

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif dilakukan dengan kuesioner *online* menggunakan *google form* sementara penelitian kualitatif dilakukan dengan studi literatur, wawancara, dan observasi referensi.

3.1.1. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dua kali dengan target yang berbeda. Kuesioner pertama dilakukan untuk mencari bukti masih banyaknya masyarakat Indonesia yang mempunyai kebiasaan *people pleasing*, sementara kuesioner kedua dilakukan untuk mengetahui kesesuaian cara didik orang tua berusia 26-35 tahun di Jabodetabek dengan cara didik yang bisa mencegah anak menjadi *people pleaser*, dan apakah proses mendidik ini sudah berjalan dengan lancar.

Kuesioner pertama disebar dari tanggal 1 sampai 19 September 2020. Pengisi kuesioner kebanyakan berusia 17-25 tahun, sebesar 89,2% dari total 102 responden. Dari kuesioner ini didapati bahwa setengah dari jumlah responden setidaknya sudah pernah mendengar mengenai *people pleasing*. Dari 6 penyebab umum kebiasaan *people pleasing* terjadi, kurang lebih setengah dari jumlah responden menyatakan bahwa mereka pernah mengalaminya. Lebih detailnya 45,1% sering disalahkan saat hal buruk terjadi di keluarganya, 41,2% dihukum fisik maupun verbal atas kesalahan sekecil apapun, 48% merasa bahwa kegagalan

dan sifat buruknya lebih dilihat keluarga dibandingkan keberhasilannya, 63,7% sering dibandingkan dengan orang lain yang lebih berhasil, baik, atau rajin, 75,5% diajarkan bahwa selama mereka berperilaku baik maka orang tua tidak akan marah atau hal buruk tidak akan menimpa keluarga, dan 80,4% selalu memperhatikan reaksi orang tuanya karena takut tindakan/perkataannya membuat orang tua marah/kecewa.

Dari 7 akibat yang umum terjadi akibat *people pleasing*, kurang lebih sebanyak setengah dari responden juga menyatakan bahwa mereka mengalami hal ini. Diantaranya, 77,5% merasa kesalahan apapun yang dilakukan akan membuat orang lain membencinya, 69,6% merasa frustrasi setiap kali ada yang melakukan kesalahan di pekerjaan kelompok, 48% merasa sulit menolak permintaan orang lain walaupun tidak sanggup, 46,1% merasa bersalah jika punya waktu istirahat atau membeli barang keinginan sendiri, 49% selalu merasa ‘diserang’ oleh kritik dan masukan orang lain, 62,7% selalu meminta maaf dulu atas kesalahan dan hal buruk apapun yang terjadi, dan 45,1% lebih sering mengikuti impian, harapan dan keinginan keluarga dan orang sekitarnya. Jadi bisa disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia pada umumnya mengetahui tentang kebiasaan *people pleasing*, pernah mengalami penyebab terjadinya kebiasaan *people pleasing*, dan merasakan akibat dari kebiasaan *people pleasing*.

Kuesioner kedua disebar tanggal 15 Februari 2021, dengan responden sejumlah 51 orang. Dari kuesioner ini, terlihat bahwa lebih dari 90% orang tua usia 26-35 tahun sudah menerapkan cara didik yang bisa mencegah anak menjadi *people pleaser*. Sebanyak 90,2% mengajarkan anaknya untuk membuat

boundaries, 94,1% mengajarkan anaknya untuk menghormati *boundaries* orang lain, 98% membantu anaknya untuk membangun identitas diri mereka, 100% membantu anak membangun rasa percaya dirinya, 98% membiarkan anaknya membantu dan belajar mengerjakan pekerjaan di rumah, dan 96,1% mengajarkan anaknya untuk mengatasi konflik dengan damai.

Namun, sebanyak 28 responden merasa kesulitan dalam penerapannya. Beberapa yang muncul dalam jawaban responden adalah anak tidak kooperatif saat dididik, anak atau orang tua lupa teori didikan saat prakteknya, orang tua perlu sabar dan mengulang-ulang penjelasan pada anak, dan cara didik orang tua yang berbeda dengan cara didik kakek-nenek atau pembantu. Sebagian besar (94,1%) responden terbuka untuk menerima dan mempertimbangkan masukan bila cara didik mereka belum sesuai. Dari hasil kuesioner kedua bisa disimpulkan bahwa orang tua muda di Indonesia sebagian besar sudah melakukan cara didik yang tepat tetapi sebagian dari mereka masih kesulitan saat melakukannya, dan sebagian besar orang tua terbuka akan masukan untuk mengubah cara didik mereka.

3.1.2. Wawancara



Gambar 3.1. Wawancara dengan Ibu Monica Sulistiawati

Wawancara dilakukan dengan Ibu Monica Sulistiawati, M. Psi., Psikolog, melalui chat dan video call zoom pada tanggal 6 April 2021. Wawancara dengan video call dilakukan untuk memperjelas hasil wawancara lewat chat. Wawancara ini dilangsungkan untuk mencari tahu solusi dari permasalahan para orang tua dalam mendidik anaknya sesuai hasil kuesioner kedua.

Masalah pertama yaitu mengenai anak yang suka mengambek saat dididik orang tuanya. Menurut Ibu Monica, hal ini wajar karena manusia dasarnya menyukai hal yang mudah dan lebih menyenangkan. Sementara orang tua memang harus menerapkan kedisiplinan pada anak, jadi konflik antara keinginan anak dan orang tua akan terjadi. Untuk mengatasi hal ini, yang diperlukan orang tua adalah kasih (tetap sabar, berempati, dan memberi kehangatan keluarga pada anak), konsistensi (terhadap aturan yang dibuat dan orang tua juga harus mengikuti aturan tersebut), konsekuen (bertanggung jawab dengan akibat dari aturan yang diterapkan. Misalnya jika anak tidak dibolehkan main gadget, orang tua harus mencarikan kegiatan lain yang anak sukai untuk dilakukan anak), kekompakan (antara Ayah Ibu dalam menerapkan aturan di rumah), dan kerjasama (antara semua pihak yang terlibat dalam mendidik anak).

Masalah kedua yaitu mengenai anak dan orang tua yang lupa teori didikan saat berhadapan dengan kejadian nyata. Menurut Ibu Monica orang tua memang tidak perlu menghafalkan 100% teori pengasuhan. Orang tua memang perlu terus belajar dan terus memperbaiki cara mengajarnya dari pengalaman langsung mengajar anak, atau disebut *trial and error*. Saat masalah terjadi dan emosi sedang tinggi, manusia cenderung berpikir spontan yang menyebabkan *error*

thinking. Setelah lebih tenang, baru kita bisa berpikir lebih objektif. Selain itu, cara didik yang sesuai untuk setiap anak berbeda sehingga orang tua juga perlu memperlajari karakteristik anak. Oleh karena itu, gagal saat mengajari anak adalah hal yang normal.

Orang tua boleh menyesali kegagalan ini, tetapi setelah itu harus tetap fokus pada yang bisa dilakukan sekarang dan ke depannya. Jika orang tua lupa teori didikan (misal: spontan marah ke anak karena anak tidak mau makan) maka mereka perlu minta maaf kepada anak agar anak tetap merasa dihargai (dan untuk memberikan contoh kepada anak). Untuk anak usia 3-4 tahun sudah bisa diajak diskusi untuk menentukan konsekuensi yang boleh dilakukan orang tua jika anak tidak mengikuti aturan.

Masalah ketiga yaitu mengenai cara mengulang didikan yang efektif dan konsisten. Menurut Ibu Monica, jika pengulangan didikan tidak berhasil, perlu dicari tahu akibat kegagalannya. Bisa disebabkan oleh pribadi orang tua (cara bicara, tempo dan nada bicara, kalimat yang digunakan, dll), faktor internal anak (tingkat kecerdasan, emosi, kesehatan fisik, dll), atau faktor eksternal (kakek nenek dan/atau asisten rumah tangga yang terus membela). Selain itu, sebelum menyatakan bahwa satu cara tidak cocok perlu dicoba dulu setidaknya 5 kali, karena keberhasilan didikan juga dipengaruhi situasi dan suasana pada waktu tersebut. Juga perlu dicermati apakah ada bagian yang berhasil dari cara didik tersebut. Jika semua ini sudah dilakukan tetapi orang tua tetap tidak berhasil menemukan cara didik yang memang sesuai, boleh berkonsultasi dengan psikolog atau konseling untuk mencari tahu sebenarnya kegagalannya disebabkan oleh apa.

Masalah yang keempat adalah tentang perbedaan cara didik antara orang tua dengan kakek nenek atau pembantu. Menurut Ibu Monica, cara untuk menyamakan pendapat dalam hal ini adalah satu: komunikasi. Orang tua perlu menyampaikan aturannya, tujuannya, dan cara melakukannya dengan sedetail mungkin. Komunikasi bisa dilakukan dengan langsung berbicara hati ke hati atau dengan mengajak kakek nenek ke seminar pengasuhan atau meminta mereka membaca buku tentang cara asuh anak.

Jika mereka tetap tidak bersedia mengikuti, maka orang tua perlu menerima bahwa tidak semua orang akan setuju dengan cara didiknya. Konsekuensinya, orang tua perlu menegaskan pada anak bahwa dia harus mengikuti aturan yang dibuat oleh orang tuanya saat bersama orang tua. Jika orang tua sedang pergi/tidak bersama anak, barulah anak boleh mengikuti aturan kakek nenek. Dengan begini, anak juga bisa belajar untuk beradaptasi dan menerima perbedaan. Saat anak masih kecil mungkin dia akan lebih memilih yang enak dan menguntungkan buat dia, tetapi seiring dengan bertambahnya usia, anak juga bisa berpikir mana yang lebih baik untuk dirinya. Aturan itu diciptakan bukan untuk kenyamanan, tetapi untuk hal yang lebih baik untuk anak. Oleh karena itu, orang tua juga perlu menjelaskan alasan dari aturan tersebut agar tertanam di bawah sadarnya dan menjadi kebiasaan positif.

Penjelasan yang diberikan disesuaikan dengan usia anak. Misal untuk anak umur 2 tahun, diberitahukan jika dia menonton TV terus, mainan lainnya kasihan tidak kebagian dimainkan. Untuk anak usia 3 tahun, diberitahukan bahwa menonton TV terlalu lama bisa membuat mata lelah, merusak mata, dan membuat

penglihatan jadi tidak jelas. Untuk anak usia 7 tahun jika sudah mulai *mengeyel* bisa ditegaskan bahwa memang seperti itu peraturannya di rumah dan anak perlu mengikutinya.

Mengenai pembuatan jadwal harian anak, untuk anak di bawah usia 6 tahun orang tua yang membuat tetapi anak diberitahu sebelum jadwalnya diterapkan sehingga anak bisa mempersiapkan diri dan tidak kaget. Untuk anak di atas usia 6 tahun bisa diajak untuk membuat jadwal bersama-sama. Jika anak di bawah usia 6 tahun tidak mau mengikuti jadwal, bisa ditemani untuk melakukan kegiatan tersebut karena di usia ini mereka masih sangat ingin ditemani orang lain. Kesimpulan dari wawancara ini adalah orang tua harus sabar, menghargai anak, dan terus mencoba dan mengubah cara didik jika belum sesuai saat mendidik anak karena anak masih lebih mengikuti keinginan daripada kebutuhan dan kepribadian setiap anak berbeda, sehingga cara mendidik yang efektif untuk setiap anak pun berbeda.

3.1.3. Observasi Eksisting

Observasi referensi dilakukan terhadap beberapa buku yang ditujukan untuk kalangan orang tua dan membahas tentang anak, entah dari kesehatan fisik, mental, atau cara mendidik. Hal ini dilakukan untuk mencari perbandingan desain, bahasa, dan ilustrasi buku *parenting* yang sudah pernah terbit di Indonesia.

1. Digital Parentthink



Gambar 3.2. Buku Digital Parentthink
(Mona Ratuliu, 2018)

Buku buatan Mona Ratuliu yang berjumlah 199 halaman ini membahas tentang masalah yang sering dihadapi orang tua saat mendidik anak mereka di era digital ini dan juga tips untuk mengatasinya sembari memanfaatkan internet dan media sosial, bukan menjadikannya musuh. Mona juga mengikutkan contoh dari pengalaman pribadinya saat menghadapi anaknya.

Tabel 3.1. SWOT Buku Digital Parentthink

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> • Desain isi buku (gaya ilustrasi, warna, <i>font</i>) konsisten. • Pembawaan (ilustrasi, <i>layout</i> buku) santai dan isi buku dari pengalaman pribadi penulis sehingga <i>relateable</i>. • Pembahasan yang dilakukan spesifik untuk generasi orang tua dan anak sekarang. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cover</i> menggunakan foto sedangkan isi buku menggunakan ilustrasi <i>hand-drawn</i> sehingga memberikan kesan yang berbeda.

Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> Era digital akan terus berkembang sehingga panduan mendidik anak menggunakan media digital akan tetap dibutuhkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Cover menggunakan foto penulis (yang merupakan aktris/bukan pakar pendidikan anak) sehingga ketertarikan pembaca tergantung dari reputasi penulis. Data yang ada akan kurang relevan dengan generasi orang tua selanjutnya.

2. Didiklah Anak Sesuai Zamannya



Gambar 3.3. Buku Didiklah Anak Sesuai Zamannya (Nyi Mas Diane Wulansari, 2017)

Buku tulisan Nyi Mas Diane Wulansari dengan tebal 190 halaman ini juga membahas tentang cara mendidik anak di zaman digital, tetapi penyampaiannya dalam bentuk pertanyaan dan jawaban yang sering diutarakan orang tua beserta tips untuk mengatasi masalah yang mungkin ditemui orang tua.

Tabel 3.2. SWOT Buku Didiklah Anak Sesuai Zamannya

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> • Desain buku modern dan santai, sesuai dengan topik buku. • Penyampaian berupa <i>QnA</i> mempermudah pembaca untuk mencari topik yang dibutuhkan. • <i>QnA</i> dibagi per topik bahasan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya desain (ilustrasi, font) tidak konsisten dan terlalu bervariasi. • <i>Font</i> yang digunakan ada yang tidak sesuai topik (<i>serif transitional</i>). • <i>Layout</i> berantakan; halaman <i>quotes</i> memotong bagian isi buku (bukan di akhir bab), Isi yang <i>text heavy</i> tidak di <i>align justify</i>.
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> • Era digital akan terus berkembang sehingga panduan mendidik anak menggunakan media digital akan tetap dibutuhkan. • Penulis merupakan praktisi dan pemerhati perkembangan anak, jadi pembaca akan lebih percaya dengan isinya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku tidak mencantumkan pekerjaan/gelar penulis sehingga pembaca yang tidak mengetahui penulis mungkin akan kurang tertarik untuk membeli. • Penulis tidak aktif menulis buku, lebih sering mengisi seminar.

3. Orang Tua Cermat, Anak Sehat



Gambar 3.4. Buku Orangtua Cermat Anak Sehat (Arifianto, 2012)

Buku yang ditulis Arifianto dengan tebal 227 halaman ini membahas tentang penyakit yang biasa diderita anak, penyebab, cara mengatasinya, dan panduan apakah orang tua perlu membawa anak ke dokter atau bisa dirawat sendiri.

Tabel 3.3. SWOT Buku Orangtua Cermat Anak Sehat

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan yang diberikan mendalam dan lebih disesuaikan untuk masyarakat umum. • Instruksi mudah dimengerti. • Menggunakan gambar, grafik untuk menjelaskan isi buku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya desain (ilustrasi, <i>font</i>) tidak konsisten dan terlalu bervariasi. • Pembahasan kadang menyebutkan istilah medis; sehingga tidak cocok untuk pembaca yang sangat awam dalam topik ini. • Desain buku terlalu santai untuk isi buku yang lebih profesional dan (kadang) urgen.

Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> • Topik kesehatan fisik anak akan selalu relevan untuk orang tua. • Penulis merupakan dokter spesialis anak sehingga pembaca tidak perlu mengetahui penulis untuk percaya pada isi buku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang ada keunikan dibanding buku tentang kesehatan anak lainnya.

Kesimpulan dari observasi eksisting adalah desain yang dipakai cenderung santai (dengan bentuk *background* yang cenderung melengkung dan terkadang berbentuk menyerupai kertas notes, font *handwritten* dan *sans serif* masing-masing untuk bagian yang berbeda), pembahasan dengan bahasa yang dibuat simpel, sehari-hari, dan disertai contoh yang dalam kehidupan nyata, dan ilustrasi yang kekanakan, lucu, simpel, dan *hand-drawn*. Desain dari dua buku masih kurang baik karena konsistensinya kurang (font *serif* tidak cocok untuk tema desain, gaya ilustrasi yang berubah ubah), kurangnya kontras antara satu bagian dengan yang lainnya, dan kurangnya ruang kosong untuk *emphasis*.

3.1.4. Observasi Referensi

Observasi referensi dilakukan kepada beberapa buku jurnal pribadi bertopik kesehatan mental untuk dewasa dan buku *parenting* dari luar negeri. Hasil dari observasi ini dibuat sebagai referensi *layout*, *typeface*, warna, dan gaya ilustrasi.

1. Let That Sh*t Go



Gambar 3.5. Buku Let That Sh*t Go
(Monica Sweeney, 2018)

Buku tulisan Monica Sweeney dengan tebal 128 halaman ini merupakan jurnal yang ditujukan untuk kalangan dewasa sebagai media refleksi diri dan melepas dendam dan emosi negatif lainnya dengan berperilaku ‘tidak peduli’. Buku ini diambil sebagai referensi karena adanya kesamaan pada bentuk buku (jurnal yang diisi oleh pembacanya) dan konsep (*self-journey*, membimbing bukan mendikte, dan *personalized*). Buku ini menggunakan *single column grid* karena ukurannya yang kecil (sekitar A5), sehingga *layout*nya simpel dan tidak banyak variasi. Selain itu, marginnya besar sehingga tidak terkesan sempit dan berlebihan informasi. *Typeface* yang digunakan adalah *modern serif* untuk isi teks dan *handwritten sans serif* untuk judul dan quotes. Ilustrasi yang digunakan *hand-drawn* (dengan tekstur krayon), warna warni, dan kebanyakan berupa dekorasi kecil di sekitar teks. *Typeface* dan gaya ilustrasi ini yang membuat buku ini

terkesan *down-to-earth* dan memberi kebebasan pembacanya untuk menginterpretasikan arti dari teksnya.

2. Present, Not Perfect



Gambar 3.6. Buku Present, Not Perfect
(Aimee Chase, 2017)

Buku buatan Aimee Chase yang berjumlah 128 halaman ini juga merupakan buku bertema refleksi diri, dengan topik utama mencintai diri sendiri dan mengambil selangkah mundur dari kesibukan dan tuntutan hari-hari biasa. Buku ini juga menggunakan *single column grid* namun dengan margin yang lebih kecil. *Layout*nya lebih bervariasi, tergantung dari isi teksnya (misal: menuliskan x jumlah hal, menjelaskan pikiran pembaca atas suatu topik, *checkboxes*, dan lainnya). Buku ini tidak banyak menggunakan teks, sehingga *typeface* yang digunakan sebagian besar berupa berbagai macam *uppercase handwritten font*. Ilustrasi yang digunakan juga merupakan *hand-drawn* namun dalam tekstur cat air dan warna yang digunakan per halaman lebih sedikit. Sebagian besar ilustrasinya hanya merupakan tambahan di satu sisi untuk mengilustrasikan isi teks. Gaya

ilustrasi dan warna yang digunakan memberikan efek kalem sesuai dengan tujuan buku.

3. The Parenting Toddlers Workbook



Gambar 3.7. Buku The Parenting Toddlers Workbook
(Katie Penry, PsyD, 2020)

Buku tulisan Katie Penry dengan jumlah 208 halaman ini berisi tentang tips seputar *parenting*, pengetahuan penting tentang perkembangan anak, dan berbagai macam latihan dan aktivitas untuk anak. Buku ini lebih banyak memuat informasi dan data, sehingga *layout* dan *typeface* bagian utama teksnya lebih profesional dan rapi. Oleh karena itu, untuk buku ini referensi yang diambil adalah dari *cover* utama dan *cover* pembatas bab. *Layout backgroundnya* menggunakan bangun geometri yang tidak simetris. *Typeface* yang digunakan untuk judul merupakan *handwritten font* dan *sans serif* yang modern untuk nomor bab. Ilustrasi yang digunakan merupakan *hand-drawn* dengan tekstur *brush pen*. Warnanya beragam tetapi cenderung lebih kalem dan pastel. Ilustrasinya juga kecil dan tersebar di semua halaman. Penempatan *background*, ilustrasi dan jenis *typeface* ini membuat kesan menyenangkan, berantakan, dan kekanakan.

Kesimpulan dari hasil observasi eksisting adalah walaupun untuk dewasa, tetapi buku-buku ini tetap dibuat terlihat menyenangkan. *Layout* yang digunakan cenderung lebih kosong dan tidak penuh dengan tulisan isi teks, font yang digunakan sebagian besar *handwritten* untuk judul dan sub bab, warna yang beragam dan terlihat ceria dalam satu halaman, dan ilustrasi *hand-drawn* dengan tekstur tradisional (krayon, cat air, brush). Pembagian antar bagian/topiknya juga jelas sehingga mudah dicari.

3.2. Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat buku panduan berilustrasi ini adalah metode milik Landa (2011). Landa membagi tahapan mendesain menjadi 5 tahap, yaitu:

1. Orientation/Material Gathering

Tahap untuk membaca, mencari tahu, dan memahami hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan desain yang akan dipecahkan (hal. 77).

Beberapa pertanyaan yang bisa dipakai untuk membantu memahami masalah desain adalah (Landa, 2011, hal. 78):

- a. Apa fungsi dari desain yang akan dibuat, apakah desain merupakan bagian dari desain yang lebih besar atau berdiri sendiri?
- b. Apa peran desain ini dalam konteks yang lebih luas?
- c. Siapa audiensnya?
- d. Bagaimana desain ini berhubungan dengan audiens?

- e. Apakah desain yang hampir sama sudah pernah ada?
- f. Apa rencana untuk medianya? Anggarannya? Parameter lainnya?

Dalam tahap ini penting untuk mendengar dari target audiens, agar data yang didapat sesuai dan bisa dipakai sebagai dasar membuat desain (hal. 81).

2. *Analysis/Discovery/Strategy*

Di tahap ini, data yang telah didapat dari tahap 1 akan dianalisis agar bisa dipahami dan dibuat strateginya (Landa, 2011, hal. 81). Tahapan menganalisis adalah:

- a. Memperhatikan setiap bagian dari masalah
- b. Menetapkan yang merupakan data sampingan/pendukung
- c. Membagi informasi menjadi bagian-bagian kecil yang tersusun
- d. Membuat kesimpulannya

Selanjutnya, adalah tahapan strategi, yang bisa dibuat dengan pertanyaan berikut (hal. 82):

- a. Apa pesan yang akan disampaikan?
- b. Siapa audiensnya?
- c. Siapa kompetitornya? Bagaimana cara mereka menyampaikan pesan mereka?
- d. Apa masalah utama audiens dibandingkan dengan yang selama ini diasumsikan kompetitor/pihak lain?
- e. Apa halangan dan kesempatan berhubungan dengan penyampaian pesan ini?

- f. Mengapa audiens akan menanggapi pesan yang disampaikan?
- g. Apa tujuan akhir yang ingin dicapai?

Setelah strategi dibuat, proses desain berlanjut ke pembuatan *design brief*, yang terdiri dari (hal. 84-85):

- a. Tantangan dan tujuan desain
- b. Audiens utama
- c. Pandangan audiens mengenai topik masalah
- d. Pikiran dan perasaan yang ingin dimunculkan kepada audiens utama
- e. Informasi tertentu yang akan membantu hal ini
- f. Pesan utama yang paling penting
- g. Yang diharapkan akan dilakukan audiens

3. *Conceptual Designs/Visual Concepts*

Konsep desain adalah alasan yang mendasari pembuatan desain dan panduan untuk desain, atau dalam kata lain ide kasar besar utama (Landa 2011, hal. 89). Proses pembuatan konsep adalah sebagai berikut (hal. 91-94):

- a. Persiapan; melihat kembali data yang sudah ada, membuat hubungan antar data, dan menuliskan semua ide yang muncul.
- b. Inkubasi; saat untuk beristirahat dan melakukan kegiatan dan mencari pengalaman lain. Pengalaman ini bisa membantu desainer untuk merevisi ide yang sudah ada.

- c. Iluminasi/Pembuatan Konsep; ketika konsep muncul setelah atau saat masa inkubasi. Bisa juga muncul setelah melakukan *brainstorming*.
- d. Verifikasi; mengevaluasi dalam sisi kegunaan dan kreatifitas dari konsep.

4. *Design Development*

Tahapan ini adalah tahap untuk membuat visual dari konsep yang sudah dibuat, yang dilakukan dengan cara (hal. 94-95):

- a. Membuat sketsa kecil untuk mengilustrasikan ide kasar dari desain yang akan dibuat. Sketsa ini lebih baik dibuat di kertas, bukan digital.
- b. Sketsa kecil tersebut dipilih beberapa dan dikembangkan menjadi sketsa kasar. Sketsa kasar ini sudah memiliki skala yang sama dengan karya akhir, disertai dengan jenis *font* dan gaya ilustrasi/foto yang akan dipakai.
- c. Pembuatan *mockup/dummy* yang hasilnya sudah terlihat seperti hasil akhir desain, tetapi masih akan menjalani proses revisi.

5. *Implementation*

Tahap ini adalah tahapan untuk merealisasikan hasil desain. Hal ini bisa dilakukan dengan mencetak hasil desain, mempublikasi secara digital, atau diaplikasikan ke ruangan/lingkungan (Landa, 2011, hal. 95).