

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek dari perancangan *Pop-Up Book* cerita rakyat Rawa Pening dari Jawa Tengah ditujukan sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 7-9 tahun

Umur 7 hingga 12 tahun merupakan masa kanak-kanak pertengahan, yang biasanya berkisar dari 6 hingga 12 tahun (Nasution, 2023). Hal ini dikarenakan perubahan besar dalam psikososial pada masa kanak-kanak pertengahan dianggap sebagai periode penting. Pada titik ini, anak-anak memperoleh kemampuan untuk bersosialisasi dan mengerti akan konsep rangkaian peristiwa (h.1177).

- c. Pendidikan : SD
- d. SES : A-B

Menurut Zahra (2023), jenjang pendapatan seseorang memiliki dampak terhadap minat mereka dalam membaca dan membeli buku. Pada umumnya, keluarga yang memiliki pendapatan bulanan yang lebih tinggi rawan memiliki antusias yang lebih besar untuk membaca dan membeli buku dibandingkan dengan keluarga dengan penghasilan bulanan yang lebih rendah.

2. Geografis

Secara geografis, penelitian ditargetkan kepada anak-anak sekolah dasar yang berdomisili di Jawa Tengah. Hal ini dilakukan berdasarkan asal objek penelitian yang diangkat, yaitu cerita rakyat Rawa Pening dari Jawa Tengah.

### 3. Psikografis

- a. Merupakan seorang *visual learner*
- b. Memiliki rasa penasaran yang tinggi
- c. Memiliki kegemaran membaca buku cerita

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan yang digunakan oleh penulis yaitu metode *Book Design*. Haslam (2006) menyatakan bahwa perancangan buku dipisah menjadi lima tahapan, yaitu *documentation*, *analysis*, *expression*, *concept* dan *design brief*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kualitatif, agar dapat menghasilkan data yang lebih menyeluruh serta membantu proses perancangan ini.

### 3.2.1 *Documentation*

Pada tahap ini difokuskan pada pengumpulan data lapangan. Hal ini dilakukan melalui pengumpulan data primer seperti wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD). Kemudian, dilakukan pengumpulan data sekunder melalui observasi, studi eksisting dan studi referensi.

### 3.2.2 *Analysis*

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan dari tahap *documentation* digabungkan dan dianalisa. Hasil analisa dari data tersebut kemudian digunakan dalam proses *brainstorming* dan *mindmapping*. Hasil proses *brainstorming* dan *mindmapping* tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam pembuatan elemen visual pada perancangan.

### 3.2.3 *Expression*

Pada tahap ini dilakukan proses ancangan reka bentuk kepada target audiens. Hal ini dilakukan melalui perancangan *visual concept* secara keseluruhan, baik *artstyle*, tipografi, warna, dan elemen visual lainnya.

### 3.2.4 *Concept*

Pada tahap ini dilakukan proses untuk menentukan arah perancangan desain melalui sketsa kasar yang kemudian dibuat hingga

tahap pewarnaan sebagai kunci visual perancangan. Hal ini dilakukan untuk memastikan perancangan pada keseluruhan desain memiliki dasar visual yang jelas sehingga elemen-elemen desain yang digunakan pun konsisten.

### **3.2.5 Design Brief**

Pada tahap ini dilakukan proses untuk menentukan arah perancangan desain secara menyeluruh. Hal ini dimulai dengan penyaringan pada sekumpulan ide yang telah dikumpulkan dari tahap-tahap yang telah dilalui, yang kemudian dibuat menjadi sebuah *brief* desain. *Brief* desain tersebut dibuat menjadi tabel yang mengandung konten-konten yang akan disertakan ke dalam perancangan desain utama. Isi tabel tersebut kemudian dieksekusi pada media utama dan media sekunder melalui sketsa kasar, *lineart*, pewarnaan, penyusunan *layout*, hingga penggunaan aset visual.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), metode kualitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada postpositivisme atau filsafat interpretif dan digunakan untuk menyelidiki kondisi objek yang alamiah. Penulis menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, *Focus Group Discussion*, observasi, studi eksisting dan studi referensi.

### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada editor buku cerita anak untuk mendapatkan informasi seputar pembuatan buku untuk anak agar dapat diimplementasikan dalam perancangan *Pop-Up Book* interaktif.

#### **1. Wawancara dengan Editor Buku Cerita Anak**

Wawancara dilakukan dengan Ana Dwi Itsna Pebriana, yang merupakan seorang editor buku cerita anak di PT Mizan Pustaka. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan *insight* agar media tersebut tidak hanya menarik dan mudah dipahami namun juga dapat mengajarkan moral cerita yang terdapat dalam cerita rakyat Rawa

Pening. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara yang telah dibuat:

- a. Apa yang menjadi fokus utama Anda saat mengedit buku cerita anak?
- b. Bagaimana proses penyuntingan yang Anda lakukan dari awal hingga akhir?
- c. Bagaimana cara Anda memastikan cerita tersebut sesuai dengan usia target pembaca tanpa mengurangi kualitas cerita dan pesan moralnya?
- d. Apa tantangan terbesar dalam menyunting buku cerita anak, terutama dalam memastikan bahasa dan alur cerita tetap menarik bagi anak-anak?
- e. Seberapa besar pengaruh gaya bahasa dalam penyampaian pesan moral dalam buku cerita anak?
- f. Apakah ada pola atau pendekatan khusus dalam penggunaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak?
- g. Dalam buku cerita rakyat, bagaimana cara menjaga keaslian cerita tanpa membuatnya terasa kuno bagi anak-anak zaman sekarang?
- h. Menurut Anda, apakah proses penyuntingan buku cerita rakyat berbeda dibandingkan dengan buku cerita anak lainnya? Jika ya, apa perbedaannya?
- i. Apakah ada strategi tertentu dalam menyesuaikan cerita rakyat dengan selera anak-anak modern?
- j. Bagaimana peran ilustrasi dalam memperkuat narasi cerita rakyat dalam buku cerita anak?
- k. Apakah ada gaya ilustrasi tertentu yang lebih menarik bagi anak-anak usia 7-9 tahun? (Misalnya: kartun, realistik, atau komik)
- l. Seberapa penting ilustrasi dalam membangun emosi dan imajinasi anak-anak saat membaca cerita rakyat?
- m. Apa kesalahan umum yang sering Anda temui dalam naskah buku cerita anak? Bagaimana cara menghindarinya?

- n. Apa saran Anda untuk memastikan bahwa buku cerita rakyat tetap relevan, menarik, dan memiliki nilai edukasi yang kuat?

### **3.3.2 Focus Group Discussion**

FGD dilakukan pada anak-anak yang menduduki kelas 1-3 SD dari Sekolah Dasar Kanisius Wonogiri. Sesi ini dilakukan dengan 8 anak yang memiliki rasa ketertarikan akan buku cerita. Anak-anak yang mengikuti FGD yaitu Christo, Ayom, Gabriel, Shalom, Rahel, Elsa, Beatrice, dan Elsie. Tujuan dari FGD yang dirancang oleh penulis adalah untuk memahami pandangan dan antusias target audiens terhadap buku cerita dan cerita rakyat. Berikut merupakan daftar pertanyaan FGD yang telah dibuat:

- a. Bisa perkenalkan diri kamu secara singkat?
- b. Apakah kamu suka membaca buku cerita? Jika ya, buku cerita apa yang paling kamu suka?
- c. Bagaimana biasanya kamu membaca buku cerita? Apakah lebih suka membaca sendiri atau mendengarkan orang tua/guru membacakan cerita untukmu?
- d. Buku cerita seperti apa yang paling menarik bagi kamu? Apakah dari gambarnya, warnanya, atau ceritanya?
- e. Apakah kamu lebih suka cerita dengan tokoh manusia, hewan, atau makhluk mitologi? Mengapa?
- f. Apakah kamu lebih suka cerita dari Indonesia atau luar negeri? Mengapa?
- g. Bagian mana dalam sebuah cerita yang paling menarik menurut kamu? Apakah bagian awal, konflik, atau akhirnya?
- h. Style gambar apa yang paling kamu suka dalam buku cerita? (Misalnya: kartun, komik, atau realistik)
- i. Seberapa penting gambar bagi kamu saat membaca buku cerita? Apakah kamu masih menikmati cerita jika gambarnya sedikit?
- j. Apa warna-warna yang paling menarik dalam buku cerita?
- k. Apakah kamu lebih suka membaca buku dalam bentuk buku fisik atau digital (tablet/HP)?

- l. Jika ada buku cerita yang juga bisa didengar suaranya (audiobook) atau dimainkan seperti game, apakah kamu lebih tertarik untuk mencoba?
- m. Jika kamu bisa memilih cara belajar tentang cerita rakyat, apakah kamu lebih suka mendengar cerita, membaca buku, menonton video, atau bermain game interaktif?

### **3.3.3 Observasi**

Menurut Arikunto (Hotimah, 2016), observasi adalah proses meninjau aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Penulis melaksanakan observasi secara *offline* pada toko buku Gramedia di Summarecon Mall Serpong, Tangerang dan secara *online* melalui toko buku *online* seperti Gramedia dan Grobmart. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan adaptasi cerita rakyat Rawa Pening sehingga dapat membuat kebaruan terhadap media yang akan dirancang.

### **3.3.4 Studi Eksisting**

Studi eksistensi dilakukan melalui adaptasi cerita rakyat Rawa Pening. Hal ini dilakukan agar penulis dapat berfokus pada analisa unsur desain dari buku yang sudah ada, yang kemudian dirangkum menggunakan analisa Strength, Weakness, Oppurtunity, dan Threats (SWOT).

### **3.3.5 Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan melalui buku cerita yang terdapat di pasar Indonesia. Hal ini dilakukan agar penulis mendapatkan inspirasi akan elemen visual, teknik menggambar, *layout*, tipografi, dan warna.