

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Creswell & Creswell (2018) melalui buku *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* menyatakan bahwa metode penelitian terdiri dari tiga yaitu metode kuantitatif, metode kualitatif, dan metode campuran. Metodologi penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode campuran yang dilengkapi dengan studi referensi. Metode kualitatif yang dilakukan oleh penulis yaitu wawancara dengan penderita gangguan berbahasa, wawancara ahli, dan studi referensi. Selain itu, metode kuantitatif yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan kuesioner melalui *Google Form*.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Pengumpulan data dengan metode kualitatif dilakukan dengan wawancara terhadap satu orang psikolog pendidikan dan empat orang remaja akhir yang memiliki gangguan berbahasa yaitu cadel dan gagap. Pemilihan narasumber remaja akhir didasari oleh tujuan wawancara untuk mengetahui respon dari lingkungan sosial ketika bertemu dengan penderita gangguan berbahasa saat mereka berada di tingkat SMP hingga sekarang.

###### 3.1.1.1 Wawancara

Wawancara ahli dilakukan terhadap psikolog pendidikan yaitu Arienda Anggraini, M.Psi. Wawancara dilakukan secara daring melalui Google Meet yang bertujuan untuk memperdalam pengetahuan terhadap empati remaja usia 13—17 tahun ketika bertemu dengan individu yang memiliki kondisi yang berbeda.

Wawancara yang dilakukan terhadap empat orang remaja akhir yaitu Sarina Tricia, Nikita Lavinda, Muhammad Rafianshah Narendra, dan Hardy Octovan Amurisi Zega. Wawancara dilakukan secara online melalui Google Meet, Zoom, dan WhatsApp video call. Proses wawancara bersifat semi-formal untuk mengetahui

pengalaman dan kesulitan yang dialami selama menderita gangguan berbahasa yaitu cadel dan gagap.

### 1) Wawancara kepada Arienda Anggraini, M.Psi

Arienda Anggraini, M.Psi adalah seorang psikolog pendidikan yang juga bekerja sebagai salah satu psikolog Growth Center Kompas Gramedia. Selama perjalanan karirnya, beliau telah menangani dan memiliki pengetahuan terhadap kondisi remaja. Wawancara dilakukan via *online* dengan Google Meet pada Rabu, 20 September 2023 pada pukul 17.00 WIB.



Gambar 3.1 Wawancara bersama Arienda Anggraini, M.Psi

Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa otak remaja usia 13—17 tahun masih memiliki kemampuan untuk berkembang. Dalam sisi bersosialisasi, terdapat beberapa tugas perkembangan remaja dan salah satunya adalah membuat lingkungan pertemanan. Hal itu sejalan dengan bagaimana seorang remaja seharusnya sudah bisa memahami dan mampu bertindak laku serta dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku. Masa remaja adalah masa-masa dimana mencari identitas sehingga cenderung konformitas dan membuat mereka suka bergabung ke dalam lingkungan yang membuatnya mendapatkan pengakuan. Ketika seorang remaja tidak mendapatkan pengakuan yang seharusnya didapatkan pada usia tersebut maka mereka akan mencarinya hingga usia dewasa. Pada usia tersebut, seharusnya remaja sudah memiliki empati

sehingga mereka dapat bersosialisasi dengan baik dengan lingkungan sekitar. Namun, hal tersebut bukan menjadi hal yang pasti karena empati bukanlah hal yang dapat muncul secara tiba-tiba tetapi dengan cara dilatih ataupun diasah.

Dalam proses bersosialisasi di era sekarang, tantangan yang dimiliki oleh remaja dapat bersumber dari dunia maya dan pola asuh. Dunia maya membuat mereka tidak memiliki *trigger* untuk bersosialisasi dengan dunia nyata karena terlalu nyaman dengan lingkungannya pada dunia maya. Selain itu, faktor pola asuh dari orang tua yang tidak mendorong maupun mengajak remaja untuk bersosialisasi baik di lingkungan keluarga maupun pertemanan dapat mempengaruhi keluwesan remaja ketika bersosialisasi di dunia nyata. Pada lingkungan sosialnya, tentu tidak menutup kemungkinan bahwa ada perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu. Remaja yang melihat perbedaan tersebut cenderung akan merubah dirinya agar lebih diterima di lingkungan tersebut. Ada juga situasi dimana remaja merasa tidak percaya diri baik karena faktor fisik maupun non-fisik. Hal tersebut membuat remaja menarik diri dari lingkungan sosial karena dirinya merasa bahwa lingkungannya akan memiliki pemikiran negatif terkait dirinya.

Selain merupakan masa mencari identitas, usia remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar karena merupakan usia peralihan dari anak-anak ke dewasa. Sejalan dengan hal tersebut, empati pada remaja dapat ditumbuhkan dengan cara memberikan kondisi-kondisi yang remaja tersebut tidak ketahui sebelumnya. Empati berarti seseorang dapat merasakan apa yang orang lain rasakan, tetapi apabila mereka tidak pernah berada di posisi itu atau tidak pernah tau situasi seperti itu maka mereka tidak akan mengerti dan tahu rasanya. Apabila mereka hanya mengetahui dasar dari

kondisi tersebut maka perasaan yang timbul adalah rasa kasihan dan itu tergolong sebagai simpati.

Dalam proses menumbuhkan empati, peranan orang tua dan guru sangat diandalkan karena empati tidak bisa tumbuh dengan sendirinya. Orang tua sebagai lingkungan pertama bagi remaja seharusnya memberikan contoh dan dorongan kepada remaja ketika melihat kondisi-kondisi tertentu. Selain itu, tidak bisa dipungkiri bahwa setengah hidup remaja dihabiskan di sekolah sehingga guru juga berperan besar dalam hal ini. Guru merupakan pengganti orang tua di sekolah sehingga sudah seharusnya mereka dapat memberikan contoh dan dorongan yang baik kepada remaja di situasi tertentu. Menurut Arienda, peran orang tua dan guru itu sebagai *role model* untuk memberitahu mana yang benar dan mana yang salah.

Apabila seorang remaja tidak memiliki empati, hal ini akan memiliki dampak jangka panjang dalam kehidupan bersosialisasinya di masyarakat. Ketika beranjak dewasa, mereka yang tidak memiliki empati maka akan memiliki sifat cuek; kurang inisiatif; egois; tidak dapat bekerjasama dalam tim; dan memiliki hati yang dingin. Untuk menumbuhkan empati pada remaja, media informasi dapat menjadi salah satu solusinya karena banyak orang yang ingin mengetahui informasi tertentu namun tidak tahu dimana mencarinya. Minimal untuk merancang media informasi khususnya bagi remaja, berikan kondisi-kondisi yang mereka tidak ketahui sebelumnya; konten yang *relate*; dan visual yang *anti-mainstream*.

## 2) Wawancara kepada Sarina Tricia

Sarina Tricia adalah seorang mahasiswi Teknik Elektro di Universitas Brawijaya yang aktif dalam kegiatan organisasi di kampus. Wawancara ini dilakukan via online dengan Google Meet pada Senin, 18 September 2023 pada pukul 18.00 WIB.



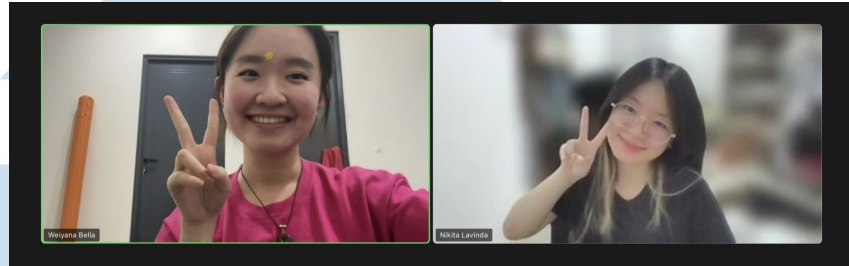
Gambar 3.2 Wawancara bersama Sarina Tricia

Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa Sarina merupakan penderita gangguan berbahasa yaitu cadel N; T; dan S. Kondisi ini sudah muncul sejak lahir tetapi baru disadari oleh dia ketika berada di tingkat SD kelas 3 atau 4. Setelah mengetahui hal tersebut, orang tua Sarina mulai mengajari dia untuk mengucapkan huruf dengan benar sehingga artikulasinya lebih jelas. Dengan gangguan yang dialami, Sarina tetap nyaman bersosialisasi dengan orang lain meskipun terkadang gangguan yang dimilikinya dijadikan candaan. Namun, terdapat beberapa kondisi dimana Sarina malu dengan gangguan yang dimiliki karena ada beberapa kata yang penyampaiannya kurang jelas sehingga terdengar memiliki konotasi yang negatif. Hal itu membuat Sarina harus memberikan pemahaman kepada lawan bicaranya bahwa dia memiliki gangguan berbahasa. Harapan Sarina bagi lawan bicaranya adalah apabila mendengar beberapa kata yang terdengar negatif karena adanya kesalahan pengucapan adalah mengabaikan kesalahan tersebut dan tidak dibuat menjadi bahan candaan secara berulang-ulang.

### 3) Wawancara kepada Nikita Lavinda

Nikita Lavinda adalah seorang mahasiswi jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara yang sekarang sedang menjalankan program magang di Sinarmas.

Wawancara ini dilakukan via online dengan Zoom pada Selasa, 19 September 2023 pada pukul 20.00 WIB.



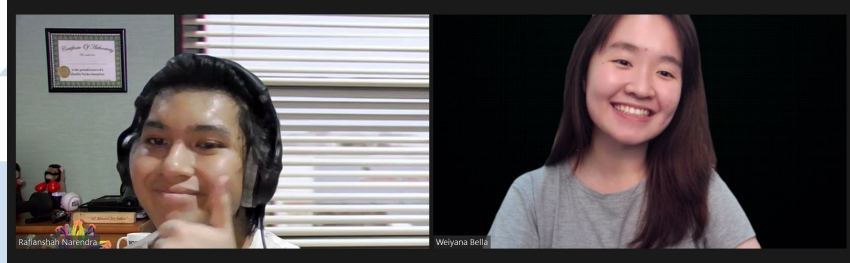
Gambar 3.3 Wawancara bersama Nikita Lavinda

Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa Nikita merupakan penderita gangguan berbahasa yaitu cadel R. Kondisi ini sudah muncul sejak lahir tetapi baru disadari ketika dirinya mengikuti audisi sebagai pengisi suara iklan ketika TK. Gangguan cadel yang dimiliki membuatnya ditolak dari audisi dikarenakan artikulasi yang dimilikinya kurang jelas. Setelah mengetahui hasil audisi tersebut, orang tua Nikita berusaha untuk melatih dirinya dalam mengucapkan huruf agar terdengar lebih jelas tetapi tidak berhasil. Nikita tetap nyaman untuk bersosialisasi dengan orang di sekitarnya meskipun memiliki gangguan dan suka dijadikan candaan. Candaan yang diterima oleh dirinya tidak pernah bersifat menyinggung tetapi lebih bersifat menyebalkan karena disampaikan secara berulang-ulang. Namun, rasa tidak percaya diri mulai muncul ketika ada situasi dimana dirinya harus mendengar suaranya sendiri. Harapan Nikita bagi lawan bicaranya adalah menganggap dirinya normal dan tidak membahas kesalahan dari perkataan yang diucapkan selagi mereka masih dapat memahami apa yang dirinya maksud.

#### 4) Wawancara kepada Muhammad Rafianshah Narendra

Muhammad Rafianshah Narendra adalah seorang mahasiswa jurusan Film di Universitas Multimedia Nusantara yang juga bekerja sebagai production assistant atau videographer.

Wawancara ini dilakukan via online dengan Google Meet pada Senin, 18 September 2023 pada pukul 19.00 WIB.



Gambar 3.4 Wawancara bersama Muhammad Rafianshah Narendra

Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa Rafianshah merupakan penderita gangguan berbahasa yaitu gagap. Kondisi ini sudah muncul sejak lahir tetapi baru disadari ketika berada di tingkat SD karena temannya menyatakan bahwa bicarannya terbata-bata dan disebut gagap. Orang tua Rafianshah yang mengetahui kondisi ini hanya meminta dirinya untuk berbicara lebih pelan saja agar dirinya dapat menyusun kata-kata yang ingin disampaikan olehnya. Namun, dirinya sendiri juga pernah penasaran mengapa gagap itu terjadi dan bagaimana agar gagap yang dialaminya dapat dihentikan. Adanya gangguan yang dialami membuat dirinya menjadi tidak percaya diri untuk presentasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Untuk mengatasi rasa tersebut, terkadang di beberapa situasi dia mencoba mengajukan diri untuk melakukan presentasi dengan bahasa inggris atau memperkenalkan dirinya sebagai orang yang lebih fasih berbahasa inggris karena kurang percaya diri apabila menggunakan bahasa indonesia. Ketika bersosialisasi dengan orang lain, dirinya juga kerap mendapatkan perilaku negatif dimana lawan bicarannya mengikuti caranya berbicara yang terbata-bata. Harapan Rafianshah bagi lawan bicarannya adalah tidak menjadikan gangguannya sebagai candaan dan dirinya juga tidak akan menjadi kekurangan dari lawan bicarannya sebagai candaan.

### 5) Wawancara kepada Hardy Octovan Amurisi Zega

Hardy Octovan Amurisi Zega adalah seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara yang juga bekerja sebagai kru syuting dan desainer grafis di Eloi Collective. Wawancara ini dilakukan via online dengan WhatsApp video call pada Selasa, 19 September 2023 pada pukul 21.00 WIB.



Gambar 3.5 Wawancara bersama Hardy Octovan Amurisi Zega

Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa Hardy merupakan penderita gangguan berbahasa yaitu gagap. Walaupun sudah muncul sejak lahir, kondisi ini baru disadari oleh ibunya ketika Hardy masuk ke tingkat SMP karena seringkali dirinya berbicara dengan tidak jelas dan terbata-bata. Hal tersebut sejalan dengan apa yang pernah terjadi ketika masa sekolah dimana dirinya diasumsikan tidak bisa membaca dikarenakan pengucapannya yang terbata-bata. Setelah mengetahui gangguan yang dialami, orang tua Hardy meminta dirinya untuk berbicara dengan lebih pelan sehingga apa yang ingin dirinya sampaikan dapat terdengar lebih jelas. Hardy juga suka merasa gelisah ketika berbicara dengan orang lain terutama ketika melakukan presentasi karena lawan bicaranya akan sulit untuk mengerti apa yang dirinya sampaikan. Hal itu membuat Hardy harus mengulang kembali apa yang dirinya ingin katakan agar tidak

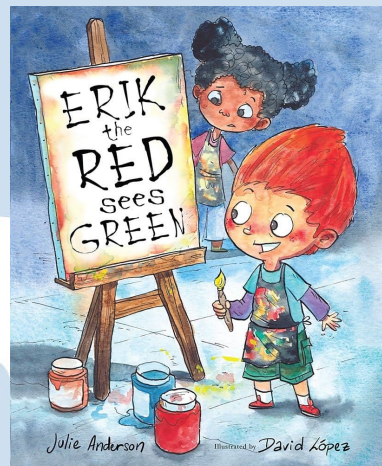


menimbulkan misinformasi. Teman-teman di sekitarnya juga suka menjadikan gangguannya sebagai candaan tetapi dirinya tidak terlalu memikirkan hal tersebut. Harapan Hardy bagi lawan bicaranya adalah memperlakukan dirinya sebagai orang normal pada umumnya.

### 3.1.1.2 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap gaya visual, komunikasi, dan inovasi lain yang bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan buku ilustrasi untuk remaja. Studi referensi dilakukan dengan cara menganalisa buku ilustrasi dari luar Indonesia.

#### 1) *Erik the Red Sees Green*



Gambar 3.6 Sampul Buku *Erik the Red Sees Green*  
Sumber: <https://www.amazon.com/Erik-Red-Sees-Green-Blindness/dp/0807521418>

Buku cerita berjudul *Erik the Red Sees Green* menceritakan tentang bagaimana seorang anak bernama Erik yang merupakan buta warna parsial merah hijau melihat dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penyampaian cerita pada buku ini menggunakan sudut pandang orang ketiga. Gaya tipografi pada penulisan judul di sampul disesuaikan dengan ilustrasi yang ada sehingga memberikan kesan bahwa judul tersebut ditulis oleh Erik.

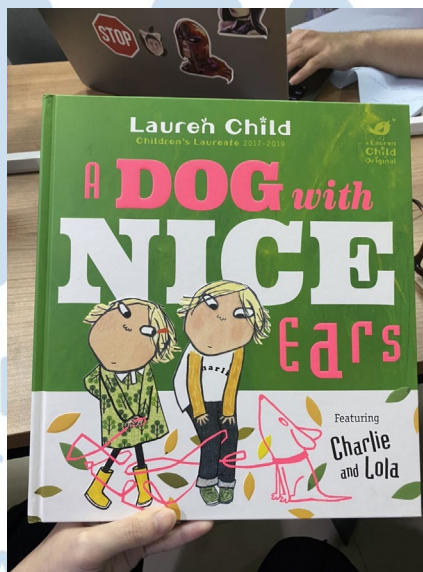


Gambar 3.7 Isi Buku *Erik the Red Sees Green*

Sumber: [https://youtu.be/nWFORYrsJo8?si=Bye2AynUD\\_mJ9uvh](https://youtu.be/nWFORYrsJo8?si=Bye2AynUD_mJ9uvh)

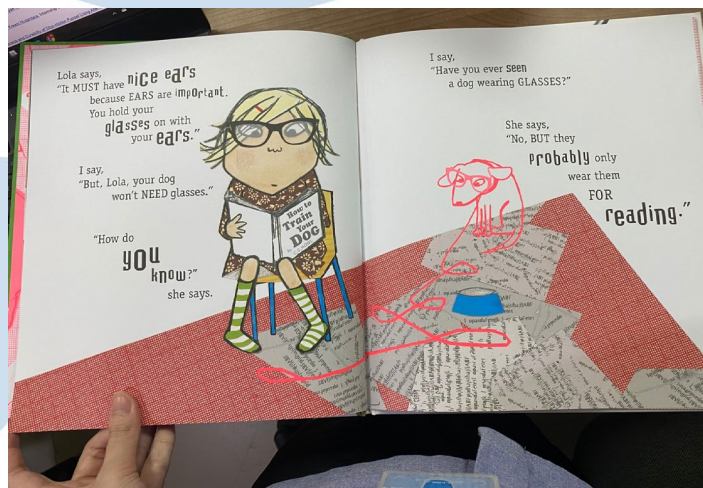
Ilustrasi pada buku ini dibuat seolah olah menggunakan cara konvensional yaitu dengan cat air. Beberapa ilustrasi pada halaman tertentu juga dibuat *spread* dan ada yang dibuat kecil dan menyisakan banyak *white space*. Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi di buku ini adalah *vibrant colours*. Tipografi yang digunakan pada buku ini hanya satu jenis yaitu serif namun memanfaatkan fungsi italic pada font untuk menjelaskan beberapa objek. Narasi pada buku ini dibuat terpisah dengan gambar dan memiliki posisi di atas atau di bawah dari ilustrasi di setiap halaman.

## 2) *A Dog with NICE Ears*



Gambar 3.8 Sampul Buku *A Dog with NICE Ears*

Buku cerita ini menceritakan tentang imajinasi salah satu karakter bernama Lola apabila dirinya memiliki anjing sebagai hewan peliharaannya. Penyampaian cerita pada buku ini menggunakan sudut pandang orang ketiga dan menekankan sisi imajinatif dari Lola sehingga banyak menggunakan kata-kata yang berulang selayaknya anak kecil bercerita. Sampul dari buku ini menggunakan warna komplementer dan tipografi yang besar sehingga menjadi daya tarik bagi audiens ketika melihat. Secara visual, buku ini menggabungkan dua jenis gambar yaitu tekstur dari benda nyata dan ilustrasi dari karakter itu sendiri. Ilustrasi dari karakter pada buku ini juga dibuat seolah digambar dengan alat gambar konvensional. Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi didominasi dengan *muted colours* sedangkan *saturated colours* hanya digunakan pada objek yang menjadi imajinasi Lola.

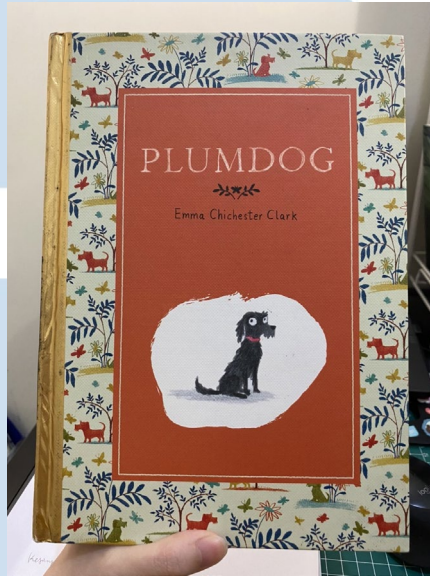


Gambar 3.9 Isi halaman pada buku *A Dog with NICE Ears*

Tipografi yang digunakan cukup bervariasi namun memiliki satu keunikan yaitu adanya permainan ukuran pada tipografi ketika terdapat dialog atau kata-kata yang ingin ditekankan. Setiap halaman pada buku ini memiliki layout yang berbeda. Penataan narasi pada buku ini dibuat menjadi satu

dengan ilustrasi dan terkesan tidak kaku karena mengikuti bentuk dari ilustrasi itu sendiri.

### 3) *PLUMDOG*



Gambar 3.10 Sampul Buku *PLUMDOG*

Buku cerita berjudul *PLUMDOG* ini menceritakan tentang kehidupan anjing bernama Plum dalam satu tahun penuh. Plum menceritakan ini dari sudut pandangnya sehingga penyampaian ceritanya terkesan seperti sedang menulis *diary* dengan menggunakan sudut pandang orang pertama. Sampul buku *PLUMDOG* ini menciptakan kesan yang sederhana namun tetap memberikan *Emphasis* pada Plum sehingga mendapatkan kesan bahwa buku ini adalah milik Plum. Secara visual, ilustrasi di dalam buku ini terkesan dibuat dengan menggunakan pensil warna. Warna-warna yang digunakan juga tergolong *vibrant* walaupun tidak *solid* karena memberikan efek dari pensil warna.



Gambar 3.11 Isi halaman pada buku *PLUMDOG*

Tipografi yang digunakan berupa sans serif dan terkesan seperti tulisan tangan yang menggunakan pensil sehingga mendukung ilustrasi yang ada. Uniknya, pada setiap halaman disertakan tanggal di bagian atas dari narasi cerita untuk menandakan waktu berlangsungnya kejadian tersebut. Penataan narasi dan gambar pada buku ini dibuat tidak menimpa sehingga disusun atas atau bawah dari ilustrasi dengan menyesuaikan *space* yang tersedia.

### 3.1.1.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan metode kualitatif, berikut kesimpulan yang dapat dijadikan acuan penulis ketika melakukan perancangan:

1. Remaja usia 13—17 tahun adalah masa dimana mereka membuat lingkungan pertemanan.
2. Empati bukanlah sebuah hal yang muncul secara tiba-tiba, tetapi harus dilatih ataupun diasah.
3. Salah satu cara melatihnya adalah dengan memberikan paparan kondisi terkait hal yang tidak mereka ketahui.

4. Apabila empati tidak ada dalam diri seseorang maka mereka dapat tumbuh menjadi orang yang cuek, egois, kurang inisiatif, dan tidak dapat bekerjasama dalam tim.
5. Dalam bersosialisasi, penderita berharap bahwa lingkungannya tidak membahas kekurangannya secara berulang-ulang dan dijadikan bahan candaan.
6. Penderita dengan gangguan gagap umumnya memiliki tingkat tidak percaya diri yang lebih besar pada saat berkomunikasi dibanding penderita cadel.
7. Remaja usia 13—17 tahun cenderung menyukai *visual* dan konten yang *relate* dengan visual yang *anti-mainstream* atau *fresh*.
8. Untuk menciptakan *visual* yang *fresh* maka dapat menggunakan warna-warna yang *vibrant*, tipografi lebih dari 1 jenis dengan tata layout yang fleksibel, dan melakukan *emphasis* pada teks dengan cara membedakan ukuran font yang digunakan.

### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Cresswell & Creswell (2018) menyatakan bahwa data kuantitatif berfungsi untuk mengukur hubungan dari target dengan suatu variabel. Data kuantitatif dapat diukur karena bersifat statistik. Salah satu cara untuk mengumpulkan data kuantitatif adalah dengan menggunakan kuesioner.

Kuesioner dibuat untuk mendapatkan informasi terkait bagaimana pandangan masyarakat terhadap individu dengan gangguan berbahasa. Sebelumnya tertulis “gangguan neurologis”, dengan pertimbangan yang akan dijelaskan di bawah ini:

Konten di dalam kuesioner ini masih digunakan dan sudah lebih fokus sehingga selanjutnya akan disebut gangguan berbahasa, penulis tetap akan mempertahankan hasil dari kuesioner ini yaitu gangguan cadel dan gangguan gagap, selanjutnya penggunaan kalimat “gangguan neurologis” akan diganti oleh gangguan berbahasa.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik JABODETABEK, jumlah pria dan wanita dengan usia 13—31 tahun adalah 4.322.058 orang. Penulis menentukan jumlah sampel menggunakan rumus slovin dengan rincian sebagai berikut:

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

$$n = 4.322.058 / (1 + 4.322.058 (0,01)^2)$$

$$n = 4.322.058 / (1 + 43.220,58)$$

$$n = 4.322.058 / 43.221,58$$

$$n = 99,99 \rightarrow 100 \text{ responden}$$

Kuesioner dibuat melalui *Google Form* dan disebarikan pada 13—15 September 2023. Pada kuesioner ini, terdapat tiga bagian yaitu informasi responden, gangguan berbahasa, dan media informasi. Jumlah responden yang didapatkan melalui kuesioner adalah 165 responden. Berikut hasil dari kuesioner tersebut:

Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden

Variabel	Kategori	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Perempuan	96	58,2%
	Laki-laki	69	41,8%
Usia	13—17 tahun	4	2,4%
	18—22 tahun	141	85,5%
	23—27 tahun	19	11,5%
	27—31 tahun	1	0,6%
Domisili	Jakarta	84	50,9%
	Bogor	9	5,5%
	Depok	4	2,4%
	Tangerang	58	35,2%
	Bekasi	10	6,1%
Pendapatan	>Rp 7.500.000,00	22	13,3%
	Rp 5.000.000,00 – Rp 7.500.000,00	37	22,4%
	Rp 3.000.000,00 – Rp 5.000.000,00	34	20,6%

	Rp 2.000.000,00 – Rp 3.000.000,00	26	15,8%
	Rp 1.500.000,00 – Rp 2.000.000,00	15	9,1%
	Rp 1.000.000,00 – Rp 1.500.000,00	18	10,9%
	< Rp 1.000.000,00	13	7,9%

**Kesimpulan** : Dari 165 responden, 85,5% merupakan remaja akhir dengan rentang usia 18—22 tahun di wilayah JABODETABEK.

Responden dengan usia tersebut akan menjadi informan terkait situasi yang telah mereka alami ketika bersosialisasi dengan individu yang memiliki gangguan berbahasa.

Tabel 3.2 Tabel Data Interaksi Penderita Gangguan Berbahasa

Variabel	Kategori	Jumlah	Persentase
Kondisi yang pernah dilihat	Gagap	103	62,4%
	Cadel	147	89,1%
	Kidal	146	88,5%
	Buta Warna Parsial	72	43,6%
Terakhir kali berinteraksi dengan penderita	1 minggu yang lalu	67	40,6%
	1—6 bulan yang lalu	33	20%
	7—11 bulan yang lalu	6	3,6%
	1 tahun yang lalu	9	5,5%
	Beberapa tahun yang lalu	50	30,3%
Intensitas interaksi dengan penderita	Sering	51	30,9%
	Kadang-kadang	53	32,1%
	Jarang	44	26,7%
	Tidak pernah lagi	17	10,3%
Hal yang dilakukan ketika bertemu dengan penderita	Peduli, karena mereka memiliki kondisi yang berbeda	84	50,9%
	Iseng, hanya bergosip dengan teman lain	7	4,2%



	Penasaran, kenapa hal tersebut bisa terjadi	33	20%
	Enggan, karena takut menyinggung tanpa sengaja	41	24,8%
	Kesal, karena menganggap itu hal yang dibuat-buat	0	0%
Perlakuan teman lain terhadap penderita	Diajak berteman seperti biasa	120	72,7%
	Dijadikan bahan candaan	38	23%
	Dikucilkan	2	1,2%
	Dijadikan rumor yang tidak benar	4	2,4%
	Disuruh-suruh oleh murid lainnya	1	0,6%
Hal yang dirasakan apabila melihat seseorang merendahkan penderita	Marah dan mencoba membantu	64	38,8%
	Merasa tidak nyaman, tapi tidak melakukan apa-apa	84	50,9%
	Tidak peduli	17	10,3%
Pernah mencari informasi terkait gangguan bahasa	Ya	39	23,6%
	Tidak	126	76,4%

**Kesimpulan** : Mayoritas responden pernah melihat individu dengan gangguan berbahasa. 50,9% dari responden peduli dengan kondisi yang dialami oleh penderita sedangkan 24,8% responden takut menyinggung penderita tanpa sengaja. Tetapi hanya 23,6% responden yang pernah mencari informasi terkait gangguan berbahasa.

Tabel 3.3 Tabel Data Media Informasi

Variabel	Kategori	Jumlah	Persentase
Mendapatkan edukasi umum	Pernah	70	42,4%

tentang empati di lingkungan sosial	Tidak Yakin	64	38,8%
	Tidak Pernah	31	18,8%
Media yang paling sering diakses untuk mendapatkan informasi	Website	126	76,4%
	Aplikasi	60	36,4%
	Media Sosial	157	95,2%
	Televisi	24	14,5%
	Radio	12	7,3%
	Buku	47	28,5%
	Majalah	5	3%
	Koran	4	2,4%
Proporsi yang paling nyaman untuk membaca sebuah media informasi	Banyak gambar sedikit tulisan	57	34,5%
	Sedikit gambar banyak tulisan	3	1,8%
	Gambar dan tulisan seimbang	105	63,6%
Gaya gambar yang lebih diminati	Tidak ada outline dan gradasi warna	75	45,5%
	Outline rapi dan tidak ada gradasi warna	23	13,9%
	Outline fleksibel dan warna lebih variatif	18	10,9%
	Goresan gambar seperti menggunakan pensil warna	49	29,7%

**Kesimpulan** : 42,4% responden pernah mendapatkan edukasi tentang empati dan mayoritas dari mereka mengakses informasi melalui media sosial. Responden menyukai penyampaian informasi yang memiliki gambar dan tulisan seimbang.

**Kesimpulan kuesioner keseluruhan** : Mayoritas responden peduli dengan gangguan berbahasa yang dialami oleh individu di lingkungan sosialnya, namun 76,4% dari mereka belum memahami gangguan itu. Ketika membaca

sebuah informasi, responden menyukai penyampaian dengan komposisi gambar dan tulisan yang seimbang.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Perancangan buku ilustrasi mengenai empati remaja terhadap teman dengan gangguan berbahasa ini menggunakan teori perancangan Alan Male (2017) dari buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* yang menjabarkan proses perancangan menjadi lima tahap, yaitu:

#### 1) *Developing the brief*

Pada tahap *developing the brief*, penulis melakukan pengumpulan data dengan metode campuran yaitu wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Untuk mengetahui informasi terkait empati pada remaja dengan lebih dalam, penulis melakukan wawancara bersama psikolog pendidikan yaitu Arienda Anggraini, M.Psi. Data yang didapatkan dari narasumber penderita berfungsi untuk memahami bagaimana gangguan berbahasa mempengaruhi hubungan sosialnya di masyarakat. Untuk mengetahui bagaimana individu dengan gangguan berbahasa diperlakukan di lingkungan sosial, penulis menyebarkan kuesioner dengan target orang-orang yang memiliki teman/rekan/keluarga dengan gangguan berbahasa.

#### 2) *Answering the Brief*

Penulis melakukan analisa dari data yang telah dikumpulkan dan menentukan strategi perancangan berdasarkan teori Alan Male (2017) dari buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Tahap ini berfungsi untuk menentukan strategi yang tepat untuk perancangan buku ilustrasi bagi remaja usia 13—17 tahun dalam menumbuhkan empati. Strategi perancangan buku ilustrasi disusun dalam bentuk *creative brief* yang akan digunakan sebagai pedoman dalam perancangan karya.

### 3) *The Conceptual Process*

Tahapan ini adalah tahap dimana penulis melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* untuk membuat ide dan konsep. Penulis akan mengumpulkan referensi visual dan cara penyampaian cerita yang mendukung proses perancangan buku ilustrasi dalam bentuk *moodboard*. Setelah menemukan konsep perancangan, penulis akan menentukan tipografi; *grid*; *layout*; warna; dan gaya visual yang akan digunakan pada media informasi ini.

### 4) *Research*

Pada tahapan ini, penulis melakukan visualisasi dari konsep yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Penulis mulai menyusun alur cerita dan membuat naskah cerita dari media informasi yang dirancang. Karakter yang ada pada dalam cerita juga mulai divisualisasikan dalam bentuk alternatif sketsa untuk menemukan visual karakter yang sesuai dengan cerita. Setelah menentukan karakter, penulis membuat sketsa environment dan aset ilustrasi lainnya.

### 5) *Drawing*

Tahap *drawing* merupakan tahap terakhir dari perancangan yang dilakukan. Pada tahapan ini, penulis melakukan finalisasi dari sketsa aset visual yang telah dibuat sebelumnya. Hasil akhir dari aset visual tersebut akan diimplementasikan ke dalam media informasi bersama dengan tipografi dan gaya layout yang telah ditentukan. Setelah diimplementasikan, penulis akan melakukan evaluasi terhadap perancangannya sebelum masuk ke tahap produksi.

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