

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada buku ilustrasi interaktif mengenai cerita rakyat Calonarang untuk anak sekolah dasar:

3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
2. Usia: 7 – 12 tahun

Menurut Ghozalli (2020), usia membaca dini dimulai sejak usia 7 tahun atau setara dengan kelas 1 SD. Dilanjut dengan jenjang membaca awal pada usia 8 – 9 tahun. Anak-anak mulai membaca lancar di usia 10 – 12 tahun atau kelas 4 – 6 SD untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan, dan belajar mandiri.

3. Pendidikan: Sekolah Dasar
4. SES: A

Menurut marketing.co.id, SES A memiliki pengeluaran lebih dari 3 juta per bulan. Orang yang memiliki SES lebih tinggi dapat membeli buku-buku interaktif sebagai media pembelajaran dan perkembangan karakter untuk anaknya. Menurut The IRIS Center (2012) dari “Peran Status Sosial Ekonomi (SES) terhadap *High Order Thinking Skills (HOTS)* dalam Bidang Literasi Membaca pada Pelajar Indonesia” oleh Dethasya Rebecca Uli Siagian (2022, h.34), dinyatakan bahwa keluarga dengan SES rendah cenderung tidak memiliki banyak sumber daya yang mendukung pendidikan, seperti buku.

3.1.2 Geografis

Denpasar, Bali

Menurut Dr. Komang Indra Wirawan (2009, h. 6), di Denpasar banyak ditemukan pementasan calonarang yang bersifat

hiburan yang lebih menonjolkan bagian *bangke-bangkean, bebondresan*, dan *pengundang-undangan* yang lebih menonjolkan aspek magis daripada penyampaian unsur *Rwa Bhinedda* itu sendiri. Selain itu, berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, upah minimum di Kota Denpasar pada tahun 2025 adalah sebesar Rp 3.298.117, sehingga sesuai dengan target buku ilustrasi interaktif.

3.1.3 Psikografis

1. Anak-anak yang suka membaca atau melihat gambaran
2. Anak-anak yang aktif dan mau belajar hal baru
3. Anak-anak yang tertarik dengan budaya
4. Anak-anak yang tidak familiar dengan Calonarang

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi mengenai cerita rakyat calonarang untuk anak sekolah dasar adalah metode milik Alan Male (2007, h.16-47) dari bukunya *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Terdapat 5 langkah pendekatan dalam perancangan ilustrasi, yaitu *developing the brief, answering the brief, the conceptual process, research, dan drawing*. Dalam bukunya, Male (2007, h.14) mengatakan bahwa, Ilustrator yang sukses dan berwawasan harus menjadi komunikator yang terdidik, peka terhadap isu sosial dan budaya, serta menguasai keterampilan intelektual dan praktis. *Developing the brief* merupakan proses bagaimana seorang ilustrator mengolah arahan dalam menjalankan suatu proyek. Setelah semua petunjuk dipahami, ilustrator harus bisa menjawab dan memberikan solusi dari *brief* tersebut pada tahap *answering the brief*. Kemudian, setelah memahami *brief* dan menemukan jawaban atas masalah desain, maka ilustrator dapat melanjutkan proses kreatif pada tahap *the conceptual process* dimulai dari *brainstorming* hingga pembuatan konsep. Lalu, tahap *research*, diperlukan agar ilustrasi dapat memenuhi *brief* sesuai keinginan klien. Tahap terakhir, *drawing* adalah tahap merealisasikan konsep menjadi karya. Penulis menggunakan metode milik Male karena penulis ingin berfokus pada ilustrasi, bagaimana mengolah naskah cerita melalui ilustrasi menjadi narasi visual yang dapat dinikmati dan dipahami oleh target. Penulis juga

menggunakan dua tahapan terakhir dari metode Design Thinking dari Hasso-Plattner (2012), yaitu *prototype* dan *test*. Hal ini dibutuhkan karena *output* media yang dirancang merupakan media informasi berupa buku ilustrasi interaktif.

Metode penelitian yang penulis adalah metode campuran atau *mixed methods* yang terdiri dari teknik kualitatif dan kuantitatif. Metode campuran ini dipilih agar bisa mendapatkan data yang lebih lengkap dan mendalam mengenai topik yang diteliti. Menurut Sugiyono (2013, h.7) kuantitatif adalah teknik pengumpulan data menggunakan data konkret, data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Dalam penelitian perancangan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui pembagian kuesioner. Sedangkan, teknik kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bermula dari prinsip-prinsip filsafat dan digunakan untuk menginvestigasi dalam situasi ilmiah, khususnya eksperimen. Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus memiliki wawasan teori yang luas, karena peneliti harus mampu bertanya, menganalisis, dan membangun situasi sosial menjadi lebih bermakna (Sugiyono, 2013, h.8). Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada metode kualitatif ini adalah melalui wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), observasi, dan melakukan studi eksisting juga studi referensi.

3.2.1 *Developing the Brief*

Pada tahapan ini penulis harus memperhatikan tiga hal ketika mendapatkan atau menyusun *brief*, yaitu landasan, sasaran, dan objektif. Landasan, apa pertimbangan dan alasan penulis dalam memutuskan untuk membuat suatu proyek. Orang-orang cenderung mengangkat suatu topik atau masalah karena merasa sudah familiar dengan topik tersebut. Sasaran, penulis memikirkan tujuan dari proyek tersebut dan apa saja yang akan dilakukan nantinya. Objektif, rencana selanjutnya berupa langkah-langkah yang harus dilakukan hingga menghasilkan karya. Pada perancangan ini, penulis menggali lebih dalam mengenai masalah, urgensi, dan topik. Mencari data mengenai Calonarang, mengapa pementasan dramatari Calonarang tidak bisa langsung dipahami oleh umum, dan bagaimana buku ilustrasi interaktif dapat menjadi solusi dari masalah yang ada.

3.2.2 Answering the Brief

Pada tahap ini, penulis harus mampu menjawab dan memberi solusi untuk masalah desain pada *brief* yang ada. Pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi dan mengerti konteksnya. Cari tahu tujuan visual yang akan diciptakan dan pahami subjek serta isi konten. Apakah ilustrasi digunakan sebagai pelengkap informasi, ulasan, fiksi naratif, persuasi, identitas, atau gabungan dari dua atau lebih konteks tersebut. Pada tahap ini, penulis menentukan target audiens yang ingin dituju beserta tujuan perancangan dan genre buku dengan membuat *user persona*, karena penting untuk menentukan gaya ilustrasi yang sesuai dengan target audiens agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.

3.2.3 The Conceptual Process

Pada tahap ini, terdapat proses kreatif penggerjaan karya yang dimulai dari *brainstorming*. Seberapa kompleks *brief* yang ada, penulis harus mampu mengumpulkan inspirasi, ide-ide, dan konsep menjadi satu. Di tahap ini, penulis harus berani mengambil risiko, menggabungkan ide-ide menjadi satu. Dalam perancangan ini, penulis melakukan proses *brainstorming* ide-ide, membuat *mindmap*, menentukan *big idea*, *moodboard*, hingga konsep visual buku ilustrasi interaktif. Penulis harus menerjemahkan *brief* menjadi konsep yang komprehensif.

3.2.4 Research

Pada tahap ini, penulis melakukan riset dan mencari referensi melalui buku-buku ilustrasi anak interaktif, Melihat aspek visual dan pembagian narasi serta fitur interaktif pada setiap halaman. Riset dapat membantu meningkatkan kesadaran mengenai topik yang diangkat. Melalui riset, penulis dapat memilah informasi penting yang perlu dipertahankan dan informasi yang tidak perlu dimasukkan ke dalam buku. Dengan melakukan banyak riset dan mengumpulkan banyak referensi, penulis sebagai ilustrator dapat membuat karya baru yang orisinil dan memiliki ciri khas. Segala hasil riset yang tertulis maupun yang berbentuk visual harus disimpan untuk menjadi bahan refleksi.

3.2.5 Drawing

Pada tahap ini, penulis mulai menuangkan cerita menjadi visual, mewarnai, menyusun tata letak teks dan komposisi gambar, serta membuat interaksi-interaksi pada buku. Penulis mengerjakan konsep menjadi sketsa hingga hasil akhir. Menggambar berhubungan dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, struktur, ruang dan proporsi, perspektif, aspek emosional dan asosiatif tehadap suatu subjek, dan bahasa visual dari pengumpulan hasil referensi dan riset. Penulis sebagai ilustrator juga dapat mengeksplor gambaran tanpa batas dengan gaya yang dekoratif, metaforikal, atau yang bersifat imajinatif, namun tetap disesuaikan dengan *brief* dan konsep awal.

Penulis juga menggunakan dua tahapan terakhir dari metode *Design Thinking* dari Hasso Plattner (2012), yaitu tahapan ‘*prototype*’ dan ‘*test*’. Hal ini diperlukan karena penulis melakukan perancangan buku interaktif yang sebelum peluncuran harus dilakukan uji coba terlebih dahulu.

3.2.6 Prototype

Pada tahap ini, penulis akan membuat prototipe buku secara fisik lengkap dengan interaksinya untuk di uji secara internal. prototipe dapat dibuat dari bahan apa saja dengan tujuan agar dapat berinteraksi dengan pengguna sebagaimana seharusnya karya tersebut dirancang. Prototipe yang dibuat tidak harus sempurna, yang terpenting adalah dapat memberikan respon dan dapat berfungsi sebagai solusi dari masalah desain.

3.2.7 Test

Pada tahap ini, penulis akan melakukan uji karya kepada sebanyak dua kali, yaitu pada tahap *alpha testing* dan *beta testing*. Pada tahap *alpha testing*, penulis akan melakukan uji coba interaktifitas buku kepada internal. Pada tahap *beta testing*, penulis akan melakukan uji coba dengan melibatkan target audiens, yaitu anak SD yang berasal dari Bali untuk melihat respon mereka terhadap interaksi di dalam buku dan pendapat mereka mengenai visual juga pesan yang ingin disampaikan melalui buku tersebut. Masukan pengguna akan membantu perbaikan karya menjadi lebih maksimal.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), obsrvasi, dan kuesioner untuk memahami secara mendalam pandangan individu mengenai Calonarang serta pentingnya cerita rakyat dalam pembentukan karakter anak. Calonarang merupakan cerita rakyat Bali yang kerap dipentaskan sebagai pertunjukan sakral, menjadi media penyucian dan pelengkap upacara agar pemujaan dapat berjalan dengan lancar. Namun, pementasan tari Calonarang di Denpasar banyak yang lebih bersifat hiburan, dan lebih fokus pada aspek mistis dan magisnya, sehingga banyak generasi muda yang tidak memahami cerita Calonarang dan pesan yang terkandung di dalamnya (Dr. Komang Indra Wirawan, 2019, h. 6 – 9). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapat informasi atau wawasan yang mendalam mengenai pentingnya pelestarian cerita rakyat Calonarang dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter anak. Penulis juga akan melakukan studi eksisting dan studi referensi untuk dilakukan analisis terhadap karya-karya serupa terdahulu agar perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi mengenai cerita rakyat Calonarang ini dapat menjadi lebih relevan dan efektif.

3.3.1 Wawancara

Arikunto (2013), menyatakan bahwa wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dijelaskan oleh Sugiyono (2013, h.137), bahwa wawancara dilakukan ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari narasumber yang lebih mendalam.

Pada proses ini, wawancara akan dilakukan kepada penulis buku *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis* dengan tujuan mendapat perspektif mengenai kepentingan makna, ajaran, dan kesakralan dari cerita Calonarang.

1. Wawancara dengan Penulis Buku *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis*

Untuk mengetahui informasi lebih dalam mengenai originalitas cerita Calonarang, kepentingan makna, ajaran, dan

kesakralan dari cerita Calonarang. penulis akan melakukan wawancara kepada Dr. Komang Indra Wirawan, S.Sn., M.Fil.H. Beliau merupakan seorang penulis buku *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis* sekaligus dosen Fakultas Ilmu Agama, Seni dan budaya di Universitas Hindu Indonesia dan Ketua Yayasan Gases di Bali. Wawancara akan dilakukan secara tatap muka di Yayasan Gases Bali, Denpasar, dengan hasil berupa transkrip tertulis dari rekaman wawancara serta foto dokumentasi bersama narasumber.

Berikut merupakan indikator pertanyaan wawancara kepada penulis buku *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis*, Dr. Komang Indra Wirawan:

1. Apa yang mendorong Anda menulis buku ini? Apakah di Bali cerita Calonarang sudah mulai pudar? Kalau iya, mengapa? Kenapa Calonarang ini harus dilestarikan?
2. Dibuku Anda dikatakan bahwa sudah ada banyak versi dari cerita Calonarang, cerita aslinya bagaimana dan dapat ditemui dimana?
3. Bagaimana proses Anda dalam menulis buku ini? Apakah Anda menonton semua pertunjukan tari Calonarang di berbagai daerah?
4. Menurut Anda, apakah cerita Calonarang ini boleh di modifikasi? Bolehnya sejauh mana? Apakah boleh di simplifikasi agar jadi lebih mudah dipahami oleh umum?
5. Cerita ini memiliki banyak versi, apa saja yang harus dipertahankan dan yang boleh diubah? Missal dari segi cerita atau karakter.
6. Dramatari ini juga kan mengandung unsur kesakralan, apa saja poin penting dari kesakralan tersebut? Apakah kesakralan tersebut hanya ada di pertunjukan tarinya atau di cerita juga ada unsur kesakralannya?

7. Pada buku Anda juga dikatakan bahwa kesakralannya sekarang semakin berkurang, apakah hal tersebut merupakan hal yang negatif atau malah ada dampak positifnya? Mengapa kesakralan di cerita Calonarang harus dipertahankan?
8. Calonarang ini bisa dinikmati oleh siapa saja? Alasannya? Biasanya lewat media apa?
9. Menurut Anda, apakah generasi muda masih familiar dengan Calonarang dan apakah mereka masih berminat untuk menonton pertunjukan Calonarang?
10. Mengetahui ceritanya yang magis dan mistis, sebenarnya apakah pertunjukan dramatari ini kids friendly? Dan apakah anak-anak bisa memahami ceritanya ketika menonton pertunjukannya secara langsung?
11. Apakah pesan dan ajaran dari crita Calonarang ini masih relevan di zaman sekarang? Apakah mudah diterapkan? Bagaimana ajaran itu bisa menjadi bagian dari keseharian kita?
12. Apakah Calonarang harus dikenalkan sejak dini pada generasi muda?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

FGD (*Focus Group Discussion*) merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan berdiskusi bersama sekelompok orang mengenai topik yang diangkat dan dipandu oleh seorang moderator. Tujuan dilakukannya FGD adalah untuk menggali informasi lebih dalam dengan berbagai macam perspektif yang berbeda.

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan kepada lima anak kelas 4 – 6 di SD Negeri 5 Denpasar, Bali untuk mengetahui pendapat, pengetahuan, dan minat mereka terhadap cerita rakyat Calonarang dan buku cerita ilustrasi. Hasil dari FGD ini akan berupa transkrip tertulis dari rekaman FGD dan foto dokumentasi bersama peserta FGD.

Berikut merupakan indikator pertanyaan FGD kepada sekelompok anak SD kelas 4 – 6 di SD Negeri 5 Denpasar:

1. Apakah kalian familiar dengan cerita Calonarang? Apakah kalian pernah menonton pertunjukan tarinya atau membaca ceritanya?
2. Kalau yang sudah tahu, apakah masih ingat ceritanya? Kalau yang belum tahu, menurut kalian Calonarang itu cerita tentang apa?
3. Setelah mengetahui ceritanya, bagaimana perasaan kalian? Apakah ceritanya menarik? Seram? Atau sedih?
4. Menurut kalian, Calonarang mengajarkan tentang apa?
5. Siapa tokoh di Calonarang yang paling kalian suka dan kenapa?
6. Kalian kalau mau cari informasi biasanya dari mana? (buku, youtube, website, tv, sosmed, dll)
7. Apakah kalian suka baca buku? Biasanya suka buku yang kayak gimana? (buku cerita bergambar, novel komik, dll) kenapa? Kalau gak suka baca buku, kenapa? (teksnya kecil, lebih suka nonton dan lihat gambar, bosan, dll)
8. Menurut kalian, buku cerita bergambar itu apakah menarik? Biasanya kalian suka membaca buku dengan genre apa?
9. Menurut kalian, apa keunggulan buku cerita berisi gambar?
10. Dari buku cerita ilustrasi, menurut kalian, bagian apa yang paling penting dan menarik? (alur cerita, tokoh, pesan moral, gaya gambar, warna, dll)

3.3.3 Observasi

Menurut Sugiyono (2013), observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Penulis akan kegiatan sembahyang umat Hindu dan akan melakukan observasi ke tempat-tempat bersejarah di Bali untuk melihat lokasi-lokasi yang relevan dengan cerita Calonarang, seperti pura, pedesaan, dan

lainnya untuk dijadikan referensi latar tempat pada buku ilustrasi. Penulis akan melakukan observasi di Yayasan Gases dan Museum Bali.

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013). Dengan metode random sampling, kuesioner ini akan ditujukan kepada 220 anak kelas 4 – 6 SD di SD Negeri 5 Denpasar, Bali, secara langsung melalui kuesioner kertas. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui minat anak terhadap cerita Calonarang dan preferensi mereka terhadap media informasi, berupa buku.

Berikut merupakan pertanyaan kuesioner kepada anak SD dengan:

1. Informasi Responden

- a. Usia
- b. Kelas
- c. Jenis Kelamin

2. Topik Tugas Akhir

- a. Seberapa sering kamu mendengarkan/membaca cerita rakyat? (5 skala *likert*)
- b. Apakah kamu pernah mendengar tentang cerita rakyat Calonarang? (Ya, pernah dengar dan tahu ceritanya/ Ya, pernah dengar tapi tidak tahu ceritanya/ Tidak pernah dengar)
- c. Darimana kamu pernah mendengar tentang Calonarang? (Menonton pementasannya secara langsung/ Diceritakan orangtua atau saudara di rumah/ Diceritakan teman/guru di sekolah/ Buku/ Website/artikel/ Tv atau YouTube/ Belum pernah dengar)
- d. Jika sudah pernah menonton pementasannya, apakah kamu paham dengan ceritanya? (Ya, paham/ Tidak paham/ Belum pernah menonton dan tidak familiar dengan Calonarang)

- e. Apakah menurutmu cerita dan pementasan alonarang menyeramkan? (Ya, seram/ Tidak seram/ Belum pernah menonton dan tidak familiar dengan Calonarang)
- f. Apa yang paling menarik dari Calonarang? (Cerita dan suasannya yang seram tapi seru/ Tokoh/karakternya/ Atribut kostum dan irungan musiknya/ Belum pernah menonton dan tidak familiar dengan Calonarang)

3. Media Informasi

- a. Media apa yang biasa kalian gunakan ntuk mencari informasi? (Website atau artikel/ Youtube/ Buku)
- b. Apakah kamu suka membaca buku? (Suka/ Tidak suka)
- c. Seberapa sering kamu membaca buku? (5 skala *likert*)
- d. “Aku lebih senang membaca buku yang lebih banyak gambarnya daripada teks” (5 skala *likert*)
- e. “Meskipun sedikit, teks masih penting dalam buku” (5 skala *likert*)
- f. “Aku lebih senang melihat buku cerita dengan warna yang beragam” (5 skala *likert*)
- g. “Aku lebih mudah paham jika melihat gambar aripada tulisan” (5 skala *likert*)
- h. Berdasarkan gambar di atas, gambar mana yang paling kamu suka? Lingkari huruf yang ada di bawah gambar tersebut (hanya boleh pilih satu saja) (a/ b/ c/ d/ e)

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan studi yang menganalisis karya-karya terdahulu untuk memahami topik penelitian lebih mendalam, identifikasi kelebihan dan kekurangan, serta mencari inspirasi untuk penelitian sendiri (Sugiyono, 2013). Studi eksisting akan dilakukan melalui internet, jurnal, dan buku-buku mengenai Calonarang yang kemudian akan di analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Dengan begitu, perancangan buku dapat menjadi lebih efektif.

3.3.6 Studi Referensi

Menurut Sugiyono (2013), studi referensi merupakan pendekatan penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, artikel, dan sumber-sumber *online*, untuk memberikan landasan teoritis dan metodologis bagi penelitian yang sedang dilakukan. Tujuan penulis melakukan studi referensi adalah untuk mencari arahan desain dari beberapa karya untuk dapat mengembangkan pendekatan yang lebih baik. Studi referensi akan dilakukan dengan melihat-lihat tampilan visual atau elemen desain, seperti *layout*, tipografi, teknik menggambar, dan penyampaian informasi dari buku-buku cerita ilustrasi yang ada di toko buku. Buku-buku yang akan dijadikan referensi akan di analisis dengan menggunakan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*).