

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Ada 3 subjek perancangan yang penulis gunakan. Berikut adalah subjek perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai legenda Nyimas Ciwangi:

3.1.1 Demografis

Ditahap Demografis ini, penulis berfokus pada keterangan target yang dituju, dari usia, gender, SES dan pendidikannya. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut:

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 7-10 Tahun

Pemilihan usia 7-10 tahun ini didasarkan pada kemampuan kognitif anak yang sudah mampu memahami alur cerita bahkan membaca ulang kembali cerita serta menangkap pesan moral yang disampaikan. Dimana ini menandakan adanya perkembangan anak pada aspek kebahasaan (Rahmah, 2019 dikutip dari Novia, 2023, h. 83). Selain itu, rasa ingin tahu anak yang tinggi menjadikan cerita rakyat sangat efektif sebagai media untuk mengenalkan budaya keanak-anak. Pemilihan buku cerita ini juga menjadikan karakter pada buku sebagai idola yang diteladani oleh anak-anak (Dhuhril Ulum, 2023, h. 250).

3. Pendidikan SD
4. SES: B-C

Berdasarkan data BPK RI kota Sukabumi (2025), terkait pengeluaran perkapita penduduk sukabumi mencapai 12,25 juta pertahun dan meningkat pertahunnya sekitar 453 ribu dibandingkan dengan tahun 2022 (h. 28). Persentase penduduk miskin juga menurun dibandingkan kondisi 2023, yaitu sebesar 7,50% menjadi 7,20%, atau setara dengan 24.10 ribu jiwa

penduduk miskin (h. 30). Jika dilihat dari data tersebut, perancangan ini akan penulis fokuskan ke masyarakat SES B-C, dikarenakan, berdasarkan data banyak penduduk Sukabumi berkategori SES B-C.

3.1.2 Geografis

Fokus utama pada buku ini adalah anak-anak yang tinggal di daerah Sukabumi, karena legenda ini termasuk legenda yang kurang dikenal, jika dibandingkan dengan legenda lainnya yang ada di Sukabumi. Penulis memilih target ini agar anak-anak di Sukabumi dapat lebih mengenal cerita legenda Nyimas Ciwangi, mengingat cerita ini merupakan legenda yang berasal dari daerah mereka sendiri.

3.1.3 Psikografis

1. Anak-anak yang gemar membaca buku cerita yang punya interaktifitas didalamnya.
2. Anak-anak yang menyukai cerita dengan tokoh perempuan kuat dan pemberani
3. Anak-anak yang mencintai alam dan budaya disekitarnya
4. Anak-anak yang punya rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias mengenai legenda yang ada di sekitarnya

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodelogi perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode Design Thinking dari teori David Kelley, pendiri dari IDEO dan Stanford School of Design Thinking (d.school) yang di kutip dari buku Mata Kuliah Pilihan Design Thinking Cetakan 1 (PPG Prajabatan, 2022). David Membagikan design thinking menjadi 5 fase proses, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pada tahapan awal diperlukan empathize untuk mengumpulkan data kebutuhan audiens. Kedua define untuk merumuskan masalah yang ditemukan. Setelah itu ideate untuk menentukan ide dan solusi masalah. Kemudian tahap prototype berfungsi sebagai gambaran awal visual dan cerita sebelum melakukan user testing. Terakhir test dilakukan untuk menguji dan memperbaiki desain yang telah dirancang (h. 6-8). Penulis menggunakan pendekatan ini sebagai solusi agar anak-anak tertarik untuk

mencari tahu dan mengenal cerita legenda Nyimas Ciwangi. Dimana buku interaktif dapat meningkatkan minat baca anak karena adanya pengalaman interaksi antara anak dengan buku yang dibaca. Penulis akan mengeksplorasi apa yang akan mereka butuhkan, maka dilakukanlah wawancara, FGD, dan observasi yang mendalam ke target audiens yang diperlukan.

3.2.1 Emphatize

Empathize merupakan tahapan awal dalam merancang buku ilustrasi interaktif, di mana penulis perlu memahami audiens secara lebih dalam, baik dari segi karakteristik, pengalaman, maupun kebutuhan mereka (h. 6). Karena itu dilakukan wawancara dengan pemilik batik dan guru SD, tujuannya adalah untuk menempatkan kebutuhan audiens sebagai pusat perancangan (h. 6). Wawancara dengan pemilik batik bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai cerita legenda Nyimas Ciwangi, karena sumber dari internet saja belum cukup untuk memahami kebutuhan target. Selain itu, penulis juga melakukan sesi wawancara dengan guru SD untuk mengetahui perspektif guru dalam mengajarkan anak-anaknya terkait legenda dan respon anak-anak ketika diajarkan. Wawancara ini juga dilakukan untuk melihat pandangan guru terhadap buku cerita di tengah era digitalisasi. Selain wawancara, penulis juga akan melakukan FGD ke anak-anak, untuk mengetahui apa yang anak-anak ketahui dan tidak ketahui, bagaimana keseharian mereka, serta minat baca anak-anak terhadap buku. Selain itu juga melakukan observasi disekolah, untuk mencari tahu apakah terdapat perpustakaan atau tidak, bagaimana guru mengajarkan muridnya, dan lain-lainnya. Terakhir penulis juga melakukan studi eksisting dan referensi ke perancangan buku yang sudah ada terkait maupun yang tidak terkait mengenai legenda Nyimas Ciwangi. Penulis akan menganalisis dari segi layouting, warna, text dan alur penceritaannya untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari buku tersebut. Dari analisis tersebut penulis bisa mendapatkan referensi untuk mengembangkan buku yang jauh lebih baik lagi dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.2.2 Define

Setelah memperoleh gambaran jelas tentang kebutuhan audiens, tahap berikutnya adalah merumuskan tujuan perancangan buku (h. 7). Pada tahap define, penulis akan menyusun dan merangkum semua data yang telah didapatkan agar informasi dalam buku dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak. Rumusan ini biasanya berbentuk pertanyaan yang berfokus pada audiens, seperti, “bagaimana penulis merancang buku interaktif yang menarik bagi anak-anak SD sehingga mereka dapat lebih termotivasi untuk membaca dan memahami pesan moral dari cerita yang disampaikan?”. Caranya adalah dengan membuat user persona terlebih dahulu, supaya penulis bisa tau perancangan desain mana yang sesuai dengan target yang dituju. User persona juga berguna untuk memperoleh informasi secara spesifik dan sebagai acuan untuk mendapatkan solusi desain.

3.2.3 Ideate

Pada tahap ideate, penulis menentukan ide-ide dan solusi yang sudah dirumuskan di tahap define (h. 7). Tahapan perancangan dimulai dengan pengumpulan ide solusi sebanyak mungkin dari hasil brainstorming, kemudian disusun dalam bentuk mindmap dan big idea yang akan menjadi dasar perancangan buku interaktif. Hal ini dilakukan supaya pemikiran kritis atau analitis yang cenderung akan membunuh ide-ide baru akan dihilangkan (h. 7). Ide-ide tersebut selanjutnya akan dijadikan patokan desain visual seperti pemilihan warna, font dan layout.

3.2.4 Prototype

Tahap prototype merupakan fase dimana ide dan konsep yang sudah ada akan direalisasikan kedalam bentuk visual sementara. Tujuannya adalah untuk menguji coba karya secara cepat dan murah, sehingga penulis bisa melakukan perbaikan sebelum perancangan terakhir (h. 7). Caranya adalah dengan membuat sketsa dan storyboard terlebih dahulu dengan penggambaran yang sederhana.

3.2.5 Test

Tahap terakhir adalah test, semua ide dan solusi perancangan yang sudah dibuat dalam bentuk prototype akan di uji coba oleh pembaca, apakah desain tersebut sudah efektif atau tidak (h. 8). Dengan melakukan user testing penulis bisa mengetahui apakah hasil rancangannya sudah berhasil dan sesuai dengan kebutuhan pembaca atau belum. dimana saat melakukan testing, penulis akan mendapatkan feedback dari pembaca yang sudah mencoba hasil karya penulis.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan 5 teknik utama yaitu observasi, wawancara, fgd, studi eksisting dan studi referensi, untuk mencari ide dan pemahaman yang lebih mendalam tentang cerita legenda yang akan diilustrasikan.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan. Observasi memiliki tujuan untuk mengetahui informasi secara langsung ke lokasi yang menjadi topik perancangan. Penulis mengelompokkan menjadi beberapa poin:

3.3.1.1 Interaktivitas siswa

Melihat kondisi siswa siswi di SD Lio, bagaimana siswa ini saling berinteraksi, kegiatan seperti apa yang siswa-siswi lakukan di kelas, maupun diluar kelas.

3.3.1.2 Interaktivitas guru ke siswa

Melihat bagaimana cara guru mengajarkan siswa, media apa yang digunakan dalam pembelajaran, apa respon siswa terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan perilaku siswa ke gurunya.

3.3.1.3 Lingkungan Sekolah

Melihat kondisi sekolah SD Lio saat ini, fasilitas apa saja yang ada untuk menunjang pembelajaran, dan melihat buku-buku yang ada dipergustakaan,

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik batik untuk memperoleh data terkait latar belakang legenda secara lebih mendalam, serta mencari tingkat kepopuleran cerita. Wawancara juga dilakukan kepada guru SD untuk menggali minat baca anak disekolah.

3.3.2.1 Wawancara Dengan Budayawan yang Berprofesi Pembatik

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu budayawan yang berprofesi sebagai pendiri batik lokatmala di daerah sukabumi, tepatnya di jalan Subangjaya No.10 bernama Fonna Melania. Wawancara bersama Fonna bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait dengan cerita legenda Nyimas Ciwangi secara lebih mendalam melalui motif batik rereng caywangi, kepopuleran cerita tersebut di khalayak publik, dan tantangan cerita legenda Nyimas Ciwangi di era digital saat ini. Berikut adalah pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pendiri batik rereng caywangi di Sukabumi, berikut adalah pertanyaannya:

A. Latar Belakang

1. Sebelum memasuki pertanyaan, mungkin ibu bisa memberitahu latar belakang ibu sebagai pembatik?
2. Sejak kapan Ibu mulai tertarik membatik dan mendalami cerita-cerita legenda dari daerah Sukabumi?
3. Selama bekerja sebagai pembatik, motif batik apa saja sih yang sudah ibu kerjakan?

B. Tentang Nyimas Ciwangi

1. Dari yang saya lihat, ada banyak motif batik yang dibuat oleh ibu terinspirasi dari legenda-legenda yang ada di sukabumi, salah

satunya legenda nyimas ciwangi ini, bisa diceritakan bagaimana awal mula dari cerita legenda nyimas ciwangi ini?

2. Apakah ada versi lain dari legenda Nyimas Ciwangi? Jika ada, apa yang membedakannya dari masing-masing cerita tersebut? Dan apa penyebab sebuah cerita legenda bisa berbeda?
3. Lalu, pesan moral apa yang bisa didapatkan dari cerita legenda nyimas ciwangi ini? Apakah pesan moral ini sangat penting untuk anak-anak pelajari dan terapkan di kehidupan mereka?

C. Popularitas Cerita

1. Kenapa cerita legenda Nyimas Ciwangi ini kurang terkenal jika dibandingkan dengan cerita legenda lainnya di daerah Sukabumi?
2. Apa sih yang membuat sebuah legenda itu populer dan beberapa legenda bisa sangat terlupakan? Apa keunikan dari setiap masing-masing cerita?
3. Apakah cerita Nyimas Ciwangi ini punya potensi lebih untuk bisa terkenal dari cerita-cerita yang sudah ada saat ini?

D. Minat Baca dan tantangan pelestarian cerita

1. Bagaimana tingkat minat baca masyarakat di Sukabumi terhadap cerita rakyat atau legenda saat ini?
2. Apa tantangan yang Ibu lihat dalam melestarikan cerita legenda seperti Nyimas Ciwangi di zaman digital?
3. Apakah penggunaan media buku interaktif ini bisa membantu memperkenalkan kembali legenda Nyimas Ciwangi beserta motif batiknya kepada anak-anak?

3.3.2.2 Wawancara Dengan Guru Sekolah Dasar

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru SD di daerah Sukabumi, tepatnya di SD Lio, Desa Bumisari, Kecamatan Cikidang, Kabupaten Sukabumi. Wawancara akan dilakukan dengan Nita Talia untuk menggali lebih dalam terkait dengan minat baca anak di sekolah. Selain itu juga untuk mengetahui bagaimana cara ajar mereka ke anak-anak, kebiasaan anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar

mengajar, dan media apa yang sering digunakan guru untuk mengajar. Berikut adalah pertanyaannya yang akan ditanyakan kepada guru SD di Sukabumi:

A. Pengalaman Guru

1. Biasanya Ibu mengajar kelas berapa dan mata pelajaran apa saja ya?
2. Selama mengajar, bagaimana perilaku siswa-siswi di sekolah sewaktu dikelas?

B. Proses Belajar Mengajar

1. Bagaimana Ibu biasanya mempersiapkan proses belajar mengajar di sekolah?
2. Disekolah biasanya ibu menggunakan media pembelajaran seperti apa? Apakah melalui buku, visual gambar, digital, atau praktek secara langsung?
3. Selama mengajar di sekolah, Ibu pernah nggak menceritakan cerita legenda atau cerita rakyat ke siswa di kelas? Kalau pernah, bagaimana respons mereka?

C. Perpustakaan di Sekolah

1. Apakah disini ada perpustakaan sekolah bu? Kalau ada, apakah ada siswa atau siswi yang sering mendatangi perpustakaan sekolah hanya untuk sekedar membaca buku?
2. Apakah perpustakaan sekolah menyediakan berbagai jenis buku? Buku seperti apa saja yang tersedia di perpustakaan? Apakah ada buku-buku yang berisi cerita legenda atau cerita rakyat disekolah?

D. Ketertarikan Siswa dan Minat

1. Apakah Ibu pernah menanyakan kepada siswa-siswi mengenai buku bacaan? Kalau iya, biasanya mereka tertarik dengan bacaan seperti apa?
2. Apakah siswa-siswi disekolah lebih menyukai cerita dari luar negeri ketimbang dari indonesia?

3. Apakah buku fisik masih diminati oleh siswa saat ini? atau mereka lebih suka membaca melalui media digital?
4. Apakah jika buku fisik ini dibuat seinteraktif mungkin, dapat membuat minat baca anak-anak terhadap buku fisik bisa naik kembali?

3.3.3 Focus Grup Discussion

Penulis akan melakukan FGD dengan siswa-siswi dari sekolah SD Lio, desa bumisari, Kecamatan Cikidang, Kabupaten Sukabumi. FGD dilakukan dengan mengumpulkan 10 siswa atau siswi yang bersedia untuk melakukan diskusi bersama terkait legenda Nyimas Ciwangi. Tujuan dari FGD ini adalah untuk mengetahui preferensi belajar anak, pandangan mereka mengenai legenda Nyimas Ciwangi, dan ketertarikan mereka mengenai buku bacaan yang interaktif. Berikut adalah pertanyaannya yang akan ditanyakan kepada siswa-siswi kelas 3 SD Lio di Sukabumi:

A. Pembuka

1. Siapa disini yang suka baca buku cerita? Cerita seperti apa yang paling kalian suka?
2. Biasanya kalau dengar cerita, kalian lebih suka dibacakan oleh guru, orangtua atau lebih suka baca sendiri? Kenapa?

B. Tentang Legenda Nyimas Ciwangi

1. Kalau dengar kata “legenda” atau “cerita rakyat”, apasih yang kalian bayangkan?
2. Sebelum ini, ada nggak diantara kalian yang pernah mendengar atau tau cerita tentang legenda Nyimas Ciwangi?
3. Menurut kalian, cerita Nyimas Ciwangi itu menarik atau tidak? Bagian cerita mana yang paling seru atau paling kalian ingat setelah kakak bacakan?
4. Menurut kalian, apa pesan moral yang ada di dalam legenda Nyimas Ciwangi, kenapa cerita ini sangat penting bagi kita?

C. Preferensi Belajar dan Buku Interaktif

1. Saat belajar, kalian suka belajarnya seperti apa? apakah dengan belajar lewat buku, menonton vidio, dengerin guru, atau sambil bermain?
2. Kalau soal buku, kalian lebih suka buku cerita yang memiliki banyak gambar atau sedikit? Atau sama sekali cuman teks aja?
3. Apa yang membuat sebuah buku cerita menjadi seru dan menyenangkan untuk dibaca? (apakah dengan gambar-gambar yang lucu, warna-warni, karakter-karakternya, atau gak ceritanya?
4. Kalau soal gambar, kalian lebih suka diperbanyak gambar karakter atau lingkungan alamnya?
5. Kalau kalian suka membaca buku, kalian mau nggak kalau bukunya diselipkan sama permainan, contohnya ya gambarnya bisa bergerak, terus ada puzzle, terus ada bagian yang bisa diotak-atik, bagaimana menurut kalian?
6. Menurut kalian, kenapa kita perlu tahu dengan cerita legenda dari daerah kita sendiri?

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting akan dilakukan ke karya-karya yang sudah ada dan berkaitan erat dengan cerita Legenda Nyimas Ciwangi. Dimana karya yang akan digunakan akan dianalisis dan dibedah untuk memperbaiki karya yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Salah satu yang akan penulis analisis adalah perancangan Bachrul Bagja yaitu Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi Berbasis Aplikasi Untuk Anak SD Islam Attarbiyah untuk mencari kekurangan dan kelebihan dari perancangan tersebut yang dinilai dari sisi visual.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi akan dilakukan dengan melihat karya-karya yang sudah ada untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam perancangan buku ilustrasi interaktif. Dimana buku-buku tersebut akan diambil apa saja

keunggulan dari buku yang dianalisis penulis, seperti warnanya, layoutnya, interaktivitasnya, pembawaaan alur ceritanya, dan lain-lain.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA