

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian memerlukan sebuah pendekatan untuk membantu peneliti dalam melakukan riset yang sedang dilaksanakan. Ketika tidak ada pendekatan, penelitian tidak akan bisa dilakukan. Berdasarkan pendapat dari Sibarani (2012, hlm. 266) bahwa paradigma penelitian tradisi lisan lebih mengutamakan penelitian kualitatif karena kajian tradisi lisan berusaha untuk menggali, menemukan, mengungkap dan menjelaskan makna dan pola tradisi lisan yang diteliti secara holistik. Berkaitan dengan penggarapan karya yang akan dilakukan, peneliti menggunakan konsep penelitian berbasis seni (*art based research*).

Istilah penelitian berbasis seni yang diterapkan pada ilmu-ilmu sosial, pertama kali diciptakan pada tahun 1993 pada sebuah konferensi yang didedikasikan untuk pendidikan di Universitas Stanford, yang diselenggarakan oleh Elliot Eisner, seorang ahli teori kurikulum dan salah satu pendukung awal bidang ini. Ia berpendapat bahwa seni dapat berfungsi sebagai sumber data yang kaya untuk penelitian ilmu sosial dan perilaku, dan dapat menambah pemahaman kita tentang ruang kelas sebagai acara pertunjukan (Leavy, 2014).

Gagasan bahwa seni dapat digunakan sebagai cara untuk memahami tindakan dan pengalaman manusia telah mengubah ABR menjadi pendekatan yang sangat populer bagi mereka yang berkomitmen pada praktik penelitian yang terlibat secara sosial. Praktik penelitian yang terlibat secara sosial dapat digambarkan sebagai penelitian yang dikembangkan melalui kolaborasi, partisipasi, dialog, dan pengalaman mendalam (Froggett, Little, Roy, & Whitaker, 2011) dalam satu atau lebih aspek proses penelitian, (termasuk merumuskan pertanyaan penelitian, menghasilkan data, menganalisis data, menyajikan hasil penelitian) dan dengan tujuan memperluas partisipasi audiens, mentransformasikan peserta, komunitas, atau masyarakat secara positif.

Proses digitalisasi yang cepat terjadi di masyarakat memberikan banyak kemungkinan baru, tidak hanya untuk hiburan atau penggunaan pribadi, tetapi juga untuk kepentingan pendidikan (El Demellawy, Zaman, & Hannes, 2017).

Perkembangan media digital seperti ponsel, kamera, perangkat multimedia, dan perangkat lunak grafis dapat mendorong seseorang untuk memikirkan kembali cara seseorang meneliti. Misalnya, dalam penelitian ilmu sosial dan perilaku, peneliti kini umumnya terlibat dalam interaksi sosial melalui penciptaan gambar. Kondisi budaya saat ini menantang para peneliti kualitatif dan komunitas riset secara umum untuk memikirkan kembali jenis literasi akademik yang saat ini kita promosikan dan untuk mengkonsep ulang apa yang saat ini kita anggap sebagai data dan hasil penelitian (Hannes & Coemans, 2016). ABR dapat memberikan jawaban yang lebih bijaksana terhadap kompleksitas tantangan yang dihadapi para peneliti beradaptasi dengan kondisi masyarakat yang berubah dengan cepat. Hal ini menawarkan peneliti jalan untuk memahami fenomena sosial yang ada dan yang muncul secara berbeda. ABR bukan hanya alat bagi mereka yang terlatih dalam bidang seni rupa, namun juga dapat digunakan oleh semua ilmuwan dan peneliti sosial.

Berdasarkan studi literatur, terdapat tiga jenis penelitian berbasis seni, diantaranya, penelitian tentang seni, seni sebagai penelitian, dan seni dalam penelitian. Jenis pendekatan tersebut digunakan untuk menggambarkan bagaimana seni dan penelitian dapat berhubungan satu sama lain. Masing-masing kelompok tersebut mempunyai karakteristik spesifik yang bisa terlihat dari sifatnya, identitas utama seniman-peneliti, fungsi komponen artistik, kaitannya dengan penelitian, dan perspektif utama yang digunakan oleh seniman- peneliti.

Families	Research about art	Art as research	Art in research
Nature	Both qualitative and quantitative inquiry	Artistic inquiry	Qualitative inquiry
Primary identity of the artist-researcher	Researcher	Artist	Researcher
The role of art	Art as a content area	Art as a way of inquiry	Art as a methodology or a means to an end
The relationship between art and research	Qualitative (or quantitative) inquiry into artistic topics	Research methods supporting artistic inquiry	Artistic forms supporting qualitative inquiry
Perspective of the artist-researcher	Outsider	Insider	Insider

Gambar 3. 1 *Jenis penelitian berbasis seni*

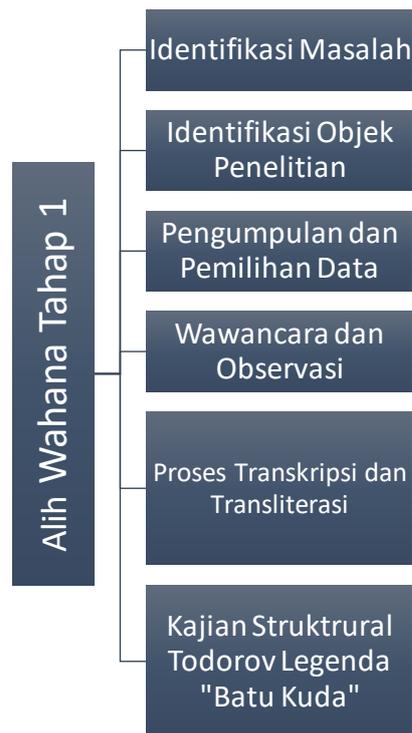
Berdasarkan tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa penggarapan karya pada penelitian ini menggunakan dua konsep seni, yaitu penelitian tentang seni dan seni

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

dalam penelitian. Penelitian tentang seni digunakan dalam proses alih wahana tuturan legenda “Batu Kuda” menjadi teks cerita rakyat. Peneliti akan mewawancarai beberapa informan yang menjadi narasumber dalam pengumpulan informasi legenda “Batu Kuda”. Berdasarkan konsep tersebut, untuk memudahkan pemahaman arah penelitian dan penggarapan karya, maka dirasa perlu untuk membuat desain penelitian dalam penelitian ini. Berikut ini adalah desain penelitian dalam penelitian ini.



Bagan 3. 2 *Desain Penelitian Tahap 1*

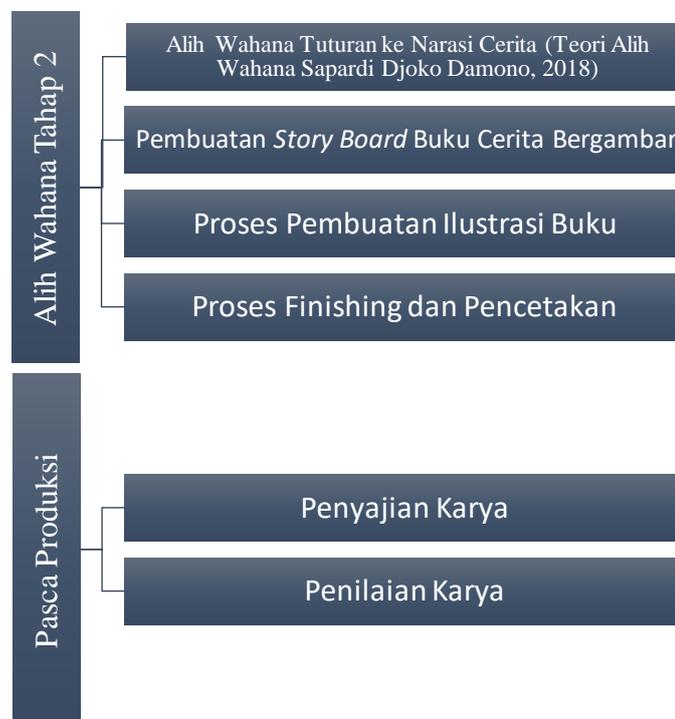
Selanjutnya proses penggarapan karya kreatif berlanjut menggunakan metode seni dalam penelitian. Seni dalam penelitian diterapkan secara aktif oleh partisipan dan seniman-peneliti sebagai proses kreatif dalam satu atau lebih fase proses penelitian yang mempelajari fenomena ilmu sosial dan perilaku. Bagi seniman-peneliti, pendekatan ini berkaitan dengan keterlibatan dalam proses penciptaan karya seni atau dalam membimbing partisipan dalam proses seni. Oleh karena itu, pada pendekatan seni dalam penelitian, seniman-peneliti sering kali mengambil sudut pandang orang dalam karena mereka terlibat aktif dalam merancang dan menggunakan metode artistik dalam penelitiannya. Hal tersebut menandakan metode artistik digunakan sebagai alat pendukung penelitian.

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

Komponen seni dapat digunakan untuk menentukan fokus penelitian, merumuskan pertanyaan penelitian, menghasilkan data, mengumpulkan data, menganalisis data, mewakili temuan penelitian, mewakili tanggapan terhadap temuan, mengevaluasi penelitian, menyebarkan temuan penelitian, dan menghasilkan makna dan memicu respons dari audiens. Dalam setiap fase, berbagai bentuk ekspresi artistik dapat diterapkan, tergantung pada pertimbangan seniman-peneliti mengenai kesesuaian bentuk-bentuk tertentu dan keterampilan serta keahlian artistik mereka yang relevan. Berikut ini adalah desain penelitian dalam tahapan kedua.



Bagan 3. 2 Desain Penelitian Tahap 2

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Partisipan dan Tempat Penelitian

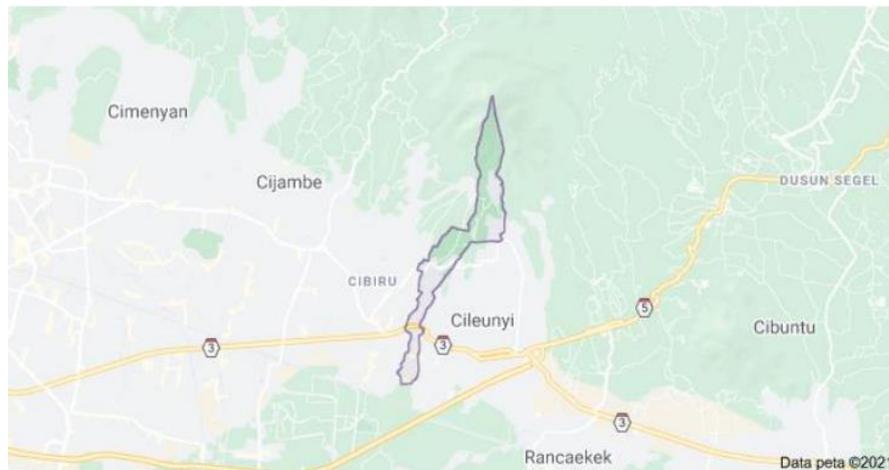
Partisipan dalam penelitian ini adalah informan sebagai penutur cerita rakyat yang dijadikan bahan acuan dalam penelitian. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini didasari oleh pertimbangan bahwa mereka mengetahui cerita rakyat khususnya legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung. Salah satu sasaran informan pada penelitian ini adalah juru kunci dari situs Batu Kuda di Kabupaten Bandung.

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

Tempat penelitian dalam penelitian ini yaitu di Desa Cibiru Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.



Gambar 3. 2 Peta Cibiru Wetan (Sumber: Google)

Pada gambar tersebut ditunjukkan wilayah Desa Cibiru Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung yang menjadi tempat dimana tempat legenda “Asal-Usul Batu Kuda” tercipta dan berkembang di masyarakat setempat. Desa Cibiru Wetan artinya Desa Cibiru bagian timur (Wetan) nama Cibiru itu sendiri diambil dari nama sebuah pohon yaitu “Pohon Biru” yang konon katanya pernah tumbuh di sebuah tempat yang sekarang berlokasi di RT 04 RW 07, Kampung Cibiru Tonggoh, Desa Cibiru Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Dari akar pohon Biru tersebut keluar mata air yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan sekitarnya. ibiru adalah kata mudah dari Cai - biru berarti air yang keluar dari mata air pohon Biru bukan berarti air yang berwarna biru. Karena keberadaan mata air dari Pohon Biru tersebut dinamakanlah Kampung Cibiru (yang sekarang disebut Cibiru Tonggoh) sedangkan nama Cibiru selanjutnya berkembang menjadi nama desa yaitu Desa Cibiru yang masuk wilayah Kecamatan Ujung Berung Kabupaten Bandung.



Gambar 3. 3 Letak Batu Kuda di Peta (Sumber: Google)

Kawasan batu kuda merupakan kawasan perbukitan pinus yang ada di wilayah kaki Gunung Manglayang. Batu kuda berada di ketinggian 1150—1300 meter diatas permukaan laut (mdpl). Kini, batu kuda menjadi salah satu objek wisata yang ada di wilayah Bandung Timur. Dari pintu masuk utama objek wisata, kita harus berjalan sejauh 1 kilometer untuk mencapai tempat batu kuda berada.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder yaitu sebagai berikut.

- 1) Data primer merupakan data sumber utama dari penelitian. Data ini meliputi teks cerita rakyat (legenda) Batu Kuda yang terdapat dalam dua versi (varian). Data primer dalam penelitian ini dituturkan oleh informan menggunakan bahasa Sunda. Cerita yang dituturkan menggunakan bahasa Sunda selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- 2) Data sekunder berupa literatur yang relevan dengan objek penelitian dan diperoleh melalui dokumen-dokumen (buku) dan artikel yang bersumber dari berbagai media dan institusi sebagai sumber ide penggarapan karya.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengutip pendapat Sibarani mengenai teknik pengumpulan data untuk penelitian tradisi lisan. Sebagaimana halnya penelitian kualitatif, Sibarani (2012, hlm. 278)mengatakan bahwa ada beberapa jenis metode pengumpulan data

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

yang akan diterapkan dalam penelitian tradisi lisan, yakni (1) metode observasi partisipatoris langsung (*direct, participatory observation*), (2) Metode wawancara terbuka dan mendalam (*in-depth, open-ended interviews*), (3) diskusi kelompok terarah (*focusgroup discussion*), dan (4) dokumen tertulis (*written document*). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara terbuka dan mendalam serta metode dokumne tertulis.

1. Metode wawancara terbuka dan mendalam (*in-depth, open-ended interviews*)

Metode ini disebut sebagai wawancara “terbuka” karena sifat wawancara yang memberikan keleluasaan dan kewenangan kepada informan untuk memberikan jawaban sesuai dengan apa yang ada dalam hati dan pikirannya, tanpa di arahkan untuk memilih jawaban tertentu. Pertanyaan-pertanyaan dengan kata tanya bagaimana sering digunakan karea terutama untuk menanyakan proses karena penelitian kualitatif lebih mementingkan proses. Selanjutnya, wawancara itu disebut “mendalam” karena si peneliti terus “mengorek” informasi sedalam-dalamnya dan sebanyak-banyaknya dari informan. Pertanyaan dengan kata tanya kenapa atau mengapa sering digunakan untuk mendapatkan informasi yang sedalam-dalamnya.

2. Dokumen tertulis (*written document*).

Pada penelitian tradisi lisan, dokumen tertulis atau dokumen kepustakaan adalah data sekunder, data ini dapat memberikan gambaran sejarah masa lalu sebuah tradisi lisan. Di samping data tertulis, data kepustakaan ini mencakup data audio-visual yang sangat penting kontribusinya terhadap kajian tradisi lisan. Data dari rekaman audio-visual dapat memberikan gambaran konteks, baik konteks ideologi, konteks situasi, konteks sosial, dan konteks budaya tradisi lisan. Data yang dikumpulkan tentunya data yang berkenaan dengan cerita rakyat Legenda batu Kuda sesuai dengan masalah akan dikaji dalam penelitian ini. Informasi itu akan dipergunakan sebagai data untuk dianalisis dan digunakan sebagai landadsan penciptaan karya buku cerita bergambar.

3.2.4 Instrumen Penelitian

Sebagai alat pengumpul data, instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri karena peneliti berperan sebagai pengamat penuh. Hal tersebut sesuai

dengan pernyataan Sugiyono (2015), bahwa di dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Selain itu, Sugiyono (2012, hlm. 222), juga menjelaskan peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan temuannya. Untuk melaksanakan penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu sebagai langkah awal atau studi pendahuluan untuk mengenal objek kajian dalam penelitian ini. Setelah melakukan observasi, peneliti menelaah hasil observasi tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan berpedoman pada instrumen pengumpulan data yang dimodifikasi dari penjelesan mengenai tradisi lisan (Danandjaja, 1984) sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Pedoman Wawancara*

Indikator	Pertanyaan	Hasil Wawancara
Unsur dan Struktur Cerita	Apakah anda mengetahui Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung?	
	Cerita tersebut menceritakan tentang apa?	
	Bagaimana jalan ceritanya?	
	Siapa nama tokoh yang diceritakan dalam legenda tersebut?	
	Dimanakah terjadinya Legenda Batu Kuda tersebut?	
Konteks Penuturan dan Pewarisan	Bagaimanakah konteks penuturan Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung?	

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

	Bagaimanakah bentuk pewarisan Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung?	
Fungsi legenda	Apakah fungsi Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung yang anda tuturkan bagi masyarakat?	
Nilai kearifan lokal	Bagaimana mitos yang berkembang mengenai cerita rakyat Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung?	
	Apakah terdapat pantangan-pantangan khusus di lokasi wisata Batu Kuda?	
	Apa saja nilai kearifan lokal dalam Legenda batu Kuda?	
Pengelolaan Wisata	Bagaimana pengelolaan kawasan wisata Batu Kuda?	
Pendapat mengenai penggarapan	Bagaimanakah pendapat Anda jika Legenda Batu Kuda dijadikan karya buku cerita bergambar?	

Sumber: Instrumen modifikasi dari teori sastra lisan pada buku Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain (Danandjaja, 1984).

Setelah peneliti melakukan proses wawancara, peneliti melakukan proses alih wahana dengan instrumen berupa papan cerita bergambar yang bersumber dari Panduan Penulisan Buku Cerita Anak (Trimansyah, 2020). Berikut ini adalah instrumen papan cerita yang akan digunakan.

Papan Cerita Buku Cerita Bergambar

Judul :
 Penulis :
 Jenjang Pembaca :
 Tema :
 Fokus Karakter :
 Latar Tempat :
 Latar Suasana :

Sinopsis Cerita:

Tabel 3.2 *Instrumen Papan Cerita*

DESKRIPSI TOKOH UTAMA	
Nama	
Usia	
Rambut	
Ciri fisik	
Tabiat	
DESKRIPSI TOKOH TAMBAHAN	
Nama	
Usia	
Rambut	
Ciri fisik	
Tabiat	

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

Papan Cerita (*Storyboard*)

Judul	
Penulis	

Hlm.	Teks	Deskripsi Ilustrasi

Sumber: Panduan Penulisan Buku Cerita Anak (Trimansyah, 2020)

Tahap akhir dalam penggarapan karya adalah proses penilaian kelayakan karya. Peneliti menggunakan instrument yang bersumber dari Pusurbuk Kemendikbud (2016) serta Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2022. Namun, penulis telah melakukan proses modifikasi sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah instrumen kelayakan yang akan digunakan dengan menggunakan deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Benar/ Sangat Jelas
- 4 = Baik/ Sesuai/ Benar/ Jelas
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Benar/ Kurang Jelas
- 1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Benar / Tidak Jelas

Selain itu, penilai dapat memberikan komentar dan saran pada ruang yang tersedia.

I. Aspek Kelayakan Materi/Isi

Tabel 3.3 *Instrumen Kelayakan Materi/Isi*

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan (isi salah satu poin yang sesuai dengan hasil karya kreatif)						
1.	Materi ini didesain khusus untuk memberikan bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan membaca Jenjang B2 Isinya menyajikan beragam teks cerita dalam Bahasa Indonesia.					

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

2.	Materi ini disusun untuk memberikan bahan bacaan yang cocok dengan kemampuan membaca anak B2 Isinya dirancang untuk menantang mereka sesuai dengan kemampuan membaca tingkat awal. Tujuan dari materi ini adalah untuk membantu anak mengembangkan keterampilan membaca pada tingkat yang lebih tinggi dalam Bahasa Indonesia.					
B. Originalitas dan kebenaran materi/isi						
3.	Cerita yang disampaikan menggambarkan cerita daerah setempat ditambah dengan imajinasi penulis.					
4.	Materi memanfaatkan sumber-sumber yang sesuai dengan konteks legenda dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat.					
5.	Unsur keilmuan dan pesan yang disertakan didasarkan pada pengetahuan mutakhir, akurat, dan sah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.					
C. Kesesuaian materi/isi dengan karakteristik Sastra Anak						
1.	Relevan dan Inspiratif: Cerita sesuai dengan pikiran dan minat anak-anak jenjang B2, menjadi bahan renungan dan penambah khazanah cerita rakyat setempat.					
2.	Cerita memiliki tema yang menarik dan bisa memikat perhatian anak.					
3.	Cerita disusun dengan alur yang mudah dipahami, dari awal hingga akhir dengan hubungan sebab akibat yang terang.					
4.	Tokoh beragam: cerita melibatkan berbagai jenis tokoh seperti manusia, hewan, atau tumbuhan untuk menambah daya tarik cerita.					

5.	Cerita disajikan dengan deskripsi yang jelas dan dialog yang alami. Ini membawa cerita lebih hidup dan memungkinkan anak untuk lebih terlibat dalam cerita.					
	Jumlah					
	Total					

Sumber: Modifikasi Instrumen Puskurbuk Kemendikbud (2016) serta Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2022

Komentar Validator Aspek Materi/Isi:

II. Aspek Kelayakan Bahasa

Tabel 3.4 *Instrumen Kelayakan Bahasa*

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognisi pemelajar						
1.	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana, kalimat tunggal, kalimat berita, kalimat tanya, atau kalimat perintah yang sederhana					
2.	Menggunakan kata konkret, bukan gaya bahasa yang sulit dipahami.					
B. Keterbacaan						
3.	Secara umum, bahasa bahasa Indonesia yang digunakan dalam teks cerita dapat dipahami oleh anak-anak					
C. Kesesuaian kaidah bahasa yang baik dan benar						
4.	Ejaan, tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan sesuai dengan EYD.					

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

5.	Konsistensi penggunaan istilah, simbol, dan lambang.					
Jumlah						
Total						

Sumber: Modifikasi Instrumen Puskurbuk Kemendikbud (2016) serta Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2022

Komentar Validator Aspek Kelayakan Bahasa:

III. Aspek Kelayakan Kegrafikaan

Tabel 3.4 Instrumen Kelayakan Kegrafikaan

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Penggunaan Ilustrasi						
1.	Kesesuaian ilustrasi dengan sasaran					
2.	ketepatan objek ilustrasi (tujuan, fungsi, dan makna isi buku)					
3.	kemenarikan (estetika pemilihan warna dan jenis gambar)					
B. Tata Letak (Tipografi)						
4.	pendesainan halaman isi yang memenuhi kriteria anatomi buku					
5.	kejelasan dan keterbacaan					
6.	Kemenarikan (estetika letak huruf, jenis huruf, dan ukuran huruf)					
C. Kulit Buku						

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

7.	Anatomi kulit buku elemen/unsur desain kulit buku memiliki keseimbangan, pusat pandang yang baik, harmonis, irama, kesatuan, keseimbangan, warna, garis, serta bentuk antara kulit depan, punggung, dan belakang					
8.	Memiliki keterbacaan tinggi, dan proporsional serta sesuai dan konsisten dengan pola isi materi, untuk judul menonjol, serta penggunaan huruf tidak lebih dari 2 jenis huruf					
9.	memiliki daya tarik dan komunikatif bagi pembaca sasaran untuk membaca isi dan tertarik mengetahui isi buku.					
Jumlah						
Total						

Sumber: Modifikasi Instrumen Puskurbuk Kemendikbud (2016) serta Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2022

Komentar Validator Aspek Gambar/Illustrasi

3.3. Prosedur Penyusunan Data

Dalam sebuah penelitian, termasuk *art based research*, diperlukan adanya teknik menganalisis data untuk mendapatkan hasil analisis data. Tujuan analisis data pada dasarnya bekerja dengan semua data yang telah didapatkan untuk disatukan dan dikelola kemudian dipahami selanjutnya dikategorikan guna menyampaikan kepada orang lain dan dapat digunakan sebagai ide penggarapan karya. Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2014, hlm. 248 menjelaskan bahwa analisis data adalah yang dilakukan berhubungan dengan data dimulai dengan mengorganisasikannya, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menentukan pola, menemukan apa yang penting

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

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

dan apa yang dipelajari, dan untuk memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Setelah data terkumpul, maka penulis melakukan langkah-langkah menganalisis data sebagai berikut.

- a. Peneliti menganalisis struktur teks Legenda Batu Kuda di Kabupaten Bandung tersebut yakni khusus tentang kajian struktur faktual; karakter, alur, dan juga latar sesuai dengan perspektif teori Todorov.
- b. Peneliti mendeskripsikan konteks penuturan, proses penciptaan dan pewarisan dari data yang telah ditranskripsikan
- c. Peneliti menerjemahkan data awal yang berbahasa Sunda Priangan ke dalam bahasa Indonesia.
- d. Peneliti menyusun hasil penelitian mengenai struktur, konteks, proses penciptaan, pewarisan, dan fungsi
- e. Peneliti menyusun naskah cerita rakyat berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan
- f. Peneliti membuat *storyboard* dalam penggarapan karya
- g. Peneliti membuat gambaran ilustrasi awal dalam penggarapan karya kreatif
- h. Peneliti melakukan proses lustrasi buku cerita bergambar
- i. Peneliti melakukan proses finishing dan pencetakan
- j. Peneliti menyajikan karya yang telah dibuat serta melakukan evaluasi terhadap karya yang telah ditampilkan.