

BAB III

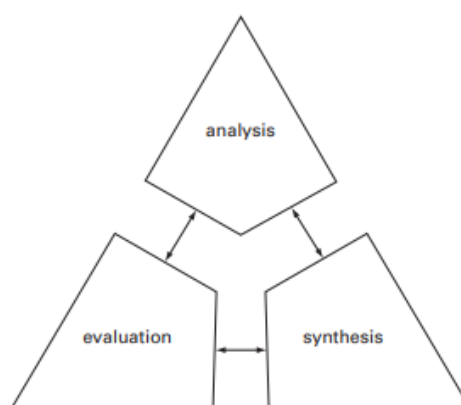
METODE PENCIPTAAN KARYA

A. Desain Penciptaan Cergam “Semua Suka Sate Bandeng”

Metode *Pre-Factum, Practice-Led Research* ini mengacu pada isu/permasalahan yang ditemukan di masyarakat yang mengacu pada tujuan penelitian, dan memiliki tujuan yang dirancang mengacu pada topik penelitian. Ojek utama karya yang diteliti belum ada ketika melakukan riset. Maka, perlu merancang komponen dan unsur penelitiannya yang sesuai dengan tujuan dan manfaat penelitian yang dimaksud. Pada prosesnya, perlu mengumpulkan data-data serta teori-teori yang relevan untuk mendasari dan mewujudkan karya yang akan dibuat. (Hendriyana, 2021. hlm. 10-11)

B. Pendekatan Penciptaan Cergam “Semua Suka Sate Bandeng”

Dalam melakukan sebuah penelitian/penciptaan diperlukan sebuah kerangka teori atau model pendekatan yang bisa dijadikan sebagai arahan dalam proses, pembahasan, dan hasilnya. Model pendekatan yang dirumuskan oleh Tom Markus dan Tom Maver yang dijelaskan oleh Lawson (2005, hlm. 37-40) meliputi proses seperti *analysis*, *synthesis*, dan *evaluation* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 *Design Process Markus & Maver*
Sumber: (Lawson, 2005. hlm. 40)

1. Analysis

Penciptaan karya berangkat dari suatu permasalahan yang ditemukan. Buku cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” menjadi suatu solusi sebagai pemecahan masalah, pemilihan buku cerita bergambar memiliki potensi untuk dilakukan penciptaan dan pengembangan karena dapat berperan penting dalam media pembelajaran dan informasi bagi anak-anak khususnya dalam pengenalan makanan khas daerah.

Masalah yang ditemukan saat ini adalah banyaknya makanan luar yang masuk ke Indonesia sehingga sedikit orang yang mengetahui dengan keberadaan makanan khas dari daerahnya sendiri. Masalah tersebutlah yang melatarbelakangi dan menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk menciptakan sebuah karya yang dapat diminati dan membuat target pembaca tertarik untuk lebih mengenal makanan khas daerahnya sendiri terutama sate bandeng khas Banten. Penciptaan karya cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” dalam segmentasi anak ditujukan untuk anak di fase pembaca lancar dengan rentang usia 9-12 tahun atau setara dengan kelas 4-6 Sekolah Dasar. Selain itu, masalah juga berawal dari pengalaman pribadi di masa lalu yang tidak suka dengan olahan ikan karena kesulitan dalam memakannya karena duri-duri yang ada dan sempat tersedak duri ikan sehingga menjadi trauma dan tidak ingin memakan olahan ikan lagi. Sampai suatu saat penulis memakan sate bandeng yang disuguhkan oleh Ibu penulis, dan dari situlah memiliki pilihan lain dalam memakan olahan ikan dan bisa memakan olahan ikan lagi karena sate bandeng tidak memiliki duri sama sekali. Ide penciptaan ini juga muncul ketika penulis berbincang dengan teman sebaya mengenai makanan khas dari daerah masing-masing dan sedikit bahkan hampir tidak ada yang mengetahui tentang sate bandeng. Selain itu juga, masih sedikit buku yang membahas tentang sate bandeng ini sehingga penulis merasa khawatir sate bandeng akan asing keberadaannya seiring dengan perkembangan zaman dan banyaknya makanan luar yang masuk ke Indonesia.

Proses pengumpulan data dilakukan secara faktual. Tahap awal pencarian data dilakukan ke berbagai sumber perpustakaan maupun jurnal di internet pada

bulan Juli hingga Agustus 2022, dalam pencarian data mengenai bentuk visual dan pengayaan ilustrasi melalui media digital seperti Instagram, Twitter, Behance, Pinterest maupun bazar buku seperti Big Bad Wolf yang diselenggarakan di Kota Baru Parahyangan 2022 sesuai dengan karya yang akan diciptakan untuk menstimulus kreatifitas pada pembuatan karya, mengetahui bagaimana buku cerita bergambar yang baik untuk anak, mencari referensi keberagaman cerita serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Pendekatan berfokus pada gaya ilustrasi yang sesuai dengan target yaitu anak-anak serta gaya ilustrasi yang dimiliki penulis.

2. *Synthesis*

Setelah melewati tahap analisis pada tahap desain dilanjutkan dengan dimulai dari proses pengolahan ide kemudian dituangkan dalam bentuk naskah dan sketsa kasar/*storyboard*. Adapun inspirasi visual dalam membuat karya cergam ini didapatkan dari berbagai cergam yang berjudul "*Signorita Cinnamon*" karya Katya Tikhova dan "*Pie for Santa*" karya Nadia Solntseva. Kedua cerita bergambar tersebut menggunakan gaya visualisasi yang sederhana penggambaran karakter yang unik dan tekstur kuas yang berkarakter, sesuai dengan target pembaca yaitu anak-anak yang menjadi stimulus dalam merangkai pembuatan ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak.



Gambar 3.2 "*Signorita Cinnamon*" (Kanan) & "*Pie for Santa*" (Kiri)
 Sumber: <https://www.behance.net/tikhova> & <https://www.behance.net/bocadebra>

1) Tema

Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan pokok soal dan judul karya. Secara garis besar tema yang diambil dalam penciptaan ini adalah pengenalan budaya daerah khususnya daerah Provinsi Banten. Berisi tentang dasar pemahaman sate bandeng melalui bagaimana makanan tercipta hingga resep yang digunakan dan diilustrasikan dengan pengayaan yang cocok dengan anak-anak.

2) Alur/Plot

Alur cerita yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu alur maju agar mudah dipahami oleh anak-anak. Menceritakan tentang seorang anak asal Cilegon yang trauma dengan olahan ikan karena durinya sampai pada akhirnya menemukan alternatif makanan lain yang bisa dimakan tanpa terhalang oleh durinya yaitu sate bandeng.

3) Tokoh/Penokohan

Tokoh utama dalam penciptaan karya ini bernama Warda, seorang anak laki-laki berusia 10 tahun atau setara kelas 5 sekolah dasar yang gemar sekali makan olahan ikan, lalu ada Ibu dan Ayah sebagai tokoh pendukung dalam buku cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng”.

4) *Setting* Cerita

Latar yang digunakan dalam penciptaan ini berupa halaman rumah, ruang keluarga, kamar tidur, dapur, tempat makan, sekolah, dll. Sedangkan waktu yang digunakan mulai dari pagi hari hingga malam hari.

5) Sudut Pandang

Pada penciptaan karya cergam ini menggunakan sudut pandang campuran yaitu cerita diceritakan oleh beberapa orang seperti Warda, Ibu dan Penulis.

6) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam penciptaan karya cergam ini yang dihadirkan dari narasi disetiap halamannya menggunakan font blablabla dengan ukuran sekian menyesuaikan dengan target pembaca yaitu pembaca lancar dan

jenis yang digunakan yaitu sans serif karena jenis font seperti itu cocok untuk pembaca anak-anak.

7) Teknik Bercerita

Teknik bercerita yang digunakan yaitu dengan cara menceritakan kejadian yang mengakibatkan tokoh utama trauma dijadikan sebagai masalah, ibu dari tokoh utama menceritakan tentang pencarian pilihan menu olahan ikan lainnya dan menceritakan cerita awal sate bandeng menurut tradisi lisan dan beberapa resep sate bandeng yang ditemukan agar pembaca semakin menarik dengan sate bandeng.

8) Data Buku

Buku cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” dibuat dengan format buku yang berisi sampul depan, sampul dalam, kolofon, isi cerita, dan profil penulis. Penyusunan narasi dan ilustrasi digabungkan dalam satu halaman dan setiap halaman diisi dengan ilustrasi yang mendukung cerita tentang ke khasan daerah Indonesia, seperti gelas corak hijau, piring bermotif bunga, daun pisang, dll. Buku dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran A4 (29,7 cm x 21 cm). Sampul depan dicetak dengan bahan *hard cover* agar membuat bagian dalam buku tidak mudah sobek atau rusak.

Pada tahap konstruksi cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” menggunakan alat dan bahan seperti berikut ini:

a) iPad



Gambar 3.3 iPad 8 *Generation*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Perangkat iPad Generasi ke-8 *Wi-Fi only* dengan spesifikasi *Chip A12 Bionic* dengan arsitektur 64 bit, layar *Retina* dan *Multi-Touch* dengan lampu latar *LED* 10,2 inci, Resolusi 2160 x 1620 dengan 264 piksel per inci, serta *Apple Pencil Gen 1* digunakan untuk pembuatan karya dari tahap awal hingga akhir mulai dari pembuatan *storyboard* dan sketsa gambar, pewarnaan (*coloring*), hingga memberi teks pada gambar (*lettering*). iPad ini memiliki kelebihan yaitu mempunyai bentuk yang sederhana, tipis, dan ringan sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana tanpa harus kerepotan. Lalu memiliki performa yang cukup responsif sehingga mempercepat dalam proses pembuatan ilustrasi.

b) Perangkat Lunak (*Software*)



Gambar 3.4 Procreate Versi 5.2.9
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

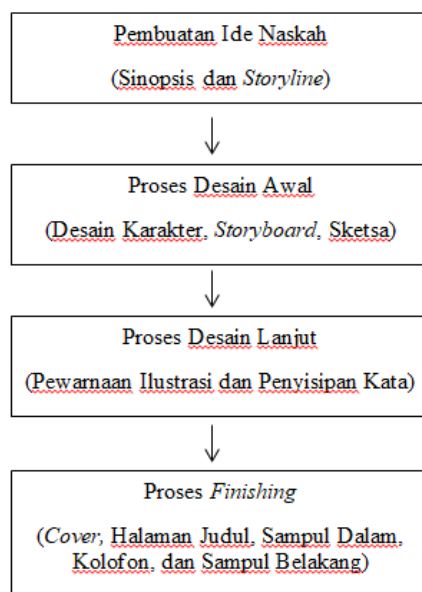
Dalam proses penciptaan karya ini menggunakan *software/aplikasi Procreate* versi 5.2.9. Aplikasi ini dipilih karena sudah terbiasa dalam menggunakannya, fitur dalam aplikasi ini juga sudah cukup lengkap, simpel dan fleksibel. Juga sudah menjadi standar umum untuk membuat ilustrasi digital pada iPad.

c) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan karya cergam ini meliputi kertas HVS ukuran A4 untuk membuat *storyboard* dan sketsa kasar, lalu kertas yang digunakan untuk isian buku cergam menggunakan kertas *art paper* 150 gr

jenis konstruk ukuran A4 yang memiliki tekstur licin sama seperti kertas majalah, dan menggunakan sampul berbahan *hard cover* jenis *doff*, kemudian dalam pencetakan dilakukan di jasa percetakan bernama Angkasa Putra yang berlokasi di Jl. Cihampelas No. 77.

Dalam pembuatan karya cergam ini meliputi beberapa langkah berikut ini:



Gambar 3.5 Proses Pembuatan Karya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

a) Ide Naskah

Proses pengembangan naskah dalam pembuatan cergam ini adalah membuat naskah cerita sampai selesai, pembuatan karakter, menentukan setting tempat/latar. Tahap awal yaitu mengembangkan tema menjadi alur cerita. Ide yang didapat adalah berasal dari lingkungan rumah bertempat di Cilegon yang dijadikan latar tempat dalam cerita, dan beberapa didapatkan dari menonton film dan animasi ataupun buku yang pernah dibaca khususnya buku cerita bergambar.

b) Sinopsis

Menceritakan anak laki-laki bernama Warda yang mengalami trauma, karena suatu kejadian yang sulit dilupakan. Ibunya khawatir dan membantu Warda untuk

melupakan traumanya. Sampai akhirnya Ibu Warda menemukan sate bandeng makanan khas Banten.

c) Pembuatan *Storyline*

Dalam pembuatan *storyline* cerita dibagi menjadi beberapa bagian dengan detail gambar yang akan diilustrasikan dan dituangkan kedalam *storyboard* terlebih dahulu. Cerita dibuat mengenai pengalaman seorang anak bernama Warda yang gemar memakan olahan ikan dan sedang makan bersama keluarganya yang kemudian trauma dengan olahan ikan yang akhirnya menemukan solusi untuk traumanya.

Tabel 3.1 *Storyline* Cerita Bergambar Semua Suka Sate Bandeng

Hlm	Narasi	Deskripsi Gambar
1	Suatu pagi yang cerah dihari minggu, sebuah keluarga yang beranggotakan ayah, ibu, dan seorang anak laki-laki yang bernama Warda. Mereka berencana untuk sarapan pagi di halaman belakang rumah yang luas.	Pemandangan halaman rumah dengan hamparan rumput yang luas dengan pohon disampingnya dan terdapat beberapa kursi dan meja.
2	Satu persatu makanan mulai berdatangan yang diantarkan oleh ibu ke meja makan.	Menunjukkan kedua tangan Ibu sedang membawa makanan yang masih panas dan berasap ke meja makan.
3	Nasi uduk, tempe orek, mie bihun, irisan telur dadar, ayam bakar, telur asin, ikan bandeng, kerupuk, hingga lalapan semuanya tersedia.	Pemandangan makanan yang sudah tertata rapih diatas meja makan dengan sudut pandang <i>Bird's Eye View</i> .
4	Menu yang cukup lengkap untuk sarapan pagi, dan mereka menikmatinya dengan sangat lahap.	Menunjukkan semua anggota keluarga sudah berkumpul dimeja makan dan siap untuk sarapan pagi.
5	Diambilah tiga centong nasi uduk, dua sendok mie bihun, satu telur asin, dua sendok telur dadar yang diiris, dua sendok tempe orek, satu ayam bakar, satu sendok sambal, satu ikan bandeng, kerupuk yang ditaruh kedalam mangkuk, karena piringnya sudah penuh dengan nasi dan lauk dan tidak lupa	Terdapat gambar semua menu makanan yang disebutkan pada narasi.

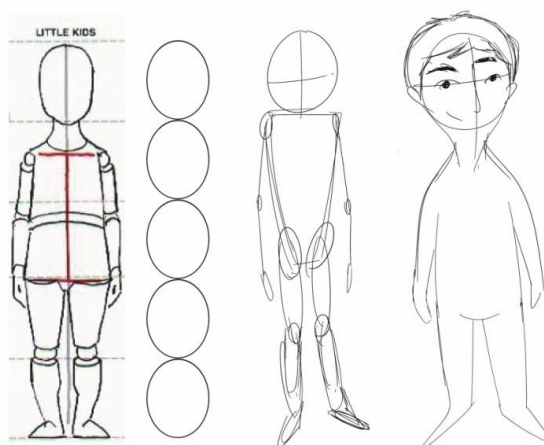
dengan lalapan. Semua menu diambil tanpa terkecuali.
--

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

d) Pembuatan Karakter Tokoh (*Character Design*)

Setelah proses pembuatan cerita dirancang, proses selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain karakter Warda sebagai tokoh utama dalam berbagai sudut pandang. Karakter merupakan termasuk kedalam hal penting untuk mencapai suatu keberhasilan tersampainya pesan dan informasi, yang berguna menjadi pengantar dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Dengan kata lain, desain karakter harus dirancang agar dapat berkomunikasi dengan pembaca dan tersampaikan suatu pesan atau informasi.

Warda merupakan tokoh utama protagonis dalam cerita ini. Bagian tubuh atau anatomi anak memiliki ukuran kepala yang lebih besar dari tubuhnya sedangkan ukuran tinggi badan sama dengan jumlah 5 kepala. Dalam proses penciptaan karya ini karakter dibuat dengan sedikit transformasi bentuk di bagian kepala menjadi lebih besar, tangan yang kecil dan memiliki bentuk yang luwes sehingga dapat memunculkan kesan sederhana dan lucu sebagaimana penggambaran kartun pada umumnya dan diselaraskan dengan pengayaan ilustrasi keseluruhan cergam, dan dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.5 Proses Konstruksi Anatomi Warda

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah penggambaran karakter selesai, selanjutnya adalah merancang pakaian yang dikenakan oleh Warda yaitu menggunakan kaos dengan gambar siluet peta Banten dan garis yang membentuk menara Banten yang mencirikan cerita berasal dari daerah Banten.



Gambar 3.6 Warda (kiri) & Logo Banten (kanan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi (kiri) & <https://www.bantenprov.go.id/profil-provinsi/arti-lambang> (kanan)

Setelah proses pembuatan tubuh dan baju selesai, selanjutnya penggabungan antara dua komponen tersebut dan dilanjutkan dengan penggambaran karakter Warda dari berbagai sisi dan gesture yang dapat digunakan dalam cerita. Penggambaran Warda sendiri disesuaikan dengan karakter Warda yang berasal dari Banten yang memiliki kulit cokelat dan memiliki pipi gembil yang menandakan Warda anak yang suka makan.

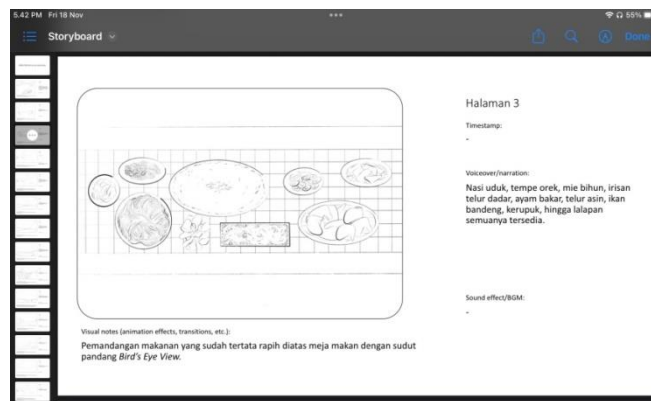


Gambar 3.7 Karakter Warda dari Berbagai Arah

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

e) Pembuatan Sketsa dan Papan Cerita (*Storyboard*)

Pembuatan *storyboard* dilakukan dengan membuat sketsa kasar kedalam beberapa panel yang sesuai dengan jumlah halaman dan berfungsi untuk memudahkan dalam membuat ilustrasi cerita khususnya dalam menentukan komposisi dan sudut pandang. Berikut merupakan salah satu contoh *storyboard* dalam cerita “Semua Suka Sate Bandeng”.



Gambar 3.8 *Storyboard*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

f) Pewarnaan Gambar



Gambar 3.9 Warna Dasar
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Tahap pewarnaan dilakukan setelah tahap pembuatan *storyboard* dan sketsa, proses pewarnaan dilakukan secara digital agar mempermudah dalam pengerjaan maupun dalam proses pencetakan. Dalam proses pewarnaan dilakukan dalam

beberapa tahap, tahap pertama yaitu pewarnaan dasar agar mengetahui warna yang akan digunakan dan keselarasan warna dengan warna lainnya dan dibuat pada *layer* yang berbeda-beda agar mempermudah pada tahap perevisian warna, bentuk, dan komposisi. *Brush* yang digunakan dalam proses pewarnaan dasar yaitu *Studio Pen 1* pada keseluruhan objek. Tahap pewarnaan dasar dilakukan seperti berikut.

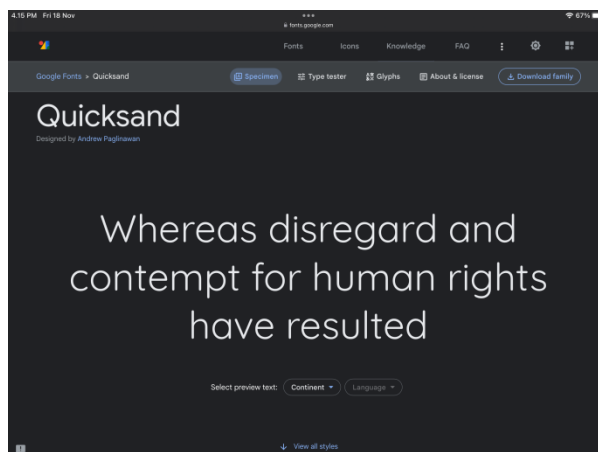
Setelah tahap pewarnaan dasar selanjutnya yaitu tahap *detailing*, pada tahap ini gambar diberi *shading* dan *texturing* atau diberi kesan tekstur agar lebih menarik untuk anak-anak. Pada tahap *shading* menggunakan kuas *Dry Ink 1* lalu dilanjutkan dengan tahap *smudging* atau pencampuran warna dengan kuas *Old Brush* dan pada proses *detailing* menggunakan kuas *Dry Ink 1* dengan ukuran yang lebih kecil, lalu pada tahap *texturing* menggunakan kuas *Plimsoll & Tarkine*. *Layer* pada proses ini berbeda dengan warna dasar dengan menggunakan fitur *alpha lock* atau *clipping mask* untuk mempermudah pewarnaan agar tidak keluar dari objek.



Gambar 3.10 Penambahan Detail pada Gambar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

g) Penyisipan Kata (*Lettering*)

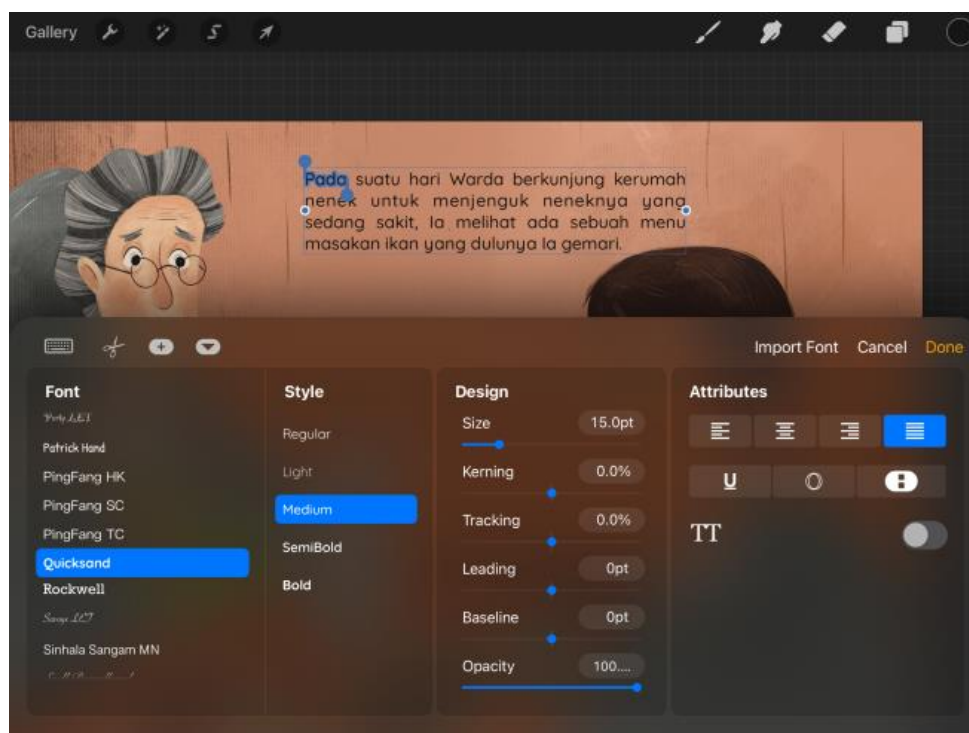
Pada tahap *layouting text* masih menggunakan aplikasi *Procreate* agar memudahkan dalam proses penyimpanan file secara keseluruhan dan tidak memakan waktu yang banyak dengan berganti ke aplikasi lainnya. Jenis *font* yang digunakan adalah *Quicksand*.



Gambar 3.11 *Quicksand Font*

Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Quicksand#styles> (diunduh 10 November 2021)

Font ditambahkan dengan fitur *add text* yang ada dan dengan pengaturan *Medium Style* dengan ukuran 15.0 pt agar tidak terlihat terlalu besar dan dengan format *Justify* agar narasi terlihat lebih rapih.



Gambar 3.12 Pengaturan Teks

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Ahmad Hidayatullah, 2023

SEMUA SUKA SATE BANDENG (PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SATE BANDENG KHAS BANTEN

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

h) Sampul Depan



Gambar 3.13 Sampul Depan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Sampul depan dibuat dengan aplikasi yang sama dengan menampilkan gambar ikan bandeng, daun pisang, dan api disetiap sudutnya menggambarkan proses pembuatan sate bandeng. Dan terdapat aksent motif batik surosowan yaitu motif batik Serang menggambarkan makanan ini berasal dari daerah Serang, Banten.

i) Halaman Judul

Halaman judul dibuat untuk meng-*highlight* judul buku cerita bergambar. dengan latar belakang *solid color* jingga.



Gambar 3.14 Halaman Judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

j) Sampul Dalam

Sampul dalam dibuat dengan cara yang lebih sederhana dengan menyalin judul yang sudah dibuat pada sampul depan untuk menandakan bahwa cerita akan segera dimulai.



Gambar 3.15 Sampul Dalam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

k) Kolofon

Kolofon berisi detail catatan penerbitan atau produksi yang relevan dengan pembuatan buku. Kolofon dalam cergam “Semua Suka Sate Bandeng” berisi judul, penulis dan ilustrator, penyunting teks narasi, penasihat dan hak cipta.



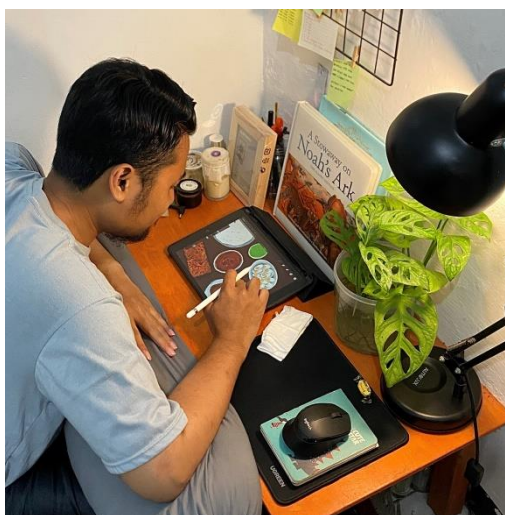
Gambar 3.16 Kolofon
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

1) Sampul Belakang



Gambar 3.17 Sampul Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Sampul belakang dibuat dengan menyisipkan judul pada sampul depan dan dengan latar belakang warna biru dan sedikit narasi yang menjelaskan isi cergam secara singkat. Dan terdapat identitas penulis beserta judul skripsi penciptaan, identitas universitas dan tahun terbit.



Gambar 3.18 Proses Berkarya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

3. *Evaluation*

Setelah tahap konstruksi selesai selanjutnya cergam dilakukan uji segmentasi yang sesuai dengan target pembaca yaitu 9 sampai 12 tahun atau setara kelas 4

sampai 6 Sekolah Dasar yang berdomisili di Kota Cilegon. Uji coba dilakukan secara daring melalui WhatsApp pada tanggal 4 November 2022, 8 November 2022, dan secara *hybrid* pada 12 November 2022. Pemilihan sekolah dasar yang berada di daerah Cilegon karena berkaitan dengan tema yang di pilih yaitu makanan khas Banten, agar mereka lebih mengenal makanan dari daerah nya sendiri.

Hasil yang didapat dari uji segmentasi yaitu 15 orang siswa dari SDIT Tamaddun Cilegon, 66 orang siswa dari SDN Bumi Waras, dan 6 orang siswa dari SDN Tanjung Sekong.

Uji segmentasi yang dilakukan pada SDIT Tamaddun dan SDN Bumi Waras dilakukan secara daring melalui WhatsApp yang diwakili oleh guru yang mengajar disana, buku yang dibagikan dalam bentuk PDF kemudian siswa mengisi Google Formulir dan didampingi orang tuanya.

Pada SDN Tanjung Sekong uji segmentasi dilakukan dengan cara membaca cergam bersama-sama pada proyektor kemudian mengisi Google Formulir yang dibagikan pada grup WhatsApp yang diwakilkan oleh guru disana, pengisian dilakukan di rumah karena jadwal pada hari itu terbatas. Adapun pertanyaan dari kuisisioner yang dibagikan adalah sebagai berikut:

- a. Apakah kamu pernah membaca buku cergam?
- b. Jika pernah, buku cergam tentang apa yang kamu baca? *Jika tidak, isi "tidak pernah"
- c. Apakah kamu menyukai buku cerita bergambar yang menceritakan tentang makanan khas daerah?
- d. Jika kamu menyukai buku cergam tentang makanan khas daerah sertakan alasannya
- e. Apakah kamu mengetahui sate bandeng makanan khas Banten?
- f. Jika kamu mengetahui sate bandeng, dari mana kamu mengetahuinya?
- g. Apakah setelah membaca buku cerita bergambar "Semua Suka Sate Bandeng" kamu menjadi tahu dan tertarik dengan sate bandeng?

- h. Kesan setelah membaca buku cerita bergambar "Semua Suka Sate Bandeng"?
- i. Apakah gaya gambar yang ada di buku cergam "Semua Suka Sate Bandeng" terlihat menarik?
- j. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



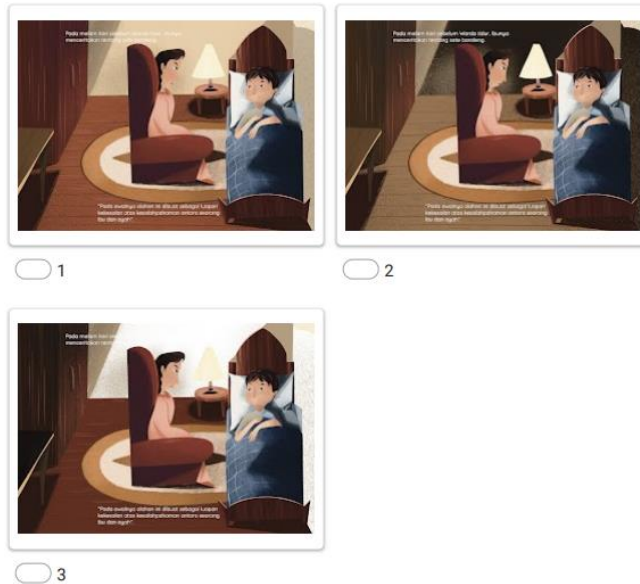
Gambar 3.19 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- k. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



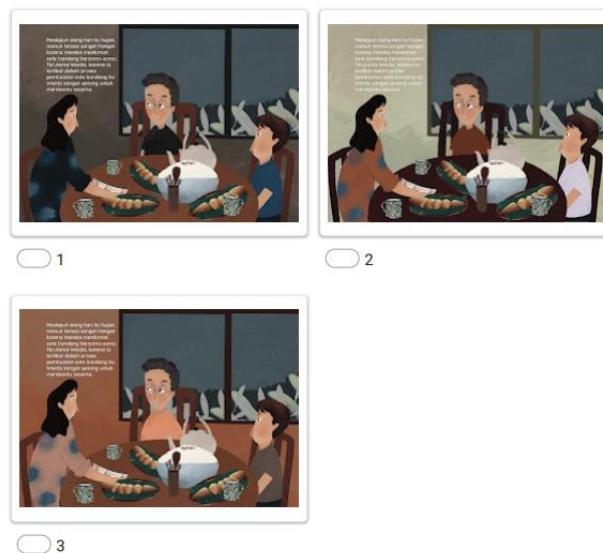
Gambar 3.20 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- l. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



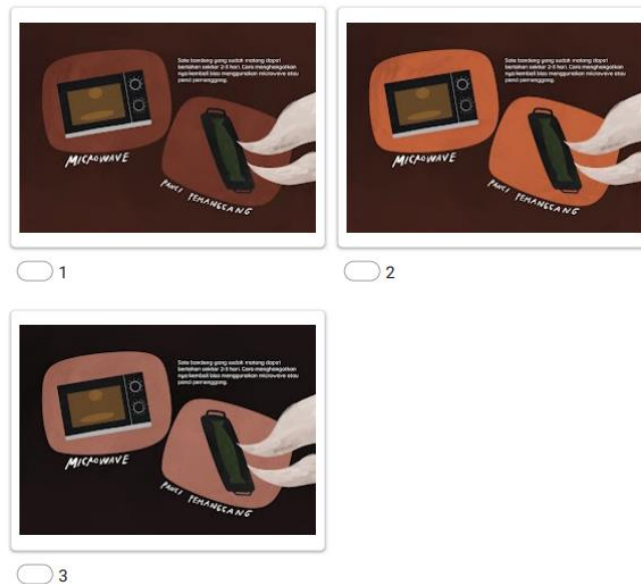
Gambar 3.21 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- m. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



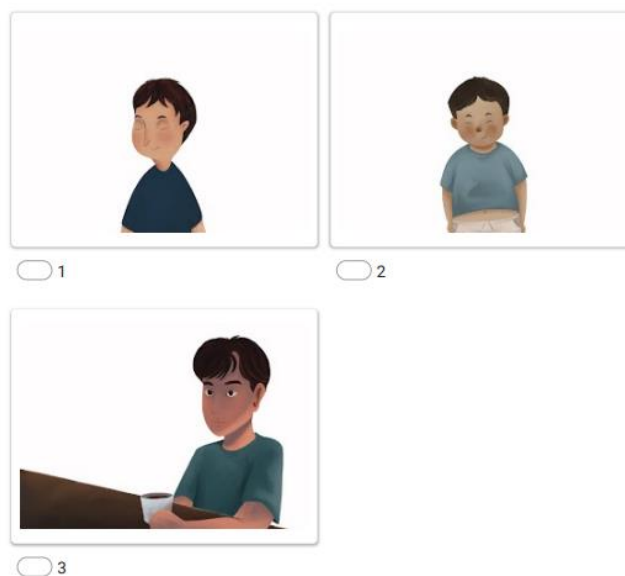
Gambar 3.22 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- n. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



Gambar 3.23 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- o. Dari beberapa macam warna dan gaya gambar di bawah ini, mana yang lebih kamu suka?



Gambar 3.24 Uji Segmentasi Cergam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Hasil yang di dapat sebanyak 87 responden, data di bawah menunjukkan bahwa hasil dari responden sebanyak 107 orang itu merupakan banyak diantara mereka yang menjawab lebih dari satu kali. Adapun hasil yang didapat dari kuisisioner tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 78,5% orang pernah membaca cergam dan 21,5% lainnya belum pernah membaca cergam.



Gambar 3.25 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 2) Rata-rata mereka pernah membaca cergam dengan tema yang berbeda-beda seperti dongeng, cerita hewan, cerita rasul, cerita tentang makanan khas daerah, dan lain-lain.

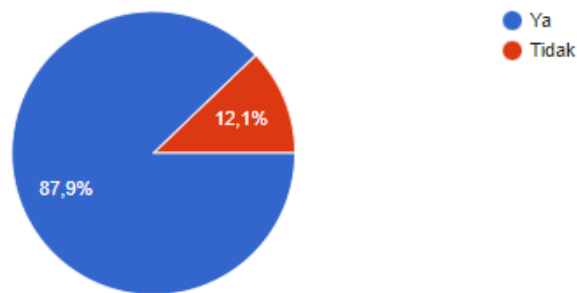


Gambar 3.26 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 3) 87,9% orang menjawab menyukai cerita tentang makanan khas daerah dan 12,1% lainnya tidak.

Apakah kamu menyukai buku cerita bergambar yang menceritakan tentang makanan khas daerah?

107 jawaban



Gambar 3.27 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 3
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

- 4) Rata-rata mereka menyukai cerita tentang makanan khas daerah karena mereka suka tentang makanan, menambah pengetahuan baru, menarik, dan sebagainya.

Jika kamu menyukai buku cergam tentang makanan khas daerah sertakan alasannya

107 jawaban

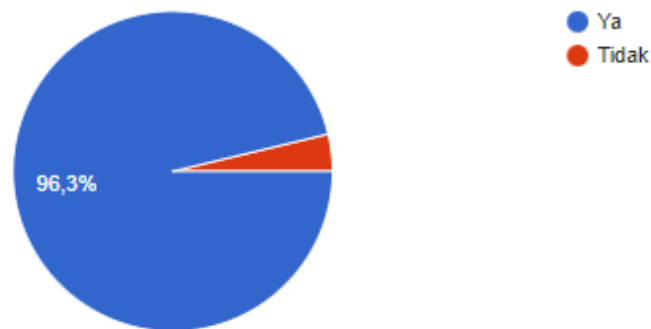
Banten
Sate bandeng
Bnyk yang menyukai nya
Sate bandeng
Enak sekali
Tidak tahu
Tidak suka
membuat saya lebih mengenal lebih banyak makanan khas daerah
Karna menarik

Gambar 3.28 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 5) Sebanyak 96,3% orang mengetahui sate bandeng berasal dari Banten dan 3,7% lainnya belum mengetahui.

Apakah kamu mengetahui sate bandeng makanan khas Banten?

107 jawaban

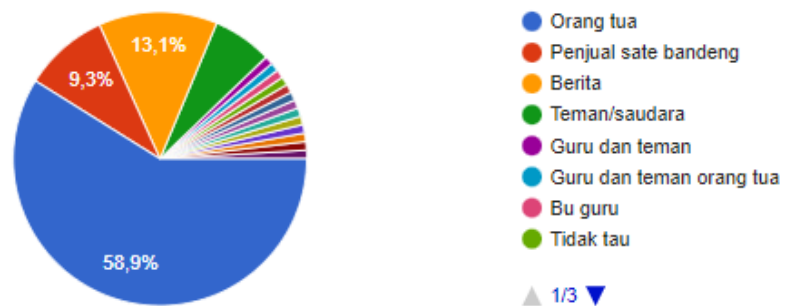


Gambar 3.29 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 6) Rata-rata mereka mengetahui sate bandeng dari orang tua mereka, sisanya mengetahui dari penjual sate bandeng, berita, teman atau saudara, dan lain sebagainya.

Jika kamu mengetahui sate bandeng, dari mana kamu mengetahuinya?

107 jawaban

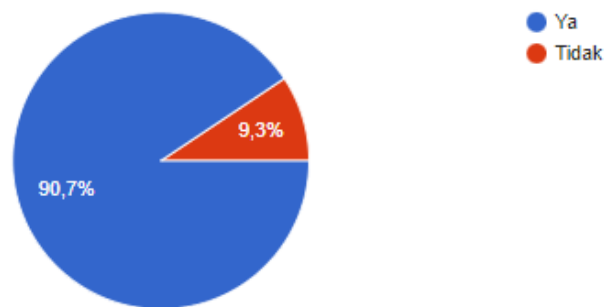


Gambar 3.30 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 7) Sebanyak 90,7% orang mengetahui dan tertarik dengan sate bandeng dan 9,3% lainnya tidak.

Apakah setelah membaca buku cerita bergambar "Semua Suka Sate Bandeng" kamu menjadi tahu dan tertarik dengan sate bandeng?

107 jawaban



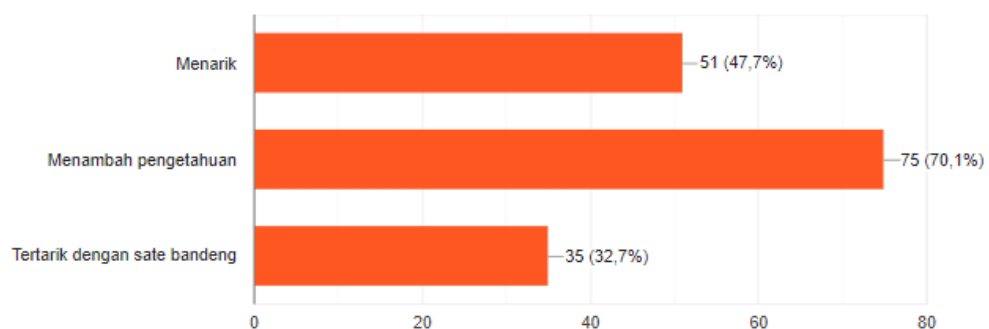
Gambar 3.31 Hasil Kuisioner Pertanyaan 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 8) Kesan yang dirasakan pembaca setelah membaca cergam “Semua Suka Sate Bandeng” yaitu 70,1% orang merasakan bertambahnya pengetahuan, 47,7% orang menjawab menarik, dan 32,7% orang lainnya tertarik dengan sate bandeng.

Kesan setelah membaca buku cerita bergambar "Semua Suka Sate Bandeng"? *bisa pilih lebih dari satu.

[Salin](#)

107 jawaban

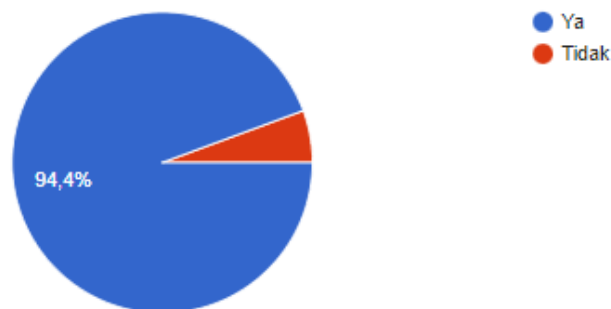


Gambar 3.32 Hasil Kuisioner Pertanyaan 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 9) Tentang pengayaan ilustrasi cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng”, 94,4% orang menjawab pengayaan ilustrasi pada cergam ini terlihat menarik dan 5,6% lainnya tidak.

Apakah gaya gambar yang ada di buku cergam "Semua Suka Sate Bandeng" terlihat menarik?

107 jawaban

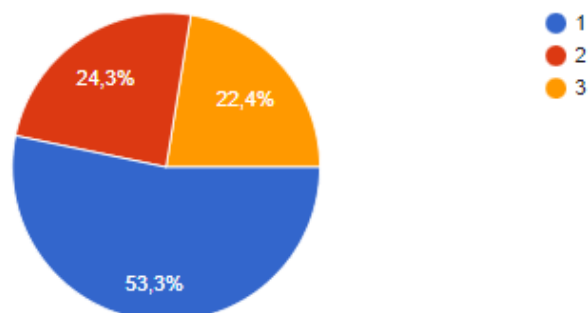


Gambar 3.33 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 9
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 10) Dari beberapa pilihan alternatif warna yang disuguhkan, 53,3% orang memilih alternatif 1, 24,3% orang memilih alternatif 2, dan 22,4% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?

107 jawaban

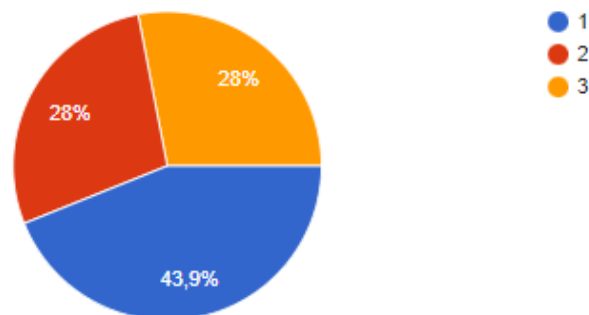


Gambar 3.34 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 10
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 11) Dari beberapa pilihan alternatif warna yang disuguhkan, 43,9% orang memilih alternatif 1, 28% orang memilih alternatif 2, dan 28% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?

107 jawaban

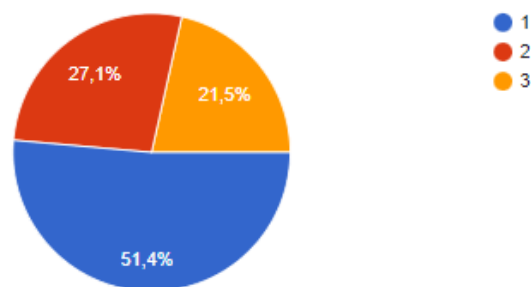


Gambar 3.35 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 12) Dari beberapa pilihan alternatif warna yang disuguhkan, 51,4% orang memilih alternatif 1, 27,1% orang memilih alternatif 2, dan 21,5% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?

107 jawaban

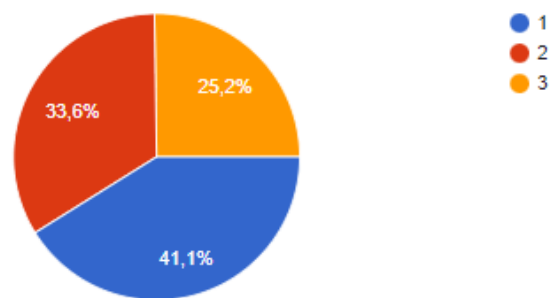


Gambar 3.36 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 12
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 13) Dari beberapa pilihan alternatif warna yang disuguhkan, 41,1% orang memilih alternatif 1, 33,6% orang memilih alternatif 2, dan 25,2% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?

107 jawaban

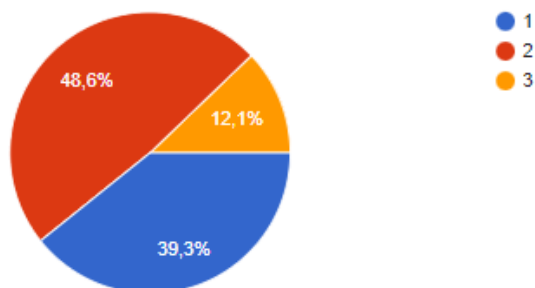


Gambar 3.37 Hasil Kuisiner Pertanyaan 13
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 14) Dari beberapa pilihan alternatif warna yang disuguhkan, 48,6% orang memilih alternatif 1, 39,3% orang memilih alternatif 2, dan 12,1% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?

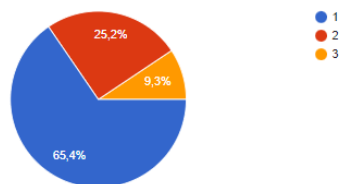
107 jawaban



Gambar 3.38 Hasil Kuisiner Pertanyaan 14
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 15) Dari beberapa pilihan alternatif karakter yang disuguhkan, 65,4% orang memilih alternatif 1, 25,2% orang memilih alternatif 2, dan 9,3% orang memilih alternatif 3.

Dari beberapa macam warna dan gaya gambar dibawah ini, mana yang lebih kamu suka?
107 jawaban



Gambar 3.39 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 15
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Maka, analisa yang didapat dari hasil uji segmentasi buku cerita bergambar “Semua Suka Sate bandeng” kepada 87 orang anak dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Rata-rata semua anak pernah membaca cergam dan menyukai buku cergam yang membahas tentang makanan khas daerah.
- Rata-rata semua anak berpendapat bahwa buku cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” memiliki nilai pengetahuan dan menambah pengetahuan baru terutama dalam hal makanan daerah.
- Rata-rata semua anak menyukai gaya visual yang disuguhkan dalam buku cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” sehingga menarik perhatian mereka untuk lebih mengenal sate bandeng.



Gambar 3.40 Proses Uji Segmentasi *Take Home*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah karya telah melalui tahap uji segmentasi dan finalisasi selanjutnya karya yang dibuat dicetak dalam bentuk fisik dengan kertas ukuran A4 menggunakan bahan *art paper* dan dijilid menggunakan bahan *hard cover* agar kualitas buku dapat bertahan lama. Setelah buku selesai dicetak selanjutnya dilakukan pengujian pada ujian sidang akhir skripsi penciptaan dengan para dosen penguji dan pembimbing prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.