

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam dijabarkan sebagai berikut:

##### **3.1.1 Primer**

###### **1. Demografis**

###### **a. Usia: 7-12 tahun, anak sekolah dasar.**

Kelompok anak berusia 7-12 tahun telah menjalani perkembangan tahap ketiga yakni tahap operasional konkret/*Concrete Operational Stage* (Santrock, 2016, h.17). Di mana pada tahap ini anak sudah mulai berpikir secara logis dibandingkan intuitif. Selain itu, dimulai dalam usia 7 tahun, anak mengalami amnesia masa kanak-kanak, yang menyebabkan ingatan anak mulai tergantikan oleh ingatan baru yang dinilai lebih dominan.

###### **b. Gender: Laki-laki dan perempuan**

###### **c. SES: A-B**

SES ini dipilih berdasarkan pertimbangan mengenai tingkat kemampuan yang lebih baik dalam pendidikan serta kemampuan ekonomi dalam mengakses media pembelajaran yang beragam. Didukung dengan data yang membuktikan bahwa tingkat SES di Samarinda tergolong “Sangat tinggi” dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yakni sebesar 82,61% pada tahun 2023.

###### **d. Pendidikan: Sekolah dasar**

###### **2. Geografis: Provinsi Samarinda dan sekitarnya.**

Target geografis difokuskan di kota Samarinda merupakan ibu kota dari provinsi Kalimantan Timur, yang juga bertepatan dengan habitat dari pesut mahakam, yakni sungai Mahakam. Sehingga memudahkan distribusi dan penerimaan informasi karena Samarinda merupakan pusat perkotaan yang mudah menjangkau kota lain disekitarnya. Dengan menargetkan anak-anak Samarinda bertujuan untuk meningkatkan kepedulian serta pengetahuan mereka terhadap warisan budaya yang ada.

### 3. Psikografis

- a. Anak-anak yang memiliki ketertarikan dengan cerita rakyat terutama yang berasal dari daerah mereka.
- b. Anak-anak yang suka membaca buku terutama yang memiliki banyak ilustrasi dan interaksi.
- c. Anak-anak yang belum mengetahui mengenai kisah Legenda Pesut Mahakam.
- d. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta tertantang untuk mencoba hal baru.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah Teori “Conceptual Process” digabung dengan *Design Thinking*, yakni sebuah pendekatan dalam pemecahan masalah yang berpusat pada perancangan media berdasarkan riset yang mendalam dan pengembangan kreativitas. Menurut Alan Male (2017) dalam bukunya yang berjudul “Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective”, terdapat 5 tahapan di dalam melakukan perancangan sebuah ilustrasi (h.16-47), diantaranya adalah *developing the brief*, *answering the brief*, *conceptual process*, *research*, dan *drawing*. Yang kemudian metode tersebut dilengkapi prosesnya dengan teori *Design Thinking* (Kelley & Brown, 2018), yakni tepatnya pada tahap *prototype*, dan *test*. Alan (2007) juga menambahkan bahwa seorang ilustrator yang berkembang perlu melewati proses kreatif ini dan

menguasai beberapa *skill*, di mana mereka perlu memiliki wawasan dalam berkomunikasi serta peka terhadap isu atau masalah disekitar mereka (h.14).

Tahap utama dan yang menjadi fondasi dari metodologi ini adalah, ‘developing the brief’. Pada tahap ini, ilustrator harus mampu memetakan dan mencerna arahan dalam suatu *brief*. Selepas mendapatkan kata kunci yang dirasa penting dalam tahap ini, kemudian ilustrator akan masuk ke dalam tahap ‘answering the brief’, proses di mana ilustrator mulai menjawab atau melakukan *point out* mengenai jawaban dari pertanyaan atau memberikan solusi yang relevan dengan *brief*. Setelah ilustrator mampu menjawab pertanyaan atau menemukan solusi dari permasalahan yang ada, maka tahap selanjutnya adalah proses pembuatan konsep, yakni ‘conceptual process’. Tahap ini diawali dengan melakukan *brainstorming* melalui *mindmapping* hingga dengan *completion* atau pengerucutan ide dan pembuatan konsep. Kemudian proses ini berlanjut ke tahap ‘research’, yakni tahap di mana menemukan informasi berupa data aktual yang bersangkutan dengan ide atau konsep yang telah dibuat agar bisa lebih detail dan terperinci. Tahap terakhir pada penyempurnaan konsep ialah ‘drawing’. Dalam tahap ini, ilustrator dapat mulai mewujudkan konsep yang telah dirancang, diawali dengan membuat sketsa kasar mengenai karya yang ingin dikerjakan. Setelah proses tersebut sudah terpenuhi, maka tahap akan berlanjut ke metode *Design Thinking*, yakni ‘prototype’ dan ‘test’ yang berperan sebagai pelengkap dalam menuangkan ide gagasan yang telah ada ke dalam sebuah media yang ingin diwujudkan serta mengujinya kepada target audiens.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode kualitatif bertujuan untuk menggali lebih dalam pandangan dan perilaku individu untuk memahami suatu fenomena secara menyeluruh melalui data yang bersifat deskriptif dan naratif (Hasan, H. et al., 2025, h.7). Metode ini cenderung lebih fleksibel dan terbuka terhadap perubahan, sehingga memungkinkan peneliti mengeksplorasi informasi secara mendalam sampai data yang diperoleh dianggap cukup atau mulai berulang (Mulyana, A. et al., 2024, h.13–14). Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan narasumber terkait Legenda Pesut Mahakam, mengadakan diskusi kelompok terarah (FGD)

bersama orang tua, serta melakukan studi literatur, telaah media yang relevan, dan referensi lain yang mendukung.

### **3.2.1 *Developing the Brief***

Proses ini merupakan langkah utama dalam perancangan sebuah desain. Diawali dengan melakukan pembedahan dari *brief* yang ada, penulis harus mampu untuk memetakan landasan, sasaran, serta objektif dari masalah atau fenomena yang ada. Penulis mengawali tahap ini dengan menyusun daftar pertanyaan yang perlu dijawab bersangkutan dengan *brief* yang ada. Diawali dengan memikirkan landasan apa yang melatar belakangi adanya permasalahan ini, dan mengapa dibutuhkan solusi untuk hal tersebut. Kemudian, setelah mengetahui hal ini, penulis perlu memikirkan sasaran apa yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini. Selanjutnya, penulis juga harus objektif terhadap rencana dalam perancangan karya ini untuk kedepannya, seperti halnya proses yang perlu dilalui untuk menciptakan sebuah karya.

### **3.2.2 *Answering the Brief***

Setelah melewati tahap ‘developing the brief’, proses akan berlanjut dengan menjawab pertanyaan dari *brief* yang telah dipetakan. Penulis wajib menjawab pertanyaan demi pertanyaan yang ada dan menyediakan gagasan atau ide sebagai solusi dari fenomena tersebut. Diawali dengan melakukan pembedahan terhadap fenomena atau masalah untuk mendapatkan pilihan ide dan konsep mengenai desain yang akan diciptakan. Selain itu, *user persona* juga diperlukan dalam tahap ini, yakni sebagai acuan untuk menentukan gaya visual yang cocok bagi target desain, serta bagaimana cara penulis untuk membangun narasi yang relevan dan mudah dipahami oleh audiens.

### **3.2.3 *Conceptual Process***

Tahap ini merupakan salah satu tahap yang cukup menantang, di mana penulis ditantang untuk mengeksplorasi dan berani berpikir lebih jauh. Dimulai dari pengelompokkan ide-ide yang relevan maupun tidak dengan melalui proses pengembangan gagasan, layaknya *mindmapping*, menyusun *moodboard*, hingga mencari referensi visual mengenai perancangan yang akan dibuat. Dengan

demikian, maka penulis mampu mengembangkan *brief* yang ada menjadi lebih rinci dan luas.

#### **3.2.4 Research**

Tahap ‘research’ dilakukan sebagai salah satu validasi terhadap media yang ingin dirancang. Dengan melakukan riset mendalam mengenai media yakni buku ilustrasi interaktif, mulai dari teori hingga referensi visual. Maka, penulis dapat melakukan *scratch* ide atau membuang gagasan yang tidak perlu sembari mencari inovasi yang lebih sesuai atau cocok untuk diimplementasikan ke dalam karya. Melalui tahap ini, penulis juga dapat lebih memahami mengenai permasalahan yang ingin diselesaikan, seperti informasi yang bersangkutan yang perlu dimasukkan sebagai konten dalam buku atau menghapus informasi yang sekiranya dinilai tidak penting. Dengan riset ini, diharapkan penulis mampu menciptakan karya yang lebih terbaru dan memiliki aspek kebaruan dari karya-karya yang telah ada sebelumnya.

#### **3.2.5 Drawing**

Tahap ‘drawing’ merupakan proses visualisasi dalam buku ilustrasi, yakni mencakup proses transformasi teks menjadi bentuk visual yang lebih utuh. Tahap ini sendiri melibatkan teknik penggambaran, pewarnaan, pengaturan layout dan teks, struktur visual, hingga menentukan rancangan elemen-elemen interaktif dalam buku. Dalam tahap ini, penulis harus mampu membuat visual dan interaksi seakan ‘berbicara’ kepada target audiens. Sehingga diluar dari segi estetikanya, pesan dari cerita tetap dapat tersampaikan dengan baik.

#### **3.2.6 Prototype**

Setelah konsep dan ide utama terbentuk, penulis mulai membuat versi awal dari produk yang dirancang. *Prototype* pertama dibuat dalam bentuk *low-fidelity* atau demo, yakni berupa penentuan bahan yang digunakan dan rancangan interaktivitas pada halaman buku, untuk melihat alur cerita, layout elemen visual, dan struktur interaksi dapat berfungsi dengan baik selayaknya yang direncanakan oleh penulis. Setelah itu, dilanjutkan ke *high-fidelity prototype* yang lebih matang dan final, dengan elemen ilustrasi yang sudah jadi, pemilihan warna dan tipografi, serta simulasi aktivitas interaktif yang akan dilakukan anak

saat membaca buku. ‘Prototype’ ini disiapkan agar bisa diuji secara langsung oleh target pengguna pada tahap selanjutnya.

### 3.2.7 Test

Tahap terakhir adalah ‘test’, yakni merupakan tahap pengujian langsung karya yang telah dirancang kepada anak-anak usia 7–12 tahun di Kalimantan Timur untuk melihat bagaimana mereka menggunakan dan meresponsnya. Tahap ini akan dibagi menjadi dua bagian, yakni *alpha testing* dan *beta testing*. Untuk *alpha testing* akan diselenggarakan sesuai dengan timeline yang ada, yakni pada saat kegiatan *prototype day* dengan target uji adalah mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan mendapatkan feedback mengenai karya yang telah dirancang. Sedangkan untuk *beta testing* akan diujikan ketika perancangan telah disempurnakan kembali sebagai hasil dari *alpha testing* sebelumnya. *Beta testing* ini akan dilaksanakan pada anak-anak usia 7 hingga 12 tahun yang berdomisili di Kalimantan Timur, tepatnya Samarinda. Target dari *beta testing* akan melibatkan murid kelas 1-6 dari SD Kristen Sunodia Samarinda. Dalam menyelenggarakan *beta testing* ini, penulis turut mengamati apakah anak-anak merasa tertarik dengan cerita dan ilustrasinya, serta apakah mereka tertarik dan mampu mengikuti aktivitas di dalam buku dengan mudah dan senang hati. Selain itu, pendapat dari orang tua dan guru juga dikumpulkan untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih luas. Masukan yang diperoleh dari proses ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain buku agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan target pengguna.

### 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer berupa wawancara dan diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion). Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk memahami bagaimana anak-anak usia 7–12 tahun menerima dan memaknai cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam, serta bagaimana peran orang tua dalam memperkenalkan nilai budaya dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penelitian



ini juga bertujuan menggali kebiasaan, seperti penggunaan bahasa, cara komunikasi atau interaksi dengan anak, dan tantangan yang dihadapi orang tua ketika membacakan atau menceritakan kisah-kisah rakyat kepada anak-anak. Hasil temuan dari proses ini akan menjadi dasar dalam merancang buku ilustrasi interaktif yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mendorong ketertarikan dan keterlibatan anak melalui aktivitas-aktivitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka

Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi terhadap media dan buku anak bertema cerita rakyat, dengan tujuan untuk menganalisis jenis interaksi yang digunakan, kualitas interaksi yang dibangun, serta efektivitas desain dalam menarik minat anak. Studi referensi juga mencakup analisis elemen visual seperti palet warna, ilustrasi, tipografi, *layout*, material buku, dan bentuk aktivitas interaktif. Seluruh data ini digunakan untuk memastikan bahwa buku ilustrasi yang dikembangkan tidak hanya menyenangkan secara visual, tetapi juga edukatif dan mampu memperkuat pemahaman anak terhadap budaya lokal secara kreatif.

### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan narasumber melalui sesi tanya jawab. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh berbagai jenis informasi yang dibutuhkan, seperti fakta, keyakinan, perasaan, keinginan, dan hal-hal lain yang relevan dengan topik penelitian (Rosaliza M, 2015, h. 71). Pengumpulan data wawancara ini akan dilakukan oleh penulis secara *hybrid* (langsung dan daring) bersama narasumber profesional yang merupakan seorang ahli dalam bidang sosial budaya serta narasumber lainnya seperti guru sekolah yang turut berkaitan dengan penelitian yang akan dijalankan.

#### **1. Wawancara dengan Ketua MGMP dan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia**

Wawancara pertama akan melibatkan Bapak Rizal Panga selaku ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Kalimantan Timur yang bertanggung jawab seputar penetapan kurikulum belajar

siswa, sekaligus merupakan tenaga pengajar Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA Negeri 11 Samarinda. Wawancara ini diselenggarakan guna mendapatkan data ahli mengenai latar belakang, penjelasan lebih lanjut dari Legenda Pesut Mahakam, dan tingkat minat baca masyarakat Kalimantan Timur. Pelaksanaan wawancara ini direncanakan secara daring melalui zoom dengan teks transkrip dan dokumentasi foto dan video dengan narasumber bersangkutan. Hasil dari wawancara ini akan digunakan sebagai landasan materi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam bagi anak. Berikut beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada Bapak Rizal Effendi Panga, selaku guru Bahasa dan Sastra Indonesia:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Guru Bahasa Indonesia

No.	Pertanyaan	Tujuan
<b>Pertanyaan Pembuka dan Pengenalan Diri</b>		
1.	Terima kasih atas kesediaan waktunya. Sebelumnya, apakah Bapak berkenan memperkenalkan diri secara singkat, khususnya terkait bidang keahlian dalam folklore dan mitologi?	Memulai sesi wawancara dengan sopan dengan mempersilahkan narasumber untuk memperkenalkan dirinya, serta wawasannya dalam cerita rakyat.
2.	Sebagai seorang guru sastra Indonesia, sesuai dengan pendapat Bapak, sejauh mana cerita rakyat masih dikenali oleh masyarakat lokal, khususnya generasi muda?	Mengetahui pendapat dan perspektif narasumber seputar eksistensi cerita rakyat dalam generasi muda.



Aspek budaya terhadap Cerita Rakyat		
3.	Dapatkah Bapak menjelaskan secara ringkas posisi Legenda Pesut Mahakam dalam khazanah warisan sastra lisan Indonesia, terkhususnya di Kalimantan Timur?	Menambah <i>insight</i> atau pandangan baru mengenai cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam.
4.	Apa unsur budaya atau nilai lokal apa yang paling menonjol dari cerita rakyat satu ini dan penting untuk disampaikan pada anak-anak?	Memvalidasi adanya permasalahan variasi cerita dan mengetahui aspek utama yang diketahui masyarakat tentang Legenda Pesut Mahakam.
Tentang struktur naratif “Legenda Pesut Mahakam”		
5.	Membahas mengenai narasi, menurut Bapak, apa struktur naratif utama dalam legenda Pesut Mahakam yang perlu dipertahankan saat mengimplementasikannya pada media informasi bagi generasi muda?	Mendapatkan informasi atau fenomena literasi sehubungan dengan fenomena yang terjadi sekarang.
6.	Sejauh mana alur cerita rakyat dapat dimodifikasi atau disederhanakan agar cerita rakyat tanpa menghilangkan makna budaya aslinya?	Mendapatkan pandangan narasumber mengenai hambatan dalam penyebaran cerita rakyat.

Mengenai nilai moral “Legenda Pesut Mahakam”		
7.	Nilai moral apa yang terkandung dalam legenda Pesut Mahakam yang masih relevan sekarang sehubungan dengan pendidikan karakter bagi anak?	Sebagai pertanyaan penutup sesi wawancara, untuk mengetahui saran mengenai aspek penting dalam cerita bagi anak.
Pertanyaan penutup		
8.	Sebagai penutup, apa saran Bapak mengenai aspek penting yang harus ditonjolkan dan diajarkan kepada anak mengenai Legenda Pesut Mahakam?	Sebagai pertanyaan penutup sesi wawancara, untuk mengetahui saran mengenai aspek penting dalam cerita bagi anak.



## 2. Wawancara dengan Penulis Buku ‘Jurnal Tepian Mahakam’

Wawancara kedua dilaksanakan bersama narasumber yakni Bapak Ramadhan S Pernyata selaku *Visual Storyteller* dan ilustrator sekaligus penulis buku komik “Jurnal Tepi Mahakam”. Wawancara ini difokuskan untuk menggali mengenai pengalaman beliau sebagai seorang *visual storyteller* serta proses perjalanannya dalam merancang buku “Jurnal Tepi Mahakam”. Jika narasumber bersangkutan tidak keberatan, maka wawancara ini akan dilakukan secara *online* via zoom meeting. Hasil dari wawancara ini akan digunakan sebagai salah satu acuan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam bagi anak.

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Penulis Buku ‘Jurnal Tepian Mahakam’

No.	Pertanyaan	Tujuan
<b>Pertanyaan Pembuka dan Pengenalan Diri</b>		
1.	Terima kasih atas kesediaan waktunya. Sebelumnya, apakah Bapak berkenan memperkenalkan diri secara singkat, khususnya pengalaman Bapak sebagai seorang <i>visual storyteller</i> ?	Memulai sesi wawancara dengan sopan dengan mempersilahkan narasumber untuk memperkenalkan dirinya, serta wawasannya dalam cerita rakyat.
<b>Tentang proses dan riset</b>		
2.	Apakah Bapak bisa menceritakan awal mula Bapak memutuskan untuk membuat buku “Jurnal Tepian Mahakam”?	Menambah <i>insight</i> atau Pandangan baru mengenai cerita Legenda Pesut Mahakam
3.	Dapatkah Bapak menjelaskan secara ringkas mengenai bagaimana proses yang bapak lalui dalam	Mengulik mengenai proses dan tahapan narasumber dalam merancang sebuah buku ilustrasi dengan tema budaya.

	melakukan riset visual serta naratif sebelum membuat “Jurnal Tepi Mahakam”?	
4.	Referensi apa saja yang Bapak gunakan saat itu untuk memastikan keaslian budaya dalam pembuatan cerita bergambar tersebut?	Memvalidasi adanya permasalahan variasi cerita dan mengetahui aspek utama yang diketahui masyarakat tentang Legenda Pesut Mahakam.
<b>Tentang <i>storytelling</i> dan adaptasi cerita</b>		
5.	Menurut Bapak, bagaimana cara yang paling efektif dalam menampilkan sebuah cerita rakyat agar tetap otentik namun juga mudah dipahami anak-anak?	Mendapatkan informasi atau fenomena literasi sehubungan dengan fenomena yang terjadi sekarang.
6.	Sesuai dengan pengalaman Bapak dalam merancang buku “Jurnal Tepian Mahakam”, apa tantangan utama yang Bapak temui dalam mengimplementasikan sebuah kisah agar tetap bisa terlihat estetik namun pesannya juga tersampaikan dengan baik?	Mendapatkan pandangan narasumber mengenai hambatan dalam penyebaran cerita rakyat.
7.	Apa strategi Bapak dalam menyusun alur cerita atau narasi visual agar menarik dan mudah dipahami oleh pembaca muda?	Menambah wawasan melalui pengalaman narasumber dalam menentukan alur cerita serta narasi yang sesuai dan mudah

		dipahami sesuai dengan target usia pembaca.
<b>Pertanyaan penutup</b>		
8.	Sebagai penutup, apa saran Bapak mengenai hal atau aspek terpenting yang harus diperhatikan ketika merancang media informasi anak berbasis cerita rakyat?	Sebagai pertanyaan penutup sesi wawancara, untuk mengetahui saran mengenai aspek penting dalam cerita bagi anak.

### 3. Wawancara dengan Ilustrator & Analis Cerita Buku Anak

Wawancara ketiga akan dilakukan bersama Aprilia Muktirina selaku Ilustrator dan Children's Story Analyst. Wawancara ini diselenggarakan guna memperoleh wawasan menyeluruh mengenai aspek visual dan naratif dalam perancangan sebuah buku ilustrasi anak. Dari segi ilustrasi, wawancara ini bertujuan untuk menggali proses kreatif, pemilihan gaya visual, penggunaan warna, serta strategi penggambaran karakter yang sesuai bagi anak agar mampu menarik perhatian mereka. Sementara itu, dari segi analisis cerita, wawancara ini juga dilakukan untuk memahami bagaimana alur dan pesan moral yang ada dalam sebuah cerita dapat disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Jika narasumber tidak keberatan, wawancara ini akan dilakukan secara *online* via zoom meeting. Hasil dari wawancara ini juga akan terekam dalam bentuk transkrip tulisan, dan dokumentasi berupa foto bersama narasumber. Dengan demikian, wawancara ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang menyeluruh mengenai cara seorang ilustrator dan analis buku anak dapat menggabungkan ilustrasi dan narasi sehingga menghasilkan buku yang komunikatif, menarik, serta edukatif bagi anak.

Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Ilustrator dan Analis Buku Anak

No.	Pertanyaan	Tujuan
<b>Pertanyaan Pembuka dan Pengenalan Diri</b>		
1.	Halo kak Aprilia! Boleh memberikan perkenalan singkat, serta perjalanan karirnya di bidang ilustrasi buku anak dan analisis cerita anak?	Memulai sesi wawancara dengan sopan dengan mempersilahkan narasumber untuk memperkenalkan dirinya, serta pengalamannya di bidang ilustrasi buku anak.
<b>Tentang Ilustrasi dan Interaktivitas</b>		
2.	Menurut kak Aprilia, seperti apa gaya ilustrasi, warna, dan bentuk yang paling sesuai untuk anak-anak agar cerita rakyat mudah dipahami oleh anak dan tetap menarik?	Menambah <i>insight</i> mengenai visual yang umumnya menjadi preferensi anak dalam segi pemahaman dan ketertarikan.
3.	Sebelumnya, apa kak Aprilia sendiri pernah membuat atau ikut dalam project buku ilustrasi interaktif anak? Jika iya, boleh diceritakan pengalaman kak Aprilia secara singkat saja.	Mengetahui secara mendalam pengalaman narasumber dalam dunia buku ilustrasi anak terutama buku interaktif.
<b>Tentang Narasi Cerita</b>		
4.	Menurut kak Aprilia, kira-kira bagaimana cara kakak dalam menyusun alur cerita contohnya cerita rakyat agar	Mengetahui inisiatif kak Aprilia dalam mengemas cerita rakyat agar pesannya tetap tersampaikan pada anak.



	tetap sederhana, mudah dipahami anak, tetapi tetap tidak kehilangan nilai budaya dan pesan moralnya?	
5.	Kalau dari kak Aprilia sendiri, gimana cara kak Aprilia membuat ilustrasi dan narasi dapat menyatu dan saling melengkapi sehingga buku terasa komunikatif, edukatif, dan menyenangkan bagi pembaca anak?	Mendapatkan <i>insight</i> dari narasumber selaku ilustrator buku anak dan analisis cerita anak dalam mengombinasi visual dan teks.
<b>Pertanyaan Penutup</b>		
6.	Sebagai penutup, apa rekomendasi kak Aprilia agar ilustrasi dan narasi bisa tetap seimbang, sehingga tidak saling mendominasi tetapi justru memperkuat satu sama lain?	Sebagai pertanyaan penutup sesi wawancara, untuk mengetahui rekomendasi untuk menyeimbangkan teks dan visual agar tidak berat sebelah.





### 3.3.2 Kuesioner



Sujarweni (2020) mendefinisikan kuesioner sebagai salah satu media pengumpulan data yang dilakukan dengan menyuguhkan beberapa daftar pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh para responden (h.94). Metode pengumpulan data ini banyak menggunakan untuk mengetahui informasi dengan skala atau jumlah responden yang besar. Beberapa daftar pertanyaan untuk kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jenis Jawaban
<b>Perkenalan</b>		
Nama		Short answer text
Umur		Multiple choice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 tahun</li> <li>• 8 tahun</li> <li>• 9 tahun</li> <li>• 10 tahun</li> <li>• 11 tahun</li> <li>• 12 tahun</li> </ul>
Jenis Kelamin		Multiple choice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perempuan</li> <li>• Laki-laki</li> </ul>
<b>Pengetahuan tentang “Legenda Pesut Mahakam”</b>		
1.	Apakah kamu pernah mendengar tentang kisah “Legenda Pesut Mahakam”?	Multiple choice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernah dengar dan sudah tau ceritanya!</li> <li>• Pernah dengar sih, tapi lupa ceritanya</li> <li>• Belum pernah dengar sama sekali, tuh!</li> </ul>
2.	Aku pertama kali tahu tentang Legenda Pesut Mahakam dari...	Multiple choice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari orang tua/keluarga</li> <li>• Dari guru</li> <li>• Dari teman</li> <li>• Dari internet</li> <li>• Dari buku</li> <li>• Belum pernah tau</li> </ul>

Preferensi media untuk belajar/menerima informasi		
3.	Aku paling sering belajar atau mencari informasi melalui...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku cerita</li> <li>• Buku pelajaran sekolah</li> <li>• Website</li> <li>• Media sosial (Instagram, Tiktok, Youtube, dsb)</li> <li>• Aplikasi atau game edukasi</li> <li>• Lainnya (isi sendiri)</li> </ul>
4.	Media belajar yang menurutku paling menyenangkan adalah...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca buku dengan banyak gambar dan interaksi</li> <li>• Video animasi</li> <li>• Melalui game digital atau aplikasi</li> <li>• Belajar sambil bermain (Board game/card game)</li> <li>• Langsung dari orang tua/guru</li> </ul>
Jenis konten yang disukai		
5.	Aku paling suka melihat ... dalam sebuah cerita	<p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar/ilustrasi latar</li> <li>• Gambar/ilustrasi tokoh dalam cerita</li> <li>• Karakter</li> <li>• Plot twist</li> <li>• Plot klimaks</li> <li>• Pesan moral</li> </ul>

6.	Aku paling menyukai gambar dengan jenis seperti...	<p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartoon</li> </ul> 
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realistic</li> </ul> 
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Whimsical</li> </ul> 
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Line drawings</li> </ul> 

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sketchy drawings</li> </ul> 
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stylized</li> </ul> 
7.	Aktivitas seru apa yang kamu suka lakukan ketika membaca suatu cerita? (bisa pilih maximal 3)	<p>Check boxes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari jalan cerita sendiri</li> <li>▪ Membuat cerita bergerak</li> <li>▪ Melihat visual tiga dimensi</li> <li>▪ Menyelesaikan teka-teki atau puzzle</li> <li>▪ Menemukan perbedaan</li> <li>▪ Mewarnai atau melengkapi gambar</li> </ul>

Kuesioner akan disebar dengan 2 tipe, diantaranya *online* melalui google form dan *offline*. Kuesioner cetak akan disebar langsung pada siswa dan siswi SD Kristen Sunodia Samarinda yang berusia 7-12 tahun, sedangkan untuk kuesioner online akan bersifat fleksibel dengan target anak usia 7-12 tahun yang merupakan siswa atau siswi di seluruh sekolah dasar Kalimantan Timur. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui preferensi mereka terhadap media bacaan maupun media interaktif yang digunakan dalam menyampaikan cerita. Selain itu, kuesioner ini juga bertujuan menggali sejauh

mana tingkat pemahaman dan kesadaran anak-anak terhadap cerita rakyat, terkhususnya Legenda Pesut Mahakam sebagai salah satu kisah asal daerah mereka. Dengan cara ini, diharapkan diperoleh gambaran mengenai media yang paling sesuai dan efektif dalam memperkenalkan cerita rakyat kepada anak, sekaligus memahami posisi legenda Pesut Mahakam dalam ingatan kolektif generasi muda di Kalimantan Timur.

### 3.3.3 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* (FGD) merupakan sebuah metode pengumpulan data mengenai suatu topik atau permasalahan dengan cara melakukan sebuah diskusi kelompok (Irwanto, 2006). Tujuan dari pengumpulan data ini adalah mengetahui perspektif yang beragam dari masing-masing kelompok usia. Berikut merupakan struktur dari pelaksanaan FGD yang akan diselenggarakan bersama 6 siswa dan siswi dari SD Kristen Sunodia:

Tabel 3.5 Pertanyaan *Focus Group Discussion*

<p><b>Peraturan:</b> Semua boleh bercerita, tidak ada jawaban yang salah, anak dengan poin terbanyak akan diberi hadiah (semua peserta dapat, namun peserta paling aktif akan dapat lebih)</p>		
Sesi	Durasi (menit)	Pertanyaan / Aktivitas
Pembuka	5	Perkenalan singkat
		<i>Icebreaking:</i> misal “Sebutkan hewan asli Kalimantan yang kamu tahu!”
Eksplorasi minat baca	5-7	Disini ada yang sering baca buku gak? Buku jenis apa yang paling kamu suka? Pernah liat buku yang ada interaksinya gak kayak <i>pop-up</i> ?
		Kalau baca buku cerita, kamu lebih suka yang banyak gambarnya atau banyak tulisannya?
		Bagian apa dari buku yang bikin kamu semangat untuk buka halamannya?
	5-7	Siapa yang pernah denger tentang cerita rakyat?



Pengenal Cerita Rakyat		sebutin cerita rakyat yang kalian tau!
		Beri <i>funfact</i> mengenai cerita lokal khas Kalimantan (Legenda Pesut Mahakam), tanya tanggapan mereka.
		Ada yang pernah dengar tentang hewan pesut di Sungai Mahakam?
		Menurut kamu, apa yang menarik atau seru dari cerita ini?
Eksplorasi visual dan warna	5-7	Tunjukkan beberapa contoh ilustrasi (kartun, whimsical, stylized, dll). Ajak mereka memilih mana yang paling mereka suka.
		Kamu lebih suka ngeliat gambar yang lucu kayak kartun atau yang mirip aslinya?
		Kamu lebih suka warna yang cerah dan rame (vibrant) atau yang lembut dan tenang (soft)?
Interaktivitas	5-7	Tunjukkan contoh aktivitas buku interaktif (aktivitas, mewarnai, pop-up, cari perbedaan, stiker, dll.). Kasih mereka untuk coba.
		Dari buku yang baru kalian coba atau sudah pernah kalian coba sebelumnya, kalian paling suka yang mana?
		Kamu paling suka kegiatan apa dalam buku? Mewarnai, cari gambar, <i>pop-up</i> , dan lainnya
Pesan Moral	5	Setelah tau tentang legenda Pesut Mahakam, pesan moral apa yang kamu dapatkan?
Penutup	3-5	Ajak anak-anak menyebutkan hal yang paling mereka suka dari sesi tadi.
		Ucapkan terima kasih dan kasih apresiasi kecil (stiker atau snack).

FGD ini akan melibatkan 6 siswa dan siswi Sekolah Dasar Kristen Sunodia dengan lingkup usia 7 sampai 12 tahun. Pelaksanaan dari FGD ini bersifat langsung, yakni tepatnya di SD Kristen Sunodia, Samarinda. Tujuan diselenggarakannya FGD ini yakni untuk memahami bagaimana anak-anak dengan kelompok usia yang berbeda dapat menerima dan memaknai cerita rakyat, terutama Legenda Pesut Mahakam, serta penelitian ini juga bertujuan menggali preferensi media, penggunaan bahasa, cara komunikasi atau interaksi dengan anak, dan tantangan yang dihadapi anak ketika memahami sebuah narasi, terutama cerita rakyat.

#### **3.3.4 Studi Referensi**

Studi referensi merupakan proses mengumpulkan, observasi, dan menganalisis berbagai sumber atau konsep yang relevan layaknya artikel, jurnal, buku, dan sumber literatur lainnya sebagai bahan acuan dalam proses perancangan desain (Sugiyono, 2013). Referensi ini bisa berupa karya desain yang sudah ada, ilustrasi, gaya visual, *layout*, warna, tipografi, media sejenis, hingga narasi yang digunakan. Analisis studi referensi ini dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) yang di mana hasil dari analisis tersebut akan bermanfaat sebagai pedoman landasan visual, teknik, dan konsep yang dapat membantu penulis untuk membuat keputusan desain yang lebih matang, efektif, dan sesuai tujuan.

#### **3.3.5 Studi Eksisting**

Sugiyono (2013) mendefinisikan studi eksisting sebagai sebuah proses analitis terhadap karya atau kajian terdahulu sebagai perbandingan serta inspirasi sebagai salah satu cara dalam memperluas pengetahuan peneliti terhadap fenomena yang diangkat. Studi eksisting dilaksanakan pada studi yang sudah ada sebelumnya serta memiliki relevansi terhadap topik yang dipilih, hal ini digunakan sebagai acuan penulis untuk mengetahui studi apa saja yang sudah ada sebelumnya dan media apa saja yang digunakan, serta seberapa efektif studi tersebut dalam menyelesaikan masalah yang ada. Selain itu, dengan melakukan analisis SWOT terhadap karya serupa yang membahas

mengenai “Legenda Pesut Mahakam,” hal ini bisa menjadi saluran inspirasi bagi penulis serta *insight* baru mengenai celah atau inovasi apa yang dapat diperbaharui dari studi sebelumnya.

