

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek yang ditentukan oleh penulis untuk perancangan buku cerita interaktif tentang makna Ketupat:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

b. Usia: 6-12 Tahun

Anak-anak dalam usia 6-12 tahun sudah mulai melek dengan budaya di sekitarnya. Selain agar target memahami budaya, diharapkan mereka juga menjadi terbiasa atau bahkan menyukai dengan makanan lokal Indonesia karena berdasarkan wawancara bersama ahli sejarah makanan, anak-anak sekarang lebih menyukai makanan instan dan cepat saji.

c. Pendidikan: SD kelas 1-6

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi anak-anak dalam pendidikan Sekolah dasar termasuk dalam Jenjang Pembaca Awal atau jenjang B adalah jenjang pembaca yang memerlukan Perancah (scaffolding) dan mampu membaca teks berupa kata/frasa dengan kombinasi bunyi huruf, klausa, dan kalimat sederhana, kata/frasa dengan kombinasi bunyi huruf, klausa, dan kalimat sederhana. mereka memerlukan Perancah (scaffolding) dan mampu membaca teks berupa kata/frasa dengan kombinasi bunyi huruf, klausa, dan kalimat sederhana. (Trimansyah, 2020)

d. SES: A-B

Buku Ilustrasi dengan konten yang bermutu, seperti termasuk pop-up atau interaktivitas harganya bisa dibilang cukup mahal.

Selain itu merujuk pada behavioral yang ada di segmen usia, lebih banyak anak-anak SES A-B yang mengkonsumsi makan instan dan cepat saji dari pada SES lainnya. hal ini dikarenakan rasanya yang lebih

e. Geografis

Area Bekasi, Bogor dan orang-orang yang bersuku Sunda. Hal ini dikarenakan banyak dari warga di sana merupakan pendatang atau perantau dari seluruh bagian Indonesia, ada baiknya memperkenalkan lagi kebudayaan yang sudah hampir hilang kepada mereka lagi.

2. Psikografis

a. Anak-anak yang merayakan lebaran

b. Anak-anak yang menyukai budaya Indonesia serta ingin mempelajarinya lebih lanjut.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam menciptakan sebuah desain, ada langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pekerjaan lebih sistematis dan menghasilkan karya yang efektif. (Robin Landa, 2011) menyatakan ada 5 tahap dalam perancangan sebuah desain yaitu:

3.2.1 *Research*

Pada tahap ini penulis melakukan riset mengenai topik desain yang akan diulik. Pada tahap ini Landa menyatakan bahwa desainer harus membaca design brief, mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan topik, mengidentifikasi dan memahami tujuan perancangan, dan yang terakhir menentukan dan memahami target audiens. Sebelum melakukan perancangan, penulis menentukan topik penelitian yakni Makna Ketupat. Ketupat merupakan salah satu makanan hasil budaya asli Indonesia yang wajib ada selama hari raya Idul Fitri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengenalkan kembali makna dari makanan Ketupat yang sudah mulai tidak dikenal oleh anak-anak akibat tergerus oleh waktu.

3.2.2 *Analysis*

Pada tahap ini penulis akan meneliti, menilai, dan menemukan akar masalah serta melakukan perencanaan atas masalah desain tersebut. Berdasarkan kuesioner yang penulis sebar kepada anak-anak umur 6-12, benar adanya mereka sudah tidak mengetahui makna dari ketupat dan berdasarkan kuesioner yang disebar kepada orangtuanya, mereka juga sudah mulai tidak tau akan hal tersebut juga. Anak-anak padahal memiliki keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang makna ketupat, namun orang tua seringkali masih menyampaikan pembelajaran budaya dan moral secara lisan, belum ada media tertentu untuk menyampaikannya. Dengan pertimbangan tersebut, penulis menentukan buku cerita anak adalah solusi yang cocok untuk masalah desain ini. Buku cerita anak akan dirancangan untuk menjelaskan konsep makna ketupat yang mudah dipahami oleh anak-anak. Pada tahap ini pula penulis mulai menentukan *mindmap* dan mencari *big idea*.

3.2.3 *Concept*

Konsep desain merupakan prinsip dasar sebuah perancangan, pada tahap inilah yang menentukan kriteria untuk pemilihan elemen tertentu yang akan dimasukkan. Biasanya, konsep desain dimulai melalui proses seleksi, penciptaan, kombinasi, manipulasi, dan pengaturan elemen gambar dan teks. Selanjutnya, penulis mengumpulkan referensi ke dalam moodboard yang kohesif dan selaras dengan creative brief yang ditetapkan selama fase research dan analysis.

Konsep yang direncanakan penulis adalah buku interaktif kombinasi dengan popup dengan palet warna hangat, mirip dengan referensi yang digunakan dalam studi referensi.

3.2.4 Design

Pada tahap ini, proses perancangan akan diaktualisasikan. Proses desain akan dilakukan semua secara digital. Dimulai dengan sketsa thumbnail dengan tujuan menentukan komposisi dan value. Setelah itu lalu dilanjut dengan sketsa yang komprehensif yang selanjutnya akan diperiksa kembali dan dilanjut dengan pewarnaan hingga finishing. Proses layouting dan penempatan teks serta penyusunan katern buku termasuk juga dalam proses design karena media informasi yang penulis rancang adalah media cetak.

3.2.5 Implementation

Setelah desain selesai dalam bentuk digital, selanjutnya adalah tahap implementasi dimana penulis mulai mencetak karya dalam bentuk buku fisiknya. Namun print akan dimulai dengan test print atau dummy print dengan mencetak berapa lembar karya saja sebagai sampel untuk koreksi warna maupun bahan. Setelah dirasa cukup akan dilakukan printing yang akan menghasilkan karya yang siap dipublikasikan. Setelah karya selesai diproduksi penulis akan melakukan alpha-testing untuk mengecek keinteraktifan buku dan beta testing untuk mengecek keselarasan buku dengan target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Berikut merupakan teknik dan prosedur cara penulis mendapat data primer dari narasumber maupun target audiens.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode dari pengumpulan data primer dalam penelitian kualitatif. Wawancara menggunakan percakapan sebagai alat pembelajarannya. Pandangan masyarakat akan bercerita sebagai aktivitas komunikasi membuat mereka lebih tertarik dalam berpartisipasi dan menjelaskan pengalaman mereka. Berikut adalah beberapa wawancara yang dilakukan oleh penulis dalam rangka mengumpulkan informasi mengenai buku cerita anak maupun asal-usul ketupat.

1. Wawancara Evelyn Ghozali Illustrator Buku Anak

Wawancara dilakukan dengan Evelyn Ghozali seorang ilustrator buku anak, wawancara dilakukan secara online via *zoom* pada Hari Senin tanggal 23 September 2024. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui mengenai perancangan buku cerita bergambar untuk anak-anak. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan pada Evelyn:

1. Bagaimana cara membuat gambar yang representatif untuk naskah?
2. Apakah anda pernah menjadi author pada penulisan buku anak? Bagaimana cara memntukan mana saja yang harus ada ilustrasinya?
3. Mengapa buku cerita cocok dijadikan media pembelajaran budaya untuk anak-anak?
4. Bagaimana cara membuat ilustrasi visual supaya ceritanya *interesting* dari awal sampai akhir agar anak tetap *engaged* sama bukunya?
5. Buku ilustrasi yang berkualitas dan itu bagus seperti apa?
6. Gaya visual seperti apa yang diminati anak-anak, apakah ada gaya visual lain yang diminati ? apakah harus chibi imut-imut buat anak anak?
7. Layout, font yang cocok untuk preferensi anak-anak tu seperti apa?
8. Karakter yang cocok untuk anak-anak lebih baik yang relate ama dia seperti figur manusia atau yang mewakili seperti tokoh burung misalnya.

2. Wawancara Imelda Naomi Penulis Buku Anak

Wawancara bersama Naomi yang merupakan penulis buku anak. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada hari Jumat tanggal 27 September 2024. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui mengenai cara penulisan naskah buku anak yang baik dan benar. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan pada Naomi:

1. Bagaimana cara memproses inspirasi menjadi sebuah script buat buku cerita anak?
2. Biasanya inspirasi cerita menulis itu datang dari mana sih?
3. Berdasarkan pengalaman, bagaimana prosedur menulis buku anak?
4. Apakah perbedaan narasi dan gaya tulis dari yang biasa orang dewasa konsumsi dan yang dikhususkan untuk anak-anak?
5. Berdasarkan pengalaman saat menulis, Bagaimana cara menentukan narasi mana saja yang harus digambar? Apakah dari redaksi atau penulis, redaksi dan ilustrator mendiskusikannya bersama-sama?

3. Wawancara Fadly Rahman *Food Historian*

Wawancara bersama Pak Fadlan yang merupakan *Food Historian*. Wawancara dilakukan secara daring via *Zoom* pada hari Rabu tanggal 3 Oktober 2024. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui asal-usul ketupat di Nusantara. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan pada Pak Fadlan:

1. Bagaimanakah sejarah awal mula dibuatnya ketupat?
2. Apa tujuan dibuatnya makanan Ketupat? Apa yang menyebabkan sampai makanan itu dibuat?
3. Apakah Ketupat berhubungannya ketupat dengan budaya Indonesia?
4. Apakah Ketupat ada amkna-maknanya? Apa saja?
5. Selain ketupat apakah ada makanan yang makna simbolisnya sama seperti ?
6. Ketupat itu dari berasal dari Jawa, sementara Opor itu makanan Sumatra, kok itu bisa bertemu ya mereka setiap lebaran?

7. Apakah penting makna makanan Ketupat ini kita ajarkan ke anak cucu kita sendiri dini?

3.3.2 Kuesioner

3.3.2.1 Kuesioner anak

Pada tahap ini, Kuesioner dibuat menggunakan dua cara yakni dengan menggunakan google form dan angket manual. Penulis sendiri membuat dua jenis kuesioner dengan pertanyaan yang berbeda, ada tersedia untuk anak-anak usia 6-12 dan orangtuanya. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak dan orang tua mengetahui makna tentang Ketupat, serta media apa yang menjadi preferensi mereka dalam mengajarkan moral untuk orang tua ke anaknya maupun mengakses informasi untuk anak itu sendiri. Kuesioner ini disebarluaskan melalui dua cara secara digital melalui instagram story, group chat dan personal chat untuk anak dan orang tua yang berdomisili di Jabodetabek. Dan secara tatap muka ke Sekolah Al-Azhar Jaka Permai

Kuesioner online disebar pada tanggal 11 September 2024 hingga tanggal Kamis 3 Oktober 2023, sementara Kuesioner Offline dibagikan pada tanggal 3 Oktober 2024. Setelah jumlah responden kuesioner dan angket yang sudah disebarluaskan dijumlahkan, terdapat 107 responden.

- i. Data
 - a. Usia (Jawaban terbuka)
 - b. Domisili (Jawaban terbuka)
- ii. Soal Lebaran dan Ketupat
 - a. Hal Paling menarik tentang Lebaran (Kumpul keluarga, Makan-makan, Bagi-bagi THR)
 - b. Pengetahuan tentang ketupat (Sudah tahu/Tidak Tahu)

- c. Ketertarikan untuk mempelajari ketupat lebih dalam (Sangat Tidak Tertarik- Sangat Tertarik)
- iii. Selera buku (Ensiklopedia/Buku cerita)
 - a. Pemilihan gaya visual (Option 1-3)
 - b. Pemilihan karakter yang sesuai (Option 1-5)

3.3.2.2 Kuesioner Orang Tua

- i. Pengetahuan tentang ketupat (Sudah tahu/Tidak Tahu)
- ii. Apakah anda pernah mengajari makna-makna dari ketupat ini ke anak-anak anda? (Ya/Tidak/Belum)
- iii. Bagaimana cara anda mengajarkan karakter dan moral kepada anak anda? (Jawaban terbuka)
- iv. Apakah ada media tertentu untuk mengajarkan karakter dan moral kepada anak anda? (Jawaban Terbuka)
- v. Buku Bacaan tentang apa yang menjadi pilihan anda dalam pembelian buku bacaan anak anda? (Edukasi, Moral dan Karakter, Pendidikan dan Kisah Agama, Cerita Non Fiksi)
- vi. Berapa biaya yang anda biasa keluarkan untuk membeli buku cerita anak? (< Rp 50.000 - > Rp 300.000)