

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Penelitian Seni

Penelitian merupakan kegiatan sistematis dan terencana dalam mengungkap suatu kajian tertentu sehingga menghasilkan pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dan disebarluaskan pada masyarakat. Penelitian adalah cara dalam menemukan dan memahami pengetahuan melalui proses yang panjang, oleh karena itu proses dalam menemukan sebuah jawaban dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting dan mendasar.

Sebagaimana penjelasan pada bab I pendahuluan dan landasan teoritik melalui pemaparan yang sistematis, maka arah penelitian ini ialah penelitian kajian ilustrasi buku berbasis teknologi digital *augmented reality* (AR) dalam sudut pandang estetika desain, nilai edukasi, literasi dan penerapan teknologi digital. Tujuan dari penelitian ini memiliki orientasi bagi dunia pendidikan, gerakan literasi sekolah dan keilmuan seni rupa yang berinovasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian seni dan pendidikan seni memiliki hubungan yang saling berkaitan erat, keduanya menjadi keterpaduan dalam mengapresiasi penciptaan karya seni sehingga hubungan khusus keduanya menghasilkan sebuah pengalaman estetik dan artistik pada diri individu. Hakikatnya penelitian seni bertujuan untuk memahami, merasakan, menghayati keindahan dan mengekspresikan diri melalui proses penciptaan karya seni yang mengandung nilai estetik dan artistik

Sikap apresiatif dan pemahaman empiris melalui observasi yang mendalam menjadikan basic dasar yang harus dimiliki oleh peneliti seni. Penelitian seni berbeda dengan penelitian lainnya, dibutuhkan keterlibatan penuh dan perhatian yang spesifik untuk menggali informasi dengan proses yang cukup

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

panjang dan waktu yang tidak sedikit. Penelitian ini pada hakikatnya untuk memahami suatu fenomena baru di masyarakat pada era digital, dimana peran *gadget, smartphone* melalui beragam aplikasi /software telah menjadi kebutuhan dan gaya hidup urban. Kehadiran teknologi pembaharu dalam bidang informasi dan komunikasi, menghadirkan cara yang lebih representatif dalam mengapresiasi sebuah karya seni dan mengembangkan kegiatan literasi yang inovatif dalam menggapai nilai-nilai edukasi pada pendidikan abad 21. Untuk memahami berbagai fenomena baru tersebut, diperlukan ilmu pengetahuan yang lahir melalui proses penelitian yang mendalam dengan menggunakan metodologi yang tepat.

3.2 Desain Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode analitik deskriptif. Tujuan dari penelitian kualitatif ini ialah untuk mengurai kajian estetika seni ilustrasi dan teknologi dengan mengarahkan pada penggambaran suatu keadaan secara rinci dan mendalam mengenai kondisi realita yang alami tentang kajian estetika dan teknologi sesuai data di lapangan. Dalam hal ini Rohidi (2011, hlm 46) menegaskan bahwa, “penelitian seni dan pendidikan seni memiliki kekhususan dalam hubungannya dengan apresiatif terhadap karya seni dan secara umum memiliki ciri-ciri penelitian kualitatif”.

Menurut Strauss dan Corbin (2007:1) dalam (Nugrahani, 2014) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. Berkenaan dengan penelitian kualitatif ini bahwa, “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dengan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistic atau cara kuantifikasi lainnya. (Moleong, 2014, hlm 1) Senada dengan pendapat

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut, Bogdan dan Taylor (1992, hlm21), bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Berkaitan dengan kualitatif, Sugiyono (2017, hlm. 9-10) merangkum keseluruhan makna metode penelitian kualitatif, yang menghasilkan sebuah pernyataan yaitu;

“... metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti para kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrument kunci,teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi,wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif,analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena dan menemukan hipotesis.”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, Penelitian kualitatif adalah cara untuk mengeksplorasi dan mendalami lebih jauh suatu kajian dengan bertitik tolak dari suatu fenomena tertentu dengan menolah data secara alamiah dan realistik serta menghasilkan informasi berupa data deskriptif berupa rangkaian kalimat atau tulisan, bukan bahasa statistik berupa angka-angka. Pada penelitian kualitatif peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yakni sebagai pengumpul data dan sebagai observer, dalam istilah lain peneliti sebagai kunci utama penelitian, sehingga pengalaman, pemahaman, penguasaan materi dan kesiapan peneliti menentukan kualitas dan validitas penelitian.

Teknik penyajian data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan menggambarkan tema penelitian sesuai prosedur kualitatif seperti pengumpulan data, analisis, reduksi dan interpretasi data untuk menjawab permasalahan melalui ketajaman dan kedalaman analisis. Berhubungan dengan metode deskriptif analitik ini, Moleong, (2002, hlm.6) menjelaskan bahwa, “Data yang dikumpulkan dalam metode deskriptif analitik adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka”. Sebagaimana pendapat tersebut maka, penyajian penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data, landasan teoritik

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sudut pandang dan analisis untuk memberi penjelasan yang didominasi data visual seperti gambar maupun matrik atau table-tabel.

Pendekatan kualitatif dengan metode analitik deskriptif diharapkan mampu menghasilkan uraian mendalam tentang kajian estetika seni ilustrasi dan teknologi digital *augmented reality*, dengan melibatkan para praktisi di bidang penerbitan, percetakan ilustrasi dan animasi bahkan beberapa komunitas tertentu yang berkaitan dengan rumusan penelitian. Perancangan desain penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis ilustrasi buku berbasis teknologi *augmented reality*, dalam sudut pandang kajian estetika desain, nilai edukasi dan literasi media serta penerapan teknologi virtual 3D pada sebuah buku bacaan anak-anak yang di terbitkan oleh PT. Mizan Pustaka

3.3 Lokasi Penelitian

Berdasarkan observasi awal untuk memperoleh data dan informasi pendahulu, melalui studi literatur, wawancara dan informasi lainnya yang berkaitan dengan ilustrasi buku berbasis teknologi *augmented reality* dan berbagai pertimbangan melihat keterbatasan kondisi yang terbatas dan kurang ideal di masa pandemic ini dengan diberlakukannya adaptasi kebiasaan baru (AKB) pada segala aspek, maka peneliti harus menentukan lokasi penelitian yang tidak jauh dari tempat tinggal peneliti, dalam arti masih berada di dalam kota, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pada PT Mizan Pustaka yang beralamat di Jl. Cinambo No. 135, Cisaranten Wetan, Cinambo Kota Bandung, Jawa Barat 40293.

Mizan Pustaka merupakan bagian kelompok Mizan.salah satu penerbit terbesar di Indonesia. Didirikan pada tahun 1983, publikasi awal berupa buku terjemahan karya para pemikir terkemuka. Kini, Mizan Pustaka adalah penerbit yang berbasis luas dengan kekuatan dalam genre fiksi, kesehatan, buku bisnis, buku anak-anak, referensi, agama dan non fiksi populer. Kelompok Mizan kini

Satrio Haryanto, 2021
ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaijahku" dan Buku "Berdoá Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

telah memproduksi total sekitar 600 buku per tahun dan berhasil menerbitkan banyak karya terlaris. Di dalam kelompok penerbitannya terdapat beberapa unit penerbitan seperti Pastel Books (Dar! Mizan, KKKPK/ kecil-kecil punya karya, *Fantasteen*, The panas dalam Publishing), Mizannia & Co, dan Mizan Millennia Creativa (Qanita dan Kaifa). Mizan pustakan memiliki reputasi dalam keunggulan kualitas produk serta komitmen pada pelayanan keahlian editorial, standard yang tinggi dalam desain dan kinerja yang penuh inovatif dalam memproduksi buku-buku terbaik, hal ini terbukti dari penghargaan yang diperoleh Mizan Pustaka dari Asosiasi penerbit buku Indonesia dan penerimaan hadiah sastra Indonesia sebagai rating tertinggi buku terlaris nasional.

Mizan Pustaka dengan konsisten berada di garis depan dalam inovasi dan mengikuti perkembangan teknologi. Mizan Pustaka adalah penerbit Indonesia pertama yang menjadi mitra utama Google Book Search pada tahun 2008 dan sekarang siap untuk mendigitalkan konten dan produk sebagai e-book untuk memenuhi permintaan konsumen dan menghasilkan peluang bisnis lainnya.

3.4 Objek Penelitian

Adapun yang menjadi objek penelitian ini, yaitu buku bacaan bagi anak-anak dengan ilustrasi buku yang telah mengadaptasi atau berfitur teknologi digital *augmented reality*. Objek penelitian ini merupakan sasaran penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah, yakni berupa karya jadi berupa *board book* (buku tebal) yang diterbitkan oleh PT Mizan Pustaka. Berdasarkan observasi dan berbagai pertimbangan, maka terpilihlah 3 buku bacaan edukasi bagi anak-anak yang berkriterian memiliki fitur digital AR, diantaranya (1) Penuntun Wudhu & Sholat- AR (Boardbook) (2) Seri “Hijaiaku” dan (3) seri “Berdo’a Yuk!”

3.5 Subjek Penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan pihak-pihak yang dapat memberikan informasi dan data yang

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdo’a Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibutuhkan dalam penelitian dan pihak yang berperan serta mengenai perancangan, pengembangan dan penerbitan buku bacaan bagi anak-anak dengan ilustrasi virtual 3D berbasis teknologi *augmented reality* dan para pelaku / creator *augmented reality* yang telah berkarya menciptakan media pembelajaran yang mengadaptasi teknologi AR. Adapun yang akan menjadi informan atau narasumber dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bpk Iwan sebagai manager penerbitan dan editorial di PT. Mizan Pustaka
2. Bapak Fanfan sebagai manager promosi dan publishing PT. Mizan Pustaka
3. Ibu Risma Dewi sebagai editor produk buku anak dan balita Pelangi Mizan
4. Divisi Artistik dan Team Desainer Media buku Anak Pelangi Mizan
5. Ibu Sri Indah Astuti S.Sos, S.Pd sebagai pengajar PAUD Dar-Al Fikri
6. Arif Nugraha, S.Pd, sebagai peneliti pendahulu, praktisi dan a perancangan media informasi digital berfitur augmented reality

3.6 Jenis Data

Dalam penelitian ini diperlukan data lapangan berupa keterangan atau informasi yang berkaitan dan dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Secara umum, ada dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sumber data primer sebagai dapat pokok yang utama dan data sekunder, sebagai *second opinion*. Adapun, rincian jenis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.6.1 Data Primer

Data primer merupakan data pokok yang diperoleh secara langsung pada lokasi penelitian. Hal ini ditegaskan pula dengan lugas oleh Nasution, (1987) Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara langsung dari narasumber dan informan di lapangan tanpa perantara pihak lain. Data primer penelitian ini diperoleh berdasarkan prosedur penelitian kualitatif seperti proses wawancara dan observasi lapangan berkaitan dengan rumusan penelitian. Data primer penelitian dalam hal ini, ialah objek penelitian itu sendiri, yang telah penulis jelaskan sebelumnya. Data pokok ini berhubungan dengan estetika desain,

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiahku" dan Buku "Berdoá Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

analisis desain unsur dan prinsip dasar seni rupa, nilai edukasi, dan elemen-elemen multimedia dan ilustrasi buku menjadi prioritas yang dieksplorasi lebih mendalam untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Buku bacaan anak dengan ilustrasi virtual 3D berbasis teknologi AR, menjadi data primer penelitian ini. Adapun yang menjadi unit analisis data primer penelitian ini yaitu, unsur rupa, prinsip desain, layout buku, gaya ilustrasi, teknik ilustrasi, tone pewarnaan, animasi AR dan media pendukung buku (fitur digital) meliputi tampilan aplikasi (*splash screen*) tampilan antarmuka (*userinterface*) dan tampilan utama (*main screen*) pada *smartphone*.

3.6.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, artinya data tersebut diperoleh melalui perantara orang lain seperti buku, artikel, informasi praktisi terkait maupun angket kuesioner. Data sekunder merupakan data yang menunjang dan pelengkap bagi data primer. Berdasarkan rumusan masalah yang harus terjawab, penelitian ini memerlukan data pendukung sebagai pendapat kedua dari sumber lainnya. Data pendukung dibutuhkan untuk mengurai kajian berkenaan dengan aspek literasi media dalam sudut pandang pengguna (*user*), maupun pembaca dimana target audience buku ini ialah anak-anak usia dini rentang umur 3 hingga 7 tahun, yang umumnya anak usia sekolah PAUD, TK dan SD kelas bawah (kelas 1) maka diperlukan pendekatan khusus tertentu sesuai dengan jenjang usia dan aspek psikologis dan karakter anak. Data sekunder ini diperoleh melalui pihak kedua, ketiga, dan seterusnya, artinya penulis dapat mewawancarai dan mengobservasi pengguna (*user*) maupun pembaca dalam hal ini anak-anak atau pun dapat mewawancarai orang tua sebagai pendamping anak belajar maupun seorang guru pendidikan usia dini (PAUD/RA) yang dapat memberikan *second opini* berkaitan dengan rumusan penelitian.

Analisis data sekunder akan mengurai kajian literasi media dan nilai-nilai edukasi yang terkandung dalam konten isi buku, dimana *outcome* dari kajian

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaijahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

literasi ini adalah tanggapan, respon dan daya tarik pembaca (*user*) dalam mengapresiasi nilai edukasi melalui ilustrasi buku 3D berfitur teknologi *augmented reality*. Penyajian data sekunder berbentuk deskripsi tabel, gambar dan grafik. Namun demikian, dikarenakan kondisi saat penelitian ini berlangsung bersamaan dengan digulirkannya kebijakan PPKM mikro, kegiatan wawancara dengan anak-anak, orang tua pendamping ataupun guru PAUD/RA dilakukan secara tidak langsung, artinya penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur yang dipandu dengan daftar pertanyaan tertulis yang cenderung mengarahkan dan menjaring tanggapan-tanggapan dari para partisipan (anak-anak, orang tua dan guru kelas) dalam waktu riset yang terbatas. (Soewardikouen, 2019, hlm 58).

Agar pengumpulan data sekunder ini berjalan lancar dan efisien dengan berbagai pertimbangan kondisi PPKM, maka peneliti menggunakan draft wawancara sekaligus sebagai kuesioner yang ditunjukan bagi para pembaca dan pengguna buku baik anak-anak, orang tua maupun guru kelas di tingkat PAUD/RA. Kuesioner ataupun angket merupakan suatu daftar pertanyaan mengenai suatu hal yang harus di isi secara tertulis oleh partisipan atau responden. Kuesioner sebagai salah satu metode untuk memperoleh data (menjaring jawaban) secara efektif dalam waktu yang singkat dari responden yang banyak (Soewardikouen, 2019, hlm, 60). Responden dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan *random sampling*. Susunan daftar pertanyaan dan pilihan jawaban sudah disiapkan oleh peneliti, dicetak dan diperbanyak sesuai jumlah responden yang ditentukan. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang oleh peneliti untuk diarahkan pada jawaban (data) tertentu agar dapat dikategorikan, diidentifikasi dan dianalisis melalui kuantifikasi (perhitungan) yang nantinya pada analisis data akan mempermudah dan membantu peneliti dalam memverifikasi kembali data tertulis yang diperoleh untuk di reduksi menjadi data yang berguna berkaitan dengan penelitian. Walaupun demikian, karena target responden ini didominasi oleh anak-anak usia dini, yang belum semuanya bisa membaca dan menulis, maka diperlukan bantuan dari orang tua dan guru kelas untuk mendampingi anak-anak dalam memahami dan menjawab pertanyaan kuesioner.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tingkat pendidikan anak usia dini menjadi objek penelitian dan sasaran penyebaran angket kuesioner, karena pada tingkat ini anak-anak mulai mengenal (unsur visual) bentuk, bahasa, warna gambar melalui serangkaian stimulus motorik halus yang disampaikan pada tingkat PAUD sesuai kurikulum yang digunakan. Materi kurikulum pada tingkat PAUD/RA sangat sangat relevan dengan kajian penelitian ini. Adapun PAUD/RA yang di jadikan sample bagi data sekunder ini ialah PAUD/RA Dar-Al fikri yang berlokasi di Komp. Bumi Asri Gempol Sari Jl. Kalpataru 3.

Secara teknis, peneliti berkoordinasi dan berbincang dengan salah satu guru PAUD Dar- Al Fikri, ibu Sri Indah, S.SOS untuk menjelaskan maksud dan tujuan. Sesuai pertimbangan dan arahan dari guru pengajar, proses pengumpulan data sekunder dilakukan secara tidak langsung atau tanpa tatap muka dengan anak-anak, mengingat banyak orang tua yang berkeberatan menerima kehadiran peneliti secara langsung dengan anak-anak dalam kondisi PPKM yang serba terbatas ini. Alhasil, angket/kuisisioner dan buku-buku bacaan yang menjadi objek penelitian, peneliti serahkan kepada guru pengajar untuk ditindak lanjuti sepenuhnya secara interen, tanpa intervensi dan wawancara langsung di tempat, namun peneliti memberikan rambu-rambu dan batas waktu untuk mengisi kuesioner. Berikut daftar responden pembaca dan pengguna buku, sebagai sasaran angket/kuesioner penelitian

Tabel 3.1
Daftar Responden

No	Nama Responden	Umur	Status
1	Ameera Yasmin	4 tahun 5 bulan	Siswa PAUD/RA
2	Aisha Aura Aulia	4 tahun 10 bulan	Siswa PAUD/RA
3	Brilian Arrasya Pranawa	4 tahun 10 bulan	Siswa PAUD/RA
4	Diandra Alfaezy	4 tahun 4 bulan	Siswa PAUD/RA
5	Felisha Sheza Iskandar	4 tahun 10 bulan	Siswa PAUD/RA
6	Haikal Abyan Apriansa	4 tahun 10 bulan	Siswa PAUD/RA

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaijahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7	Kirei Andary Mashel	5 tahun	Siswa PAUD/RA
8	Khanza Humaira	4 tahun 8 bulan	Siswa PAUD/RA
9	Muhammad Rafif	5 tahun	Siswa PAUD/RA
10	Naila Syafa Khirani	4 tahun 10 bulan	Siswa PAUD/RA
11	Putri Athalla Azkadina	4 tahun 7 bulan	Siswa PAUD/RA
12	Leni Marlina	47 tahun	Kepala Sekolah
13	Sri Indah Astuti	45 tahun	Guru
14	Siti Nurhaeni	39 tahun	Orang Tua Siswa

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Berkenaan dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini mengikuti prosedur pengumpulan data kualitatif pada umumnya, yakni melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai desain, konten literasi, nilai edukasi dan visual ilustrasi buku berfitur *augmented reality* meliputi teknik wawancara, observasi lapangan dan teknik dokumentasi. Selanjutnya, dijelaskan uraian dari masing-masing teknik pengumpulan data, sebagai berikut;

3.7.1 Metode/Teknik Observasi

Metode observasi merupakan teknik/cara yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam, terperinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara, (Rohidi, 2011, hlm. 182). Berdasarkan pendapat tersebut, kegiatan observasi lebih mengarah pada aktivitas pengamatan perilaku seseorang dan peristiwa tertentu yang berkaitan dengan penelitian, Pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk memperoleh data uraian mengenai estetika desain, analisis desain, nilai edukasi, literasi media dan visualisasi 3D ilustrasi AR pada buku berfitur teknologi digital AR.

Observasi awal dilakukan penulis, sebagai bentuk respon dari mengapresiasi ilustrasi buku yang sangat menarik perhatian, seperti pada ilustrasi

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

buku bacaan, biasanya memiliki karakteristik sebagai seni terapan (gambar) dalam wujud dua dimensi, namun saat ini telah hadir karya seni ilustrasi buku, yang mengadaptasi, menerapkan ataupun menggunakan fitur berteknologi digital yang dikenal dengan teknologi *augmented reality*. Hadirnya ilustrasi buku berbasis teknologi digital dengan visualisasi 3D yang realistis dan lebih hidup, maka konteks seni ilustrasi secara konvensional sebagai seni terapan dua dimensi saat ini telah tertinggal dengan berkembangnya teknik ilustrasi yang merambah pada media digital tiga dimensi. Berbagai aspek estetika yang terkandung di dalamnya, konsep gagasan, ekspresi individu (sang ilustrator/animasi), proses penciptaan karya, media dan teknik berkarya ilustrasi digital menjadi pokok garapan (*subject matter*) utama, sehingga menjadikan hal terpenting yang harus mendapatkan perhatian penuh dengan pengamatan yang mendalam.

Kegiatan observasi pendahuluan, dilakukan penulis di beberapa toko buku dan juga pembelian dari penjualan online, penulis mengelompokkan mana saja buku bacaan yang berilustrasi menggunakan teknologi digital AR dan mana saja ilustrasi buku yang masih mengadaptasi teknik ilustrasi non digital, seperti pada teknik ilustrasi berbasis *papercraft* tiga dimensi, pada *pop-up book* penerbit Impian Studio. Buku yang masuk kriteria ilustrasi digital AR, penulis pisahkan (membelinya) untuk selanjutnya diobservasi dengan mengapresiasi wujud anatomi buku, desain cover, setting layout, lettering, coloring dan mencoba aplikasi digital berfitur *augmented reality* pada buku tersebut. Dari berbagai buku berfitur AR akhirnya didapati 3 buah buku yang menarik untuk dimunculkan menjadi objek penelitian. Ke-tiga buku tersebut diantaranya buku “Penuntun Wudhu dan Sholat” buku “Hijaiaku” dan buku “Yuk, Berdo’a”. Buku “Hijaiaku” dan buku “Yuk, Berdo’a” tampil dengan desain yang unik tidak seperti bentuk buku pada umumnya persegi atau kotak. Hal ini menjadi daya tarik bagi penulis untuk mengapreasiasinya lebih jauh.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdo’a Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1. Tiga Buku Bacaan Anak Berfitur AR
Sumber: Dokumentasi penulis, 2021

3.7.2 Teknik Wawancara

Metode selanjutnya, yakni melakukan teknik wawancara, dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang spesifik mengenai permasalahan yang diteliti. Pada umumnya wawancara dipahami sebagai teknik untuk memperoleh informasi mengenai suatu peristiwa tertentu yang tidak dialami sendiri oleh peneliti. Informasi yang diperoleh pada teknik wawancara dari tanya jawab seorang pewawancara (peneliti) dengan informan sebagai orang yang diwawancarai. Informan atau narasumber adalah orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Dalam melakukan wawancara, peneliti mengeksplorasi sejumlah topik yang berkaitan dengan kajian penelitian.

Wawancara yang melibatkan interaksi personal dan saling berkerjasama dengan informan menjadi hal penting dan mendasar dalam teknik ini. Namun demikian, di era pandemic dan penyebaran virus covid-19 yang belum usai bahkan hingga diberlakukannya kebijakan PPKM Mikro melalui pembatasan kegiatan yang berpotensi penyebaran virus, termasuk kantor penerbit mizan Pustaka sebagai lokasi penelitian melaksanakan protocol kesehatan (prokes) yang teramat ketat, bahkan beberpa narasumber, informan dan responden yang

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkompeten berkaitan dengan kajian penelitian bekerja di rumah (WFH), maka pelaksanaan wawancara mendalam ini menjadi sulit dilakukan dan tidak bisa terlaksana.

Namun demikian, dengan berbagai pertimbangan, demi kelancaran, efektivitas dan efisiensi pengumpulan data, maka penulis melakukan wawancara secara terstruktur yang dilakukan dengan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan selanjutnya disesuaikan dengan kondisi yang ada. Daftar pertanyaan tertulis yang telah dirancang dan disusun oleh peneliti, selanjutnya di kirimkan pada narasumber melalui email maupun menggunakan social media seperti *whatsapp*, *pesan suara*, *rekaman suara (voice note)* ataupun *google form* yang sebagai upaya merekam data penelitian agar kualitas data tetap terjaga dan meminimalisir distorsi data.

Tabel 3.2
Format Interview buku ke- satu “penuntun *wudhu & shalat*”

Daftar Interview ke-1 Hari/Tanggal Narasumber (N): Jabatan : Peneliti (P) : Satrio Haryanto Buku Ke- 1		
No.	ASPEK KAJIAN	
1.	Contur (Desain & elemen visual)	daftar pertanyaan& jawaban responden
2.	Cotent (isi buku nilai edukasi)	daftar pertanyaan& jawaban responden
3.	Context (konsep, gagasan)	daftar pertanyaan& jawaban responden

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3
Format Intervieww buku ke-2 “Hijaiaku”

Daftar Intervieww ke-2 Hari/Tanggal Narasumber (N) : Jabatan : Peneliti (P) : Satrio Haryanto Buku Ke- 2		
No.	ASPEK KAJIAN	
1.	Contur (Desain & elemen visual)	daftar pertanyaan & jawaban responden
2.	Cotent (isi buku nilai edukasi)	daftar pertanyaan & jawaban responden
3.	Context (konsep, gagasan)	daftar pertanyaan & jawaban responden

Tabel. 3.4
Format Intervieww buku ke-3 “Berdo’a Yuk”

Daftar Intervieww ke-3 Hari/Tanggal Narasumber (N) : Jabatan : Peneliti (P) : Satrio Haryanto Buku Ke- 3		
No.	ASPEK KAJIAN	
1.	Contur (Desain & elemen visual)	daftar pertanyaan & jawaban responden
2.	Cotent (isi buku nilai edukasi)	daftar pertanyaan & jawaban responden
3.	Context (konsep, gagasan)	daftar pertanyaan & jawaban responden

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7.3 Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah hal yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif dan menjadi bagian penting dalam kegiatan observasi. Dokumentasi data dapat berupa foto, video, ataupun rekaman audio bertujuan untuk mendukung validasi data. Bentuk dokumentasi tersebut dalam penelitian ini sangat diperlukan karena lebih tepat, cepat, akurat dan akan nampak lebih representatif data yang diperoleh, ketimbang dengan cara mencatatnya secara tertulis dengan kata-kata. Selain dapat dengan mudah mengidentifikasi beragam jenis data sebagai informasi tekstual, teknik pemotretan juga dapat merekam data yang berkaitan dengan peristiwa, kejadian, aktivitas maupun tindakan tertentu yang berkaitan dengan penelitian sehingga diperoleh informasi yang utuh menyeluruh.

Pengambilan data melalui teknik fotografi dilakukan untuk memperoleh data visual. Data visual ini sangat berguna dalam menganalisis temuan-temuan penelitian yang bersifat data representatif khususnya data mengenai elemen visual ilustrasi animasi *augmented reality* pada buku yang diteliti. Penulis mendokumentasikan setiap lembar halaman buku, mulai dari sampul buku, isi halaman buku hingga sampul belakang buku, untuk mendapatkan visual ilustrasi 2 dimensi yang nantinya akan di komparasikan dengan visual 3D animasi AR. Untuk menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan visualisasi ilustrasi 3D, penulis mendokumentasikan melalui tangkapan layar (screenshot) secara langsung dari layar smartphone, kemudian diolah kembali gambar tersebut untuk di *cropping* menjadi bagian dari data penelitian berupa foto.

3.7.4 Teknik Analisis Data

Data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka yang penulis peroleh begitu kompleks dengan keberagaman jenis nya sesuai latar belakang ilustrasi buku itu dibuat, eksistensi para ilustrator, animator, editor, lingkungan pendukungnya dan konsep gagasan yang menunjukkan kemajemukan akan relevansinya dengan kondisi saat ini perlu diungkap, dijelaskan,

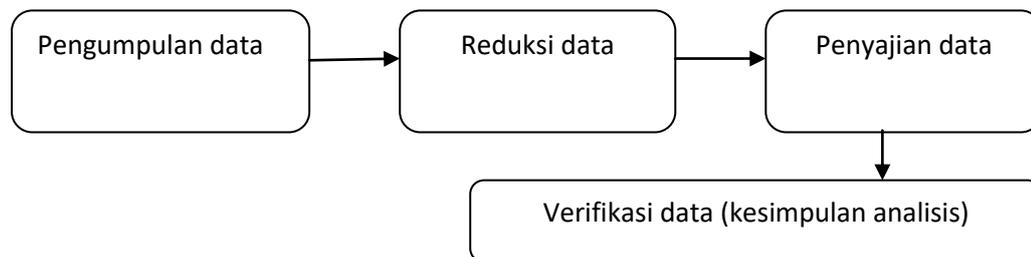
Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaijahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dintegrasikan, ditinjau kembali dengan rinci dan mendalam hingga terjalin “benang merah” dari makna yang tersembunyi. Data penelitian ini berlandaskan prinsip-prinsip dasar rupa, elemen estetik dan kuesioner responden pembaca yang berkaitan erat dengan kajian (ilustrasi 3D) dengan penekanan pada fenomena masyarakat digital dan terbatas pada konteks seni dan teknologi.

Umumnya pada sebuah penelitian, analisis data merupakan proses merangkum, menyusun secara sistematis, menajamkan dan mengerucutkannya menjadi hasil temuan penelitian yang bermakna. Adapun Pendekatan analitik yang digunakan dalam menganalisis dan menginterpretasi data penelitian ini, merujuk pada Miles & Huberman (1984, hlm3) dalam Farida, (2014, hlm 297) meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi data atau penarikan simpulan data yang telah memberi kerangka dasar bagi analisis yang telah dijalankan, sebagaimana digambarkan pada gambar berikut,



Gambar 3.2 Bagan Analisis Data
Sumber: Sugiyono, (2011, hlm 247)

Dari bagan tersebut, prosedur analisis data menjadi komponen penting dan utama dalam analisis data kualitatif, karena ketiganya saling berhubungan dan berkaitan serta sebagai perbandingan, prosedur satu dan yang lainnya sehingga rumusan penelitian dapat terjawab dan disimpulkan dengan baik pada akhir penelitian.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis data dilakukan oleh penulis dengan mempelajari dan mendalami data yang diperoleh dari proses pengumpulan data meliputi uraian hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tentang desain produk (buku) dan ilustrasi buku bacaan anak “Penuntun Wudhu dan Sholat” buku “Hijaiaku” dan buku “Yuk, Berdo’a”. dari penerbit Mizan Pustaka berupa foto, *screen shoot visual animasi AR*, daftar wawancara dan respon pembaca. Beragam bentuk data yang diperoleh, selanjutnya dilakukan reduksi data dengan cara memilah, menyesuaikan, mengambil data yang relevan, memisahkan data yang kurang penting, menajamkan data yang dianggap relevan dengan fokus dan rinci sehingga hasilnya dapat dipahami dengan mudah dan sederhana namun tetap merujuk pada rumusan penelitian.

Pada tahap penyajian data, penulis mengorganisir data penelitian yang telah direduksi secara naratif sesuai dengan aspek kajian yang tertuang dalam rumusan penelitian. Fokus data penelitian ini menekankan pada aspek data visual yang didukung oleh data verbal yang disajikan menggunakan tabel/bagan sehingga analisis data akan mudah untuk diidentifikasi sesuai dengan aspek kajian dan rumusan penelitian. Untuk menjawab rumusan masalah berkaitan dengan estetika desain ilustrasi buku, penulis melakukan analisis data dengan merujuk pada analisis desain meliputi latar belakang penciptaan, hal ikhwal perancangan, dan analisis kajian multi disiplin keilmuan untuk memadupadankan keterkaitan konsep keilmuan yang mendukung dan menguatkan konsep perancangan ilustrasi buku bacaan bagi anak-anak.

Berdasarkan bagan alur analisis data seperti yang dikutip dalam Sugiyono, (2011) diatas, maka selanjutnya peneliti akan menjelaskan langkah-langkah analisis data penelitian ini sebagai berikut,

3.7.4.1 Pengumpulan Data

Data dari hasil observasi yang penulis peroleh terdiri dari data fisik dalam wujud objek kajian (buku penuntun wudhu&shalat, seri Hijaiaku dan buku seri Berdo’a yuk!), data visual berupa foto-foto dokumentasi yang berkaitan dengan

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kajian dan proses penciptaan dan data verbal yang penulis peroleh dari hasil observasi, wawancara dan angket kuesioner yang disebar kepada responden pembaca. Berikut data-data penelitian yang penulis peroleh;

Tabel 3.5
Data Penelitian

No	Data Fisik (artefak)	Data Visual (dokumentasi foto)	Data Verbal (tulisan-lisan)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Penuntun wudhu&shalat • Buku seri Hijaiahku • Buku seri Berdo'a Yuk! 	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentasi dari setiap bagain data fisik berkaitan dengan elemen desain & unsur visual seperti typografi, ilustrasi, pewarnaan dan desain layout pada setiap buku, mulai dari foto sampul buku, foto halaman/isi buku dan sampul belakang buku. • <i>Mengcapture_data</i> mobile (visual) • Foto kegiatan literasi oleh responden • Foto kegiatan observasi • Foto proses perancangan buku • Dokumentasi karya ilustrasi 2 dimensi dan 3 dimensi • Dokumentasi visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Angket wawancara bersama narasumber dan informan • Angket kuesioner yang dibagikan pada responden pembaca dan pengguna • studi pustaka dan kajian teori dari multidisiplin keilmuan meliputi seni ilustrasi, desain komunikasi visual, ilmu komunikasi, teori perkembangan anak, literasi dan teori belajar.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiahku" dan Buku "Berdoá Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		ilustrasi 3D (user interface) pada setiap buku.	
--	--	---	--

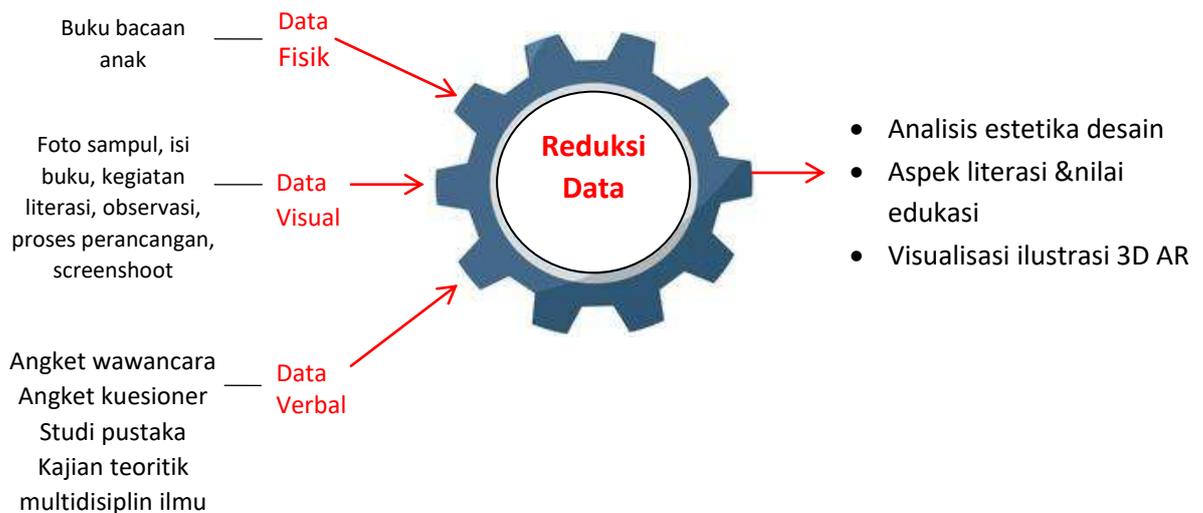
3.7.4.2 Reduksi Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya direduksi dengan cara memilah, menyesuaikan, mengambil data yang relevan, memisahkan data yang kurang penting, menajamkan data yang dianggap relevan dengan fokus dan rinci sehingga hasilnya dapat dipahami dengan mudah dan sederhana namun tetap merujuk pada rumusan penelitian. Data visual dan data verbal menjadi data utama yang direduksi, seperti halnya, hasil kajian teori yang berkaitan dan mendukung seperti teori perkembang anak, teori belajar dan teori komunikasi digunakan untuk mendeskripsikan data angket yang selanjutnya di “ekstraksi” teori keilmuan tersebut beserta data hasil angket untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang berkaitan dengan aspek literasi media dan nilai-nilai edukatif ilustrasi buku. Data fisik dan data visual ditajamkan, diidentifikasi, dan diolah untuk dapat digunakan dalam menerjemahkan konsep visual dan analisis desain dengan merujuk pada teori pendukung seni dan desain yang sangat mendasar. Dari proses reduksi data, maka didapati intisari data yang benar-benar telah melalui proses “penyaringan” sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dengan tepat dan sistematis. Adapun data hasil reduksi tersebut ialah data untuk menganalisis estetika desain buku, data yang berkaitan dengan aspek literasi dan nilai edukasi serta data yang berkaitan dengan visualisasi ilustrasi 3D animasi augmented reality. Berikut penulis sajikan, gambar bagan proses reduksi data agar dapat dipahami dengan mudah.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.3 Alur Reduksi data

Sumber: Dibuat oleh Penulis, 2021

3.7.4.3 Penyajian Data

Data penelitian yang telah direduksi, selanjutnya disajikan berdasarkan kajian yang mengacu pada rumusan masalah. Untuk menjawab permasalahan analisis dan estetika desain data disajikan melalui tabel dan gambar yang disertai deskripsi sebagai penjelas pokok bahasan, dengan demikian data tergambar dengan rinci, jelas dan sistematis. Aspek literasi dan nilai-nilai edukatif disajikan melalui tabel, gambar, deskriptif dan grafik dengan merujuk pada data kuesioner. Pembahasan berkenaan visualisasi ilustrasi 3D disajikan dengan komparasi gambar ilustrasi 2 dimensi dan 3D animasi *augmented reality* melalui tabel disertai deskriptif.

3.7.4.4 Verifikasi Data (kesimpulan)

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan reduksi data yang telah disajikan dengan rinci dan sistematis, selanjutnya disimpulkan menggunakan tabel matriks

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai rangkuman hasil temuan dan pembahasan, dengan demikian hasil penelitian dapat digambarkan dengan jelas, detail dan tersusun sesuai rumusan masalah yang dirancang.

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu