

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Untuk melakukan proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode campuran atau *hybrid*. Dengan metode campuran ini penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif, kuantitatif, studi eksisting, dan studi referensi sehingga hasil pengumpulan data dapat saling memperkuat.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Pencarian data menggunakan metode kualitatif digunakan oleh penulis untuk melengkapi sekaligus memverifikasi informasi mengenai budaya kuliner tumpeng hingga eksistensi tumpeng di lingkungan target audiens di masa kini. Penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif dengan cara melakukan wawancara atau *in depth interview* bersama dengan para ahli dan *Focus Group Discussion* (FGD) target audiens. Segala proses pengumpulan data ini didokumentasikan dengan foto dan rekaman suara.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan penulis terhadap salah seorang budayawan Jawa untuk melengkapi informasi mengenai tradisi dan budaya tumpeng, salah satu guru sekolah dasar untuk mendapatkan informasi tentang target audiens, dan salah satu penerbit buku ilustrasi anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai media informasi anak.

##### 1) Wawancara dengan Budayawan Jawa

Pada Jumat 24 Februari 2023, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan salah seorang budayawan Jawa di Kota Yogyakarta bernama Faizal Noor Singgih. Melalui wawancara ini, narasumber berbagi pengetahuan dan informasi mengenai tradisi dan budaya tumpeng serta eksistensinya di zaman modern khususnya bagi generasi muda.

Faizal merupakan seorang budayawan Jawa yang juga bekerja dengan Jogja TV sebagai redaktur berita bahasa Jawa. Selain itu beliau sudah sangat lama dipercayai oleh Dinas Kebudayaan Provinsi, Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta, Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul, Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman, dan Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman sebagai pembicara dalam acara dan kegiatan budaya.

Melalui wawancara yang penulis lakukan, beliau menyampaikan sejarah tumpeng. Secara mitologi, asal-mula tumpeng berasal dari sebuah kisah mitologi yaitu Mandara Giri. Kisah tersebut menceritakan peristiwa dimana para *sura* (dewa) dan *asura* (raksasa) sedang mencari Tirta Amerta atau air kehidupan. Tirta Amerta atau air kehidupan tersebut terletak di sebuah wilayah perairan bernama Samudera Susu.

Agar air kehidupan dapat muncul, maka Samudera Susu harus digembur. Sehingga kala itu Gunung Mandara dimasukkan ke dalam Samudera Susu dengan menggunakan alas Awatara Wisnu yang berwujud *akupa* (kura-kura) dan dibelit oleh Naga Basuki. Bagian kepala dari Naga Basuki dipegang oleh *asura* (raksasa) dan bagian ekornya dipegang oleh para *sura* (dewa), kemudian ditarik bergantian agar air kehidupan dapat muncul.

Dengan adanya Tirta Amerta atau air kehidupan, para dewa dapat menjadi kekal setelah meminum air tersebut. Kisah Mandara Giri dan Tirta Amerta yang sakral menurut masyarakat Jawa ini kemudian disimbolkan dengan wujud hidangan tumpeng. Nasi pada tumpeng melambangkan Gunung Mandara, kacang panjang pada hiasan tumpeng melambangkan Naga Basuki, dan alas *tampah* melambangkan *akupa*.

Melalui wawancara ini Faizal juga menyatakan bahwa tumpeng masih eksis hingga saat ini khususnya di daerah yang beradat Jawa kental seperti Yogyakarta. Selain karena masih

dalam pemerintahan Keraton, hal ini juga karena tumpeng bukan hanya hidangan namun memiliki makna yang baik. Ini menjadi alasan mengapa tumpeng masih digunakan dalam peristiwa-peristiwa penuh makna dan sakral.

Bagi masyarakat Jawa terdapat tiga makna tumpeng yaitu *tumapak ing panguripan*, *tumindak lempeng*, dan *tumuju ing pangeran*. Tumpeng mengandung arti *tumapak ing panguripan* yang berarti menjalani kehidupan. Selain itu juga *tumindak lempeng*, artinya berjalan di garis yang lurus terutama hidup. Lalu tumpeng juga berarti *tumuju ing pangeran* yaitu menuju kepada Tuhan.

Berbagai makna yang baik ini juga menjadi alasan mengapa kini tumpeng tidak hanya dikenal sebagai hidangan tradisional Jawa, namun juga menjadi identitas nusantara. Semua berawal ketika perayaan kemerdekaan pertama pada masa pemerintahan Soeharto, Tien Soeharto sebagai ibu negara kala itu memperkenalkan tumpeng kepada seluruh masyarakat Indonesia.

Walaupun pada saat itu terjadi pro kontra, namun masyarakat Indonesia mulai menerima tumpeng sebagai kuliner nusantara karena maknanya yang baik. Dari peristiwa tersebut tumpeng semakin terkenal dan menjadi budaya masyarakat Indonesia khususnya saat perayaan kemerdekaan nasional. Sejak itu juga tumpeng semakin banyak modifikasi dan inovasinya.

Namun penggunaan tumpeng bagi masyarakat Jawa tidak hanya terbatas pada suatu peristiwa seperti 17-an, namun digunakan pada setiap peristiwa kehidupan. Peristiwa kelahiran hingga kematian, semuanya memiliki jenis tumpeng dan upacaranya sendiri. Misalnya pada upacara kandungan, kelahiran, *manten*, kematian, *wetonan*, dan peristiwa lainnya semua menggunakan jenis tumpeng yang berbeda pula.

Terkait dengan eksistensi tumpeng di kalangan generasi muda, Faizal menyatakan bahwa tumpeng secara wujudnya masih eksis namun sekarang banyak yang tidak mengetahui informasi mengenai tumpeng sendiri. Sehingga menurut beliau makna tumpeng tidak luntur, namun hanya tidak pernah diceritakan kepada generasi muda.

Faizal yakin bahwa apabila kita dapat mengangkat topik ini dan menyampaikan pada generasi muda maka nilai sejarah akan bertahan hingga masa yang akan datang. Menurut beliau generasi muda secara dasar yang penting tahu tumpeng itu apa dan seperti apa, selanjutnya generasi muda juga bisa mempelajari maknanya. Sama seperti kebudayaan lain yang ada di tanah air pun juga memiliki makna dan harapan di baliknya, hal ini karena nenek moyang kita sering kali menyelipkan harapannya melalui simbol-simbol.

Pada akhir wawancara Faizal juga menyampaikan harapannya agar kelak generasi tua dapat membimbing generasi muda dalam mengenal budaya dan sejarah. Beliau berpendapat bahwa selama ini beban mengenai kebudayaan selalu dilimpahkan kepada generasi muda, namun seharusnya mereka perlu diarahkan dan difasilitasi. Salah satu cara memfasilitasi juga dapat dilakukan dengan memberikan media informasi dengan pengemasan dan strategi yang tepat.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Budayawan Jawa

## 2) Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar

Penulis juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru sekolah dasar di Yogyakarta yaitu Arief Tri Handoko Wardani, M.Pd.. Selain menjadi guru sekolah dasar, beliau juga diberikan kepercayaan untuk menjabat sebagai kepala sekolah SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta. Wawancara ini diselenggarakan secara langsung oleh penulis dengan mengunjungi SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta pada hari Jumat 24 Februari 2023.

Melalui wawancara yang dilakukan, Arief menyatakan bahwa pengalamannya baik sebagai guru atau kepala sekolah di SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta sangat erat dengan budaya Jawa. Hal ini karena sekolah selalu turut serta merayakan hari-hari spesial masyarakat Yogyakarta seperti *pahingan*, ulang tahun Kota Yogyakarta, bahkan peringatan budaya lainnya.

Di sekolah, murid-murid diperkenalkan dengan kebudayaan Jawa dan makanan tradisional Jawa khususnya tumpeng. Seperti perayaan hari jadi Kota Yogyakarta lalu, pihak sekolah menyiapkan empat tumpeng untuk diarak keliling sekolah dan disantap bersama dengan murid-murid. Selain itu pada perayaan peringatan kemerdekaan setiap tahun, tumpeng juga selalu disajikan dan disantap bersama dengan seluruh murid SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta.

Pengenalan budaya dan tradisi tumpeng memang tidak termasuk dalam kurikulum pelajaran, namun menurut Arief memperkenalkan budaya lokal khususnya budaya Jawa memang menjadi suatu keharusan. Perkenalan budaya ini dilakukan melalui *Project Based Learning* (PBL) yang diterapkan dalam kurikulum, dimana murid-murid akan belajar melalui proyek dalam periode waktu tertentu. Seperti contohnya tema PBL tahun ini yang mengangkat makanan tradisional Jawa sebagai bahasan

utamanya. Adanya tema ini membuat murid-murid menghasilkan proyek dengan tema kebudayaan.

Arief juga menyatakan bahwa nilai tumpeng sebagai budaya yang sakral masih sangat kental di Yogyakarta dan Solo, namun ancaman zaman sekarang membuat generasi muda jauh dari budaya. Beliau menyatakan bahwa tumpeng perlu diperkenalkan kepada anak-anak, akan tetapi penyampaian informasi ini perlu dilakukan dengan strategi dan pendekatan yang tepat. Tidak hanya memperkenalkan tumpeng secara langsung, namun harus terdapat interaksi yang dapat menarik perhatian anak-anak.

Melalui *interview* yang dilakukan Arief juga berharap bahwa kedepannya generasi-generasi muda tidak hanya mengikuti arus perkembangan zaman. Generasi muda perlu dibekali dengan pembelajaran akan nilai-nilai tradisi yang baik sebagai pegangan dalam menjalani hidup. Selain itu walaupun di sekolah murid sekolah dasar sudah diperkenalkan oleh budaya, namun dukungan dari orang tua di rumah juga sangat diperlukan.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar

### 3) Wawancara dengan Penerbit Little Quokka

Pada hari Rabu 15 Maret 2023 penulis melakukan wawancara dengan salah seorang perwakilan dari Penerbit Little Quokka yaitu Lilih Hilaliah. Beliau adalah *Co-Founder, writer,* dan editor Little Quokka. Penerbitan Little Quokka sendiri didirikan oleh Lilih dan suaminya yaitu Reevi pada tahun 2020 dan hingga sekarang semakin berkembang dengan koleksi buku tema lokal nusantara.

Little Quokka sendiri berdiri pada tahun 2020 dengan buku pertamanya berjudul *Willa & Rempah*. Buku ini dibuat dengan keinginan Lilih sebagai orang tua untuk memperkenalkan rempah-rempah harta karun Indonesia kepada anaknya yang pada masa itu berusia 3 tahun. Dari sanalah awal dari Little Quokka yang kini semakin banyak memproduksi buku bertema lokal nusantara.

Melalui wawancara yang telah dilakukan, Lilih menyatakan bahwa buku dengan tema lokal nusantara sangat diminati oleh pasar Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh buku pertama mereka yaitu *Willa & Rempah*, yang berhasil dicetak hingga 5.500 eksemplar dengan sistem *pre-order*. Tema lokal nusantara yang jarang diangkat oleh penerbit lain juga membuat Little Quokka dan koleksi buku-bukunya unggul.

Tidak hanya unggul di antara buku-buku lokal, buku dengan tema lokal nusantara juga dapat bersaing dengan buku impor. Lilih menyatakan bahwa cerita dengan tema lokal nusantara memiliki banyak bahan cerita yang bisa digali dan dibahas. Seperti yang telah dilakukan Little Quokka dengan membahas kehidupan sehari-hari anak sambil menyelipkan tema lokal nusantara di dalamnya.

Menurut Lilih ada banyak sekali cara agar buku ilustrasi dengan tema lokal nusantara dapat menarik perhatian anak-anak. Untuk target usia anak 6—8 tahun biasanya dalam buku perlu

diaplikasikan *mini games* dan fitur-fitur lain. Fitur-fitur ini dapat berupa *lift the flap*, *slider*, atau *search and find*. Salah satu buku Little Quokka yang berjudul *Ini Pohon Kita*, menggunakan fitur *search and find* dimana anak diminta untuk mencari kodok merah yang terdapat di setiap halamannya. Melalui *review* audiens dari buku ini, fitur *search and find* dibuktikan dapat membuat anak menikmati buku dari awal hingga akhir.

Selain itu melalui wawancara yang dilakukan, Lilis juga berbagi mengenai teknis dari proses produksi buku. Dari segi ukuran, ukuran dan dimensi suatu buku tergantung dengan target usia dan kontennya. Buku-buku Little Quokka sendiri rata-rata diproduksi dengan ukuran 20 x 20cm, ukuran ini juga sudah dipertimbangkan *wastinya* sehingga kertas dapat digunakan secara maksimal.

Bahan kertas yang digunakan juga menyesuaikan target usia, semakin kecil target usia maka bahan yang digunakan harus memiliki ketahanan yang tinggi juga. Lilih menyarankan untuk menggunakan bahan *art paper* dan jilid *hard cover* untuk buku dengan target usia 6—8 tahun. Kemudian untuk penambahan fitur seperti *touch and feel* dapat ditambahkan secara manual atau *handmade*.

Dari segi ilustrasi, Little Quokka selalu bekerjasama dengan ilustrator yang memiliki gaya ilustrasi selaras dengan tema yang akan dibawakan. Misalnya untuk *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia*, Little Quokka bekerjasama dengan para ilustrator yang gaya mengilustrasikan makanannya detail dan sesuai dengan anak-anak. Begitu juga untuk buku-buku lain terbitan Little Quokka.

Pada kesempatan wawancara ini Lilih juga berbagi tips mengenai *copy writing* dan gaya bahasa yang tepat untuk anak-anak. Berdasarkan riset yang telah beliau lakukan, anak-anak lebih

gemar membaca buku yang berima. Selain itu beberapa target usia juga memiliki batasan jumlah kalimat, hal ini agar informasi yang disampaikan secara efektif kepada anak. Pemilihan kata yang mudah dimengerti anak juga sangat penting, diiringi dengan pengenalan kosakata baru kepada anak.

Menurut Lilih penambahan media pendamping untuk buku juga dapat diberikan. Misalnya *puzzle*, *flash card*, atau poster yang sesuai dengan tema dan cerita buku. Biasanya dengan media tambahan ini orang tua juga antusias menggunakannya, karena media ini menambah ide kegiatan mereka bersama dengan anak-anaknya.

Melalui kesempatan wawancara ini, Lilih juga menyampaikan harapannya mengenai buku-buku bertema lokal nusantara. Beliau berharap bahwa buku-buku ini dapat semakin tersebar luas di penjuru nusantara. Akses pendidikan yang tidak merata membuat beliau berharap semoga anak-anak lain kedepannya dapat memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses tidak hanya buku tetapi bahkan pendidikan yang sama.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Penerbit Little Quokka

### 3.1.1.2 Focus Group Discussion (FGD)

Selain wawancara, *Focus Group Discussion* atau FGD juga dilakukan sebagai pelengkap pengambilan data secara kualitatif. FGD dilakukan terhadap lima anak yang berusia 6—8 tahun dan sedang menjalani pendidikan Sekolah Dasar (SD). FGD ini dilaksanakan untuk mendapatkan *insights* mengenai preferensi visual target audiens.

Kelima anak yang mengikuti FGD adalah 3 anak perempuan dan 2 anak laki-laki yaitu Felicia (7 tahun), Mathias (7 tahun), Lio (8 tahun), Tania (6 tahun), dan Ruth (8 tahun). Proses FGD ini dilakukan secara *online* melalui Zoom, dan didokumentasikan dengan tangkapan layar dan rekaman suara.



Gambar 3.4 FGD dengan Target Audiens

Diskusi awal dimulai dengan penulis yang bertanya mengenai apakah anak-anak tersebut suka membaca buku atau tidak. Dari pertanyaan tersebut terdapat 2 anak yang suka membaca buku, dan sisanya tidak suka membaca buku. Setelah diperdalam lagi, preferensi genre anak perempuan pada kelompok tersebut lebih mengarah ke genre fantasi seperti *princess*. Sedangkan preferensi genre anak laki-laki pada kelompok tersebut lebih condong mengenai edukasi hewan seperti dinosaurus.

Kemudian sesi diskusi dilanjutkan dengan pemilihan gaya ilustrasi tanpa warna. Pada sesi ini penulis memberikan dua pilihan dengan gaya ilustrasi yang berbeda, yaitu opsi A (gaya ilustrasi detail) dan opsi B (gaya ilustrasi *simple*). Hasil yang didapat adalah kelima anak pada kelompok tersebut memilih opsi A. Selain karena menurut mereka gaya ilustrasi opsi A lebih menarik, detail yang ada pada opsi A juga menjadi alasan.



Gambar 3.5 Sesi Pertama FGD

Pada sesi selanjutnya kelima anak diberikan dua pilihan gaya ilustrasi dengan warna. Opsi yang diberikan penulis adalah opsi A dengan gaya pewarnaan yang natural dan opsi B menggunakan gaya pewarnaan yang lebih imajinatif. Sama seperti pada sesi sebelumnya, semua anak memilih opsi A dengan alasan yaitu opsi A yang lebih masuk akal. Menurut anak-anak tersebut opsi B kurang menarik dan terlalu asing bagi mereka.



Gambar 3.6 Sesi Kedua FGD

Kemudian sesi FGD ditutup dengan pertanyaan terakhir mengenai jenis *typeface* yang lebih diminati. Di sesi ini penulis memberikan tiga pilihan *typeface* yang sangat berbeda yaitu *handwritten*, *sans serif*, dan *rounded decorative*. Kelima anak pada kelompok diskusi semuanya memilih opsi *sans serif* sebagai jenis *typeface* yang diminati. Alasan pemilihan tersebut adalah jenis *typeface sans serif* lebih jelas dan mudah dibaca. Menurut mereka *font rounded decorative* terlalu tebal dan kurang nyaman dibaca.



Gambar 3.7 Sesi Ketiga FGD

### 3.1.1.3 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dengan metode kualitatif mengenai tumpeng, penulis dapat menyimpulkan bahwa hidangan tumpeng masih eksis hingga saat ini khususnya di kota dengan adat Jawa yang kental seperti Yogyakarta dan Solo. Akan tetapi walaupun masih eksis, generasi muda masih kurang familiar dengan nama tumpeng dan kenyataan bahwa tumpeng bukan hanya sebuah makanan tanpa makna.

Makna tumpeng secara garis besar dinyatakan dalam tiga ungkapan yaitu *tumapak ing panguripan*, *tumindak lempeng*, dan *tumuju ing pangeran*. Tumpeng mengandung arti *tumapak ing panguripan* yang berarti menjalani kehidupan. Selain itu juga *tumindak lempeng*, artinya berjalan di garis yang lurus terutama hidup.

Lalu tumpeng juga berarti *tumuju ing pangeran* yaitu menuju kepada Tuhan.

Pada tingkat sekolah dasar, murid-murid diperkenalkan dengan kebudayaan Jawa dan makanan tradisional Jawa seperti tumpeng. Walaupun tidak termasuk dalam kurikulum pelajaran, namun tenaga pengajar memiliki keharusan untuk memperkenalkan tumpeng kepada murid-murid sekolah dasar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media dengan strategi yang menarik perhatian anak-anak sekolah dasar untuk dapat mengenal tumpeng sebagai salah satu kebudayaan Indonesia.

Media seperti buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat untuk permasalahan tersebut, ditambah dengan buku ilustrasi anak bertema lokal nusantara ternyata memiliki peminat yang besar di pasar Indonesia. Hal ini karena dalam tema lokal nusantara misalnya budaya tumpeng, banyak sekali yang dapat digali dan dibahas dari segi ceritanya. Buku tema lokal nusantara perlu dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari agar dapat menarik minat anak-anak. Selain itu penggunaan fitur pada buku ilustrasi seperti *lift the flap, slider, touch and feel*, serta *search and find* dapat membuat anak menikmati isi buku dari awal hingga akhir.

Secara teknis penyusunan buku anak dengan tema lokal nusantara memiliki beberapa ketentuan yang menyangkut ukuran, bahan, ilustrasi, tipografi, dan gaya bahasa. Apabila disimpulkan buku ilustrasi anak yang sesuai dengan target usia 6—8 tahun adalah buku yang berukuran sedang, memiliki ilustrasi yang detail dengan warna yang lebih realistis, disajikan dengan bahasa yang dimengerti anak dan ditambah kosa kata baru, serta dapat ditambahkan media pendukung lain apabila diperlukan.

### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan penulis dengan dua cara yaitu angket dan kuesioner *online* melalui Google Form. Survei dengan cara anbgket digunakan untuk mengetahui pengetahuan target audiens primer mengenai tumpeng. Sedangkan survei *online* digunakan untuk mengetahui minat target audiens sekunder untuk memperkenalkan budaya dan tradisi tumpeng kepada target audiens primer. Kedua survei tersebut dilakukan dengan metode *non-random sampling* menyesuaikan dengan target audiens yang telah ditentukan.

#### 1) Angket Murid Sekolah Dasar (SD)

Untuk mengetahui sejauh mana target audiens primer mengetahui tentang tumpeng, penulis membuat angket khusus yang akan diisi secara langsung oleh responden. Responden yang mengisi angket adalah murid-murid SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta yang berusia 6—8 tahun. Pertanyaan pada angket meliputi apakah responden tahu nama hidangan tumpeng, hingga apakah responden mengetahui adanya macam tumpeng yang beragam.

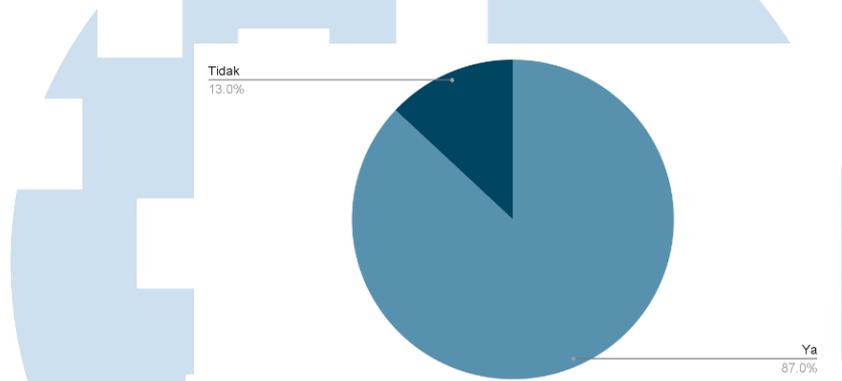
Menurut data yang didapat melalui Badan Pusat Statistik D.I. Yogyakarta tahun 2022, jumlah penduduk dengan usia 6—8 tahun adalah sebanyak 272.221 jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari 138.765 jiwa yang berjenis kelamin laki-laki, dan 133.456 berjenis kelamin perempuan. Dari data tersebut, penulis mendapatkan jumlah responden sebanyak 100 dengan derajat ketelitian 10% menggunakan rumus Slovin.

$$S = \frac{n}{1+N.e^2} = \frac{272.221}{1 + 272.221 \times 0,1^2} = \frac{272.221}{1 + 2.722,21} = \frac{272.221}{2.723,21} = 99,9 / 100$$

Gambar 3.8 Perhitungan Rumus Slovin Angket

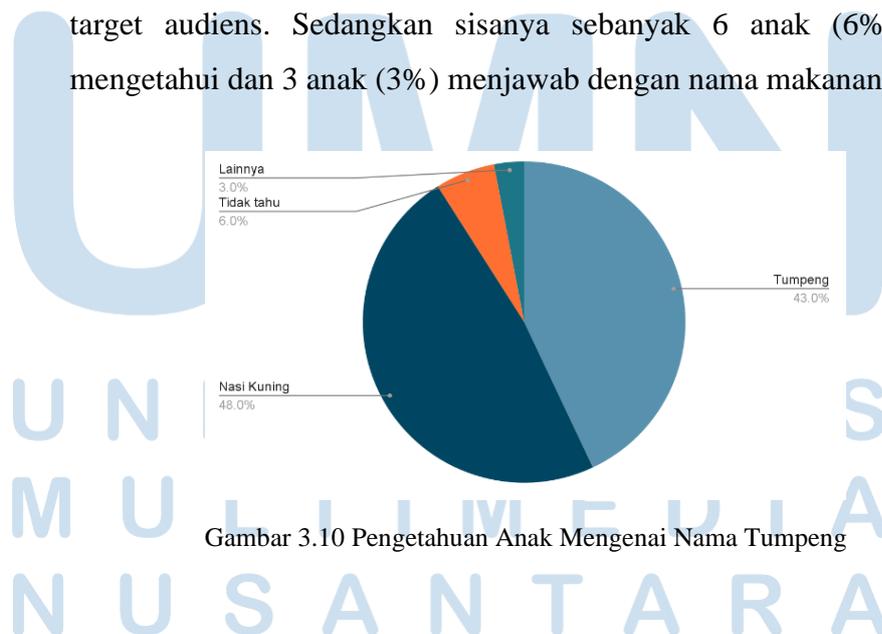
Pada hari Kamis 23 Ferbuari 2023 angket diserahkan langsung kepada pihak sekolah dan angket diisi pada hari Jumat 24 Feruari 2023 oleh 100 orang responden. Pengisi responden terdiri dari jenis kelamin

laki-laki dan perempuan yang usianya bervariasi dari 6—8 tahun. Melalui hasil angket tersebut, dinyatakan bahwa mayoritas anak (87%) mengaku bahwa mereka mengenali gambar tumpeng yang tertera pada angket, dan sisanya (13%) tidak mengenali.



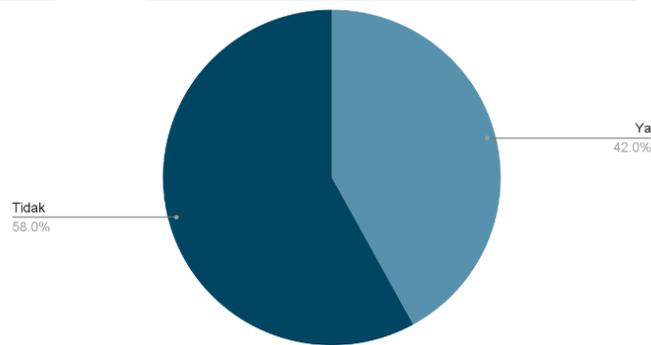
Gambar 3.9 Pengetahuan Anak Mengenai Wujud Tumpeng

Namun setelah diperdalam ketika anak-anak diminta untuk menyebutkan nama hidangan yang tertera pada gambar, hanya 43 anak (43%) yang menjawab secara benar yaitu dengan jawaban “tumpeng” atau “nasi tumpeng”. Jawaban dari pertanyaan ini didominasi oleh 48 anak (48%) yang menjawab “nasi kuning”, dimana hasil ini menunjukkan bahwa nama hidangan tumpeng masih asing di telinga target audiens. Sedangkan sisanya sebanyak 6 anak (6%) tidak mengetahui dan 3 anak (3%) menjawab dengan nama makanan lain.



Gambar 3.10 Pengetahuan Anak Mengenai Nama Tumpeng

Melalui angket ini penulis juga mencari tahu mengenai pengetahuan responden tentang apakah hidangan tumpeng memiliki arti atau makna yang terkandung di dalamnya. Sebanyak 42 anak (42%) mengetahui bahwa hidangan tumpeng menyimpan makna di dalamnya, 58 anak (58%) tidak mengetahuinya.



Gambar 3.11 Pengetahuan Anak Mengenai Makna Tumpeng

Pada bagian akhir angket penulis mencoba mencari tahu apakah responden mengetahui bahwa hidangan tumpeng tidak hanya terdiri dari satu macam. Hasil dari pertanyaan ini menunjukkan bahwa semua responden (100%) tidak mengetahui bahwa terdapat beragam tumpeng.



Gambar 3.12 Hasil Angket Murid SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta

Berdasarkan angket dan hasil yang didapatkan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa responden cukup familiar dengan bentuk dan rupa dari hidangan tumpeng. Namun pengetahuan responden mengenai nama hidangan tumpeng sendiri masih terbilang rendah. Sehingga pengenalan hidangan tumpeng yang lebih informatif lebih dibutuhkan dan secara bersamaan tetap sesuai dengan usia target audiens. Selain itu pengenalan jenis tumpeng lainnya juga dapat diperkenalkan kepada target audiens untuk sekadar menambah wawasan.

## 2) **Kuesioner *Online* Orang Tua**

Selain menyebarkan angket untuk target audiens primer, penulis juga menyebarkan kuesioner *online* melalui Google Forms untuk target audiens sekunder. Survei *online* ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan orang tua untuk memperkenalkan budaya tradisi hidangan tumpeng kepada anaknya. Kuesioner ini disebarluaskan secara *non-random* kepada orang tua usia 25—40 tahun yang memiliki anak berusia 6—8 tahun dan berdomisili di D.I. Yogyakarta.

Menurut data Badan Pusat Statistik D.I. Yogyakarta tahun 2022, jumlah penduduk D.I. Yogyakarta usia 25—40 tahun berjumlah sebanyak 1.547.858 jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari 772.553 jiwa berjenis kelamin laki-laki dan 775.305 jiwa berjenis kelamin perempuan. Sehingga apabila dikalkulasi dengan rumus Slovin, penulis membutuhkan 100 responden dengan derajat ketelitian 10%.

$$S = \frac{n}{1 + N.e^2} = \frac{1.547.858}{1 + 1.547.858 \times 0,1^2} = \frac{1.547.858}{1 + 15.478,58} = \frac{1.547.858}{15.479,58} = 99,9 / 100$$

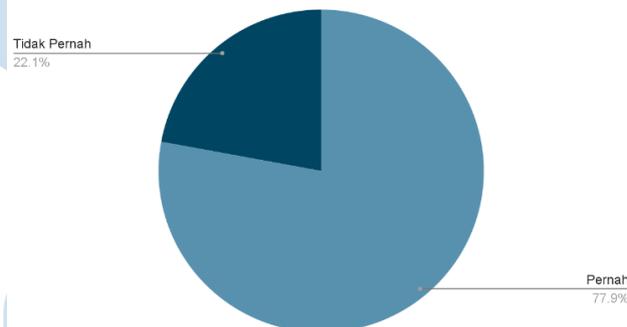
Gambar 3.13 Perhitungan Rumus Slovin Kuesioner

Dengan menyebarkan kuesioner secara *online* penulis berhasil mendapatkan 104 orang responden yang terdiri dari 88 orang (84,6%) berjenis kelamin perempuan dan 16 orang (15,4%) berjenis kelamin

laki-laki. Responden terdiri dari 7 orang (6,7%) berusia 20—25 tahun, 17 orang (16,3%) berusia 26—30 tahun, 41 orang (39,4%) berusia 31—35 tahun, 30 orang (28,8%) berusia 36—40 tahun, dan 9 orang (8,7%) berusia lebih dari 40 tahun.

Melalui data kuesioner yang didapatkan pengeluaran per bulan responden terdiri dari 8 orang (7,7%) mengeluarkan uang kurang dari Rp1.800.000 per bulan, 24 orang (23,1%) mengeluarkan uang dengan rentang Rp1.800.000—Rp3.000.000 per bulan, dan 72 orang (69,2%) mengeluarkan uang lebih dari Rp3.000.000 per bulannya.

Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 23 orang (22,1%) tidak memperkenalkan hidangan tumpeng kepada anaknya. Namun jumlah responden yang memperkenalkan hidangan tumpeng kepada anaknya lebih mendominasi, yaitu dengan 81 orang responden (77,9%).

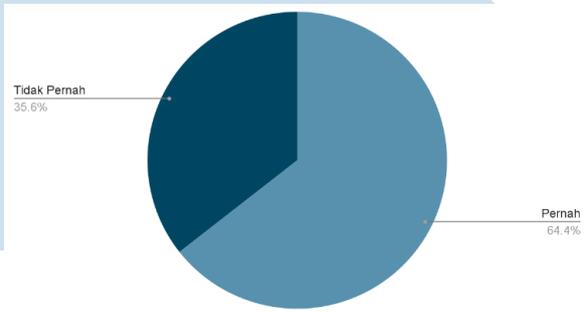


Gambar 3.14 Pengenalan Tumpeng Pada Anak

Cara memperkenalkan tumpeng kepada anak juga sangat beragam. Cara pengenalan tumpeng yang paling banyak (59,5%) dilakukan oleh responden adalah dengan menyajikan hidangan tumpeng pada ulang tahun anak. Diikuti dengan memperkenalkan hidangan tumpeng melalui video atau buku (15,5%) dan memasak tumpeng bersama dengan anak (11,9%).

Melalui kuesioner ini penulis juga mendapatkan informasi mengenai apakah responden pernah menyajikan tumpeng kepada anaknya atau tidak. Jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari 67

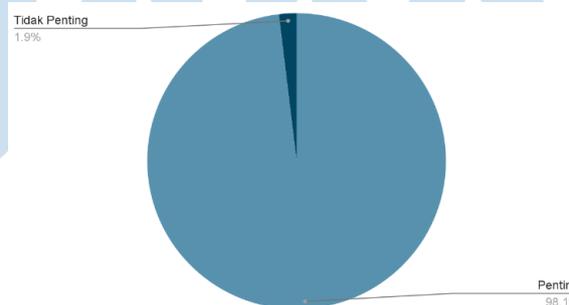
orang (64,4%) yang pernah menyajikan tumpeng kepada anaknya, dan sisanya yaitu 37 orang (35,6%) tidak pernah menyajikan tumpeng pada anaknya.



Gambar 3.115 Menyajikan Tumpeng Kepada Anak

Pertanyaan sebelumnya diperdalam lagi menjadi kapan terakhir responden menyajikan tumpeng kepada anaknya. Menurut hasil kuesioner ini didapatkan bahwa 28 orang (41,8%) menyajikan tumpeng ke anaknya lebih dari 1 tahun lalu, dan 9 orang (13,4%) baru saja menyajikan tumpeng kepada anaknya di rentang waktu 0—3 bulan yang lalu.

Berdasarkan hasil kuesioner ini sebanyak 102 orang responden (98,1%) setuju bahwa memperkenalkan tradisi kuliner tumpeng sejak dini kepada anak merupakan hal yang penting. Sedangkan sisanya yaitu 2 orang responden (1,9%) tidak setuju bahwa hal tersebut penting.

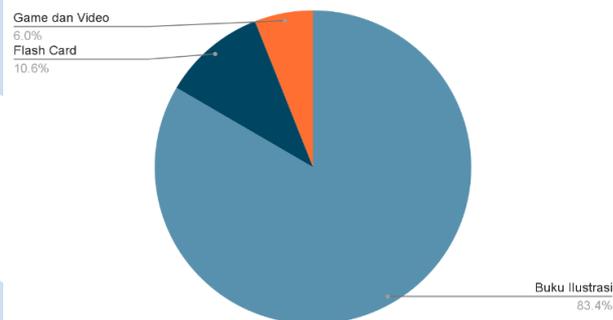


Gambar 3.16 Kepentingan Memperkenalkan Tumpeng Kepada Anak

Manfaat-manfaat dari memperkenalkan tradisi kuliner tumpeng sejak dini kepada anak adalah hal yang menyebabkan responden

menyetujui pertanyaan sebelumnya. Manfaat yang paling banyak (73,8%) disetujui oleh responden adalah dengan memperkenalkan tumpeng, maka anak dapat lebih menghargai keberagaman budaya dan kuliner tradisional Indonesia. Diikuti dengan manfaat terbanyak kedua (45,6%) yaitu menambah wawasan umum tentang kuliner dan cita rasa, serta dapat mempertahankan dan menjaga budaya dan kuliner tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, penulis juga meminta responden untuk memberikan masukan mengenai media informasi yang tepat. Jawaban pada pertanyaan ini didominasi oleh pilihan buku ilustrasi yaitu sebanyak 83,7%. Selain itu sebanyak 10,6% juga merekomendasikan media *flash cards*, sisanya sebanyak 6% merekomendasikan media informasi lain.



Gambar 3.17 Media Informasi Pilihan Responden

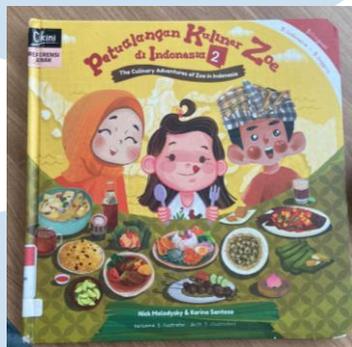
Melalui hasil kuesioner ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden masih memperkenalkan tumpeng kepada anak-anaknya. Cara pengenalan yang dilakukan juga bermacam-macam, namun secara garis besar responden menunjukkan ketertarikan untuk memperkenalkan tumpeng kepada anak-anaknya. Selain itu hampir seluruh responden menyadari bahwa memperkenalkan tumpeng sejak dini kepada anak merupakan hal yang penting. Maka dari itu media informasi yang memperkenalkan tumpeng juga dibutuhkan untuk membantu orang tua dalam proses pengenalan budaya ini.

### 3.1.3 Studi Eksisting

Selain melakukan observasi terhadap topik utama dan target audiens, penulis juga melakukan studi eksisting terkait karya sejenis yang sudah ada. Untuk saat ini belum ada buku mengenai tumpeng yang dikhususkan untuk anak-anak, namun buku pada studi eksisting ini memiliki tema yang sama yaitu kuliner tradisional Indonesia. Proses studi eksisting ini dilakukan penulis dengan membaca dan menganalisis beberapa buku ilustrasi anak dengan tema makanan tradisional dan budaya.

#### 1) Buku *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia 2*

*Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia 2* diterbitkan oleh Little Quokka pada tahun 2021. Sama seperti edisi pertamanya, buku ini menceritakan kisah Zoe sebagai anak keturunan Indonesia-Australia yang sedang melakukan perjalanan keliling nusantara untuk mencicipi kuliner dan melihat budaya-budaya lain yang ada di nusantara.



Gambar 3.18 Cover Buku *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia*

Buku ini ditulis oleh Nick Molodysky dan Karina Santoso serta diilustrasikan oleh lima ilustrator yaitu Evieriel N. Primadani, Gisnawati, Pratya Aprilana, Rizqia Sadida, dan Alnurul Gheulia. Buku yang berukuran 23 x 23cm ini memiliki 88 halaman dan dicetak dengan bahan *art paper* dan *hard cover* yang dilaminasi *doff*. Selain itu buku ini juga memiliki ujung yang melengkung sehingga aman untuk anak-anak. Harga yang dipatok adalah Rp 215.000 untuk dua buku yaitu edisi pertama dan kedua dari buku ini.



Gambar 3.19 Isi Buku *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia*

Gaya ilustrasi dalam buku ini terbilang beragam karena ilustrasi dibuat oleh lima ilustrator yang berbeda. Namun secara garis besar gaya ilustrasinya tidak menggunakan *outline* dan ilustrasi makanannya diwarnai dengan teknik *shading* yang cukup detail. Sistem *grid* yang digunakan dalam buku ini adalah *single-column grid* dan *two-column grid*. Secara tipografi pada buku ini *body text* ditulis dengan *typeface sans-serif* dan beberapa *headline* ditulis secara manual dengan *brush*. Berikut adalah hasil analisis penulis mengenai *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) dari buku *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia 2*.

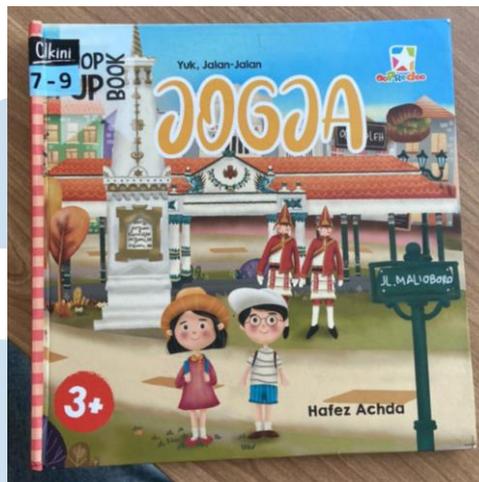
Tabel 3.1 Analisis SWOT Buku *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia*

	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
Fisik buku dan Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ukuran buku yang cukup besar memudahkan anak untuk membaca buku lebih jelas.</li> <li>Ilustrasi makanan yang detail membuat anak mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dengan gaya ilustrasi yang berbeda terkadang membuat pembaca sulit mengenali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fisik buku yang menyerupai buku import membuat buku ini unggul di antara buku lokal lainnya.</li> <li>Masyarakat sudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beberapa orang tua sudah memilih media elektronik sebagai media untuk anak.</li> <li>Adanya buku impor yang</li> </ul>

	mengenal kuliner yang dibahas.	tokoh dalam buku. • Beberapa bagian halaman kurang memiliki wide space.	memiliki selera visual yang lebih baik. • Buku ilustrasi masih jarang ada di pasar daripada buku yang hanya berisi teks.	karakternya lebih familiar di mata anak- anak, sehingga anak-anak cenderung lebih memilih buku impor.
Gaya bahasa dan Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak hanya memperkenalkan budaya kuliner namun juga memperkenalkan bahasa daerah.</li> <li>• Gaya bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak, sehingga anak bisa membaca sendiri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam buku hanya menjelaskan deskripsi kuliner dan tidak diceritakan lebih dalam.</li> <li>• Konten yang disediakan di setiap babnya sama, dan kurang memiliki plot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hingga saat ini belum ada buku lain yang memiliki konten mengenai kuliner nusantara untuk anak-anak yang kualitasnya mendekati buku impor di pasar Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten yang spesifik membahas kuliner, sehingga perlu ketertarikan orang tua yang kuat mengenai topik ini.</li> </ul>

## 2) Buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja*

Buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja* merupakan buku yang ditulis oleh Hafez Achda dan diterbitkan oleh Elex Media Komputindo pada tahun 2021. Buku ini menceritakan mengenai perjalanan dua tokoh anak dalam menjelajahi Kota Yogyakarta. Selama melakukan perjalanan tersebut mereka mempelajari tentang budaya, kuliner, *landmark*, dan upacara adat yang ada di Kota Yogyakarta.



Gambar 3.20 Cover Buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja*

Buku ini merupakan buku anak yang memiliki fitur *pop up* di dalamnya, dengan fitur ini anak dapat lebih tertarik untuk melihat isi buku. Selain itu buku ini terdiri dari 12 halaman yang dicetak dengan kertas *art carton* dan dijilid dengan *hardcover* yang dilaminasi *doff*. Ukuran dari buku ini adalah 21 x 21cm dan memiliki berat sebesar 100 gram. Harga yang dibanderol buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja* adalah sebesar Rp 139.000 untuk satu buah buku.



Gambar 3.21 Isi Buku *Yuk, Jalan- Jalan Jogja*

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah ilustrasi tanpa *outline* dan menggunakan *shading* yang *soft*. Sedangkan untuk sistem *grid* yang digunakan adalah *single-column grid*. Secara tipografi, *typeface*

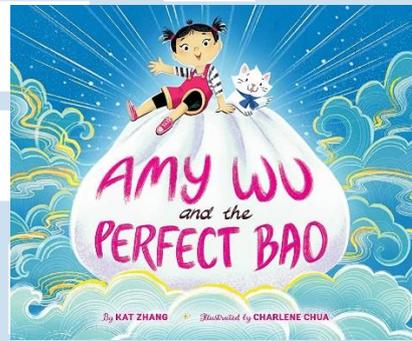
yang digunakan pada *headline* dan *body text* berjenis *sans-serif*. Berikut merupakan hasil analisis penulis mengenai *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) dari buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja*.

Tabel 3.2 Analisis SWOT Buku *Yuk, Jalan-Jalan Jogja*

	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
Fisik buku dan Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fitur pop up yang menjadi daya tarik buku ini khususnya di mata anak-anak.</li> <li>• Material buku yang berkualitas dan kokoh sehingga buku tidak mudah rusak dan cocok untuk anak-anak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada beberapa bagian buku ilustrasi kurang memiliki detail yang sama dengan bagian lainnya.</li> <li>• Dalam beberapa bagian dari buku terdapat ruang yang terlalu kosong.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pop up yang bertema budaya lokal masih sedikit di pasaran, sehingga buku ini dapat menarik perhatian lebih.</li> <li>• Masyarakat sudah memiliki selera visual yang lebih baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa orang tua sudah memilih media elektronik sebagai media untuk anak.</li> <li>• Adanya buku impor yang karakternya lebih familiar di mata anak-anak, sehingga anak-anak cenderung lebih memilih buku impor.</li> </ul>
Gaya bahasa dan Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi yang diberikan sesuai dengan porsi anak-anak sebagai target audiens yang dituju.</li> <li>• Gaya bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak, sehingga anak bisa membaca sendiri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam buku hanya menjelaskan deskripsi budaya dan tidak diceritakan lebih dalam.</li> <li>• Konten dalam buku ini kurang memiliki plot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten mengenai kota yogyakarta masih jarang diangkat dalam buku anak sehingga buku dapat menonjol di pasar buku anak lokal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat ini terdapat banyak buku anak yang memiliki konten lebih banyak dengan harga yang tidak jauh berbeda.</li> </ul>

### 3.1.4 Studi Referensi

Selain melakukan studi eksisting, penulis juga melakukan studi referensi sebagai acuan dalam perancangan buku. Dengan melakukan studi referensi penulis dapat memperkaya inspirasi dan mendapatkan gambaran lebih mengenai perancangan yang dilakukan. Salah satu karya yang berperan sebagai referensi dalam karya penulis adalah buku berjudul *Amy and the Perfect Bao* yang diterbitkan pada tahun 2019 oleh penerbit Simon & Schuster. Buku ini ditulis oleh Kat Zhang dan diilustrasikan oleh Charlene Chua.



Gambar 3.22 Cover Buku *Amy Wu and the Perfect Bao*

Sumber: [https://m.media-amazon.com/images/W/IMAGERENDERING\\_521856-T1/images/I/81euZ7Z7yqL.\\_AC\\_UF1000,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/W/IMAGERENDERING_521856-T1/images/I/81euZ7Z7yqL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg)

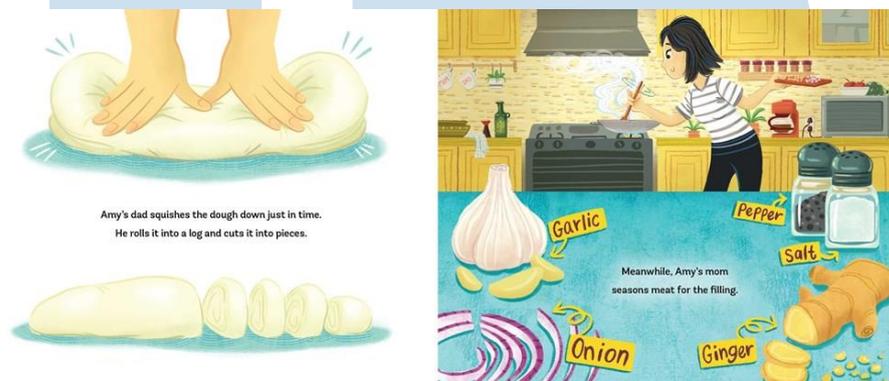
*Amy and the Perfect Bao* menceritakan tokoh utamanya yaitu Amy dalam kisahnya membuat bao yang sempurna. Dalam usahanya untuk membuat bao yang sempurna, Amy mempelajari banyak hal mengenai bao serta cara untuk dapat sabar dalam proses belajar dan menyelesaikan permasalahannya. Selama berjuang untuk membuat bao yang sempurna Amy didampingi ayah, ibu, nenek, dan kucing peliharaannya.



Gambar 3.23 Visual Ilustrasi *Amy Wu and the Perfect Bao*

Sumber: <http://katzhangwriter.com/wp-content/uploads/2019/02/Screen-Shot-2019-03-02-at-11.43.49-PM.png>

Buku ini memiliki visual ilustrasi yang menarik walaupun sederhana. Setiap tokoh dalam buku ini digambarkan secara ekspresif dan unik. Selain itu dalam penggambarannya walaupun ceritanya mengarah ke kehidupan sehari-hari, diselipkan unsur fantasi ke dalam beberapa bagiannya sehingga memiliki kesan yang *magical*. Secara *layout* buku ini terlihat tepat dan tidak terlalu ramai, dan penambahan kata *exclamation* membuat narasi lebih menarik.



Gambar 3.24 *Layout* Buku *Amy Wu and the Perfect Bao*  
Sumber: <https://taralazar.files.wordpress.com/2019/09/wustove.jpg>

### 3.2 Metodologi Perancangan

Dalam merancang media informasi mengenai tumpeng untuk anak usia 6—8 tahun, penulis menggunakan metode perancangan buku dalam *Book Design* oleh Haslam (2006). Metode perancangan *book design* mengandung empat tahap yang terdiri dari *documentation*, *analysis*, *expression*, dan *concept*. Berikut adalah penjabaran setiap proses yang dilakukan penulis dalam perancangan ini.

#### 1) *Documentation*

Untuk memulai proses perancangan, tahap pertama yang perlu dilakukan adalah melakukan proses *documentation*. Pada tahap ini informasi mengenai tumpeng dicari dan didokumentasikan. Selain itu, *insights* dari target audiens juga diperlukan agar hasil desain dapat sesuai dengan tujuan awal. Dalam melakukan tahap *documentation*, penulis mengumpulkan informasi dan data menggunakan metode penelitian *hybrid*. Metode ini penulis lakukan secara kualitatif (wawancara, FGD,

dan studi referensi), kuantitatif (angket dan kuesioner), studi eksisting, dan studi referensi.

## 2) *Analysis*

Setelah mendapatkan informasi dan data pada tahap *documentation*, perancangan dilanjutkan dengan tahap *analysis*. Pada tahap ini penulis menganalisis data yang didapatkan dan mendefinisikan permasalahan dan *goals* yang akan dituju dengan perancangan ini. Informasi dan data mengenai tumpeng yang telah didapat kemudian dikembangkan menjadi beberapa ide yang akan menjadi strategi dan konsep perancangan.

## 3) *Expression*

Tahap selanjutnya adalah tahap *expression*, di tahap ini penulis menentukan cara bagaimana mengekspresikan buku ilustrasi yang akan dirancang. Proses ini perlu dilakukan agar konten dalam buku ini dapat diekspresikan dengan tepat kepada target audiens yaitu anak-anak berusia 6—8 tahun.

## 4) *Concept*

Pada tahap *concept*, penulis menentukan *big idea* yang akan digunakan sebagai acuan perancangan buku mengenai tumpeng. *Big idea* digunakan untuk mengerucutkan konsep perancangan agar perancangan dapat lebih terarah.

Setelah selesai dengan keempat tahap tersebut, penulis kemudian melanjutkan perancangan dengan Menyusun sebuah *design brief*. Dengan *design brief* penulis kemudian melanjutkan proses desain dengan menentukan konten buku, membuat skema warna, tipografi, proses sketsa, membuat ilustrasi, menyusun *layout*, hingga finalisasi desain akhir.