



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 PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dengan kuesioner dan observasi, sedangkan kualitatif dengan wawancara dan FGD. Menggunakan kedua metode tersebut untuk mendapatkan data berupa angka dan penjelasan deskriptif. Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme yang berguna untuk meneliti populasi tertentu (Sugiyono dalam Burhanuddin 2013).

3.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap psikolog anak, yang juga merupakan direktur di Mentari Anakku yang beralamatkan di Jalan Adam Malik Kav. 258, Cipadu Raya, Tangerang Selatan. Narasumber bernama Firesta Farizal dan wawancara dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2021.

A. Wawancara dengan psikolog anak

Wawancara dilakukan terhadap psikolog anak, yang juga merupakan direktur di Mentari Anakku yang beralamatkan di Jalan Adam Malik Kav. 258, Cipadu Raya, Tangerang Selatan. Narasumber bernama Firesta Farizal dan wawancara dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2021, wawancara yang semula direncanakan dilakukan melalui aplikasi *zoom* berubah menjadi menggunakan aplikasi *Whatsapp* dikarenakan kesibukan narasumber yang tidak dapat menjawab pertanyaan secara langsung.

Dalam wawancara Firesta menyatakan, semakin dini mengenalkan etika maka akan semakin baik, namun etika sendiri ini sangat luas dan pembelajaran etika ini diberikan secara bertahap misalnya untuk anak usia 2 tahun dapat diajarkan ketika dipanggil maka merespon dengan menjawab “iya” atau jika ingin meminta sesuatu diarahkan untuk

menggunakan tangan kanan namun bukan berarti anak usia 1-2 tahun sudah harus bisa melakukan itu, tetapi lebih kepada pembiasaan kebiasaan penanaman etika yang baik. Dan untuk usia 4-6 tahun pembelajaran etika lebih meningkat yakni dengan misalnya ketika ingin meminta sesuatu menggunakan nada yang baik tidak berteriak dan mengatakan tolong, terima kasih, maaf. Karena usia di atas 3 tahun perkembangan bahasa sudah lebih baik, namun untuk pembiasaan kebiasaan etika yang baik harus dilakukan sedini mungkin dan melalui kegiatan sehari-hari.

Dari segi faktor yang, membuat anak agar lebih cepat menyerap pembelajaran etika adalah ketika orang tua itu sendiri berperan sebagai *role model* yang berarti orang tua itu sendiri harus memperhatikan etika berperilaku yang baik misalnya orang tua tidak segan untuk meminta maaf kepada anaknya sendiri. karena anak akan lebih sering mendengarkan dan melihat itu.

Ketika berbicara tentang perundungan yang marak terjadi di lingkungan sekolah, Firesta berpendapat bahwa *bullying* merupakan konsep yang sangat luas dan tidak dapat di simplifikasi menjadi anak tidak paham etika, dikarenakan faktornya yang sangat banyak karena dalam pertumbuhan anak tidak ada *single factor* yang berarti satu anak dengan anak yang lainnya tidak sama. Dalam banyak kasus *bullying* anak dan remaja, perundung dan yang dirundung dapat merupakan korban. Misalnya dalam diri anak ada sesuatu yang sangat mengganggu dalam dirinya yang membuat ia perlu menunjukkan diri dan kemampuannya dan ditunjukkan dengan merundung orang lain lalu mungkin saja ia merasa tidak percaya diri, cemas atau khawatir terhadap sesuatu sehingga tidak boleh memandang negatif kepada anak yang menjadi perundung, jika dari segi orang tua yang menjadi salah satu faktor adalah orang tua yang berlaku keras, berkata kasar kepada anak dan juga anak yang tidak mendapatkan pengakuan yang seharusnya

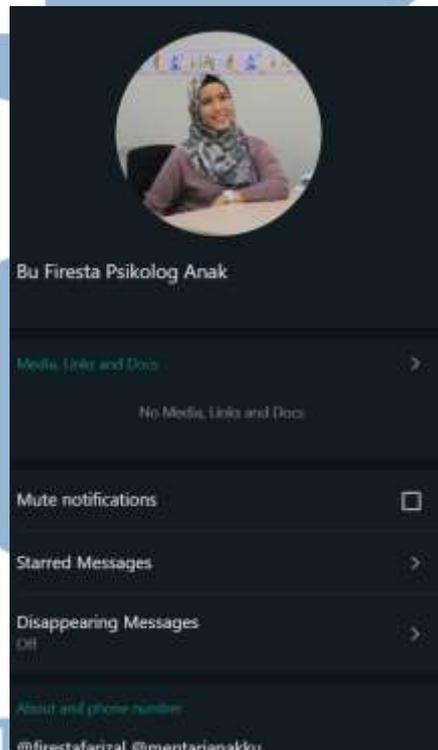
didapatkan. Namun faktor dari orang tua hanyalah salah satu faktor sehingga tidak boleh dengan mudah memberikan stigma negatif kepada anak yang merundung, karena bisa saja ia membutuhkan pertolongan.

Reinforcer merupakan penguatan atas perilaku yang kita lakukan yang membuat kita ingin mempertahankan perilaku tersebut. Seperti contohnya, Firesta mengatakan apabila kita memakai baju berwarna merah lalu dipuji oleh teman kita tentu saja kita akan merasa ingin memakai baju berwarna merah itu berulang kali atau kita menjadi ingin lebih sering memakai baju berwarna merah yang berarti tindakan kita memakai baju merah didukung dengan pujian dari teman kita. Sama halnya dengan anak, ketika ia mengatakan terima kasih dengan nada sopan dan baik baik kemudian dipuji oleh orang tuanya sehingga anak itu ingin melakukan itu lagi dikemudian hari lalu ketika anak mengakui kesalahan dengan sungguh sungguh kemudian orang tua mengapresiasi maka anak akan mempelajari bahwa ketika ia meminta maaf dengan sungguh sungguh maka orang tua akan memaafkan, sehingga dengan begitu untuk membuat anak berperilaku yang baik orang tua tidak perlu selalu memberikan dan menjanjikan hadiah namun memberikan penguatan.

Firesta berpandangan perkembangan teknologi terhadap anak tidak selalu negatif karena anak menjadi melek teknologi, lebih mudah belajar banyak hal bahkan anak sekolah dasar sudah mampu membuat presentasi yang mumpuni namun kembali lagi kepada orang tua yang memegang kunci pengawasan untuk membantu anak memilih konten dan membatasi konten yang dikonsumsi oleh anak, orang tua yang memberikan gawai pada anak tentu harus siap untuk mengawasi anaknya. Kemudian Firesta berpendapat bahwa pembatasan durasi tetaplah penting karena anak tetaplah butuh bermain dan bergerak tidak boleh selalu bermain dengan gawai.

Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan hal hal yang penting untuk diingat seperti:

- Pembelajaran etiket perlu ditanamkan sejak dini, namun bertahap mengikuti perkembangan anak.
- Orang tua perlu menjadi *role model* yang baik untuk anak dalam berperilaku, seperti tidak merasa gengsi untuk meminta maaf kepada anaknya apabila melakukan kesalahan kepada anaknya.
- Anak dapat menjadi perundung karena merasa ada sesuatu yang mengganggu dalam dirinya, salah satunya kurangnya pengakuan sehingga ingin menunjukkan kemampuan dengan merundung.
- Bukan dengan memberikan hadiah atas perilaku yang baik, namun memberikan penguatan kepada anak.
- Teknologi memberikan dampak positif untuk anak apabila dimanfaatkan dengan baik dan dengan durasi yang sesuai, sehingga pembatasan durasi tetaplah perlu dilakukan orang tua.
- Orang tua memegang kunci dalam tumbuh kembang anaknya.



Gambar 3 1 Wawancara psikolog anak

1) Kesimpulan Wawancara

Setelah melakukan wawancara, penulis mendapatkan masukan dan poin yang perlu diingat yaitu, sebagai berikut:

- Mengajarkan etiket kepada anak dilakukan dengan proses yang memakan waktu lama, namun penting untuk membangun kebiasaan sedini mungkin.
- Pembelajaran etiket meningkat seiring usia anak karena penguasaan bahasa anak yang semakin meningkat pula, untuk usia 4-6 tahun anak dapat diajarkan untuk mengatakan tolong, terima kasih, dan maaf, serta meminta tolong dengan bahasa yang halus dan nada yang lembut dengan tidak berteriak.
- Penggambaran yang jelas sangat penting dalam membuat ilustrasi buku anak, menggambarkan situasi, karakter dan perubahan suasana dengan jelas agar anak dapat memahami cerita dengan baik.
- Orang tua perlu menjadi *role model* yang baik untuk anak dalam berperilaku, seperti tidak merasa gengsi untuk meminta maaf kepada anaknya apabila melakukan kesalahan kepada anaknya.

3.1.2. FGD

Focus Group Discussion dilakukan bersama para ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun dan tinggal di Jabodetabek, FGD dilakukan guna mengetahui lebih lanjut tentang perilaku anak usia 4-6 tahun dan hal apakah yang mereka sukai serta konten seperti apakah yang mereka inginkan untuk media informasi yang hendak dibuat penulis, karena para ibu akan memberikan masukan yang baik bagi penulis untuk konten, FGD dilakukan layaknya sesi bercerita seputar anak dan kegiatan mereka serta apa sajakah yang dilakukan ibu untuk mengajarkan anak mereka tentang kesopanan bersamaan dengan ibu lain yang dapat memberikan respon kepada pertanyaan ibu yang lainnya dan FGD pada hari Rabu 15 September 2021 melalui *Google Meet*.



Gambar 3.2 FGD

Narasumber 1 bernama Devi yang berdomisili di Tangerang, narasumber merupakan ibu rumah tangga dan memiliki usaha sampingan yakni berjualan makanan. Narasumber 2 bernama Erna Ciputri, narasumber merupakan seorang ibu dengan 2 anak yang bekerja di kantor lalu narasumber 3 bernama Syarifah Sulaiman yang merupakan ibu rumah tangga dan saat ini ia tidak bekerja di luar.

Pada pertanyaan pertama, mereka diminta untuk memberikan penilaian dari 1-5 untuk menggambarkan seberapa sering anak mereka merajuk dengan gambaran dari 5 kejadian anak mereka tidak diberikan apa yang mereka inginkan. Narasumber 1 dan 3 memberikan penilaian 1 dan mengaku anak mereka sangat jarang merajuk apabila tidak diberikan apa yang mereka inginkan, sedangkan narasumber 2 memberikan penilaian 3 yang dan mengaku anaknya cukup sering merajuk apabila tidak diberikan apa yang mereka inginkan. Kemudian cara mereka merespon anak mereka ketika merajuk meminta hal yang mereka inginkan hampir sama yakni mendiamkan hingga tenang namun dan mereka setuju bahwa anak tidak boleh terus diberikan apa yang mereka inginkan narasumber 3 mengatakan ketika anaknya meminta sesuatu harus melihat dari segi kebutuhan dan jika itu tidak diperlukan maka anak

akan diberikan pengertian mengapa ia tidak mendapatkan itu serta memberikan barang yang mereka inginkan apabila mereka berprestasi.

Menurut ketiga narasumber, mengajarkan tentang kesopanan perlu sejak usia dini bahkan dimulai dari mereka dapat berbicara, narasumber 1 menambahkan bahkan sebelum mulai dapat berbicara sudah dibiasakan lewat kebiasaan kecil misalnya memanggil jika bertemu dengan orang, narasumber 2 dan 3 mengatakan kebiasaan kecil yang mereka ajarkan pada anak mereka ketika hendak makan harus menawarkan kepada orang lain dan setelah mengajarkan pada anak, narasumber 1 mengaku anaknya selalu mengucapkan terima kasih ketika diberikan barang.

Semua narasumber mengaku mereka cukup sering mengucapkan terima kasih, tolong dan maaf mereka memberikan skala 3 dan 4 (dalam 5 kejadian skala 1-5) Kemudian ketika ditanya soal media apakah yang menarik untuk pengenalan etiket mereka menjawab media yang dianggap menarik adalah media yang memberikan gambaran karena tidak membosankan, narasumber Erna Ciputri menambahkan bahwa itu benar apalagi mungkin dapat lewat cerita agar tidak membosankan.

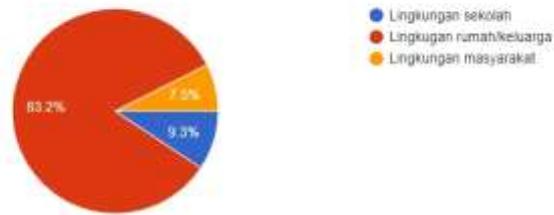
1) **Kesimpulan FGD**

hasil *focus group discussion*, jika ingin membuat media informasi pengenalan etiket oleh orang tua untuk anak maka perlu memperhatikan konten yang akan dibuat yakni konten yang dibuat tidak kaku, lewat cerita dan gambar yang menyenangkan.

3.1.3. **Kuesioner**

Kuesioner dibagikan kepada orang tua berusia 23-34 tahun yang memiliki anak berusia 4-6 tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Dengan menggunakan rumus Slovin didapatkan 107 responden. Pertanyaan pertama dibuat untuk mengetahui *awareness* para orang tua tentang lingkungan manakah yang paling baik untuk awal pengenalan sopan santun

107 responses

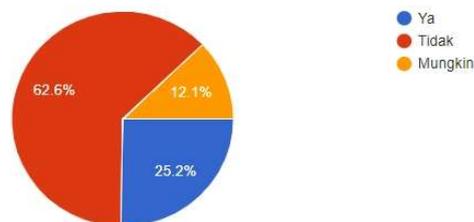


Gambar 3.3 Lingkungan

Dari hasil kuesioner dari 107 responden, 83.2% menjawab lingkungan keluarga yang mana berarti sebagai besar responden telah mengetahui lingkungan manakah yang paling baik untuk pengenalan etika pada anak. Selanjutnya penulis menanyakan seputar istilah 3 kata ajaib yang cukup populer yakni tolong, maaf dan terima kasih yang banyak diajarkan pada anak.

Apakah anda mengetahui "3 kata ajaib"?

107 responses



Gambar 3.4 Pengetahuan 3 kata ajaib

Responden kurang familiar dengan istilah 3 kata ajaib, karena sebagian besar responden (62.6%) menjawab tidak tahu, hanya 25.2% responden yang mengetahui 3 kata ajaib, sisanya menjawab mungkin sebesar 12.1%

Jika anda menjawab "ya" dan "mungkin" apa sajakah 3 kata ajaib tersebut? (jika anda menjawab "tidak" jawab pertanyaan ini dengan "-")

107 responses

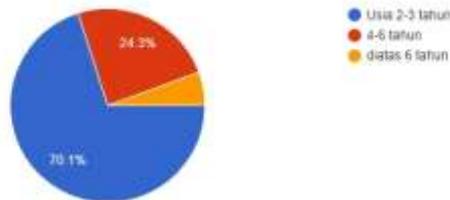


Gambar 3.5 Jawaban 3 kata ajaib

Namun begitu, jawaban yang diberikan oleh beberapa responden tepat dan beberapa responden mencoba memberikan jawaban 3 kata ajaib versi yang mereka ketahui seperti senyum, sapa, salam dan lainnya.

*Usia berapakah anda mengajarkan anak anda untuk mengucapkan tolong,terima kasih,maaf dan permisi?

107 responses



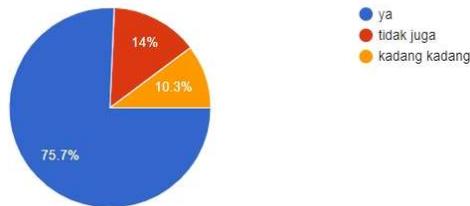
Gambar 3.6 Usia untuk mengenalkan etiket

Meskipun tidak familiar dengan istilah tersebut, sebanyak 70.1% responden setuju untuk mengajarkan mengatakan tolong, terima kasih dan maaf sedini mungkin yakni usia 2-3 tahun, dan sebanyak 24.3% responden memilih pembelajaran sopan santun diajarkan kepada anak usia 4-6 tahun.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Apakah anda selalu mengingatkan pada anak anda ketika mereka lupa mengucapkan tolong ,terima kasih,maaf dan permisi?

107 responses

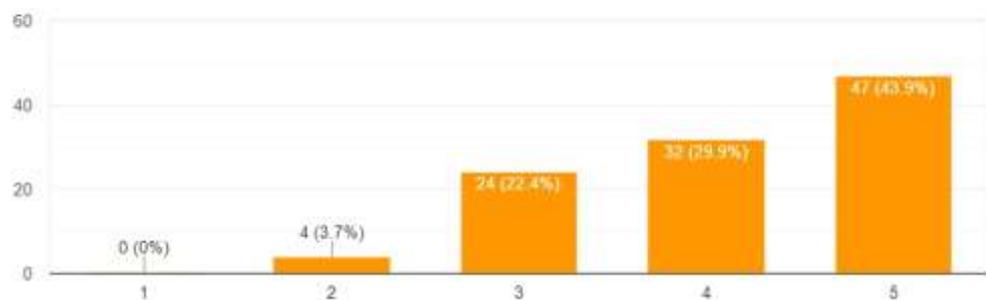


Gambar 3.7 Frekuensi Mengingat

Ketika ditanya soal apakah mereka selalu mengingatkan pada anak mereka,75.7% responden mengaku mereka selalu mengingatkan pada anak mereka ketika anak mereka lupa mengucapkan tolong, terima kasih, maaf dan permisi

Seberapa sering anda mengucapkan tolong,terima kasih ,maaf dan permisi?

107 responses



Gambar 3.8 Frekuensi Mengatakan Permisi,Maaf dan Tolong

Orang tua perlu mencontohkannya pada anak mereka etiket yang baik (Fox, 2007) sehingga para responden diberikan pertanyaan seberapa sering mereka mengucapkan kata-kata tersebut sehingga seringkali mereka mengucapkan kata-kata tersebut menggunakan skala Likert dari 1-5 yang mengindikasikan 1 sebagai sangat jarang dan 5 sebagai sangat sering. Hasilnya sebanyak 43.9% responden mengaku jika

mereka sangat sering menggunakan kata kata tersebut,29.9% menjawab cukup sering dan sisanya skala 2 sebanyak 3.7% dan 3 sebanyak 22.4%

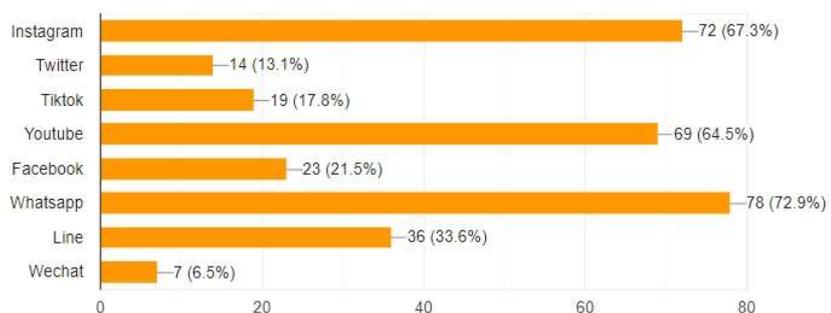


Gambar 3.9 Media yang disukai

Menurut sebagian besar responden, media yang anak mereka sukai adalah video animasi sebesar 73% lalu games di *smartphone* menempati posisi kedua media favorit bagi anak anak menurut kuesioner yang telah dibagikan.

Manakah media sosial yang paling sering anda gunakan? (bisa pilih lebih dari satu)

107 responses



Gambar 3.10 Media Sosial yang digunakan

Pertanyaan terakhir menanyakan media sosial apakah yang mereka gunakan guna mengetahui media sosial yang dapat digunakan untuk

mempromosikan media informasi yang akan dibuat nantinya, sebagian besar responden menggunakan media sosial Whatsapp, Instagram dan Youtube.

Kesimpulan Kuesioner

Kesimpulan kuesioner yakni orang tua perlu terlebih dahulu mempraktikkan kesopanan, tidak segan untuk meminta maaf apabila mereka sendiri melakukan kesalahan, jika dilihat dari jawaban responden mereka mengaku telah sering mempraktikkannya, orang tua menyadari pentingnya mengajarkan sopan santun dalam lingkungan keluarga dan mengaku cukup mempraktikkan sopan santun pada kehidupan mereka sehari-hari namun tidak familiar dengan istilah 3 kata ajaib, kemudian untuk media mempromosikan media informatif dapat melalui Instagram atau Whatsapp karena sebagian besar responden menggunakannya.

3.1.4. Observasi

Observasi dilakukan pada toko buku Gramedia di Summarecon Mall Serpong pada hari Sabtu 4 September 2021 penulis mencari buku yang mengajarkan etiket kepada anak dan meminta *staff* untuk membantu mencarikan buku dan *staff* mengarahkan penulis pada *section* buku seputar parenting yang didominasi oleh buku milik ayah Edy atau Edy Wiyono.





Gambar 3.11 Hasil Observasi Toko Buku

Observasi dilakukan pula lewat internet, lebih tepatnya website kemudian penulis menemukan sebuah website menarik yang sebenarnya mengajarkan dan memberikan tips seputar *parenting* namun tidak hanya seputar mengurus anak, website ini memberikan tips bagaimana orang tua merespons anak yang tidak ingin berbagi, tidak mendengarkan orang tua ataupun menghadapi anak yang melawan tanpa orang tua perlu berteriak



Gambar 3.12 Hasil Observasi Internet

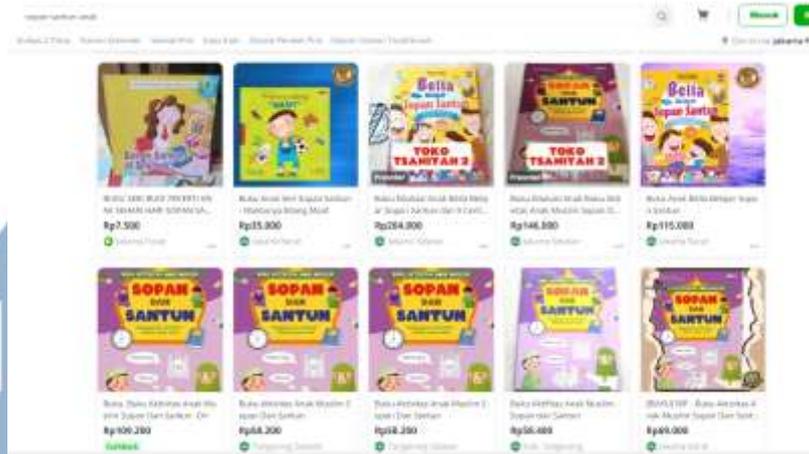
Website ini diberi nama *No Guilt Mom* yang dibuat oleh seorang ibu sekaligus *Educator* seputar menjadi ibu yang lebih baik dan memahami anak yang tidak menyuruh anak melakukan hal atas kehendak orang tua dan mengajarkan mereka menanamkan kebiasaan kebiasaan baik seperti mengajarkan mereka bersikap sopan dan baik.



Gambar 3.13 Observasi Internet

Kelebihan dari website ini adalah bahasa yang digunakan tidak kaku dan tulisan yang diberikan cukup *to the point* memberitahukan hal hal penting yang perlu dilakukan orang tua, namun kelemahannya adalah website ini berbahasa inggris yang belum tersedia dalam terjemahan bahasa Indonesia sehingga apabila kemampuan berbahasa inggris kurang mumpuni akan sedikit sulit memahami bacaan dalam website.

Kemudian, observasi dilanjutkan dengan mengobservasi salah satu aplikasi *e-commerce* yang terkenal di Indonesia yakni Tokopedia, penulis mencari kata kunci “sopan santun anak”



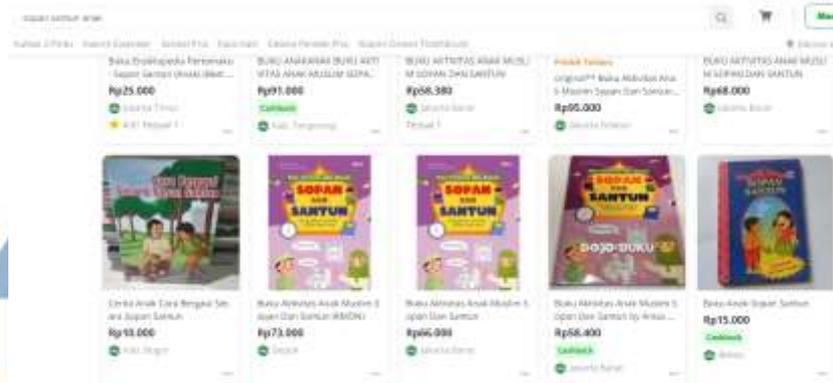
Gambar 3.14 Observasi E-Commerce

Hasil yang ditemukan adalah media yang mengajarkan sopan santun kepada anak didominasi oleh buku, beberapa di antaranya adalah buku cerita yang mengajarkan sopan santun, adapula buku yang mengajarkan sopan santun lewat pembelajaran agama dan buku teks pelajaran.



Gambar 3.15 Hasil Observasi E-commerce

Berikut ini adalah beberapa tangkapan layar hasil pencarian di aplikasi e-commerce Tokopedia, seperti yang telah dijelaskan di atas, buku yang dijual kebanyakan merupakan pembelajaran sopan santun lewat pembelajaran agama dan buku cerita bergambar.



Gambar 3.16 Observasi E-commerce

3.1.5. Studi Eksiting

Studi eksiting dibuat guna mengetahui perancangan dan media yang mirip dan telah ada sebelumnya, dalam studi eksiting media dijabarkan dengan SWOT guna mengetahui *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* dari media.

A. Buku Ilustrasi Even More Bad Parenting Advice

Buku Ilustrasi *Even More Bad Parenting Advice* merupakan buku karya Guy Delisle memberikan cerita-cerita lucu seputar *parenting* dengan candaan yang terkesan *sarcastic*.

1) Strength

Kelebihan dari buku ini adalah buku ini memberikan edukasi lewat cerita-cerita dan candaan ringan yang menyenangkan dan mudah di ingat.

2) Weakness

Namun, jika di aplikasikan di Indonesia terdapat perbedaan *jokes* yang dianggap lucu oleh orang Indonesia dan orang barat, serta *jokes* yang dihadirkan terbilang cukup *sarcastic*.

3) Opportunity

Sebuah media yang *simple*, meghibur dan apa yang ingin disampaikan dapat dengan mudah di ingat oleh orang

4) Threats

Penyampaian lewat candaan sarcastic dapat menimbulkan banyak persepsi tergantung oleh pembaca.



Gambar 3.17 Studi Eksiting Buku Ilustrasi

(<https://drawnandquarterly.com/even-more-bad-parenting-advice>)

3.1.6. Studi Referensi

Studi referensi yang dipilih penulis adalah buku ilustrasi karya Diane Adams dan di ilustrasikan oleh Claire Keane berjudul *Love is* karena buku ilustrasi ini memiliki gaya ilustrasi dimana karakternya digambarkan cukup realistis namun tetap ekspresif dan menggambarkan kegiatan yang jelas dilengkapi dengan teks yang tidak padat, buku ini dibacakan oleh orang tua kepada anak mereka sebagai buku cerita yang memiliki pesan moral dibaliknya yakni tentang cinta dan keluarga.



Gambar 3.18 Studi Referensi Buku *Love is*

(Amazon.com)

3.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan menurut Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions 5th Edition* yang terdiri atas *Orientation, Analysis, Conception, Design* dan *Implementation*

1) *Orientation*

Tahap pertama ini, sebagai desainer grafis harus memahami seperti apakah permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, pertama penulis melakukan riset yakni studi literatur dengan membaca berita tentang permasalahan apakah yang terjadi, kemudian setelah mendapatkan masalah dilakukan kembali studi literatur kemudian wawancara dengan ahli yakni psikolog anak, kemudian melakukan *Focus Group Discussion* dengan para ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun guna mengetahui apakah yang mereka butuhkan, konten seperti apakah yang mereka inginkan sebagai media yang membantu pembelajaran etiket untuk anak usia 4-6 tahun.

2) *Analysis*

Penulis melakukan analisa terhadap permasalahan yang telah di angkat kemudian mencatat poin penting apakah yang perlu di ingat agar dapat menemukan solusi dari permasalahan yang di angkat. Setelah itu masuk pada tahapan membuat *client brief* guna mengenal lebih jauh *target audience*, dimulai dari kebiasaan mereka, media apakah yang sering mereka gunakan, kebiasaan apakah yang sering mereka lakukan, hal-hal yang mereka sukai hingga tidak sukai sehingga dapat menjadi acuan untuk mendesain media informasi yang tepat untuk para target sasaran desain dan dengan harapan memberikan solusi yang bermanfaat bagi mereka.

3) *Conception*

Setelah mendapatkan *insight* dari *client brief* yang telah dibuat nantinya, tahapan selanjutnya adalah membuat konsep, konsep seperti apakah yang dapat menyentuh *target audience*, konsep seperti apakah yang dapat membuat *target audience* mempraktikkan etiket dalam kehidupan sehari-hari dengan tanpa paksaan, mendorong diri mereka untuk menanamkan etiket dalam kehidupan sehari-hari.

4) Design

Tahapan selanjutnya setelah menentukan konsep adalah mendesain, menentukan jenis huruf yang tepat, warna yang sesuai dengan *mood* target sasaran desain, menentukan teknik apakah yang sesuai dengan target sasaran desain apakah teknik pengolahan gambar dengan fotografi, *editing*, ataukah menggunakan ilustrasi

5) Implementation

Tahap terakhir adalah *implementation* dimana menerapkan desain, mencobakan desain kepada sasaran desain secara langsung, kemudian menerima masukan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA