

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data bersifat kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menjawab pertanyaan tentang *what, how, why*, atas suatu fenomena, sedangkan metode kuantitatif menjawab pertanyaan *how many, how much* (McCusker, K., & Gunaydin, S., 2015) Proses pengumpulan data menggunakan *interview*, FGD, studi referensi, dan studi pustaka terkait cerita *Tower of Babel*.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini berupa *interview*, FGD, studi referensi, dan studi pustaka. Tujuannya untuk mengetahui aktivitas selama sekolah minggu, pengertian dan pesan dari *Tower of Babel*.

3.1.1.1 Interview

Interview dilakukan terhadap pendeta TJ Simangungsong, ibu dari Kania, Linche Silitonga, dan Suhut.

1) Interview kepada pendeta TJ Simangungsong

Tujuan: mengetahui cerita Tower of Babel dan bagaimana cara penyampaian kotbah setiap minggu kepada anak sekolah minggu. TJ mengatakan bahwa cerita Tower of Babel menceritakan tentang fokusnya kesombongan. Pelopor pada pembangunan adalah Nimrod, dan katanya tujuan utama mereka membangun menara itu sebagai tempat berlindung dari air bah seperti cerita nuh. Padahal, Tuhan sudah mengatakan kalau tidak akan adah air bah yang kedua kali. Lalu untuk penyampaian kotbah itu setiap minggunya kepada jemaat tentu saja berbeda.

Khususnya untuk target anak-anak sekolah minggu harus dengan metode berulang-ulang dan hanya berfokus kepada cerita sejarah sajaenim.

2) Interview kepada ibu dari Kania

Tujuan: mengetahui kelakuan anak saat berada di rumah dan cara mengatasinya

Ibu kania mengatakan bahwa cara yang dia lakukan untuk menegur anaknya dengan dibicarakan pelan-pelan. Tetapi, masih akan tetap terjadi sehingga dia mengatakan cara efektif yang dilakukannya terhadap Kania, terlebih anak yang sudah dekat dengan *gadget*, dengan mengambil *handphone* anak, melarang mereka menonton tv.

3) Interview kepada Linche Silitonga

Tujuan: mengetahui kelakuan anak saat berada di rumah dan cara mengatasinya.

Linche mengatakan kalau anaknya berupa anak baik-baik dan terlihat benar, karena kondisi penulis mewawancarai Linche disaat di ruang makan rumahnya dan Linche sedang mengelap meja dan anaknya Sarah, sedang mencuci piring. Menurutnya cara mengajarkan kesopanan kepada anaknya dengan dijadikan rutinitas. Setiap sore sepulang kerja atau pada hari sabtu dimana kosong mereka bersama-sama meniru. menurutnya sopan santun contohnya sikap hormat kepada orang tua, sayang kepada teman, tidak boleh sembrono, tidak boleh berbicara jorok atau kasar.

4) Interview kepada Suhut

Tujuan: mengetahui kelakuan anak saat berada di rumah dan bagaimana cara mengatasinya.

Pertama alasan gongom dimasuki ke sekolah minggu agar kemampuan sosialnya bertambah. Kemudian menurut Suhut caranya dia mengatasi kelakuan tidak sopan anaknya dengan menasihati baik-baik.

Akan tetapi kalau masih diulangi dia akan menghukumnya keluar, dan tidak boleh memberi akses untuk menonton TV.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

FGD dilakukan kepada Emma Sibuea, Debora Manullang, dan guru sekolah minggu Desi Pakpahan. Tujuannya untuk mengetahui kelakuan anak di rumah ataupun sekolah minggu dan bagaimana upaya mereka dalam membenarkan perilaku anak.

3.1.1.3 Kesimpulan

Hasil wawancara pada pendeta TJ Simangungsong dikatakan kalau tujuan pembangunan tower tersebut sebenarnya hanya karena ingin menyelamatkan diri dari air bah kalau seandainya akan muncul kembali. Padahal Tuhan berkata kalau tidak akan ada lagi air bah. Karena itu bahasa dicucar-cacirkan. Lalu cara memberi kotbah kepada anak-anak melalui cara menceritakan sejarah. Kesopanan menurutnya adalah sesuai dengan alkitab, salah satunya adalah hormat kepada orang yang lebih tua.

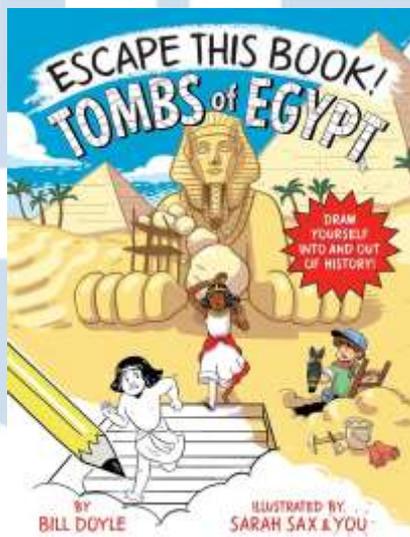
Hasil wawancara kepada ketiga orang tua hampir sama, yang berbeda di Linche, dia mengatakan cara dia mengajari anak-anaknya kesopanan dengan meluangkan waktunya di hari sabtu dan minggu (kedua orang tua bekerja) untuk mendidik mereka. Kalau anak melanggar atau melakukan hal tidak sopan, ibu Kania dan Suhut sepakat dengan hukuman menyita barang mereka seperti hp, melarang menonton tv, dan tidak akan diberi jajan.

Hasil FGD, diketahui ada anak yang terlihat sopan di orang-orang tetapi kalau terhadap keluarganya tidak. Cara mendisiplinkannya dengan cara melarang menonton tv, dan apabila menaikkan kaki akan pukul. Lalu berbeda dengan Desi, karena kepribadian anak yang dibilang unik sehingga tidak bisa dikerasin. Karena itu dia berkata kalau dia menggunakan cara yang sama saat

mengajar di sekolah minggu dengan metode pendekatan sebagai teman, dan katanya kalau berhubungan dengan anak-anak sudah pasti ada tarik-ulur. Jadi harus bisa kapan menarik dan mengulur anak agar tetap berada di jalan yang benar.

3.1.1.4 Studi Referensi

Buku 1: *Escape this Book: Tombs of Egypt*. Cerita dan ilustrasi dibuat oleh Bill Doyle & Sarah Sax

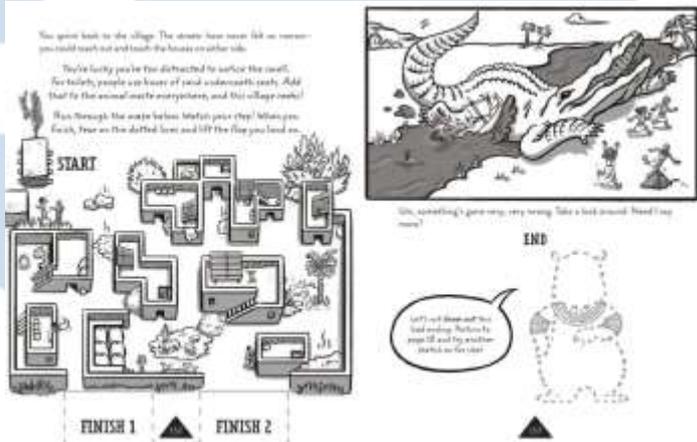


Gambar 3.1 *Escape this Book: Tombs of Egypt*
Sumber: <https://aesopsfable.com>

Sebuah buku interaktif campuran *gamebook*, *activity book* dan *colorbook*. Penulis ingin menjadikan referensi cara pembawaan cerita dan aktivitas yang dibawa di buku.

Tabel 3.1 *Escape this Book: Tombs of Egypt*

1	Cerita	Bercerita tentang pemilik buku yang terjebak dalam buku dan mengajak pemilik buku untuk ikut dalam menjelajah seputar Mesir.
2	Ilustrasi	Ilustrasi menggunakan tipe halaman <i>single</i> , garis ilustrasi yang sederhana mudah untuk digambar, dan juga ada

		beberapa halaman yang membutuhkan pemilik buku untuk menggambar ilustrasi untuk jalannya cerita
3	Layout	Terkadang ada halaman panel seperti komik
4	tipografi	<p>Menggunakan tipografi <i>script</i> saat membutuhkan partisipasi pemilik buku dalam melengkapi atau menyelesaikan kegiatan.</p> <p>Menggunakan tipografi <i>sans serif</i> untuk bagian cerita</p>  <p>The screenshot shows a page from an interactive book. On the left, there is a maze with a 'START' point and two 'FINISH' points. The maze contains various icons like a house, a car, and a tree. On the right, there is a large illustration of a dinosaur in a landscape. Below the dinosaur, there is a speech bubble and the word 'END'. The text on the page is in a mix of serif and script fonts.</p>
		Gambar 3.2 isi kegiatan buku Sumber: https://aesopsfable.com
5	Warna	Menggunakan warna monokrom, karena meminta partisipasi pemilik buku dalam melengkapinya (bisa diwarnai, digambar)
6	Kelebihan	Ilustrasi menarik dan sederhana, cara penyampaiannya juga membuat pembaca gampang terhanyut dalam cerita yang dibawa dan ada sedikit komedi di dalamnya.
7	Kekurangan	Penggunaan warna monokrom

Buku 2: Cerita Alkitab Pilihan untuk anak. Cerita dan ilustrasi dibuat oleh Sam Baer, dkk dan John Joven.

Buku yang bercerita tentang cerita-cerita terkenal di alkitab. Penulis ingin mengikuti alur cerita *Tower of Babel* yang dibawa pada buku ini.



Gambar 3.3 Cerita Alkitab Pilihan untuk Anak

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/cerita-alkitab-pilihan-untuk-anak>

Untuk Cerita *Tower of Babel* dimulai dari halaman 40 hingga 49.

Tabel 3.2 Cerita alkitab pilihan untuk anak

1	Cerita	Bercerita tentang setelah kondisi dimana kota sudah dibangun dan penduduk berkeinginan membuat penemuan baru. Berawal dari mengagumi rumah yang terbuat dari bata dan mulai membuat bangunan megah lainnya. Terdapat 2 karakter yaitu walikota dan arsitektur, dimana walikota sebagai orang yang menjadi pemuka dalam awal pembangunan dan arsitektur sebagai.
2	Ilustrasi	Ilustrasi menggunakan <i>border</i> yang menghias gambar menara.

		 <p style="text-align: center;">Gambar 3.4 Ilustrasi dalam buku</p>
3	Layout	Tampilan pada halaman <i>spread</i> awal cerita menara Babel ada ilustrasi dengan judul di halaman kiri dan halaman kanan berisi cerita. Setiap cerita pada buku ini memiliki hanya 1 gambar ilustrasi dan itu halaman judul. Pada cerita menara Babel, halaman 40 berupa halaman judul dengan ilustrasi, halaman 41-49 halaman yang hanya berisi cerita.
4	tipografi	<i>Heading</i> dan <i>bodytext</i> menggunakan tipografi <i>script</i> dan sepertinya menggunakan jenis yang sama. Pada <i>heading</i> ukuran lebih besar sedangkan pada <i>bodytext</i> menggunakan ukuran lebih kecil. Pada bagian cerita terdapat kisaran 14-19 baris teks.
5	Warna	Warna yang digunakan pada cerita menara Babel cenderung coklat.
6	Kelebihan	Ilustrasi menarik, teks dalam setiap halaman nyaman dibaca. Penyampaian cerita menarik.
7	Kekurangan	Ilustrasi minim, hanya terdapat pada halaman judul.

3.1.1.5 Studi Pustaka

Penulis melakukan beberapa pencarian pada internet berupa pembangunan *Tower of Babel*. Diketahui bahwa pembangunan dipimpin oleh Nimrod, seorang raja saat itu. Dikatakan kalau dia orang pertama di bumi yang menjadi manusia perkasa. Dia digambarkan seorang pemburu yang perkasa di hadapan Tuhan. Sebelumnya penulis hanya mengetahui kalau tujuan dibangunnya menara saat itu karena ingin mencapai surga, dan buku-buku cerita anak yang penulis baca mendeskripsikan seperti itu. Tetapi setelah mencari lebih dalam dan mewawancarai TJ, diketahui bahwa tujuan awal mereka hanya ingin membuat tempat perlindungan apabila akan ada air bah yang kedua kali. Padahal Tuhan sudah mengatakan bahwa tidak akan ada air bah kedua kalinya.

3.1.1.6 Kisah *Tower of Babel*

Kisah *Tower of Babel* memiliki banyak versi, tetapi memiliki inti yang sama. Diawali dengan Nuh dan keluarganya yang tiba di sebuah negeri. Mereka kemudian memutuskan untuk menetap disana. Saat itu Bahasa yang mereka gunakan hanya 1. Suatu hari puluhan tahun setelah kisah Nuh, mereka memutuskan untuk membuat sebuah kota. Pada versi lain dikatakan kalau mereka tinggal di tanah Sinear. Mereka kemudian membangun kota tersebut, ada bangunan yang terdiri dari 2 lantai dan lainnya. Karena itu, mereka merencanakan untuk membuat sebuah bangunan yang lebih tinggi dari rumah-rumah yang ada di kota.

Tapi, karena mereka memiliki ambisi yang lain, mereka memutuskan untuk mendirikan sebuah menara yang puncaknya sampai langit. Ambisi tersebut adalah agar mereka terkenal, dan tidak tersebar ke seluruh bumi. Lalu dimulai pembangunan tersebut. Semua manusia saling membantu untuk membangun menara itu.

Mereka bekerja dari pagi hingga malam, hari demi hari, dan menara itu menjadi bangunan yang lebih tinggi dari bangunan di kota dan saat melihat dari atas manusia berukuran seperti semut. Tuhan tidak menyukai ambisi mereka, padahal Tuhan ingin mereka menyebar ke seluruh bumi seperti perintah ke Adam. Karena itu Tuhan menghukum mereka dengan membuat mereka memiliki Bahasa yang berbeda. Karena itu manusia pada zaman itu tidak mengerti apa yang mereka bicarakan, memutuskan untuk berpencar dan memberhentikan pembangunan menara tersebut. Sekarang kota itu disebut Babel yang berarti kacau.

Cerita terbagi menjadi dua bagian dimana kejadian 11:1-4 menceritakan tentang umat manusia dan usahanya membangun menara, kejadian 11:5-9 Tuhan sebagai fokus utama (Tian, n.d). Pada bagian pertama yaitu usaha umat manusia, Tian mengatakan bahwa keinginan mereka untuk tidak tunduk kepada Allah terlihat dari usaha mereka yang nampaknya luar biasa, tetapi dilatar belakangi dengan keinginan menjadikan diri yang utama bukannya Tuhan. Keinginan menjadi yang utama (sombong) berupa akar dari dosa manusia. Pada bagian kedua dimana Tuhan sebagai fokus utama, diajarkan bahwa prestasi dan kehebaran manusia tidak akan pernah bisa sebanding dengan Allah. Isi Kejadian 11:1-9 berisi sebagai berikut.

11:1 Adapun seluruh bumi, satu bahasanya dan satu logatnya. 11:2 Maka berangkatlah mereka ke sebelah timur dan menjumpai tanah datar di tanah Sinear, lalu menetaplah mereka di sana. 11:3 Mereka berkata seorang kepada yang lain: "Marilah kita membuat batu bata dan membakarnya baik-baik." Lalu bata itulah dipakai mereka sebagai batu dan ter gala-gala sebagai tanah liat. 11:4 Juga kata mereka: "Marilah kita dirikan bagi kita sebuah kota dengan sebuah menara yang puncaknya sampai ke langit, dan marilah kita cari nama, supaya kita jangan terserak ke seluruh bumi.

11:5 Lalu turunlah TUHAN untuk melihat kota dan menara yang didirikan oleh anak-anak manusia itu, 11:6 dan Ia berfirman: "Mereka ini satu bangsa dengan satu bahasa untuk semuanya. Ini barulah permulaan usaha mereka; mulai dari sekarang apapun juga yang mereka rencanakan, tidak ada yang tidak akan dapat terlaksana. 11:7 Baiklah Kita turun dan mengacau-balaukan di sana bahasa mereka, sehingga mereka tidak mengerti lagi bahasa masing-masing." 11:8 Demikianlah mereka diserakkan TUHAN dari situ ke seluruh bumi, dan mereka berhenti mendirikan kota itu. 11:9 Itulah sebabnya sampai sekarang nama kota itu disebut Babel, karena di situlah dikacau-balaukan TUHAN bahasa seluruh bumi dan dari situlah mereka diserakkan TUHAN ke seluruh bumi.

Kejadian 11:1-2 paralel dengan 11:8-9; keduanya adalah kisah naratif dan menekankan fakta bahwa pernah dalam suatu waktu dunia hanya memiliki satu bahasa yang sama. Pada Kejadian 11:3-4 dan 11:6-7, keduanya memuat sebuah kalimat langsung yaitu "mari kita..." dan "baiklah kita...". Pada 11:1-4 menunjukkan tindakan manusia dan setelahnya pada 11:5-9 menunjukkan tindakan Allah. Pada pasal 11:1 tertulis "satu bahasanya dan satu logatnya".

Penulis menemukan cerita terkait *Tower of Babel* tentang perbedaan ras. Penulis kemudian berpikir kalau cerita pada *Tower of Babel* sangat banyak, tidak hanya tentang perbedaan bahasa dan cerita ingin mencapai surga. Penulis menemukan satu buku novel berjudul *Babel* karya R.F Kuang. Lalu ada buku cerita lainnya yang menceritakan tower of babel tetapi menggunakan judul *stairway to heaven*. Diawali dengan cerita setelah nuh tiba di sebuah negeri dan memutuskan untuk menetap disana lalu mulai muncul keturunannya hingga akhirnya membentuk sebuah perkumpulan manusia. Setelah itu mereka memutuskan untuk membuat sebuah kota kemudian menara. saat perubahan bahasa tidak ada pertengkar dan manusia memutuskan untuk berpencar.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan buku interaktif ini menggunakan metode pendekatan yang dimiliki Haslam (2006) dari bukunya *Bookdesign*.

3.2.1 *Approaching the Design*

Pada bagian *approaching the design* terdapat empat tahap yaitu:

1) *Documentation*

Desainer grafis terlibat dengan bekerja menggunakan dokumentasi. Dokumentasi menyimpan informasi melalui teks dan gambar, atau menggunakan bentuk lain seperti manuskrip, *listing*, foto, rekaman suara, *video*. Dokumentasi adalah akar dari menulis dan gambar. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari *interview*, studi referensi mencari gaya ilustrasi melalui internet atau pergi ke toko buku secara langsung.

2) *Analysis*

Analytical thinking terlibat di setiap perancangan buku. Buku yang memiliki peta, *chart*, *diagram* dibuat agar pembaca dapat membandingkan data. Desainer menganalisis dari informasi yang dibutuhkan, seperti membuat mindmap.

3) *Expression*

Dalam mendesain, *expressive approach* yang dimotivasi dengan memvisualisasikan posisi emosional dari desainernya, ditekankan melalui pemilihan warna, pembuatan tanda baca, dan penyimbolan untuk reposisi kepada pembaca. Diperlukan membuat *moodboard* sesuai dengan ekspresi seorang anak, mencari warna yang sesuai, menentukan tipografi agar pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik

4) *Concept*

Conceptual approach untuk seorang desainer grafis yakni mencari *big idea* dari proses sebelumnya dan memvisualisasi buku secara keseluruhan

3.2.2 *The Design Brief*

Tahap gambaran umum tentang isi buku. Apakah buku disusun dalam bab-bab tersendiri, teks tidak terputus, sudah menulis ringkasan tertentu, ilustrasi ditandai di bagian utama teks atau ditemukan terpisah, dan masih banyak lagi. Tahap ini dilakukan untuk mendapat gambaran besar setelah buku tercipta.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It consists of a circular emblem with a stylized 'U' shape inside, composed of several white squares. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

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