

BAB III

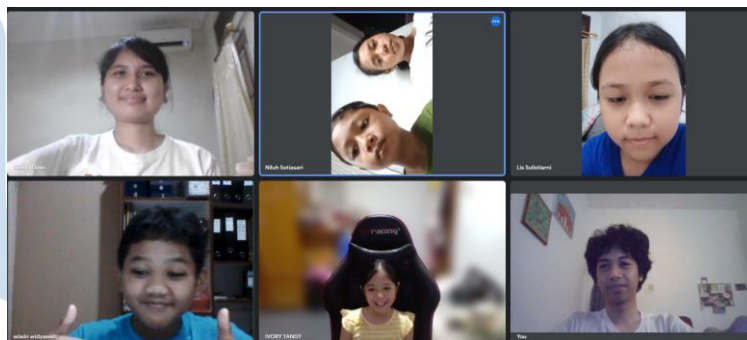
METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian Kualitatif

Pada tahapan ini penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode pengumpulan yang digunakan yaitu observasi. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan dan memperoleh data yang lebih kompleks.

3.1.1 *Focus Group Discussuion*

Pada tanggal 17 Maret 2023 pukul 18.00 WIB penulis melakukan *focus group discussion* dengan menggunakan media *google meet* yang dihadiri oleh 5 orang anak. Pada tahapan ini penulis mendapatkan banyak sekali informasi mengenai keseharian dan kesukaan seorang anak. Penulis juga menanyakan kesukaan mereka mengenai video dan buku untuk mendapatkan hasil yang dapat membantu penulis dalam pembuatan media informasi. Menurut anak mereka kebanyakan menggunakan teknologi untuk sebagai media hiburan seperti bermain video game dan menggunakan buku sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. 1 Kegiatan *Focus Group Discussion*

Penulis mendapatkan bahwa seorang anak masih memiliki minat untuk membaca suatu buku, sebuah ilustrasi dan teks dalam suatu buku memiliki peranan besar untuk dalam menarik perhatian anak. Menurut salah satu anak sebuah buku dapat membantu menghibur mereka ketika sedang merasakan bosan. Sebuah plot dan alur juga adalah factor yang penting dalam

sebuah buku, anak yang menduduki kelas 3 sampai 4 masih belum menyukai sebuah plot yang berputar putar seperti flashback, mereka lebih tertarik terhadap cerita yang lurus dan lebih terstruktur. Hal lain yang menarik perhatian dalam buku adalah visual, sebuah visual dapat membantu anak untuk mengimajinasikan dari suatu kejadian, factor visual yang mempengaruhi adalah warna, seorang anak lebih memilih buku berwarna karena menurut mereka dapat membantu mereka merasakan buku tersebut.

Topik sejarah adalah topik yang menyenangkan tetapi dapat menjadi membosankan tergantung dari media penyampaian nya. Banyak anak yang menyukai sejarah mengenai perjuangan dan beridiri nya negara Indonesia, tetapi beberapa factor dapat membuat mereka membenci topik tersebut salah satu nya adalah sebagai materi ujian. Seorang anak menyukai membaca dan mendengarkan sejarah yang karena menurut mereka menarik.

3.1.2 Wawancara dengan Pembuat Buku Anak

Pada tanggal 13 Maret 2023 pukul 14:00 WIB penulis dan teman melakukan wawancara dengan kak Herry Prihamdani yang berprofesi sebagai ilustrator buku anak. Wawancara ini dilakukan penulis dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak informasi mengenai pembuatan media informasi untuk anak.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Kak Herry

Menurut kak Herry dalam pembuatan buku anak, penulis menciptakan naskah yang kemudian di berikan kepada editor, kemudian naskah tersebut di teruskan kepada ilustrator. Ilustrator kemudian membaca naskah tersebut dan

mencari rasa atau *feels* dari cerita tersebut yang dimana tahap ini memakan waktu yang lumayan lama. Kak Herry sebagai ilustrator sering diberikan sebuah gambaran desain awal ketika membaca naskah, yang kemudian kak Herry tuliskan poin-poin inti dari cerita tersebut. Tahapan yang kak Herry lakukan ketika sudah mendapatkan semua poin inti untuk penulisan adalah mencari data dan referensi gambar. Kemudian tahap selanjutnya yang kak Herry lakukan adalah membuat *storyboard* dan desain karakter. Setelah itu kak Herry mempresentasikan seluruh hasil penelitian dan sketsa ke *art director*, penulis ataupun penerbit. Ditahapan ini kak Herry mendapatkan banyak masukan dan komentar mengenai persiapan yang sudah di siapkan dan dipresentasikan. Setelah mendapatkan masukan dan perbaikan kak Herry masuk ketahapan selanjutnya yaitu pewarnaan, pengerjaan ini dilakukan secara bertahap yang di tiap tahapnya kak Herry melakukan asistensi dengan tujuan agar apa yang dikerjakan dapat sesuai dengan apa yang penulis, penerbit atau *art director* inginkan dan untuk menghindari kesalahan yang banyak. Pada tahapan terakhir adalah pembuatan cover dan halaman dekorasi.

Menurut kak Herry banyak anak yang merasa bahwa buku sejarah, geografi dan pendidikan lainnya menarik tetapi sangat membosankan jika di bawakan dengan panjang, karena itu menurut kak Harry banyak hal yang harus di perhatikan seperti pembuatan karakter yang menarik, sisipan komedi dan semacamnya. Kak Herry juga mengatakan pembawaan cerita bagus jika dibawakan dengan pembawaan cerita modern tetapi tidak boleh mengganti alur cerita, nama karakter dan pesan yang dibawakan, beberapa hal yang dapat diubah adalah latar belakang dan juga dapat menyisipkan isu-isu sosial disaat ini. Tetapi dengan syarat dari awal buku sudah diberitahukan bahwa cerita ini adalah adaptasi dari suatu cerita.

Kak Herry mengatakan bahwa untuk menarik perhatian anak dengan isi content buku adalah membuat karakter dan cerita yang menarik. Yang dimaksud menarik adalah pembuatan karakter dengan referensi karakter populer seperti *Pokemon*. Sebuah gagasan dan imajinasi seorang ilustrator

atau pembuat buku sangat penting untuk mengelolah karakter dan cerita anak, hal ini juga dipengaruhi faktor target dari buku dikarenakan setiap umur memiliki pengertian akan cerita berbeda-beda seperti mencerna cerita yang sederhana atau rumit. Kak Herry juga mengatakan bahwa media informasi untuk anak tidak berhenti pada buku fisik, seorang ilustrator dapat juga menggunakan media digital. Dengan penggunaan media digital pada penyampaian informasi atau cerita dapat mengeksplor interaktif baru seperti cerita yang disampaikan memiliki efek visual, suara dan *motion graphic*. Semua ini kembali sebagaimana seorang ilustrator atau penulis bagaimana caranya ia ingin menyampaikan apa yang pengen disampaikan. Dengan menggunakan gaya yang disukai oleh anak dan penggunaan warna yang *vibrant*.

3.1.3 Observasi

Marczyk, DeMattero & Festinger (2005) mengatakan bahwa observasi adalah salah satu komponen yang penting penelitian ilmiah, observasi dibagi menjadi dua concept yang berbeda, sadar akan dunia nyata di sekitar kita dan mengukur secara berhati-hati. Dengan observasi sekitar kita dapat memunculkan sebuah pertanyaan yang dapat di selesaikan melalui penelitian ilmiah.

Menurut data di atas penulis memutuskan untuk melakukan observasi ke salah satu benteng yang terdapat di Indonesia, penulis memilih Benteng *Rotterdam* di karenakan benteng ini adalah salah satu benteng yang berhasil di renovasi dan di ubah fungsi nya menjadi sebuah museum. Penulis menggunakan handphone gengam untuk menjadi alat dokumentasi dalam tahapan observasi ini.

3.1.3.1 Observasi Terhadap Benteng *Rotterdam*

Tahapan ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai salah satu benteng yang berhasil di perbaiki dan mengubah kegunaannya menjadi sebuah

museum, observasi ini dilakukan oleh penulis pada hari Jumat tanggal 10 Maret 2023. Ketika tiba di lokasi penulis memperhatikan pintu masuk benteng dan patung Sultan Hassanudin yang sedang menaiki kuda



Gambar 3. 3 Pintu Masuk Gedung Rotterdam

Tembok masih menggunakan batu yang sudah mulai bermunculan lemut yang menunjukkan seberapa tua nya benteng ini. Pada samping pintu terdapat patung sultan Hassanudin yang sedang menunggangi kuda.



Gambar 3. 4 Patung Sultan Hassanudin

Ketika memasuki daerah benteng penulis dapat melihat terdapat tulisan “*Fort Rotterdam*” yang sudah sangat tua, pada pintu masuk terdapat penjaga yang sedang menjaga pintu masuk, untuk memasuki benteng ini seorang pengunjung tidak perlu membeli tiket.



Gambar 3. 5 Pintu Masuk Benteng Rotterdam

Di dalam terdapat lima benteng pertahanan yang masih terlihat terawat dan memiliki isi, penulis memutuskan untuk berkeliling untuk melihat bangunan untuk mempelajari dan mengagumi bentuk arsitektur dan penempatan bangunan dari benteng peninggalan Belanda.



Gambar 3. 6 Bentuk bangunan di dalam benteng *Rotterdam*

Setelah berkeliling panulis memutuskan untuk bergerak kearah komplek utara yang terdapat museum La Galigo, selama perjalanan penulis menyadari masih banyak Meriam yang masih di biarkan di posisi aktif mereka yang menunjukan system pertahanan dari benteng *Rotterdam* ini.



Gambar 3. 7 Meriam di dalam benteng *Rotterdam*

Setelah tiba di bangunan yang menjadi museum La Galigo penulis diberitahukan bahwa bangunan ini dulu nya adalah bangunan gubernur yang sekarang sudah di ubah fungsi nya menjadi museum.



Gambar 3. 8 Bangunan museum La Galigo

Setelah melihat sekeliling Museum La Galigo penulis memutuskan untuk masuk ke dalam museum tersebut, penulis mendapatkan bahwa museum tersebut memperlihatkan teknologi yang di tinggalkan oleh Belanda serta beberapa benda bersejarah yang menceritakan perjuangan sultan Hassanudin dalam melawan penjajahan belanda yang terjadi di Ujung Pandang.

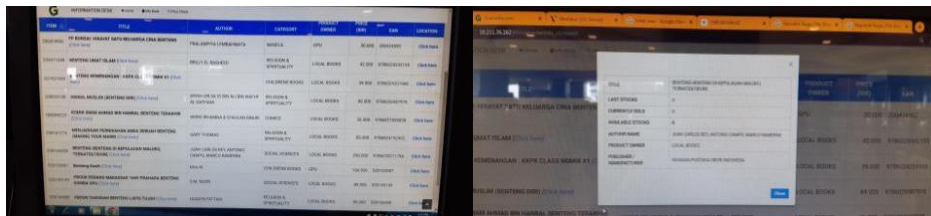
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 9 Dalam Museum La Galigo

3.1.3.2 Observasi Terhadap Toko Buku

Pada hari minggu tanggal 12 Maret 2023 penulis melakukan sebuah observasi ke toko buku Gramedia World yang terdapat di Bintaro, Intermedia Bintaro sektor sembilan dan Gramedia Bintaro Plaza untuk mencari tahu apakah sudah ada buku anak-anak yang bertema sejarah benteng yang terdapat di pulau Jawa, pada database Gramedia penulis menemukan buku yang membahas topik yang sama yaitu mengenai benteng-benteng yang terdapat di kepulauan Ternate, tetapi buku ini memiliki stock yang kosong.



Gambar 3. 10 Database Gramedia

3.1.3.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapatkan oleh penulis dari hasil tahapan observasi ini yaitu, penulis mendapatkan informasi dari benteng yang masih aktif, walaupun di benteng *Rotterdam* di perlihatkan kisah perjuangan dari sultan Hassanudin, tetapi museum tersebut juga mengajarkan teknologi yang di tinggalkan belanda jaman dulu yang dimana adalah sebuah hal yang positif.

3.1.4 Studi Pustaka

3.1.4.1 Benteng *Speelwijk*

Menurut Abbas (2018), Benteng *Speelwijk* dibangun di kota Banten pada tahun 1685 dan selesai pada tahun 1686, Benteng ini dibangun oleh arsitek Belanda bernama Lucas Cardeel dengan tujuan untuk memberikan penghargaan Gubernur Jendral Belanda Cornelis J. Speelman. Belanda membangun Benteng ini dengan meminta izin terlebih dahulu kepada Sultan Haji. Belanda berjanji untuk menggunakan Benteng ini sebagai tempat berlindung dari pengikut Sultan Ageng Tirtayasa yaitu ayah dari Sultan Haji.



Gambar 3. 11 Bagian Depan dari Benteng *Speelwijk*

Benteng ini menjadi salah satu simbol kekuasaan Belanda di wilayah Banten, hal ini terjadi juga karena adanya kerja sama antar Sultan Haji dengan VOC. Dengan adanya Benteng ini semakin kuat posisi Belanda di pelabuhan Banten, hal ini memungkinkan Belanda untuk memonopoli lada yang berasal dari Lampung. Kegunaan lain dari benteng ini adalah sebagai pemukiman untuk warga Belanda. Karena itu terdapat makam bangsawan dan perajurit Belanda.



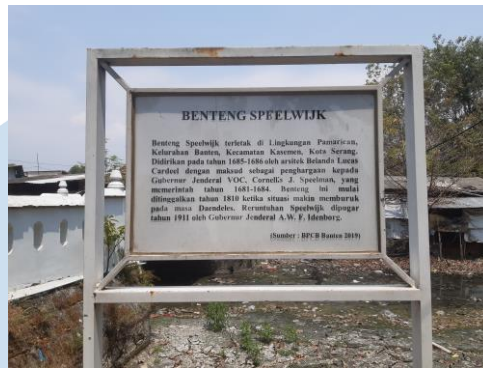
Gambar 3. 12 Pemakaman dari Kuburan Bangsawan Belakang Benteng

Benteng *Speelwijk* terletak 500 meter dari Masjid Agung Banten dan Keraton Surosowan. Bagian luar Benteng terdapat Parit yang berupa genangan air, dan didalam benteng terdapat perumahan Jenderal, gudang senjata dan kantor administrasi, yang di jaman sekarang sudah di kosongkan.



Gambar 3. 13 Gudang di Dalam Benteng Speelwijk

Pada tahun 1810 Benteng ini ditinggalkan dan di kosongkan gudangnya dikarenakan situasi yang memburuk ketika masa kepemimpinan Daendeles di Indonesia.

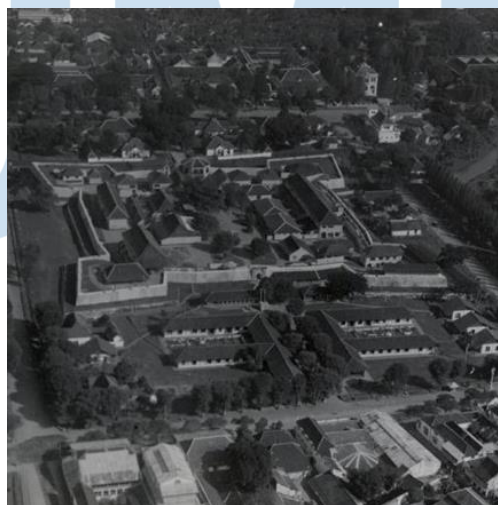


Gambar 3. 14 Sejarah Singkat Benteng di Kosongkan

Reruntuhan Benteng Speelwijk kemudian dipugar pada tahun 1911 oleh Gubernur Jenderal Belanda A.W.F. Idenborg. Kemudian pada tahun 1998, menurut surat keputusan menteri 139/M/1998, Benteng Speelwijk menjadi cagar budaya.

3.1.4.2 Benteng *Vastenburg*

Menurut Abbas (2018), Benteng Vastenburg berada di sebelah timur laut Keratin Surakarta. Terdapat dua data yang mencantumkan tahun pembangunannya benteng ini, Belanda mengatakan benteng ini didirikan pada tahun 1779 (Bleeker, 1850, I:403) sedangkan Inggris mengatakan benteng ini didirikan tahun 1746 (Chambell, 1915, I:511).



Gambar 3. 15 Benteng *Vastenburg* Tampak Atas
(Cagarbudaya.kemendikbud.go.id, 2021)

Menurut Ningsih (2021) melalui artikel Kompas yang berjudul Benteng Vastenburg: Sejarah, Fungsi dan Kompleks Bangunan, benteng ini dulu dibangun dalam dua tahap yaitu 1745 dan 1756 yang bernama Benteng *Grooemoedigheid*, yang memiliki arti kemurahan hati. Kemudian pada tahun 1756 diubah menjadi Benteng *Vastenburg*, yang memiliki arti kokoh. Benteng ini termaksud sebagai salah satu benteng yang menjadi jaringan militer dan benteng digunakan untuk mengawasi Keraton dikarenakan sering terjadi konflik antara bangsawan Kasunanan Surakarta, karena itu terdapat Meriam yang mengarah langsung menghadap kerjaan Keraton. Dimasa konflik tersebut benteng *Vastenburg* sempat berubah menjadi kantor residen Kasunan Surakarta.



Gambar 3. 16 Benteng *Vastenburg*
(Kompas.com, 2023)

Kegunaan lain dari Benteng ini adalah sebagai kantor Residen Surakarta. Kemudian pada tahun 1896 dibangun bangunan baru diluar komplek Benteng, yang berfungsi sebagai Residen Surakarta yang membuat Residen Surakarta tidak didalam lingkungan Benteng lagi. Ketika Indonesia merdeka bangunan ini beralih fungsi menjadi kantor TNI. Kemudian pada tahun 2010 bangunan ini resmi menjadi Cagar Budaya. Benteng ini sekarang sudah mengubah fungsi dari bangunan yang digunakan untuk militer oleh Belanda, menjadi balai kota yang digunakan kota Surakarta.

3.1.4.3 Benteng *Vredeburg*

Menurut Abbas (2018), Benteng *Vredeburg* berada di kota Yogyakarta, Benteng ini dibangun ditahun 1760, Benteng ini dibangun oleh Sultan Hamengku Buwono I atas permintaan Belanda dengan tujuan untuk membantu keamanan keraton. Tetapi sebenarnya Benteng ini berfungsi untuk memperhatikan perkembangan dari Keraton Yogyakarta, dikarenakan cepatnya perkembangan kesultanan Yogyakarta, yang membuat Belanda khawatir.

Karena itu Belanda menawarkan kepada Keraton Yogyakarta untuk membantu pertahanan Keraton. Pada awalnya Benteng ini dibangun menggunakan bahan kayu pohon kelapa dan aren. Kemudian pada tahun 1765, W.H. Van Ossenberg meminta kepada Keraton Yogyakarta untuk memperkuat bangunan keamanannya.

Pada tahun 1767 bangunan Benteng dikerjakan oleh arsitektur Belanda bernama Ir. Frans Haak. Benteng ini pun dikerjakan oleh Ir. Frans Haak dan selesai 20 tahun kemudian, dan memiliki nama Benteng Rustenburg. Benteng *Vredeburg* sempat rusak parah pada abad ke-19 dikarenakan gempa bumi. Benteng ini kemudian direnovasi, dan namanya berubah menjadi Benteng *Vredeburg* atau Benteng Predamaian.



Gambar 3. 17 Benteng *Vredeburg*

Benteng ini dikelilingi oleh *Parit* dan keempat sudutnya diberikan *Bastion* sebagai tempat untuk menjaga Benteng atau

mengintai kerajaan keraton, diluar parit ini juga terdapat pagar yang berfungsi untuk memperlambat serangan dari luar.



Gambar 3. 18 Parit yang Mengelilingi Benteng

Sedangkan dalam Benteng terdapat beberapa kompleks bangunan penting seperti rumah perwira, perumahan, asrama prajurit, gudang, dan rumah sakit. Kebanyakan dalam kompleks Benteng ini bentuk bangunan berwarna dan berbentuk sama.



Gambar 3. 19 Salah Satu Bangunan di Dalam Benteng

Benteng *Vredeburg* sering berganti-ganti kepemilikan, pada tahun 1760-1942 Benteng dikuasai oleh Belanda, 1811-1816 Benteng dikuasai oleh Inggris dikuasai oleh John Crawfurd, 1942 Benteng ini dikuasain oleh Jepang, setelah kemerdekaan Benteng menjadi markas TNI. Pada tanggal 15 Juli 1981, sesuai keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Benteng menjadi Cagar Budaya bangunan didalam benteng sendiri ada yang sudah dijadikan menjadi bangunan museum.



Gambar 3. 20 Museum di Salah Satu Bangunan Benteng *Speelwijk*

Di dalam kompleks bangunan benteng *Speelwijk* terdapat bangunan yang sudah menjadi museum, di dalam museum tersebut banyak pajangan diorama dari kejadian-kejadian penting mengenai kemerdekaan di Yogyakarta dan juga diorama jendral yang gugur ketika kejadian G30S/PKI yang terjadi di Yogyakarta.

3.1.4.4 Benteng *Van der Wijck*

Menurut Gischa (2020) melalui artikel Kompas yang berjudul *Benteng Van der Wijck*, benteng di Indonesia merupakan peninggalan dari bangsa barat yang dulunya datang ke Indonesia. Menurut Suryohadiprojo (2008, melalui Gischa) benteng ini berada di Kota Gombong, Kebumen, Jawa Tengah. Benteng ini memiliki luas sebesar 7.168 meter persegi, memiliki bentuk segi delapan dengan luas bagian bawah dan atasnya yaitu 3.606,625 meter persegi dan tinggi 9,87 meter. Benteng ini memiliki 16 barak yang masing-masingnya berukuran panjang 9,67 meter dan lebar sebesar 11,32 meter.

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. 21 Gambar Dalam Benteng *Van Der Wijck*
(Kebudayaan.kemendikbud.go.id)

Benteng ini didirikan tahun 1818 dengan nama *Fort Cochius* yang diambil namanya dari jenderal Belanda Frans David Cochius yang aktif ketika perang Dipenogoro. Kemudian benteng ini mengubah namanya menjadi *Fort Van Der Wijck* yang namanya di ambil dari salah satu Gubernur Jenderal Hindia Belanda Carel Herman Aart Van der Wijck, benteng ini memiliki sejarah banyak beralih fungsi yang diawali sebagai kantor VOC, menjadi benteng yang digunakan militer Belanda untuk melawan Yogyakarta.



Gambar 3. 22 Benteng *Van Der Wijck*
(Dokumentasi Balai Arkeologi D.I Yogyakarta)

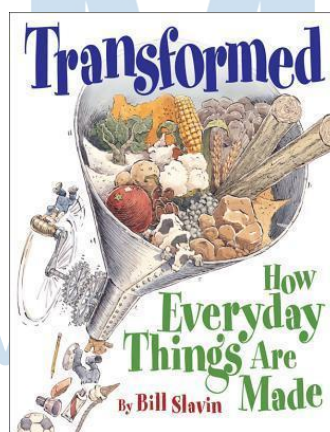
Benteng ini memiliki bangunan yang berbeda dari bentuk benteng-benteng lainnya dengan bentuknya yang tidak memiliki *bastion* dan benteng ini memiliki jalur kereta yang terdapat dibagian atas dari benteng.

Pada tahun 1856, Benteng ini berubah menjadi Pupillen School atau sekolah calon militer bagi anak-anak keturunan Eropa yang lahir di Hindia Belanda. Lingkungan Benteng berubah menjadi pemukiman bagi anggota militer. Pada masa pendudukan Jepang, Benteng ini digunakan sebagai tempat pelatihan anggota PETA (Pembela Tanah Air) untuk melawan sekutu. Dimasa kemerdekaan Benteng ini digunakan sebagai markas TNI. Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0024 /U/1981, pada tahun 15 Juli 1981, Benteng Speelwijck dinyatakan menjadi cagar Budaya.

3.1.5 Studi Eksisting

3.1.5.1 Buku '*Transformed How Everyday Things Are Made*'

Buku yang penulis ambil sebagai refrensi ilustrasi dan *layout* yang di tulis dan ilustrasikan oleh Bill Salvin, menggunakan penjilidan *hardcover*, memiliki 160 halaman yang berisikan informasi mengenai bagaimana suatu benda tercipta dan apa isi dari suatu benda tersebut, buku ini diciptakan sebagai buku *non-fictional* yang bertujuan untuk mengajari anak-anak mengenai dalam dari suatu buku.



Gambar 3. 23 *Transformed How Everyday Things Are Made*

Buku ini menggunakan komposisi ilustrasi yang besar untuk membantu anak dalam untuk lebih mengerti dari informasi yang diberikan serta di bantu oleh teks yang tidak terlalu banyak yang berfungsi sebagai informasi untuk memberitahukan anak informasi mengenai bagaimana suatu benda dapat tercipta.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan buku ini, penulis akan menggunakan teori *Human Centered Design* (HCD) dari IDEO yang dimana dalam menciptakan buku di bagi menjadi menjadi tiga proses yang harus dilakukan oleh penulis, proses perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Inspiration*

Metode *Inspiration* diawali dengan melakukan riset untuk menemukan topik menggunakan *Secondary Research*. Setelah itu penulis melakukan *Define Your Audience*, menentukan target dari rancangan desain, kemudian setelah menemukan target *audience* penulis mencari narasumber untuk *Interview* agar dapat membantu penulis untuk lebih mengerti terhadap target *audience* dan mencari data lebih dalam mengenai perancangan desain.

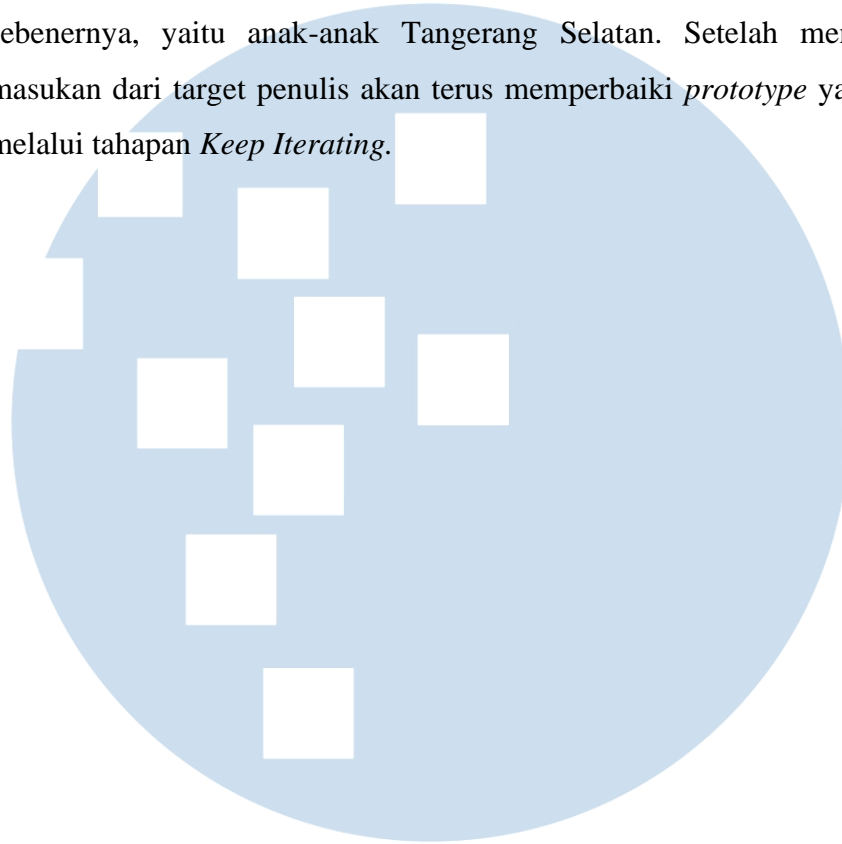
2) *Ideation*

Pada tahapan *Ideation* penulis mengelolah data yang didapatkan dari tahapan *Inspiration*, dan kemudian menciptakan *Braionstorm* untuk mengelolah data yang didapatkan dan mengerucutkan ide yang besar menjadi ide yang lebih spesifik. Lalu dari data tersebut penulis mencari ide visual dengan menggunakan *moodboard* dan mencari waran melalui tahapan *Get Visual*. Setelah mendapatkan data-data referensi visual, penulis mulai mengerjakan di tahapan *Rapid Prototyping*, yang dimana penulis menciptakan *prototype* mencari *feedback* dan memperbaiki *prototype*.

3) *Implementation*

Pada tahapan *Implementation*, penulis fokus terhadap *prototype* desain yang sudah dikerjakan dan mulai melakukan *live prototyping* untuk

menambahkan data mengenai *prototype* langsung dari target audiens yang sebenarnya, yaitu anak-anak Tangerang Selatan. Setelah mendapatkan masukan dari target penulis akan terus memperbaiki *prototype* yang dibuat melalui tahapan *Keep Iterating*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA