

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pengumpulan informasi dilakukan menggunakan metodologi penelitian *hybrid*. Metode *hybrid* atau *mixed methods* merupakan metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dari hasil evaluasi pendekatan mendalam dan analisa induktif (Leavy, 2017, hlm. 9). Hasil dari penelitian *hybrid* dilihat dari integrasi kuantitatif dan kualitatif yang saling berhubungan dan mempengaruhi (Leavy, 2017, hlm. 9).

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi yang lebih dalam mengenai alasan terjadinya suatu pola (Busetto, Wick, & Gumbinger, 2020). Segala keputusan yang dilakukan pada metode kualitatif dipikirkan dengan baik terlebih dahulu, baik dari pemilihan narasumber, penyesuaian pertanyaan, sampai dengan jenis metode kualitatif yang dipraktikkan (Busetto et al., 2020). Pada kasus ini, penulis memilih metode kualitatif dalam bentuk wawancara dan studi referensi.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai *water safety* dan juga perancangan buku ilustrasi anak. Oleh sebab itu, penulis memilih untuk melakukan wawancara pada seorang *lifeguard* berlisensi dan juga seorang ahli dalam topik seputar perancangan buku ilustrasi anak. Kedua narasumber tersebut merupakan Bapak Bagus Ermawan dan Dr. Riama Maslan Sihombing. Seluruh proses wawancara didokumentasi dengan cara direkam lewat video dan suara.

Bapak Bagus Ermawan adalah seorang *lifeguard* berlisensi provinsi DKI Jakarta yang saat ini bertugas di Transera Waterpark, Bekasi, Jawa Barat. Wawancara dilakukan secara *online* dengan menggunakan Google Meet sebagai media komunikasi pada tanggal 3 Maret 2023. Tujuan dari dilakukannya wawancara tersebut adalah untuk mengetahui tingkah laku anak-anak dan orang tua di sekitar kolam dari pengalaman seorang *lifeguard* berlisensi.

Ibu Riama Maslan Sihombing adalah seorang dosen mata kuliah ilustrasi dan desain buku anak di Institut Teknologi Bandung, Bandung, Jawa Barat. Ibu Riama memiliki kepakaran ilustrasi buku anak dan berpendidikan S-3 Ilmu Seni Rupa dan Desain dengan gelar Doktor (Dr.). Wawancara dengan Ibu Riama dilakukan dengan tujuan untuk mempelajari teori-teori yang lebih dalam mengenai perancangan sebuah buku ilustrasi untuk anak. Wawancara tersebut dilakukan secara *online* dengan menggunakan Google Meet pada tanggal 13 Maret 2023.

1) Wawancara dengan *Lifeguard* Bapak Bagus Ermawan

Menurut Bapak Bagus, anak-anak memiliki sifat yang tidak bisa diprediksi, sehingga sangat penting untuk mereka didampingi orang dewasa di kolam renang. Anak-anak yang dipandang tidak pantas berenang di kolam dalam akan dihimbau untuk bermain di kolam manak. Hal ini dikarenakan anak-anak belum bisa mengerti hal-hal yang berbahaya bagi mereka sendiri.

Diceritakan pengalamannya sebagai *lifeguard* di mana seorang anak terlepas dari pengawasan orang tuanya dan berjalan-jalan sendirian. Anak tersebut pun kemudian masuk ke dalam kolam yang tanpa sepengetahuannya dalam. Dari kelakuan tersebut, anak tersebut dipandang kurang mengerti keamanan dan perlu diperhatikan agar dapat tetap aman saat bermain di kolam.

Kasus kurangnya supervisi orang tua atau pihak pengasuh anak-anak dilaporkan oleh Bapak Bagus sebagai cukup tinggi, dengan probabilitas hal tersebut terjadi sebanyak 50%, terutama bagi ibu-ibu. Hal tersebut dikiranya juga dapat disebabkan pemikiran bahwa sudah ada penjaga di sekitar area kolam atau perhatiannya teralihkan dengan gawai. Namun, pemikiran tersebut tidak benar karena jumlah *lifeguard* di sekitar kolam lebih kecil dibandingkan dengan jumlah pengunjung. Bapak Bagus menyebutkan jumlah anak yang ideal saat melakukan supervisi hanya sebanyak 3 anak oleh 1 orang dewasa. Supervisi merupakan hal yang harus dilakukan terhadap setiap anak, baik di kolam renang dalam maupun cetek.

Terdapat beberapa hal yang dapat menjadi faktor utama kasus anak tenggelam, diantaranya *human error* dan fasilitas. Namun, kesalahan karena manusia, baik dari petugas maupun pendamping, menjadi faktor yang lebih besar ketimbang fasilitas. Bapak Bagus menekankan bahwa kasus anak tenggelam disebabkan oleh fasilitas sangat minim.

Bapak Bagus percaya bahwa sebelum berenang, penting untuk dilakukan *safety induction*, yaitu edukasi mengenai keselamatan saat berenang. Jika anak-anak masih terlalu muda untuk diberikan edukasi tersebut, maka pihak pengasuhnya penting untuk diberikan *safety induction* sebelum diizinkan bermain di wahana kolam renang. Diberikan contoh kasus di mana pengunjung datang dalam bentuk rombongan sekolah, sehingga *safety induction* diberikan kepada pendamping murid-murid tersebut sebelum mulai bermain.

Setiap *lifeguard* memiliki SOP (*Standard Operating Procedure*) pada kasus seseorang tenggelam, disebut juga dengan istilah *ingozi*. Tingkat bahaya *ingozi* dibagi menjadi 3, yaitu hijau, kuning, dan merah. Warna hijau melambangkan

kasus yang ringan, sedangkan kuning bersifat medium, namun tetap bisa ditangani oleh petugas. Untuk kasus *ingozi* merah, korban tenggelam harus diberikan pertolongan pertama berupa CPR dan dibawa ke klinik atau rumah sakit.

Korban yang telah tenggelam dan dikeluarkan dari air diletakkan pada permukaan yang nyaman, kemudian diperiksa pernapasan dan nadinya. Bagi korban yang tidak bernapas namun memiliki nadi, biasanya jalur pernapasannya tersumbat. Air yang tersumbat dapat dikeluarkan dengan teknik menyelamatkan orang tersedak, yaitu dengan menekan di bagian perut. Jika korban tidak memiliki nadi dan tidak bernapas, maka harus secepatnya diberikan CPR sebagai pertolongan pertama.

Waktu merupakan hal yang penting saat menyelamatkan orang tenggelam. Menurut Bapak Bagus, orang yang tenggelam hanya mendapat waktu 3 menit sebelum nadi dapat melemah. Jika otak tidak mendapatkan oksigen terlalu lama, maka kesempatan korban untuk selamat semakin mengecil. Korban yang selamat pun tetap dapat mengalami kerusakan otak jika tidak mendapat oksigen selama sekitar 5 menit saat tenggelam, sehingga merusak jaringan-jaringan otak tertentu.

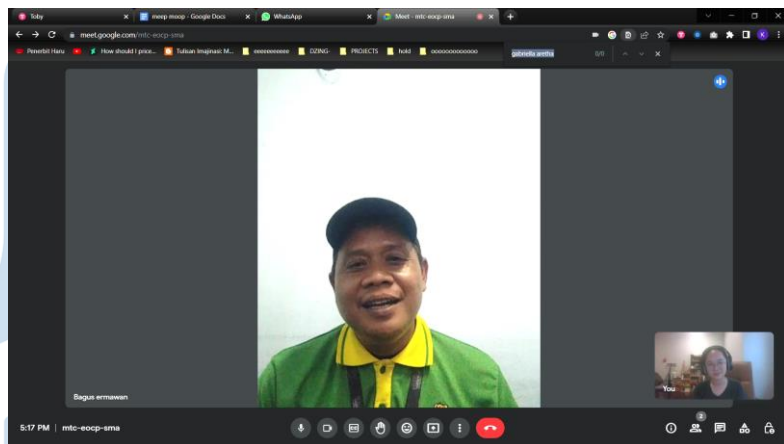
Salah satu hal yang dilakukan dalam hal mengidentifikasi tanda-tanda tenggelam adalah dengan memerhatikan anak-anak dengan posisi badan tengkurap di dalam air. Jika dalam 10 detik anak tersebut tidak kunjung bergerak, maka harus diberikan perhatian dan diperiksa. Hal tersebut dilakukan agar dapat memastikan anak tersebut tidak sedang bermain-main dan betul-betul sedang tenggelam.

Water safety dan ilmu pertolongan pertama penting untuk diketahui tidak hanya oleh *lifeguard*, namun juga oleh orang umum. Pertolongan seperti CPR yang benar dapat mencegah dampak yang lebih fatal dalam sebuah kecelakaan, bahkan di

luar tenggelam. Jika terdapat kondisi di mana terdapat korban yang tidak bernadi dan bernapas, namun juga tidak ada *lifeguard* yang hadir, keselamatan korban menjadi bergantung pada ilmu yang dimiliki orang-orang sekitarnya.

Menurut Bapak Bagus, edukasi mengenai *water safety* di Indonesia masih sangat kurang. Anak-anak di Indonesia sulit mendapatkan edukasi tentang *water safety* karena orang tuanya pun juga tidak mengerti. Sangat berbeda jika dibandingkan dengan negara-negara barat yang mengajarkan *water safety* kepada penduduknya sejak kecil.

Saat ditanyakan mengenai penggunaan sebuah media informasi yang mengajarkan *water safety* untuk anak-anak sebagai upaya pencegahan kasus tenggelam, Bapak Bagus berpendapat dengan stuju bahwa metode tersebut sangat baik dilakukan. Beliau menekankan pentingnya mengenal *water safety* sejak dini dibandingkan dengan ketika sudah dewasa. Hal tersebut menjadi perhatian, mengingat edukasi *water safety* di Indonesia sangat rendah.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Bapak Bagus Ermawan

2) Wawancara dengan Dr. Riama Maslan Sihombing

Dalam perancangan sebuah buku ilustrasi anak, Ibu Riama menekankan pentingnya bagi penulis atau ilustrator untuk juga

menyukai anak-anak. Hal tersebut penting karena semakin ilustrator memiliki hubungan yang dekat dengan anak-anak, semakin dimengerti kebutuhan, kesukaan, dan kehidupan mereka. Kebutuhan-kebutuhan tersebut akan menjadi pertimbangan saat merancang sebuah buku ilustrasi anak, sehingga dapat disesuaikan konteks buku dan elemen visualnya.

Perancangan sebuah buku ilustrasi anak tidak boleh didasarkan hanya dari keinginan klien atau penulis. Perlu dipertimbangkan mimpi, kesukaan, dan kebutuhan target usia buku. Sebagai contoh, Ibu Riama menyebutkan tema buku yang pada umumnya cocok untuk anak berumur 5—7 tahun yang sudah cukup besar untuk mengenal lingkungannya, diantaranya adalah topik ayah-ibu, pertemanan, persahabatan, berpergian, dan petualangan. Ideologi atau keinginan orang dewasa tidak cocok untuk dijadikan tema jika tidak sesuai dengan kebutuhan target usia tersebut.

Ibu Riama juga menjelaskan bahwa anak pada umur 5—7 tahun baru belajar membaca, sehingga teks di dalam buku harus disesuaikan dengan kemampuan membaca mereka. Perancangan buku yang dibaca sendiri oleh anak-anak dengan yang dibacakan oleh orang tua berbeda. Pada buku yang ditujukan langsung untuk dibaca anak-anak, jumlah kata-kata dalam teks perlu disesuaikan. Contohnya dengan hanya menggunakan 5—7 kata dalam sebuah kalimat. Dalam sebuah halaman dapat dibatasi penggunaan teks sebanyak 3—6 kalimat.

Pertimbangan tersebut akan berbeda lagi jika target umur berubah. Ibu Riama memberikan contoh penggunaan gaya dan cerita yang sederhana bagi anak-anak berumur 5—7 tahun, contohnya dengan pengenalan angka, objek, dan bentuk. Berbeda dengan kalangan usia yang lebih besar, dibutuhkan konflik yang

lebih banyak, alur yang lebih kompleks, dan cerita yang lebih menantang. Namun, humor disebutkan sebagai tema yang menyenangkan dan disukai anak-anak pada umumnya.

Keefektifan penyampaian informasi tidak dibatasi dengan gaya visual yang digunakan dalam buku ilustrasi anak. Namun, perlu diperhatikan detail yang digunakan dalam ilustrasinya. Contohnya, gaya visual yang sederhana akan lebih mudah dicerna anak-anak TK dan *playgroup*. Gaya visual yang penuh detail akan membingungkan, sehingga tidak dianjurkan untuk menggunakan ilustrasi yang terlalu rumit. Penggunaan simbol, metafora, dan lambang juga perlu disesuaikan dengan umur target pembaca.

Ibu Riama menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan diantara ilustrasi untuk anak dengan untuk orang dewasa. Alasannya dikutip dari Chihiro Iwasaki, pemilik sebuah museum di Jepang dan juga ilustrator dari buku *Totto-chan*, bahwa buku anak dapat dibaca oleh orang-orang dari umur 0—99 tahun. Artinya, buku anak dapat dinikmati oleh pembaca segala umur tanpa memedulikan gaya visualnya.

Saat memilih gaya ilustrasi, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *style* buku. Faktor eksternal berupa pendapat dan arahan dari seorang editor. Terkadang juga dapat dipengaruhi dengan gaya-gaya ilustrasi yang sedang *trending* pada saat itu. Namun, yang paling penting adalah menyesuaikan gaya ilustrasi dengan konteks isi cerita yang disampaikan buku. Sebagai contoh, dalam buku yang penulisannya lebih emosional dan ekspresif dapat dibuat dengan gaya cat air. Buku-buku ilmiah yang memiliki unsur-unsur *scientific* dan pengetahuan pada umumnya menggunakan gaya yang lebih *realistic*, sehingga menjadi lebih detail. Namun pertimbangan tersebut tidak bersifat

mutlak dan lebih bergantung pada penyampaian yang diinginkan penulis buku.

Ibu Riama menjelaskan perbedaan antara desainer biasa dengan ilustrator buku anak. Ilustrator biasa harus mengetahui fungsi desain yang kemudian disesuaikan lagi dengan kebutuhan klien. Berbeda dengan ilustrator buku anak yang pemilihan gayanya terbagi diantara unsur pribadi yang kuat dengan unsur kebutuhan klien. Terdapat ilustrator yang akan mengikuti seluruh keinginan klien, namun ada pula yang ingin mempertahankan gaya individu sendiri. Dalam pemilihan gaya, selain menyesuaikan dengan konteks buku juga penting untuk memulai dengan gaya yang dikuasai ilustrator, bukan gaya yang disukai.

Hal-hal yang penting untuk dihindari dalam perancangan sebuah buku ilustrasi anak lebih mengarah kepada teori desain buku pada umumnya. Perlu diperhatikan elemen-elemen seperti *foreground*, *background*, dan alur baca. Hierarki juga harus ditetapkan, contohnya dengan menempatkan objek yang penting di depan atau lebih besar. Penempatan teks perlu diingat pada saat mendesain ilustrasi buku agar tidak saling menimpa.

Hal lain yang perlu diperhatikan merupakan keterbacaan teks seperti tipografi dan ukuran huruf. Ilustrasi yang digunakan juga sebaiknya tidak mengulang isi dari teks, tetapi memperkayanya. Ilustrasi yang baik dapat membuat anak yang melihatnya menjadi berimajinasi. Bahkan buku ilustrasi yang tidak memiliki teks juga bisa membuat anak berimajinasi ceritanya menjadi seperti apa.

Turning page merupakan kejutan yang dirasakan setelah membalik halaman buku. Ibu Riama menjelaskan bahwa seorang ilustrator harus bisa menyimpan sesuatu untuk bisa membangun antisipasi tersebut saat pembaca membalik halaman. Kejutan atau

rasa kaget tersebut penting untuk diimplementasikan dalam sebuah buku ilustrasi anak.

Cerita dalam buku ilustrasi anak dapat diperkaya dengan menggambarkan gestur, ekspresi, dan bahasa tubuh yang jelas. Setiap tokoh memiliki ciri khas, kepribadian, dan bentuk fisik yang berbeda-beda. Penting bagi penulis untuk mengetahui perkembangan karakter tersebut dari awal hingga akhirnya ingin menjadi seperti apa. Sebelum membuat *storyboard*, perlu ditetapkan konsistensi penggambaran tokoh agar tidak tampak berbeda dari satu halaman kepada halaman lainnya. Konsistensi tersebut dapat dicapai dengan menggambarkan sketsa-sketsa studi terlebih dahulu untuk lebih mengenal tokohnya, sehingga akan terkesan lebih hidup saat dimasukkan ke dalam cerita.

Karakter yang telah dieksplorasi dan didesain dengan baik harus bisa memiliki ciri khas yang mudah dikenal oleh pembaca. Karakter tersebut dapat juga dijadikan *intellectual property*, misalnya dijadikan *merchandise*, film, wahana, dan lain-lain. Dalam perancangan desain karakter, dapat juga ditanyakan langsung pada anak-anak untuk mengetahui desain seperti apa yang disukai.

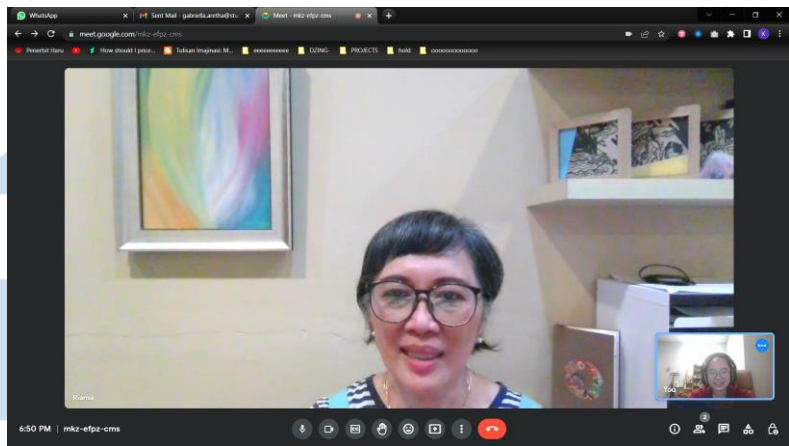
Jumlah halaman bergantung pada jenis buku yang dirancang. Pada umumnya, buku ilustrasi anak memiliki sejumlah 24—32 halaman. Sedangkan, untuk cerita yang lebih kompleks dapat mencapai 36 halaman. Sedangkan, buku berjenis *pop up* akan memiliki jumlah halaman biasanya tidak lebih dari 6 *spread*, karena tekniknya lebih sulit. Seluruh halaman tersebut sudah mencakup bagian awal, *rising action*, klimaks, dan solusi akhir dari cerita.

Buku cerita anak pada umumnya tidak menggunakan nomor halaman. Buku-buku anak tertentu seperti buku pendidikan bisa juga membutuhkan nomor halaman. Sebagai contoh, guru akan lebih dimudahkan dalam mengarahkan murid-murid dalam kelas jika halaman buku bisa disebutkan nomornya. Namun, keputusan akhir biasanya dikembalikan pada editor dan kebutuhan tersebut.

Menurut Ibu Riama, pemilihan warna yang baik dalam ilustrasi buku anak tidak dibatasi dengan warna-warna cerah. Hal yang penting untuk dipertimbangkan saat memilih warna adalah *mood* yang pada halaman itu dengan diekspresikan dalam cerita. Ibu Riama menyarankan keseluruhan cerita dipetakan terlebih dahulu agar warna pada setiap adegan dapat dibayangkan dengan lebih jelas.

Palet warna yang digunakan harus disesuaikan dengan emosi dari adegan. Misalnya, penggunaan palet warna hangat, merah, dan kuat dapat digunakan dalam adegan yang gembira. Berbeda dengan adegan-adegan yang lebih sedih, cenderung menggunakan palet yang lebih biru. Perlu dipertimbangkan keseluruhan penggunaan warna agar tidak membuat kesan yang datar atau kehilangan fokus.

Ibu Riama merekomendasikan buku *Where the Wild Things Are* oleh Maurice Sendak sebagai contoh perancangan buku ilustrasi anak yang efektif dan baik. Buku tersebut dipandang sebagai mahir dalam menggunakan *layout* untuk memperkaya narasi cerita dengan teknik *show don't tell*. Selain itu, sifat dari karakter-karakter yang muncul juga mudah diidentifikasi lewat gestur dan ekspresi mereka. Buku-buku oleh Martin Salisbury juga direkomendasikan sebagai referensi teori buku anak yang baik untuk dibaca.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Dr. Riama Maslan Sihombing

3.1.1.2 Observasi Lapangan

Penulis mengunjungi sebuah *waterpark* secara langsung untuk melakukan observasi terhadap perilaku pengunjung berupa orang tua dan anak-anak di daerah kolam renang. Observasi dilakukan pada tanggal 23 April 2023 di Palm Bay Waterpark, Jakarta Barat. Pengumuman pada pengeras suara di sekitar *waterpark* berulang-ulang mengingatkan untuk menjaga barang berharga dan mengawasi anaknya karena jumlah pengunjung yang cukup ramai. Peringatan perihal mengawasi anak ditekankan lagi di sekitar kolam dalam bentuk sebuah *banner*.



Gambar 3.3 Banner peringatan mengawasi anak di kolam

Dalam observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa banyak orang tua yang telah melakukan pengawasan terhadap anaknya dengan benar. Contoh supervisi orang tua yang benar di antaranya adalah dengan selalu memerhatikan apa yang dilakukan dan ke mana anaknya pergi, memegang atau menolong anaknya berenang, dan menjaga anaknya berenang pada jarak yang mudah diraih,

Namun, penulis juga menemukan banyak anak-anak yang dibiarkan berkeliaran sendiri tanpa pengawasan orang dewasa. Sekelompok anak kecil maupun anak seorang diri didapatkan penulis bermain dan berpindah-pindah kolam sendiri. Sifat dari anak-anak tersebut juga bervariasi, dari sikap tenang hingga hiperaktif. Penulis mendapatkan seorang anak yang berlari-lari sendiri setelah keluar dari kolam dan kemudian terjatuh.



Gambar 3.4 Foto kolam ramai dengan anak-anak kecil tanpa pengawasan orang dewasa

Cara mengawasi anak yang dilakukan orang tua berbeda-beda. Penulis mendapatkan banyak orang tua yang menemani anaknya berenang di dalam kolam dan dengan jarak yang mudah diraih. Terdapat juga orang tua yang hanya memerhatikan dari pinggir kolam, sedangkan anaknya bermain di tengah maupun memutar kolam. Jumlah ayah yang melakukan supervisi didapatkan lebih banyak dibandingkan jumlah ibu. Ibu-ibu banyak yang hanya menunggu di kursi meja dan menonton dari jauh, makan jajanan, sibuk dengan gawai, maupun berbincang dengan orang lain.

Ditemukan juga orang tua yang mengawasi anaknya dengan ikut berendam di kolam, namun sibuk berbincang dengan satu sama lain sehingga anaknya terlepas dari pengawasan dan berhasil berjalan ke tempat lain. Penulis juga melihat seorang dewasa yang menjaga 5—6 anak sekaligus. Pada area-area perosotan air, kolam renang dijaga oleh lebih dari 1 *lifeguard* dengan seorang penjaga utama yang memantau dan mengalihkan peluncur untuk menjauh dari ujung perosotan.



Gambar 3.5 Foto kolam dangkal yang ramai dengan orang tua ikut berendam bersama anak

3.1.1.3 Studi Eksisting

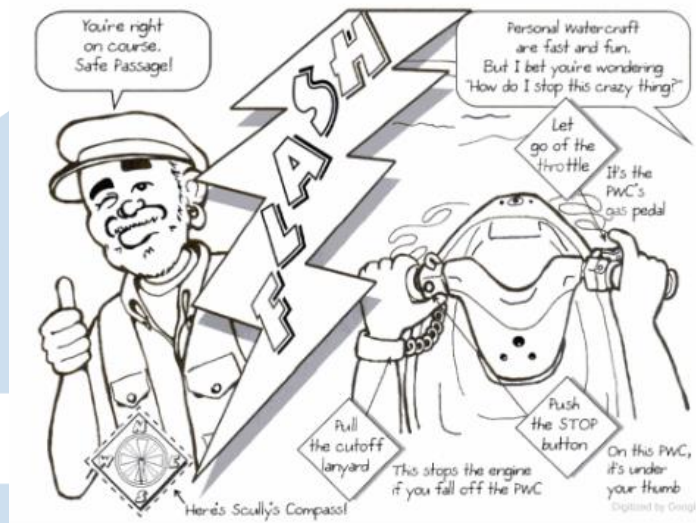
Penulis menganalisis karya yang serupa dengan perancangan, yaitu sebuah buku aktivitas untuk anak-anak yang mengajarkan tentang *water safety*. Buku tersebut berjudul “*Water Safety Adventure Activity Book*” oleh U.S. Army Corps of Engineers (2001). Dalam buku tersebut, terdapat aktivitas pada setiap halamannya beserta dengan keterangan mengenai *water safety*.



Gambar 3.6 *Water Safety Adventure Book* oleh *US Army Corps of Engineers*
Sumber: <https://shorturl.at/euMZ6>, (2001)

Kelebihan dari buku tersebut adalah adanya banyak aktivitas yang bervariasi, sehingga tidak monoton hanya mengerjakan aktivitas yang sama berulang-ulang. Buku aktivitas tersebut tidak memiliki warna, sehingga hanya tampak hitam-putih. Terdapat hanya satu aktivitas yang mengajak pembacanya untuk mewarnai.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7 Contoh *layout* buku yang ramai
 Sumber: <https://shorturl.at/euMZ6>, (2001)

Gaya visual yang digunakan juga sederhana dan mudah dimengerti. Namun, banyak sekali ilustrasi yang menggunakan pose yang sama pada beberapa halaman yang berbeda, sehingga membuat ilustrasi terlihat kaku. *Layout* pada buku juga kurang rapih, sehingga terdapat bagian dari halaman yang terkesan sangat ramai dan sempit untuk dibaca. Mengenal buku tersebut dikeluarkan pada tahun 2001, gaya visual dan pendekatannya pun tidak bisa efektif diterapkan pada zaman modern.

3.1.1.4 Kesimpulan Kualitatif

Sebagai kesimpulan, edukasi *water safety* masih sangat kurang di Indonesia, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Namun, edukasi *water safety* dipandang sebagai hal yang penting diberikan terutama kepada anak-anak sejak dini. Tidak cukup dengan edukasi *water safety* kepada anak, diperlukan juga supervisi yang baik dari pihak pengasuh atau orang tua.

Pada umumnya, buku anak dibaca oleh anak bersama dengan orang tua. Dalam perancangan sebuah buku ilustrasi anak, diperlukan pengertian mengenai kebutuhan dan keinginan anak-anak target usia, sehingga konten buku dapat disesuaikan. Gaya ilustrasi

yang digunakan pun sangat bergantung pada konten dan kesan yang ingin disampaikan cerita. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan buku ilustrasi anak, seperti tipografi, warna, gaya ilustrasi, panjang teks, pemilihan kata, dan lain sebagainya.

Dengan melihat contoh-contoh referensi buku ilustrasi anak, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa cara untuk membuat desain dan alur cerita lebih komprehensif. Ekspresi dan gestur karakter dapat mencerminkan sifat tokoh. Tipografi, tekstur, warna, penempatan objek, spasi kosong, *layout*, dan sebagainya dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan atau makna kepada pembaca.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Goertzen (2017) menjelaskan penelitian kuantitatif sebagai metode mengevaluasi, mendukung, membuktikan, dan memverifikasi data secara objektif, biasanya dengan menggunakan data angka yang dapat disimpulkan atau dibandingkan dengan analisis statistik. Hasil dari penelitian metode kuantitatif dapat membantu menyoroti informasi yang sebelum belum tersedia (Goertzen, 2017). Dalam konteks perancangan, metode kuantitatif dilakukan penulis dalam bentuk kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui perspektif dan jalan pikir dari sudut pandang target, yaitu orang tua dan anak-anak di kalangan usia 6—12 tahun.

1) Kuesioner terhadap orang tua dengan anak usia 6—12 tahun

Kuesioner dilakukan menggunakan Google Forms dan disebarakan lewat sekolah SD, grup orang tua, dan bertemu secara langsung di area kolam renang. Jumlah responden didapatkan menggunakan rumus Slovin dengan derajat ketepatan sebesar 10%. Jumlah penduduk Jabodetabek pada tahun 2021 menurut Badan Pusat Statistika sebesar 29.116.662 jiwa, sehingga jumlah *sample* didapatkan dengan perhitungan berikut:

$$n = N / 1 + N(e)^2$$

$$n = 29.116.662 / (1 + 29.116.662 (10\%)^2)$$

$$n = 29.116.662 / 291.167,62$$

$$n = 99,9$$

$$n = 100$$

Menurut perhitungan tersebut, jumlah responden minimal yang digunakan sebanyak 100 orang. Jenis pertanyaan yang digunakan pada kuesioner bersifat gabungan antara terbuka dan tertutup, di mana pilihan jawaban disediakan pada setiap pertanyaan. Namun dalam pertanyaan-pertanyaan tertentu, responden juga diberikan kebebasan untuk menambahkan jawaban sendiri untuk mendapatkan *insight* yang lebih dalam.

Responden sah yang didapatkan dari 139 responden berjumlah 112 orang tua dengan anak berusia 6—12 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Mayoritas dari orang tua (39 responden) mengaku sangat jarang pergi berenang, diikuti dengan 34 responden yang pergi berenang hanya sebulan sekali. Terdapat 16 responden yang pergi berenang hanya setahun sekali. 14 responden mengaku pergi berenang seminggu sekali. Hanya 8 orang tua yang pergi berenang lebih dari sekali dalam seminggu.

Table 3.1 Tabel frekuensi responden pergi berenang

| Frekuensi pergi berenang | Jumlah responden |
|--------------------------|------------------|
| >1 kali seminggu | 8 |
| 1 kali seminggu | 14 |
| 1 kali sebulan | 35 |
| 1 kali setahun | 16 |
| Sangat jarang | 39 |

Saat ditanyakan jika anaknya diajarkan berenang, 100 responden menjawab “iya”, sedangkan 12 sisanya menjawab “tidak”. Pada pertanyaan soal sikap anak di mana orang tua dapat

memilih lebih dari satu sikap, mayoritas menjawab anaknya berhati-hati (56) dan tenang (26), namun juga banyak yang menjawab tidak bisa ditebak (22). 16 responden mendeskripsikan anaknya sebagai penurut. Sifat lainnya yang diberikan oleh responden antara lain sulit diatur (5), senang (3), takut (2), lincah (1), tidak selalu menurut (1), dan eksploratif (1).

Table 3.2 Jumlah centangan sikap anak di kolam renang

| Sikap | Jumlah centang |
|----------------------|-----------------------|
| Berhati-hati | 56 |
| Tenang | 26 |
| Tidak bisa ditebak | 22 |
| Penurut | 16 |
| Sulit diatur | 5 |
| Senang | 3 |
| Takut | 2 |
| Lincah | 1 |
| Tidak selalu menurut | 1 |
| Eksploratif | 1 |

Sebanyak 101 dari responden mengaku melakukan supervisi anaknya di kolam renang sendiri sebagai orang tua. Responden lain memberikan tanggung jawab tersebut kepada anggota keluarga lain (3), pelatih renang (3), pembantu (2), dan bergantian (2). Hanya 1 responden yang mengaku tidak melakukan supervisi anaknya sama sekali.

Table 1.3 Tabel orang yang melakukan supervisi anak

| Supervisi oleh | Jumlah |
|-----------------------|---------------|
| Orang tua sendiri | 101 |
| Anggota keluarga lain | 3 |
| Pelatih renang | 3 |

| | |
|-------------------|---|
| Pembantu | 2 |
| Bergantian | 2 |
| Tidak disupervisi | 1 |

Pada pertanyaan jika pernah terjadi kecelakaan yang melibatkan air pada anaknya, mayoritas responden sebanyak 108 orang tua menjawab tidak pernah. Terdapat 2 anak yang masuk ke kolam lebih dalam serta 1 anak yang terminum air kolam dan juga masuk ke telinga. Hanya dilaporkan 1 anak yang pernah mengalami tenggelam dari responden.

Pada pertanyaan-pertanyaan seputar topik *water safety*, sebanyak 75 responden mengaku pernah mendengar istilah *water safety*, sedangkan 37 lainnya belum. Walaupun demikian, hanya 57 dari responden mengaku telah menerapkan *water safety* dengan benar. 55 orang tua lainnya mengaku belum menerapkan *water safety* dengan benar.

62 responden telah mengajarkan *water safety* kepada anaknya, sedangkan 50 orang tua belum pernah. Saat ditanya jika sudah mengerti tanda-tanda ataupun cara menolong korban tenggelam, hanya 38 responden menjawab “iya” dan 74 lainnya mengatakan “tidak”. Mayoritas dari responden merasa bahwa edukasi *water safety* merupakan pengetahuan yang penting untuk diketahui semua orang secara umum, dengan 109 responden menjawab penting, dan 3 orang menjawab tidak.

Table 3.4 Tabel jawaban ya atau tidak responden orang tua

| Pertanyaan | Ya | Tidak |
|--|----|-------|
| Pernah mendengar istilah <i>water safety</i> | 75 | 37 |
| Sudah menerapkan <i>water safety</i> | 57 | 55 |

| | | |
|---|-----|----|
| Mengajarkan <i>water safety</i> kepada anak | 62 | 50 |
| Sudah mengerti tanda dan cara menolong korban tenggelam | 38 | 74 |
| Merasa edukasi <i>water safety</i> penting | 109 | 3 |

Pertanyaan mengenai media apa yang dapat secara efektif mengajarkan orang tua bersama dengan anaknya tentang *water safety* ditanyakan. Responden juga diberi kebebasan untuk mengisi jawaban mereka sendiri. Dari pertanyaan tersebut, jawaban terbanyak terdapat pada buku ilustrasi sebanyak 36 responden, kemudian diikuti dengan buku panduan dengan responden sebanyak 32 orang. 22 responden menjawab dengan menggunakan *website*. Sisa dari responden menjawab variasi jawaban dari *video/youtube*(15), media sosial(6), aplikasi (2), dan seminar(2). Terdapat juga jawaban yang kurang sesuai dikarenakan bukan merupakan media, diantaranya adalah *lifeguard*(1), guru renang(1), dan praktek di kolam(1). Dengan data tersebut, penulis akhirnya memutuskan untuk membuat sebuah buku panduan untuk orang tua dengan pendekatan buku ilustrasi anak agar dapat juga diminati anak.

Table 3.2 Tabel kuesioner media perancangan

| Media | Jumlah |
|----------------|--------|
| Buku ilustrasi | 36 |
| Buku panduan | 32 |
| Website | 22 |
| Video | 15 |
| Media sosial | 6 |

| | |
|------------------|---|
| Aplikasi | 2 |
| Seminar | 2 |
| <i>Lifeguard</i> | 1 |
| Guru renang | 1 |
| Praktek di kolam | 1 |

2) Kuesioner terhadap anak-anak berusia 6—12 tahun

Kuesioner dibagikan kepada anak-anak untuk mengetahui pengetahuan dan karakter dari sudut pandang target sekunder mengenai *water safety*. Jumlah pengisi kuesioner dihitung menggunakan rumus Slovin dengan derajat ketepatan 7%, dengan target pengisi kuesioner merupakan anak-anak pada kalangan usia 6—12 tahun. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2021), pada tahun 2021 jumlah penduduk Jabodetabek yang dikelompokkan dalam kalangan usia 5—14 tahun sejumlah 2.880.347 jiwa. Menggunakan rumus Slovin, jumlah *sample* didapatkan dengan perhitungan berikut:

$$n = N / 1 + N(e)^2$$

$$n = 2.880.347 / (1 + 2.880.347 (7\%)^2)$$

$$n = 2.880.347 / 141.138$$

$$n = 204,04$$

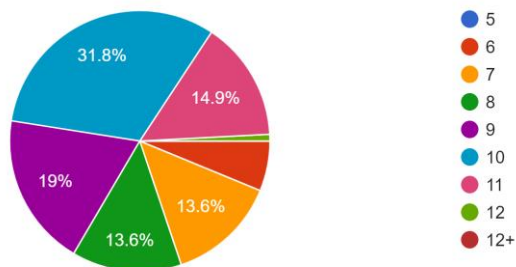
$$n = 204$$

Menurut perhitungan tersebut, didapatkan jumlah *sample* yang digunakan paling sedikit sebanyak 204 orang. Kuesioner dibuat dalam dua versi, yaitu Google Forms dan cetak. Penulis kemudian mengunjungi sebuah sekolah SD untuk mengumpulkan jawaban kuesioner dari anak-anak kelas 1—6 SD. Pertanyaan versi Google Forms disebarikan kepada anak-anak di sekolah yang diperbolehkan membawa gawai atau *gadget* ke sekolah. Sedangkan, kuesioner versi cetak disebarikan kepada anak-anak yang lebih kecil, yaitu dari kelas 1 SD ke atas.

Jenis pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner yang dibagikan bersifat tertutup, dengan opsi jawaban yang disediakan berupa pilihan jawaban, opsi “ya” dan “tidak”, serta pemberian tanda centang. Pertanyaan pada kuesioner dibuat tertutup untuk menghindari kesalahpahaman atau jawaban yang tidak diinginkan dari pengisi, mengingat kuesioner ditujukan kepada anak-anak SD. Pertanyaan pada kuesioner dibuat dalam bahasa Inggris sesuai permintaan kepala sekolah SD. Hasil jawaban pada kuesioner cetak kemudian dimasukkan ke dalam Google Forms.

Setelah pengumpulan hasil kuesioner, didapatkan jumlah responden dengan total sebanyak 242 anak. Dari hasil kuesioner tersebut, didapatkan bahwa persentase anak laki-laki sebanyak 44.2% sedangkan perempuan sebanyak 55.8%.

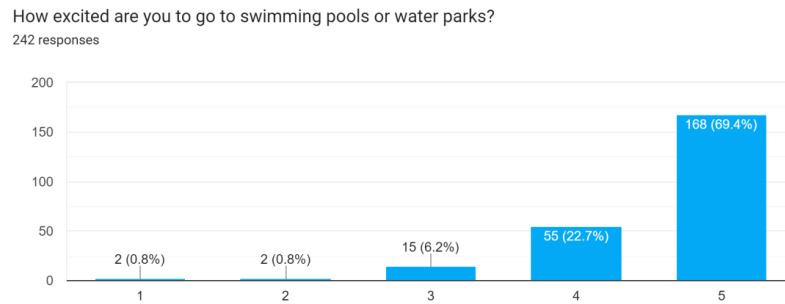
Your age
242 responses



Gambar 3.8 Persentase usia responden

Dari seluruh responden, terdapat anak berumur 6 sebanyak 15 orang, umur 7 sebanyak 33 orang, umur 8 sebanyak 33 orang, umur 9 sebanyak 46 orang, umur 10 sebanyak 77 orang, umur 11 sebanyak 36 orang, dan umur 12 sebanyak 2 orang. Sebagian besar responden (94.6%) berdomisili di Jakarta, sedangkan sisanya bertempat tinggal di Tangerang (5%) dan Cengkareng (0,4%). Saat ditanyakan seberapa senangnya responden jika diajak bermain di

kolam renang atau *water park*, jawaban diambil dari rata-rata nilai yang diberikan, dengan 1 sebagai tidak senang dan 5 sebagai sangat senang. Nilai kesenangan rata-rata dari responden terhadap pergi bermain di kolam renang atau *water park* didapatkan sebesar 4.58.



Gambar 3.9 Tingkat kesenangan responden saat diajak berenang

Beberapa pertanyaan seputar topik diberikan untuk mengetahui jika edukasi *water safety* tersedia bagi anak-anak kalangan usia 6—12 tahun. Dari hasil kuesioner, 39.7% anak mengaku belum pernah mendengar istilah *water safety*, sedangkan 60.3% anak sudah. Walaupun demikian, saat ditanyakan jika mereka tahu *water safety* dapat mencegah tenggelam, 67.8% menjawab sudah tahu dan 32.2% menjawab tidak tahu. Pada saat ditanyakan jika mereka sudah mengerti dan melakukan *water safety* dengan benar, 52.5% menjawab belum dan 47.5% anak menjawab sudah.

Tabel 3.3 Jawaban pertanyaan kuesioner mengenai pengetahuan tentang *water safety*

| Umur | Pernah mendengar istilah “ <i>water safety</i> ” | | Mengetahui <i>water safety</i> dapat mencegah tenggelam | | Telah mengerti dan melakukan <i>water safety</i> dengan benar | |
|------|--|-------|---|-------|---|-------|
| | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 6 | 8 | 7 | 9 | 6 | 5 | 10 |
| 7 | 19 | 14 | 15 | 18 | 19 | 14 |

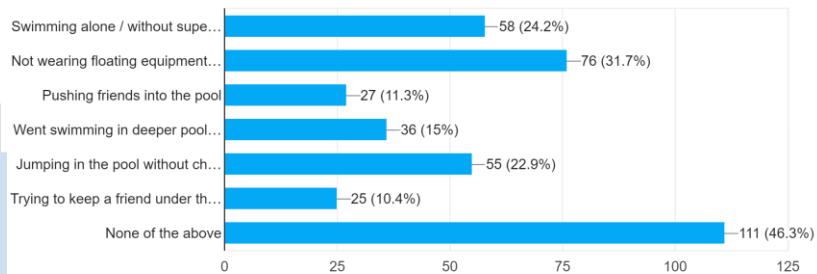
| | | | | | | |
|--------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|------------|
| 8 | 21 | 12 | 22 | 11 | 20 | 13 |
| 9 | 25 | 21 | 30 | 16 | 17 | 29 |
| 10 | 51 | 26 | 58 | 19 | 38 | 39 |
| 11 | 20 | 16 | 29 | 7 | 14 | 22 |
| 12 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 |
| Total | 146 | 96 | 164 | 78 | 115 | 127 |

Pada pertanyaan terakhir dalam kuesioner, disediakan beberapa contoh aktivitas yang masih dilakukan oleh responden yang melanggar *water safety* di sekitar kolam renang. Pilihan tersebut adalah berenang tanpa supervisi, tidak mengenakan pelampung saat diperlukan, mendorong teman ke dalam kolam, berenang di kolam yang dalam walaupun tidak bisa berenang, terjun ke dalam kolam tanpa memeriksa kedalaman, dan mencoba menahan teman di dalam air saat bermain-main. Tanda centang dapat diberikan pada lebih dari satu pilihan. Jika dari opsi tersebut tidak ada yang dilakukan responden, maka pilihan “*None of the above*” bisa diberikan tanda centang. Secara total, terdapat 60 anak yang masih berenang tanpa supervisi, 77 anak tidak mengenakan pelampung saat dibutuhkan, 27 anak mendorong orang lain ke dalam kolam, 36 anak berenang di kolam yang dalam walaupun tidak bisa berenang, 56 anak terjun ke dalam kolam tanpa memeriksa kedalaman, dan 26 anak menahan teman mereka di dalam air saat bermain di kolam.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Which of the following choices do you often do around swimming pools? (You can pick more than one answer)

240 responses



Gambar 3.10 Persentase responden mengenai aktivitas di kolam renang yang melanggar *water safety*

Berdasarkan jawaban kuesioner, terdapat 47.5% anak yang merasa telah mengerti dan melakukan *water safety* dengan benar. Namun, pada pertanyaan terakhir masih terdapat beberapa anak tersebut yang memilih dari pilihan kegiatan yang melanggar *water safety*. Diantaranya, terdapat 11 anak yang masih berenang tanpa supervisi, 15 anak tidak menggunakan pelampung saat diperlukan, 1 anak yang mendorong teman ke dalam kolam, 2 anak berenang di kolam dalam walaupun tidak bisa berenang, 4 anak terjun ke dalam kolam tanpa memeriksa kedalaman, dan 3 anak mencoba menahan temannya di dalam air saat bermain.

Table 3.4 Tabel jumlah responden berdasarkan pilihan aktivitas dan pemahaman tentang *water safety*

| Aktivitas | Responden dengan jawaban "Iya" | Responden dengan jawaban "Tidak" | Total |
|--|--------------------------------|----------------------------------|-------|
| Berenang tanpa supervisi | 11 | 49 | 60 |
| Tidak mengenakan pelampung saat dibutuhkan | 15 | 62 | 77 |

| | | | |
|--|---|----|-----------|
| Mendorong teman ke dalam kolam | 1 | 26 | 27 |
| Berenang di kolam yang dalam walaupun tidak bisa berenang | 2 | 34 | 36 |
| Terjun ke dalam kolam tanpa memeriksa kedalaman | 4 | 52 | 56 |
| Menahan teman di dalam air saat bermain-main | 3 | 23 | 26 |

Bagi responden yang tidak melakukan kegiatan dari pilihan-pilihan yang tersedia, opsi “*None of the above*” dapat dipilih. Jumlah responden yang memilih opsi tersebut adalah 111 anak, namun 6 orang diantaranya juga memberikan tanda centang pada pilihan-pilihan lainnya. Oleh sebab itu, jumlah responden yang memilih opsi “*None of the above*” dihitung sebagai 105 orang dari 242 anak.

Sebagai kesimpulan dari hasil kuesioner, *water safety* merupakan istilah tidak asing bagi lebih dari setengah jumlah responden (60.3%). Walaupun demikian, 127 (52.5%) dari 242 responden merasa belum mengerti dan menerapkan *water safety* dengan benar. Dari 115 anak yang merasa sudah mengerti dan menerapkan *water safety* dengan benar, 33 diantaranya masih memilih opsi jawaban yang melanggar keamanan di sekitar kolam. Hasil responden tersebut mengacukan kurangnya edukasi mengenai *water safety* bagi anak-anak di kalangan usia 6—12

tahun, sehingga diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengajarkan keamanan sekitar kolam dengan baik dan benar.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan diangkat dari teori Matulka (2008, hlm. 19—22) dalam bukunya *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books* beserta beberapa tahap pendukung berdasarkan teori Salisbury (2004) dalam buku *Illustrating children's books: Creating pictures for publication*. Walau setiap buku gambar atau ilustrasi memiliki proses perancangan yang bervariasi, terdapat tahapan-tahapan utama yang dilakukan. Matulka (2008, hlm. 19) menyebutkan 5 tahap perancangan sebuah buku ilustrasi, yaitu berawal dari *creation, acquisition, planning and design, production, dan marketing*.

3.2.1 Creation

Creation merupakan tahap paling awal dalam perancangan sebuah buku ilustrasi, yaitu dengan menetapkan cerita atau konten buku tersebut (Matulka, 2008, hlm. 19). Cerita yang ditetapkan tersebut masih berupa ide dan konsep awal, biasanya kemudian diberikan kepada penerbit untuk disetujui perancangannya. Namun, pada perancangan ini, penetapan ide dan konsep dilakukan secara mandiri oleh penulis.

Salisbury (2004, hlm. 76) menambahkan bahwa ide tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan sketsa-sketsa, orat-oret, dan rangkaian ilustrasi. Inspirasi bisa didapatkan dari lingkungan maupun konsep seperti emosi atau persahabatan. Ide buku ilustrasi hampir selalu berawal dari konsep visual dibandingkan dari konsep teks atau kata-kata (Salisbury, 2004, hlm. 77). Konsep visual tersebut seringkali sulit untuk dituangkan ke dalam teks, sehingga proses mengembangkan ide pada umumnya dimulai dari sketsa-sketsa eksplorasi.

3.2.2 *Acquisitions*

Acquisitions merupakan tahap yang dilakukan setelah ide cerita telah ditetapkan. Pada umumnya, penulis yang bekerja sama dengan penerbit akan dipasangkan dengan seorang editor sehingga konten buku dapat dikembangkan lagi, baik dari segi konten maupun keefektifan penyampaian informasinya. Namun, tidak jarang jika kedua peran tersebut dikerjakan oleh penulisnya, terutama dalam perancangan buku anak-anak (Matulka, 2008, hlm. 20).

Pada tahap *acquisitions*, dipertimbangkan lagi konten buku yang ingin dirancang, baik dari segi gaya, tanda baca, ejaan, tata bahasa, dan keseluruhan pengartiannya (Matulka, 2008, hlm. 20). Pertimbangan antara konsep, kesan, dan ilustrasi tersebut sangat bergantung pada konsep yang diangkat dan arah yang ingin dikembangkan buku ilustrasi tersebut, baik dengan lebih mengandalkan visual atau kesan liris (Salisbury, 2004, hlm. 78). Sebagai contoh, pada ide-ide yang sifatnya lebih emosional, dapat digunakan gaya visual yang lebih lembut, atau dengan penggunaan bentuk yang lebih tegas (Salisbury, 2004, hlm. 79). Salisbury (2004, hlm. 79) menambahkan pentingnya memerhatikan bentuk halaman buku dalam sebuah *spread* agar dapat mengarahkan alur jalan mata pembaca dengan nyaman.

Naskah yang telah selesai dibuat biasanya dilakukan pengecekan terakhir oleh seorang *proofreader* sebelum dilanjutkan pada tahap berikutnya (Matulka, 2008, hlm. 20). Namun, pada tahap *acquisitions* perancangan ini, penulis akan melakukan peran *editing* konten naskah dan *proofreading* secara mandiri.

3.2.3 *Planning and Design*

Pada tahap *planning and design*, desain visual dari konsep naskah mulai dirancang. Gaya ilustrasi dan kesan buku sudah harus ditetapkan pada tahap ini, sehingga dapat menjadi pedoman tampak visual buku

selama perancangannya. Perancangan visual buku pun dimulai dengan menggunakan sebuah *storyboard* dan *thumbnail* untuk melihat garis besar urutan penggunaan ilustrasinya (Matulka, 2008, hlm. 21). Setiap *spread* pada *storyboard* ditampilkan secara bersama agar dapat langsung dilihat seluruh halaman buku (Salisbury, 2004, hlm. 80). Pada tahap perancangan ini, akan terjadi banyak perbaikan dan perubahan agar lebih sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Selain merancang *storyboard* ilustrasi, dipikirkan juga penggunaan *font*, sampul, *layout* dan *paratext* lainnya yang akan diimplementasikan pada buku tersebut (Matulka, 2008, hlm. 21). Kesetaraan *layout* tersebut dapat dilihat kembali pada *thumbnail* pada *storyboard*. Perancangan tahap *planning and design* menggunakan banyak variasi *storyboard* untuk mendapatkan hasil yang paling cocok dengan keinginan penulis, baik dengan memainkan penempatan ilustrasi, *pacing*, *timeframe*, penggunaan jumlah halaman dengan bobot cerita, *framing*, dan lain sebagainya (Salisbury, 2004, hlm. 80—83).

3.2.4 *Production*

Tahap *production* merupakan tahap pengerjaan segala perencanaan konten naskah dan desain sebelumnya menjadi buku asli. Buku tersebut kemudian akan melewati proses percetakan. Namun, sebelum ditecak, terdapat beberapa hal yang perlu diperhitungkan seperti *budget*, bentuk, bahan, warna, dan sebagainya (Matulka, 2008, hlm. 21—22). Pada tahap ini, seringkali dilakukan pengetesan cetak warna bagi buku ilustrasi berwarna untuk mendapatkan warna yang diinginkan pada hasil akhirnya.

Salisbury (2004, hlm. 88) mengatakan bahwa membuat buku percobaan merupakan hal yang penting dilakukan sebelum benar-benar dicetak karena penulis dapat melihat dan mengalami membaca buku tersebut. Pengalaman langsung tersebut akan memudahkan penulis untuk mengidentifikasi kekurangan dari buku, baik dari segi *pacing* cerita

maupun masalah lainnya. Pada saat membuat buku percobaan, ilustrasi tidak harus sudah selesai dengan detail (Salisbury, 2004, hlm. 88).

3.2.5 Marketing

Dengan buku yang telah dicetak, pada tahap *marketing*, dibuat media-media sekunder seperti poster, spanduk, brosur, dan sebagainya terikat dengan buku yang dirancang. Objek promosi biasanya diambil dari konten buku, misalnya dengan menggunakan karakter buku tersebut.

