



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi. Studi eksisting juga dilakukan untuk melakukan eksplorasi desain dari *activity book* yang sudah ada. Wawancara penulis lakukan dengan seorang dokter gizi yaitu Dr. Dwi Susilowati, guru dari SD Sang Timur yaitu ibu Marwati. Kedua yaitu FGD yang dilakukan dengan empat orang tua dan dua. Yang terakhir adalah observasi terhadap penjaja jajanan penulis lakukan di depan SD Sang Timur dan SD Karang Tengah 02. Setelah itu, penulis melanjutkannya dengan studi eksisting dari tiga buah *activity book* yang telah dirilis.

3.1.1. Wawancara dengan Dr. Dwi Susilowati, Sp.GK

Wawancara dengan dokter gizi yaitu Dr. Dwi Susilowati dilakukan pada tanggal 28 Februari 2019 pada pukul 08.00 pagi di Komplek BPPT, Jl. Teknologi V No. 2, Meruya Utara yaitu tempat dokter tersebut praktik.

99% anak Indonesia jajan makanan di sekolah, merupakan hal yang penting menurut dr. Dwi Susilowati karena anak-anak butuh untuk menambah asupan energi dan memenuhi gizi mereka. Gizi yang dibutuhkan haruslah seimbang baik *micronutrient* (vitamin dan mineral) dan *macronutrient* (karbohidrat, protein, dan lemak).

Menurut dr. Dwi fenomena 44% anak di Indonesia mengalami keracunan makanan jajanan dapat timbul dari bahan-bahan pengawet, pewarna makanan, dan bahan yang tidak boleh dimakan seperti bahan yang sudah kadaluarsa diolah ulang menjadi makanan jadi kembali yang sering terjadi dan pewarna tekstil. Fenomena ini terjadi paling tinggi di kalangan anak-anak dikarenakan jajanan terlihat menarik bagi anak baik dari segi warna atau pun bentuk, sedangkan bagi orang dewasa jajanan terasa kurang menarik karena mereka memiliki kesibukan untuk bekerja.

Subjek pertama yang memiliki tanggung jawab pada fenomena keracunan anak merupakan anak itu sendiri, orang tua (pendidik terdekat), dilanjutkan dengan guru, dan penjual. Maka dari itu, kesadaran anak dan peran orang tua penting.

Ciri-ciri jajanan makanan yang tidak sehat dalam kacamata makro jika warna yang menyolok namun terbuat dari pewarna makanan yang diizinkan masih boleh dikonsumsi. Untuk mengetahuinya, dibutuhkan pemeriksaan ataupun mendatangi tempat pembuatan dan melihat bahan-bahan apa saja yang dimasukkan.

Efek jangka panjang dan pendek bagi anak-anak dalam mengonsumsi makanan tersebut bermula pada saat makanan diserap usus kemudian melalui saluran vena porta yaitu pembuluh darah yang berfungsi mengalirkan darah dari organ sistem pencernaan, lalu hati menyaring bahan racun. Pada batas tertentu hati mampu menyaring makanan yang dikonsumsi. Namun, pada batasan berlebih dapat terjadi kerusakan hati, sirosis hingga kanker hati. Ketika hati sudah rusak, penyakit dapat menyebar ke paru-paru, ginjal, otak hingga ke seluruh tubuh.

Pertanda anak terkena keracunan makanan terdiri atas 2 macam, akut dan sub-akut. Akut gejalanya seperti muntah-muntah, hingga kejang-kejang. Sub-akut memiliki gejala yang muncul setelah beberapa jam setelahnya. Yang dalam jangka waktu panjang akan memasuki fase kronis, ketika beberapa bulan ataupun tahun baru nampak seperti akibat yang dijelaskan di atas.

Pertolongan pertama yang dapat dilakukan ketika anak terkena keracunan secara langsung yaitu dengan membawanya ke klinik terdekat karena biasanya yang terjadi yaitu dehidrasi sehingga butuh diinfus juga penanganan-penanganan lain sesuai gejala. Selain itu, mencari tahu apakah zat tersebut boleh dimuntahkan atau tidak. Golongan yang tidak boleh dimuntahkan contohnya yaitu ketika anak terkena bahan makanan yang mengandung minyak tanah, karena dapat masuk ke paru-paru sehingga lebih berbahaya.

Karena peran orang tua sangatlah penting, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu diambil dari pengalaman dr. Dwi sebagai orang tua berperan aktif dalam pemilihan jajanan makanan dengan memberitahukan pada anak makanan apa yang diperbolehkan untuk dimakan. Untuk menghindari adanya selisih paham dengan penjual, hal yang beliau lakukan yaitu membeli makanan satu-persatu dan memisahkan makanan yang boleh dimakan dan tidak boleh dimakan, dengan penjelasan latar belakang menghindarinya. Maka dibutuhkan pendidikan dari rumah dan modal uang.

Berikut kiat untuk para orang tua untuk memilih makanan jajanan yang baik dikonsumsi oleh anak, melalui zat pewarna, jika warna tersebut terlalu kontras dan

terang lebih baik dihindari. Selanjutnya dengan membeli jajanan yang dimasak dengan memiliki bungkus seperti (nagasari, lemper, roti, dan lain lain), bukan dibungkus setelah matang. Dengan harapan ketika pembuat memiliki penyakit seperti TBC yang dapat tertular melalui batuk, penularan penyakit tersebut dapat diminimalisir. Selain itu tekstur dari makanan juga berpengaruh, seperti kue yang sudah berlendir sebaiknya dihindari karena pengolahan makanan tersebut sudah lama dan cenderung kadaluarsa. Namun, ketika ingin mengonsumsi makanan-makanan yang dibungkus setelah dimasak dapat diolah lagi di rumah dengan menghangatkannya pada suhu tertentu seperti 100 derajat celsius sehingga bakteri dan kuman mati.

Pada zaman sekarang internet pun juga dapat digunakan untuk mencari informasi mengenai jajanan yang layak di konsumsi, tentunya dengan sumber berita yang dapat dipercaya. Diketahui menurut Briawan (2016) kesadaran anak di Banten pada saat ini hanya mencapai 0.22%-0.75% sedangkan di Jakarta mencapai 1.72%-1,99% yang sadar akan jajanan sekolah yang aman dikonsumsi (hlm. 206), menurut dr. Dwi hal ini sangatlah penting untuk diperhatikan karena anak membutuhkan edukasi mengenai jajanan sangatlah penting. Jajanan memang dibutuhkan untuk menambah kalori, namun jajanan yang layak dikonsumsi itulah yang harus kita sampaikan.



Gambar 3.1. Foto Ranny Meilika dengan dr. Dwi

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan dr. Dwi Susilowati, dapat disimpulkan bahwa:

1. Faktor yang membuat jajanan tidak layak dikonsumsi dapat dilihat dari warna, kebersihan, dan kualitas makanan itu sendiri.
2. Peran kesadaran anak dan pemberian informasi oleh orang tua sangatlah penting.
3. Efek kesehatan yang ditimbulkan setelah mengonsumsi jajanan tidak sehat berawal dari ringan (muntah-muntah) hingga berat (kerusakan otak).
4. Permasalahan ini terbilang sangat serius dan pemberian edukasi tentang jajanan sangatlah penting.

3.1.2. Wawancara dengan Ibu Marwati

Wawancara dengan guru SD Sang Timur Ciledug, Ibu Marwati, dilakukan untuk melihat pandangan guru terhadap jajanan yang dijual di luar sekolah maupun dalam sekolah. Wawancara dilakukan pada pukul 20.00 WIB tanggal 2 Juli 2018 via telepon melalui aplikasi WhatsApp.

Ibu Marwati percaya bahwa apa yang dijual oleh penjual jajanan di luar sekolah tidak baik kualitasnya mengingat kebersihan di tempat mengolah makanan. Ia pun tidak tahu seberapa baik kualitas bahan olahan yang digunakan. Menurutnya, hal tersebut disebabkan oleh keinginan penjual untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dengan menggunakan modal seminim mungkin.

Menurutnya, fenomena anak jajan di luar sekolah merupakan hal yang sulit dikontrol, karena sekolah tidak memiliki hak untuk melarang para penjaja berjualan diluar sekolah, yang tidak termasuk dalam area kepemilikan sekolah. Maka dari itu, hal yang dapat dilakukan adalah pemberitahuan pada anak untuk tidak membawa uang saku yang berlebih.

Kebanyakan anak membeli jajanan di luar sekolah ketika kegiatan belajar mengajar sudah selesai. Fenomena jajan yang kerap terjadi yaitu menggunakan uang saku mereka pada saat menunggu dijemput. Jajanan yang ditawarkan juga beragam. Siomay, cilok, minuman es, hingga mie rebus (Indomie) dengan menggunakan wadah berbahan dasar plastik yang menurutnya sangatlah berbahaya ketika makanan yang dimasukan bersuhu tinggi.

Kebersihan jajanan juga sangat mengkhawatirkan karena lokasi penjual biasanya terletak pada jalanan di samping sungai sebelah sekolah. Terlebih, jalanan tersebut merupakan akses utama kendaraan bermotor sehingga menimbulkan banyaknya debu dan pasir halus yang terbawa oleh angin, dan dapat menempel pada makanan dibeli anak. Peralatan masak yang digunakan juga belum tentu bersih dan layak digunakan.

Hal yang mengejutkan beliau adalah ada beberapa penjual yang melarang para anak untuk membeli makanan yang mereka jual. Jajanan tersebut biasanya makanan yang menggunakan pewarna makanan yang berlebihan. Ini membuktikan bahwa beberapa penjaja sadar bahwa apa yang mereka tawarkan sebenarnya tidak baik untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Namun, disisi lain mereka tetap menjualnya.



Gambar 3.2. Screenshot Chat dan Perbincangan Lewat WhatsApp

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Marwati, dapat disimpulkan bahwa

1. Ia percaya, jajanan yang ada di luar sekolah tidaklah baik kualitasnya.
2. Faktor yang membuat Ibu Marwati khawatir yaitu seperti kebersihan, wadah penyimpan jajanan, dan kualitas dari bahan yang digunakan untuk membuat jajanan.

3.1.3. Observasi Penjaja Jajanan

Penulis melakukan observasi penjaja jajanan di depan sekolah SD Sang Timur Ciledug dan SD Karang Tengah 02 pada tanggal 27 Februari 2019. Terbagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Makanan jajanan panganan
2. Makanan jajanan diporsikan (menu utama)
3. Makanan jajanan minuman

Observasi yang pertama adalah makanan jajanan panganan. Olahan jajanan yang ditemukan yaitu kulit ayam goreng, pangsit goreng, martabak makaroni, cimol, cilok, cilor, pizza mi, batagor, dan pempek. Hal yang disadari penulis saat penyajian jajanan yaitu:

1. Beberapa penjaja menyajikan makanan dengan menggunakan tangan secara langsung/tidak menggunakan alat.
2. Beberapa penjaja berjualan sambil merokok.

3. Beberapa penjaja tidak memiliki tempat khusus untuk mencuci.
4. Beberapa penjaja tidak memiliki tempat khusus untuk membuang sampah.
5. Banyaknya lalat yang hinggap pada jajanan yang dijual.

Observasi kedua adalah makanan jajanan diporsikan. Olahan jajanan yang ditemukan adalah bakmi ayam, ketoprak, burger, dan bakso. Hal yang disadari penulis saat penyajian jajanan yaitu:

1. Beberapa penjaja menyajikan makanan dengan menggunakan tangan secara langsung/tidak menggunakan alat.
2. Beberapa penjaja berjualan sambil merokok.
3. Tempat mencuci piring kotor terbatas / menggunakan air yang sudah kotor / air tidak mengalir.

Observasi ketiga adalah makanan jajanan minuman. Olahan jajanan yang ditemukan adalah minuman sirop, minuman soda, minuman siap saji/*sachet*, dan es doger. Hal yang disadari penulis saat penyajian jajanan yaitu:

1. Beberapa penjaja menyajikan makanan dengan menggunakan tangan (es dipegang langsung).
2. Tempat mencuci piring kotor terbatas / menggunakan air yang sudah kotor.
3. Warna minuman terlihat mencolok.

4. Banyaknya alat yang hinggap pada jajanan yang dijual.



Gambar 3.3. Observasi Penjaja Jajanan

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan kepada ketiga jenis penjaja jajanan di depan sekolah SD Sang Timur dan SD Karang Tengah 02, dapat disimpulkan bahwa masih banyak penjaja jajanan yang menjual dagangannya dengan kebersihan alat masak, tangan, tempat sampah, dan tempat cuci yang kurang memadai.

3.1.4. Observasi Seminar Elex Media Komputindo

Penulis melakukan observasi seminar “Chapter to Chapter” yang diadakan oleh Elex Media Komputindo yang dibawakan oleh bapak Joko Wibowo dan bapak Vincentius Sugeng dan diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 11 April 2019.

Seminar dimulai dengan sesi pertama yaitu penjelasan oleh pihak Elex Media Komputindo. Mereka menjelaskan bahwa mereka memiliki skema aliran ke toko buku Gramedia yaitu:

1. Penerbit
2. Merchandise head office
3. Toko Gramedia

Menurut mereka, tren ilustrasi dalam industri buku pada tahun 2019 yaitu:

1. Berwarna cerah dan berbentuk sederhana
2. Unik dan abstrak
3. Menyenangkan
4. Vintage atau retro

Beberapa pertimbangan hal teknis dalam percetakan yaitu:

1. HPP: Ongkos cetak, biaya kertas, jenis kertas, oplah.
2. Format buku: Warna atau *BnW*, tebal buku, ukuran.
3. Target market: Anak (fiksi atau non fiksi), dan dewasa (fiksi atau non fiksi).

Berikut ini segmentasi dan tolak ukur harga buku:

1. A: Di atas Rp125.000.-
2. B: Di antara Rp50.000.- sampai Rp125.000.-
3. C: Di bawah Rp50.000.-

Setelah sesi pertama selesai, dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu sesi tanya jawab. Berikut ini beberapa pertanyaan yang ditanyakan beserta jawaban yang diberikan.

Pertanyaan 1 : Berapakah ukuran *font* yang cocok untuk buku anak?

Jawaban 1 : Ukuran font harus di tingkat keterbacaan yang mudah. Selain mudah diatur, juga enak dibaca.

Pertanyaan 2 : Bagaimanakah gambar yang cocok untuk buku anak?

Jawaban 2 : Jika buku yaitu non-komik, tidak semua halaman harus memiliki gambar. Bisa dipilih halaman mana yang memiliki gambar, dan halaman mana yang tidak.

Pertanyaan 3 : Berapakah ukuran buku yang cocok untuk anak?

Jawaban 3 : Ukuran yang digunakan bisa berbeda-beda tergantung target dan kegunaannya. Namun yang bisa diambil contohnya adalah ukuran 19cm x 23cm. Cara menentukan ukuran yang paling tepat adalah dengan A/B testing yaitu *dummy test* kepada *user*. Menentukan ukuran buku juga berhubungan dengan besarnya plano di jenis kertas yang tersedia (*HVS*, *matte paper*, *book paper*, dan sebagainya). Bentuk buku yang kotak boleh dipilih namun harus mengingat *waste* kertas yang ada karena bentuk plano adalah persegi panjang dan bukan kotak.

Pertanyaan 4 : *Merchandise* jenis apakah yang paling cocok untuk melengkapi buku?

Jawaban 4 : *Merchandise* yang paling baik untuk melengkapi buku adalah *merchandise* yang berbasis pertas karena dengan itu, biaya bisa dihitung dengan lebih mudah. Mainan sebenarnya boleh dipilih namun harus kembali lagi dengan harga jual apakah memungkinkan untuk menutup harga cetak mainan dan buku itu sendiri.



Gambar 3.4. Observasi Seminar “Chapter to Chapter”

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di seminar oleh Elex Media Komputindo, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan buku harus memperhatikan kecocokan konten dengan target, gaya yang sedang *trend* saat itu, serta biaya produksi buku (dengan *merchandise*).

3.1.5 Observasi Seminar *Design to Print*

Penulis melakukan observasi seminar “*Paper x Scissor x Ink*” yang diadakan oleh yang dibawakan oleh bapak Teguh Sardjono. M dari Astragraphia, Bapak Tulus Pasaribu dari Surya Placejaya, dan Bapak Donny BP dari Bintang Sempurna. Seminar ini diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 7 Mei 2019.

Seminar dimulai dengan sesi pertama yaitu penjelasan oleh pihak Astragraphia. Mereka menjelaskan bahwa dalam penyiapan sebuah *file* untuk dicetak, ada beberapa poin yang penting untuk diperhatikan yaitu:

1. *Resolution (dpi)*
2. *Color space*
3. *Page/image size*
4. *Color profile (RGB dan sRGB)*
5. *Color rendering*
6. *Overprint*

Kedua yaitu dibawakan oleh pihak Bintang Sempurna. Mereka menjelaskan tentang jenis-jenis kertas berdasarkan dari banyak faktor mulai dari pembuatan sampai kepada penggunaannya. Sambil menjelaskan kepada audiens, mereka membagikan contoh kertas sebagai pegangan untuk memegang dan merasakan langsung perbedaan yang ada pada masing-masing jenis kertas mulai dari warna,

tekstur, ketebalan, sampai elastisitas. Berikut ini merupakan sifat-sifat kertas berdasarkan fisik:

1. Berat kertas (Gramatur)
2. Tebal kertas (Micron/Mil/Point)
3. Kepadatan kertas
4. Kerapatan kertas
5. Ukuran kertas
6. Kedua kelembaban berdampak pada proses pembuatannya.

Sifat-sifat kertas berdasarkan optis:

1. Tingkat putih kertas (diukur dari pantulan cahaya)
2. Tingkat kecerahan kertas (diukur dari spectrum cahaya biru yang dipantulkan)
3. Nuansa kertas (warna pada kertas)

Jenis-jenis kertas yaitu:

1. Berdasarkan berat
2. Berdasarkan warna
3. Berdasarkan penggunaan
4. Berdasarkan material pokok

5. Berdasarkan perlakuan terhadap permukaan kertas
6. Berdasarkan *finishing*

Ketiga yaitu dibawakan oleh pihak Surya Placejaya. Mereka menjelaskan bahwa kertas dapat memberikan kesannya masing-masing. Berdasarkan sensasi sentuh, kertas bisa memberikan kesan yang menarik dalam teksturnya. Setiap kesan yang diberikan bisa membuat pengguna lebih tertarik untuk menyentuh.

Kertas dibagi menjadi tiga karakteristik

1. Kertas sintetik
2. Kertas plastik (kuat, tahan air)
3. Kertas biasa (bisa ditulis, dan mudah dicetak)



Gambar 3.5. Observasi Seminar “*Paper x Scissor x Ink*”

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di seminar “*Paper x Scissor x Ink*”, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pentingnya menyiapkan file untuk dicetak.

2. Proses pembuatan kertas sangat berpengaruh terhadap hasil produk akhir.
3. Masing-masing kertas memberikan kesannya masing-masing.

3.1.6. Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion atau FGD dilakukan dua kali untuk mengetahui pengalaman dan pengetahuan narasumber terhadap jajanan yang ditawarkan di dalam sekolah maupun di luar sekolah. FGD pertama diikuti oleh 4 partisipan yang terdiri atas 2 orang ibu (Ibu Sya dan Ibu Yenfung) dan 2 orang anak (David dan Kevin). FGD dilakukan pada pukul 20.00 WIB tanggal 20 Februari 2019 di Kompleks Metro Permata 2 blok D4 no. 8, Ciledug, Tangerang. Serta FGD kedua yang diikuti oleh 7 partisipan yang terdiri atas 4 orang ibu (Ibu Dewi, Ibu Lenny, Ibu Sumi dan Ibu Conny) dan 3 orang anak (Tasya, Kalista, dan Bimo). FGD dilakukan pada pukul 10.00 WIB tanggal 1 April 2019 di ruang tunggu SD Sang Timur.

Untuk menghindari rasa khawatir kekurangan makanan atau minuman orang tua biasanya memberikan uang jajan sebagai pegangan anak mereka, padahal para orang tua juga sudah membawakan bekal kepada mereka (ada juga yang tidak membawakan bekal). Alasan orang tua lainnya untuk memberikan uang jajan kepada anak antara lain terkadang kesiangan dan tidak bisa menyiapkan bekal, dan jika terlalu banyak membawa bekal, tas akan terasa berat.

Orang tua telah melarang anaknya untuk jajan di luar sekolah. Para anak juga ada yang sudah mengetahui bahaya dari jajanan tersebut seperti makanan

dengan ciri-ciri warna yang terlampau cerah, namun disisi lain mereka tetap mengkonsumsinya. Para anak gemar membeli jajanan dengan alasan rasa yang enak. Mereka kurang peduli dimana dan bagaimana cara penyajian jajanan tersebut karena merasa tempat penyajian seperti itu adalah hal yang biasa dan selayaknya terjadi. Di sisi lain, masih ada juga anak yang tidak tahu akan bahaya dan efek dari jajan sembarangan karena memang orang tua hanya melarang dan tidak pernah memberikan penjelasan. Orang tua tidak memberikan penjelasan dengan alasan takut salah maupun tidak tahu bagaimana cara menyampaikannya kepada anak.

Orang tua berpendapat bahwa perlu adanya sarana untuk mengedukasi anak mengenai jajanan-jajanan yang layak atau tidak untuk dikonsumsi. Ketika penulis menanyakan sarana edukasi yang dilakukan melalui *activity book*, para partisipan antusias dan setuju untuk membeli dan menggunakan bersama-sama buku tersebut.



Foto 3.6. Foto Ranny Meilika dengan Grup FGD 1 dan 2

Berdasarkan FGD yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak tidak peduli dengan kebersihan dan kualitas jajanan.
2. Anak jajan dengan alasan enak di mulut.
3. Anak tertarik dengan warna-warna cerah.
4. Orang tua merasa perlunya sebuah sarana untuk mengedukasi anak.
5. Anak dan orang tua tertarik untuk menggunakan buku untuk dipakai bersama.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam perancangan yang penulis lakukan, penulis menggunakan teori Hass (2012), yaitu sebagai berikut:

1. *Define* (Definisi)

Langkah pertama dari seluruh aktivitas desain sudah pasti adalah menefinisikan masalah dengan benar dan jelas. Untuk melakukan ini, penulis perlu bertemu dengan orang-orang yang bersangkutan agar bisa memantapkan tujuan dan objektif yang ada.

2. *Research* (Riset)

Pada proses ini, diperlukan informasi yang sudah dikumpulkan dan lalu dianalisis. Informasi yang telah dikumpulkan merupakan langkah pertama untuk mencapai tujuan dan proses pelaksanaan. Pemastian

pertanyaan, dan penambahan detil sangatlah penting. Riset desain dapat dilakukan melalui pencarian literatur, pengkoleksian detil, pencarian informasi, analisis buku yang sudah ada, dan sebagainya.

3. *Develop Concepts* (Mengembangkan Konsep)

Proses pengembangan konsep digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Konsep dibuat dan dikembangkan sesuai dengan levelnya. Mulai dari tidak ada bentuk, sampai membentuk pesan yang ingin disampaikan dengan bentuk yang sesuai (visual dan konten). Ketika riset sudah dilakukan dan akhirnya sudah mengerti apa yang harus dilakukan dan kenapa, penulis siap untuk bekerja dengan desain.

Desain yang baik melalui banyak proses. Desainer bisa menghabiskan waktu yang banyak demi mendapatkan ide, mengedit, merevisi, dan mempertajam konten. Secara kasar, berikut ini merupakan proses desain:

- a. Menggeneralisasi konsep
- b. Merefinsi ide lewat eksplorasi visual
- c. Mempersiapkan layout kasar dengan dilemngkapi direksi desain
- d. Seting spesifikasi untuk tipografi, dan elemen grafik desain lainnya seperti ilustrasi, fotografi, dan lainnya
- e. Mempresentasikan *brief* desain

- f. Mempertajam desain dan *layout* jika dibutuhkan
- g. Mendapatkan penyetujuan *layout* dan teks

Teori AIDA digunakan sebagai strategi untuk menyampaikan informasi secara efektif dan memotivasi target market. Penjelasananya adalah sebagai berikut:

- a. *Attract their attention (A):*

Desain yang dibuat harus dapat menarik target market yang dituju. Jika tidak, pesan yang ingin disampaikan tidak akan tersambung dan komunikasi tidak dapat terpenuhi. Konsep dan bentuknya harus menarik.

- b. *Hold their interest (I):*

Rancangan harus memegang ketertarikan target market dengan jangka waktu yang lama sehingga mereka dapat menyerap komunikasi secara menyeluruh.

- c. *Create a desire (D):*

Rancangan yang dibuat harus membuat target market ingin memiliki produk, informasi, maupun servis yang disampaikan.

d. *Motivate them to take action (A):*

Rancangan yang dibuat harus bisa membuat audiens melakukan sesuatu yang berelasi dengan produk, informasi, maupun servis yang disampaikan. (hlm. 32)

4. *Implement Solutions* (Mengimplementasikan Konsep)

Pada tahap yang terakhir ini, penulis telah siap untuk memilih konsep akhir dan mengaplikasikannya ke dalam produksi desain terakhir. Perlu dilakukan kerja sama dengan orang-orang yang bersangkutan seperti contohnya fotografer, ilustrator, sampai kepada orang yang bersangkutan dengan teknologi seperti *programmer* dan *printer* jika dibutuhkan. Ada beberapa komponen yang dibutuhkan di dalam proses produksi seperti produksi, implementasi, dan evaluasi. (hlm. 26-38)

3.3 Studi Eksisting

Dalam studi eksisting, penulis akan mencari tahu dan membandingkan desain dari *activity book* yang sebelumnya pernah rilis di Indonesia. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melihat desain *activity book* yang sesuai.

3.3.1 Activity Book “Kutu-Kutu di Bulu Bili”

Buku ini diciptakan oleh Stella Ernes yang menceritakan tentang akibat jika seseorang tidak mandi. Buku ini berisikan ilustrasi, tulisan, dan rubik aktivitas untuk anak. Berikut adalah isi dari buku “Kutu-Kutu di Bulu Bili”:

1. Ukuran buku:

18 cm x 24 cm

2. Jumlah halaman (termasuk *cover*):

36 halaman dengan finishing *doff*

3. Tulisan:

a. Warna: hitam, coklat tua, merah jambu dan merah

b. Tipografi: *Sans serif*

c. Ukuran: Besar dan kecil huruf digunakan untuk menunjukkan penekanan pada kalimat

d. Konten: banyaknya kalimat memuat 1-3 kalimat

4. Warna:

Paling banyak menggunakan warna hijau, coklat, dan putih

5. Ilustrasi:

Menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan gambar yang diberikan *outline* diluarnya

6. Karakter:

Menggunakan hewan sebagai objek pembahasan (Bili dan Ibunya)

7. Rubik aktivitas:

Memuat enam buah rubik aktivitas pada halaman 25-31 yaitu, mewarnai, menghitung, mencari perbedaan pada gambar, teka-teki jalan keluar, teka-teki pencocokan gambar yang sesuai, dan *puzzle* (dipotong sendiri dan ditempel ke halaman yang sudah disediakan).

Berikut adalah SWOT (*strength, weakness, oppurtunities, dan threat*) dari buku “Kutu-Kutu di Bulu Bili”:

1. *Strength:*

- a. Alur dan inti cerita mudah dimengerti

2. *Weakness*

- a. Anak mungkin tidak mengerti jika subjek yang digunakan adalah hewan
- b. Informasi yang disajikan bisa dibilang minim

3. *Oppurtunities:*

- a. *Activity book* lainnya yang menggunakan manusia sebagai subjek pembahasan

4. *Threat:*

- a. *Activity book* lainnya yang menggunakan manusia sebagai subjek pembahasan

- b. *Activity book* lainnya yang berisi lebih banyak informasi tentang pentingnya mandi



Gambar 3.7. Eksisting 1 *Activity Book* “Kutu-Kutu di Bulu Bili”

3.3.2. *Activity Book* “Ketika Yuri Pulang Sendiri”

Buku ini dikarang oleh Lia Herliana menceritakan tentang bagaimana seorang anak harus bersikap ketika ia pulang sendiri. Buku ini berisikan ilustrasi, tulisan, dan rubrik aktivitas untuk anak. Berikut adalah isi dari buku “Ketika Yuri Pulang Sendiri”:

1. Ukuran buku:

20 cm x 19 cm
2. Jumlah halaman (termasuk *cover*):

40 halaman dengan *finishing glossy*
3. Tulisan:
 - a. Warna: Hitam (mayoritas), dan putih (minoritas)
 - b. Tipografi: *Sans serif*

- c. Ukuran: Besar dan kecil huruf digunakan untuk menunjukkan penekanan pada kalimat.
- d. Konten: banyaknya kalimat per halaman bisa dibbilang sedikit karena hanya memuat 1-3 kalimat, serta terdapat beberapa halaman yang memuat 6 kalimat dengan masing-masing 2 hata. Menggunakan cerita sebagai cara untuk menyampaikan informasi dan dilengkapi dengan beberapa poin-poin singkat. Pada pengantar buku ini memuat panduan baca bagi orang tua, dan pada akhir buku memuat tip asyik untuk anak saat berpergian.

4. Warna:

Warna yang digunakan beragam dengan mayoritas warna kuning, merah dan biru

5. Ilustrasi:

Menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan gambar yang diberikan *outline* diluarnya

6. Karakter:

Menggunakan manusia sebagai objek pembahasan (anak-anak SD yaitu Yuri dan teman-temannya, ibu, penjahat, serta karakter pendukung lainnya)

7. Rubik aktivitas:

Memuat dua buah rubik aktivitas pada halaman 37-38 yaitu, kuis memilih jawaban yang tepat, dan melingkari aktivitas pulang sekolah.

Berikut adalah SWOT (*strength, weakness, oppurtunities, dan threat*) dari buku “Ketika Yuri Pulang Sendiri”:

1. *Strength:*

- a. Alur dan inti cerita mudah dimengerti
- b. Informasi yang disajikan bisa dibilang lengkap dan dibagikan menjadi beberapa rubik
- c. Menyediakan panduan untuk orang tua di dalam buku

2. *Weakness:*

- a. Adanya ketidakkonsistensian gaya gambar di dalam buku

3. *Oppurtunities:*

- a. Tidak banyak *activity book* yang menyediakan informasi cukup lengkap namun terlihat singkat

4. *Threat:*

- a. Anak dapat salah mengerti jika tidak dipandu oleh orang tua



Gambar 3.8. Eksisting 2 *Activity Book* “Ketika Yuri Pulang Sendiri”

3.3.3. *Activity Book* “Ayo Rawat Matamu!”

Buku ini dikarang oleh dr. Fransisca Handy Sp.A dan Dian Kristiani menceritakan tentang bagaimana seorang anak merawat matanya agar tidak rusak. Buku ini berisikan ilustrasi, tulisan, dan rubik aktivitas untuk anak. Berikut adalah isi dari buku “Ayo Rawat Matamu!”:

1. Ukuran buku:

20 cm x 20 cm
2. Jumlah halaman (termasuk *cover*):

40 halaman dengan *finishing glossy*
3. Tulisan:
 - a. Warna: Hitam (mayoritas), serta merah dan putih (minoritas)
 - b. Tipografi: *Sans serif*

- c. Ukuran: Besar dan kecil huruf digunakan untuk menunjukkan penekanan pada kalimat
- d. Konten: kalimat per halaman bisa dibbilang banyak karena mayoritas memuat 3-6 kalimat. Menggunakan cerita sebagai cara untuk menyampaikan informasi dan dilengkapi dengan beberapa poin-poin berbentuk kalimat

4. Warna:

Warna yang digunakan beragam dengan mayoritas warna biru

5. Ilustrasi:

Menggunakan gaya ilustrasi *lineless*

6. Karakter:

Menggunakan manusia sebagai objek pembahasan (anak-anak SD yaitu Bima dan teman-temannya, ibu, dokter mata, serta karakter pendukung lainnya)

7. Rubik aktivitas:

Memuat dua buah rubik aktivitas pada halaman 34-35 yaitu, mewarnai dan memilih jawaban yang tepat.

Berikut adalah SWOT (*strength, weakness, oppurtunities, dan threat*) dari buku “Ketika Yuri Pulang Sendiri”:

1. *Strength:*

- a. Alur dan inti cerita mudah dimengerti
- b. Informasi yang disajikan bisa terbilang lengkap

2. *Weakness:*

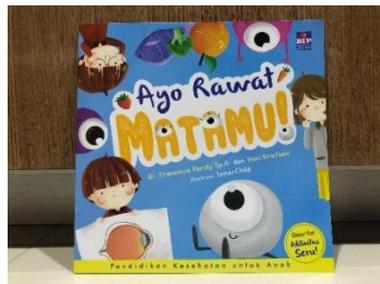
- a. *Activity book* ini memuat tulisan yang bisa terbilang lebih banyak dan padat dibandingkan dengan *activity book* yang lain
- b. *Tidak menyediakan panduan untuk orang tua*

3. *Opportunities:*

- a. Tidak banyak *activity book* yang menyediakan informasi lengkap
- b. Masih sedikit *activity book* yang menginformasikan kepada anak tentang pentingnya untuk merawat mata

4. *Threat:*

- a. *Activity book* yang memuat informasi lengkap, namun tidak terlihat padat



Gambar 3.9. Eksisting 3 *Activity Book* “Ayo Rawat Matamu!”