

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan metode design thinking yang mengutamakan dari potensi yang terdapat pada tahap wawancara dengan narasumber. Metode perancangan yang diangkat pada penelitian ini adalah metode design thinking, metode ini memiliki beberapa bagian penting, 5 tahapan yang digunakan adalah *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*.

3.1.1 Pengumpulan Data

Empathize (empati) dalam tahapan ini, penulis melakukan wawancara dengan narasumber dengan beberapa angket pertanyaan, kemudian mempelajari dari hasil wawancara dan menemukan masalah dengan melalui proses wawancara, angket, dan observasi.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data, terutama untuk mencari akar permasalahan. Wawancara dapat terstruktur atau tidak terstruktur. Wawancara terstruktur terdiri dari frase pertanyaan dan informasi yang dikumpulkan dari penilaian, sedangkan wawancara terstruktur adalah wawancara yang fleksibel.

Untuk memperoleh informasi yang lebih banyak maka penulis melakukan wawancara dengan Bapak Deni selaku Juru Kunci Taman Krida Budaya. Wawancara dilakukan pada bulan 2 November 2019 pukul

19.00 WIB yang dilakukan langsung pada Taman Krida Budaya Malang, wawancara berjalan selama 28 menit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Deni, Eksistensi dari budaya mistis pamali saat ini masih dipercaya namun kurang dipercaya pada kalangan anak muda dikarenakan jarang orang tua yang menceritakan kepada anak muda pada generasi saat ini. Perbedaan budaya mistis antara Jawa Timur dan Jawa Tengah tidak terdapat perbedaan signifikan dan mayoritas sama, untuk warna yang biasanya dikaitkan dengan penggambaran karya seni mistis yaitu warna dengan skala *greyscale* atau hitam putih, juga penggambaran karya seni mistis tidak memiliki standar tertentu namun ditekankan dalam penyampaian dari makna dari gambar itu sendiri, budaya pamali juga tidak selalu dikaitkan dengan dedemit, bisa juga terkait dengan tingkah laku terhadap tata krama terhadap alam dan sejarah pada zaman dahulu, budaya populer yang populer dan sering diperbincangkan yaitu tentang Nyi Roro Kidul, potong kuku saat malam hari, kecing sembarangan.

Saat ini hanya sedikit kalangan anak muda yang mengetahui tentang budaya pamali yang berada di daerah Jawa Timur. harapan kedepannya Budaya pamali bisa dikenal di kalangan anak muda dan dapat dilestarikan sehingga generasi selanjutnya masih mengenal budaya msitis pamali yang berada di Jawa Timur.

3.1.1.2 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati bangunan tua seperti Makam Bung Karno dan juga Taman Krida Budaya. Hasil observasi yang didapatkan berupa gambar yang nantinya akan diterapkan sebagai gambar untuk buku yang akan dirancang.

1. Taman krida Budaya Malang

Taman Krida Budaya Jawa Timur merupakan tempat khusus untuk apresiasi budaya Jawa Timur seperti ketoprak, wayang kulit, wayang orang, sendra tari, kuda lumping hingga reog



Gambar 3. 1 Taman Krida Budaya Malang

2. Makam Bung Karno

Makam Soekarno atau sering disebut Makam Bung Karno disingkat MBK adalah kompleks makam Presiden pertama Republik Indonesia Soekarno yang dirancang dengan arsitektur khas Jawa yaitu Gedung Joglo. Observasi pada makam ini digunakan sebagai salah satu referensi dari sampul buku yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 2 Makam Bung Karno

3.1.2 Identifikasi Masalah (*Define*)

Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting. Pada tahapan ini, penulis menggunakan metode 5W + 1H. Metode 5W + 1H berisi kata tanya sederhana yang biasa digunakan dalam dunia jurnalistik untuk menggambarkan suatu topik.

1. *What/* faktor apa yang menarik dalam pembahasan pamali dan apa yang membuat pamali sedikit dilupakan khususnya pada kalangan remaja?

Faktor yang menarik dari pamali yaitu sebuah pemahaman tentang larangan-larangan yang memiliki timbal balik secara logis dan bersifat mistis, karena masuknya budaya modern.

2. *Why/* mengapa ilustrasi harus ada dalam penyajian buku pamali ini ?

Dengan adanya ilustrasi dapat meningkatkan minat dan mempermudah untuk memahami maksud dari pamali tersebut.

3. *Who/* siapa target dari buku ini ?

Target audience ditujukan kepada kalangan muda atau remaja yang ingin tahu tentang budaya mistis pamali yang ada di Jawa Timur, khususnya kalangan remaja saat ini.

4. *Where/* dimana buku ini akan disebar ?

Akan disebar melalui media online seperti *social media* dan *ebook*.

5. *When/* kapan buku akan dipublikasi ?

Setelah proses pengerjaan dan produksi buku selesai.

6. *How/* bagaimana agar buku ini dapat menarik minat ?

Dengan menambahkan ilustrasi-ilustrasi yang dapat mempermudah untuk memahami isi materi.

3.1.3 Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Pemecahan masalah pada tahap penelitian ditujukan untuk mendapat tahaan yang runtut, sehingga data yang dikumpulkan dapat menjadikan penelitian berjalan efektif dan efisien.

Berdasarkan identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa dalam masa saat ini khususnya pada kalangan remaja, budaya pamali sedikit dilupakan karena masuknya budaya modern, untuk memecahkan masalah tersebut penulis merancang sebuah buku tentang budaya pamali dan untuk menarik minat pembaca, juga ditambahkan ilustrasi bergaya semi realism agar mempermudah dalam memahami isi dari buku.

3.1.4 Perancangan (*Prototype*)

Prototype (prototipe) merupakan proses implementasi dari desain dan desain final. yang selanjutnya akan akhirnya dilakukan evaluasi akhir dan penilaian.

3.1.4.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan dari latar belakang hingga dilakukan pemecahan masalah, dapat disimpulkan beberapa dari kalangan muda saat ini kurang memahami budaya pamali, maka konsep perancangan dalam perancangan ini merupakan merancang media yang berupa buku ilustrasi pengenalan budaya mistis pamali untuk mengangkat dan mengenalkan kembali eksistensi dari pamali.

Penggambaran ilustrasi pada buku menggunakan gaya semi realis sehingga memiliki unsur realis dan mudah diterima untuk kalangan anak muda zaman sekarang. Melalui perancangan buku ilustrasi ini diharapkan pembaca dapat melihat dan memahami budaya pamali.

Perancangan buku ini menggunakan gaya deskriptif sehingga menjelaskan budaya pamali dan menyampaikan pesan secara langsung pada pembaca, yang

tujuan utamanya membuat pembaca tidak salah menafsirkan maksud dari pesan yang akan disampaikan.

3.1.4.2 Proses Perancangan

Pada proses perancangan ada beberapa tahap yang dilakukan, untuk memperjelas apa yang akan dikerjakan, penulis menggunakan skema design *thinking* sebagai berikut :

1. *Empathize*

Pada tahap ini penulis melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Observasi

Pada tahap observasi penulis melakukan pengamatan sekaligus *survey* di Taman Krida Budaya, Jl. Soekarno Hatta, Malang, dan Makam Bung Karno, Kota Blitar, hal ini dibutuhkan untuk sumber referensi dalam pembuatan ilustrasi pada buku yang akan dibuat.

b. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada juru kunci Taman Krida Budaya, yang bernama bapak Deni. Penulis memberikan pertanyaan, sebagai berikut :

1. Apakah eksistensi dari budaya mistis khususnya pamali, masih dipercaya di era saat ini ?
2. Apakah ada perbedaan budaya mistis khususnya pamali di Jawa Timur dan Jawa Tengah ?
3. Warna apa yang identik dengan penggambaran karya seni mistis ?

4. Apakah ada standar dalam gaya penggambaran karya seni mistis?
5. Apakah pamali selalu berkaitan dengan dedemit?
6. Apa saja budaya pamali yang populer dan sering diperbincangkan di Jawa Timur?

c. Studi pustaka

Pada tahap ini penulis mengumpulkan beberapa penelitian yang sudah ada untuk menjadi sumber referensi, antara lain dari jurnal, membaca novel dari Kisah Tanah Jawa.

2. *Define*

Pada tahap *define* penulis melakukan analisis dan menarik kesimpulan dari sejumlah sumber yang didapat dari jurnal sampai wawancara, hal ini ditujukan untuk mendapatkan hasil yang serupa.

3. *Ideate*

Pada proses *ideate* atau eksplorasi ide penulis melakukan eksplorasi dalam pemilihan gaya ilustrasi dan tataletak atau *layout*.

4. *Prototype*

Pada tahap *prototype* penulis membuat sketsa kasar untuk bagian cover buku dan membuat sketsa kasar untuk jenis pamali yang sudah didapat, dan dilanjutkan ketahap *digitalisasi*.

5. *Test*

Buku akan diaplikasikan dan diuji menggunakan *software* pembuat buku elektronik sebelum dipublikasikan.

Berdasarkan dari skema diatas, pada tahap *prototype* penulis menggunakan gaya ilustrasi *semi-realism* dengan beberapa tahap sebagai berikut :

1. *Sketch/* sketsa

Sketsa adalah lukisan cepat atau gambar rancangan. Membuat sketsa merupakan proses menggambarkan ide secara cepat, ringan, dan garis besar yang bertujuan untuk membuat karya seni atau hanya sebagai penuangan ide kreatif dalam membuat karya atau gagasan. Dilakukan juga eksplorasi karya dengan menggabungkan hasil dari wawancara terakit pemaparan darinarasumber terakit makhluk mistis yang tedapat pada budaya mistis dan dilakukan eksplorasi menggunakan media internet melalui google images terakit ilustrasi dari makluk mistis yang terdapat sebelumnya.

- a. Sampul depan

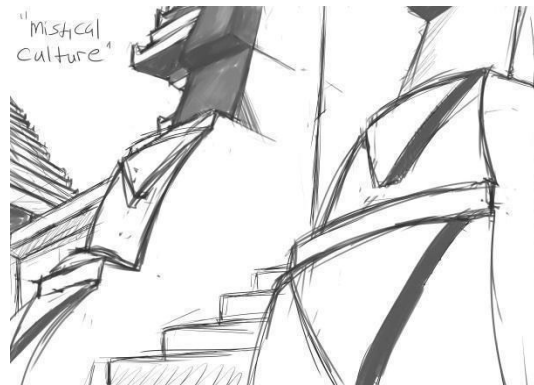
Sampul ini diambil dari referensi gambar gapura pada Taman krida Budaya dan juga Makam bung Karno.



Gambar 3. 3 Gapura Makam Bung Karno

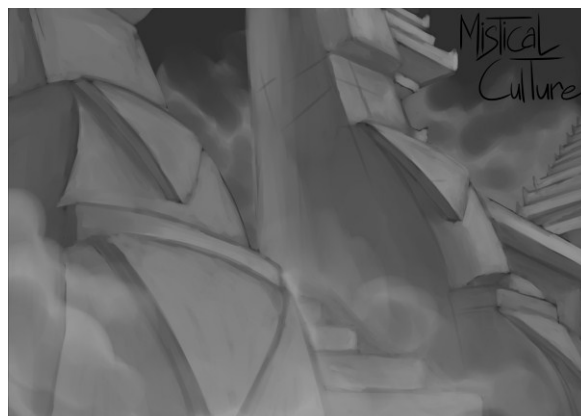


Gambar 3. 4 Gapura taman krida Budaya



Gambar 3. 5 sampul buku

Pada gambar 3.5 merupakan sketsa awal yang didapatkan dari referensi gapura yang terdapat pada gambar 3.6 yang selanjutnya akan dilakukan proses finalisasi desain dari sketsa



Gambar 3. 6 Finalisasi sampul buku

Pada sampul depan terdapat ilustrasi gapura disini melambangkan gerbang sambutan untuk bagi para pembaca.

b. Pendahuluan



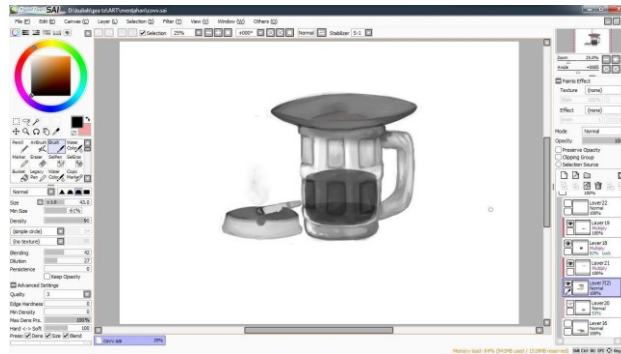
Gambar 3. 7 Kopi dan rokok

Setelah menemukan referensi, penulis melanjutkan pada tahap sketsa dimana yang akan digunakan pada buku.



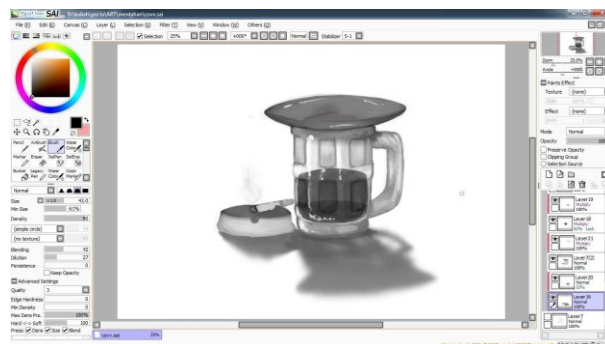
Gambar 3. 8 sketsa kopi dan rokok

sketsa yang dihasilkan selanjutnya akan memasuki tahap proses pewarnaan shingga gambar yang dihasilkan akan menjadi lebih terlihat.



Gambar 3. 9 proses pewarnaan dari sketsa

Setelah melakukan proses pewarnaan, selanjutnya dilakukan tahap penambahan detail berupa bayangan dan pencahayaan sehingga tampak hasil akhir dari gambar yang terlihat pada gambar 3.10 dan siap di implementasikan kedalam buku ilustrasi.



Gambar 3. 10 proses penambahan detail

Pendahuluan atau pembukan dalam buku ini akan beriki salam pembuka dan penjelasan tentang pamali serta memiliki Ilustrasi berupa suguhan tamu yang berupa segelas kopi dan rokok.

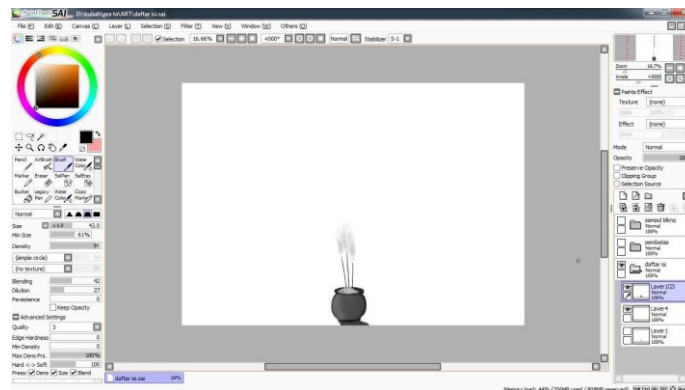
c. Daftar isi

Pada gambar 3.11 merupakan sketsa awal yang selanjutnya akan dilanjutkan tahap pewarnaan dan penambahan bayangan dan cahaya.



Gambar 3. 11 daftar isi

Pada gambar 3.12 Ilustrasi yang disajikan berupa dupa yang tertancap pada sebuah kendi kecil, hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan mistis yang sejalur dengan tema buku.



Gambar 3. 12 tahap pewarnaan

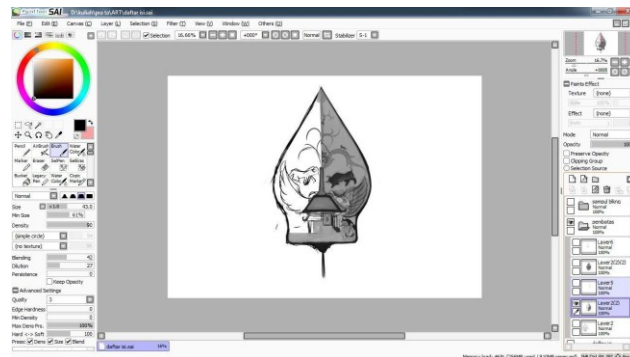
d. Pembatas bab

Pada gambar 3.13 dilakukan tahap ilustrasi yang selanjutnya akan dilakukan tahap pewarnaan, detailing, dan juga pemberian cahaya dan bayangan pada gambar.



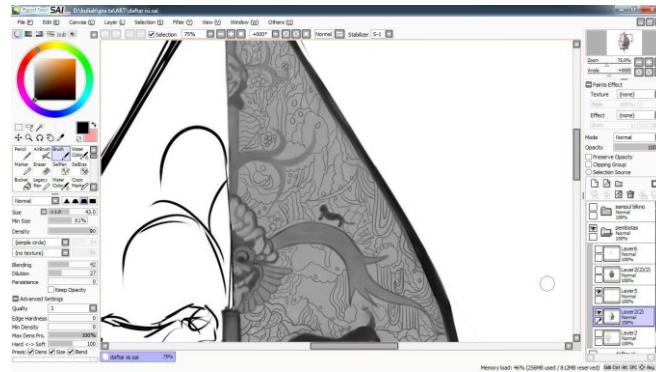
Gambar 3. 13 pembatas bab

Selanjutnya adalah proses pewarnaan dari sketsa dimulai dari bagian atas dan dilanjutkan hingga bagian bawah



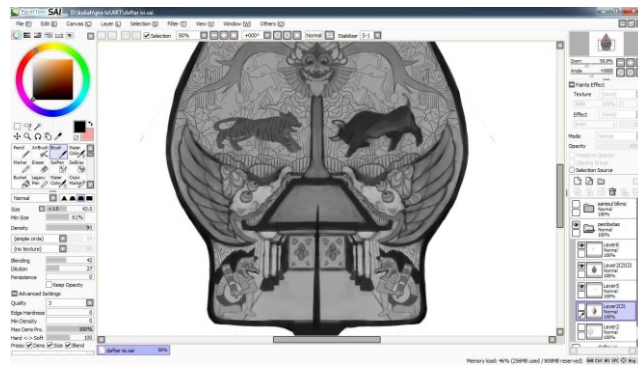
Gambar 3. 14 proses pewarnaan bagian atas

Selanjutnya dilakukan proses pemberian detail dari sketsa yang telah dibuat sehingga tampak lebih nyata.



Gambar 3. 15 proses detailing

Selanjutnya akan dilakukan proses detailing secara keseluruhan sehingga gambar bisa dimasukkan kedalam buku ilustrasi.

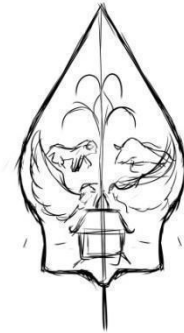


Gambar 3. 16 proses detailing keseluruhan

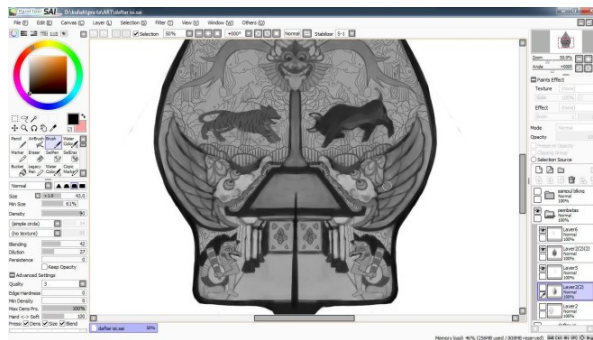
Pada pembatas bab memiliki ilustrasi gunung wayang, ini memiliki maksud untuk pembuka serta pergantian cerita.

e. Sampul belakang

ilustrasi sampul bagian belakang sama dengan bagian pembatas buku yaitu ilustrasi dari gunung.



Gambar 3. 17 sampul belakang



Gambar 3. 18 proses detailing dari gunung sampul belakang hasil akhir berupa Ilustrasi berupa gunung wayang sebagai penutup cerita.

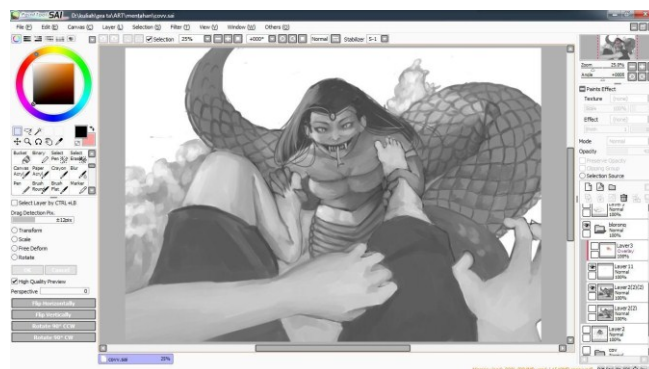
f. Isi Materi

Pada gambar 3.19 merupakan tahap ilustrasi yang nantinya akan dilakukan tahap pewarnaan dan detailing dari ilustrasi itu sendiri.

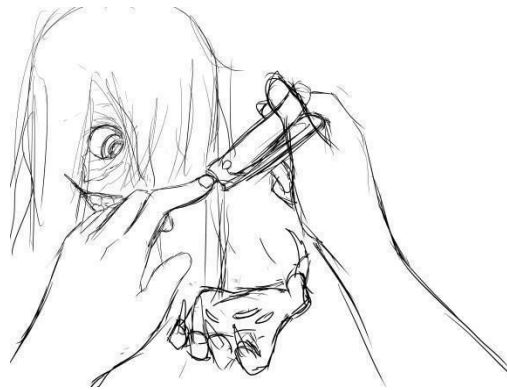


Gambar 3. 19 baju hijau di pantai selatan

Ilustrasi sosok blorong sedang menarik seseorang yang memakai pakaian hijau di patai selatan.

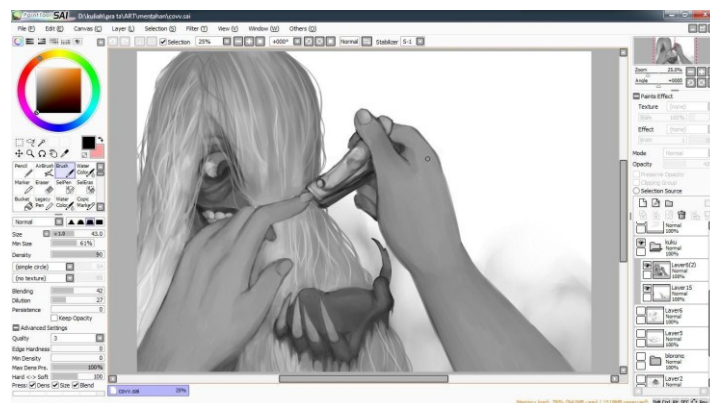


Gambar 3. 20 proses detailing dari ilustrasi



Gambar 3. 21 *memotong kuku dimalam hari*

Selanjutnya dilakukan tahap finalisasi dari ilustrai pada gambar 3.22 yang menghasilkan gambar untuk ilustrasi buku.



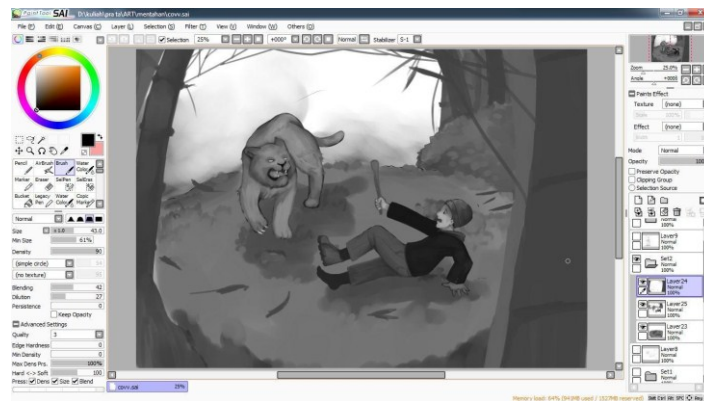
Gambar 3. 22 *finalisasi ilustrasi potong kuku*

Hasil dari ilustrasi penggambaran dari nyi blorong yang mengilustrasikan sesosok makhluk yang sedang mengumpulkan potongan kuku dari seseorang yang sedang memotong kuku pada malam hari.



Gambar 3. 23 *julung caplok*

Ilustrasi dari sketsa *julung caplok* yang akan dilakukan sehingga akan menghasilkan gambar ilustrasi untuk buku.



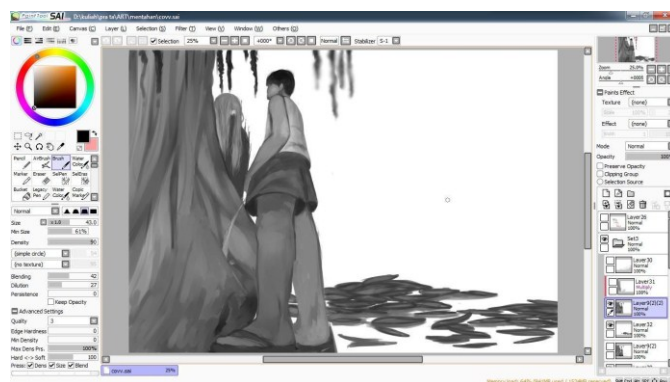
Gambar 3. 24 *detailing dari julung caplok*

Merupakan ilustrasi akhir dari *julung caplok* merupakan pamali bagi orang yang lahir tepat diwaktu magrib, orang-orang yang lahir pada waktu magrib dipantangkan untuk tidak pergi ke alam liar.



Gambar 3. 25 *disunat jin*

Merupakan ilustrasi dari disunat jin, yang selanjutnya akan dilakukan tahap detailing dengan menambahkan warna kepada sketsa tersebut.

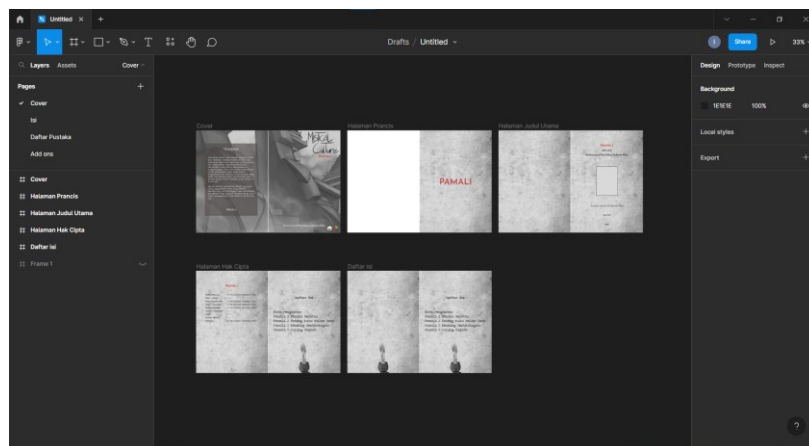


Gambar 3. 26 *tahap akhir dari ilustrasi disunat jin*

Pamali disunat jin ditujukan kepada anak-anak agar jangan buang air kecil sembarangan.

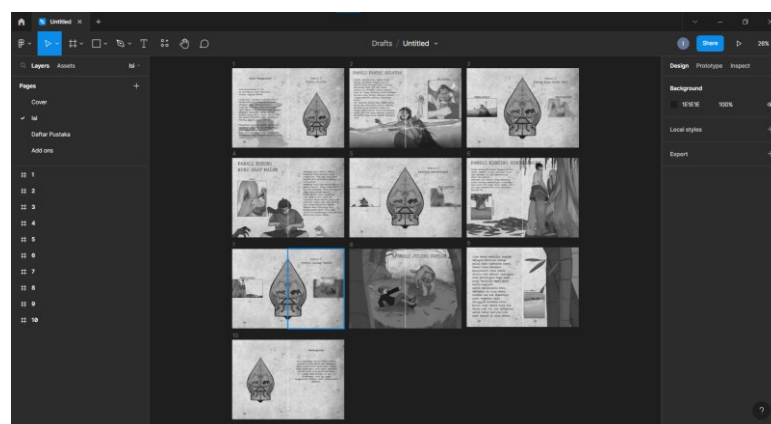
2. *Layout*

Pada tahap pembuatan *layout* penulis menerapkan tata letak sederhana, pada halaman cover terdapat 1 gambar yang akan digunakan untuk cover depan juga cover belakang, cover belakang berisi Sinopsis dari buku ilustrasi



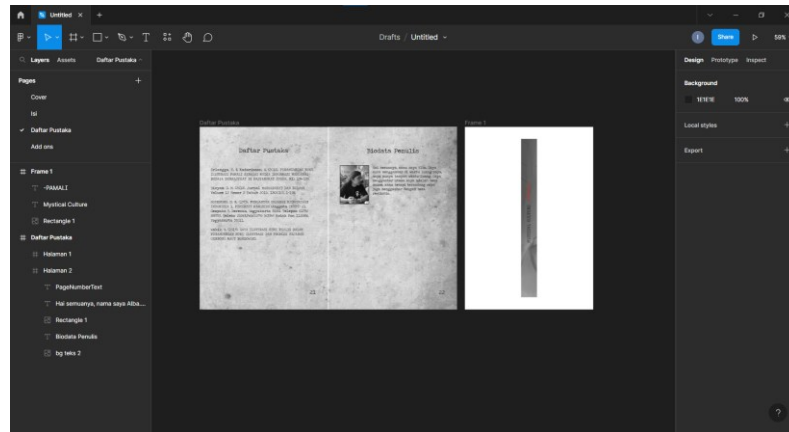
Gambar 3. 27 layout cover

Selanjutnya pada gambar 3.29 adalah layout dari buku dimana ilustrasi akan dimuat pada dua halaman dan terdapat teks penjelasan dari ilustrasi.



Gambar 3. 28 Layout Isi

Layout selanjutnya merupakan layout dari daftar pustaka, biodata penulis, dan desain dari punggung buku seperti yang bisa dilihat pada gambar 3.30



Gambar 3. 29 layout daftar pustaka buku

3. Coloring

Pada tahap *coloring* penulis menggunakan teknik *greyscale* atau hitam putih, teknik ini merupakan teknik pewarnaan menggunakan warna dari skala hitam sampai putih, sebagai berikut :



Gambar 3. 30 greyscale

3.2 Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian menggunakan metode validasi kepada narasumber tentang informasi yang terdapat pada buku ilustrasi berupa nilai dari skala tanggapan nilai dari 1-5. Pada rancangan pengujian ini penulis menggunakan metode survei melalui google form melalui pendekatan skala likert.

Skala Likert adalah skala yang biasa digunakan dalam kuesioner dan biasa digunakan dalam penelitian berbentuk survei, untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala Likert meminta responden untuk mengisi kuesioner yang meminta mereka untuk menggambarkan sikap mereka terhadap serangkaian pertanyaan. Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini biasa disebut sebagai variabel penelitian. Skala Likert dilakukan untuk mengumpulkan data demi mengetahui atau mengukur data yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Data tersebut diperoleh untuk mengetahui pendapat, persepsi, ataupun sikap seseorang terhadap sebuah fenomena yang terjadi. Sugiyono (2006).

Dengan menggunakan media berupa google form. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa perancangan buku ilustrasi “Mistical Culture PAMALI” ini dapat membuahkan hasil yang baik, sehingga penjelasan tentang budaya mistis pamali ini dapat tersampaikan dengan baik.

Penulis menggunakan lima tingkat penilaian tanggapan pada pertanyaan yang disampaikan, dari sangat kurang hingga sangat baik, berikut merupakan lima tanggapan tersebut:

1. Skor 1. Sangat tidak setuju/buruk/kurang
2. Skor 2. Tidak (setuju/baik/) atau kurang
3. Skor 3. Netral / Cukup
4. Skor 4. Setuju (Baik/suka)
5. Skor 5. Sangat setuju/Baik/Suka

Kemudian penafsiran dari responden ditentukan dengan menghitung interval antara satu kriteria dengan kriteria lainnya dengan menggunakan skor tertinggi (5) dengan skor terendah (1), kemudian hasil dari penghitungan tersebut dibagi dengan total kriteria (ada 5). Hal tersebut sesuai dengan persamaan berikut :

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Nilai skor tertinggi} - \text{Nilai skor terendah}}{\text{Banyak kriteria}} \\ &= \frac{5-1}{5} = 0,8 \end{aligned}$$

Beikut merupakan kriteria penafsiran dari tanggapan responden yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1 Tingkat Tanggapan Pengujian

Range	Interprestasi
1,00 – 1,80	Sangat Kurang
1,81 – 2,60	Kurang
2,61 – 3,40	Cukup
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat Baik

Tahap selanjutnya adalah variabel Uji Coba Perancangan Buku ilustrasi Mythical Culture PAMALI.

Tabel 2 Uji coba

No	Pertanyaan	SK	K	C	B	SB	Keterangan
1	Apakah ilustrasi pada buku ini sudah sesuai dengan tema?						
2	Apakah narasi sudah sesuai dengan tema?						
3	Apakah keterbacaan dari narasi sudah jelas?						
4	Apakah ilustrasi sudah mendukung dari narasi?						
5	Apakah narasi sudah mendukung ilustrasi?						
6	Apakah gaya ilustrasi semi realis cocok dengan tema buku?						
7	Apakah gambaran dari ilustrasi pada buku sudah jelas?						
8	Menurut Anda, apakah informasi dari buku sudah tersampaikan dengan jelas?						