

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah rangkaian tindakan untuk menemukan suatu kebenaran dalam suatu studi, mulai dari masalah hingga mencapai hipotesis yang didukung dengan penelitian sebelumnya untuk diolah dan dianalisis hingga mencapai suatu kesimpulan (Sahir, 2021).

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif digunakan dengan tujuan memperoleh data dengan lebih detail (Sahir, 2021). Teknik yang digunakan adalah wawancara dan FGD. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan serangkaian pertanyaan mengenai masalah topik kepada narasumber yang dituju (Sahir, 2021) sedangkan FGD merupakan diskusi yang dilakukan secara searah dan sistematis (Irwanto, 2006) untuk mendapatkan pandangan dari masing-masing individu.

3.1.1.1 Wawancara

Interview dilakukan secara langsung bersama Bapak Mohammad Fathi Royyani, seorang peneliti antropologi, di Gedung FIB pusat studi Jepang Universitas Indonesia Depok tanggal 16 Februari 2024 pukul 08.30 WIB selama sekitar 60 menit, untuk mendapatkan informasi terkait perubahan dan perkembangan budaya makan bersama di Indonesia serta nilai-nilai sosial dibalikinya. Selain itu, wawancara juga dilakukan bersama Bapak Dr. Waryana, SKM, M.Kes secara *zoom online* tanggal 26 Februari 2024 pukul 08.50 WIB sekitar 30 menit, sebagai penulis buku *Kajian Sosial dan Budaya Makan Bangsa Indonesia* untuk menambah perspektif lain mengenai budaya makan bersama di Indonesia. Editor buku anak, Ibu Hafizh Nurul Faizah diwawancarai secara

online tanggal 23 Februari 2024 pukul 21.00 WIB sekitar 25 menit, untuk mendapatkan informasi terkait penulisan buku cerita anak dan membantu memfokuskan bahasan cerita untuk anak-anak terutama mengenai budaya yang bersifat abstrak.

1) Wawancara Bapak Mohammad Fathi Royyani

Hasil wawancara bersama ‘Bapak Fathi’. Budaya makan di Indonesia merupakan bentuk masyarakat Indonesia untuk berbagi rejeki atau kekayaan. Letak geografis sangat memengaruhi perbedaan sumber daya alam sehingga hasil panen pun berbeda tiap wilayahnya. Budaya makan bersama ini membuka ruang social masyarakat untuk dapat berkumpul dan saling berbagi kebahagiaan dengan saling berbagi makanan.

Budaya makan bersama di Indonesia cenderung berubah seiring berjalannya waktu dan ini adalah hal yang wajar. Masyarakat terutama orang dewasa masih menggelar budaya makan bersama pada saat acara-acara tertentu terutama berbasis social dan agama. Hanya saja perubahan alat pendukung yang semakin modern, memudahkan pelaksanaan acara makan bersama. Sebagai contoh, daun pisang dapat berganti menjadi piring. Pada intinya, perubahan budaya makan bersama dari awal abad ke 7 hingga sekarang terletak pada *spirit* atau keyakinan masyarakat yang semakin meluas, perilaku yang dibuat semakin mudah, namun dengan pola yang tetap.

Pada kegiatan makan bersama di Indonesia, anak-anak dapat diikutsertakan dalam proses persiapannya sehingga tidak hanya ikut serta saat menikmati hidangan. Pembagian kerja sangat membantu proses belajar anak secara langsung. Contohnya ikut berbelanja bahan makanan, ikut menata makanan dalam piring ataupun mengantar makanan menuju lokasi makan bersama. Hal ini akan membentuk ikatan tersendiri sehingga memperkuat tali persaudaraan dan adanya rasa dianggap sebagai bagian. Selain itu,

nilai-nilai menghargai perbedaan orang lain dan tidak egois dapat diajarkan melalui budaya makan bersama di Indonesia.



Gambar 3 1 Wawancara 1

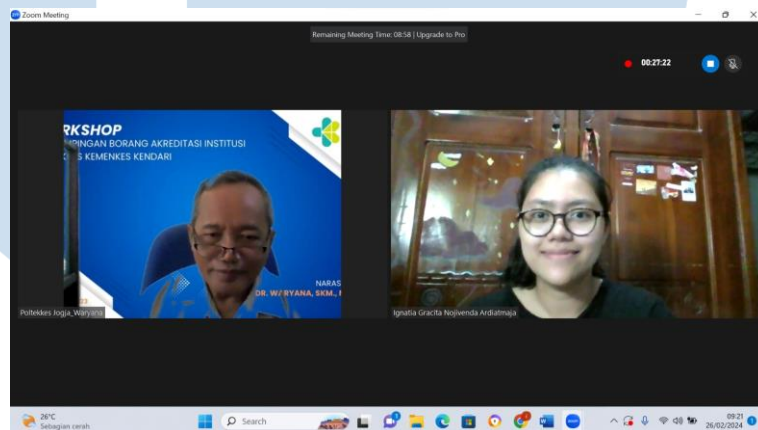
2) Wawancara Bapak Dr.Waryana, SKM, M.Kes

Hasil *interview* dengan ‘Dr.Waryana’. Budaya makan di Indonesia merupakan salah satu unsur perekat sosial dimana budaya makan bersama menghidupkan kondisi sosial budaya gotong-royong. Hal ini dipercayai menjadi modal sosial dalam membentuk sebuah kerukunan seperti kerja bakti sehingga Pembangunan suatu wilayah juga berhasil. Tidak hanya letak geografis yang memengaruhi perbedaan budaya makan satu dengan yang lain, namun faktor ekonomi juga terutama dalam proses mengolah dan cara mendapatkannya. Budaya makan bersama ini memiliki dampak positif secara keseluruhan, dampak negatif yang muncul bisa terlihat dari adanya beberapa larangan makanan yang terikat dengan keagamaan.

Budaya makan bersama di Indonesia mengalami perubahan seiring berjalannya waktu akibat globalisasi sehingga mulai luntur terutama di daerah perkotaan modern. Zaman dulu, proses makan bersama masih sangat alami dengan menjunjung tinggi kebersamaan. Namun, sifat individualis di zaman sekarang membuat masyarakat mulai meninggalkan makan bersama. Maka dari itu, adanya program-program di taman kanak-kanak dan

sekolah dasar yang memperkenalkan budaya makan bersama sembari mempelajari gizi dibalik makanan tersebut. Hal ini menjadi proses belajar bagi anak-anak mengenal makan bersama.

Pada kegiatan makan bersama di Indonesia, anak-anak dapat ikut berperan dalam proses persiapan makan bersama hingga bersih-bersih, namun belum dengan mengolah makanannya karena masih dirasa berbahaya. Contohnya mengajak anak dalam mempersiapkan hidangan ataupun bebersih alat makan. Budaya makan bersama ini bukan Pendidikan yang bersifat resmi sehingga perlu adanya cara perkenalan yang menyenangkan untuk anak.



Gambar 3 2 Wawancara 2

3) Wawancara Ibu Hafizh Nurul Faizah

Hasil *interview* dengan 'Ibu Faiz'. Konten penulisan dapat menjadi lebih berkualitas dengan memerhatikan aspek realistis dan idealis. Realistis ditunjukkan dengan konten serta gaya penulisan/penyampaian pesan yang sesuai pasar dan target sasaran. Idealis berarti konten harus menarik dengan tetap memberikan nilai dan manfaat serta kesan yang baik. Khusus untuk anak, yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian dengan usia sehingga konten pengetahuan juga perlu diperhatikan terutama dalam penggunaan bahasa.

Pesan dan kesan bisa tersalurkan baik kepada masyarakat dengan cara belajar teknik komunikasi yang baik. Hal ini akan

menyamakan pikiran antara penulis dengan pembaca. Teknik komunikasi akan berbeda untuk orang dewasa dan anak-anak. Maka dari itu, penyesuaian teknik komunikasi harus disesuaikan kembali dengan usia yaitu anak-anak yang bersifat sederhana.

Ada 4 tahapan dalam penulisan outline penentuan target, membuat tujuan untuk target, menentukan tema yang didalamnya terdapat pengemasan konten dan penyampaian cerita, serta pemilihan bahasa sesuai target.

Pada saat penulisan berlangsung, hendaknya manjauhi distraksi agar fokus tidak terpecah. Selain itu, perlunya membuat target atau goals. Selain pengaruh dari luar, energi dari dalam diri juga penting untuk meningkatkan fokus. Namun, hal ini dapat terjadi jika ada kesadaran diri.

Ilustrasi terutama pada buku anak menjadi poin utama. Ilustrasi akan membangkitkan perasaan senang dengan gambar-gambar dan warna yang memenuhi halaman. Gambar juga membantu anak dalam melatih imajinasinya serta memperkaya cara pikir.

Menurut pendapat Ibu Faiz, konten/tema yang disukai anak-anak lebih pada konten pengetahuan yang menginformasikan hal-hal baru. Orang tua juga mendukung dalam pemilihan buku yang didalamnya terdapat nilai-nilai agama, etika, dan emosi.

Budaya yang tidak berbentuk seperti budaya makan bersama di Indonesia, dapat difokuskan pembahasannya dengan mengutamakan value sehingga menjadi akar dan patokan untuk dapat bertumbuh. Penggunaan value juga mudah dicontoh serta dipahami bagi anak-anak.



Gambar 3.3 Wawancara 3

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya makan bersama sudah ada sejak dulu dan terus dilakukan secara turun-menurun. Makan bersama dipercaya memiliki nilai-nilai positif dalam mengembangkan relasi dan komunikasi. Namun, seiring berjalannya waktu dan pengaruh globalisasi, budaya makan bersama di Indonesia terutama pulau Jawa mulai terkena dampaknya dengan mengalami perubahan. Perubahan terlihat pada pergantian alat dan sarana makan bersama. Dibalik itu, sikap masyarakat yang individualistis membuat makan bersama mulai ditinggalkan terutama di daerah perkotaan. Maka dari itu, perlunya edukasi terhadap generasi muda terutama anak-anak untuk menjadikan makan bersama sebagai media belajar. Informasi berfokus pada nilai-nilai dan proses yang ingin ditunjukkan sehingga konsep abstrak pada budaya ini dapat tersampaikan dengan mudah.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

FGD dilakukan bersama 4 anak 'Vino', 'Clara', 'Marsha' dan 'Meira' untuk mendapatkan informasi mengenai *behaviour* sehari-hari anak usia 7-10 tahun. FGD dilakukan secara offline di Gereja Santo Barnabas Pamulang tanggal 25 Februari 2024 pukul 14.15

WIB selama 10 menit. FGD menghasilkan data terkait hobi, karakter kesukaan, dan kebiasaan makan bersama.



Gambar 3 4 FGD dengan Target

Hasil FGD membuktikan bahwa keempat responden lebih menyukai bermain game dan menonton dibanding membaca buku. Sebanyak 1 responden menambahkan pengecualian terhadap buku komik yang bertemakan detektif karena lebih menarik dibanding buku biasanya. Maka dari itu, anak lebih menyukai media yang menarik dan menyenangkan.

Hasil FGD mengenai kartun favorit, sebanyak 2 responden menyukai anime (animasi jepang) dan 2 responden lainnya menyukai animasi disney. Hal ini membuktikan bahwa anak memiliki kesukaannya masing-masing, namun dengan gaya yang modern.

Hasil FGD mengenai makanan, seluruh responden menjawab suka makan dengan makanan favorit budaya barat dan *fast food* seperti kentang goreng, hamburger, dan macaroni & cheese.

Hasil FGD mengenai makan bersama keluarga, 2 responden menjawab selalu makan bersama keluarga di rumah maupun di restoran. Sedangkan 2 responden lainnya jarang makan bersama keluarga dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja hingga malam.

Berkaitan dengan budaya, keempat responden sudah belajar mengenai budaya berbentuk/*tangible culture* seperti seni music, seni

menggambar, dan seni tari. Namun, belum dengan budaya *intangible culture* budaya makan bersama di Indonesia yang berbeda-beda tiap daerahnya. 1 responden menambahkan pernah ikut acara makan bersama di lingkup keluarga dengan daun pisang sebagai alas, 1 responden pernah dengar budaya makan bersama di Indonesia, dan 2 responden lainnya tidak tahu. Keempat responden menyatakan menyukai pembelajaran tentang budaya karena mendapat pengetahuan baru dan lebih kenal dengan Indonesia.

Berdasarkan hasil FGD bersama anak-anak, dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya makan bersama di Indonesia masih terdengar asing oleh anak-anak karena perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi yang cepat. Namun, anak-anak masih tertarik dalam belajar budaya Indonesia agar dapat mengenal dan tahu ciri khas bangsa.

3.1.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk membandingkan dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Secara umum, jarang terdapat media informasi dengan pembahasan budaya makan bersama di Indonesia yang berbeda-beda tiap wilayahnya dengan target anak-anak. Maka dari itu, penulis mengambil beberapa buku yang memiliki topik sejenis.

1) Makan Bersama Keluarga

Buku ini mengangkat cerita Oto, seorang anak yang baru pulang sekolah dan membantu ibu menyiapkan makanan di meja makan. Diperkenalkan juga budaya tata krama saat makan berlangsung seperti mendahulukan orang yang lebih tua dan tidak berbicara saat makan.



Gambar 3 5 Studi Eksisting 1
Sumber: Prabani (2018)

Tabel 3 1 Studi Eksisting 1

Judul	Makan bersama Keluarga
Penulis	Ignatia Prabani Setiawati
Penerbit	Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
Bahasa	Indonesia
Jumlah Halaman	36
Format	PDF
Harga	Gratis
Tahun terbit	2023

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Buku tersebut menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, gambar yang berwarna, dan informasi yang diberikan jelas.

b) *Weakness*

Buku tersebut memiliki layout yang sama disetiap halamannya sehingga menimbulkan kesan monoton.

c) *Opportunity*

Buku tersebut mudah didapat karena merupakan repositori Kemendikbud dan disediakan secara gratis di Gramedia Digital.

d) *Threats*

Buku tersebut hanya bercerita pada satu budaya keluarga di Papua sehingga belum menggambarkan wilayah-wilayah lain di Indonesia.

- 2) 8 Tradisi Makan Bersama dari Berbagai Daerah di Indonesia
Website berisi informasi mengenai tradisi makan bersama dari berbagai daerah di Indonesia dengan karakteristik dan namanya masing-masing. Dilengkapi dengan foto sebagai pelengkap tiap tradisi.



Gambar 3 6 Studi Eksisting 2
Sumber: The Asian Parent (2024)

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Website tersebut mudah diakses dan dilengkapi foto tiap daerahnya yang menambah informasi.

b) *Weakness*

Website tersebut membahas berbagai topik sehingga pembahasan mengenai budaya makan bersama tidak *sustain*.

c) *Opportunity*

Website menampilkan konten yang ringkas, padat, dan rapi dibanding website lain.

d) *Threats*

Informasi tersebut tidak ditargetkan untuk anak-anak melainkan orang dewasa.

3) Kajian Sosial dan Budaya Makan Masyarakat Indonesia

Buku berisi informasi budaya makan di Indonesia dan pengaruhnya bagi nilai-nilai social di 10 wilayah di Indonesia yaitu Melayu Jambi, Minangkabau, Lampung, Sunda, DIY, Banjarmasin, Gorontalo, Suku Sasak, Sulawesi Utara, dan Suku Dani.



Gambar 3 7 Studi eksisting 3

Tabel 3 2 Studi Eksisting 3

Judul	Kajian Sosial dan Budaya Makan Masyarakat Indonesia
Penulis	Dr. Waryana, SKM, M.Kes
Penerbit	Nuta Media
Bahasa	Indonesia
Jumlah Halaman	263
Format	Cetak, digital
Harga	80.000 - 130.000
Tahun terbit	2022

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Buku tersebut memiliki beragam informasi mulai dari budaya makan masing-masing wilayah hingga jenis-jenis makanannya.

b) *Weakness*

Buku tersebut tidak dapat dibaca oleh anak-anak karena Bahasa yang kompleks, sulit dimengerti, dan gambar yang sedikit.

c) *Opportunity*

Buku tersebut mudah didapat karena terdapat dalam bentuk ebook dan cetak.

d) *Threats*

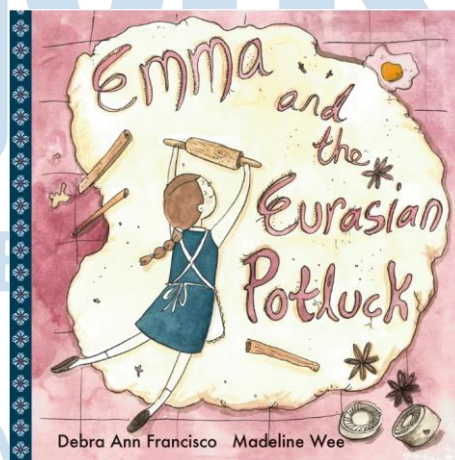
Buku sangat terfokus pada informasi sehingga anak tidak akan membeli buku tersebut walaupun dapat menjadi media belajar.

3.1.1.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan dengan mencari beberapa referensi sebagai inspirasi dalam pembuatan perancangan. Beberapa buku dengan alur cerita, ilustrasi, warna, dan tipografi dipilih sehingga penulis mendapatkan gambaran terhadap perancangan media.

1) *Emma and The Eurasian Potluck*

Merupakan buku cerita anak dengan topik budaya makan bersama Eurasian. Bercerita tentang anak yang bernama Emma di tahun 1963 merayakan natal dengan membuat Eurasian Pie dan memakannya bersama-sama.



Gambar 3.8 Studi Referensi 1
Sumber: Straits Times Press (2014)

Tabel 3.3 Studi Referensi 1

Judul	Emma and The Eurasian Potluck
Penulis	Francisco, Debra Ann
Penerbit	Straits Times Press
Bahasa	Inggris
Jumlah Halaman	36
Harga	S\$16.15 (online price) S\$14.53 (Kinokiniya member)
Tahun terbit	2018

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Buku tersebut memiliki jalan cerita yang unik dengan membawa pembaca menuju ke masa lalu. Gaya ilustrasi dan warna juga disesuaikan sehingga menghasilkan kesan vintage.

b) *Weakness*

Buku tersebut hanya tersedia dalam Bahasa Inggris sehingga tidak semua anak dapat memahaminya.

c) *Opportunity*

Buku dengan tema tersebut jarang ditemui dengan target anak-anak sehingga memiliki daya Tarik tersendiri dalam mengenal berbagai budaya

d) *Threats*

Merupakan buku luar negeri yang sulit didapatkan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan analisis SWOT di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa cerita memiliki alur yang unik. Selain itu, karakteristik visual disesuaikan dengan konsep cerita yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan

2) Detektif Sains Anak CSI

Buku ini berisi pembahasan mengenai eksperimen-eksperimen sains yang dibahas dengan cara menyenangkan yaitu berbentuk komik. Gambar menggunakan ilustrasi full warna yang membuat buku menjadi lebih menarik.



Gambar 3 9 Studi Referensi 2
Sumber: Gramedia (2024)

Tabel 3 4 Studi Referensi 2

Judul	Detektif Sains Anak CSI
Penulis	Ko Hee-jung, Yang Seon-mo
Penerbit	m&c
Bahasa	Indonesia
Jumlah Halaman	176
Harga	78.400
Tahun terbit	2021

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Buku tersebut memiliki jalan cerita yang unik dengan pembawaan komik dilengkapi dengan full warna cerah dan gaya ilustrasi berkarakter.

b) *Weakness*

Buku tersebut memiliki banyak halaman sehingga membuat buku cenderung berat.

c) *Opportunity*

Buku tersebut mencakup banyak eksperimen sains dari lingkungan sekitar sehingga menambah wawasan dan melatih berpikir kritis.

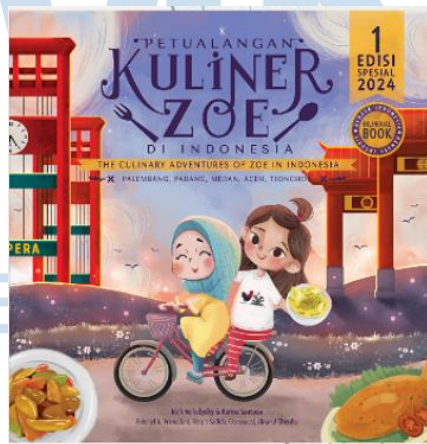
d) *Threats*

Banyak buku anak yang membahas mengenai sains sehingga perlu bersaing dengan *competitor*.

Berdasarkan analisis SWOT di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa karakter harus memiliki gaya yang sesuai dengan konsep sehingga menambah ketertarikan pembaca terutama pada anak-anak.

3) Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia

Buku ini berisi cerita Zoe dalam mengenal makanan-makanan yang ada di Indonesia bersama teman-temannya yang berasal dari Indonesia. Buku ini mengajak anak untuk berkeliling Indonesia mempelajari makanan-makanan khas tiap daerahnya.



Gambar 3 10 Studi Referensi 3
Sumber: Little Quokka (2024)

Tabel 3.5 Studi Referensi 3

Judul	Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia
Penulis	Nick Molodysky dan Karina Santoso
Penerbit	Little Quokka
Bahasa	Indonesia dan Inggris
Jumlah Halaman	87
Harga	215.000 (4 buku cerita, 1 buku aktivitas)
Tahun terbit	2021

Berikut merupakan analisis SWOT:

a) *Strength*

Buku tersebut memiliki karakter ilustrasi yang kuat dengan full warna. Selain itu, pembawaan yang menyenangkan juga menambah kekuatan pada buku ini.

b) *Weakness*

Buku tersebut dibagi ke beberapa edisi sehingga tidak menjadi satu sehingga kurang praktis.

c) *Opportunity*

Buku tersebut menggunakan 2 bahasa sehingga dapat belajar bahasa baru dan memperluas pasar.

d) *Threats*

Buku ilustrasi tersedia hanya dengan pembelian pre-order sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk dapat membaca buku tersebut.

Berdasarkan analisis SWOT di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa media informasi dapat dibuat menarik dan menyenangkan dengan menambah aktivitas didalamnya sehingga anak terlibat secara langsung.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi Perancangan Media Informasi Budaya Makan Bersama di Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun menggunakan teori Landa (2018:68) *Five-Phase Model of the Design Process* yang terdiri dari *Research, Analysis, Concept, Design, dan Implementation*.

1) *Research*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui secara keseluruhan mengenai apa yang akan didesain. Maka dari itu, diperlukan data mengenai budaya makan bersama di Indonesia. Data diperoleh dari wawancara dan FGD, serta dilakukannya studi eksisting dan referensi.

2) *Analysis*

Pada tahap ini, dilakukan analisis dari data yang sudah didapat untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut dan menyusun strategi berdasarkan data tersebut dalam bentuk brief perancangan 4W+1H (Ambrose dan Harris, 2011) yang berisi *what, who, where, why, dan how*. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan mindmap cerita dan visual sehingga dapat dibentuk big idea sebagai dasar perancangan. Pada intinya adalah memeriksa, menilai, menemukan, dan merencanakan.

3) *Concept*

Pada tahap ini, mulai disusun konsep desain secara keseluruhan. Mulai dari elemen primer desain grafis, visualisasi, tipografi, dan warna yang perlu dijabarkan secara lengkap karena merupakan dasar sebelum pengembangan desain berikutnya.

4) *Design*

Pada tahap ini, desain sudah mulai direalisasikan dengan membuat sketsa, base color, dan berujung pada *final/finishing*.

5) *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap eksekusi dimana sudah melakukan proses pencetakan dan membuat media pendukung sesuai yang dibutuhkan.