

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah langkah sistematis untuk mendapatkan wawasan yang biasa berkaitan dengan metode dan bentuk penelitian (Suryana, 2010). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara dan *Focus Group Discussion*. Dokumentasi dilakukan dengan foto dan rekaman suara dengan responden terkait.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Leavy (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki dan mempelajari sebuah fenomena, mengungkap makna dari sebuah aktivitas, situasi, atau kegiatan, serta membangun pemahaman yang mendalam mengenai dimensi kehidupan sosial. Nilai dasar penelitian kualitatif adalah pentingnya pengalaman subjektif masyarakat dan makna dibaliknya serta pemahaman mendalam mengenai hal tersebut. Penelitian kualitatif cocok digunakan jika tujuan utama penelitian adalah menyelidiki, menggambarkan, atau menjelaskan.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang biasa digunakan dalam metode penelitian kualitatif. Secara umum, wawancara menggunakan percakapan sebagai alat pembelajaran. Pandangan masyarakat akan bercerita sebagai aktivitas komunikasi membuat mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi dan menjelaskan pengalaman mereka.

#### 1. Wawancara dengan Ardian Cangianto, Pengamat Budaya dan Filosofi Tionghoa

Wawancara dilakukan dengan Ardian Cangianto, seorang pengamat budaya dan filosofi Tionghoa. Wawancara dilakukan secara *online* via Zoom pada tanggal 12 September 2023 untuk mengetahui

informasi mengenai Perayaan Cioko atau Bulan Arwah sebagai salah satu tradisi budaya Tionghoa.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Ardian Cangianto

Ardian menjelaskan bahwa Cioko atau Bulan Arwah merupakan tradisi masyarakat Tionghoa yang berkaitan dengan konsep bakti pada leluhur. Cioko berasal dari dua kata, Cio artinya merebutkan atau rebutan, dan Ko yang artinya kesepian. Secara harfiah Cioko memiliki arti prosesi sembahyang untuk mereka yang kesepian. Mereka di sini merujuk kepada arwah-arwah yang dilupakan, tidak memiliki keluarga, tidak diketahui identitasnya, atau tidak lagi disemahyangi oleh sanak saudaranya di bumi.

Tradisi ini bermula di Tiongkok dan sudah dilaksanakan lebih dari 2000 tahun lamanya sebelum agama Buddha lahir. Pada zaman kerajaan, tradisi ini dilakukan untuk menghormati para anggota pasukan yang meninggal di medan tempur atau korban bencana alam. Masyarakat percaya bahwa arwah orang yang sudah meninggal harus dikenang dan diperlakukan layak entah yang dikenal maupun yang tidak dikenal agar mereka tidak merasa kesepian dan mengganggu keseimbangan alam.

Cioko biasanya dikenal dengan Festival Hantu Lapar atau *Hungry Ghost Festival* namun Ardian menyatakan bahwa penggunaan istilah hantu

atau hantu lapar tersebut tidak benar karena menurut KBBI, hantu dan arwah memiliki arti serta konotasi yang berbeda. Istilah hantu memiliki kesan kasar dan sebenarnya tidak ada dalam budaya Tionghoa, yang ada adalah arwah. Ardian juga menyatakan kata “*hungry*” adalah kesalahan terjemahan dalam bahasa Inggris.

Dasar dari budaya Tionghoa adalah penyembahan leluhur sehingga banyak hari-hari yang diperuntukkan untuk menyembah leluhur misalnya Malam Imlek, Cheng Beng, Cioko, dan masih banyak lagi. Masyarakat sering menyamakan antara Cheng Beng dan Cioko karena sama-sama melakukan sembahyang untuk arwah leluhur. Cheng Beng adalah kegiatan ziarah makam leluhur di mana anggota keluarga datang dan membersihkan makam-makam yang kotor sedangkan Cioko adalah kegiatan mengundang para arwah leluhur untuk menikmati persembahan yang diberikan keluarga sebagai tanda bakti. Secara sederhana, Cheng Beng adalah mendatangi, Cioko adalah memanggil, sebut Ardian.

Perayaan Cioko dapat dibagi menjadi dua jenis tergantung dengan tempat ibadah yang menyelenggarakannya. Jenis pertama adalah pembagian kelompok sembahyang sebelum tanggal 15 dan setelah tanggal 15. Sembahyang sebelum tanggal 15 diperuntukkan untuk arwah leluhur sedangkan setelah tanggal 15 diperuntukkan untuk arwah gentayangan. Jenis kedua adalah perayaan pada tanggal 15 saja yang namun jika digabungkan, harus ada pembagian batas wilayah untuk arwah leluhur dan gentayangan agar tidak tercampur.

Cioko juga sering disebut dengan Sembahyang Rebutan karena dalam perayaannya, persembahan bagi arwah gentayangan akan dibagikan kepada kaum duaafa setelah proses sembahyang selesai. Altar untuk sembahyang rebutan dipisah dengan altar sembahyang leluhur. Di altar ini, uman akan menaruh persembahan yang biasanya berupa sembako atau bahan mentah. Persembahan ini akan disembahyangkan oleh pemuka agama lalu setelah itu pintu tempat ibadah akan dibuka dan kaum dhuafa

dibiarkan masuk untuk merebut persembahan tersebut. Dengan perayaan ini, umat bukan hanya berbuat baik untuk para arwah namun juga pada sesama manusia

Persembahan untuk leluhur biasanya berupa makanan masak sedangkan untuk arwah gentayangan berupa makanan mentah atau sembako. Persembahan untuk leluhur biasanya terdiri atas 3 buah daging: ayam melambangkan udara, babi melambangkan darat, dan ikan melambangkan laut namun bagi umat Buddha, persembahan yang diberikan sifatnya vegetarian (tanpa daging dan bawang). Selain makanan, ada pula kertas sembahyang yang melambangkan uang, terdiri dari uang perak dan emas. Kertas sembahyang ini dapat dibakar langsung atau dibentuk menjadi objek mewah misalnya rumah dan mobil sebagai simbol berdana untuk mereka di alam sana.

Penulis bertanya soal mitos dan tabu yang sering diceritakan misalnya tidak boleh keluar malam hari karena banyak arwah yang mengganggu namun Ardian menyatakan bahwa tabu itu muncul setelah tahun 1600 saat adanya perang sosial politik di Tiongkok karena sebelum itu, Cioko dirayakan dengan meriah seperti festival pada umumnya. Mitos dan tabu itu muncul karena ketakutan masyarakat akan arwah korban peperangan yang datang untuk membalaskan dendamnya. Sejak saat itu, banyak tabu yang berkembang di masyarakat namun menurut Ardian, tabu-tabu tersebut tidak merugikan orang lain dan semata-mata diciptakan sebagai bentuk hormat pada mereka yang tak kasat mata sehingga jika bisa ditaati mengapa harus dilanggar.

Ardian berpendapat bahwa hidup manusia tidak hanya memerlukan materi dan hal duniawi namun juga unsur batiniah yang bisa didapatkan melalui agama dan tradisi budaya. Perayaan Cioko adalah sebuah konsep bahwa manusia selalu berhubungan dengan leluhurnya dan hubungan ini harus dijaga agar terjalin terus menerus atau yang Ardian sebut dengan hubungan tali asih. Tidak hanya leluhur sedarah saja namun bisa saja

mereka yang tidak dikenal juga pernah berjasa dalam kehidupan kita sekarang. Selain itu Cioko juga merupakan identitas budaya dan identitas diri dari seorang individu etnis Tionghoa yang harus dipelajari dan dilestarikan oleh tiap generasi terutama generasi muda.

## 2. Wawancara dengan Pengurus Klenteng Kiu Lie Tong

Penulis melakukan wawancara dengan Wendy selaku pengurus Klenteng Kiu Lie Tong. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada hari Kamis, 21 September 2023 di Klenteng Kiu Lie Tong, Jakarta Barat untuk mengetahui mengenai prosesi Perayaan Bulan Arwah (Cioko).

Cioko merupakan tradisi turun-temurun yang mengajarkan bakti dan budi anak untuk orangtuanya. Wendy menyatakan Cioko biasa dirayakan oleh umat Buddha dan Tao tapi tidak menutup kemungkinan agama lain untuk ikut. Klenteng menerima siapa saja yang percaya akan kebudayaan Tionghoa sehingga agama apa saja dapat ikut memeriahkan. Dalam Buddhisme ritual yang dilakukan biasa berbeda dengan ritual Tao yang berada di Klenteng namun esensinya tetap sama yaitu penghormatan bagi arwah leluhur.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Wendy

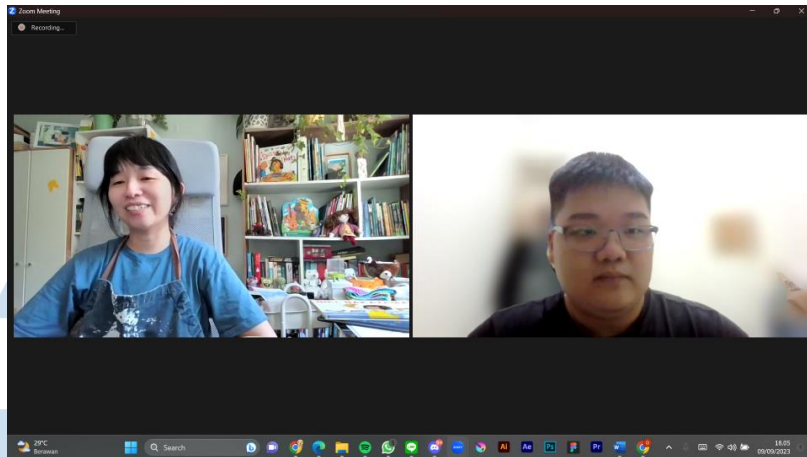
Dalam Cioko, tidak disarankan untuk orang-orang yang memiliki energi buruk untuk ikut karena dipercaya dapat menarik arwah-arwah

gentayangan tersebut. Anak-anak juga tidak disarankan untuk ikut karena biasanya mereka akan berlarian atau membuat kegaduhan sehingga dapat menarik energi negatif. Wendy mengatakan biasanya pengunjung akan meminta jimat berupa gelang untuk melindungi mereka dari gerombolan arwah yang sedang merebut persembahan. Saat Bulan Arwah berlangsung juga tidak disarankan melakukan beberapa hal yang dianggap dapat mendatangkan hal buruk misalnya bepergian ke luar negeri, pindah rumah, renovasi rumah, memulai usaha baru, dan sebagainya. Namun menurut Wendy, semua itu tergantung kepercayaan masing-masing.

Perayaan Cioko di Klenteng Kiu Lie Tong biasa dilaksanakan sekitar tanggal 17 atau 18 bulan 7 Imlek karena biasanya ada sembahyang umum pada tanggal 1 (Ce It) dan 15 (Cap Go) dan tidak boleh dicampur dengan sembahyang Cioko karena konotasinya lebih negatif. Pada saat itu dipercaya arwah atau setan akan dilepaskan dan datang dalam kondisi lapar sehingga diberikan persembahan agar mereka kenyang dan tenang. Klenteng juga melakukan sembahyang rebutan namun dengan cara yang berbeda karena takut situasi tidak terkendali yaitu dengan melemparkan makanan kecil seperti bakpao dan koin yang dipercaya dapat mendatangkan rezeki. Makanan dan koin dilemparkan pada warga yang menunggu di area Klenteng sehingga situasi lebih terkendali. Sebagai penutupan, di akhir bulan, biasanya ada ritual memulangkan arwah-arwah tersebut kembali ke alamnya yaitu dengan membakar perahu dari kertas dan kertas sembahyang sebagai simbol uang.

### **3. Wawancara dengan Penulis dan Ilustrator Buku Cerita Anak**

Wawancara dilakukan dengan Lenny Wen, seorang penulis dan ilustrator buku anak dari Indonesia. Wawancara dilakukan secara *online* via Zoom pada tanggal 9 September 2023 untuk mengetahui informasi mengenai perancangan buku cerita bergambar untuk anak-anak atau *picture book*.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Lenny Wen

Buku cerita anak terbagi menjadi banyak kategori misalnya *board book*, *middle grade*, *picture book*, *graphic novel*, dan sebagainya. *Board book* biasa digunakan untuk mengenalkan sensori bagi anak-anak yang belum bisa membaca sehingga tak jarang ditemui *board book* yang berisikan objek-objek bertekstur dan minim tulisan. *Picture book* ditujukan untuk mengenalkan anak umur 5-8 tahun untuk membaca, sebagai media edukasi, serta media hiburan. Komik, *graphic novel*, dan *middle grade book* biasa diperuntukkan untuk anak yang lebih dewasa sebagai media hiburan atau edukasi literasi.

Menurut Lenny, orang tua tidak seharusnya memberikan gadget pada anak-anak sejak usia dini karena mereka memerlukan bimbingan dari orangtuanya. Dibandingkan media digital, buku cerita anak masih menjadi media yang efektif sebagai media pembelajaran untuk anak. Buku sifatnya lebih *intimate* bagi anak-anak karena memerlukan interaksi antara yang dibacakan dan yang membacakan sedangkan media digital biasanya diberikan untuk anak agar mereka dapat menghabiskan waktu sendirian. Selain untuk edukasi, buku cerita anak juga berguna untuk membangun koneksi antar anak dan orang tua, guru, atau pihak pengasuh anak.

Di luar negeri, ilustrator mendapatkan naskah dari penerbit sehingga tidak ada kontak dengan penulis sedangkan di Indonesia,

biasanya ilustrator mendapatkan naskah dari penulis. Jika memiliki naskah sendiri, naskah biasa dikirim ke editor untuk diperbaiki dari segi plot atau *grammarnya*. Setelah pihak ilustrator tertarik dan setuju untuk mengerjakan naskah tersebut, dilakukan administrasi dan tanda tangan kontrak dengan penerbit. Proses selanjutnya adalah merancang karakter utama. Lenny biasanya mengirimkan 3 alternatif karakter utama yang lalu dipilih oleh *art director*. Lenny lalu menciptakan sketsa dan terkadang *art director* meminta *color key* atau keseluruhan *tone and feel* dari semua halaman buku. Setelah disetujui, Lenny memulai pewarnaan atau *painting* untuk beberapa halaman untuk diasistensikan kembali. Setelah pewarnaan dirasa cocok, semua halaman diwarnai dan dikirimkan kembali untuk diperiksa oleh penerbit dan *art director*. *Test* atau *dummy print* dilakukan setelah semua proses menggambar selesai. Belum selesai di sana, test print kemudian diperiksa kembali untuk melihat kecocokan warna atau sesuatu yang dapat diperbaiki kembali sebelum *final printing*. Tahap terakhir adalah *printing* lalu *publishing* dan *marketing*. Proses perancangan dan pembuatan buku cerita anak dapat memakan waktu yang lama yaitu sekitar satu sampai dua tahun.

Kunci dari sebuah buku cerita anak yang baik dan efektif adalah adanya emosi dan cerita yang *engaging*. Untuk buku-buku non-fiksi, meskipun banyak informasi di dalamnya, lebih baik informasi tersebut diubah menjadi bentuk cerita atau disertakan di belakang sebagai *author's note* agar kesannya tidak seperti buku pelajaran. Selain cerita, karakter yang *relatable* juga krusial untuk memikat atensi anak. Anak harus dapat *relate* dengan karakternya dari segi penampilan, masalah, atau aktivitas yang dihadapi sehari-hari. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih dekat dan terkoneksi dengan cerita yang kita sampaikan secara tertulis atau secara visual.

Dalam merancang buku cerita anak, pada umumnya tidak memiliki ketentuan khusus. Dari segi visual, ilustrator memiliki kebebasan untuk



menentukan gaya visual dan warna yang akan dipakai. Menurut Lenny, ilustrator lebih baik menggambar dengan gaya dan warna yang mereka suka dibandingkan mengikuti keinginan pasar yang tidak menentu karena menggambar apa yang kita sukai akan membuat ide lebih mudah tersampaikan pada publik. *Font* yang dipilih juga dibebaskan namun akan lebih menarik jika ada *font* yang berbeda untuk membedakan dialog antar karakter. Jumlah karakter tidak memiliki batas maksimal asalkan tiap karakter mudah dibedakan.

Meski dibebaskan, ada beberapa ketentuan teknis yang harus diperhatikan. Jumlah kata maksimal dalam satu halaman adalah 500 kata karena *attention span* anak-anak rendah dan kata yang banyak membuat buku tersebut membosankan bagi mereka. Selain itu kata-kata yang banyak juga membuat malas bagi yang membacakan apalagi biasanya buku cerita anak dibacakan sebelum tidur. Pemilihan dimensi cetak buku disesuaikan dengan kebutuhan visual dan cerita. Untuk cerita yang memiliki banyak pohon atau bangunan tinggi, dimensi buku yang disarankan adalah persegi panjang vertikal sedangkan jika banyak adegan *close-up*, dimensi yang biasa dipakai adalah persegi.

### **3.1.1.2 Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* adalah diskusi bersama dalam sebuah grup kecil yang diketuai seseorang. Fungsi metode ini adalah mengumpulkan dan mempelajari opini responden pada sebuah topik sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan di masa yang akan datang (Berkowitz dalam *The Community Tool Box, University of Kansas, 2023*).

#### **1. FGD dengan Orangtua Murid**

Penulis melakukan *Focus Group Discussion* dengan Sella, Yenni, San-San, Lusi, dan Ani selaku pengurus orangtua murid Sekolah Tri Ratna. FGD dilakukan secara tatap muka pada hari Kamis, 21 September 2023 di kantin seberang sekolah Sekolah Tri Ratna, Jakarta Barat sembari

menunggu anak-anak pulang sekolah. Tujuan FGD adalah mencari tahu apakah orang tua beretnis Tionghoa mengajarkan dan melibatkan anak-anak dalam Perayaan Bulan Arwah (Cioko).



Gambar 3.4 FGD dengan Sella, Yenni, San-San, Lusi, dan Ani

Semua narasumber merupakan keturunan Tionghoa namun memiliki latar belakang agama yang berbeda-beda. San-San merupakan umat Buddha, Lusi merupakan umat Buddha yang berpindah agama menjadi Kristen, Sella merupakan umat Kristen yang berpindah agama menjadi Buddha, sedangkan Yenni dan Ani merupakan umat Kristen. Mereka semua merayakan beberapa tradisi budaya Tionghoa namun ada beberapa yang tidak dirayakan seperti Cioko. Namun, sebagian besar mengetahui tentang perayaan tersebut.

San-San melakukan sembahyangan Cioko di rumah untuk leluhur yang masih dekat misalnya kakek, nenek, dan buyut sebelum tanggal 15 bulan 7 Imlek namun untuk keluarga yang sudah meninggal lama, disembahyangi di Vihara setelah tanggal 15. San-San mengaku baru terlibat dalam ritual sembahyang 4 tahun belakangan dan hanya melakukannya di rumah saja. Lusi masih melakukan Cioko karena orangtuanya meninggal sebagai umat Buddha dan Lusi tidak keberatan untuk melakukannya sebagai umat agama Kristen karena baginya bakti

pada orang tua dan leluhur itu penting. Ani juga merayakan Cioko meskipun merupakan agama Kristen dan paham tentang makna dari perayaan tersebut karena diajari oleh orangtuanya selama berada di Kalimantan. Terakhir, Yenni tidak merayakan sama sekali karena merupakan umat Kristen.

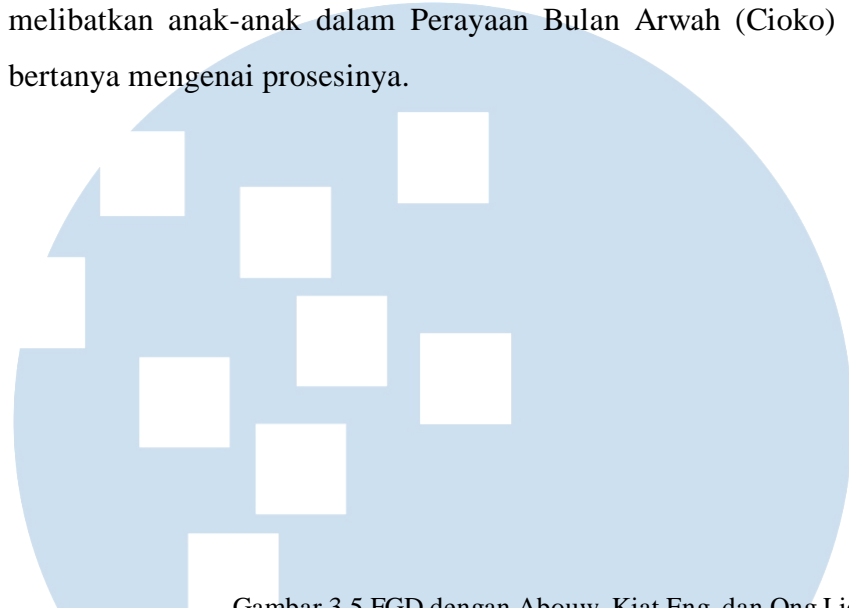
Semua narasumber tidak mengajarkan anaknya mengenai perayaan Cioko saat anak masih kecil. Mereka menyebutkan beberapa alasan misalnya penjelasan verbal belum tentu didengarkan, anak cenderung cuek, dan cepat lambat anak juga akan paham sehingga ditunggu saja. Untuk San-San dan Lusi yang memiliki anak di jenjang SMP, mereka mulai mengajarkan Cioko saat anak berada di kelas 6 atau saat beranjak SMP karena dianggap akan lebih paham mengenai hal-hal yang kompleks. San-San dan Lusi mengaku sejak anak masih kecil, mereka biasanya menyuruh mereka mengikuti proses sembahyangnya di rumah saja agar mereka familiar dengan prosesnya namun tidak menjelaskan lebih mengenai maknanya.

Lusi berpendapat bahwa masyarakat sekarang sudah jarang mengerti bahkan tidak tahu atau tidak merayakan Cioko lagi. Yenni bercerita bahwa biasanya banyak sanak saudara yang datang saat Perayaan Cioko namun seiring waktu ditambah dengan pandemi selama 2 tahun, perayaan itu mulai ditinggalkan sehingga mereka hanya berkumpul saat Imlek saja. Sella menambahkan bahwa suaminya juga sudah mulai malas melakukan sembahyang dan dirinya lebih sering ikut-ikutan jika ramai sehingga tidak melakukannya secara konsisten.

## **2. FGD dengan Pengurus Klenteng Boen Tek Bio**

Penulis melakukan *Focus Group Discussion* dengan Abouw, Kiat Eng, dan Ong Lie selaku pengurus Klenteng Boen Tek Bio. FGD dilakukan secara tatap muka pada Rabu, 20 September 2023 di Klenteng Boen Tek Bio, Kawasan Pasar Lama, Tangerang. Tujuan FGD adalah

mengetahui apakah orang tua beretnis Tionghoa mengajarkan dan melibatkan anak-anak dalam Perayaan Bulan Arwah (Cioko) sekaligus bertanya mengenai prosesinya.



Gambar 3.5 FGD dengan Abouw, Kiat Eng, dan Ong Lie

Kiat Eng menyatakan bahwa Cioko adalah tradisi budaya yang biasa dilaksanakan oleh masyarakat beretnis Tionghoa. Perayaannya terdiri atas 3 tahap dengan acuan kalender Imlek (surya-candra) yaitu pada tanggal 7 bulan 7 di Klenteng Boen Tek Bio, tanggal 15 bulan 7 di Klenteng Boen Hay Bio, dan pada akhir bulan 7 (tanggal tidak menentu) di Klenteng Boen San Bio. Sembahyang pertama diperuntukkan pada arwah leluhur yang biasa dilakukan di rumah atau sembahyang umum di Klenteng, sembahyang kedua diperuntukkan untuk arwah umum diikuti dengan sembahyang rebutan, dan diakhiri dengan pemulangan arwah secara simbolis dengan membakar kapal yang terbuat dari kertas.

Cioko secara garis besar adalah aktivitas menyembahyangi arwah-arwah yang dilupakan keluarganya. Ong Lie memberikan contoh jika seseorang tidak menyembahyangi arwah orang tuanya lagi karena berpindah agama, arwah mereka akan disembahyangi di perayaan tersebut. Dalam perayaannya sendiri ada beberapa persembahan yang biasa diberikan tergantung dari agama dan kepercayaan yang dianut. Umat Konghucu dan Tao biasa memberikan persembahan berupa kepala babi,

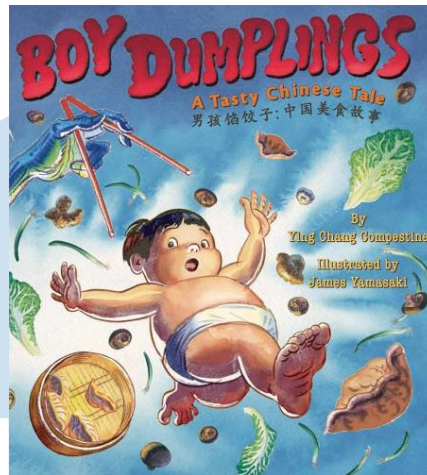
bebek, dan ikan bandeng sedangkan umat Buddhis memberikan persembahan yang bersifat vegetarian.

Cioko juga biasa disebut dengan sembahyang debutan karena persembahan yang telah diberikan biasanya akan ditaruh di altar lalu direbut oleh masyarakat sekitar. Kiat Eng menyatakan bahwa biasanya sebelum sembahyangan selesai, masyarakat sudah mengambil persembahan tersebut dan membuat suasana menjadi ricuh sehingga banyak yang terluka. Semenjak tragedi itu, pihak Klenteng membungkus persembahan lalu dibagikan secara teratur untuk mengantisipasi hal yang tidak diinginkan.

Abouw, Kiat Eng, dan Ong Lie mengaku tidak pernah diajari orangtua mengenai tradisi ini. Mereka mengetahui seluk beluk tradisi Cioko karena aktif sebagai pengurus Klenteng. Pada zaman dulu, orangtua hanya menyuruh mereka untuk ikut prosesi ritualnya saja tanpa menjelaskan maknanya sehingga mereka juga tidak begitu paham soal detail-detailnya dan mereka pun juga menerapkan hal yang sama kepada anak dan cucu mereka. Abouw menyebutkan bahwa hal itu merupakan salah satu faktor mulai hilangnya pengetahuan, pemahaman, serta minat masyarakat dalam mengikuti perayaan ini.

### **3.1.2 Studi Eksisting**

Studi eksisting dilakukan penulis menggunakan buku cerita bergambar anak yang membahas mengenai Cioko atau Bulan Arwah. Karena keterbatasan media yang ada, penulis hanya menggunakan satu buku cerita bergambar anak dengan judul “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale” karya Yi Chang Compestine dan ilustrasi oleh James Yamasaki. Berdasarkan detail produk di laman Amazon, buku ini diperuntukkan anak-anak usia 3-8 tahun, berisi 40 halaman, berukuran 26 cm x 24 cm x 0,6 cm dengan *hard cover*. Buku ini menceritakan tentang sesosok hantu lapar yang ingin memakan seorang anak namun sang anak berhasil lepas dan menangkap sang hantu.



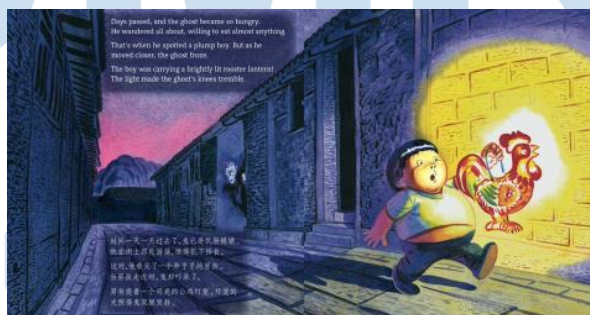
Gambar 3.6 “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”

Sumber: [https://m.media-amazon.com/images/I/813qF0yWGWL.\\_AC\\_UF1000,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/813qF0yWGWL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg)

Untuk menganalisis struktur cerita, penulis menggunakan teori *Three Act Structure* yang terdiri atas *set up*, *confrontation*, dan *resolution*.

### 1. Act 1: Set Up

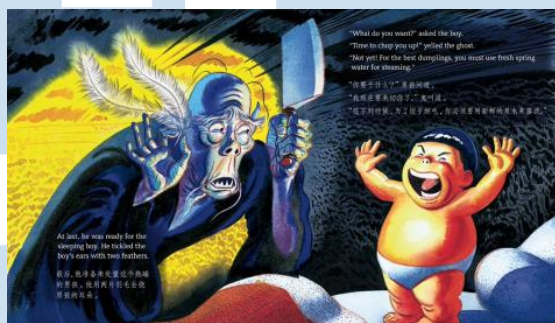
Menceritakan sesosok hantu yang berkeliaran di malam hari untuk mengambil persembahan makanan yang disiapkan oleh para penduduk desa. Hantu itu percaya bahwa hanya hantu bodoh yang bekerja keras untuk mencari makanan. Tiba-tiba penduduk desa berhenti memberikan persembahan sehingga hari demi hari, sang hantu pun mulai kelaparan. Suatu malam, sang hantu melihat seorang anak yang sedang berjalan membawa lentera berbentuk ayam. Sang hantu ingin mendekati anak tersebut namun cahaya dari lentera itu menghalanginya.



Gambar 3.7 Act 1 “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=KheWp1Xihek>

## 2. Act 2: Confrontation

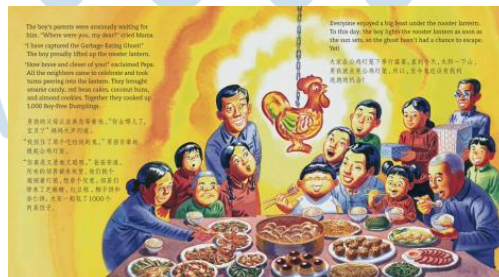
Lentera sang anak mulai redup yang membuat sang hantu langsung menculik dan membawa pulang anak tersebut ke rumahnya untuk dijadikan santapan. Mengetahui sang hantu akan memakannya, sang anak menawarkan resep pangsit dengan bahan-bahan yang sulit didapatkan untuk mengulur waktu. Sang hantu tergiur dan setuju untuk mengikuti perintah sang anak, maka segeralah ia pergi bolak balik mengumpulkan bahan-bahan tersebut agar dapat segera memakan anak tersebut.



Gambar 3.8 Act 2 “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=KheWp1Xihek>

## 3. Act 3: Resolution

Karena bahan-bahan yang disebutkan sang anak sulit didapatkan, sang hantu pergi jauh dan tidak menyadari waktu telah berlalu. Fajar tiba dan sang hantu mulai meleleh karena cahaya yang amat terang. Sang anak menyuruh sang hantu untuk masuk ke lentera yang padam karena di sana gelap dan sang hantu langsung berubah wujud menjadi asap dan masuk ke dalamnya. Sang anak menutup lentera tersebut dan berhasil menjebak sang hantu agar tidak keluar lagi dan mengacaukan desa.



Gambar 3.9 Act 3 “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=KheWp1Xihek>

Penulis juga melakukan analisis SWOT pada buku tersebut yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT “Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”

“Boy Dumplings: A Tasty Chinese Tale”	
<i>Strenght</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita menarik dan <i>playful</i> sehingga ringan untuk dibaca anak-anak.</li> <li>• Menggunakan 2 bahasa (Inggris dan Mandarin) yang menjadi media pembelajaran bahasa.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menjelaskan konsep dan makna dari Perayaan Cioko.</li> <li>• <i>Imagery</i> yang agak menakutkan bagi anak-anak.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak banyak media cetak untuk anak yang membahas mengenai tradisi Perayaan Bulan Arwah.</li> <li>• Informasi yang tersebar karena biasanya diceritakan mulut ke mulut.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tionghoa merupakan etnis minoritas sehingga jumlah penduduknya tidak banyak.</li> <li>• Kurangnya minat karena dianggap ditujukan untuk kelompok tertentu saja.</li> </ul>

### 3.1.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mencari referensi berkaitan dengan gaya visual, *color palette*, *layout*, komposisi, *copywriting*, dan aspek lainnya dalam



merancang sebuah buku ilustrasi dari karya-karya yang telah ada. Referensi yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

### 1. “The Moonlight Zoo”

Buku pertama yang penulis gunakan adalah “The Moonlight Zoo” karya Maudie Powell-Tuck dengan Karl James Mountford sebagai ilustrator yang diterbitkan oleh Little Tiger Press Ltd. pada tahun 2020. Buku ini berbentuk persegi panjang (orientasi vertikal) berukuran 28 cm x 25 cm, menggunakan *hard cover*, dan teknik *stitch binding* untuk bagian *spine*. Sampul menggunakan *art carton* dengan lapisan *metallic foil*, *UV spot printing*, dan *finishing matte* sedangkan untuk halaman buku menggunakan *art paper* tanpa laminasi sehingga memiliki tekstur kasar. Penulis menggunakan buku ini sebagai referensi dalam sisi komposisi ilustrasi dan variasi bentuk halaman yang menarik.

Buku ini menceritakan tentang seorang anak bernama Eva yang sedang kehilangan Luna, kucing peliharaannya. Suatu malam ia mendengar suara aneh dari bawah tempat tidurnya dan saat melihat ke bawah, ia menemukan *Moonlight Zoo*, sebuah tempat berkumpulnya hewan-hewan yang hilang di bawah tempat tidurnya. Eva pun mulai menelusuri *Moonlight Zoo* dan mencoba mencari Luna sebelum matahari terbit karena *Moonlight Zoo* akan menghilang di saat itu. Eva harus bergegas namun pada akhirnya dengan bantuan para penghuni *Moonlight Zoo*, ia dapat menemukan Luna dan kembali ke kamarnya tepat waktu.



Gambar 3.10 The *Moonlight Zoo* Sumber: Tuck (2020)

Ilustrasi yang ada menggunakan gaya visual *stylized*, fokus pada *blocky shapes*, dan sebagian besar halaman menggunakan *double-page spread illustration* yang ramai dan detail. Buku menggunakan skema warna analogus komplementer dengan warna hijau, biru, ungu, dan merah untuk menunjukkan petang dan malam hari dengan kombinasi warna kuning dan oranye yang minor untuk menggambarkan karakter utamanya. Penggunaan warna ini menciptakan kontras antara karakter utama dengan latarnya namun untuk karakter pendukung, warna masih kurang kontras, menyebabkan karakter pendukung seringkali sulit dibedakan dengan sekitarnya. Tipografi yang digunakan adalah *handwritten font* dengan *spacing* yang cukup renggang, membuatnya agak sulit untuk dibaca dengan cepat.

Keunikan yang akan dijadikan referensi oleh penulis adalah bentuk halamannya. Buku ini termasuk jenis *paper-cut picture book* dengan halaman buku tidak semua berbentuk persegi panjang utuh namun ada modifikasi seperti *cutout* atau potongan halaman yang memiliki korelasi dengan ilustrasinya misalnya ada ilustrasi jendela sehingga bagian jendela akan bolong dan tembus ke halaman selanjutnya. *Cutouts* ini memberikan variasi agar pembaca tetap *engaged* dengan cerita dan tidak bosan menyelesaikan buku tersebut.



Gambar 3.11 *Paper-Cut* halaman “The Moonlight Zoo”

## 2. “Dumpling The Tiger”

Buku kedua yang penulis gunakan adalah “Dumpling The Tiger” yang ditulis dan diilustrasikan oleh Oh yang diterbitkan Perpustakaan Negara Malaysia pada tahun 2021. Buku ini berbentuk persegi berukuran 24 cm x 24 cm, menggunakan *hard cover*, dan teknik *stitch binding* untuk bagian *spine*. Sampul menggunakan *art carton* dengan *UV spot printing* dan *finishing matte* sedangkan untuk halaman buku menggunakan *art paper* dengan *finishing glossy*. Penulis menggunakan buku ini sebagai referensi warna, *layout*, dan penulisan cerita.

Buku ini menceritakan seorang anak yang mendapati seekor harimau sedang tersesat dan berkeliaran di rumahnya. Ia menyukai sekaligus khawatir akan keberadaan harimau tersebut yang tidak pada habitat sebenarnya. Sang anak memutuskan untuk membantu mencari rumah harimau tersebut. Ia membuat dan menempelkan selebaran namun tidak ada yang mengakui atau menghubungi mengenai harimau tersebut. Tidak putus asa, sang anak bertanya pada semua orang di kota kecil tempat ia tinggal namun tidak ada yang mengetahui dari mana asal harimau tersebut, bahkan pihak kebun Binatang juga mengatakan harimau tersebut bukan satwa dari kebun binatang milik mereka.



Gambar 3.12 “Dumpling The Tiger”

Ilustrasi yang ada menggunakan gaya visual dan tekstur *watercolor* sehingga kesannya dinamis, sederhana, autentik, dan *friendly*. Bentuk yang digunakan kebanyakan *rounded shapes* dan sebagian besar halaman menggunakan *vignette/spots* yang menggambarkan aktivitas kecil dan sederhana. Buku menggunakan skema warna analogus komplementer dengan temperatur hangat seperti oranye, merah, dan kuning dengan penggunaan warna biru dan hijau yang minor. Kontras antara karakter dan latar belakang sangat baik karena sebagian besar adegan menggunakan latar belakang berwarna putih sehingga karakter dapat mudah dikenali. Tipografi untuk narasi menggunakan *rounded sans serif font* yang tingkat keterbacaannya tinggi digabungkan dengan *handwritten font* untuk teks percakapan antar karakter.



Gambar 3.13 Halaman Buku “Dumpling The Tiger”

Sumber:

<https://shop.podinthehood.com/cdn/shop/products/36532519.webp?v=1656140419>

Penulis menjadikan buku tersebut sebagai referensi karena variasi *layout* yang bermacam-macam sehingga tiap halaman memiliki variasi dan membuat pembaca tidak cepat bosan. Penggunaan tipografi yang berbeda juga memudahkan pembaca untuk membedakan antara narasi dan dialog karakter. Meski menggunakan warna-warna hangat dengan skema komplementer, ilustrasi tidak terkesan monoton karena adanya permainan *value* yang membedakan objek satu dengan objek lainnya. Dari segi cerita,

alur yang digunakan sederhana dengan dua karakter utama dan beberapa karakter pendukung yang tersebar di beberapa latar tempat. Hal ini membuat cerita dinamis sehingga tidak membosankan.

### **3.2 Metodologi Perancangan**

Dalam menciptakan sebuah desain, ada langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pekerjaan lebih sistematis dan menghasilkan karya yang efektif. Landa (2017) menyatakan ada 5 tahap dalam perancangan sebuah desain yaitu:

#### **3.2.1 Research**

Tahap pertama adalah melakukan riset mengenai topik desain yang akan diulik. Dalam tahap ini, desainer membaca *design brief*, mengumpulkan informasi, menentukan tujuan dan objektif perancangan, dan mengidentifikasi target audiens yang relevan dan memerlukan informasi yang berkaitan. Maka dari itu, sebelum melakukan perancangan, penulis menentukan topik penelitian berupa Perayaan Bulan Arwah (Cioko). Perayaan ini merupakan salah satu tradisi mengenang dan melimpahkan jasa kepada leluhur dan arwah.

Penulis lalu menentukan pembagian demografis, geografis, dan psikografis untuk target audiens perancangan. Penulis memilih anak-anak yang beragama Buddha dan Konghucu dengan etnis Tionghoa berumur 5-8 tahun di daerah Tangerang dan Jakarta. Anak-anak dengan rentang umur 5-8 tahun tergolong usia pra-operasional dan berada di antara jenjang prabaca 2 dan jenjang membaca awal yang menurut Ghozalli (2020) merupakan jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan membaca melalui pengenalan atau penggunaan *imagery* untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Penulis memilih mengerucutkan agama dan etnisitas karena yang biasanya merayakan Cioko adalah umat Buddha dan Konghucu yang beretnis Tionghoa

Pemilihan daerah sebaran Jakarta dipilih karena Jakarta memiliki populasi Tionghoa terbanyak di Indonesia, mencapai angka 580.915 jiwa atau 5,5% dari total penduduk Jakarta per tahun 2020 (Indonesia.go.id, 2020). Pemilihan daerah Tangerang didasari oleh adanya komunitas masyarakat Tionghoa yang kuat atau

yang sering dikenal dengan Cina Benteng yang tersebar di beberapa kawasan seperti Sewan, Teluknaga, Pasar Lama, Pasar Baru, dan Pasar Serpong (Putri, 2020). Dari data yang ada, penulis memutuskan untuk memilih kedua daerah tersebut untuk segmentasi geografis

Untuk psikografis, penulis ingin menciptakan media informasi untuk anak-anak yang tidak terpapar dengan edukasi atau tidak terlibat dalam praktik tradisi budaya Cioko dari orang tuanya. Selain itu penulis juga ingin mengenalkan budaya etnis Tionghoa bagi anak yang belum memiliki bayangan jelas tentang identitas budayanya sebagai seorang keturunan Tionghoa.

Penulis melakukan wawancara dan *focus group discussion* untuk mengumpulkan data lapangan mengenai sejarah, prosesi perayaan, pemahaman orangtua terhadap perayaan Cioko, seberapa jauh orangtua mengajarkan anaknya tentang Cioko, dan bagaimana merancang sebuah buku anak yang baik. Pengumpulan data lapangan dilakukan agar perancangan merujuk pada fakta dan bukan hipotesis penulis saja.

### **3.2.2 Analysis**

Dalam tahap ini, penulis akan meneliti, menilai, dan menemukan akar masalah berdasarkan data yang didapatkan dan mulai merencanakan media yang akan digunakan. Setelah data didapatkan, penulis menganalisis hasilnya dan dijadikan acuan untuk perancangan media. Berdasarkan data, responden mengaku hanya melibatkan anaknya dalam prosesi sembahyang Cioko namun tidak pernah menjelaskan detail tentang latar belakangnya. Mereka berpendapat anak-anak tidak akan paham dan cenderung apatis jika diceritakan secara verbal karena umurnya masih kecil dan belum bisa berpikir jauh. Dengan pertimbangan tersebut, penulis memilih buku ilustrasi sebagai media informasi yang akan dirancang dengan didasari oleh kemampuan gambar sebagai bahasa visual yang dapat menjelaskan konsep yang kompleks sehingga mudah dipahami oleh anak serta dapat menjadi media membangun koneksi antara anak yang dibacakan dan

orang tua yang membacakan. Di tahap ini pula penulis akan mulai menciptakan *mind map* dan mencari *big idea*.

### **3.2.3 Concepts**

Konsep desain adalah aspek yang menjadi dasar sebuah desain, yang mengatur keputusan pemilihan elemen-elemen tertentu akan dipakai. Sebuah konsep desain biasanya dituangkan dalam bentuk pemilihan, pembuatan, kombinasi, manipulasi, dan penataan elemen gambar serta teks., Penulis lalu mengumpulkan referensi dalam satu *moodboard* yang sesuai dengan *creative brief* di tahap *research* dan *analysis*. Konsep yang direncanakan penulis adalah *paper-cut picture book* dengan warna yang hangat seperti referensi yang dipakai pada studi pustaka.

### **3.2.4 Design**

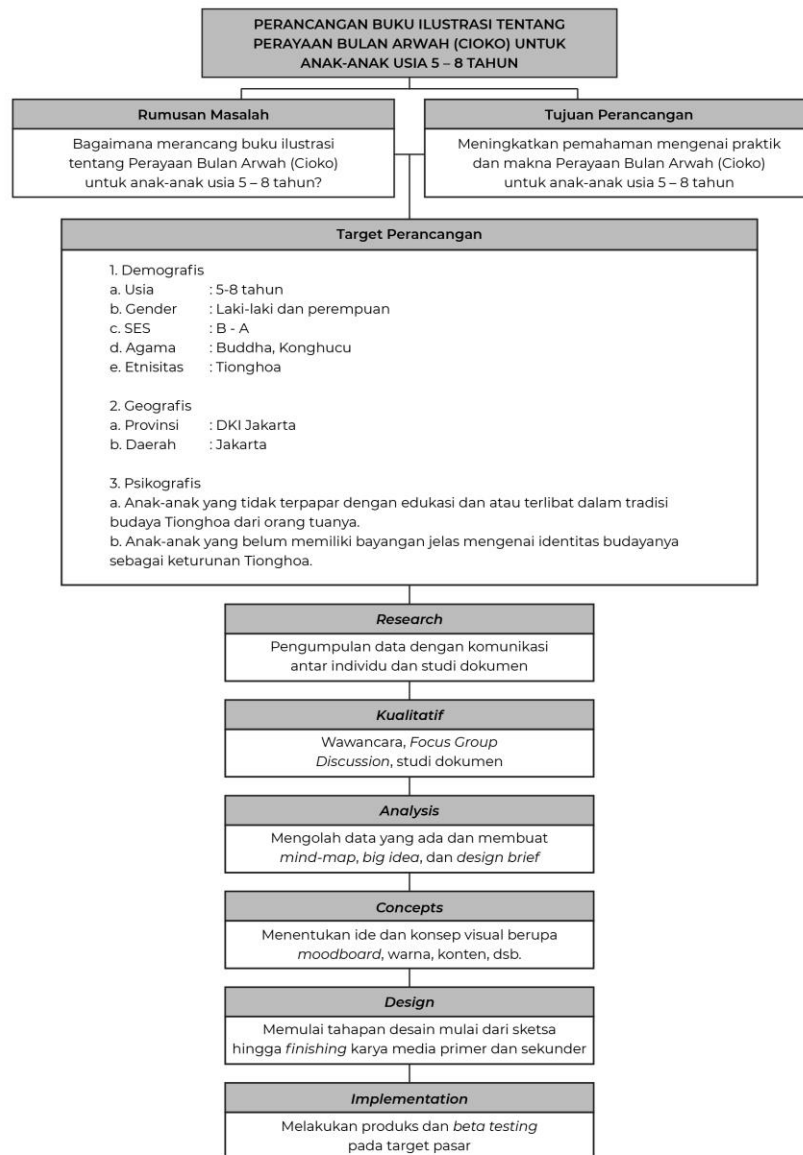
Pada tahap ini, konsep desain akan direalisasikan. Proses desain biasa dimulai dengan sketsa *thumbnail* untuk menentukan komposisi, *value*, siluet, dan *space* yang proporsional lalu dilanjutkan ke sketsa kasar dan komprehensif. Sketsa komprehensif lalu diperiksa kembali lalu dilanjutkan dengan pewarnaan hingga finishing. Karena penulis ingin merancang sebuah buku, akan ada tahap *layouting* meliputi penempatan teks dan penyusunan kateks buku serta proses desain media promosi/kolateral sesuai kebutuhan.

### **3.2.5 Implementation**

Setelah desain selesai dalam bentuk digital, proses selanjutnya adalah implementasi atau mencetak karya sehingga ada bentuk fisiknya. Di tahap ini penulis memulai dengan melakukan *test* atau *dummy print* beberapa lembar halaman buku untuk memastikan warna, *gutter*, *bleed*, *finishing*, dan sebagainya sudah sesuai dengan keinginan. Setelah dirasa cukup, akan dilakukan *printing* sehingga menghasilkan karya yang siap untuk dipublikasikan. Setelah karya selesai diproduksi, penulis akan melakukan *beta-testing* pada target audiens

dengan melakukan FGD, observasi, wawancara, atau kuesioner untuk menanyakan hal-hal berkaitan dengan efektivitas perancangan karya.

Dari langkah-langkah perancangan karya yang direncanakan oleh penulis, maka skematika perancangan karya dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3.14 Skematika Perancangan Karya