

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada buku interaktif mengenai legenda Nyi Roro Kidul untuk anak:

1. Demografis

- a. Jenis kelamin: Laki- laki dan perempuan
- b. Usia: 10 - 12 tahun

Pada usia 10 - 12 tahun, kemampuan intelektual anak mulai berkembang sehingga mereka dapat memahami pola pikir dan logika sederhana. Fase ini juga dikenal sebagai pertumbuhan ke fase remaja, yang dikenal dengan cara berpikir yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik (Marinda, 2020). Maka dari itu, target umur ini menjadi kelompok yang relevan untuk melakukan pendekatan pengenalan budaya melewati buku interaktif dengan bahasa dan alur cerita yang lebih kompleks. Hal ini juga memungkinkan anak – anak dalam memahami pesan moral cerita serta unsur sejarah yang terkandung pada cerita.

- c. SES A – B

Literatur menunjukkan bahwa kesehatan dan perilaku kesehatan anak-anak dan remaja sangat dipengaruhi oleh latar belakang SES orang tua mereka. Anak-anak dari keluarga dengan SES tinggi cenderung memiliki akses yang lebih luas terhadap pendidikan, perumahan, makanan, pakaian, layanan kesehatan, dan fasilitas sosial lainnya (Gautam et al., 2023). Selain itu, SES A – B menjadi kalangan dengan anak – anak yang sudah menyentuh gawai sejak dini.

2. Geografis

Wilayah Jabodetabek dipilih sebagai fokus karena memiliki jumlah penduduk yang padat dan karakter masyarakat perkotaan yang mendukung minat terhadap media bacaan. Menurut Rossie Setiawan, seorang pakar literasi, mengungkapkan bahwa literasi harus ditanamkan sejak dini, sehingga dapat menciptakan masyarakat yang suka membaca (DCKTRP – Situs resmi Dinas Cipta Karya, 2025). Siswa sekolah dasar yang membaca buku cerita rakyat bergambar menunjukkan minat baca lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan buku teks biasa (Rahayu & Mulyono, 2025). Selain itu, sudah banyak upaya pemerintah dalam meningkatkan minat literasi anak melalui program – program seperti program Dunia Literasi Anak (DURIAN) pada tingkat TK hingga SD di kota Tangerang (Tangerang City Government, 2024), Gerakan Literasi Sekolah (GELIS) di Kota Depok (Pemerintah Kota Depok – Tim Penggerak PKK / Berita Depok, 2025), serta program literasi rutin yang diadakan di SD MIN 7 Jakarta. (Humas MIN 7 Jakarta Kontributor, 2025). Dengan melihat data tersebut, ditambah bahwa tingkat kegemaran membaca di DKI Jakarta tergolong tinggi (Sania Mashabi, 2025), maka perancangan buku ilustrasi dengan citra positif mitologi Nyi Roro Kidul memiliki potensi besar untuk diterima dan diminati anak-anak di wilayah Jabodetabek.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang gemar membaca buku cerita.
- b. Anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat.
- c. Anak – anak yang tertarik pada visual menarik sehingga terdorong untuk membaca buku.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* dari Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford University, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, peneliti berfokus untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan

pengalaman pengguna secara mendalam (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University, 2010). Tahap *define* digunakan untuk merumuskan masalah atau tantangan yang akan dipecahkan berdasarkan pemahaman yang diperoleh sebelumnya. Selanjutnya, tahap *ideate* merupakan proses menghasilkan berbagai ide kreatif sebagai solusi potensial. Pada tahap *prototype*, ide-ide tersebut diwujudkan dalam bentuk rancangan awal atau model yang dapat diuji. Terakhir, tahap *test* dilakukan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan prototipe berdasarkan umpan balik pengguna agar hasil rancangan lebih sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengguna.

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods* atau penggabungan kedua metode kualitatif dan kuantitatif. juga harus dijelaskan sehingga penelitian fokus dan tidak melebar. Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Secara berurutan, analisis data dalam riset kualitatif dimulai dari tahap pengumpulan data, reduksi dan kategorisasi data, display data, dan penarikan kesimpulan (Kementerian Riset, 2019). Sedangkan Metode Kuantitatif adalah metode yang cenderung menggunakan angka dan statistik dibanding dengan metode kualitatif yang menggunakan data verbal dari subjek penelitian.

3.2.1 *Emphatize*

Tahap ini merupakan fase riset yang dilakukan untuk menemukan konten yang relevan dalam media buku ilustrasi, sekaligus mencari ide-ide baru yang belum diterapkan sebelumnya. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada serta mencari solusi yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti akan berusaha memahami isu dengan lebih mendalam sebelum mulai merancang solusi yang tepat, dimulai dari mencari tahu mengapa minat baca anak Indonesia sangat rendah sehingga bagaimana solusi yang ditemukan dapat membantu meningkatkan minat edukasi anak. Kemudian, penulis akan mencoba untuk mewawancara beberapa

narasumber yang ahli dibidangnya, salah satunya adalah pencipta buku ilustrasi anak, untuk mengetahui tahapan dan penelitian yang harus dilakukan untuk menyampaikan pesan dan edukasi yang terbaik untuk anak. Kemudian, peneliti akan mewawancarai narasumber yang berbeda, yang nantinya data yang telah di riset akan dikumpulkan dan dianalisa lebih lanjut untuk menemukan titik inti masalah serta solusi yang dapat diberikan supaya anak – anak tertarik untuk membaca buku ilustrasi yang akan dirancang.

3.2.2 Define

Setelah mendapatkan data yang relevan dari tahap pertama, peneliti akan lanjut melanjutkan tahap kedua yaitu *define*, dimana data – data dikumpulkan akan diriset lebih lanjut untuk menemukan inti permasalahan dari isu yang diangkat. Tahap ini bertujuan untuk merincikan permasalahan dan berfokus terhadap satu titik tertentu untuk memperjelas isu, serta

3.2.3 Ideate

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti merancang media informasi yang akan dijadikan solusi untuk isu yang telah dijabarkan, salah satunya adalah mengumpulkan hasil riset dan menciptakan ide – ide baru dari data tersebut. Perancangan buku ilustrasi akan dilakukan dimulai dari menulis cerita, mendesain karakter, serta memasukkan isu yang akan digunakan untuk mengedukasi anak – anak. Selain merancang, peneliti akan menciptakan *prototype* buku supaya dapat menyempurnakan bagian yang dinilai kurang efektif untuk pembelajaran.

3.2.4 Prototype

Setelah melalui tahap-tahap sebelumnya, tahap *prototype* merupakan saat untuk mewujudkan ide-ide ke dalam dunia nyata. Tahap ini mencakup pembuatan *prototype* buku ilustrasi, termasuk proses mencetak, menyusun konten visual dan alur cerita, serta menciptakan

elemen interaktif yang dirancang untuk menarik minat baca dan menanamkan nilai kepedulian lingkungan pada anak usia 10 - 12 tahun.

3.2.5 Test

Tahap terakhir merupakan finalisasi dari *prototype* yang sudah diciptakan. Tahap ini mencakupi penerimaan kritik dari para user kemudian melakukan semua perbaikan serta penambahan konten yang relevan dengan tujuan hasil akhir dapat menjadi media interaktif buku yang matang untuk mengedukasi anak mengenai pencemaran polusi laut.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan pada media informasi ini menggunakan pendekatan *mixed methods*. Metode yang digunakan meliputi metode kualitatif, seperti wawancara, *FGD*, dan studi referensi. Selain itu, metode kuantitatif juga diterapkan melalui penyebaran kuesioner.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara dua orang yang dilakukan melalui proses tanya jawab untuk saling bertukar informasi atau ide, dengan tujuan memperoleh pemahaman atau kesimpulan mengenai suatu topik tertentu. Wawancara akan dilakukan pendongeng anak untuk mendapatkan data primer serta memahami dalam pembuatan konten media edukasi yang efektif. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengenali prespektif mengenai desain buku yang akan dirancang, sekaligus prespektif mengenai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan edukasi serta menciptakan buku ilustrasi yang digemari anak – anak (Prof. Dr. Sugiyono, 2020).

1. Wawancara Dengan Pendongeng

Wawancara dengan metode kualitatif dilakukan bersama narasumber yang berprofesi sebagai pendongeng, yaitu Paman Gery, pada Rabu, 3 September, pukul 10.00 WIB melalui *Zoom Meetings*. Meskipun awalnya pertanyaan ditujukan pada aspek pelestarian cerita rakyat, penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana cerita tersebut dapat dihadirkan dengan citra yang positif. Dengan kata lain, pelestarian

menjadi langkah awal, sementara tujuan akhirnya adalah membangun persepsi baru tentang Nyi Roro Kidul yang lebih ramah dan bernilai bagi anak-anak. Berikut pertanyaan yang ditujukan kepada Paman Gery:

- 1) Sejak kapan Anda mulai menjadi pendongeng, dan apa alasan memilih profesi ini?
- 2) Jenis cerita atau tokoh apa yang paling menarik perhatian anak-anak saat didongengkan?
- 3) Menurut Anda, bagaimana dongeng berpengaruh terhadap perkembangan anak?
- 4) Menurut Anda, nilai moral atau pesan apa yang paling penting dari cerita rakyat untuk ditanamkan pada anak-anak?
- 5) Bagaimana dongeng dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa dan imajinasi anak?
- 6) Gaya mendongeng seperti apa yang paling membuat anak-anak antusias?
- 7) Bagaimana pandangan Anda tentang pemahaman anak-anak generasi sekarang terhadap cerita rakyat?
- 8) Mengapa cerita rakyat penting untuk dilestarikan?
- 9) Apa tantangan utama dalam mengenalkan cerita rakyat kepada generasi muda di tengah gempuran budaya luar?
- 10) Menurut Anda, strategi apa yang paling efektif untuk menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat lokal?
- 11) Menurut Anda, apa dampaknya jika anak-anak sama sekali tidak mengenal cerita rakyat?
- 12) Media atau cara apa yang paling efektif Anda gunakan saat mendongeng?
- 13) Apakah Anda pernah membawakan cerita Nyi Roro Kidul untuk anak-anak? Jika ya, bagaimana respon mereka?
- 14) Bagaimana cara mengadaptasi cerita rakyat seperti legenda Nyi Roro Kidul agar tetap relevan dan ramah bagi anak-anak?

- 15) Apa harapan Anda terhadap masa depan cerita rakyat di Indonesia?

3.3.2 Focus Group Discussion

Melaksanakan FGD dengan 8 anak, diantaranya 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan dengan usia 10-11 tahun berdomisili JABODETABEK, pada Sabtu, 6 September, pukul 10.00 WIB melalui pertemuan secara *offline*. FGD ini memiliki tujuan untuk mengetahui jika mereka masih mengenali cerita rakyat Indonesia serta legenda Nyi Roro Kidul. Selain itu, FGD juga bermanfaat untuk mengetahui tipe ilustrasi atau konten yang dapat menarik minat anak-anak untuk membaca.. Berikut pertanyaan yang diajukan kepada anak-anak usia 10-11 tahun:

- 1) Apa saja cerita rakyat Indonesia yang pernah kamu dengar?
- 2) Dari mana kamu biasanya mendengar cerita rakyat? (misalnya: orang tua, guru, TV, internet, buku, dll.)
- 3) Apakah kamu tahu tentang legenda Nyi Roro Kidul? Kalau iya, dari mana kamu mengetahuinya?
- 4) Menurutmu, apa yang membuat cerita rakyat menarik untuk didengar atau dibaca?
- 5) Apakah kamu suka mendengarkan orang lain bercerita atau mendongeng?
- 6) Media apa yang paling sering kamu gunakan untuk menikmati cerita? (contoh: buku, YouTube, film, game, dll.)
- 7) Apakah kamu suka membaca buku cerita?
- 8) Kalau tidak suka, apa alasannya?
- 9) Saat pertama kali melihat sebuah buku, bagian apa yang paling membuatmu tertarik? (contoh: judul, gambar sampul, warna, tokoh, dll.)
- 10) Menurutmu, apa yang paling penting ada dalam sebuah buku cerita agar kamu mau membacanya?
- 11) Jenis cerita apa yang biasanya kamu paling suka? (contoh: petualangan, fantasi, legenda, horor, lucu, dll.)

- 12) Gambar seperti apa yang menurutmu menarik di dalam buku?
(contoh: berwarna, lucu, fantasi, realistis, dll.)
- 13) Bagaimana gambar di buku bisa membantu kamu saat membaca cerita?
- 14) Kalau ada buku dengan ilustrasi yang menarik atau halaman interaktif (misalnya bisa ditempel, dilipat, atau ada aktivitas), apakah kamu mau membacanya?
- 15) Menurutmu, kalau sebuah cerita rakyat dibuat jadi buku bergambar, hal apa yang paling penting ada di dalamnya supaya kamu mau membacanya?

3.3.3 Studi Eksisting

Teknik studi eksisting bermanfaat untuk mempelajari contoh karya buku ilustrasi yang sudah ada, sehingga informasi tersebut dapat digunakan dalam perancangan buku ilustrasi. Studi eksisting akan mencakup dari gaya ilustrasi, alur cerita, tipografi, layout, serta penggunaan nuansa warna.

