

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan yang berkaitan dengan perancangan buku interaktif untuk pengenalan lukisan Raden Saleh sebagai pembelajaran interaktif yang ditujukan untuk anak-anak berusia 8-10 tahun dengan pendekatan visual dan naratif. Subjek perancangan pada perancangan media informasi mengenai pengenalan lukisan Raden Saleh adalah sebagai berikut :

1.) Demografis

a.) Usia

1. Primer : 8-10 Tahun

Target primer adalah usia dalam batasan ini dipilih karena Anak usia 8-10 tahun, anak sekolah dasar kelas 3,4,5 berada dalam fase perkembangan kognitif dan visual yang optimal untuk lebih memahami ilustrasi dan cerita sejarah (*Journal of Educational Psychology*, 2006). Mereka mulai mampu mengenali tokoh, alur, dan makna di balik gambar. Kondisi ini sesuai untuk mengenalkan karya Raden Saleh yang kaya detail visual, nilai sejarah, dan pesan moral secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. (Hamzah, 2019; Amalia, 2023; Kusrianto, 2017)

2. Sekunder : 22-45 Tahun

Berdasarkan data BPS dan data umur 22-45 tahun adalah orang tua yang biasanya produktif dan dapat membantu media pembelajaran anak mereka.

b.) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

c.) Kelas Ekonomi : SES A – B

Kelompok SES A–B dipilih sebagai sasaran perancangan utama karena umumnya memiliki akses yang lebih baik terhadap sumber belajar dan media edukatif seni, serta keterlibatan orang tua yang mendukung metode pembelajaran alternatif (Priyanto, 2024). Kondisi ini memungkinkan buku interaktif Raden Saleh digunakan secara optimal sebagai media pengenalan tokoh seni dan sejarah kepada anak. Meskipun demikian, perancangan ini tidak membatasi pengenalan Raden Saleh hanya pada kelompok sosial ekonomi tertentu dan tetap bersifat inklusif.

2.) Geografis

a) Primer : Jabodetabek

Cakupan target difokuskan di area Jabodetabek, yang mencakup Jakarta dan Tangerang, dengan jumlah anak terbesar. Menurut BPS (2024), terdapat 821.000 jiwa anak berusia 5–9 tahun yang tinggal di Jabodetabek yang dapat dijadikan target audiens media pendidikan.

3.) Psikografis

a) Primer : anak-anak berusia 8-10 tahun yang gemar membaca dan belajar melalui visual. Sama seperti mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka juga suka membayangkan sesuatu dalam pikiran mereka.

b) Sekunder: Orang tua dari anak-anak muda ini yang berada di tahap aktif sangat peduli untuk memperkenalkan sejarah dan budaya sedini mungkin. Mereka lebih suka media pembelajaran kreatif seperti buku ilustrasi interaktif untuk mempermudah pembelajaran. Mereka peduli untuk

menanamkan nilai-nilai identitas nasional, seni, dan kebanggaan pada budaya Indonesia, yang mereka sendiri sangat hargai, ke dalam setiap generasi anak-anak.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam desain buku ilustrasi ini. *Design Thinking* adalah metode yang berpusat pada manusia (*human-centered design*) dan dirancang untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam guna menciptakan solusi desain yang relevan dan efektif (Dam & Siang, 2021). Dikembangkan oleh Hasso Plattner *Institute of Design* di Stanford, metode ini terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Brown, 2018). Pendekatan ini dianggap tepat karena sasaran pengguna adalah anak-anak usia 8–10 tahun yang membutuhkan media visual edukatif yang menarik, empatik, serta sesuai perkembangan kognitif mereka. Pada tahap *Empathize*, penulis mengumpulkan data melalui observasi ke museum galeri nasional, wawancara dengan dosen serta kutator sejarah seni Indonesia dan ilustrator buku anak, kuesioner, *focus group discussion* (fgd), serta studi referensi dan eksisting. Hasilnya digunakan pada tahap *Define* untuk merumuskan tantangan utama yaitu bagaimana menyampaikan nilai sejarah Raden Saleh secara visual dan menyenangkan. Selanjutnya, tahap *Ideate* digunakan untuk mengembangkan konsep visual, cerita, dan elemen interaktif, yang kemudian diwujudkan dalam *Prototype* berupa draf buku ilustrasi. Tahap *Test* dilakukan dengan melibatkan anak-anak dari kelompok usia target untuk memancarkan daya tarik, pemahaman, dan keterlibatan mereka terhadap buku.

Untuk memperkuat perancangan, penulis juga menggunakan metode campuran (*mixed method*) dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini memberikan pemahaman menyeluruh terhadap preferensi dan perilaku audiens. Menurut Creswell dan Poth (2023), metode campuran memungkinkan integrasi antara data naratif dan numerik guna menghasilkan analisis yang lebih kaya serta validasi temuan yang lebih kuat. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner kepada orang tua dan guru, sedangkan

data kualitatif akan diperoleh dari observasi lukisan-lukisan dari Raden Saleh serta studi referensi dan studi eksisting dengan buku interaktif dan ilustrasi yang sudah ada, serta wawancara dengan dosen dan kurator sejarah seni Indonesia dan ilustrasi buku anak. Validitas diperkuat melalui teknik triangulasi dengan membandingkan hasil dari sumber ketiga tersebut untuk mengetahui lebih dalam tentang biografi Raden Saleh dan cara menjelaskan sejarah tentang Raden Saleh kepada anak-anak dengan cara yang sesuai dan pas. Seluruh proses dirancang untuk menghasilkan buku yang tidak hanya estetis dan menarik, tetapi juga edukatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Tahapan perancangan yang akan dilakukan dengan *Design Methods* dan *Mixed Methods* akan dianalisis sebagai berikut :

3.2.1. Emphatize

Menurut Tim Brown (2018) dalam buku *On Design Thinking*, Tahapan pertama dari *Design Methods* adalah memiliki rasa empati terhadap target yang dituju. Tahap ini merupakan dasar dari proses perancangan, di mana desainer mulai dengan memahami karakteristik dan kebutuhan anak-anak usia 8–10 tahun sebagai pengguna utama. Anak usia ini berada dalam tahap konkret operasional (*Piaget*), di mana mereka belajar lebih efektif melalui gambar, cerita, dan interaksi. Pengamatan terhadap cara anak membaca, wawancara ringan dengan guru sejarah atau orang tua, serta eksplorasi buku-buku sejarah anak yang sudah ada dilakukan untuk menggali apa yang membuat mereka tertarik, dan bagaimana mereka menanggapi tokoh dan alur cerita. Pendekatan ini sangat penting untuk mengatasi masalah pembelajaran sejarah di sekolah yang sering dianggap membosankan atau tidak relevan oleh siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang unik dan fun, perancang memahami bahwa anak-anak perlu “melihat” sejarah sebagai sesuatu yang hidup, menarik dan relevan bukan sekadar hafalan peristiwa masa lalu.

3.2.2. Define

Pada tahap *Define*, data yang telah dikumpulkan dari tahap *Empathize* digunakan untuk mendefinisikan masalah yang lebih jelas. Di langkah ini, penulis akan membuat target persona pembaca (anak-anak usia 8-10 tahun),

kebutuhan mereka, dan wawasan yang diperoleh dari penelitian. Berdasarkan data ini, desainer akan fokus pada penyajian ide dan konsep sejarah Raden Saleh melalui buku ilustrasi yang dapat menarik minat anak-anak. Semua wawasan ini akan menjadi dasar dalam proses perancangan tahap selanjutnya, untuk menciptakan buku ilustrasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami oleh target usia tersebut.

3.2.3. Ideate

Pada tahap *Ideate*, penulis akan mulai mengembangkan *moodboard*, *Big idea*, dan *tone of voice* buku interaktif dengan menggali konsep, narasi, dan elemen visual yang akan digunakan. Proses ini dimulai dengan pencarian referensi dari berbagai buku sejarah anak, karya-karya Raden Saleh, serta elemen visual yang cocok dengan usia 8-10 tahun. Pemetaan pikiran dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai tema yang dapat diangkat dari kisah hidup Raden Saleh, seperti perjuangan, nasionalisme, dan peran seni dalam sejarah Indonesia serta karya-karyanya. Penulis akan konsep penceritaan yang sederhana dan menarik, dengan pendekatan visual yang hidup dan ekspresif. *Storytelling* akan mengedepankan aspek petualangan dan perjuangan Raden Saleh, dengan fokus pada peristiwa penting dalam hidupnya, seperti Penangkapan Pangeran Diponegoro, yang dapat diceritakan dalam bentuk cerita yang mudah dipahami anak-anak. Konsep ini akan disertai dengan ilustrasi yang berwarna, dinamis, dan menggambarkan budaya lokal Nusantara, sehingga anak-anak dapat merasakan kedekatan dengan kisah tersebut.

3.2.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis mulai menentukan format buku, dan mewujudkan idenya menjadi buku ilustrasi interaktif dari tokoh Raden Saleh. Desain awal mencakup sketsa halaman, *layout* cerita, ilustrasi tokoh dan karya, serta elemen permainan interaktif sederhana yang disesuaikan dengan anak usia 8–10 tahun. Prototipe ini memungkinkan penulis menguji visual, narasi, dan struktur buku secara menyeluruh. Evaluasi dan revisi dilakukan secara fleksibel

untuk memastikan hasil akhir yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan edukatif.

3.2.5. Test

Tahap *Test* dilakukan untuk menguji efektivitas buku ilustrasi Raden Saleh kepada target pengguna, yaitu anak-anak usia 8–10 tahun. Uji coba dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara ringan untuk melihat respon anak terhadap ilustrasi, cerita, dan interaksi visual. Masukan dari anak-anak serta pendamping (guru atau orang tua) akan digunakan untuk memperkuat kekuatan dan kelemahan perancangan. Hasil uji coba ini menjadi dasar revisi agar buku lebih menarik, mudah dipahami, dan tepat sasaran secara edukatif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods*, Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan *insight* mendalam mengenai bagaimana anak-anak usia 8–10 tahun memahami sejarah melalui media visual, serta persepsi orang tua dan guru terhadap efektivitas penyampaian materi sejarah dengan pendekatan ilustratif. Dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, untuk memahami kebutuhan anak usia 8–10 tahun dalam mengenal sejarah melalui buku ilustrasi Menurut Jaya (2020), metode kualitatif fokus pada informasi subjektif yang diperoleh melalui wawancara atau diskusi kelompok, sedangkan metode kuantitatif mengukur persepsi dan pola respon menggunakan kuesioner. Wawancara digunakan untuk menggali pandangan para ahli, sementara kuesioner mengumpulkan data dari orang tua. Teknik pengumpulan data meliputi Observasi, Wawancara, Kuesioner, dan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan orang tua serta anak-anak usia 8-10 Tahun. Observasi dilakukan dengan melihat lukisan-lukisan dan makna dari lukisan Raden Saleh yang ada di Indonesia dan FGD mengetahui preferensi anak terhadap visual dan narasi yang mereka suka dalam mempelajari Tokoh Seni Sejarah Indonesia. Semua data didokumentasikan dengan foto, rekaman audio/video, lalu dianalisis secara tematik (Creswell & Poth,

2021, Silverman, 2020) untuk memperoleh wawasan yang relevan bagi perancangan media edukatif ini.

3.3.1. Observasi

Observasi merupakan teknik yang memungkinkan peneliti memahami aktivitas, kehidupan, bahasa, dan nilai-nilai dalam konteks yang alami (Sari, 2021). Pada penelitian ini, observasi dilakukan oleh penulis dengan mengunjungi Museum Galeri Nasional Indonesia saat diadakan pameran “NYALA 200 Perang Diponegoro”. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana pendekatan visual dan naratif dalam menyampaikan tokoh sejarah, khususnya Raden Saleh, diterapkan pada ruang pameran, penyusunan informasi mengenai Raden Saleh, serta media interpretatif yang digunakan untuk menyampaikan lukisan. Dengan melakukan pengamatan langsung, penulis dapat memahami bagaimana museum menata karya seni sehingga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif bagi pengunjung.

Observasi di Museum Galeri Nasional juga memungkinkan penulis untuk melihat secara detail-detail lukisan-lukisan dari Raden Saleh, seperti cara menyusun informasi biografi Raden Saleh, deskripsi mengenai lukisan secara lebih jelas, hingga pemilihan media visual yang menarik perhatian audiens. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh wawasan tentang bagaimana sebuah institusi budaya menyeimbangkan aspek pendidikan dan hiburan agar pesan sejarah lebih mudah diterima, terutama oleh anak-anak. Hal ini menjadi acuan penting dalam merancang buku ilustrasi Raden Saleh, karena dapat mencontoh bagaimana nilai karakter, perjalanan hidup, dan karya seniman dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang komunikatif.

3.3.2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan pandangan partisipan (Cresswell & Poth, 2018). Wawancara dilakukan kepada 2 narasumber yang merupakan seorang dosen ISI (Institut Seni Indonesia)

Sejarah dan Kurator Seni Lukis Indonesia yang memiliki wawasan mendalam mengenai biografi Raden Saleh sepanjang masa hidupnya, dalam rangka menggali informasi yang lebih detail mengenai perjalanan hidup, karya, serta kontribusi Raden Saleh terhadap sejarah seni dan kebudayaan Indonesia dan Wawancara juga dilakukan kepada seorang Illustrator Buku Anak Professional, wawancara bertujuan untuk mengetahui dan memahami informasi mengenai proses pembuatan buku anak-anak, khususnya gaya visual yang cocok untuk umur 8-10 Tahun. Informasi dari wawancara kedua ini menjadi dasar penting dalam penyusunan narasi dan visual buku ilustrasi agar tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki landasan sejarah yang kuat untuk anak-anak ketika membaca buku yang dirancang.

1. Wawancara A

Wawancara dilakukan kepada Narasumber yang merupakan seorang Dosen di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang mendalami sejarah dan kultural seni lukis di Indonesia serta perkembangan Seni Rupa Modern. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai Raden Saleh dalam sejarah seni rupa Indonesia yang berhubungan dengan Tokoh Seni Raden Saleh, serta nilai-nilai kultural yang terkandung dalam karya-karyanya, dan bagaimana informasi yang lebih jelas mengenai lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* serta kontribusi Raden Saleh dalam merepresentasikan peristiwa tersebut melalui karya seninya. Informasi ini menjadi rujukan penting dalam perancangan buku ilustrasi tentang Raden Saleh, agar penyampaian cerita sejarah dapat lebih relevan dan mudah dipahami oleh anak-anak serta menumbuhkan apresiasi mereka terhadap seni dan budaya sejak dini.

(Pertanyaan Wawancara)

1. Darimana Bapak mengenal Tokoh seni sejarah Raden Saleh? Bagaimana posisi Raden Saleh dalam

perkembangan sejarah seni rupa Indonesia, khususnya sebagai tokoh seni modern pertama di Indonesia?

2. Apakah Bapak tau Lukisan Raden Saleh apa saja yang terdapat di Indonesia? Apakah terdapat lukisan Raden Saleh yang bukan didalam negeri juga?
3. Adakah Lukisan Raden Saleh yang sempat dipamerkan di luar negeri?
4. Menurut Bapak, nilai kultural apa saja yang paling menonjol dalam karya-karya Raden Saleh?
5. Apa makna penting dari lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam konteks sejarah Indonesia?
6. Bagaimana kontribusi Raden Saleh dalam merepresentasikan peristiwa sejarah melalui karya seninya?
7. Menurut Bapak, apa keunikan Raden Saleh dibandingkan dengan seniman lain pada masanya?
8. Bagaimana relevansi karya Raden Saleh dengan generasi muda Indonesia saat ini?
9. Apa tantangan utama dalam menyampaikan karya Raden Saleh kepada anak-anak agar tetap relevan dan mudah dipahami?
10. Menurut Bapak, pendekatan visual seperti buku ilustrasi interaktif apakah efektif untuk mengenalkan Raden Saleh kepada anak usia 8–10 tahun?
11. Nilai perjuangan dan nasionalisme apa yang bisa ditanamkan kepada anak-anak melalui karya Raden Saleh?
12. Apa saran Bapak agar kisah hidup dan karya Raden Saleh dapat dikemas dalam bentuk buku ilustrasi yang menarik, edukatif, namun tetap akurat secara historis?

2. Wawancara B

Wawancara dilakukan kepada seorang Illustrator Buku Anak Professional. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih jelas mengenai aspek teknis ilustrasi buku, seperti pemilihan media yang pas, pengaturan komposisi halaman, pemilihan warna, hingga konsistensi gaya visual yang sesuai untuk anak-anak usia 8-10 tahun. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui pengalaman dari narasumber tentang bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif, tantangan teknis yang dihadapi ketika membuat buku cerita anak, Informasi ini diharapkan dapat menjadi referensi penting dalam merancang buku ilustrasi pengenalan tokoh Raden Saleh bukan hanya menarik secara estetika tetapi sebagai media yang efektif untuk pembelajaran.

(Pertanyaan Wawancara)

1. Bisa ceritakan proses Anda dalam membuat ilustrasi buku anak, mulai dari perencanaan hingga penempatan teks dan gambar agar menarik serta mudah dipahami anak?
2. Bagaimana Anda menentukan palet warna sekaligus menjaga konsistensi gaya ilustrasi dari awal sampai akhir buku?
3. Menurut Anda, elemen visual apa yang paling efektif untuk menarik perhatian anak usia 8-10 tahun dalam buku ilustrasi?
4. Bagaimana cara Anda menyesuaikan konsistensi gaya ilustrasi agar tetap menarik, namun tetap sederhana dan mudah dipahami anak-anak?

5. Warna atau bentuk seperti apa yang biasanya lebih engaging untuk anak? Apakah mereka lebih suka yang detail atau lebih sederhana?
6. Bagaimana Anda menentukan ekspresi atau gestur karakter agar anak bisa langsung memahami emosi dan cerita yang disampaikan?
7. Menurut anda, Bagaimana cara memodifikasi detail ilustrasi (misalnya objek, latar belakang, pakaian) agar anak dapat memahaminya tanpa kehilangan nilai sejarah/budaya?
8. Apa strategi Anda untuk menjaga fokus anak agar tetap mengikuti alur cerita dari awal sampai akhir buku?
9. Bagaimana cara Anda menyampaikan pesan edukatif tanpa membuat ilustrasi terasa terlalu menggurui sehingga anak tidak cepat bosan?
10. Menurut Anda, bagaimana cara menyeimbangkan antara ilustrasi yang indah secara artistik dengan ilustrasi yang komunikatif untuk anak?
11. Apakah Anda pernah terlibat dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif? Jika ya, bisa diceritakan bagaimana prosesnya?
12. Apa pengalaman Anda membuat buku ilustrasi interaktif, dan menurut Anda bagaimana peran interaktivitas (seperti pop up book, aktivitas mewarnai dll) dibandingkan ilustrasi statis dalam menarik minat anak?
13. Apakah Anda mempunyai pendapat mengenai gaya visual apa yang kira-kira cocok dengan ilustrasi perancangan buku ilustrasi untuk tokoh raden saleh, dari vibes, pewarnaan dll nya?

3.3.3. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) adalah dinamika diskusi kelompok dapat memunculkan memori kolektif (collective memory) di mana satu jawaban dapat memicu ingatan atau pandangan dari peserta lain, sehingga memperdalam topik eksplorasi (Krueger & Casey, 2000). *Focus Group Discussion* (FGD) akan dilakukan kepada sekumpulan anak-anak yang berusia 8-10 tahun dari kelas 3-4 beserta Orangtua mereka. Tujuan FGD ini adalah untuk memahami pandangan siswa tentang cara belajar sejarah, minat mereka terhadap materi sejarah, dan preferensi mereka terhadap buku sejarah bergambar, khususnya mengenai Raden Saleh. Wawasan ini akan membantu merancang buku ilustrasi sejarah yang menarik dan sesuai dengan minat mereka.

(Pertanyaan FGD)

1. Apa yang kalian ketahui tentang sejarah Indonesia? Apa yang menarik dari sejarah buat kalian?
2. Siapa yang pernah mendengar tentang Raden Saleh? Apa yang kalian tahu tentang beliau?
3. Bagaimana rasanya belajar sejarah di sekolah? Apakah kalian suka atau lebih suka pelajaran lain? Kenapa?
4. Apa yang kalian pikirkan tentang belajar sejarah lewat gambar atau lukisan?
5. Kalau di dalam buku sejarah ada gambar-gambar, apakah itu membuat kalian lebih tertarik untuk membaca?
6. Apa gambar atau ilustrasi yang paling menarik dalam buku sejarah menurut kalian?
7. Kalau ada cerita tentang Raden Saleh, gambar seperti apa yang kalian ingin lihat dalam buku tersebut?
8. Cerita sejarah yang mana yang paling kalian ingat? Kenapa bisa mengingat cerita itu?

9. Kalau kalian bisa memilih, apakah lebih suka belajar sejarah lewat cerita, gambar, atau mungkin video? Kenapa?
10. Menurut kalian, apa yang membuat sejarah menjadi menarik untuk dipelajari?

3.3.4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form* sebagai alat pengumpulan data kuantitatif. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kesulitan yang dialami anak-anak dalam pembelajaran sejarah, khususnya ditargetkan kepada orangtua mereka mengenai Sejarah tentang Raden Saleh. Selain itu, kuesioner ini juga bertujuan untuk mengetahui preferensi orang tua terhadap metode pembelajaran sejarah yang efektif dan media yang digunakan dalam mengajarkan materi sejarah kepada anak-anak usia 8–10 tahun. Kuesioner ini juga menyelidiki seberapa besar minat anak terhadap buku sejarah yang dilengkapi dengan ilustrasi, untuk memberikan wawasan lebih mengenai preferensi mereka dalam menerima informasi sejarah melalui media visual.

Kuesioner disebarluaskan melalui *WhatsApp*, *Instagram*, *Line*, dan *Telegram*, dan dibuka dari tanggal A hingga B, Jumlah responden yang sudah mengisi kuesioner ini melibatkan A responden. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai preferensi orang tua terhadap cara menyampaikan materi sejarah yang lebih menarik, serta memahami apakah penggunaan ilustrasi efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap sejarah. Berikut Instrumen pertanyaan kuesioner diambil dari teori (Widodo & Annar, 2020) adalah sebagai berikut :

(Pertanyaan Kuesioner)

Pengetahuan anak tentang sejarah Raden Saleh (Skala 1-5)

1. Anak saya menyukai pelajaran sejarah di sekolah.
2. Anak saya sering membicarakan tokoh sejarah setelah belajar di sekolah.

3. Mengenalkan tokoh seni & sejarah seperti Raden Saleh sejak dini adalah hal yang penting.
4. Anak saya sudah pernah mendengar nama tokoh sejarah seni Indonesia Raden Saleh.
5. Anak saya mengetahui beberapa judul lukisan Raden Saleh.
6. Anak saya mengetahui lukisan penangkapan pangeran Diponegoro.
7. Anak saya mengetahui teknik melukis yang digunakan Raden Saleh, seperti gaya realis atau romantisisme.
8. Anak saya memahami makna atau pesan dalam lukisan Raden Saleh, misalnya tentang perjuangan dan nasionalisme.

Tantangan dalam mengenalkan Sejarah pada Anak

9. Menurut bapak/ibu, apakah media pembelajaran sejarah disekolah sudah cukup menarik untuk anak?
10. Apa tantangan utama yang bapak/ibu hadapi dalam mengenalkan sejarah kepada anak?
11. Menurut anda, apa yang membuat anak sulit mengenal tokoh seperti Raden Saleh?
12. Media apa yang paling sering digunakan untuk anak anda belajar sejarah di rumah?

Preferensi Media Pembelajaran

13. Buku interaktif tentang tokoh sejarah seni Raden Saleh dapat menumbuhkan rasa cinta budaya sejak dini.
14. Buku interaktif merupakan media yang menarik untuk anak.
15. Anak saya lebih mudah memahami sejarah melalui gambar berwarna.
16. Visual *storytelling* dapat membantu anak memahami pesan sejarah dengan lebih mudah.
17. Anak saya lebih antusias belajar jika ada aktivitas interaktif dalam buku.

18. Cerita bergambar lebih disukai anak dibandingkan teks panjang.

Harapan orang tua

19. Menurut bapak/ibu, faktor apa yang paling mendorong anak tertarik belajar sejarah melalui media kreatif?

20. Apa Harapan utama bapak/ibu jika anak-anak bisa lebih mengenal Raden Saleh?

3.3.5. Studi Eksisting

Studi Eksisting adalah studi yang ada dilakukan untuk mempelajari pencapaian keberhasilan serta kegagalan tujuan dari suatu objek yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi panduan bagi proses berikutnya agar memberikan hasil yang lebih baik (Angga, 2019). Dalam konteks perancangan buku tentang Raden Saleh, studi referensi dilakukan dengan mengakses sumber-sumber seperti internet, jurnal ilmiah, dan buku-buku terkait. Informasi yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode *SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)* untuk diidentifikasi. Analisis ini membantu dalam merancang buku yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembaca.

3.3.6. Studi Referensi

Studi Referensi merupakan kegiatan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Tujuannya adalah membangun landasan teori yang kuat dan mendukung argumen dalam karya ilmiah. Penulis melakukan studi referensi dengan tujuan untuk memperoleh inspirasi desain dari berbagai karya yang telah ada, guna mengembangkan pendekatan visual yang lebih baik dalam perancangan buku ilustrasi. Studi ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap elemen visual dan desain dari buku-buku cerita ilustrasi yang tersedia di toko buku.

Jenis interaktivitas, gaya ilustrasi, dan bahan yang digunakan dalam buku interaktif adalah yang menjadi topik utama dari studi referensi ini. Penulis dapat mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang cara melakukan

perancangan dengan mencari dan menganalisis berbagai sumber. Selain itu, untuk melihat bagaimana tokoh seni Indonesia dikemas dengan visual dan *storytelling* yang menarik, penulis akan menganalisis buku *Ella in the Garden of Giverny* dan *Vincent Van Gogh: He Saw the World in Vibrant Colors*.

