

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Jaya (2020) metodologi penelitian adalah cara berpikir dengan logis, teratur, dan didapatkan melalui objek nyata. Kegiatan penelitian dilakukan dengan mengedepankan berbagai cara yang masuk akal dan dapat diterima oleh akal sehat. Dalam prosesnya juga dilakukan dengan langkah-langkah yang terstruktur. Metode penelitian sangat erat kaitannya dengan teknik, alat, dan desain penelitian yang dipakai. Sedangkan dalam rancangan penelitian diperlukan prosedur, waktu penelitian, sumber data, dan cara memperoleh data.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengambilan data *hybrid*. Penulis menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, observasi, *focus group discussion* yang dilaksanakan secara langsung di Bali. Selain itu, penulis juga menggunakan metode studi referensi untuk mengeksplorasi berbagai buku ilustrasi anak-anak yang sudah pernah ada. Metode kuantitatif yang digunakan adalah kuesioner yang disebar ke beberapa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama di Bali.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lapangan yang berlandaskan pada filsafat dan interpretif untuk mendapatkan makna dari objek secara luas. Data yang dikumpulkan berhubungan dengan data tulisan yang berisi berbagai sumber informasi yang kelak akan digunakan untuk memecahkan masalah dengan berfokus pada obyek yang diteliti. Metode kualitatif juga muncul dikarenakan oleh paradigma atau pola pikir yang berubah dalam sebuah fenomena tertentu (Sugiyono, 2020). Berbagai metode penelitian kualitatif yang digunakan adalah wawancara, observasi, *focus group discussion*, studi eksisting, dan studi referensi.

### 3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berbagai narasumber diantaranya pemangku adat di Tanah Lot untuk mengumpulkan informasi langsung mengenai Tanah Lot, dosen yang memiliki bidang ahli sejarah dari Bali untuk mengvalidasi kebenaran dari informasi mengenai Tanah Lot yang didapat, guru sd – smp untuk mengetahui minat baca anak-anak di sekolah, dan dosen ahli ilustrasi untuk mengetahui teknis pembuatan buku ilustrasi anak yang baik.

#### 1) Wawancara dengan Bli Made selaku informan dan pemangku adat di Tanah Lot

Wawancara tatap muka dilakukan dengan informan dan pemangku adat yang menjaga ular suci di Tanah Lot bernama Bli Made pada tanggal 8 September 2023. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai asal-usul sejarah Tanah Lot dan informasi mengenai sosok Danghyang Nirartha yang menjadi tokoh yang sangat berpengaruh dalam terbentuknya Tanah Lot.



Gambar 3.1 Wawancara Bersama Informan / Pemangku Adat Tanah Lot

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, beliau memaparkan bahwa Danghyang Nirartha merupakan brahmana penganut agama Hindu yang berasal dari kerajaan Majapahit. Danghyang Nirartha meninggalkan kerajaan Majapahit menuju ke Bali untuk menyebarkan agama Hindu dan mendirikan tempat-tempat suci. Sesampainya di daerah yang kini menjadi Tanah Lot,

kemudian Danghyang Nirartha duduk di sebuah bongkahan batu besar untuk bersemedi disana. Ia melemparkan ikat pinggangnya yang akhirnya berubah wujud menjadi ular berwarna belang-belang hitam dan putih untuk menjaganya saat sedang bersemedi. Kemudian ular tersebut dijinakkan untuk menjaga pura Tanah Lot. Konon karena dijinakkan secara turun temurun, ular tersebut tidak pernah menggigit manusia kecuali bila ular tersebut diserang terlebih dahulu atau merasa terancam.

2) **Wawancara dengan Bapak Drs. I Ketut Nama, M.Hum. selaku dosen fakultas ilmu budaya dari Universitas Udayana dan masyarakat asli Desa Nyitdah, Tabanan**

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Nama dengan mengunjungi kampung halamannya di Banjar Suda Kangingan, Desa Nyitdah, Kecamatan Kediri, Tabanan pada tanggal 8 September 2023. Wawancara dilakukan untuk melakukan validasi dan *review* kembali oleh ahli akan informasi mengenai legenda Tanah Lot yang telah di dapat sebelumnya.



Gambar 3.2 Wawancara Dengan Dosen Fakultas Ilmu Budaya Sekaligus Warga Asli Desa Kabupaten Tabanan

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai legenda Tanah Lot kepada ahli di bidang sastra Bali. Hal ini dilakukan untuk validasi kembali mengenai kebenaran cerita yang terjadi. Selain itu penulis juga menanyakan mengenai sudah

ada atau belumnya buku atau media mengenai legenda Tanah Lot yang beredar dan mencakup informasi yang valid.

Menurut Bapak Nama, legenda Tanah Lot diawali dari seorang brahmana asal Jawa bernama Danghyang Nirartha yang menjelajahi Nusantara dan akhirnya sampai ke Pulau Bali untuk menyebarkan agama Hindu. Kemudian Danghyang Nirartha melihat sebuah cahaya sinar suci dari arah Tenggara.

Ia menelusuri dan mengikuti arah cahaya tersebut. Hingga akhirnya ia sampai di sumber mata air dan beliau menemukan batu karang yang terlihat seperti burung beo atau dapat disebut gili beo. Letak lokasi ini berada di Desa Beraban, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan yang dikuasai oleh pemimpin sakti bernama Bendesa Beraban Sakti. Danghyang Nirartha melanjutkan penyebaran ajarannya kepada penduduk di daerah tersebut namun hal ini menyebabkan beberapa pengikut Bendesa Beraban Sakti akhirnya berpindah ke agama Hindu. Bendesa Beraban Sakti merasa iri dan menyalahkan Danghyang Nirartha atas sebab hilangnya beberapa pengikutnya. Akhirnya Bendesa Beraban Sakti mengumpulkan pengikutnya yang masih setia dan hendak mengusir dan menyerang Danghyang Nirartha. Saat Danghyang Nirartha diserang ia memindahkan bongkahan batu karang besar untuk melindunginya. Ia juga melemparkan selendang atau sabuknya yang menjelma menjadi ular bercorak hitam-putih. Melihat seluruh kejadian tersebut, Bendesa Beraban Sakti akhirnya tunduk dan mengakui kesaktian Danghyang Nirartha. Ia akhirnya menjadi pengikut setia Danghyang Nirartha. Selanjutnya, penulis menanyakan mengenai apakah sudah banyak buku cerita atau media cerita yang menyampaikan legenda Tanah Lot kepada Bapak Nama. Beliau menjawab bahwa buku mengenai legenda Tanah Lot sudah ada namun tidak banyak. Buku yang sudah ada biasanya ditulis oleh ahli dan merupakan

bahan bacaan untuk peneleiti ataupun orang dewasa. Kemudian Bapak Nama juga mengatakan bahwa buku cerita legenda Tanah Lot untuk anak-anak masih sangat jarang untuk ditemui sehingga akses untuk anak-anak untuk mengetahui ceritanya sangat minim. Bapak Nama juga menyatakan bahwa Tanah Lot merupakan pura yang paling mendunia dibanding yang lain karena keistimewaannya serta fasilitas pariwisata disana yang cukup memadai untuk para turis.

**3) Wawancara dengan Ibu Laurensia Nata, S. Psi. selaku guru dan waka kesiswaan SMP Karangturi**

Ibu Laurensia Nata, S. Psi. merupakan waka kesiswaan SMP Karangturi, Semarang yang dahulu pernah menjabat sebagai guru bk pada anak-anak sekolah dasar. Ibu Nata telah menjadi guru selama lebih dari 10 tahun dan berpengalaman pada bidang psikologi anak. Wawancara dilakukan dengan tujuan mengetahui tindakan moral serta pola pikir anak-anak berusia 8-12 tahun dan sisi kognitif anak terutama dalam hal literasi atau membaca. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada tanggal 11 September 2023 yang bertempat di SMP Karangturi Semarang.



Gambar 3.3 Wawancara Dengan Guru SD dan SMP

Dalam sesi wawancara dengan Ibu Nata, penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai hal yang mempengaruhi tindak laku serta pikiran anak, pengertian nilai moral serta tata perilaku bagi anak, seberapa penting kegiatan membaca untuk anak-anak, dan pengaruh cerita rakyat kepada anak-anak. Beliau memaparkan bahwa usia 8-12 tahun merupakan usia dimana anak-anak mau memasuki usia pra-remaja. Pada masa transisi ke pra-remaja, anak-anak tersebut cenderung memiliki berbagai gejala yang mampu mempengaruhi perubahan pada diri mereka. Perubahan yang paling signifikan adalah perubahan fisik dan psikis. Secara fisik, anak-anak pra-remaja mulai mengalami perkembangan yang mulai terlihat dengan jelas dalam sisi seksualitas namun secara psikis anak-anak tersebut masih cenderung inkonsisten dan memiliki emosi yang belum bisa terkontrol dengan baik. Pada usia 8-12 tahun, anak-anak juga sudah mengerti mengenai nilai moral, tata perilaku, dan mana yang benar serta mana yang salah. Namun hal tersebut belum melekat pada diri mereka dikarenakan anak-anak usia tersebut sangat mudah terbawa oleh arus lingkungan dimana mereka bergaul dan tekanan sebaya yang mampu membuat nilai-nilai moral serta tata perilaku mereka luntur.

Ibu Nata berpendapat bahwa cerita rakyat asal Indonesia memiliki peran dalam mempengaruhi nilai moral dan tata perilaku anak-anak namun terhambat oleh kemalasan anak-anak dalam membaca serta kemampuan literasi yang sangat kurang.

Beliau memaparkan bahwa padahal kegiatan literasi terutama membaca sangat krusial untuk anak-anak. Pada zaman sekarang, anak-anak yang memiliki hobi membaca sangat sedikit. Kegiatan membaca yang sering dilakukan di sekolah terkadang menjadi sebuah paksaan dan dibutuhkan sebuah usaha yang besar bagi kebanyakan anak untuk melakukannya. Hal ini dapat dibuktikan



saat terdapat aktivitas membaca Bersama di perpustakaan di sekolah SMP Karangturi, banyak anak-anak yang membaca dengan tidak runtut dan tidak tekun. Anak-anak jauh lebih tertarik pada sebuah bacaan yang melibatkan aktivitas mendengar, adanya peragaan, dan media bergambar dengan kalimat yang lebih minim.

Beliau mengatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami alur dari buku cerita yang memiliki fokus lebih pada elemen ilustrasi dan penggunaan kalimat yang tidak banyak atau langsung kepada intinya. Ibu Nata juga menuturkan bahwa buku ilustrasi mampu memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan minat baca anak dikarenakan pemahaman pengetahuan dan nilai-nilai dari buku tersebut dapat jauh lebih praktis untuk dijangkau oleh anak-anak. Buku ilustrasi yang memiliki warna-warna yang kompleks juga mampu membuat anak-anak lebih antusias dan memikat mereka untuk tetap memerhatikan isi buku tersebut.

Pada akhir sesi wawancara, Ibu Nata juga memberikan sedikit saran bahwa pada halaman akhir buku cerita sebaiknya diberi sebuah pesan moral atau beberapa kalimat ringkasan yang memuat rangkuman dari seluruh isi buku. Selain itu, dapat juga ditambahkan pertanyaan reflektif untuk memicu *analytical thinking* (kemampuan analisis dan pemecahan masalah) anak-anak dan memicu pemahaman yang lebih dalam terhadap isi buku tersebut.

#### **4) Wawancara dengan Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M. sebagai dosen desain komunikasi visual Unika Soegijapranata**

Wawancara tatap muka dilakukan dengan Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M. selaku dosen desain komunikasi

visual yang ahli dalam bidang ilustrasi di kampus Unika Soegijapranata, Semarang pada tanggal 11 September 2023. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan wawasan serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai ilustrasi yang cocok untuk ranah anak-anak usia 8-12 tahun dan cara-cara memanfaatkan berbagai elemen desain dalam pembuatan buku ilustrasi anak.



Gambar 3.4 Wawancara Dengan Ahli Ilustrasi

Melalui wawancara yang dilakukan, Bapak Louis menjelaskan bahwa anak-anak usia 8-12 tahun merupakan fase umur yang mengalami perkembangan dalam penyerapan informasi sehingga media cerita mampu meningkatkan wawasan dan pemahaman mereka.

Bapak Louis menyampaikan bahwa ilustrasi yang berwarna dan ilustrasi yang didasari pada bentuk yang tumpul (tidak terlalu lancip) dapat diterima oleh anak-anak pada usia 8-12 tahun. Secara teori penggambaran yang didasarkan pada berbagai bentuk seperti bentuk segitiga, bentuk kotak, dan bentuk bulat memiliki maksud tersendiri dalam penyampaian sebuah karakter. Beliau mengatakan bahwa ilustrasi yang didasarkan pada bentuk bulat lebih selaras untuk anak-anak dikarenakan bentuk bulat memiliki kesan dan pendekatan yang lebih ramah.

Bapak Louis menjelaskan juga bahwa ilustrasi yang baik harus bisa ditepatkan pada target sasaran dan sesuai dengan apa yang



target sasaran butuhkan. Ilustrasi yang mengangkat cerita rakyat perlu digambarkan dengan jelas sesuai dengan apa yang disampaikan. Penggambaran karakter untuk anak-anak harus lebih sederhana dan tidak terlalu kompleks dengan detail agar lebih mudah dipahami. Penggambaran ilustrasi yang disederhanakan harus tetap bisa menggambarkan dari apa yang disampaikan oleh isi cerita.

Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa penggunaan warna alangkah baiknya diawali dengan pembuatan *moodboard* palet warna agar dapat memaksimalkan pencampuran warna yang selaras dengan tema cerita. Selain itu penggunaan kombinasi warna juga sangat penting dalam memaksimalkan suasana. Terkadang terdapat bagian adegan yang tidak bisa menggunakan seluruh warna sehingga harus mengkombinasikan antar warna agar terlihat komplementer satu sama lain. Dalam pemakaian warna juga harus memperhatikan arah cahaya dan bayangan sehingga tone dan shades yang dihasilkan terlihat masuk akal.

Dalam penyampaian visual ilustrasi pada buku anak-anak, Bapak Louis mengatakan bahwa alangkah baiknya menampilkan visual yang dinamis. Selain visual yang dinamis, penggunaan kedalaman dalam ilustrasi juga penting. Walau ilustrasi yang disampaikan akan berbentuk dua dimensi namun alangkah baiknya memberikan dimensi ruang. Komposisi teks juga harus mengikuti prinsip keterbacaan, kejelasan, dan yang kontras dengan *background*. Penggunaan *opacity* yang mengatur kejelasan teks dan *text box* juga dapat dimanfaatkan agar memberikan kesinambungan dengan *background*. Untuk penulisan teks dan kalimat dapat menggunakan *font sans-serif* dan *script* mampu membangun suasana yang baik terutama untuk anak-anak namun hal ini kembali ke kebutuhan dan kejelasan dari masing-masing *font* tersebut. Beliau mengatakan bahwa

pemilihan dan penggunaan *font* memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri sehingga harus diperhatikan kecocokannya dan yang paling penting adalah keterbacaannya.

Bapak Louis juga menjelaskan mengenai hierarki visual dalam buku tersebut harus memberi focus utama dahulu pada tokoh utama pada cerita yang akan disampaikan, dilanjutkan dengan teks dan dilanjutkan dengan elemen-elemen latar belakang untuk membangun suasana. Penggambaran detail untuk suasana tidak boleh lebih ditonjolkan daripada subjek utama dalam cerita. Selain itu, penggunaan *space* dapat dimanfaatkan untuk mengisi teks ataupun ilustrasi yang mampu menonjolkan objek utama dari adegan cerita tersebut namun *space* juga harus diperhatikan agar menghasilkan komposisi yang seimbang antar ilustrasi dengan ruang kosong.

### 3.1.1.2 Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 8 September 2023 dengan mengunjungi lokasi langsung di Tanah Lot, Bali. Observasi ini dilakukan dengan tujuan melakukan pengamatan secara langsung terhadap keadaan lingkungan Tanah Lot. Selain itu juga untuk mengamati berbagai symbol, relief, ataupun ciri khas adat tradisional Bali yang dapat menjadi inspirasi.



Gambar 3.5 Signage Tanah Lot

Berbagai dokumentasi baik dari bentuk bangunan atau pura, *landscape*, *environment*, dan bentuk-bentuk alam lainnya dilakukan untuk referensi dalam perancangan asset desain. Total biaya untuk masuk ke pura Tanah Lot seharga 20,000 untuk warga negara Indonesia dan 60,000 untuk warga negara asing. Biaya masuk untuk anak-anak juga berbeda dengan harga 15,000 untuk anak-anak negara Indonesia dan 30,000 untuk anak-anak negara asing. Pengunjung di Tanah Lot berkisar dari usia anak-anak hingga usia tua. Beberapa pengunjung ada yang datang dengan tour pariwisata namun juga ada yang datang secara mandiri.

#### 1. Gerbang Masuk Tanah Lot

Sebelum memasuki wilayah pura Tanah Lot, terdapat gerbang pintu masuk utama Tanah Lot. Dalam pintu masuk ini terdapat dua patung yang berada di kanan dan kiri. Patung tersebut disebut sebagai patung Dvarapala. Dvarapala dipercaya sebagai patung penjaga gerbang. Patung-patung tersebut memiliki penampilan yang kekar besar dan mengenakan banyak perhiasan emas.



Gambar 3.6 Gerbang Utama Tanah Lot

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 3.7 Gerbang Utama Tanah Lot 2

Kemudian setelah melewati gerbang masuk utama, terdapat beberapa anak tangga yang menuju ke bawah hingga memasuki gerbang kedua. Gerbang kedua memiliki bentuk yang hampir sama dengan gerbang utama namun setelah menuruni beberapa anak tangga, terdapat patung naga dravapala yang menelusuri sampai ke bawah anak tangga. Naga dravapala terlihat seperti makhluk menyeramkan yang menjadi penjaga gerbang biasanya terletak di luar candi ataupun tempat suci.



Gambar 3.8 Gerbang Kedua Tanah Lot

## 2. Kondisi Landscape Tanah Lot

Menuruni bagian tangga dari gerbang pintu masuk, sampailah di dataran laut dimana batu karang gili beo berada. Bagian dataran laut memiliki banyak bebatuan karang. Dataran ini menghempas hingga bagian ujung pura. Kondisi air yang surut mampu mempermudah penelusuran tempat hingga gua-gua suci yang ada.



Gambar 3.9 Landscape Tanah Lot



Gambar 3.10 Landscape Bagian Samping Pura Tanah Lot



Gambar 3.11 Landscape Bagian Belakang Pura Tanah Lot

### 3. Gua Ular Suci

Penelusuran ke gua suci dilakukan untuk melihat dan mendokumentasi lipi poleng atau ular yang bercorak hitam-putih. Gua ular suci berada di bagian kiri setelah melewati pintu masuk. Atau berada tepat berseberangan dengan gua air suci. Gua ular suci ini berada di bawah tebing yang terdapat banyak gundukan pasir.





Gambar 3.12 Gua Ular Suci

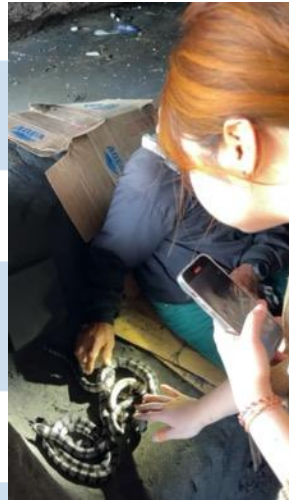
Di dalam gua suci ini ada pawang ular sekaligus pemangku adat bernama Bli Made yang menjaga ular lipi poleng tersebut. Penulis juga melakukan wawancara terhadap beliau. Beliau berkata juga bahwa ular tersebut tidak akan menyerang kecuali bila merasa terancam. Beliau juga menjelaskan bahwa ular ini merupakan pelindung Kawasan Tanah Lot memiliki bisa yang sangat mematikan. Corak ular ada yang berwarna hitam-putih dan hitam-keabuan. Ular ini memiliki bentuk ujung ekor yang agak pipih.



Gambar 3.13 Ular Suci / Lipi Poleng

Tiap pengunjung dapat memegang ular tersebut dan berdoa dalam hati untuk meminta permohonan ataupun perlindungan. Konon ular suci di dalam gua tersebut tidak selalu muncul dan menampakkan diri. Sehingga Ketika mengunjungi Tanah Lot, ular ini tidak selalu muncul ke permukaan.





Gambar 3.14 Ular Suci / Lipi Poleng 2

#### 4. Gua Air Suci

Gua air suci berada di satu lokasi batu karang yang sama dengan Pura Tanah Lot. Letaknya ada di bagian bawah dan menghadap ke bagian belakang berseberangan dengan gua ular suci. Gua air suci ini merupakan pusat mata air tawar. Gua ini cukup unik dikarenakan letaknya yang berada di tengah air laut namun menghasilkan air tawar.



Gambar 3.15 Gua Mata Air Suci

Pengunjung dapat melakukan pembasuhan dengan mata air tawar tersebut. Kemudian setelah membasuh akan diberi beras yang ditempel ke bagian dahi dan bunga kamboja.



Gambar 3.16 Gua Air Suci 2

#### 5. Pura Tanah Lot

Pura Tanah Lot terletak di atas gua air suci. Bongkahan batu karang tempat pura ini berpijak memiliki anak tangga di bagian samping kanan dan kirinya. Pura ini menghadap ke arah barat daya dan lautan lepas.



Gambar 3.17 Pura Tanah Lot Tampak Samping

Pintu masuk untuk ke Tanah Lot tidak diperuntukkan oleh pengunjung umum sehingga terdapat pembatas. Namun pengunjung hanya dapat menaiki tangga hingga area pintu. Di area arah masuk juga terdapat dua penjaga bagian kanan dan kiri.

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 3.18 Pintu Gerbang Menuju Pura Tanah Lot Bagian Kanan



Gambar 3.19 Pintu Gerbang Menuju Pura Tanah Lot Bagian Kiri



Gambar 3.20 Akses Tangga Samping

### 3.1.1.3 *Focus Group Discussion*

*Focus group discussion* dilakukan di SD Ana Putra, Bali bersama dengan salah satu guru sd bernama Bapak Egi dan tiga anak-anak sekolah dasar bernama Linduaji, Abel, dan Rio. *Focus group discussion* dilakukan dengan tujuan agar penulis dapat mengetahui seberapa tau anak-anak terhadap legenda Tanah Lot dan seberapa mudah anak-anak dapat menjangkau dan mencari informasi legenda

Tanah Lot baik melalui sekolah ataupun luar sekolah. Selain itu fgd juga bertujuan untuk mendapatkan informasi minat anak-anak pada membaca buku cerita ilustrasi berwarna terutama pada cerita rakyat.



Gambar 3.21 *Focus Group Discussion* di SD Ana Putra

Melalui hasil FGD yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi bahwa anak-anak memiliki akses untuk mencari berbagai media informasi mengenai cerita rakyat terutama melalui gadget dan buku. Linduaji mengatakan bahwa ia pernah membaca cerita rakyat, ia pun juga menyatakan bahwa baru-baru ini habis membaca cerita rakyat Naga Basuki yang merupakan cerita rakyat mitologi asal Bali. Abel mengatakan bahwa ia pernah membaca cerita rakyat namun intensitasnya sesekali saja. Sedangkan Rio sangat jarang membaca cerita rakyat dan hanya membaca saat di kegiatan pelajaran di sekolah.

Selanjutnya penulis menanyakan mengenai pengetahuan anak-anak mengenai legenda atau cerita rakyat mengenai asal-usul Tanah Lot. Seluruh peserta FGD Linduaji, Abel, dan Rio belum pernah mendengar dan tidak mengetahui legenda mengenai Tanah Lot. Mereka juga tidak mengetahui sosok tokoh utama brahmana Danghyang Nirartha yang berperan penting dalam penyebaran agama Hindu di Bali. Mereka juga belum pernah menemukan buku cerita mengenai legenda Tanah Lot.

Penulis kemudian menanyakan ke anak-anak seberapa tertarik mereka untuk membaca bila terdapat buku cerita ilustrasi tentang Tanah Lot. Linduaji dan Abel mengatakan bahwa mereka sangat tertarik. Rio mengatakan bahwa ia cukup tertarik namun harus diiringi dengan gambar yang kompleks dan penuh dengan warna. Linduaji, Abel, dan Rio juga berkata bahwa tertarik bila gambar dari buku cerita tersebut terlihat bagus dan menarik perhatian.

Penulis juga berdiskusi mengenai tipe buku cerita yang nyaman dibaca oleh anak-anak. Linduaji dan Rio mengatakan bahwa ia sangat suka ketika membaca buku cerita yang memiliki komposisi seimbang antara cerita dan gambar. Linduaji juga mengatakan bahwa ia lebih memilih untuk membaca buku yang memiliki gambar berwarna dikarenakan lebih terlihat bagus dan menambah semangat untuk membaca. Abel disisi lain lebih menyukai buku yang didominasi oleh gambar dikarenakan ia lebih mudah memahami alur cerita melalui gambar.

Bapak Egi juga menyatakan bahwa buku cerita mengandung nilai moral yang sangat penting untuk anak-anak sd. Beliau juga mengatakan bahwa sekolah juga mendampingi dan mengajarkan anak-anak untuk membaca cerita-cerita rakyat. Bapak Egi juga mengatakan bahwa anak-anak lebih suka membaca Ketika buku tersebut didampingi oleh ilustrasi karena mereka dapat lebih mudah mencerna isi bacaan. Buku yang memiliki ilustrasi juga mampu memberikan pengalaman yang lebih baik untuk anak-anak, mereka tidak hanya membaca tulisan namun juga dapat mengolah imajinasi melalui ilustrasi yang diberikan.

#### **3.1.1.4 Studi Referensi**

Studi Referensi dilakukan untuk mendapatkan berbagai inspirasi melalui buku-buku cerita ilustrasi anak. Studi ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai referensi yang ada untuk dijadikan



sebagai inspirasi dalam pembuatan buku ilustrasi. Penulis juga mencari berbagai inspirasi untuk bahan-bahan buku yang akan digunakan, bahan kertas, penggunaan warna, penataan tata letak, dan gaya visual yang mampu diterima oleh anak-anak.

### 1) Buku Membaca Dongeng & Bermain Puzzle : Dongeng Nusantara Vol 2

Penulis menggunakan buku berjudul Dongeng Nusantara yang dibuat oleh Fx Sukanto dan diterbitkan oleh Elex Media Komputindo pada tahun 2021.



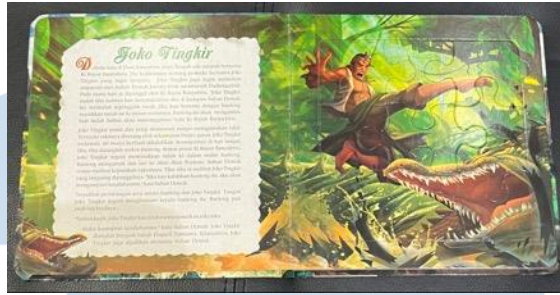
Gambar 3.22 Buku Dongeng Nusantara

Sumber:

[https://cdn.gramedia.com/uploads/items/9786230018800\\_0\\_Membaca\\_dongeng\\_dan\\_bermain\\_puzzle\\_Vol\\_2.jpg](https://cdn.gramedia.com/uploads/items/9786230018800_0_Membaca_dongeng_dan_bermain_puzzle_Vol_2.jpg)

Buku ini berisi kumpulan cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia. Terdapat berbagai cerita seperti Joko Tingkir, Timun Mas, Panji Semirang, dan masih banyak lagi. Buku ini merupakan buku interaktif karena memiliki keunikan yakni terdapat puzzle yang bergambarkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat yang ada pada tiap halaman. Bagian cerita berada di sebelah kiri dan bagian puzzle berada di sebelah kanan.





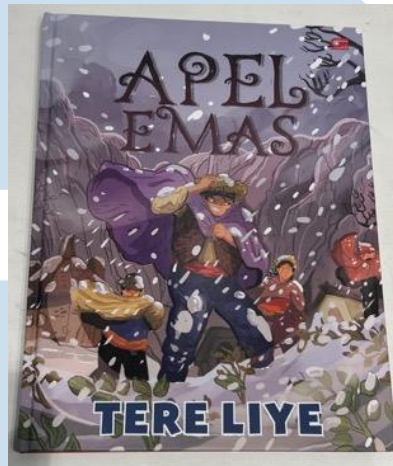
Gambar 3.23 Isi Buku Dongeng Nusantara  
Sumber: Dokumen Pribadi

Selain keunikan puzzle yang dimiliki oleh buku ini, penulis terinspirasi dengan gaya visual dari ilustrasi yang disampaikan. Ilustrasi yang dibuat memiliki pemilihan warna yang sangat seimbang satu sama lain. Warna-warna yang dipilih sangat komplementer dan berkesinambungan. Penggambaran karakter atau tokoh utama juga terlihat sangat jelas. Selain itu penggambaran anatomi karakter sangat dinamis dan fleksibel sehingga tidak terlihat kaku. Elemen-elemen penghias seperti cipratan air, dedaunan, pohon-pohon, dan latar belakang juga terlihat sangat detail sehingga memberikan unsur seni yang menawan. Selain itu, peletakkan komposisi antar ilustrasi dan teks terlihat selaras dikarenakan satu sisi halaman kanan hanya dipenuhi oleh ilustrasi dan satu sisi halaman kiri terdapat kotak namun masih terselubungi oleh ilustrasi yang ada. Kesimpulannya, buku ini menampilkan ilustrasi yang menarik dan juga memiliki unsur interaktifitas yang dapat melatih sisi kognitif anak-anak. Sehingga buku ini mampu memberikan wawasan pengetahuan kebudayaan akan cerita rakyat asal Indonesia dan mengasah kecerdasan anak melalui puzzle.

## 2) Buku Apel Emas

Buku Apel Emas dibuat oleh Tere Liye dan diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama pada tahun 2021. Penulis memilih buku ini dikarenakan gaya visual ilustrasinya yang memiliki komposisi yang pas dan penyampaian gaya cerita yang mampu dipahami oleh

anak-anak. Buku ini memperkenalkan kepada anak-anak pentingnya menjaga lingkungan dan untuk selalu peduli terhadap keadaan bumi.



Gambar 3.24 Buku Apel Emas  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis akan menganalisis terlebih dahulu terhadap ilustrasi pada sampul dari buku Apel Emas. Sampul buku ini memiliki pewarnaan yang cenderung menggunakan saturasi yang rendah. Selain itu menggunakan proporsi warna split komplementer dimana terdapat warna yang saling melengkapi seperti ungu dan hijau. Sampul buku juga cukup menjelaskan isi dari cerita Apel Emas sehingga sampul mampu menceritakan sekilas mengenai kisah Apel Emas.



Gambar 3.25 Isi Buku Apel Emas  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Buku Apel Emas juga menerapkan penggunaan margin dan format yang seimbang. Seluruh halaman pada buku memiliki margin sehingga gambar-gambar di buku terlihat memiliki bingkai putih. Komposisi teks cenderung lebih sedikit dan tidak memenuhi seluruh bagian buku namun tetap dapat menyampaikan isi cerita dengan baik. Ilustrasi yang ditampilkan juga sangat detail. Berbagai penggambaran lingkungan dan alam sekitar dibuat dengan sangat jelas. Teks dalam buku ini juga menggunakan tipe huruf *script* yang terlihat seperti tulisan tangan namun keterbacaannya masih terlihat dengan jelas. Penggunaan warna ilustrasi di bagian dalam buku memiliki saturasi yang cukup sehingga warna terlihat sangat kompleks.



Gambar 3.26 Isi Buku Apel Emas 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengambilan sisi *point of view* atau perspektif dari buku ini juga cukup kompleks. Seperti pengambilan *bird view* diterapkan pada salah satu ilustrasi di buku ini. Perspektif yang digunakan mampu memperlihatkan seluruh aktivitas atau keadaan lingkungan yang diceritakan dalam buku sehingga mampu menambah pemahaman anak-anak. Gaya visual yang digunakan juga mampu diterima oleh anak-anak dengan penggambaran garis tepi karakter yang jelas. Selain itu, penyampaian cerita pada buku ini sangat mudah untuk dibaca. Penggunaan kata-kata terlihat formal namun dapat dicerna oleh anak-anak karena menyangkup kata-kata yang sehari-hari digunakan. Buku ini memberikan inspirasi mengenai pengambilan

sisi perspektif dalam menggambar dan penyampaian cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak kepada penulis.

### 3) *Splash Art League of Legends*

Penulis mengambil beberapa referensi dari karya seni *splash art* yang dimiliki oleh *game League of Legends* karena sangat mengagumi penggambaran gaya visual, anatomi yang dinamis, hingga pewarnaan yang sangat indah.



Gambar 3.27 *Splash Art League of Legends* karya Esben Lash

Sumber:

<https://esbenlash.net/work?itemId=obqrs98bmhybepuusm5nbr72q54dkw>

Karya di atas merupakan buatan salah satu artist di Riot bernama Esben Lash. Penggambaran karakter pada karya tersebut terlihat sangat detail dan karakter berada pada komposisi yang mudah dilihat oleh pandangan mata. Walaupun terdapat berbagai macam elemen penghias di sekitar karakter namun karakter tersebut mencolok. Hal ini juga dikarenakan pewarnaan cahaya dan penerapan *value* yang sangat baik. Penempatan objek dan hierarki visual sangat baik sehingga seluruh komposisi terlihat saling mendukung. Penyampaian *storytelling* pada karya ini juga sangat terlihat jelas walau hanya menampilkan gambar tanpa adanya teks, sehingga karya ini mampu menjelaskan suatu keadaan yang sedang terjadi. Penggambaran ilustrasi tersebut juga terlihat semi-realistis dan dinamis dengan berbagai emosi yang disampaikan.





Gambar 3.28 *Splash Art League of Legends* karya Jennifer Wuestling  
Sumber: <https://s3.zerochan.net/240/09/13/2445659.jpg>

Karya di atas merupakan ilustrasi yang dibuat oleh Jennifer Wuestling. Penulis kagum dan memilih karya tersebut sebagai referensi dikarenakan penerapan *value* yang sangat baik. Penggambaran anatomi karakter dibuat dengan sangat dinamis sehingga karakter tersebut terkesan memiliki pergerakan yang aktif dan lincah. Pewarnaan pada karya tersebut juga sangat baik dengan mengkombinasikan warna hangat dan warna dingin pada suatu *scene*. Selain itu *value* dari karya di atas sangat terlihat dengan jelas. Kita dapat melihat arah datang cahaya dan latar belakang yang cenderung berkabut dan hanya diterangi oleh sinar dari atas. Karakter yang dibuat juga terlihat memiliki fitur seperti manusia pada umumnya namun mengalami pembesaran pada bagian mata sehingga terlihat semi-realistis. Selain itu karakter yang digambarkan juga terlihat seperti karakter fiksi. Eksekusi final pada karya tersebut sangat indah dan memanjakan mata. Karya-karya tersebut menginspirasi penulis dalam penggambaran karakter yang dinamis agar tidak memiliki kesan yang membosankan. Selain itu menerapkan dimensi dan ruang sehingga walau media yang dipilih oleh penulis berupa buku yang terkesan datar, namun tetap ada dimensi objek sehingga terlihat lebih kompleks. Penulis juga mendapatkan inspirasi dalam penggunaan warna-warna yang saling memperkuat dan penerapan *value* serta

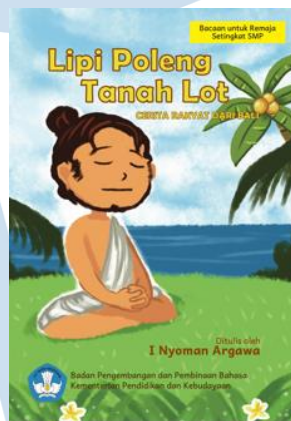
arah datang cahaya sangat mempengaruhi hasil dari sebuah ilustrasi.

### 3.1.1.5 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan terhadap buku-buku mengenai legenda Tanah Lot yang sudah beredar sebelumnya. Penulis akan menganalisis kelebihan dan kekurangan dari segi penyampaian cerita buku-buku tersebut. Selain itu penulis juga akan menganalisis gaya visual pada buku tersebut terutama pada penggambaran ilustrasinya pada target yang disampaikan. Hal ini ditujukan agar penulis mampu membuat buku cerita yang sesuai dengan target dan pembawaan pesan cerita yang lebih baik.

#### 1) Buku Cerita Lipi Poleng Tanah Lot

Lipi Poleng Tanah Lot merupakan buku cerita rakyat yang ditulis oleh I Nyoman Argawa dan diterbitkan pada tahun 2016 oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa di Jakarta Timur.



Gambar 3.29 Buku Lipi Poleng Tanah Lot  
Sumber: Kemdikbud (2016)

Buku Lipi Poleng Tanah Lot merupakan buku yang ditujukan untuk anak-anak remaja setingkat sekolah menengah pertama.

Buku ini disunting oleh Suladi, diartikan letaknya oleh Venny Kristel Chandra, dan ilustrasinya dibuat oleh Noviyanti Wijaya. Buku cerita Lipi Poleng Tanah Lot terdiri dari berbagai bab yang menceritakan tokoh utama bernama Danghyang Nirartha



hingga kisah terlahirnya ular penjaga Tanah Lot. Buku ini memiliki 56 halaman belum termasuk dengan cover depan dan belakang dengan 6 bab cerita. Berjudul “Lipi Poleng Tanah Lot” yang berarti ular hitam putih Tanah Lot. Buku ini menampilkan elemen teks yang lebih banyak dibanding ilustrasi. Pada setiap bab di buku terdapat satu ilustrasi yang menjelaskan alur cerita.



Gambar 3.30 Isi Buku Lipi Poleng Tanah Lot  
Sumber: Kemdikbud (2016)

Gaya visual yang digunakan dalam penggambaran ilustrasi di buku ini cenderung lebih *simple* dan mudah dipahami. Ilustrasi tidak menggunakan detail yang rumit namun sangat memperhatikan goresan-goresan yang menciptakan bentuk tertentu. Penggambaran karakter pada buku cerita ini tidak banyak menggunakan *outline* atau garis tepi dan digambarkan dengan tekstur sehingga seakan-akan terlihat diwarnai menggunakan media krayon ataupun cat. Anatomi dari karakter yang digambarkan juga terlihat disederhanakan dengan bentuk tangan yang bulat dan kepala yang bulat tanpa adanya lekukan yang dinamis. Selain itu warna yang digunakan cenderung cerah dan tidak banyak mengaplikasikan tehnik gradasi kecuali pada ilustrasi latar belakang pemandangan laut, langit, dan pepohonan. Tehnik pewarnaan yang dibuat juga cenderung kasar sehingga saat

melihat ilustrasi di buku cerita ini, tekstur dan corak pada tiap elemen atau objek masih signifikan terlihat.

Tabel 3.1 Tabel SWOT Buku Lipi Poleng Tanah Lot

Strengths	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini dapat dengan mudah diakses melalui Kemdikbud sehingga siapapun dapat membacanya</li> <li>- Buku ini juga memuat informasi legenda yang cukup lengkap dan padat</li> <li>- Terdapat glosarium pada bagian akhir halaman buku sehingga mampu menambah pengetahuan dan memberikan wawasan terminology yang masih belum diketahui oleh orang awam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku didominasi oleh tulisan dibanding ilustrasi sehingga mampu membuat anak-anak pra-remaja kurang tertarik</li> <li>- Buku hanya menceritakan bagaimana kisah terbentuknya lipi poleng (ular penjaga) di Tanah Lot bukan bagaimana asal-usul terbentuknya Tanah Lot.</li> </ul>
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Karena kemudahan akses untuk buku ini, tidak perlu membutuhkan biaya cetak lagi dikarenakan buku ini bersifat digital dan dapat diakses melalui situs website</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggambaran ilustrasi yang terlalu sederhana dapat menimbulkan kesalahpahaman target yang dituju. Penggambaran sampul dan ilustrasi dalam buku</li> </ul>

	<p>kurang cocok untuk anak pra-remaja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerita tidak berfokus ke asal-usul Lipi Poleng Tanah Lot sehingga khalayak yang membaca harus melewati beberapa bab untuk memasuki <i>chapter</i> asal-usul Tanah Lot.</li> </ul>
--	--

### 3.1.1.6 Kesimpulan

Berdasarkan hasil seluruh metode penulis menyimpulkan beberapa hal. Hasil melalui wawancara dengan seluruh narasumber dapat disimpulkan bahwa media yang menyampaikan legenda Tanah Lot untuk anak-anak masih sangat jarang dan susah untuk ditemukan. Buku-buku yang membahas mengenai legenda Tanah Lot hanya sesuai dibaca oleh pembaca dalam usia dewasa atau peneliti. Masih banyak juga anak-anak sekolah yang belum pernah menemukan dan membaca legenda mengenai Tanah Lot. Masih banyak anak-anak dari Bali yang belum pernah mendengar cerita legenda tentang Tanah Lot. Legenda Tanah Lot mengandung berbagai unsur kekayaan meliputi sebagai salah satu tonggak perkembangan agama Hindu di Bali, kemudian juga mengandung berbagai pesan moral melalui karakter tokoh utama Danghyang Nirartha, dan keberadaan Tanah Lot yang berada di tengah laut juga menjadi salah satu kelebihan dalam aspek budaya maupun pariwisata sehingga banyak turis yang mengunjungi lokasi tersebut namun sangat disayangkan sekali bila masyarakat lokal sendirinya tidak mengetahui asal-usul pura tersebut.

Buku cerita mengenai legenda Indonesia mampu mempengaruhi bagaimana anak-anak bertindak atau berkarakter. Hal ini mempengaruhi sisi kognitif anak melalui moral dan pesan yang disampaikan. Anak-anak pada usia 8-12 tahun sudah mampu memahami dan mencerna dengan baik. Pada usia ini juga, anak-anak sedang dalam masa pembentukan karakter sehingga aktivitas membaca mampu menjadi salah satu medium untuk menyampaikan berbagai amanat kepada anak-anak. Selain itu anak-anak juga lebih menyukai buku cerita yang memiliki unsur ilustrasi di dalamnya dikarenakan elemen ilustrasi mampu membuat mereka lebih paham akan apa yang mereka baca.

Maka dari itu penulis merasa penting untuk mengembangkan sisi kolektif kesastraan budaya terutama untuk anak-anak di Bali mengenai legenda Tanah Lot. Hal ini ditujukan untuk mengembangkan kearifan lokal mengenai legenda lokal dan menambah sisi kognitif anak melalui penyebaran moral yang ada dalam isi cerita tersebut.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode Pengumpulan data kuantitatif merupakan pengumpulan data yang menggunakan instrumen dalam mengukur tingkatan nilai variabel. Nilai variabel merupakan kajian mengenai fenomena dengan karakteristik tertentu. Metode ini kebanyakan menggunakan statistik dan penerapan dalam menganalisis teori tanpa dipengaruhi oleh pandangan pribadi. (Sugiyono, 2022)

#### **3.1.2.1 Kuesioner**

Penulis menyebarkan kuesioner melalui *google forms* dan penyebaran langsung kepada anak-anak berusia 8-12 Tahun di Pulau Bali sebagai target primer penelitian. Kuesioner ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait seberapa tinggi pengetahuan anak-anak terhadap legenda Tanah Lot dan ketertarikan mereka dalam membaca

buku cerita bergambar. Penulis membagikan kepada anak sekolah dasar kelas tiga sampai anak sekolah menengah pertama satu. Penyebaran kuesioner ditargetkan kepada sekolah-sekolah dengan SES A – SES B. Penulis berhasil mengambil data dengan meminta ijin kepada beberapa pihak sekolah untuk menyebarkan kuesioner

Berdasarkan data yang diambil dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali pada tahun 2022, Total anak-anak usia 7 -12 tahun atau dalam masa SD di Bali sebanyak 404,611 jiwa. Penulis menggunakan metode *random sampling* dengan rumus slovin dengan derajat ketelitian 10% untuk menentukan sampel penelitian.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan :

n : sampel

N : populasi

E : derajat ketelitian

$$n = \frac{404611}{1 + 807727 \cdot (0,1)^2} = 99,97$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas penulis membulatkan 99,97 menjadi total 100 responden. Penulis membagikan kuesioner dan berhasil memperoleh 169 responden.

### 1) Demografis

Tabel 1.1 Data Kuesioner Mengenai Demografis Responden

Variabel	Kategori	Jumlah
Jenis Kelamin	Laki-Laki	87
	Perempuan	82



Usia	8	29
	9	34
	10	37
	11	35
	12	34

Jumlah responden mencapai 169 dengan kategori anak-anak berumur 8-12 tahun yang berasal dari Pulau Bali. Responden berasal dari berbagai sekolah di Bali. Responden yang diutamakan adalah anak-anak yang berasal dari sekolah SES A – SES B dengan kelas 3 sampai kelas 7.

## 2) Ketertarikan Dalam Membaca Cerita Rakyat Indonesia

Tabel 1.2 Data Kuesioner Mengenai Ketertarikan Membaca Responden

Variabel	Kategori	Jumlah
Apakah kamu suka membaca cerita rakyat asal Indonesia?	Ya	119
	Tidak	50
	Dari pelajaran / guru di sekolah	97
	Dari orang tua	6
	Dari internet	2
	Membaca / mencari sendiri	9
	Mendengar dari teman / orang lain	2
	Dari pelajaran / guru di sekolah & dari orang tua	18

<p>Dari mana kah kamu membaca/ mengetahui legenda cerita rakyat asal Indonesia?</p>	Dari pelajaran / guru di sekolah & dari internet	12
	Dari pelajaran / guru di sekolah & membaca / mencari sendiri	9
	Dari pelajaran / guru di sekolah & mendengar dari teman atau orang lain	3
	Dari orang tua & membaca / mencari sendiri	1
	Dari pelajaran / guru di sekolah, dari orang tua, & mendengar dari teman atau orang lain	4
	Dari pelajaran / guru di sekolah, dari orang tua, & membaca / mencari sendiri	1
	Dari pelajaran / guru di sekolah, dari orang tua, & dari internet	3

Berdasarkan hasil data di atas, anak-anak banyak yang menyukai untuk membaca cerita rakyat asal Indonesia. Kebanyakan dari mereka mengetahui cerita rakyat asal Indonesia dari pelajaran di sekolah. Kemudian dilanjutkan melalui pihak orang tua yang membacakan cerita rakyat ke anak-anak. Selain dari pelajaran dan guru di sekolah, terdapat juga anak-anak yang memanfaatkan media

internet sebagai medium untuk mereka membaca cerita rakyat asal Indonesia.

### 3) Pengetahuan Mengenai Tanah Lot di Bali

Tabel 1.3 Data Kuesioner Mengenai Pengetahuan Responden Terhadap Tanah Lot

Variabel	Kategori	Jumlah
Apakah kamu mengetahui Tanah Lot di Bali?	Ya	135
	Tidak	34
Apakah kamu pernah ke Tanah Lot di Bali?	Pernah	70
	Tidak Pernah	99
Apakah kamu tahu legenda atau asal-usul Tanah Lot?	1 (Tidak tahu sama sekali)	133
	2	24
	3	8
	4 (Sangat tahu)	4

Dari mana kamu mengetahui legenda atau asal-usul Tanah Lot?	Buku cerita	28
	Artikel internet	4
	Informan / pemangku adat di Tanah Lot	7
	Media sosial	6
	Belum pernah dengar sama sekali	124
Seberapa tahu kah kamu dengan Danghyang Nirartha yang merupakan sosok di balik terbangunnya Tanah Lot?	Tidak tahu / belum pernah dengar	145
	Pernah dengar sekilas	21
	Sangat tahu	3
Apa yang membuat kamu tertarik untuk membaca legenda Tanah Lot?	Menambah ilmu pengetahuan dan nilai moral	50
	Karakter dan tokoh utama	25
	Ingin mengetahui cerita asal-usul legendanya	94

Menurut kamu seberapa penting untuk tau legenda asal daerah sendiri?	1 (Tidak penting)	9
	2	13
	3	61
	4 (Sangat penting)	86

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai pengetahuan anak-anak akan Tanah Lot di atas, kebanyakan anak sudah mengetahui Tanah Lot, sebagian juga sudah pernah mengunjungi Tanah Lot, namun masih sangat banyak yang tidak mengetahui legend Tanah Lot dengan total 133 dari 169 anak. Melalui data tersebut berarti 78% anak-anak belum mengetahui sama sekali legenda Tanah Lot.

Selain itu, penulis juga memberikan pertanyaan apa hal yang membuat anak-anak tertarik membaca legenda Tanah Lot bila terdapat media yang dikhususkan untuk usia mereka. Kebanyakan dari anak-anak ingin tahu mengenai legendanya. 50% anak-anak juga memilih bahwa sangat penting dan 36% beranggapan bahwa penting untuk mengetahui legenda asal daerah sendiri.

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



#### 4) Media Yang Paling Sering Digunakan dan Ketertarikan Pada Media Buku

Tabel 1.4 Data Kuesioner Mengenai Media Informasi

Variabel	Kategori	Jumlah
Media apakah yang sering kamu gunakan untuk membaca cerita?	Buku (komik, novel, buku cerita)	108
	Video Youtube / Tiktok	12
	Aplikasi (wattpad, webtoon)	5
	Internet (online book, artikel, blog)	2
Seberapa suka kamu untuk membaca buku?	1 (Tidak suka)	17
	2	8
	3	32
	4 (Sangat suka)	112
	Buku yang lebih banyak gambar	90

Buku manakah yang kalian paling sukai dan nyaman untuk dibaca?	Buku yang seimbang antara gambar dan kalimat	73
	Buku yang lebih banyak kalimat	6
Apa yang menjadi alasan kamu saat membeli buku?	Gambar yang bagus	153
	Harga yang terjangkau	2
	Isi cerita dari buku	14

Sebanyak 63,9% anak-anak masih menggunakan media buku sebagai medium untuk mereka membaca cerita. Buku dapat terbagi menjadi komik, novel, buku cerita, dan masih banyak lagi. Selanjutnya diikuti oleh media visual yakni Youtube dan Tiktok sebanyak 7%. Anak-anak juga memiliki ketertarikan yang besar terhadap membaca buku dengan responden paling banyak sebanyak 66,2% suka untuk membaca buku. Mereka juga lebih menyukai buku yang didominasi oleh gambar atau ilustrasi. Diikuti dengan buku yang memiliki komposisi yang seimbang antara kalimat teks dan gambar. Sebanyak 90,5% anak-anak juga menyatakan bahwa gambar yang bagus atau menarik merupakan alasan utama mereka dalam membeli sebuah buku.

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

## 5) Preferensi Gaya Visual

Tabel 1.5 Data Kuesioner Mengenai Preferensi Gaya Visual

Variabel	Kategori	Jumlah
Mana tipe tulisan yang paling nyaman untuk kamu baca?	Huruf basik (sans serif)	73
	Huruf klasik (serif)	71
	Huruf seperti tulisan (script)	24
Penggambaran karakter seperti apa yang lebih kamu minati ketika membaca buku cerita rakyat?	Karakter memiliki outline	21
	Karakter terlihat imut / chibi	18
	Karakter tanpa outline	123
	Karakter yang bertekstur	5

Penulis memberikan beberapa gambar dan contoh referensi *typeface* dan gaya visual. Beberapa *typeface* yang dicantumkan adalah jenis *serif*, *sans serif*, dan *script*. Sedangkan untuk referensi ilustrasi adalah karakter dengan *outline*, karakter *chibi*, karakter tanpa *outline* yang terkesan semi-realistik, dan karakter bertekstur. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai preferensi gaya visual, kebanyakan anak-anak merasa nyaman saat membaca huruf sans-serif dilanjutkan dengan huruf

serif yang hanya selisih 2 anak. Selanjutnya sebanyak 72,7% anak lebih menyukai karakter yang tidak memiliki outline.

### **3.1.2.2 Kesimpulan Kuesioner**

Melalui kuesioner yang telah dibagikan ke 169 anak-anak di Bali dapat disimpulkan bahwa kebanyakan anak-anak suka untuk membaca cerita rakyat asal Indonesia. Anak-anak banyak mendengar cerita rakyat melalui pelajaran di sekolah. Beberapa dari anak-anak juga mendengar cerita rakyat melalui orang tua. Kemudian pengetahuan anak-anak mengenai legenda di Tanah Lot masih sangat minim. Kebanyakan anak-anak juga belum pernah mendengar sosok tokoh Danghyang Nirartha yang merupakan brahmana suci yang turut menyebarkan agama Hindu di Bali. Hanya sekilas anak-anak yang pernah mendengar namanya. Padahal sangat penting urgensinya untuk mengetahui sosok tokoh yang paling berpengaruh dalam perkembangan agama Hindu yang merupakan agama mayoritas masyarakat di Bali. Hal ini juga dikarenakan mereka belum bisa menemukan informasi tersebut dengan mudah dalam artian media informasi mengenai legenda Tanah Lot masih sangat terbatas dan susah untuk dijangkau. Selain itu dapat diketahui juga bahwa anak-anak masih sering menggunakan media berupa buku dibanding media digital saat hendak membaca sebuah cerita. Mereka juga cukup suka dalam membaca buku terutama pada buku yang banyak mengandung unsur ilustrasi yang mendominasi dan seimbang antar kalimat isi cerita. Mereka juga mengutamakan penampilan visual dari ilustrasi ketika berkeputusan dalam membeli buku cerita. Selain itu, preferensi gaya visual yang disukai oleh anak-anak sudah cukup berbeda pada anak-anak usia dini. Mereka lebih menyukai gaya visual yang lebih terlihat detail dan semi-realistis.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan oleh penulis dalam tahapan pembuatan desain buku ilustrasi menggunakan teori yang dikemukakan oleh Lucy Courtenay dalam bukunya yang berjudul *Get Started in Writing an Illustrated Children's Book* (2016) menyatakan bahwa terhadap beberapa langkah dalam membuat buku ilustrasi anak-anak meliputi :

1) ***Finding ideas***

*Finding ideas* merupakan tahapan awal dalam merancang sebuah buku. Dibutuhkan berbagai referensi serta ide yang akan digunakan dalam mengatur seluruh konteks dalam buku. *Finding ideas* dapat dilakukan dengan melakukan brainstorming, mencari referensi, dan melihat berbagai contoh buku ilustrasi yang sudah pernah ada.

2) ***Genre***

Tahapan *Genre* merupakan proses pengenalan suasana dalam cerita. Suasana yang dimaksud adalah bagaimana sebuah cerita akan mempengaruhi ilustrasi yang akan dibuat. Genre dapat dipilih sesuai dengan tema cerita. Genre dapat berupa petualangan, horror, fiksi, dan masih banyak lagi. Melalui genre, sebuah visualisasi dari buku ilustrasi akan dapat lebih terasa.

3) ***Character***

Perancangan sebuah karakter sangat diperlukan dalam buku ilustrasi dikarenakan karakter akan menjadi peran dan tokoh utama dalam sebuah cerita. Tanpa adanya karakter sebuah buku ilustrasi tidak akan memiliki objek yang mampu menjalankan konteks cerita.

4) ***Plotting***

*Plotting* dilakukan dalam penyusunan cerita yang akan dibuat. Penyusunan cerita dalam buku cerita ilustrasi sangat penting dikarenakan plot ini yang akan membawa pembaca memahami alur dan inti dari buku



cerita ilustrasi ini. Plot yang menarik mampu membuat pembaca lebih nyaman dan tidak perlu kesusahan dalam memahaminya,

5) ***Setting The Scene***

Setting the scene merupakan tahapan dalam pembuatan latar pada cerita.

Latar dapat berupa berbagai tempat baik dalam ruangan ataupun luar ruangan (alam). Latar ini dapat dijelaskan melalui cerita yang nantinya akan diaplikasikan ke ilustrasi yang akan dibuat,



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA