

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek dari perancangan buku ilustrasi cerita Asal Mula Bukit Kelam bagi anak sekolah dasar:

1. Demografis

a. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan

b. Usia: 7-12 tahun

Rentang usia 7-12 tahun tergolong kedalam masa kanak-kanak pertengahan. Berdasarkan pernyataan Nasution (2023) masa kanak-kanak pertengahan, pada umumnya berkisar antara usia antara 6-12 tahun. Masa kanak-kanak tengah dikategorikan sebagai periode kritis pada perkembangan manusia karena perubahan signifikan dalam psikososial yang melibatkan perubahan kognitif, pada emosional, dan kemampuan sosial pada anak. Pada tahapan ini anak belajar bersosialisasi serta mampu memahami konsep sebab dan akibat (h.1177).

c. Pendidikan: SD

d. SES Orang tua anak: A-B

Berdasarkan Zahra (2023) tingkat penghasilan bulanan suatu individu berdampak pada minat baca dan membeli buku. Hal ini tampak pada keluarga dengan penghasilan bulanan yang lebih tinggi cenderung memiliki minat baca dan membeli buku lebih tinggi dibanding keluarga berpenghasilan rendah yang tidak menjadikan buku sebagai prioritas.

2. Geografis

a. Kalimantan Barat

Penelitian ini menargetkan anak-anak sekolah dasar yang berdomisili di provinsi Kalimantan Barat. Pemilihan segmentasi geografis ini berdasarkan pada tempat asal dari objek penelitian yaitu cerita rakyat Asal Mula Bukit Kelam.

3. Psikografis

Berdasarkan Kotler (2016), segmentasi secara psikografis terbagi kedalam dua kategori yaitu berdasarkan kepribadian, dan gaya hidup (h. 280).

a. Kepribadian

- Merupakan seorang *Visual Learner*
- Rasa ingin tahu yang tinggi

b. Gaya Hidup

- Memiliki kegemaran membaca buku
- Memiliki hobi mengoleksi buku cerita.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode *Book Design*. Berdasarkan Haslam (2006), perancangan sebuah buku dibagi kedalam 5 tahap yang terdiri dari *documentation*, *analysis*, *expression*, *concept*, dan *design brief*. Tahapan *documentation* berfokus pada pengumpulan data lapangan, *analysis* mencakup hasil dari pengumpulan data yang kemudian diolah melalui proses *brainstorming*, *expression* mencakup proses pendekatan desain kepada target audiens, *concept* mencakup proses pemetaan konsep visual dengan lebih spesifik, dan terakhir *design brief* terdiri dari proses

pembuatan desain secara menyeluruh. Perancangan diakhiri dengan melakukan *testing* yaitu tahap pengujian hasil akhir perancangan kepada target audiens untuk mendapatkan *feedback* terkait hasil perancangan.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian *hybrid*. Metode ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode *hybrid* menghasilkan data yang lebih komperhensif mengenai fenomena yang diteliti.

3.2.1 Documentation

Tahap *documentation* dimulai dengan melakukan pengumpulan primer yang dilakukan melalui wawancara, FGD, dan kuesioner. Tak lupa penulis melakukan observasi pada toko buku sekitar untuk menemukan bukti adaptasi cerita Asal Mula Bukit Kelam dalam bentuk buku cerita ilustrasi. Penulis juga melakukan studi eksisting dan refrensi pada beberapa media. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online dan dalam dua tahap kepada target yang berbeda untuk mengetahui persepsi setiap responden terhadap cerita rakyat ini.

3.2.2 Analysis

Pada tahap *analysis* penulis sudah melakukan pengambilan data yang dilanjutkan dengan proses analisis data. Hasil analisis data Penulis tuangkan dalam proses *brain storming* dan juga pembuatan *mindmap*. Kedua tahapan ini membantu penulis untuk menemukan 3 *keyword* perancangan dan juga *big ideas* yang mana kedua hal ini digunakan sebaagai acuan dalam pembuatan keseluruhan aset visual perancangan.

3.2.3 Expression

Pada tahap *expression* penulis melakukan pendekatan desain secara ekspresif yang berpatokan pada refferensi desain dari target audiens. Pada tahap ini dilakukan tahapan perancangan konsep visual secara general seperti penggunaan warna, *artstyle*, tipografi, inspirasi layout, dan aspek emosional lainnya.

3.2.4 Concept

Pada tahapan ini penulis mulai menentukan arah perancangan desain. dengan membuat ilustrasi awal berupa sketsa kasar yang dilanjutkan hingga pewarnaan yang digunakan sebagai *key visual* perancangan. Ini dilakukan agar perancangan desain di tahap selanjutnya memiliki patokan visual sehingga keseluruhan elemen desain, penggunaan warna, dan desain karakter tidak berubah-ubah.

3.2.5 Design Brief

Pada tahapan ini penulis mulai menentukan arah perancangan buku ilustrasi. Penulis menyaring ide-ide yang didapat dari tahap sebelumnya dan menciptakan *brief* desain dari ide tersebut. *Brief* diwujudkan dengan membuat tabel yang berisi konten apa saja yang akan dimasukkan kedalam buku. Selanjutnya penulis akan melakukan eksekusi desain mulai dari sketsa kasar, *lineart*, pewarnaan, dan *layouting* teks dan aset-aset visual. Keseluruhan aset visual dan teks cerita yang dibuat akan disusun kedalam halaman buku dengan menyesuaikan *grid*. Aset-aset visual yang ada juga digunakan pada perancangan media sekunder.

3.2.6 Testing

Pada tahap *testing* dilakukan *user test* terhadap anak sekolah dasar dengan rentang usia 7-12 tahun yang berdomisili di Kalimantan Barat. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* terkait perancangan yang sudah penulis buat. *Feedback* dari hasil *user test* ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan revisi atau perombakan dalam perancangan desain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik prosedur perancangan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah observasi, studi eksisting, studi referensi, wawancara, kuesioner, dan FGD. Pelaksanaan prosedur perancangan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan target penelitian tentang cerita Asal Mula Bukit Kelam serta memahami minat dan referensi target seputar cerita rakyat. Data yang terkumpul juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar urgensi dari masalah yang ada sehingga perancangan buku ilustrasi menjadi lebih efektif.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah jenis penelitian dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian di lapangan dengan tujuan untuk mendapat informasi yang lebih akurat. Berdasarkan Arikunto, dikutip dari Hotimah (2016) observasi dideskripsikan sebagai sebuah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung.

Penulis melakukan observasi pada toko buku Gramedia yang terletak di mall Emporium Pluit, Jakarta utara dengan focus observasi menemukan adaptasi cerita rakyat Asal Mula Bukit Kelam kedalam buku cerita bergambar. Observasi dilakukan juga pada aplikasi Gramedia Digital untuk menemukan adaptasi cerita serupa dalam bentuk buku digital. Tujuan dilakukan observasi adalah untuk membangun kebaruan pada perancangan buku ilustrasi cerita Asal Mula Bukit Kelam.

3.3.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada aplikasi Gramedia digital seputar adaptasi cerita rakyat Asal Mula Bukit Kelam. Studi eksisting yang penulis lakukan berpusat pada analisis elemen desain dari buku yang ada yang kemudia penulis rangkum dalam analisis *Strenght, Weakness, Oppurtunity*, dan *Threats* (SWOT) dari adaptasi buku yang ada. Analisa tersebut akan membantu penulis mengembangkan perancangan buku ilustrasi agar lebih efektif.

3.3.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi pada buku cerita rakyat yang ada di pasaran. Studi eksisting yang penulis lakukan bertujuan untuk mendapatkan inspirasi elemen visual, *layout*, tipografi, teknik menggambar hingga pewarnaan. Analisis segi elemen desain akan membantu penulis mengembangkan perancangan buku ilustrasi agar lebih sesuai dengan *market* yang ada.

3.3.4 Wawancara

Penulis melakukan proses wawancara terstruktur kepada guru sekolah dasar untuk serta mendapatkan informasi seputar pemaparan cerita rakyat di lingkungan belajar tingkat sekolah dasar, sehingga penulis lebih paham akan pengetahuan dan minat dari anak-anak sekolah dasar sehingga dapat diterapkan dalam perancangan buku interaktif.

1. Wawancara dengan guru SD

Wawancara terstruktur dilakukan dengan Ibu Lusiana, S.Pd. selaku guru wali kelas 5 SD Kristen Immanuel Pontianak, Kalimantan Barat. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data primer berupa informasi dari tenaga pengajar mengenai minat anak pada cerita rakyat, pemaparan cerita rakyat kepada anak-anak sekolah dasar di lingkungan belajar mengajar. Informasi yang didapatkan dari wawancara ini berguna sebagai landasan untuk memperkuat masalah yang ada serta membantu penulis dalam melakukan perancangan agar buku ilustrasi yang dirancang tidak hanya sekedar informatif, tetapi juga menarik dan mudah dipahami. Berikut merupakan instrument pertanyaan wawancara terstruktur pada guru sekolah dasar:

- a. Menurut Bapak/Ibu anak-anak sekolah dasar lebih tertarik pada budaya lokal atau budaya luar?
- b. Menurut Bapak/Ibu apakah anak-anak saat ini masih menyukai cerita rakyat Indonesia?
- c. Apakah terdapat penerapan cerita rakyat dalam buku paket/LKS anak di sekolah?
- d. Apakah menurut bapak/Ibu cerita rakyat penting dan memiliki nilai untuk mendukung pembelajaran formal maupun informal?
- e. Apa pendapat Bapak/Ibu apabila cerita Asal Mula Bukit Kelam dikenalkan pada anak? dan rentang usia berapa yang dapat lebih memahami cerita tersebut?
- f. Apakah ada cara agar anak-anak tertarik untuk mengenal dan membaca cerita rakyat?

3.3.5 FGD

FGD dilakukan pada anak-anak sekolah minggu GKNI Kota Baru, Pontianak. FGD dilakukan pada anak-anak Kelas kecil yang rata-rata menduduki kelas 1 - 3 SD. Sesi ini dilakukan pada 8 orang anak sekolah dasar yang memiliki minat membaca buku cerita bergambar. Diantaranya adalah Reno, Devin, Martin, Doni, Elly, Jennifer, Teresia, dan Jeni. Tujuan penulis melakukan FGD adalah untuk mengetahui pendapat anak mengenai cerita rakyat dan minat anak pada buku ilustrasi cerita rakyat.

3.3.6 Kuesioner

Teknik kuesioner yang digunakan penulis adalah *Random Sampling*. Pembagian Kuesioner pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan target pertama anak sekolah dasar dan target kedua orang tua yang memiliki anak dengan jenjang pendidikan sekolah dasar. Kuesioner dibagikan khusus kepada anak dan orang tua yang bersomisili di Klimantan Barat.

1. Kuesioner kepada anak sekolah dasar

Kuesioner pertama dibagikan melalui *Google Form* kepada anak-anak dengan jenjang usia sekolah dasar di provinsi Kalimantan Barat. Kuesioner ini bertujuan mengumpulkan data primer berupa tingkat pengetahuan responden tentang cerita Asal Mula Bukit Kelam, dan referensi target pada media perancangan. Pertanyaan dari kuesioner yang dibagikan adalah sebagai berikut:

- a. Cerita mana yang lebih kamu suka? (Cerita luar negeri/Cerita rakyat Indonesia/Dua-duanya)
- b. Apakah kamu mengetahui cerita rakyat berjudul Asal Mula Bukit Kelam? (Ya, Tahu/ Pernah mendengar tapi tidak tahu isi cerita/Tidak tahu)
- c. Apakah kamu suka buku cerita? (Suka/Tidak suka)
- d. Buku cerita seperti apa yang kamu sukai? (Lebih banyak gambar/Lebih banyak tulisan/Gambar dan tulisan seimbang)

- e. Apakah kamu suka menonton film berbasis animasi seperti kartun/anime? (Suka/Tidak suka)

2. Kuesioner kepada orang tua dengan anak usia sekolah dasar

Penyebaran kuesioner kedua dibagikan melalui *Google Form* kepada orang tua yang memiliki anak dengan jenjang pendidikan sekolah dasar. Kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder yaitu tingkat kesadaran orang tua terhadap pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak. Pertanyaan kuesioner yang dibagikan adalah sebagai berikut:

- a. Menurut anda apakah anak-anak saat ini lebih tertarik pada budaya lokal atau budaya luar? (Budaya lokal/Budaya luar/Duanya)
- b. Menurut anda, apakah anak-anak masih tertarik pada cerita rakyat Indonesia? (Masih/Tidak)
- c. Apakah penting bagi orang tua/guru untuk mengenalkan anak pada cerita rakyat Indonesia? (Penting/Tidak)
- d. Apakah terdapat penerapan cerita rakyat dalam buku pelajaran anak? (Ada/Tidak)
- e. Apakah cerita "Asal Mula Bukit Kelam" cocok dikenalkan kepada anak usia 7-12 tahun atau tingkat Sekolah Dasar? (Ya/Tidak)

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