

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi Penelitian

Perancangan ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*. Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan *triangulasi* (observasi, wawancara dan dokumentasi). Analisis data pada penelitian ini bersifat induktif/ kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009: 15).

Dalam penelitian kualitatif tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama penelitian tersebut dilaksanakan. Lamanya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data, interest dan tujuan penelitian. Selain itu penelitian kualitatif juga akan tergantung pada cakupan penelitian serta bagaimana peneliti mengatur waktu yang digunakan dalam setiap hari atau tiap minggu (Sugiyono, 2009: 19)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data lebih cenderung pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2009: 309). Observasi dilakukan untuk menghasilkan informasi yang detail dan kaya yang akurat dan tidak biasa. Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang paling penting dalam kualitatif. Wawancara dilakukan untuk menguatkan atau memverifikasi observasi yang sudah dilakukan. Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan foto, arsip, dan seluruh gambar-gambar objek penelitian serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan informasi yang ada di Museum Sangiran.

1. Observasi

Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologi dan psikologis. Dengan observasi dilapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, sehingga akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh. Selain itu dengan observasi peneliti dapat melihat hal – hal yang kurang atau tidak diamati oleh orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan itu, karena telah dianggap “biasa” dan karena itu tidak akan terungkap dalam wawancara (Sugiyono, 2011: 58). Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara mengamati secara detail tentang koleksi-koleksi yang ada Museum Sangiran.

2. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka. Peneliti bertanya langsung kepada informan yang dipilih, yaitu pihak-pihak yang berkompeten yang dianggap mampu memberikan gambaran dan informasi yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini (Sugiyono, 2009: 140). Wawancara dilakukan untuk mendukung data yang diperoleh ketika melakukan observasi. Sehingga ketika ada informasi yang tidak begitu jelas bisa ditanyakan pada wawancara tersebut.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada Kepala seksi Pemanfaatan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) serta informan dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (DISPORA) tentang koleksi-koleksi yang ada di Museum Sangiran. Untuk membantu dalam proses wawancara ini peneliti menggunakan alat perekam berupa *tape recorder*. Dengan alat bantu ini diharapkan data yang dikumpulkan selama wawancara dapat terekam secara lengkap, sehingga diperoleh gambaran yang utuh.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Moleong mengemukakan dua bentuk dokumen yang dapat dijadikan bahan dalam studi dokumentasi, yaitu dokumen harian yang meliputi catatan harian (*diary*), surat pribadi serta autobiografi (Herdiansyah, 2010:143). Dokumen yang kedua adalah dokumen resmi (*internal dan eksternal*).

4. Studi Pustaka.

Studi pustaka (kepustakaan) dilakukan dengan mencari data-data yang bersumber dari buku-buku referensi. Tujuan dilakukannya studi pustaka adalah untuk memperkuat dan memperdalam materi tentang buku pop-up sebagai media pembelajaran. Selain itu studi pustaka juga digunakan sebagai dasar melakukan perancangan. Studi pustaka ini penting untuk mendukung data penelitian yang akan diimplementasikan kedalam perancangan buku *pop-up*.

3.3 Teknik Analisis Data

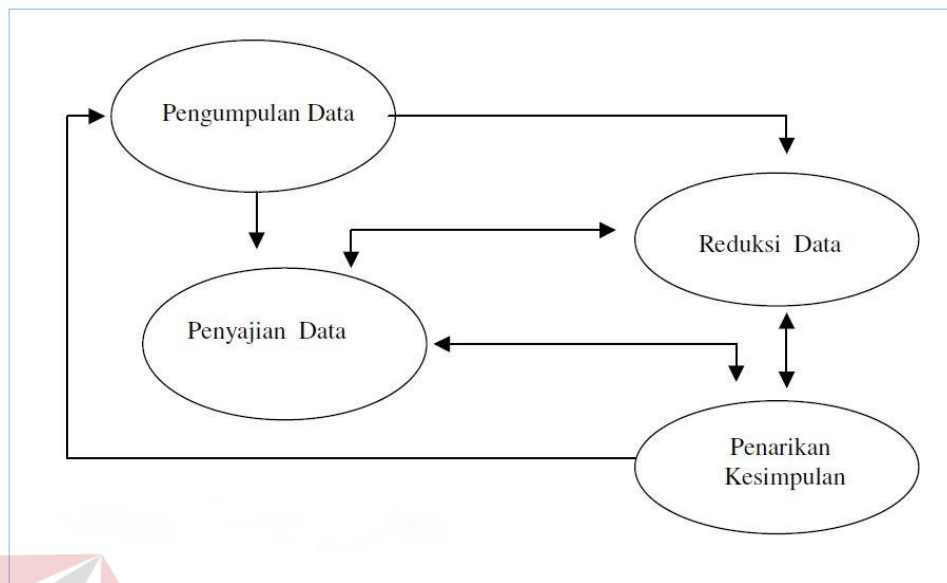
Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yangtelah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting danyang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009:89).

Masih dalam Sugiyono, Bogdan menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2009:88).

Analisis data ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas serta masih berhubungan dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu tentang pembuatan buku *pop-up* untuk Museum Sangiran.

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2009: 91-99):

1. Reduksi Data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
2. Penyajian Data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.
3. Kesimpulan atau Verifikasi, langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.



Gambar 3.1 Skema Model Analisis Interaktif
Sumber: Sugiyono, 2009: 99

3.3.1 Hasil dan Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi & wawancara yang dilakukan di Museum Sangiran pada tanggal 15 Agustus 2013 kepada Bapak Sukron Edi selaku Kepala Seksi Pemanfaatan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) dan informan dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (DISPORA), menjelaskan bahwa Museum Sangiran ini merupakan Museum yang fokus pada manusia purba. Museum pertama kali didirikan pada tahun 1982 dalam rangka kepentingan kepariwisataan.

Pada awalnya, museum dikelola oleh warga sekitar, namun dengan semakin banyaknya kunjungan dari berbagai kota, Pemkab turut serta dalam pengelolaan Museum dibantu dengan warga-warga sekitar. Kemudian sejalan dengan adanya status Sangiran sebagai warisan dunia yang ditetapkan UNESCO pada tanggal 5 Desember 1996, pemerintah membentuk Unit Pelaksana Teknis

yang bertugas khusus mengelola Sangiran yang diberi nama Balai Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP). BPSMP ini berada dibawah tanggung jawab Direktorat Jenderal Kebudayaan & Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Museum Sangiran ini mempunyai ruang Audio Visual untuk memutar film tentang kehidupan manusia prasejarah. Untuk ruang pameran, di Museum ini terbagi menjadi 3 ruangan yaitu ruang pameran 1 yang berisikan tentang kekayaan Sangiran, ruang pameran 2 tentang langkah-langkah kemanusiaan serta ruang pameran 3 berisikan diorama raksasa berukuran 24 meter dan tinggi 12 meter.

Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Munadi, 2008: 109). Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.

Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran (Sudjana dan Rivai, 2010: 170). Diorama belum berkembang luas, diorama lebih dikenal hanya dilingkup museum dan monumen saja sebagai peraga kisah sejarah perjalanan bangsa dan kisah kehidupan manusia purba.

Setiap museum pasti mempunyai kelebihan serta kelemahan yang berbeda-beda, begitu juga dengan Museum Sangiran. Kelebihan yang dimiliki dari Museum ini adalah memiliki temuan fosil jenis Hominid Purba terbanyak di dunia. Selain itu juga terdapat bermacam-macam diorama yang menggambarkan kehidupan manusia zaman prasejarah seperti cara hidupnya, cara berburu dan lain-lain. Yang paling menarik, di ruang pameran terakhir dari museum ini akan membawa pengunjung merasakan suasana zaman purbakala. Sedangkan kelemahan dari Museum Sangiran ini salah satunya adalah kurangnya SDM yang menguasai bidang paleoantropologi.

Paleoantropologi adalah ilmu yang mempelajari manusia-manusia purba sehingga disebut antropologi ragawi. Objek yang dipelajari ialah fosil-fosil manusia purba. Ilmu ini bertujuan merekonstruksi asal-usul manusia, evolusinya, penyebarannya, lingkungan, cara hidup dan budayanya.

Dari segi pengembangan, Museum ini baru melakukan pengembangan sejak tahun 2009 sampai sekarang. Pengembangan yang dilakukan oleh pihak Museum bisa dibilang sangat drastis. Buktinya selama proses pengembangan jumlah pengunjung bisa dikatakan lebih meningkat. Pengunjung kebanyakan berasal dari kalangan akademis, namun dijelaskan bahwa tidak ada batasan pengunjung Museum. Sehingga dari kalangan apa saja serta umur berapa saja bisa menjadi target dari Museum tersebut.

Untuk media, museum belum mempunyai media khusus yang ditujukan untuk anak-anak. Padahal masa anak-anak merupakan masa awal dari seseorang mulai mengenal serta mempelajari sesuatu. Sehingga apabila pengetahuan sejarah

sudah ditanamkan sejak kecil mereka akan tumbuh rasa ingin tahu yang berlebih di usia remaja bahkan dewasa.

3.3.1.1 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data

Berdasarkan hasil dan analisis data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam museum sangiran terdapat bermacam-macam koleksi tentang prasejarah, dari manusia purba, hewan purba serta alat-alat yang digunakan pada masa prasejarah. Namun untuk anak-anak koleksi-koleksi tersebut dianggap kurang menarik sehingga tidak ada minat untuk mempelajarinya secara mendalam. Hal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang ditujukan untuk anak-anak dengan menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran yang sudah ada hanya berupa buku yang penuh dengan tulisan.

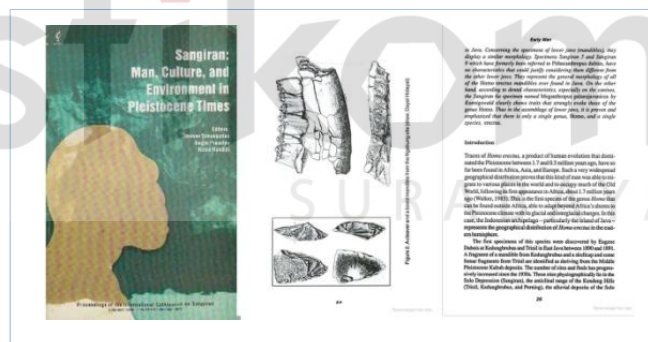
Maka dari itu perlu dirancang sebuah buku yang mempunyai daya tarik untuk anak-anak dengan memanfaatkan warna dan bentuk-bentuk yang disukai anak-anak. Salah satu media yang dianggap menarik tersebut adalah dengan media pop-up. Media pop-up ini akan dijadikan menjadi sebuah buku pembelajaran dengan target konsumen anak-anak.

3.3.2 Studi Eksisting

Analisa studi eksisting dalam perancangan ini mengacu pada observasi yang telah dilakukan terhadap objek yang diteliti, buku yang pernah dibuat oleh Museum serta brosur yang berisi tentang koleksi dari Museum.

Studi eksisting yang didapatkan dari observasi berupa data-data tertulis maupun observasi yang dilakukan. Dari observasi yang dilakukan, didapatkan buku tentang Sangiran yang menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu juga didapatkan brosur yang diletakkan di Museum berisikan koleksi Museum. Kemudian untuk studi eksisting kompetitor, didapatkan dari data berupa file dan artikel-artikel sebagai pendukung analisis yang berada di lapangan.

Studi eksisting mengacu pada objek yang diteliti yaitu, Museum Sangiran. Media yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran serta pernah dibuat tentang Sangiran salah satunya adalah Buku “*Sangiran: Man, Culture and Environment In Pleistocene Times*”. Selain buku, terdapat juga brosur yang bisa menjadi media pembelajaran karena brosur berisi tentang pengetahuan yang ada di dalam museum.



Gambar 3.2 Buku “*Sangiran: Man, Culture and Environment In Pleistocene Times*”

Sumber: Museum Sangiran

Yang pertama untuk Buku Sangiran, mempunyai kelebihan dalam segi informasinya. Buku ini mengulas secara detail tentang Sangiran. Bukan hanya tentang Museum atau fosil yang pernah ditemukan, namun juga membahas tentang lapisan-lapisan tanah serta batu di daerah tersebut.

Namun dalam segi bahasa, buku ini menggunakan bahasa Inggris secara keseluruhan. Hal ini menjadi salah satu faktor tidak efektifnya buku ini jika digunakan sebagai media pembelajaran bagi . Walaupun kebanyakan dari sudah menguasai bahasa Inggris, namun hal ini juga akan membuat kurang tertarik. Selain itu dari segi *layout*, buku ini hanya mementingkan unsur verbalnya saja tanpa memperhatikan dari unsur visualnya. Padahal sekarang lebih mudah menghafal serta memahami ketika menggunakan unsur visual.



Gambar 3.3 Brosur Sangiran
Sumber: Museum Sangiran

Tidak jauh dari bukunya, brosur yang dibuatpun memiliki kelebihan serta kelemahan yang sama. Sehingga kedua media ini apabila diberikan kepada mereka hanya akan melihat kemudian diletakkan kembali. Karena memang tidak adanya unsur menarik pada kedua media tersebut

3.3.3 Analisis Kompetitor

Studi kompetitor menjelaskan kemiripan produk yang diangkat. Untuk kompetitor Museum Sangiran yang mempunyai koleksi berupa fosil manusia purba maka dipilihlah Museum Trinil dan Museum Ronggowarsito. Kedua kompetitor sama-sama mempunyai koleksi berupa fosil manusia dan hewan purba.

1. Museum Ronggowarsito Semarang

a. Keunggulan Museum Ronggowarsito

Museum Ronggowarsito merupakan museum yang terletak di jalan Abdurrahman Saleh dan merupakan museum terlengkap di Semarang. Nama “Ronggowarsito” diberikan berdasarkan KEPMEN Pendidikan dan Kebudayaan nomor 0223/1990 tertanggal 4 April 1990. Dengan nama yang diambil dari nama salah satu pujangga Indonesia, yang terkenal dengan hasil karyanya dalam bidang filsafat dan kebudayaan, museum ini menempati luas tanah 1,8 hektare.



Gambar 3.4 Museum Ronggowarsito

Sumber: Panoramio (<https://ssl.panoramio.com/photo/31983776>)

Peresmian museum ini dilakukan oleh Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Dr, Fuad Hassan pada tanggal 5 Juli 1989. Untuk melengkapi identitasnya, di ruang pendopo museum ditempatkan patung Ronggowarsito, karya Suhartono, seorang seniman dan pegawai dari Direktorat Kesenian Jakarta. Museum Ronggowarsito ini dibagi dalam empat gedung masing-masing gedung A terdiri dari dua lantai, gedung B dua lantai, gedung C dua lantai, gedung D dua lantai.



Gambar 3.5 Gajah Purba di Museum Ronggowarsito
Sumber: Seputar Semarang (<https://seputarsemarang.com>)

Dari segi koleksi, museum ini mempunyai koleksi bermacam-macam jenis mulai dari proses terjadinya alam, arkeologi, koleksi peradaban Hindu-Budha, Islam, Eropa serta Keraton. Selain itu juga ada koleksi tentang sejarah budaya, sejarah perjuangan bangsa, sampai era pembangunan.

b. Peluang dan tantangan Museum Ronggowarsito

Peluang sebagai museum terlengkap yang ada di Jawa Tengah, karena kebanyakan museum yang ada hanya fokus pada satu bidang. Yang

menjadi ancaman adalah dari museum yang fokus pada satu bidang, tetapi mempunyai kelengkapan yang detail tentang satu bidang tersebut.

Tabel 3.1 Tabel Kelemahan dan Kelebihan Kompetitor (Ronggowarsito)

Kelebihan Museum Ronggowarsito	Kelemahan Museum Ronggowarsito
<ul style="list-style-type: none"> • letak strategis (berada ditengah kota) • koleksi sangat lengkap dan bermacam-macam jenis criteria • transportasi umum mendukung • Perkembangan Kota yang semakin pesat 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlalu banyak criteria dalam koleksinya menjadikannya tidak fokus • Tidak adanya kendaraan <i>tour</i>

2. Museum Trinil Ngawi

Museum Trinil merupakan museum kepurbakalaan yang terletak di Dukuh Pilang, desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi. Berjarak 14 km dari Kota Ngawi ke arah Barat Daya, pada km 10 jalan Raya Ngawi, Solo. Yang paling terkenal di Museum ini adalah adanya gading gajah purba yang sangat besar jika dibandingkan dengan ukuran gading gajah biasa. Oleh karena itu di depan museum terdapat patung gajah yang digunakan sebagai simbol museum. Selain itu juga terdapat fosil manusia purba, yang terkenal adalah *Pithecanthropus Erectus*.



Gambar 3.6 Patung Gajah di Halaman Museum Trinil
Sumber: East Java (<https://eastjava.com>)

Museum Purbakala Trinil telah dilengkapi berbagai fasilitas, seperti lahan parkir yang cukup luas, pendopo atau ruang pertemuan, kantor layanan informasi, tempat istirahat bagi tamu atau peneliti yang ingin tinggal selama beberapa hari, mushola, serta toilet. Selain berbagai fasilitas tersebut, wisatawan yang ingin beristirahat usai mengunjungi museum bisa rehat sejenak dengan duduk-duduk di taman yang dilengkapi dengan sarana bermain anak. Taman ini telertak di sebelah utara museum.



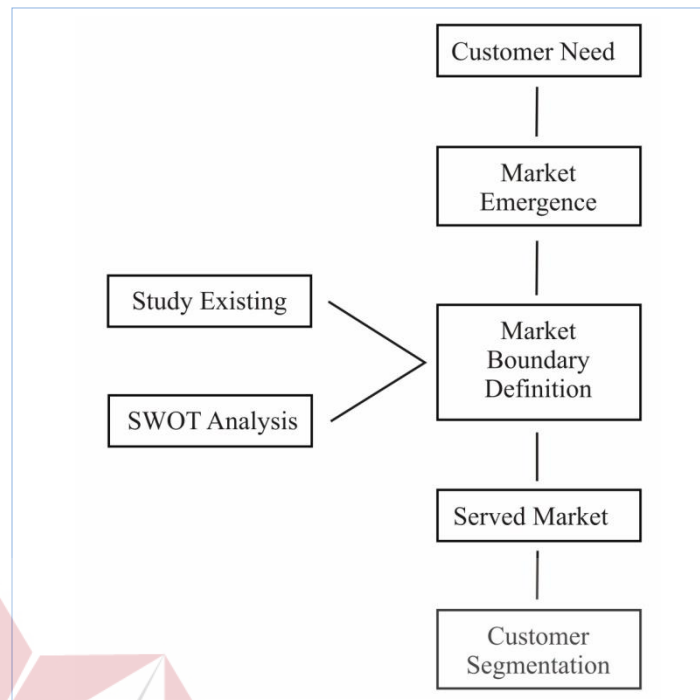
Gambar 3.7 Koleksi Museum Trinil
Sumber: Native People Art

Taman bermain anak tersebut menyediakan berbagai sarana permainan anak, seperti ayunan, papan seluncur, serta jungkat-jungkit. Selain dihiasi oleh bunga-bunga, taman ini juga diperindah dengan patung-patung hewan yang merupakan rekonstruksi dari bentuk-bentuk hewan purba. Disana juga dapat melihat langsung aliran Bengawan Solo dapat duduk-duduk di kursi panjang yang menghadap sungai yang terkenal berkat lagu keroncong ciptaan Gesang ini. Sungai ini memanjang persis di sebelah museum dengan dilingkupi rerimbunan pohon yang menyejukkan suasana.

3.3.4 Prosedur Segmentasi

Pendekatan kontemporer dalam perencanaan strategi memerlukan pengertian yang tepat tentang pasar, namun pertanyaan tentang bagaimana mengidentifikasi pasar dengan benar itu sangatlah sulit. Tergantung bagaimana mengidentifikasi pasar tersebut (Jain, 2000: 105).

Langkah pertama dalam mengidentifikasi pasar adalah menentukan *customer need* atau kebutuhan konsumen. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka muncullah pasar (*Market Emergence*). Karena kebutuhan konsumen yang luas, maka perlu ditetapkan batasan-batasan pasar (*Market Bondary*).



Gambar 3.8 Identifikasi Pasar
Sumber: Jain, 2000: 107

a. *Customer Need*

Kepuasan akan kebutuhan konsumen merupakan sebuah ujian akhir dari keberhasilan suatu bisnis. Dengan demikian, strategi pemasaran yang efektif harus bertujuan melayani kebutuhan konsumen dan ingin lebih baik dari pesaing tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa fokus pada konsumen adalah inti dari pemasaran strategi.

Dalam perancangan ini didapatkan bahwa kebutuhan konsumen adalah apa yang akan konsumen dapatkan dari buku. Dengan kata lain manfaat apa yang nantinya konsumen dapatkan dari buku tersebut. Perancangan buku ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan pengetahuan tentang sejarah khususnya manusia purba. Sehingga menjadikan buku ini sebagai salah satu media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhannya tersebut.

Kebutuhan akan pengetahuan sejarah sangat dibutuhkan terutama bagi anak-anak. Dengan mempelajari sejarah sejak usia dini mereka akan mengetahui bagaimana kehidupan yang terjadi pada masa-masa sebelumnya. Sehingga akan tumbuh rasa bangga ketika mengetahui bagaimana kisah-kisah yang dahulu kala terjadi.

b. Market Emergence

Adanya kebutuhan konsumen menimbulkan adanya peluang pasar, dan munculnya pasar. Untuk menilai-nilai pasar ini, perkiraan potensi pasar sangat penting. Dalam perancangan ini adanya kebutuhan konsumen akan pengetahuan sejarah terutama sejarah manusia purba menimbulkan kesadaran untuk mempelajari sejarah terutama sejarah manusia purba tersebut.

c. Market Bondary Definition

Berdasarkan munculnya pasar tersebut, apabila pasar yang muncul menarik, maka diperlukan strategi berikutnya yaitu dengan menentukan batasan-batasan pasar. Dalam perancangan ini batasan-batasan pasar tersebut akan ditentukan melalui analisis SWOT.

Analisis SWOT perancangan buku pop-up Museum Sangiran akan dijelaskan pada tabel 3.3 dengan menggunakan tabel matriks SWOT yang akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Matriks SWOT

SWOT		
<p>Opportunities</p> <p>Belum adanya media berupa buku pop-up tentang manusia purba di Sangiran</p> <p>Threat</p> <p>Kejanuhan serta kurangnya minat anak-anak dalam mempelajari sejarah terutama manusia purba</p>	<p>Strenght</p> <p>Di dalam museum terdapat bermacam-macam koleksi tentang manusia purba</p>	<p>Weakness</p> <p>Belum adanya media pembelajaran yang khusus buat anak-anak</p>
	<p>S-O</p> <p>Membuat buku pop-up yang berisi koleksi-koleksi dari museum Sangiran</p>	<p>W-O</p> <p>Membuat buku yang ditujukan khusus buat anak-anak dengan menggunakan teknik pop-up</p>
	<p>S-T</p> <p>Menggunakan bahasa informal pada isi buku untuk menghindari kejenuhan anak-anak dalam membaca isi buku.</p>	<p>W-T</p> <p>Menggunakan icon sebagai daya tarik anak-anak tentang buku sejarah ini</p> <p>Membuat stiker dan pembatas buku sebagai merchandise dari buku ini</p>

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa batasan-batasan pasar yang akan dituju adalah mengarah ke pendidikan. Sehingga buku ini akan dijadikan sebagai buku pembelajaran tentang manusia purba melalui Museum Sangiran.

b. Served Market

Pasar yang akan dilayani dalam perancangan buku ini adalah anak-anak yang mempunyai kebutuhan akan pengetahuan tentang sejarah manusia purba. Selain itu juga masyarakat yang menyukai sejarah manusia purba.

e. Customer Segmentation

1. Segmentation

a. Demografis

- i. Usia : 5-12 tahun (anak-anak)
- ii. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- iii. Profesi : Pelajar
- iv. Pendidikan : SD

b. Geografis

- i. Wilayah : Jawa Tengah
- ii. Iklim : Tropis

c. Psikografis

- i. Gaya hidup : suka bermain, gengsi tinggi, aktifitas padat, produktif, sibuk dengan diri sendiri, ingin langsung memenuhi keinginannya, santai

- ii. Kepribadian : suka mencari perhatian, labil, ego tinggi, mudah terpengaruh, aktif, manja, bandel

d. *Behaviour*

- i. Manfaat : sebagai media pembelajaran tentang sejarah manusia purba
- ii. Sikap : menyukai sejarah dan berkeinginan untuk mempelajarinya

2. *Targeting*

Target yang dituju dalam pembuatan buku ini adalah seseorang khususnya anak-anak yang menyukai sejarah manusia purba dan ingin mempelajarinya

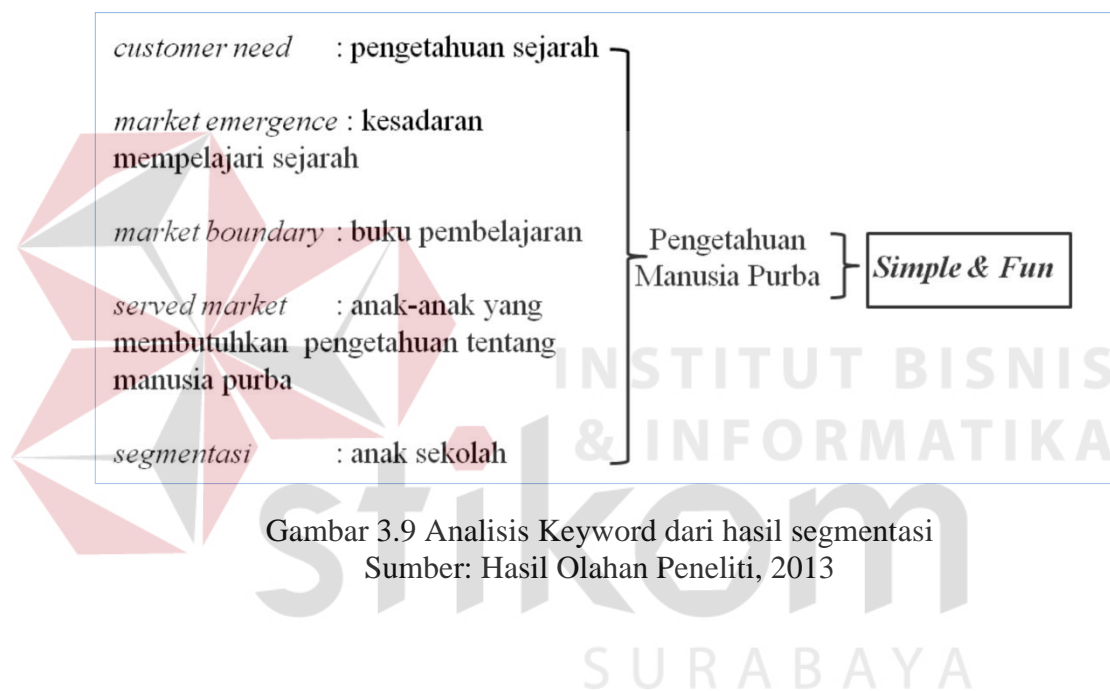
3. *Positioning*

Positioning adalah bagaimana menempatkan produk kedalam pikiran audience, sehingga calon konsumen memiliki pemikiran tertentu dan mengidentifikasikan produknya dengan produk tersebut. Sehingga *Positioning* untuk buku pembelajaran ini adalah diposisikan sebagai buku pembelajaran tentang manusia purba dengan menggunakan gaya pop-up.

3.3.5 Keyword

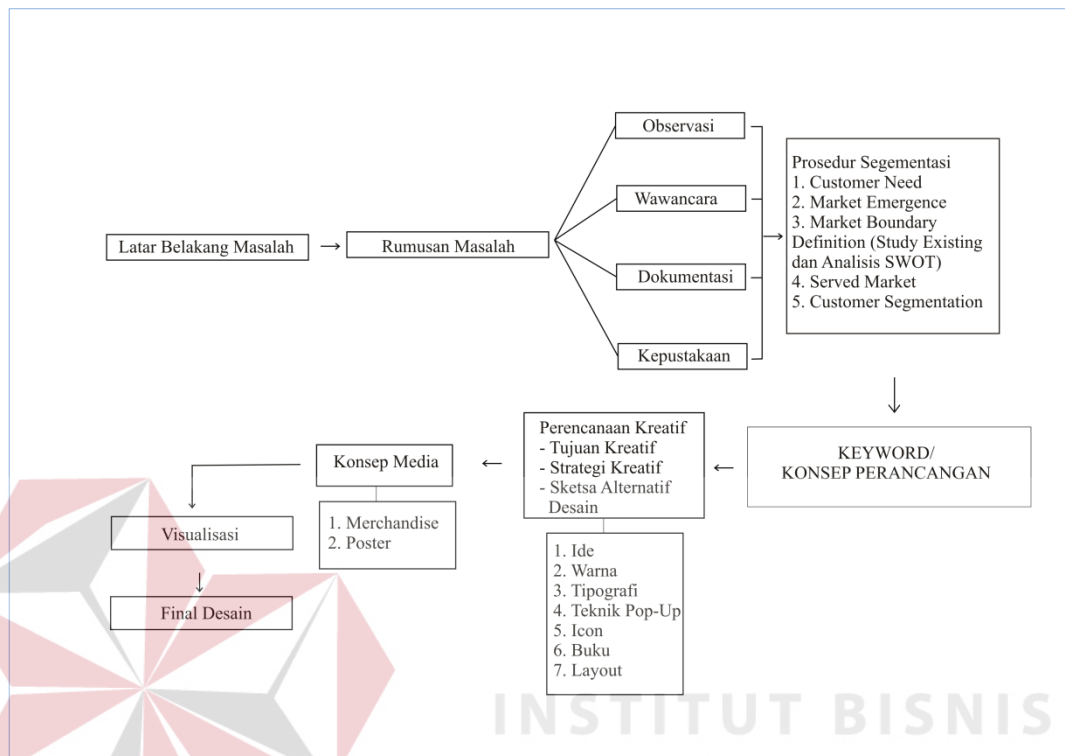
Dalam mendukung penyelesaian masalah diperlukan data-data yang ada di lapangan yang melatarbelakangi permasalahan tersebut, dari latar belakang tersebut dapat ditemukan pemecahan masalah sesuai dengan tujuan dan target yang akan dicapai.

Untuk pemilihan kata kunci atau keyword dari perancangan buku pop-up museum sangiran ini sudah dipilih dengan menggunakan dasar acuan terhadap analisis data yang sudah dilakukan. Penentuan keyword diambil berdasarkan prosedur segmentasi. Dan hasil dari prosedur segmentasi diatas dapat disimpulkan bahwa *keyword* dalam perancangan buku ini adalah “*simple and fun*”.



Gambar 3.9 Analisis Keyword dari hasil segmentasi
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3.4 Konsep Perancangan



Gambar 3.10 Skema Konsep Perancangan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Gambar 3.10 menjelaskan skema konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan buku pop-up Museum Sangiran. Fungsinya adalah sebagai urutan skema pemikiran dan urutan proses penelitian agar runtut dan terencana.

3.5 Perencanaan Kreatif

3.5.1 Tujuan Kreatif

Untuk membuat perancangan sebuah buku yang dapat menarik masyarakat dibutuhkan perhatian khusus tentang layout, warna, tipografi serta konsep yang sudah matang. Apalagi jika target konsumennya seorang anak-anak, salah dalam pemilihan salah satu visual saja akan jadi masalah yang sangat besar.

Tujuan kreatif dari pembuatan buku ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang manusia purba melalui koleksi-koleksi yang ada di Museum Sangiran kepada masyarakat khususnya anak-anak yang sesuai dengan hasil analisis data dan keyword sehingga diharapkan akan didapatkan visualisasi yang sesuai dengan konsep perancangan. Dengan konsep “*simple & fun*” diharapkan buku ini mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik.

Konsep tersebut akan memunculkan tujuan kreatif visual dari perancangan buku ini yang disajikan dengan tampilan visual bergaya modern dengan menghadirkan teknik pop-up untuk menimbulkan kesan menyenangkan. Tujuan kreatif disetiap visual memiliki penyampaian pesan dengan pendekatan persuasif kepada masyarakat, agar masyarakat tertarik untuk mempelajari peninggalan sejarah khususnya manusia purba.

3.5.2 Strategi Kreatif

Strategi Kreatif merupakan langkah yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan kreatif yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan kreatif tersebut, maka langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu menentukan apa yang hendak disampaikan kepada publik, dan menentukan bagaimana pesan tersebut akan disampaikan kepada publik. Strategi kreatif yang digunakan untuk pembuatan buku ini adalah:

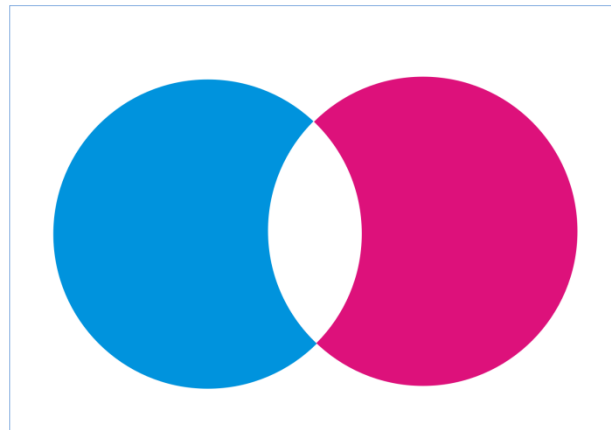
1. Ide/ Konsep

Konsep yang akan diangkat dalam buku ini adalah “*simple & fun*”. Deskripsi dari “*Simple*” adalah sebuah bentuk kesederhanaan dalam arti tidak berlebihan dan tidak kurang. Dalam perancangan ini menampilkan kesederhanaan kehidupan manusia purba yaitu dengan membuat desain yang sederhana dan tidak terlalu ramai. Sedangkan Fun : menyenangkan yaitu dengan menampilkan bahwa mempelajari sejarah termasuk sesuatu hal yang menyenangkan, yaitu dengan membuat adanya komunikasi dalam penyampaian informasi dari isi buku ini.

2. Warna

Untuk penggunaan warna pada buku ini digunakan warna yang sesuai dengan keyword “*Simple & Fun*”. Untuk itu digunakan warna melalui psikologis warna berdasarkan buku dari Kusrianto yang menjabarkan pengertian bahwa warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis (Kusrianto:2007). Sehingga berdasarkan keyword tersebut dihasilkan warna sebagai berikut:

- | | | |
|---------|---|---|
| Putih | : | kesederhanaan, kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian |
| Biru | : | kesenangan, kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah. |
| Magenta | : | keceriaan, kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya. |



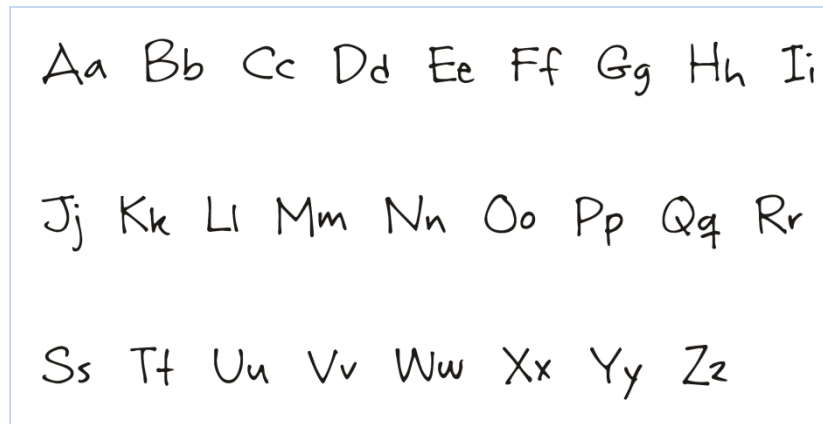
Gambar 3.11 Warna Terpilih
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3. Tipografi

Berdasarkan pertimbangan kesesuaian jenis tipografi, keyword serta konsep, maka tipografi yang digunakan berkarakter tegas namun tidak terlihat kaku. Sehingga dalam pengaplikasiannya digunakan font serif serta script. Font serif digunakan pada Headline serta Tagline masing-masing halaman. Font yang terpilih adalah font “*Minya Nouvelle*”. Sedangkan untuk font script digunakan untuk body pada buku. Dan font script yang terpilih adalah “*Rabiolead*” yang terlihat seperti coretan tangan yang memberi kesan sederhana sesuai dengan keyword dalam perancangan ini.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.12 Font “*Minya Nouvelle*”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013



Gambar 3.13 Font “*Rabiohead*”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

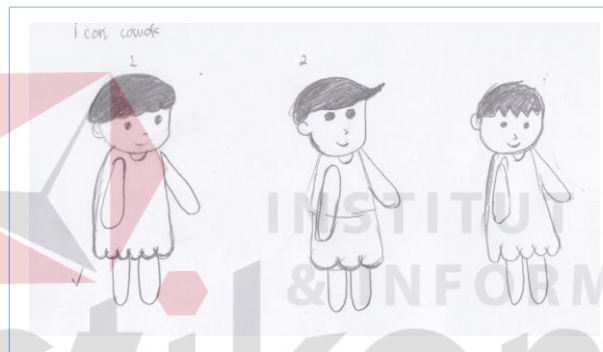
4. Teknik Pop-Up

Perancangan buku ini menggunakan teknik pop-up sebagai salah satu keunikan serta ciri khas dari buku ini. Teknik pop-up yang digunakan pada buku ini adalah *lift the flap*. Awalnya *Lift the flap* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini.

Lift the flap menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.

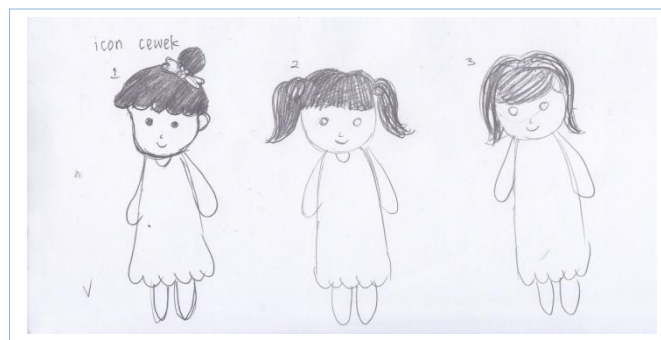
5. Icon

Dalam visualisasinya, buku ini akan menggunakan icon sebagai daya tarik utama. penggunaan icon terinspirasi dari tokoh dalam kartun The Flintstones, kartun manusia purba yang paling populer. Icon digunakan pada percakapan dalam isi buku. Dimana informasi yang disampaikan dalam buku ini akan dituangkan dalam percakapan tersebut. Icon menggambarkan seorang anak-anak. Icon sengaja dibuat cowok dan cewek dengan tujuan bahwa buku ini ditujukan untuk semua anak-anak tanpa memandang cowok apa ceweknya.



Gambar 3.14 Sketsa alternatif icon cowok
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Untuk Icon cowok, dibuat menggunakan karakter seorang anak cowok. Selain itu berdasarkan konsep yang diangkat, icon yang digunakan juga harus dibuat *simple*.

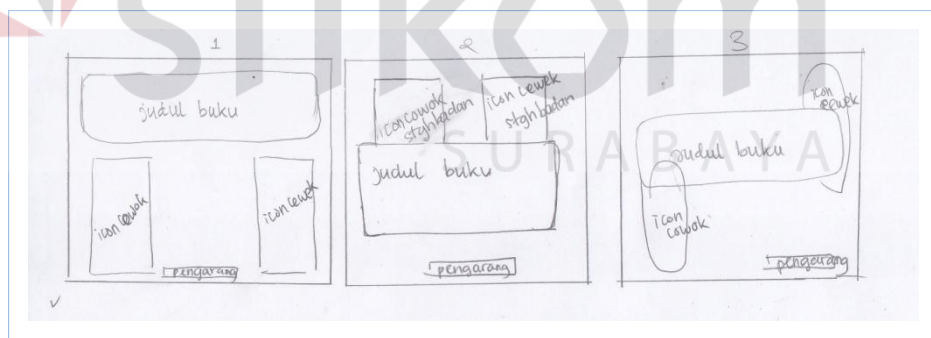


Gambar 3.15 Sketsa alternatif icon cewek
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Sedangkan untuk icon ceweknya juga menggunakan karakter seorang anak perempuan dengan mempertahankan konsep *simple*. Icon dibuat menarik sehingga membuat konsumen menyukainya.

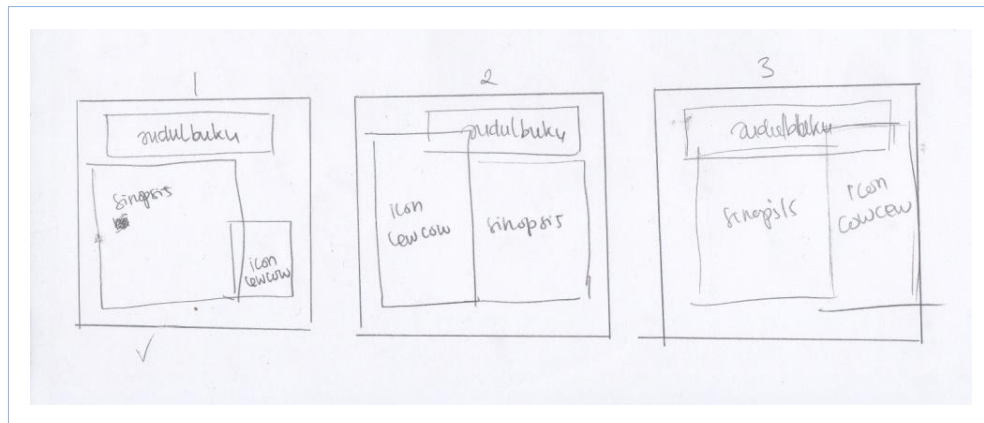
6. Buku

Buku ini menggunakan ukuran *medium book* dengan ukuran 20cm x 20cm. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut akan memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku. Pertimbangan lainnya adalah dengan menggunakan ukuran tersebut buku akan mudah. Selain itu juga berdasarkan pertimbangan meminimalisir pembuangan bahan yang digunakan yaitu kertas *Art-Paper* dengan ukuran 65x100 cm sehingga akan menghasilkan 15 halaman. Buku ini berisikan tentang koleksi yang ada di Museum Sangiran meliputi sejarah manusia serta tahapan evolusi gajah.



Gambar 3.15 Sketsa alternatif *Cover* depan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Untuk *cover* depan akan berisi informasi tentang judul buku serta dua karakter yang dijadikan *icon* pada buku tersebut. Selain itu dituliskan nama pengarang buku untuk memberikan informasi siapa pengarang buku tersebut.



Gambar 3.16 Sketsa alternatif *Cover* belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

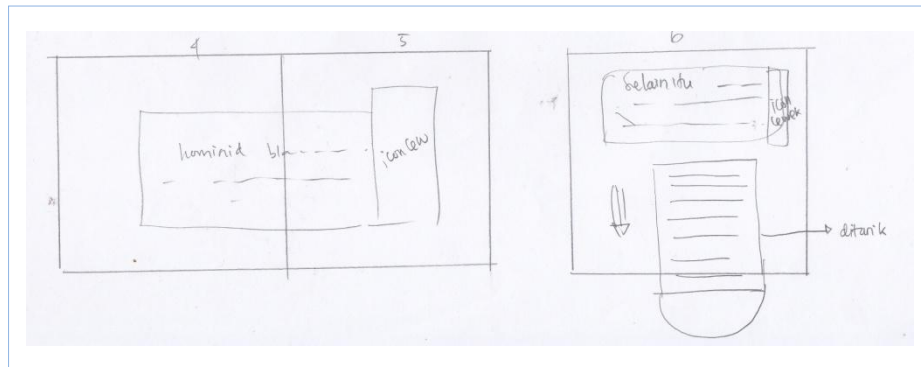
Sedangkan untuk *cover* belakang akan berisikan informasi tentang *synopsis* isi buku. Seperti yang nampak pada *cover* depan, *cover* belakang juga akan disertakan dua karakter dari *icon* buku tersebut.

7. Layout



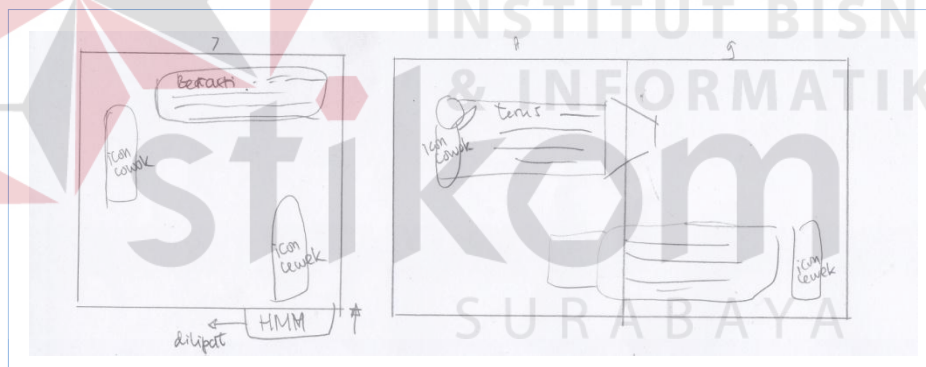
Gambar 3.17 Sketsa layout 1
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada sketsa *layout* 1, *point* pertama berisikan sejarah manusia yang dimulai dari jaman *Australopithecus*. Pada halaman ini akan dibuat bisa membuka tutup. Sedangkan pada *point* 2 dan 3 akan dijadikan sebagai halaman yang bisa timbul.



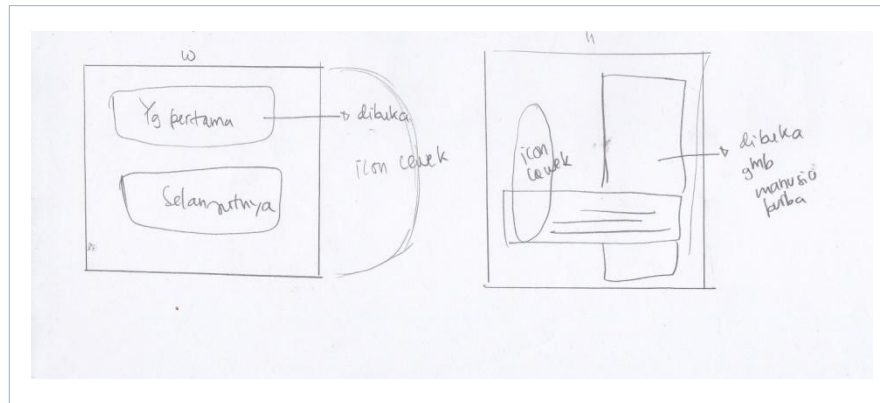
Gambar 3.18 Sketsa layout 2
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Untuk *point* 4 dan 5 dibuat seperti *point* 2 dan 3, yaitu membuat halaman buku nampak timbul. Sedangkan untuk *point* 6, akan dibuat sebagai halaman yang bisa ditarik dan didorong. Sehingga akan membuat pembaca seakan-akan bermain.



Gambar 3.19 Sketsa Layout 3
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada *point* 7, halaman akan dibuat bisa melipat serta dibuat percakapan antar *icon* buku tersebut. Sedangkan untuk *point* 8 dan 9, dibuat sebagai halaman yang bisa timbul dengan menggunakan balon-balon percakapan.



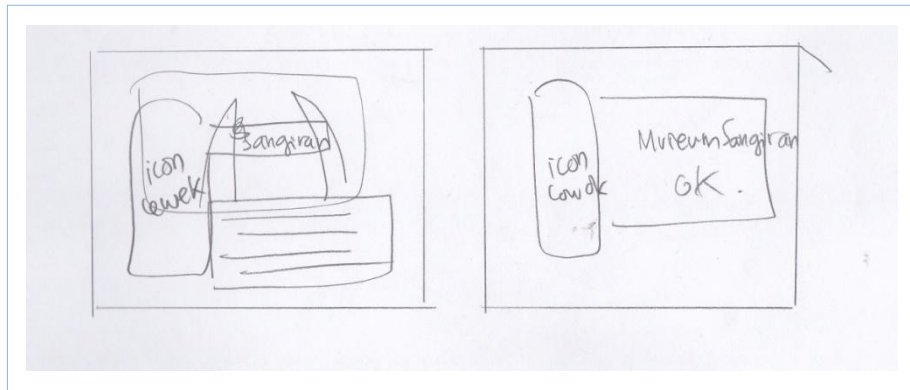
Gambar 3.19 Sketsa Layout 4
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Untuk *point* 10 dibuat sebagai halaman yang bisa membuka dan menutup. Apabila dalam keadaan tertutup hanya berisikan tulisan “pertama”, “kedua” dan seterusnya, sedangkan apabila dibuka akan ada informasi lengkap dan lebih detail. Dan pada *point* 11, halaman awal hanya berisikan karakter cewek yang sedang berusaha menjelaskan pada karakter cowok. Apabila dibuka akan berisikan foto dari manusia purba tersebut.



Gambar 3.20 Sketsa Layout 5
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada halaman ini akan diberikan informasi tentang evolusi dari gajah. Selain diberikan gambarannya, juga akan diberikan informasi nama, ciri-ciri serta perbedaan dari gajah purba tersebut.



Gambar 3.21 Sketsa Layout 6
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada gambar ini akan mewakili halaman terakhir dari buku, yaitu ajakan untuk mengunjungi Museum Purbakala Sangiran yang berada di Sragen, Jawa Tengah.

3.5.3 Konsep media

Dalam pembuatan buku ini diperlukan adanya media pendukung seperti: Merchandise dan Poster. Media pendukung tersebut bertujuan untuk memberikan informasi keberadaan buku ini.

1. Merchandise merupakan media yang diperlukan untuk dapat menarik perhatian audience terhadap keberadaan buku ini. Jenis merchandise yang akan digunakan berupa stiker dan pembatas buku. Dapat menunjang buku ini sehingga buku ini dapat menarik audiens.
2. Poster digunakan karena dapat secara langsung memberikan informasi kepada semua orang yang melihat dan ditempel ditempat yang dekat dengan target audience.