

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan buku interaktif ini bertujuan untuk mengajarkan karakter dan moral anak agar mereka memiliki sifat-sifat positif seperti bertanggung jawab, menjaga perkataan, tidak sompong, dan saling menghargai. Perancangan buku interaktif ini bertujuan untuk mengajarkan karakter dan moral anak agar mereka memiliki sifat-sifat positif seperti bertanggung jawab, menjaga perkataan, tidak sompong, dan saling menghargai. Perancangan ini juga bermaksud untuk melestarikan budaya Sumatera Selatan. Sehingga, perancangan buku interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah” penulis menargetkan anak-anak umur 7-11 tahun yang berdomisili Palembang sebagai subjek perancangan. Subjek perancangan dijabarkan secara detail sebagai berikut:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
 - b. Usia : 8-10 tahun

Subjek perancangan merupakan anak-anak dengan rentang usia 8-10 tahun. Alasan dipilihnya rentang usia ini dikarenakan pada umur 8-10 tahun anak-anak sudah mulai belajar konsep moral dan sebab akibat. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Setiana & Eliasa (2024) bahwa anak-anak umur 7-12 tahun sedang dalam fase kritis perkembangan, dengan kemajuan signifikan pada aspek fisik, kognitif, emosi sosial, dan moral yang mulai berkembang secara signifikan. Anak-anak mulai memahami perasaan orang lain dan belajar mengatasi emosi. Mereka juga mulai memahami norma-norma juga moral yang kompleks. Sehingga untuk membantu mereka mengenal dan menerapkan norma-norma dan nilai-nilai positif, cerita rakyat dapat menjadi salah satu media efektif karena mengandung

banyak nilai moral, budaya, dan teladan untuk mereka. Namun penulis ingin mengambil tengah-tengah umur karena terdapat klasifikasi bacaan buku ilustrasi anak, berupa jenjang mulai dari A sampai E. 8-10 tahun termasuk B3 dimana sudah bisa membaja kata/frasa yang beragam, klausa, kalimat dan paragraph sederhana Adawiyah dkk (2024).

c. Pendidikan : Sekolah Dasar (SD) kelas 3-5

d. SES : A-B

Dipilihnya SES A-B karena pemilihan media perancangan. Buku cerita interaktif biasanya tergolong sedikit mahal sehingga jarang ada golongan bawah yang membeli buku ini. Penelitian Tinri dkk. (2025) menunjukkan bahwa kelompok kalangan atas memiliki akses teknologi lebih luas dibanding kelas bawah. Begitupun dengan anak-anaknya yang juga mendapat akses teknologi lebih banyak. Akses teknologi tersebut dapat memberikan banyak sekali informasi. Namun tidak semuanya baik, banyak juga yang buruk yang bisa berpengaruh buruk pada karakter mereka.

2. Geografis : Kota Palembang

Menurut Heriadeny dkk. (2023) cerita rakyat “Si Pahit Lidah” berasal dari Sumatera bagian Selatan. Penting untuk mengenalkan kepada anak-anak cerita rakyat, apa lagi cerita rakyat dari daerah sendiri agar mereka bisa meneruskan budaya mereka yang kaya akan moral baik. Maka dipilihlah kota Palembang sebagai salah satu kota di bagian Sumatera Selatan.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang dalam tahap perkembangan belajar etika dan norma, juga berpikir logis sederhana, di mana mereka mulai memahami konsep moral dan hubungan sebab akibat.
- b. Anak-anak yang senang bereksplorasi melalui bacaan bergambar dan interaktif

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi dan prosedur yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat “Si Pahit Lidah” yaitu menggunakan teori HCD (Human Centered Design) dari IDEO (2015). Terdapat 3 tahapan dalam perancangan desain yaitu, *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

3.2.1 Inspiration

Tahap *inspiration* merupakan tahapan yang penting karena, penulis mengumpulkan data dan menganalisis informasi yang terkandung di dalamnya, mengenai permasalahan pada topik cerita rakyat Sumatera Selatan yaitu “Si Pahit Lidah” dan memahami tujuan dari perancangan. Pada tahap ini, penulis mencari tahu bagaimana pengetahuan, ketertarikan atau minat anak kepada cerita rakyat khususnya cerita “Si Pahit Lidah”. Penulis melakukan wawancara dengan Psikolog anak untuk memahami aspek nilai moral dan karakter yang terkandung dalam cerita “Si Pahit Lidah” dan bagaimana cerita tersebut bisa berpengaruh ke perkembangan karakter dan etika anak. Wawancara juga dilakukan kepada *illustrator* untuk mengetahui proses perancangan dan gaya visual yang sesuai untuk anak usia 8-10 tahun. Lalu juga kepada anak 8-10 tahun untuk mengetahui bagaimana mereka menangkap pesan moral cerita rakyat dan menghubungkannya ke kehidupan sehari-hari. Selain itu, kuesioner disebarluaskan kepada anak SD umur 8-10 tahun Palembang untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang cerita rakyat, gaya visual yang menarik, dan media yang sesuai. Juga dilakukan studi eksisting untuk mengetahui lebih lanjut tentang cerita “Si Pahit Lidah” juga mengetahui lebih dalam media bergambar yang sudah ada.

3.2.2 Ideation

Dalam tahap *ideation*, penulis akan melakukan pembuatan user persona untuk memahami lebih jelas target audiens dan melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* dari analisis informasi informasi yang telah didapat. Setelah itu, penulis akan membuat *moodboard* dari ide yang telah didapat. Dari hasil *brainstorming*, penulis ingin membuat buku ilustrasi interaktif cerita rakyat “Si Pahit Lidah”. Setelah gambaran ide dan konsep

sudah lebih jelas, penulis akan membuat *storyboard* untuk merencanakan penyusunan alur cerita lalu dilanjutkan dengan sketsa kasarnya dan terus dikembangkan menjadi *prototype*.

3.2.3 Implementation

Selanjutnya pada tahap *Implementation*, dilakukan *Rapid Prototyping* dimana *prototype* yang sudah jadi dilakukan *user testing* atau *alpha test*, lalu didapat *feedback* untuk mengembangkan *prototype*. *Prototype* yang sudah dikembangkan lagi, akan dilakukan *live prototyping* atau *beta test* pada *prototype* yang telah diperbaiki. Akan diadakan *user test* dengan target audiens perancangan cerita “Si Pahit Lidah” ini yaitu kepada anak umur 8-10 tahun asal Palembang. Ini bertujuan untuk bisa mengembangkan *prototype* tersebut jadi lebih baik lagi untuk tahap finalisasi.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metodologi penelitian *mixed method* (campuran) dalam membuat perancangan media informasi mengenai cerita rakyat asal Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”. Menurut Hendrayadi dkk. (2023), *Mixed Method* adalah metode penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dan metode kuantitatif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Peneliti menggunakan metode kuantitatif untuk mendapatkan data dalam bentuk angka tentang bagaimana pengetahuan target audiens mengenai cerita “Si Pahit Lidah”, dan kualitatif untuk mengetahui secara mendalam tentang cerita “Si Pahit Lidah”. Pada metode kualitatif, penulis menggunakan wawancara, observasi, studi referensi dan studi eksisting. Sementara, dalam metode kuantitatif, pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada dua narasumber, yaitu psikolog anak dan seorang ilustrator. Tujuan dari wawancara ini adalah agar dapat memperoleh informasi dari sisi edukasi dan visual terkait perancangan

media informasi “Si Pahit Lidah” agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia 8–10 tahun.

Wawancara dilakukan kepada psikolog anak untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik perkembangan anak usia 7-11 tahun, nilai moral dan pendidikan karakter yang bisa dipelajari dari cerita “Si Pahit Lidah”, juga untuk mengetahui minat baca anak-anak terhadap buku ilustrasi Interaktif. Wawancara juga dilakukan kepada illustrator untuk mengetahui gaya visual yang menarik bagi anak-anak usia 8-10 tahun, teknik ilustrasi yang sesuai dengan cerita rakyat, dan bagaimana mengemas cerita tradisional menjadi lebih relevan serta menarik secara visual bagi generasi muda. Sedangkan, wawancara kepada anak 8-10 tahun dilakukan untuk mengetahui bagaimana mereka menangkap pesan moral cerita rakyat dan menghubungkannya ke kehidupan sehari-hari.

1. Wawancara Psikolog Anak

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan Psikolog yang berpengalaman menangani anak-anak. Wawancara psikolog anak bertujuan untuk mendapatkan data ahli mengenai, karakteristik perkembangan anak usia 7-11 tahun, nilai moral dan pendidikan karakter yang bisa diambil dari cerita “Si Pahit Lidah” dan pengaruh pesan moral tersebut kepada anak-anak, juga untuk mengetahui minat baca anak-anak terhadap buku ilustrasi interaktif fisik.

1. Bagaimana Ibu/Bapak melihat perkembangan karakter anak-anak usia 7–11 tahun di jaman sekarang ini dengan teknologi yang berkembang pesat dan banyaknya informasi baik yang baik maupun yang buruk, terutama terkait moral dan etika mereka?
2. Apakah ada perbedaan karakter anak-anak sekarang dibandingkan dulu, terutama setelah maraknya penggunaan gadget dan media digital?
3. Menurut pengamatan Ibu/Bapak, bagaimana karakter anak-anak usia 7–11 tahun dalam hal tutur kata, empati, dan cara

berinteraksi dengan teman-temannya? Juga bagaimana perilaku yang sering muncul seperti sikap saling menolong, iri hati, sompong, atau justru individualis?

4. Media bacaan atau media informasi apa yang biasanya pakai dalam materi karakter dan moral yang di ajarkan ke anak-anak? Apakah cerita rakyat termasuk salah satunya?
5. Apa manfaat dari mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak usia SD menurut Ibu?
6. Apakah menurut ibu cerita rakyat bisa menjadi media yang cocok untuk mengajarkan anak tentang karakter dan moral juga nilai dan norma baik dalam kehidupan?
7. Menurut ibu, apa nilai-nilai moral dan pendidikan karakter yang bisa diambil dari cerita rakyat “Si Pahit Lidah”? Dan menurut ibu bagaimana pengaruh cerita rakyat tersebut terhadap karakter dan etika anak?

2. Wawancara Ilustrator

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan *illustrator* buku anak umur 8-10 tahun, untuk mendapatkan data ahli mengenai proses, gaya visual dalam merancang ilustrasi buku cerita anak, khususnya untuk usia 8–10 tahun, tahapan yang perlu diperhatikan saat merancang buku ilustrasi, teknik ilustrasi yang sesuai untuk cerita rakyat agar tetap memiliki nuansa tradisional namun tetap terasa segar dan modern, dan bagaimana cara mengemas cerita tradisional, seperti cerita rakyat “Si Pahit Lidah”, agar tampak relevan dan menarik di mata anak-anak masa kini melalui pendekatan *visual storytelling*.

1. Sudah berapa lama anda mengerjakan projek ilustrasi untuk anak-anak?
2. Bagaimana tahapan proses dari awal hingga akhir yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi untuk buku cerita anak?

3. Bagaimana Anda mengubah sifat dan karakter tokoh cerita menjadi bentuk visual yang mudah dipahami oleh anak-anak? (protagonis, antagonis)
4. Bagaimana tahapan Anda mendesain karakter yang kreatif agar tetap menarik bagi anak-anak?
5. Bagaimana Anda memilih gaya visual, palet warna dan mengaplikasikan warna agar ilustrasi terlihat ceria dan sesuai dengan dunia anak-anak?
6. Apakah ada teknik khusus yang Anda gunakan dalam pewarnaan untuk menonjolkan suasana cerita dan karakter tokoh?
7. Bagaimana Anda menjaga agar inti cerita dan pesan moral tetap utuh saat melakukan adaptasi cerita rakyat?
8. Saya berencana melakukan perancangan cerita rakyat si Pahit Lidah asal Sumatera Selatan, menurut Anda apa yang perlu diperhatikan dalam merancang ilustrasi untuk cerita rakyat dengan target 7-11 tahun? kriteria ilustrasi yang menarik dan efektif untuk anak usia 7-11 tahun?
9. Tantangan apa saja yang Anda hadapi saat merancang ilustrasi cerita rakyat terutama untuk cerita yang berdurasi panjang dan karakter yang mungkin membosankan?
10. Bagaimana Anda menyesuaikan tingkat kompleksitas ilustrasi dengan target usia anak?
11. Apa tips Anda dalam membuat cover buku agar menarik perhatian anak-anak?
12. Biasanya bentuk media apa yang lebih disukai anak usia 7-11 tahun, dan mengapa?
13. Apa pendapat Anda tentang media buku ilustrasi interaktif? Buku ilustrasi interaktif yang seperti apa yang sekiranya disukai anak usia 7-11 tahun?

14. Menurut Anda, apa kesalahan umum yang sering dilakukan ilustrator pemula dalam merancang ilustrasi anak?

3. Wawancara Anak 8-10 Tahun

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan anak umur 8-10 tahun asal Palembang. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui sejauh mana anak-anak usia 8–10 tahun memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat serta bagaimana mereka menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1. Kamu tahu tidak cerita rakyat, kamu pernah dengar atau baca cerita rakyat? cerita apa yang kamu tau?
2. Waktu kamu baca cerita itu, apa yang paling kamu ingat dari bukunya? (Ceritanya, tokohnya, gambarnya, pesannya, atau bagian main-mainnya (interaktif)?
3. Ceritanya tentang apa? Coba ceritakan sedikit
4. Dari cerita tersebut pesan apa yang bisa kamu tangkap
5. Kok kamu bisa tau maksud dari pesan itu?
6. Kalau dicerita, ada tokoh yang baik dan yang jahat, pernah ngga sih kamu bersikap seperti si tokoh jahat itu? (Misal malin kundang, jahat sama orang tua)
7. Abis baca cerita itu, kamu jadi kepingin berbuat baik ngga? Misalnya jadi patuh ngga sama orangtua? (Pertanyaannya tergantung dari apa moral yang di tangkep dr cerita)
8. Menurut kamu, kamu bisa ngga nerapin hal baik seperti yang diajarkan di cerita rakyat yang kamu udah baca?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan membagikan kuesioner secara *offline*. Kuesioner akan dibagikan kepada anak-anak SD kota Palembang yang berusia 7-11 tahun atau kelas 2 sampai kelas 4 SD. Tujuan dilakukannya kuesioner ini adalah untuk mengetahui karakter anak umur 7-11 tahun, pengetahuan anak anak tentang cerita rakyat, khususnya cerita “Si Pahit Lidah” sebagai cerita asal provinsi mereka sendiri. Selain itu, penulis juga

ingin mendapatkan informasi mengenai preferensi mereka tentang gaya visual yang menarik dan mengetahui media yang tepat bagi anak umur 7-11 tahun.

Umur:
A. Karakter
1. Kalau ada temanmu punya barang baru (misalnya mainan atau alat sekolah), apa yang biasanya kamu lakukan? a. Ikut senang dan melihat barangnya b. Pinjam sebentar untuk mencoba c. Ingin punya juga dan jadi kesal
2. Kalau lihat teman kesusahan (misalnya jatuh atau kesulitan mengerjakan PR), apa yang biasanya kamu lakukan? a. Menolong se bisa mungkin b. Membiarakan saja c. Tertawa d. Mengejek
3. Kamu pernah dengar kata-kata kasar? kamu dengar pertama kali dari mana? a. Dari teman b. Dari rumah/keluarga c. Dari TV/HP/internet d. Dari tempat lain
4. Apakah kamu pernah mendengar teman teman seusiamu berkata kasar? a. Tidak Pernah b. Beberapa dari mereka berbicara Kasar c. Banyak yang sering berbicara Kasar
5. Apakah ada temanmu yang suka bersikap sompong? a. Tidak Ada b. Beberapa c. Banyak

B. Pengetahuan tentang Cerita Rakyat

1. Seberapa suka kamu membaca cerita rakyat?
 - a. Tidak suka
 - b. Tidak terlalu suka
 - c. Biasa saja
 - d. Lumayan suka
 - e. Suka
2. Dari cerita rakyat ini, manakah yang kamu tahu? (tandai yang kamu tau)
 - Malin kundang
 - Bawang Merah Bawang Putih
 - Si Pahit Lidah
 - Putri Kembang Dadar
 - Sangkuriang
 - Tidak Tahu
 - Tahu cerita lain _____(tuliskan judulnya)
3. Kamu mengetahui cerita rakyat dari mana biasanya?
 - a. buku cerita,
 - b. film/ video,
 - c. diceritakan orangtua
 - d. Di ajarkan di kelas
4. Apakah kamu tahu isi cerita “Si Pahit Lidah”?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Dari mana kamu mengetahui cerita “Si Pahit Lidah”?
 - a. buku cerita,
 - b. film/ video,
 - c. diceritakan orangtua
 - d. Di ajarkan di kelas

- | |
|-------------------------|
| e. Tidak tahu ceritanya |
|-------------------------|

C. Media dan Kebiasaan Membaca

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Apakah kamu suka membaca cerita?<ol style="list-style-type: none">a. Tidak sukab. Tidak terlalu sukac. Biasa sajad. Lumayan sukae. Suka2. Apakah kamu suka buku cerita bergambar?<ol style="list-style-type: none">a. Yab. Tidak3. Kamu lebih suka membaca cerita dalam bentuk apa?<ol style="list-style-type: none">a. Buku cerita bergambar sajab. Buku cerita bergambar interaktifc. Buku cerita tanpa gambard. Komik |
|---|

3.3.3 Observasi

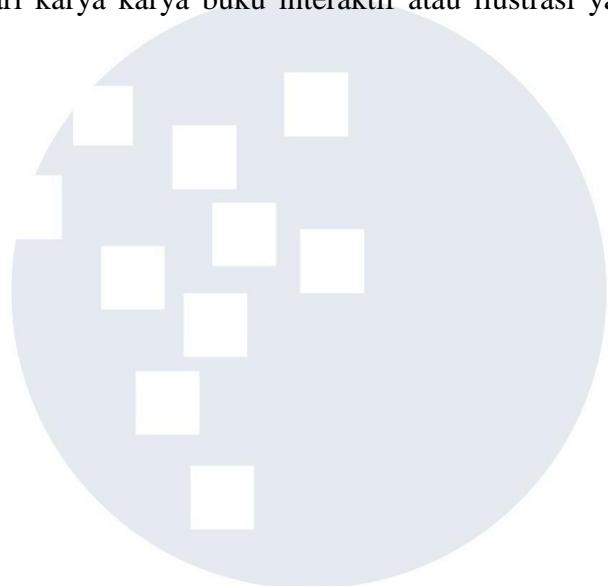
Observasi dilakukan dengan mengunjungi salah satu toko buku terbesar di Palembang. Tujuan mengetahui seberapa banyak buku cerita anak yang membahas tentang cerita “Si Pahit Lidah”, juga seperti apa bentuk bukunya.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan mencari buku ilustrasi interaktif/ buku ilustrasi yang membahas cerita rakyat “Si Pahit Lidah”. Tujuan dilakukan studi eksisting untuk membantu penulis mengamati, memahami dan mendapat inspirasi dari karya-karya tentang buku cerita “Si Pahit Lidah” yang sudah ada. Penulis ingin mengetahui media seperti apa saja yang membahas cerita “Si Pahit Lidah” yang beredar di Sumatera Selatan.

3.3.5 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan dengan mencari media relevan seperti buku interaktif dan ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak. Tujuan dilakukan studi referensi untuk membantu penulis mengamati, memahami dan mendapat inspirasi dari beberapa aspek seperti gaya ilustrasi dan konsep interaktif dari karya-karya buku interaktif atau ilustrasi yang sesuai dengan target anak.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA