

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan dari buku ilustrasi *pop-up* cerita rakyat Alue Naga:

- 1) Demografis
  - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.
  - b. Target Primer: Siswa/i SD.
  - c. Usia Target Primer: 6 – 11 tahun.

Pada usia ini, anak mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat. Beberapa aspek yang berkembang pesat pada usia sekolah dasar, yaitu perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak (M. P. Dewi, N. S, and I. Irdamurni, 2020). Pembelajaran sastra seharusnya menjadi tonggak awal bagi siswa sekolah dasar dalam memahami sastra. Pembelajaran sastra di SD sudah berjalan namun masih terbatas pada materi-materi yang tertuang dalam buku teks (Ismail, T., 2000).

- d. Target Sekunder: Guru SD.
  - e. Usia Target Sekunder: 36 – 40 tahun.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemedikbud) melalui Portal Data Pendidikan, terdapat 1.620.987 guru tingkat SD/MI/Sederajat di seluruh provinsi di Indonesia pada tahun ajaran 2023/2024, termasuk negeri dan swasta. Jika ditinjau dari kelompok usianya, maka mayoritas guru SD/ sederajat di Indonesia berusia 36-40 tahun, totalnya mencapai 312.666 guru atau sekitar 19,29% dari total guru pada tahun ajaran 2023/2024, jumlahnya termasuk guru SD swasta dan nasional.

- f. SES: B-C

## 2) Geografis

Alue Naga merupakan sebuah gampong yang berada di Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Gampong Alue Naga berada dekat di pesisir pantai, yang menjadi salah satu objek wisata Aceh. Terdapat kawasan tambak hutan mangrove yang terhampar sepanjang pinggiran pantai. Pantai ini juga langsung menghadap ke Pulau Weh, Sabang. Pada zaman dulu, masyarakat setempat bercerita bahwa nama Alue Naga sendiri dipakai karena muara sungai yang berkelok-kelok seperti naga. Diketahui sungai yang bermuara di pantai tersebut ialah Sungai Lamnyong.

## 3) Psikografis

- a) Subjek perancangan primer difokuskan kepada anak SD yang biasanya memiliki rasa penasaran akan hal baru, suka mendengar cerita, membaca buku, dan gemar berimajinasi. Pembelajaran karakter anak usia dini harus didasarkan dengan tahapan tumbuh kembangnya, seperti pendekatan-pendekatan berikut: berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, kreatif dan inovatif, lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang terpadu, mengembangkan keterampilan hidup, menggunakan media dan sumber belajar, dan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak. (Depdiknas, 2005).
- b) Bagi subjek sekunder akan difokuskan kepada guru-guru SD yang sudah memiliki pengalaman mengajar, berinteraksi dengan murid, memaparkan materi dan berkoneksi dengan murid ajarnya. Amin (2022) menerangkan bahwa penguatan pendidikan karakter adalah usaha sadar dalam menanamkan nilai-nilai moral dan budaya kepada siswa sebagai metode pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka. Tidak hanya itu, beliau juga menambahkan bahwa upayanya dapat dilakukan dengan mengaitkan nilai budaya lokal, seperti mengajarkan keberanian, kesabaran, kesetiaan, dan kecerdasan.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Metode dan prosedur pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis didasarkan pada tahapan model ADDIE (Robert Maribe Branch, 2009) yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahapan-tahapan ini dapat dijalankan secara berurutan, atau dengan siklus berulang, atau bahkan dimulai dari langkah tertentu, sesuai dengan kebutuhan perancangan.

#### **3.2.1 *Analyze***

Tahapan ini menjelaskan permasalahan instruksional mulai dari menetapkan tujuan sekaligus mengidentifikasi karakteristik audiens, latar belakangnya, serta kapasitas dan kendala yang ada. Tahapan yang diambil penulis berupa mengambil data-data primer audiens melalui teknik wawancara, FGD, kuesioner dan studi eksisting maupun literatur sebagai kelengkapan data. Tujuannya untuk menjadi acuan sekaligus meraup pengalaman dan sudut pandang dari audiens, serta mengenali masalah dan hambatannya.

#### **3.2.2 *Design***

Tahapan ini menjelaskan strategi, struktur, dan detail rancangan pembelajaran berdasarkan hasil analisa sebelumnya. Tahapan yang diambil penulis berupa menyusun kerangka cerita, menentukan gaya visual atau desain, dan memulai sketsa awal aset visual & layouting. Tujuannya untuk merumuskan tujuan perancangan desain yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terikat waktu. Selain itu juga sebagai kesempatan untuk brainstorming atau menentukan storyboard untuk memvisualisasikan alur konten.

#### **3.2.3 *Develop***

Tahapan ini menjelaskan cara memproduksi dan merakit materi atau konten desain yang telah dirancang. Tahapan yang diambil penulis berupa merancang gambar di dalam media digital, melakukan finalisasi & printing, serta menyusun jilid buku. Tujuannya untuk mengkonversi konsep atau

prototype menjadi aset akhir serta menjadi salah satu langkah pengecekan kualitas teknis dan editorial.

#### **3.2.4 Implement**

Tahapan ini menjelaskan bagaimana konten yang sudah menjadi prototype sampai kepada sasaran audiens dalam kondisi dan konteks yang telah direncanakan. Tahapan yang diambil penulis berupa melakukan uji coba media fisik kepada anak-anak SD. Tujuannya untuk mengumpulkan umpan balik, saran, dan tanggapan dari audiens untuk kebutuhan dalam penyesuaian konten.

#### **3.2.5 Evaluate**

Tahapan ini menjelaskan pengukuran seberapa jauh konten yang disajikan telah memenuhi tujuan dan solusi. Tahapan ini mencakup evaluasi dari konten prototype, biasanya dilakukan revisi dan mengimplementasikan saran dan tanggapan audiens untuk melengkapi konten sampai tuntas.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik dan prosedur perancangan yang digunakan adalah metode pengumpulan data kualitatif, yaitu proses eksplorasi makna dari perilaku individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial (Salam, 2023, h.3). Data dikumpulkan melalui wawancara, FGD, dan kuesioner langsung dengan tujuan menemukan adaptasi cerita rakyat Alue Naga. Wawancara dilakukan dengan ahli kebudayaan, pendidik, serta pihak yang memahami pembuatan buku cerita anak, disertai studi eksisting dan studi referensi.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang berguna dalam melakukan studi pendahuluan untuk mengenal masalah dan untuk memperoleh wawasan mendalam tentang perspektif yang diberikan responden (Sugiyono, 2016:194). Wawancara ini dilakukan dengan Ketua Dinas Kebudayaan Banda Aceh, Kepala SD Negeri Alue Naga, dan seorang ahli buku anak. Tujuan wawancara untuk memperoleh pengetahuan rinci dan

tepat sasaran terkait cerita rakyat Alue Naga dan bagaimana proses penerapan media informasi interaktif.

### **1. Wawancara dengan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh**

Wawancara pertama dilakukan bersama Bapak Sulaiman Bakri, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh. Tujuan wawancara ini untuk memperoleh pandangan tentang hubungan kebudayaan cerita rakyat seperti Alue Naga untuk kepentingan pembelajaran anak SD. Berikut merupakan sampel pertanyaan wawancara pada narasumber terkait:

- 1) Perkenalan diri dan tujuan wawancara.
- 2) Sebelum itu, apakah Bapak mengetahui akan legenda Alue Naga? Menurut Bapak, apa pesan moral yang ingin disampaikan?
- 3) Menurut Bapak, sejauh mana pengetahuan anak-anak perihal cerita rakyat Alue Naga? Kira-kira berapa rata-rata usia anak mulai mengenali cerita ini?
- 4) Menurut Bapak, bagaimana relevansi cerita Alue Naga terutama dalam konteks budaya dan sejarah Banda Aceh saat ini?
- 5) Menurut Bapak, apa urgensi, tantangan atau dampaknya jika anak-anak tidak mengetahui cerita ini?
- 6) Apakah sudah ada upaya dari masyarakat setempat atau pemerintah dalam mengenalkan, mendokumentasikan, dan melestarikan cerita ini?
- 7) Menurut Bapak, jika ada media pembelajaran seperti buku *pop-up* cerita rakyat Alue Naga untuk anak SD, apa ada harapan untuk anak-anak kedepannya?

- 8) Saran apa yang bisa diberikan, supaya cerita rakyat Alue Naga bisa tetap relevan, menarik, dan bermanfaat bagi generasi sekarang?

## **2. Wawancara dengan Kepala SDN 58 dan 72 Banda Aceh**

Wawancara kedua dilakukan bersama Kepala SD Negeri 58 dan Kepala SD Negeri 72 Banda Aceh. Tujuan wawancara ini untuk memperoleh pandangan sekolah akan cerita Alue Naga terhadap anak-anak SD setempat. Berikut merupakan sampel pertanyaan wawancara pada narasumber terkait:

- 1) Perkenalan diri dan tujuan wawancara.
- 2) Apakah Anda pernah mendengar tentang cerita rakyat Alue Naga?
- 3) Menurut Anda, apa pesan moral yang ingin disampaikan dari cerita ini?
- 4) Apa saja langkah yang bisa dilakukan para guru untuk mengenalkan cerita ini kepada anak SD?
- 5) Menurut Anda, apakah cerita rakyat Alue Naga bisa mendukung pembelajaran nilai karakter di sekolah dasar?
- 6) Menurut Anda, seberapa penting memperkenalkan cerita rakyat Alue Naga kepada anak SD? Apa saja tantangannya?
- 7) Apakah sekolah pernah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler, lomba, atau proyek yang melibatkan cerita rakyat sebelumnya?
- 8) Menurut Anda, jika ada buku ilustrasi *pop-up* yang menceritakan cerita rakyat Alue Naga untuk anak SD, apakah akan berdampak pada minat anak dalam membaca dan mengenal budaya? Mengapa?

- 9) Saran apa yang bisa diberikan, supaya cerita rakyat Alue Naga bisa tetap relevan, menarik, dan bermanfaat bagi generasi sekarang?

### **3. Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak**

Wawancara ketiga dilakukan bersama seorang ahli buku ilustrasi anak. Tujuan wawancara ini untuk memperoleh perspektif secara teknis dalam merancang buku ilustrasi secara mendalam terutama kepada anak-anak. Berikut merupakan sampel pertanyaan wawancara pada narasumber terkait:

- 1) Perkenalan diri dan tujuan wawancara.
- 2) Menurut Anda, bagaimana proses kreatif yang efektif dalam merancang narasi dan pemilihan gaya visual saat merancang ilustrasi dalam buku anak-anak?
- 3) Bagaimana proses adaptasi cerita tradisional ke dalam format buku ilustrasi agar tetap autentik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- 4) Apa saja tantangan yang mungkin Anda alami selama merancang buku ilustrasi untuk anak-anak?
- 5) Menurut Anda, apakah buku ilustrasi dengan unsur interaktif terbilang jauh lebih efektif secara fungsinya? Mengapa?
- 6) Jika buku ilustrasinya merupakan buku *pop-up*, apa saja yang perlu diperhatikan dalam perancangannya? Teknik apa saja yang biasa digunakan?
- 7) Jika berdasarkan cerita rakyat yang akan Saya angkat ini, apakah ada saran yang perlu saya kembangkan ke dalam buku ilustrasi?

#### **3.3.2 Focus Group Discussion**



Penulis menerapkan *Focus Group Discussion* secara langsung dengan guru-guru SDN 58 dan SDN 72 Banda Aceh setempat perihal cerita rakyat Alue Naga. Tujuan pelaksanaan FGD dilakukan untuk meraup pandangan mendalam dari target sasaran sekunder terhadap cerita rakyat Alue Naga untuk anak-anak. Berikut daftar pertanyaan FGD yang telah dibuat:

- 1) Perkenalkan diri, sebutkan usia, tinggal dimana, dan sebutkan 1 cerita rakyat yang Anda ketahui?
- 2) Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar cerita rakyat Alue Naga? Jika iya, ayo ceritakan dan kita simak bersama!
- 3) Menurut Bapak/Ibu, apa pesan moral yang ingin disampaikan dari cerita rakyat ini?
- 4) Menurut Bapak/Ibu, apakah murid-murid mengetahui cerita rakyat Alue Naga? Tindakan apa yang dapat diambil untuk memperkenalkan cerita rakyat Alue Naga kepada anak SD agar menarik minat mereka?
- 5) Menurut Bapak/Ibu, apakah cerita rakyat Alue Naga bisa mendukung pembelajaran nilai karakter di sekolah dasar?
- 6) Menurut Bapak/Ibu, jika ada buku ilustrasi seperti buku *pop-up* cerita rakyat Alue Naga untuk siswa SD, apakah hal tersebut dapat meningkatkan minat membaca anak? Mengapa?
- 7) Saran apa yang bisa diberikan agar cerita rakyat Alue Naga tetap relevan, menarik, dan bermanfaat bagi generasi sekarang?

### 3.3.3 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada 100 anak dari SD Negeri 58 dan SD Negeri 72 Alue Naga, Banda Aceh. Tujuan kuesioner ini disebarkan untuk mencari pandangan dan kesadaran anak-anak akan cerita rakyat Alue Naga. Berikut beberapa sampel pertanyaan untuk kuesioner:

- 1) Usia, Kelas, Asal sekolah?
- 2) Apakah kamu pernah mendengar tentang legenda Alue Naga?
- 3) Jika pernah, darimana kamu mendengar cerita ini?



- 4) Jika pernah, kamu diceritakan legenda ini melalui apa?
- 5) Bagaimana perasaanmu setelah menonton dan mengenal cerita Alue Naga? (Jawaban teks)
- 6) Coba ceritakan bagian mana yang paling berkesan bagimu dari cerita Alue Naga? (Jawaban teks)
- 7) Menurutmu, apa nilai moral yang kamu pelajari dari cerita Alue Naga?
- 8) Menurutmu, seberapa paham kamu akan cerita Alue Naga?
- 9) Menurutmu, seberapa penting mengetahui cerita Alue Naga?

#### **3.3.4 Studi Eksisting**

Penulis melakukan studi eksisting dari beberapa media adaptasi cerita rakyat Alue Naga yang sudah ada. Penulis menggunakan analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) untuk memperkuat referensi pendekatan dari topik terkait, seperti memberi acuan gaya visual, isi konten, dan penggunaan gaya bahasa yang sesuai dengan target audiens.

#### **3.3.5 Studi Referensi**

Penulis melakukan studi referensi dari beberapa buku cerita yang terdapat di pasar Indonesia. Hal ini dilakukan agar penulis mendapatkan inspirasi akan elemen visual, teknik menggambar, layout, tipografi, dan warna.