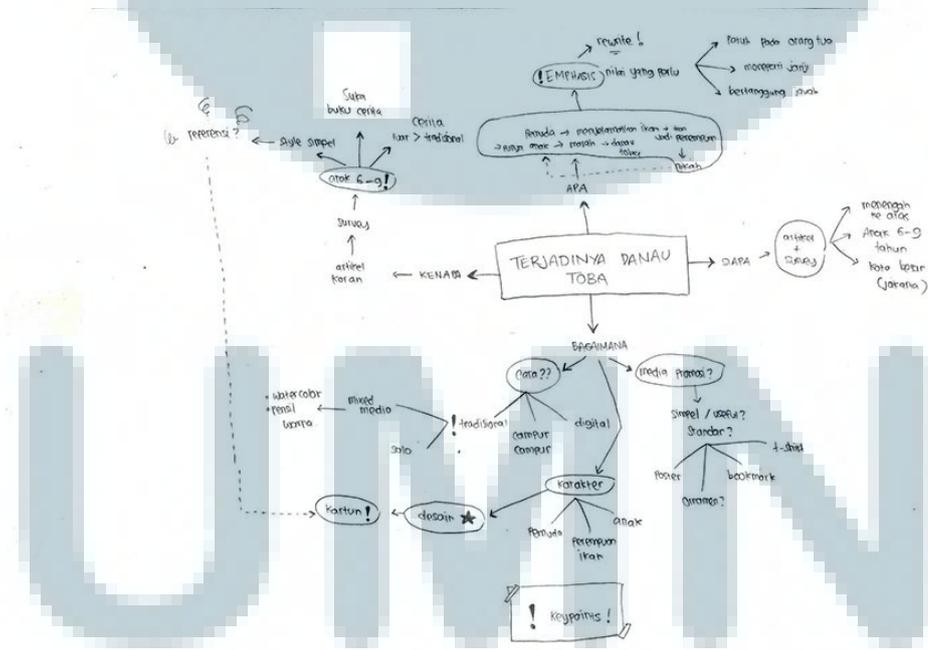
Peluang yang tersedia ada, mengingat minimnya jumlah buku-buku cerita rakyat bergambar Nusantara di pasaran, terlebih lagi yang sejenis atau dijual satuan dan bukannya kumpulan beberapa kisah kisah.

- *Threat*

Sayangnya ancaman yang ada erat berhubungan dengan peluang, dimana rendahnya jumlah pesaing merupakan akibat dari rendahnya perhatian pasar pada buku-buku cerita rakyat yang biasanya kalah pamor dengan buku-buku cerita dari luar negeri.

3.2. *Mind Mapping*

Berikut proses *mind map* yang melatarbelakangi pembuatan buku ilustrasi Terjadinya Danau Toba, mulai dari pemilihan judul, latar belakang, hingga rencana pembuatan:



Gambar 3.10 *Mind Map*

3.3. Konsep Kreatif

Setelah proses penelitian, detail perancangan buku ilustrasi Terjadinya Danau Toba secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu perancangan buku dari segi fisik yang meliputi desain buku dari ukuran, materi yang digunakan hingga ketebalan dan dari segi konten yang akan membahas dari *layouting* hingga jenis gambar dan desain karakter.

Segi Fisik Buku

Berikut spesifikasi buku yang nantinya akan dibuat:

- Dimensi: 20cm x 20cm
- Jenis kertas: untuk sampul buku menggunakan *soft cover* dengan *glossy laminating* pada bagian luar, sementara bagian isi buku menggunakan art carton 210mm.
- Jenis binding: staples-binding.

Ukuran buku dipilih berdasarkan pertimbangan usia target, dimana sebuah buku ilustrasi untuk anak seharusnya berukuran cukup besar selain agar gambar dan tulisan dapat terlihat lebih jelas, juga untuk memudahkan anak untuk membacanya. Pemilihan kertas sampul berangkat dari pertimbangan untuk menekan harga produksi namun tetap masih terlihat bagus untuk sasaran menengah keatas, sementara jenis kertas sendiri, yaitu *art carton* yang cukup tebal, dipilih agar buku tidak cepat rusak meskipun dibolak balik dengan kasar

atau mudah kotor mengingat pengguna buku adalah anak-anak yang berusia antara 6 sampai 9 tahun.

Segi Konten Buku

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak-anak pada usia 6 sampai 9 tahun cenderung menyukai gaya gambar kartun, oleh karenanya gaya gambar yang akan digunakan di dalam buku ilustrasi ini nantinya adalah gaya kartun. Pembuatan ilustrasi akan dilakukan secara tradisional dengan cat air sebagai dasar dan pensil warna sebagai tambahan detail. Untuk memberikan kesan lebih, digunakan pula motif-motif dan *pattern* yang terinspirasi dari kerajinan Batak Toba yang penuh ukiran dan bentuk.

Dari segi narasi, cerita akan ditulis ulang dengan menggunakan *emphasis* pada nilai-nilai moral dalam cerita. Tiga nilai utama yang ingin diangkat adalah:

- Nilai kepatuhan; bagaimana seorang anak harus patuh kepada orang tua dan menghormati mereka.
- Nilai menepati janji; bagaimana seorang anak harus memegang janji yang sudah dibuat dan berusaha sebisa mungkin untuk tidak ingkar.
- Nilai tanggung jawab; bagaimana seorang anak mengerti bahwa semuanya ada hubungan sebab-akibatnya. Apabila dia melakukan hal yang baik, tentunya akan mendapatkan balasan yang baik pula, dan apabila dia melakukan hal yang tidak baik, maka ia harus mau menanggung balasannya.

Penulisan narasi cerita akan menggunakan huruf serif dengan ukuran yang cukup besar (19pt) dan warna gelap untuk mempermudah keterbacaan.



Tw Cen MT regular
TW CEN MT REGULAR
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 3.11 Font Tw Cen MT Regular

Sumber: <http://www.behance.net>

UMMN