

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian Kualitatif

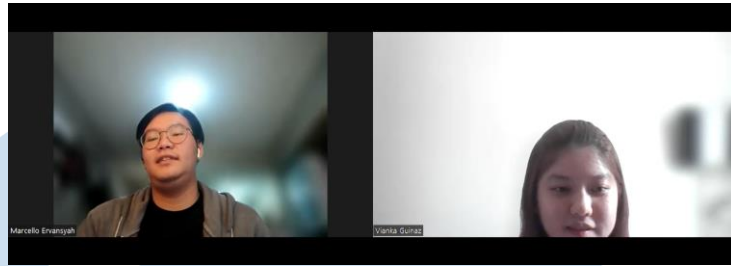
Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid. (Sugiyono, 2018). Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, studi eksisting, dan studi referensi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang tidak dapat diperoleh penulis melalui observasi lapangan. Studi referensi dan eksisting dilakukan untuk mengetahui desain buku sebelumnya untuk menjadi acuan desain buku penulis.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Marcello sebagai *volunteer* dan *crew* konser. Wawancara terhadap Marcello dilakukan untuk mendapatkan data seputar peranan *staff* saat konser untuk menjaga kerumunan. Wawancara melalui *zoom meeting* dengan Marcello dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2024. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara terhadap Gabriella pada tanggal 19 Februari 2024, selaku penonton konser NCT 127 Neo City: Jakarta – The Link. Wawancara dilakukan untuk mendapat pengalaman langsung *crowd rush* dari sudut pandang penonton yang berada di tempat kejadian.

3.1.1.1 Wawancara kepada Marcello sebagai crew konser

Wawancara dengan Marcello Ervansyah selaku *volunteer* dan *crew* konser dilakukan pada Jumat, 23 Februari 2024 pukul 14.00 hingga 14.30. Wawancara dilakukan secara daring melalui platform *Zoom Meeting*. Dalam wawancara tersebut, penulis memberikan beberapa pertanyaan seputar observasi dan pengalaman saat menjadi *volunteer* dan *crew* konser.



Gambar 3.1 Wawancara Marcello

Marcello menjelaskan bahwa ia pernah menjadi *volunteer* dan *crew* saat konser SM Town LIVE pada September 2023 dan konser NCT 127 3rd Tour Neo City: Jakarta – The Unity pada Januari 2024. Perbedaan *volunteer* dan *crew* ada pada *event* yang di *handle*, di mana *volunteer* biasa bertugas untuk membantu di *exhibition*, sedangkan *crew* berada dalam acara saat konser berlangsung. Marcello juga menjelaskan bahwa rata-rata usia penonton sebagian besar merupakan mahasiswa.

Marcello menceritakan sesuai dengan pengalamannya, dorong-mendorong pasti ada di setiap konser, hanya saja tidak semuanya parah. Marcello menambahkan bahwa dorong-mendorong sering juga terjadi di saat masuk ke area *venue* konser. *Queue number* berpengaruh juga pada kelancaran proses masuk ke *venue* konser. Namun, yang di observasi oleh Marcello, banyak penonton yang karena sudah ada *queue number* menjadi santai untuk masuk ke area konser. Saat banyak penonton dengan *mindset* santai, banyak penonton tergesa-gesa untuk masuk saat konser sudah mau dimulai. Ini menjadi salah satu penyebab dorong-dorongan terjadi saat proses memasuki *venue*.

Tidak semua penonton mendengarkan arahan dari *crew* atau pihak keamanan konser, cerita Marcello. Arahan akan didengarkan pada awalnya, namun saat ditinggal sebentar akan dilakukan lagi. Seperti pengalaman Marcello saat menegur penonton untuk tidak duduk menghalangi jalur keluar masuk. Penonton perlu diingatkan

berulang kali dan akhirnya menghambat jalur keluar masuk. Hal serupa terjadi di saat acara berlangsung di dalam *venue*. Marcello berpendapat bahwa dorong-mendorong dapat dihindari jika penonton sadar akan sekitarnya. Hal ini sering terlupakan di tengah antusiasnya penonton saat konser.

Menurut Marcello, penting untuk ada informasi mengenai cara menyelamatkan diri dari *crowd rush* dan informasi evakuasi sebelum konser dimulai. Marcello menyampaikan bahwa ada beberapa promotor konser yang sudah menayangkan informasi keamanan sebelum konser, tetapi masih belum merupakan hal yang dilakukan di semua konser.

3.1.1.2 Wawancara kepada Gabriella sebagai penonton konser

Wawancara dengan Gabriella sebagai penonton konser NCT 127: The Link – Jakarta. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Kopi Chuseyo Scientia Square Park pada tanggal 19 Februari 2024 dari pukul 15.30 hingga pukul 16.00. Dalam wawancara tersebut, penulis memberikan beberapa pertanyaan mengenai pengalaman pada saat konser yang akhirnya diberhentikan karena *crowd rush* yang terjadi. Selain itu, penulis juga bertanya akan observasi dan pendapat Gabriella mengenai *behavior* penonton.



Gambar 3.2 Wawancara Gabriella

Gabriella menjelaskan bahwa konser NCT 127: The Link – Jakarta merupakan konser pertama yang didatanginya. Pengalaman konser pertamanya berakhir dengan tiba-tiba dengan

diberhentikannya konser karena banyak penonton yang pingsan. Gabriella menjelaskan kronologi terjadinya kerumunan seperti yang disaksikannya dari posisi menonton di CAT 3. Ternyata, dorong mendorong terjadi bukan hanya di tengah berjalannya konser. Namun, dorong mendorong sudah terjadi dari awal sebelum konser dimulai, hanya saja belum separah yang nantinya akan terjadi.

Gabriella menjelaskan bahwa tidak ada kendala saat proses masuk ke *venue* yang dirasakannya. Namun, sebelum konser dimulai ada keributan kecil di mana penonton dari CAT 1 berteriak untuk mundur. Keributan ini bertambah parah ketika di tengah konser, *member* NCT 127 melemparkan bola bertandatangan ke penonton. Seketika penonton berebut dan terjadilah *crowd rush*. *Crowd rush* ini membuat beberapa penonton pingsan.

Menurut pendapat Gabriella, *crowd rush* ini terjadi karena antusiasme penonton yang tinggi. Keinginan untuk mendapatkan *spot* di *barricade* dan mendapatkan bola bertandatangan. Keinginan dan antusiasme ini yang membuat penonton yang di belakang serentak mendorong ke depan hingga *barricade* di CAT 1 rubuh. Gabriella berpendapat bahwa sebenarnya seharusnya penonton tahu dampak dari dorong mendorong, namun di tengah keadaan yang makin panik dan mendesak, respon otomatis adalah untuk mendorong kembali.


Warning yang diberikan oleh pihak keamanan dan bahkan *member* NCT 127 sendiri saat itu tidak didengarkan dengan baik. Sebelum diberhentikan, *member* NCT 127 sudah ada memberi *warning* kepada penonton untuk mundur dan tidak saling mendorong. Himbauan ini terlupakan seketika saat bola bertandatangan dilempar. *Crowd rush* yang terjadi memaksa NCT 127 dan pihak acara untuk memberhentikan acara demi keamanan penonton. Menurut Gabriella, edukasi mengenai *crowd rush* dan cara penyelamatan diri perlu

diedukasikan kepada penonton. Ini agar hal seperti ini tidak terjadi lagi di konser-konser berikutnya.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penonton sebenarnya sudah mengetahui dampak berbahaya dari dorong mendorong yang dapat menyebabkan *crowd rush*. Namun, di tengah antusiasme yang tinggi saat berpartisipasi dalam acara publik seperti konser, orang dapat melupakan hal ini. Di sisi lain, saat sudah terjebak dalam kerumunan, orang yang panik akan memperparah keadaan.

3.1.2 Kuisisioner

Menurut Kohtari (2004) dalam Auditia (2021), kuisisioner adalah kumpulan pertanyaan yang dikirim ke peserta dan diberikan dalam bentuk cetak atau digital. Penulis menggunakan metode *snowball sampling* untuk mengumpulkan data ini, yang ditujukan pada dewasa awal di Jabodetabek berusia antara 18 hingga 24 tahun. Jumlah peserta kuisisioner ditentukan dengan rumus Slovin dengan derajat toleransi *error* sebesar 10%. Perkiraan penduduk usia 18-24 tahun di Jabodetabek adalah 1.465.274 penduduk.


$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$
$$n = \frac{1465274}{1 + 1465274 \cdot 0.1^2}$$
$$n = \frac{1465274}{14653,74}$$
$$n = 99,99 \approx 100$$

N = Jumlah penduduk usia 18-24 tahun di Jabodetabek
 e = *Sampling error*
 n = Jumlah responden

Gambar 3.3 Perhitungan Data Responden Kuisisioner

Kuisisioner dibagikan dalam bentuk *google forms* dan disebarakan secara daring. Penyebaran dilakukan dari 16 Februari 2024 hingga 26 Februari 2024. Pada akhir penyebaran, didapatkan 101 responden.

Tabel 3.1 Tabel Data Responden Kuisisioner

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia	18 tahun	5	5%
	19 tahun	3	3%1
	20 tahun	12	11.9%
	21 tahun	23	22.8%
	22 tahun	24	23.8%
	23 tahun	12	11.9%
	24 tahun	22	21.8%
Jenis Kelamin	Laki-laki	18	17.8%
	Perempuan	82	82.2%
Domisili	Jakarta	25	24.8%
	Bogor	4	4%
	Depok	2	2%
	Tangerang	64	63.4%
	Bekasi	6	5.9%
Pekerjaan	Mahasiswa/i	67	66.3%
	Karyawan	29	28.7%
	Wiraswasta	5	5%

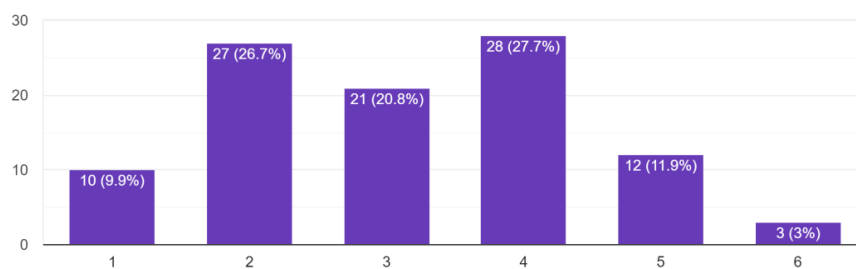
Dari hasil kuisisioner, dapat dilihat bahwa penonton konser lebih banyak perempuan (82 orang) dibanding laki-laki (18 orang). Rentang usia responden tersebar dari umur 18 hingga 24 tahun dengan mayoritas berada di usia 22 tahun (24 orang), 21 tahun (23 orang), dan 24 tahun (22 orang). Domisili responden paling banyak berdomisili di Tangerang (64 orang) dan Jakarta (25 orang). Hal ini mungkin karena konser yang sering diadakan di Jakarta dan Tangerang. Dua *venue* konser di Indonesia yang sering digunakan adalah Gelora Bung Karno (GBK) di Jakarta Pusat dan Indonesia Convention Exhibition (ICE) di Tangerang.

Tabel 3.2 Tabel Data Jawaban Responden

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Apakah Anda pernah melakukan aksi dorong mendorong saat konser?	Ya	35	34.7%
	Tidak	66	65.3%
Hal apa yang memotivasi Anda untuk melakukan dorong mendorong?	Ingin mendapatkan tempat yang lebih depan	23	22.8%
	Ingin lebih cepat masuk/keluar <i>venue</i> konser	10	9.9%
	Ingin di <i>notice</i> idola	5	5%
	Mendorong kembali orang yang mendorong terlebih dahulu	21	20.8%
	Terdorong orang dari belakang	63	62.4%
	Momen euforia	15	14.9%
	Loncat-loncat menikmati lagu	17	16.8%
Apakah Anda tahu dampak berdesakan dapat mengakibatkan sesak nafas, pingsan dan meninggal dunia?	Ya	96	95%
	Tidak	5	5%

Dalam pertanyaan, penulis memberi contoh kasus penonton akan melakukan apa pun untuk mendapatkan *spot* terbaik depan panggung. Pertanyaan ditanyakan untuk melihat tingkat kepedulian penonton terhadap sekitar untuk mendapatkan keinginan. *Range* dari 1 hingga 6, di mana 1 adalah tidak peduli sama sekali dan 6 adalah sangat peduli. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa responden cukup peduli dengan sekitar.

Seberapa mungkin anda akan menerobos kerumunan untuk mendapat spot terbaik dekat panggung?
101 responses

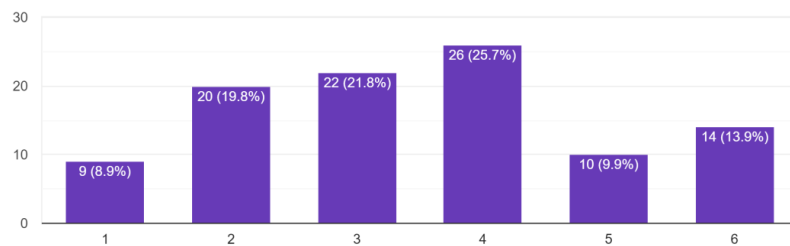


Gambar 3.4 Tingkat Kemungkinan untuk Menerobos Kerumunan

Penonton cukup mungkin untuk menerobos kerumunan untuk mendapat *spot* terbaik dekat panggung. 28 responden (27.7%) cukup mungkin untuk menerobos kerumunan. Di sisi lain, 27 responden (26.7%) tidak terlalu mungkin untuk melakukan hal tersebut.

Seberapa mungkin anda akan mendorong kembali orang yang mendorong anda saat di kerumunan?

101 responses



Gambar 3.5 Tingkat Kemungkinan Mendorong Kembali

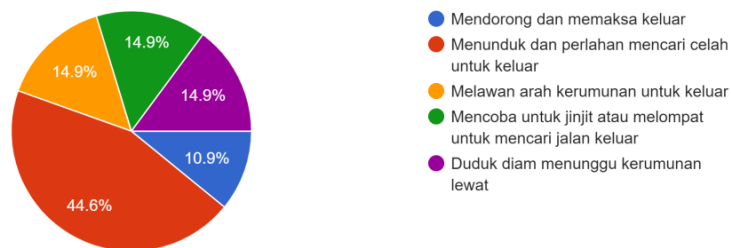
Di pertanyaan awal, Motivasi utama responden dorong mendorong saat konser adalah terdorong orang di belakangnya (63 orang). Hasil dari pertanyaan ini, responden cukup mungkin (26 orang, 25.7%) untuk mendorong kembali saat terdorong. Hal mendorong kembali ini dapat menimbulkan domino *effect* di mana banyak orang akan saling mendorong.

Tabel 3.3 Tabel Data Jawaban *Crowd Rush*

Pertanyaan	Jawaban	Value	Persentase
Apakah Anda tahu dampak berdesakan dapat mengakibatkan sesak nafas, pingsan, dan meninggal dunia?	Ya	96	95%
	Tidak	5	5%
Apakah Anda tahu apa itu <i>crowd rush</i> ?	Ya	68	67.3%
	Tidak	33	32.7%
Pernahkah Anda terjebak dalam <i>crowd rush</i> ?	Ya	64	63.4%
	Tidak	37	36.6%
Tahukah Anda cara menyelamatkan diri saat terjebak di tengah <i>crowd rush</i> ?	Ya	35	34.7%
	Tidak	66	65.3%

Sebagian besar responden sudah mengetahui apa itu *crowd rush* (68 orang), mengetahui dampak *crowd rush* (96 orang), dan juga pernah terjebak di dalam *crowd rush* (64 orang). Namun, sebagian besar responden juga tidak mengetahui cara menyelamatkan diri saat terjebak di tengah *crowd rush*. Ini diasumsikan karena kurangnya informasi yang beredar mengenai langkah-langkah penyelamatan diri dari *crowd rush*. Responden mendapat informasi mengenai apa itu *crowd rush* tetapi tetap tidak tahu cara penanganannya.

Apa yang akan anda lakukan jika terjebak ditengah kerumunan dan sulit untuk keluar?
101 responses

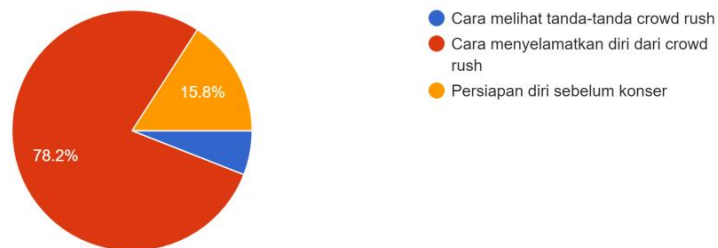


Gambar 3.6 Aksi yang akan dilakukan Responden

Pada pertanyaan ini, penulis ingin mengetahui apa yang akan dilakukan responden saat terjebak di kerumunan. Penulis memaparkan beberapa kemungkinan aksi yang dapat dilakukan. 45 orang (44.6%) akan menunduk dan perlahan mencari celah untuk keluar. Hal ini membuktikan bahwa responden belum mengetahui cara penanganan *crowd rush* yang benar. Insting dan *habit* membuat orang akan menunduk saat mencoba untuk keluar dari kerumunan. Di saat *crowd rush*, menunduk malah akan memperparah asupan udara yang menipis saat berdesakan.

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

Konten apa yang paling anda butuhkan untuk pencegahan dan penanganan crowd rush?
101 responses



Gambar 3.7 Konten yang Dibutuhkan Responden

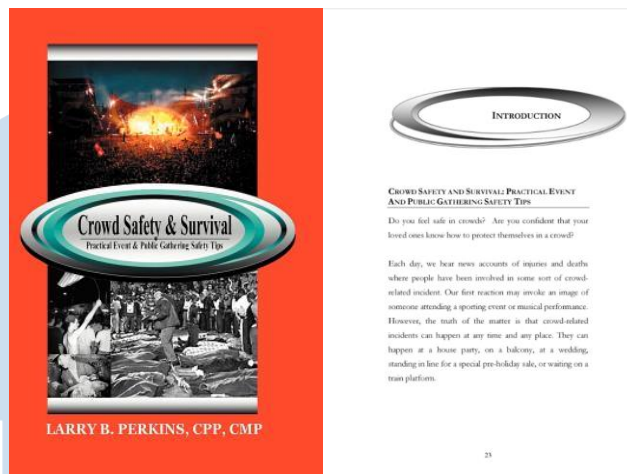
Dari pertanyaan ini, penulis memberi tiga opsi media informasi. 79 responden (78.2%) merasa paling membutuhkan konten mengenai cara penyelamatan diri dari *crowd rush*. Hal ini menegaskan kembali asumsi bahwa responden tidak mengetahui cara penanganan dan penyelamatan diri dari *crowd rush*. Kebanyakan dari responden tidak memiliki pengetahuan penyelamatan diri yang benar dari *crowd rush*, tetapi banyak yang lebih sering terdorong terlebih dahulu. Oleh karena itu, lebih dibutuhkan media informasi mengenai cara menyelamatkan diri dari *crowd rush*.

3.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting mengenai media informasi yang serupa yang telah ada sebelumnya mengenai bahaya kerumunan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan referensi dan temuan mengenai strategi dan taktik penyampaian pesan, serta gaya visual yang digunakan.

3.1.3.1 Buku *Crowd Safety & Survival*

Penulis melakukan studi eksisting dari buku “*Crowd Safety & Survival*” karya Larry B. B. Perkins. Buku ini mengajarkan teknik keamanan dan cara bertahan hidup saat terjebak di kerumunan massa. Bukan hanya teknik keamanan, buku ini juga lengkap menjelaskan sejarah bahaya kerumunan hingga motivasi kekerasan penonton saat acara publik.



Gambar 3.8 Buku *Crowd Safety & Survival*
 Sumber: amazon.com

Isi buku *Crowd Safety & Survival* penuh dengan tulisan dalam bentuk paragraf. Tidak adanya gambar membuat buku ini memiliki kesan yang sangat serius. Namun, di sisi lain tidak adanya gambar kerumunan atau gambar contoh langkah – langkah yang dijelaskan membuat beberapa informasi tidak tersampaikan dengan lebih baik lagi.

Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT Buku *Crowd Safety & Survival*

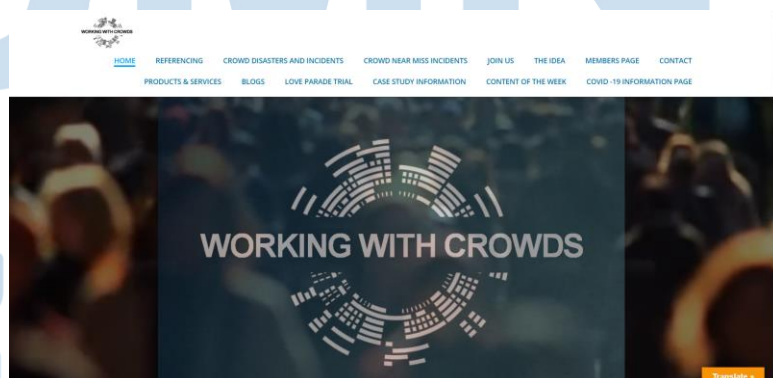
Strength	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi yang lengkap dan terstruktur - Informasi dan langkah-langkah penyelamatan dan penanganan yang lengkap dan jelas
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak adanya foto dan gambar untuk mendukung informasi yang dijabarkan
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya urgensi untuk mencegah kerumunan terjadi sejak kasus <i>Crowd Crush</i> Itaewon pada tahun 2022 - Kegiatan massa yang sudah kembali dilaksanakan setelah pandemi Covid-19 - Sedikitnya buku yang membahas mengenai penanganan dari kerumunan

Threat	- Banyaknya artikel <i>online</i> yang membahas hal yang sama yang dapat dibaca secara gratis
---------------	---

3.1.3.2 Working with Crowds

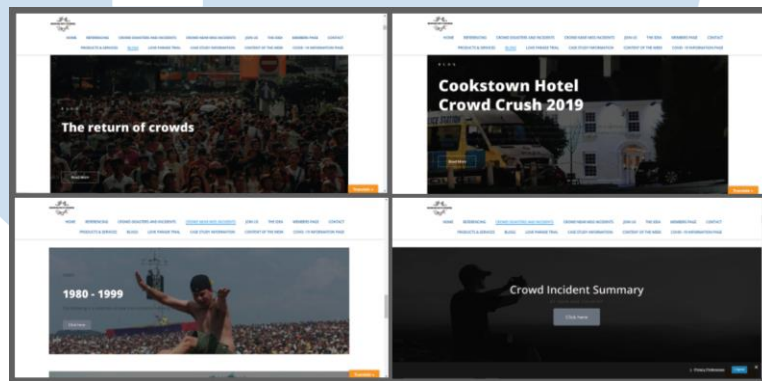
Working with Crowds adalah sebuah *website*/blog sederhana yang fokus pada dunia *Crowd Safety Management*, pandangan terhadap industri manajemen keselamatan kerumunan dan acara terkait kerumunan. *Website Working with Crowds* didirikan dan di kurator oleh Mark, yang merasa frustrasi akan sulitnya menemukan bahan referensi saat meneliti kejadian kerumunan. *Working with Crowds* berbasis di Britania Raya.

Website Working with Crowds membawakan berita dan perkembangan terkini dalam manajemen keselamatan kerumunan, mulai dari bencana kerumunan hingga inovasi industri. Pemahaman, aktivitas, dan perilaku penonton dan pelanggan yang menghadiri berbagai acara dilihat sebagai referensi. *Working with Crowds* menyediakan referensi peraturan perundang-undangan dan pedoman bagi industri untuk membantu pengembangan. Seiring dengan melihat ke masa lalu untuk membantu dalam pelajaran, *Working with Crowds* berfokus pada beberapa bencana kerumunan yang menyebabkan perubahan dalam industri.



Gambar 3.9 Halaman utama *website Working with Crowds*
Sumber: workingwithcrowds.com

Halaman *website Working with Crowds* memiliki tampilan yang *simple*, dengan *display* kategori yang terlihat jelas di bagian atas halaman. Penggunaan gambar sebagai *thumbnail* blog dan konten menjadi suatu *point of interest*. Foto yang digunakan menjadi *background* dengan warna *black and white* dan berfungsi sebagai pendukung judul. Judul sendiri ditampilkan dengan *font* yang jelas dan ukuran yang cukup besar sehingga mudah untuk dibaca dan menarik perhatian pembaca. Namun, penjelasan dan *preview* singkat yang tertera tidak dapat terbaca, karena warna teks yang serupa dengan warna *background*.



Gambar 3.10 Halaman *website Working with Crowds*
Sumber: workingwithcrowds.com

Pesan yang disampaikan di *website Working with Crowds* meliputi banyak hal. Mulai dari *list* insiden kerumunan di seluruh dunia, studi kasus, dan insiden yang hampir terjadi (*near-miss incidents*). Namun, penulis menyadari tidak ada pilihan kategori untuk penanganan atau langkah penyelamatan diri dari kerumunan. Informasi penanganan dapat ditemukan dalam blog dan artikel tetapi tidak ada opsi dan kumpulan artikel penanganan yang mudah dicari oleh pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.5 Tabel Analisis SWOT *Working With Crowds*

<p>Strength</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman <i>website</i> yang <i>simple</i> dan informasi terlihat jelas kategorinya di bagian atas halaman <i>website</i> - Informasi insiden kerumunan di seluruh dunia yang lengkap, terpapar, dan terkategori sesuai dengan tahun dan negara - Berisi kasus kerumunan yang dapat dijadikan referensi tindak keamanan ke depannya - Adanya artikel yang membahas kejadian kerumunan dan masalah terbaru.
<p>Weakness</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya informasi mengenai penanganan <i>crowd rush</i> atau langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk penyelamatan diri - <i>Preview</i> informasi / <i>subhead</i> yang tidak terlihat jelas di bawah judul karena warna yang serupa dengan <i>background</i>
<p>Opportunity</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Belum adanya <i>website</i> khusus yang membahas kerumunan - Kumpulan informasi yang lengkap dapat menjadi referensi studi - Adanya urgensi untuk mencegah kerumunan terjadi sejak kasus <i>Crowd Crush Itaewon</i> pada tahun 2022 - Adanya keinginan untuk menghindari kerumunan sejak pandemi Covid-19

<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak adanya informasi mengenai penanganan yang jelas untuk khalayak umum - Informasi penanganan dan studi referensi yang lebih detail hanya dapat di akses oleh <i>member</i> tertentu dan tidak tersedia untuk khalayak umum
----------------------	---

Berdasarkan *website* ini, penulis mempelajari pentingnya melihat kembali insiden kerumunan yang telah terjadi sebelumnya. Selain itu, penulis juga mempelajari pentingnya informasi penanganan dan langkah-langkah penyelamatan diri dari kerumunan yang kurang. Penulis juga melihat bahwa penggunaan foto dapat melengkapi informasi, tetapi penting untuk memperhatikan warna teks di atas gambar agar tetap dapat dibaca.

3.1.4 Studi Referensi

Penulis meneliti beberapa buku dengan ilustrasi dalam bagian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui taktik penyampaian pesan, penggunaan media, dan gaya visual yang digunakan oleh buku yang diteliti tersebut.

3.1.4.1 100 Ways to Draw a Bird and Make a Living from Illustration

Buku karya Felix Scheinberger berjudul 100 Ways to Draw a Bird and Make a living from Illustration berisi mengkaji profesi ilustrator, mulai dari persoalan uang hingga pertanyaan mengenai tempat kerja yang tepat.

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 3.11 Buku 100 Ways to Draw a Bird and Make a Living from Illustration
Sumber: hoaki.com

Buku ini berisi banyak ilustrasi bergambar burung dengan *style* gambar yang berbeda-beda. Gambar ilustrasi hampir memenuhi satu halaman. Warna *background text* yang putih polos memberi penekanan kepada ilustrasi di halaman sebelahnya atau di antara teks. Adanya banyak ilustrasi akan lebih mungkin untuk terus memikat perhatian pembaca saat membalik halaman.

3.1.4.2 Urban Watercolor Sketching: A Guide to Drawing, Painting, and Storytelling in Color

Buku karya Felix Scheinberger merupakan buku yang mengajarkan *urban sketchers* bagaimana cara untuk membuat gambar menjadi hidup dengan warna yang *bold* dengan cara gambar yang mudah diakses saat *urban sketching*.

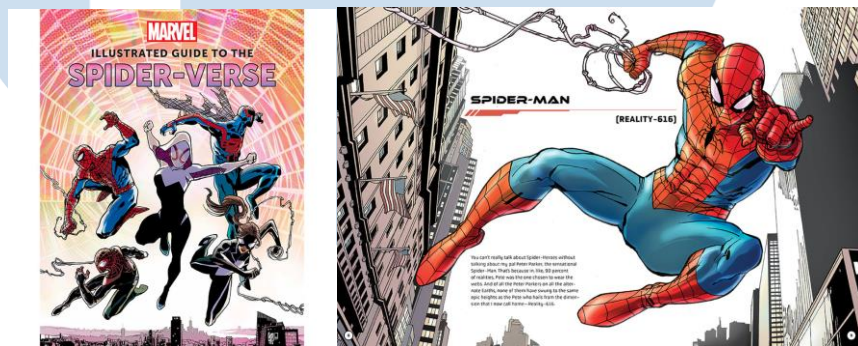


Gambar 3.12 Buku Urban Watercolor Sketching
Sumber: thehungryreader.wordpress.com

Urban sketching adalah jenis *style* gambar di mana para *urban sketchers* menggambar apa yang mereka lihat dan amati secara langsung di *sketchbook*. *Urban sketch* identik dengan *style* sketsa yang terkesan berantakan dan warna yang tidak terlalu detail. Pada buku ini berisi ilustrasi *urban sketch* yang menggambarkan situasi hingga objek yang diperlukan dalam bentuk sketsa.

3.1.4.3 Marvel: Illustrated Guide to the Spider-Verse

Buku karya Marc Sumerak ini merupakan *art book* dengan *full illustration* mengenai dunia Spider-verse milik Marvel. Buku ini menjelaskan secara luas dan detail kehidupan pada tokoh Spider-Man di universe komik Marvel.



Gambar 3.13 Buku Marvel: Illustrated Guide to the Spider-Verse
Sumber: insighteditions.com

Buku penuh ilustrasi ini banyak menggunakan ilustrasi *spread* atau *full page*. Ilustrasi *spread* ini menggambarkan karakter yang dinamis dan banyak mengambil *angle* yang berbeda-beda. Karakter Spider-Man digambarkan dari *angle* yang berbeda dan terkadang dalam ukuran yang memenuhi dua halaman. Perbedaan *angle* ini memberi kesan dramatis dan dinamis pada ilustrasi karakter.

Dari hasil studi referensi yang sudah dipaparkan, penulis melakukan perbandingan. Perbandingan dilakukan untuk menganalisis dan mengamati referensi dalam beberapa kategori. Hasil ini digunakan untuk referensi desain perancangan buku.

Tabel 3.6 Tabel Perbandingan Hasil Pengamatan Buku

Aspek Penilaian	100 Ways to Draw a Bird and Make a Living from Illustration	Urban Watercolor Sketching	Marvel: Illustrated Guide to the Spider-Verse
Jenis Binding Buku	<i>Soft Cover, Perfect Binding</i>	<i>Soft Cover, Perfect Binding</i>	<i>Hardcover</i>
Ukuran Buku	17 x 25 cm	22 x 25 cm	20 x 25 cm
Warna	<i>Full Color, Background putih</i>	Full Color, Background putih	Full Color, Background berwarna
Tipografi	<i>Sans serif</i>	Serif untuk Headline, sans serif untuk Body Text	<i>Sans serif</i>
Style Ilustrasi	Kumpulan beberapa jenis ilustrasi yang berbeda-beda	<i>Watercolor Urban Sketch</i>	<i>Comic</i>

Dari hasil studi referensi yang sudah dilakukan, penulis mengambil beberapa poin dalam ketiga buku studi referensi yang akan penulis gunakan sebagai referensi dalam perancangan buku panduan. Penggunaan tipografi *sans serif* untuk *body text* lebih mudah dibaca dengan *readability* yang lebih baik untuk paragraf dengan teks yang banyak. Warna *full color* akan digunakan dalam ilustrasi karena lebih menarik perhatian audiens dan *style* ilustrasi dengan *angle* yang menarik akan memberi dinamis pada penggambaran ilustrasi *crowd*.

3.1.5 Kesimpulan

Berdasarkan setiap metode kualitatif yang telah dilaksanakan, penulis menyadari bahwa masalah penanganan kerumunan merupakan masalah yang masih jarang dibahas. Baik dari narasumber serta responden membantu penulis mendapatkan *insights* serta data mengenai kurangnya dan kebutuhan informasi mengenai penyelamatan diri dari *crowd rush*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah usaha informatif yang dapat membantu masyarakat agar lebih tahu mengenai langkah-langkah penyelamatan diri dari *Crowd Rush*.

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dari proses desain buku oleh Haslam (2006, hlm. 23-28). Proses desain buku milik Haslam sebagai berikut:

1) Pendekatan Desain

a. Dokumentasi

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan dokumen yang diperlukan untuk menyusun buku. Dokumentasi yang dilakukan berkaitan dengan topik buku yang dipilih yaitu penyelamatan diri dari *crowd rush*. Termasuk dalam ini adalah penentuan target perancangan, penjabaran masalah, dan objektif dari perancangan buku ini.

b. Analisis

Berikutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan dan kemudian menemukan struktur pada data agar konten buku nantinya dapat tersusun dengan tepat.

c. Ekspresi

Pada tahap ini dilakukan pendekatan oleh perancang kepada target perancangan untuk menentukan gambaran umum apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh target audiens agar perancangan tepat sasaran.

d. Konsep

Setelah menganalisis data dan masalah, *brainstorming* dilakukan dengan pembuatan *mind map* untuk menemukan *keyword*, konsep, dan *big idea* desain yang akan menjadi acuan keseluruhan proses visualisasi dari perancangan buku ini.

2) ***Design Brief***

Tahap ini bertujuan untuk membagi jenis dan jumlah konten yang akan dimasukkan ke dalam buku.

3) **Identifikasi Komponen Konten Buku**

Pada tahap ini dilakukan penentuan komponen-komponen visual dari konten yang ada di dalam perancangan buku. Tahap ini bertujuan untuk menerjemahkan konsep dan ide desain yang sebelumnya sudah ditentukan ke dalam elemen visual dari setiap konten perancangan buku.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA