



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 yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data, yakni dengan menggunakan metode *hybrid* atau campuran antara data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian campuran menghasilkan data penelitian yang lebih luas, valid, objektif dan kredibel. Data yang dikumpulkan dengan data kualitatif akan dilakukan dengan wawancara dengan Maya Hirai, selaku pemilik *Maya Hirai Origami School* serta instruktur origami bersertifikat NOA Jepang untuk mendapatkan data mengenai bagaimana pengajaran aktivitas origami pada anak balita untuk meningkatkan motorik halus dan melakukan wawancara dengan Sri Ariningsih Rudi, selaku *occupational therapist* untuk mendapatkan data mengenai motorik halus. Sedangkan data kuantitatif didapat berdasarkan dari hasil kuesioner yang disebar dan ditujukan kepada orang tua yang berdomisili di daerah Jawa Barat dan memiliki anak balita.

3.1.1 Wawancara dengan Instruktur Origami

Wawancara dilakukan dengan Maya Hirai, seorang instruktur origami bersertifikat NOA Jepang serta pemilik *Maya Hirai Origami School*. Wawancara dengan narasumber tersebut dilakukan secara online via *WhatsApp*, pada tanggal 10 Mei 2021. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai bagaimana pengajaran aktivitas origami pada anak balita untuk meningkatkan motorik halus.

3.1.1.1 Hasil Wawancara dengan Instruktur Origami

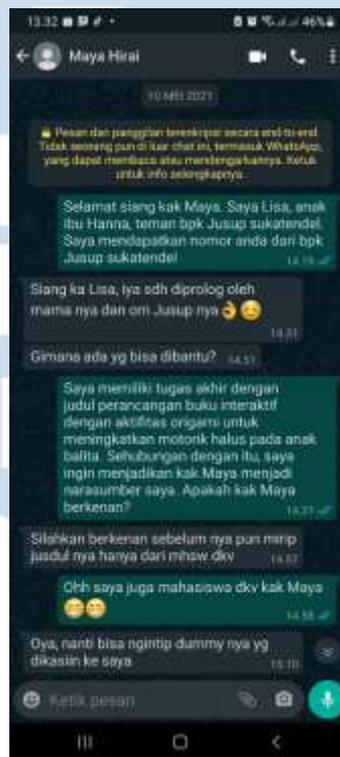
Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, Maya Hirai mengatakan bahwa origami merupakan seni dari Jepang, dengan kegiatannya mengubah kertas dari yang sebelumnya tidak memiliki bentuk, menjadi berbentuk model. Aktivitas origami memiliki banyak manfaat seperti mengalihkan perhatian anak dari aktivitas bermain *gadget* atau pada saat

sedih. Selain itu, aktivitas origami bermanfaat untuk meningkatkan motorik halus, sehingga anak terampil dalam melakukan aktivitas jari seperti menggunting dan menulis. Terdapat materi pembelajaran origami yang dilakukan di *Maya Hirai Origami School* dengan kelas yang berbeda. Pada kelas anak pemula, materi yang diajarkan yaitu pengenalan kertas dan lipatan. Lipatan yang diajarkan berjumlah satu hingga tiga, yang dilakukan secara bertahap. Lipatan satu membentuk segitiga yang menggambarkan gunung atau atap rumah, dengan disisipkan cerita mengenai gunung atau atap rumah. Pada lipatan dua hingga tiga membentuk kupu-kupu abstrak dengan coretan-coretan yang bertujuan memperjelas bentuk abstrak tersebut. Pada kelas dewasa pemula, diajarkan jenis lipatan *basic* namun jumlah lipatan yang banyak.

Maya mengatakan terdapat tingkatan-tingkatan kesulitan dalam melipat origami, yakni: *Basic*, *Intermediate*, dan *Advance*. Bentuk-bentuk origami yang diajarkan setiap tingkatan, yakni model modular, merupakan sebuah unit yang dibentuk dengan lipatan yang mudah namun memerlukan keterampilan pada merangkai satu unit dengan unit lainnya hingga saling menyatu, serta model *single* dengan satu kertas yang membentuk model-model dengan jumlah lipatan bertambah banyak. Selain bentuk dan tingkatan tersebut, terdapat materi melipat origami yang terkhusus dapat meningkatkan motorik halus, yakni model origami dengan jenis yang sama, namun terdapat perbedaan ukuran dan jumlah lipatan. Pada materi ini, jumlah lipatan yang digunakan satu hingga tiga, dengan melakukan pengulangan-pengulangan yang bertujuan dapat terlihat perbedaan cara pelipatan satu hingga tiga yang mengalami perbaikan dari yang kurang rapi hingga lebih rapi.

Maya mengatakan bahwa terdapat cara meningkatkan ketertarikan anak dalam bermain origami, yakni dari awal memberi tahu jika anak tersebut akan mengikuti aktivitas bermain origami, siapkan alat-alat melipat seperti kertas, dengan ukuran kertas yang disesuaikan, bercorak serta menggunakan warna-warna yang menarik. Bentuk model melipat disesuaikan dengan

keinginan anak, seperti model origami yang dapat di terbangkan, dilempar, dan membentuk wadah yang dapat diisi dengan barang-barang kesukaannya. Komunikasi juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan anak dalam bermain origami. Berkomunikasi dengan anak membutuhkan suara yang jelas dengan intonasi yang terjaga, instruksi dijelaskan dengan tidak terlalu panjang dan cepat.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Instruktur Origami

3.1.2 Wawancara dengan *Occupational Therapist*

Wawancara dilakukan dengan Sri Ariningsih Rudi, seorang *occupational therapist*. Wawancara dengan narasumber tersebut dilakukan secara online via *WhatsApp*, pada tanggal 7 Mei 2021. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai meningkatkan motorik halus dengan aktivitas origami pada balita.

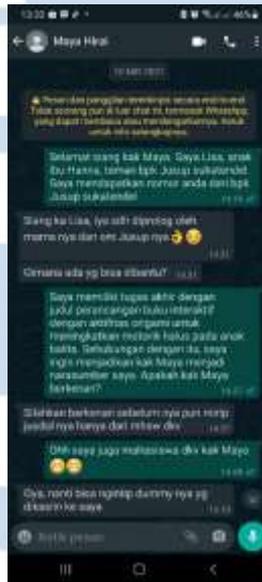
3.1.2.1 Hasil Wawancara dengan *Occupational Therapis*

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, Sri Ariningsih Rudi mengatakan bahwa motorik halus merupakan pergerakan otot-otot kecil pada anak yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Perkembangan motorik halus sangat penting bagi perkembangan anak, motorik halus merupakan modalitas yang bisa anak gunakan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Kelainan bawaan dan stimulasi yang kurang menjadi faktor kurangnya motorik halus pada anak, sehingga dampak yang dihasilkan perkembangan dan aktivitas keseharian anak akan terganggu. Motorik halus pada anak dapat dikembangkan, yakni dengan lebih banyak memberikan stimulasi. Terapi motorik halus dibutuhkan agar perkembangan motorik anak lebih maksimal.

Keterlambatan motorik halus tidak hanya terjadi pada anak normal namun anak *underdevelop* mengalaminya. Terdapat faktor-faktor yang membuat perkembangan motorik halus anak *underdevelop* kurang, yakni kurangnya konsentrasi dan stimulasi yg kurang, dan terapi tidak berlanjut sehingga berpengaruh pada pencapaian *activity day living* dan aktivitas lainnya. Dalam meningkatkan motorik halus pada anak *underdevelop*, Sri Ariningsih Rudi memberi saran agar menjalani terapi secara *continue*, karena anak *underdevelop* memerlukan proses yang berbeda dengan anak normal.

Sri mengatakan bahwa komunikasi yang dilakukan saat proses terapi motorik sedang berlangsung, yakni dengan cara menyampaikan pada anak jika anak tersebut akan bermain, sehingga anak akan merasa senang dan hasil akan maksimal. Aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan motorik halus pada anak balita, yakni memasukkan koin atau kelereng kedalam botol, memindahkan biji-bijian dengan cara menjimpit, meronce, lepas pasang jepit jemuran, menyobek kertas, dan melipat kertas atau aktivitas origami. Ia menambahkan, melipat atau aktivitas origami cukup efektif, selain meningkatkan motorik halus, aktivitas tersebut juga dapat melatih konsentrasi anak. Dalam aktivitas origami terdapat bentuk-bentuk khusus yang diterapkan

sesuai dengan tingkat kesulitannya, seperti vertikal, horional, diagonal, 1 step lipatan hingga beberapa step lipatan. Sri juga menambahkan agar anak dapat tertarik bermain origami, perlu membuat bentuk-bentuk model yang sudah jadi dan disukai anak, jika anak sudah ada ketertarikan dengan bentuk tersebut, maka ia akan mengajak anak untuk melipat bentuk tersebut *step by step*.



Gambar 3 2 Wawancara dengan *occupational therapist*

3.1.3 Kuesioner

Penyebaran kuesioner ini dilaksanakan pada tanggal 3 hingga 18 Mei 2021 yang bertujuan untuk mendapatkan sampel mengenai perkembangan motorik halus pada anak balita dan aktivitas yang dilakukan. Kuesioner ini ditujukan untuk orang tua yang berdomisili di Jawa Barat dan memiliki anak. Kuesioner ini dibuat melalui *google form* dan disebar melalui media sosial. Penulis menggunakan populasi masyarakat Provinsi Jawa Barat berdasarkan umur 20-60 tahun, yang terdapat pada Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Barat 2020, serta Rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan dengan *margin error* 10%.

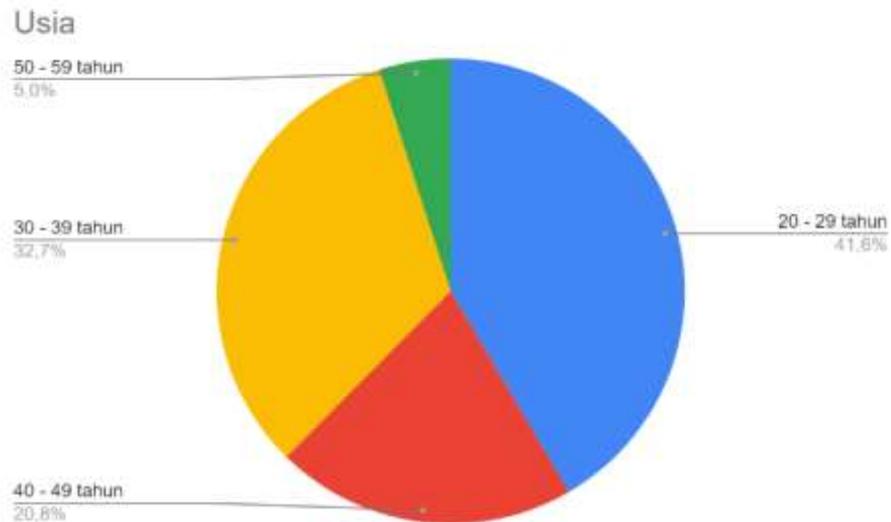
$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{28,117,172}{1 + 28,117,172(0.01)}$$

$$n = 99.9 \rightarrow 100$$

Gambar 3 3 Wawancara dengan Rumus Slovin

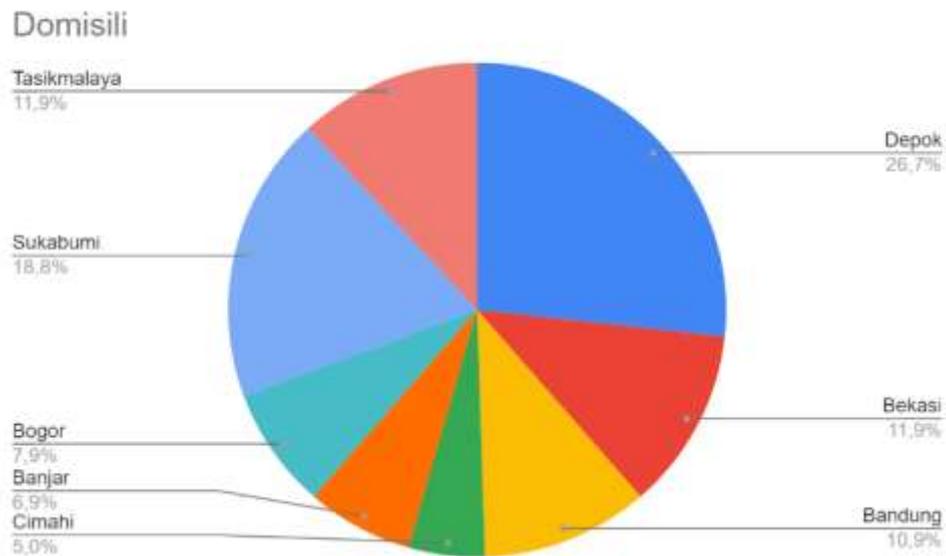
3.1.3.1 Pertanyaan dan Hasil



Gambar 3 4 Respon Usia

Berdasarkan 101 responden, 41,6% responden berusia 20-29 tahun, 32,7 responden berusia 30-39 tahun, 20,8% berusia 40-49 tahun, dan 5.0% usia 50-59 tahun.

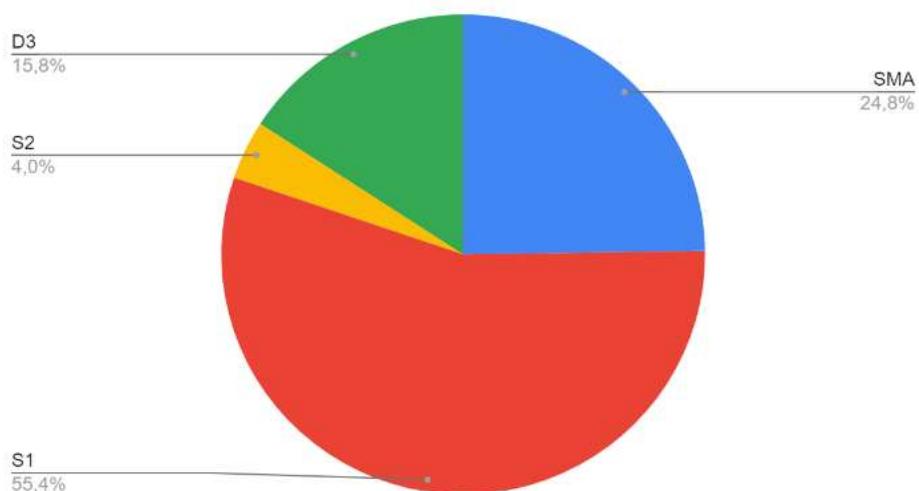
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3 5 Respon Domisili

Berdasarkan 101 responden, 26,7% responden berdomisili di Depok, 18,5% responden berdomisili di Sukabumi, 11,9% berdomisili di Bekasi, 11,9% berdomisili di Tasikmalaya, 10,9% berdomisili di Bandung, 7,9% berdomisili di Bogor, 6,9% berdomisili di Banjar, dan 5,0% berdomisili di Cimahi.

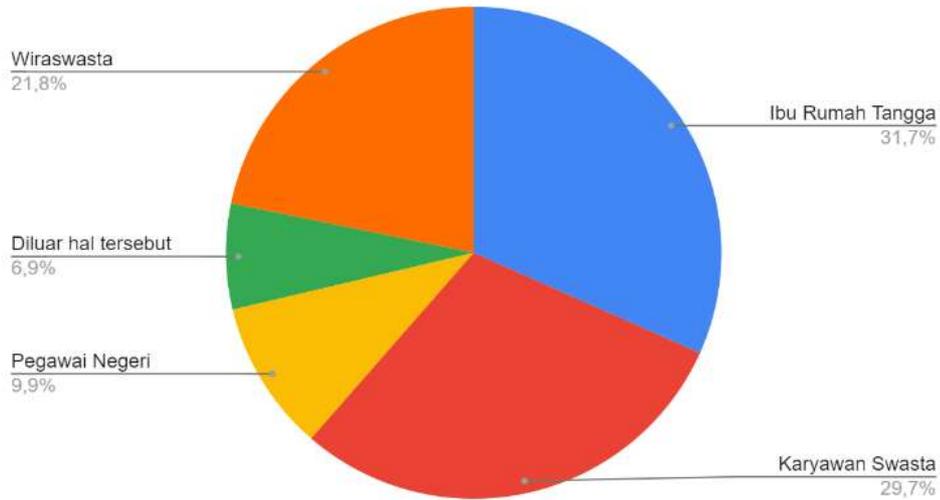
Pendidikan terakhir atau saat ini



Gambar 3 6 Respon Pendidikan Terakhir atau Saat Ini

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 55,4% responden berpendidikan terakhir S1, 24,8% responden berpendidikan terakhir SMA, 15,8% berpendidikan terakhir D3, dan 4,0% responden berpendidikan terakhir S2.

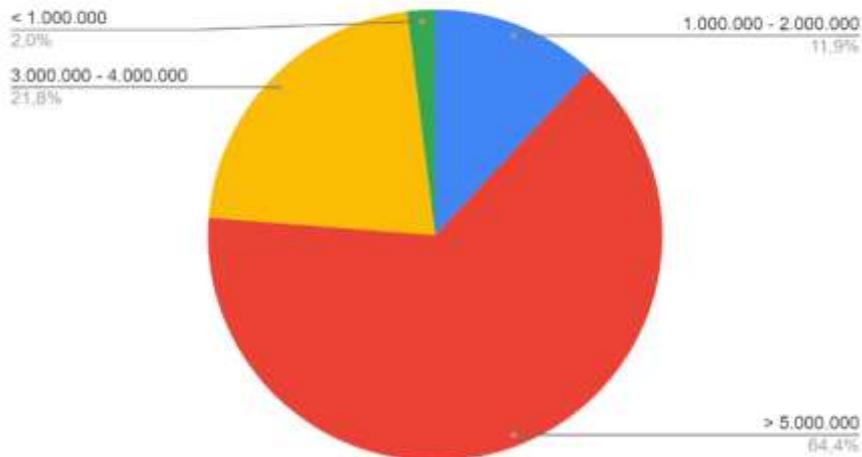
Pekerjaan



Gambar 3 7 Respon Pekerjaan

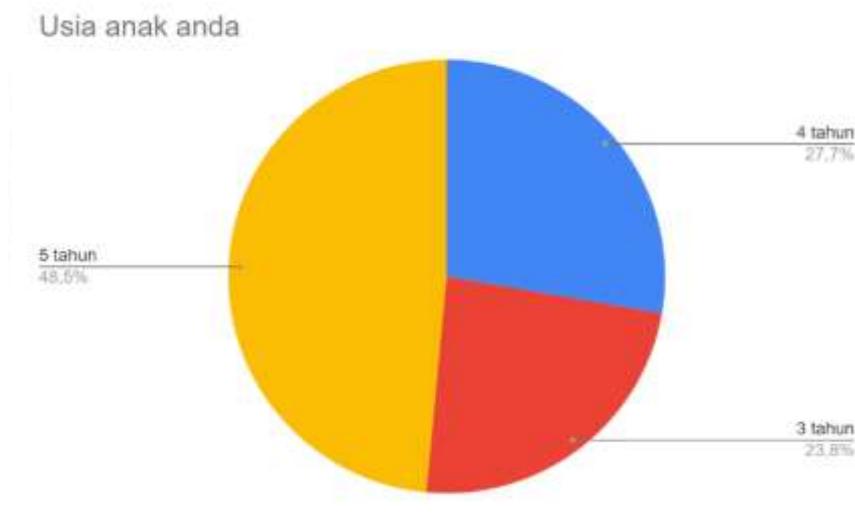
Berdasarkan 101 responden, 31,7% responden berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga, 29,7% berprofesi sebagai Karyawan Swasta, 21,8% berprofesi sebagai Wiraswasta, 9,9% Pegawai Negeri, dan 6,9% berprofesi diluar hal tersebut.

Pendapatan anda setiap bulan



Gambar 3 8 Respon Pendapatan anda setiap bulan

Berdasarkan 101 responden, 64,4% responden memiliki pendapatan per bulan sebanyak lebih dari 5.000.000, 21,8% responden berpendapatan per bulan sebanyak 3.000.000–4.000.000, 11,9% responden berpendapatan per bulan sebanyak 1.000.000-2.000.000, dan 2,0% responden berpendapatan dibawah 1.000.000.



Gambar 3 9 Respon Usia anak

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 48,5% responden memiliki anak berusia 5 tahun, 27,7% responden memiliki anak berusia 4 tahun, dan sebanyak 23,8% responden memiliki anak berusia 3 tahun.



Gambar 3 10 Respon Tingkat Pendidikan

Berdasarkan 101 kuesioner, sebanyak 76,2% responden memiliki anak berpendidikan TK dan 23,8% responden memiliki anak berpendidikan PAUD.



Gambar 3 11 Respon Kepentingan Perkembangan Motorik Halus Anak

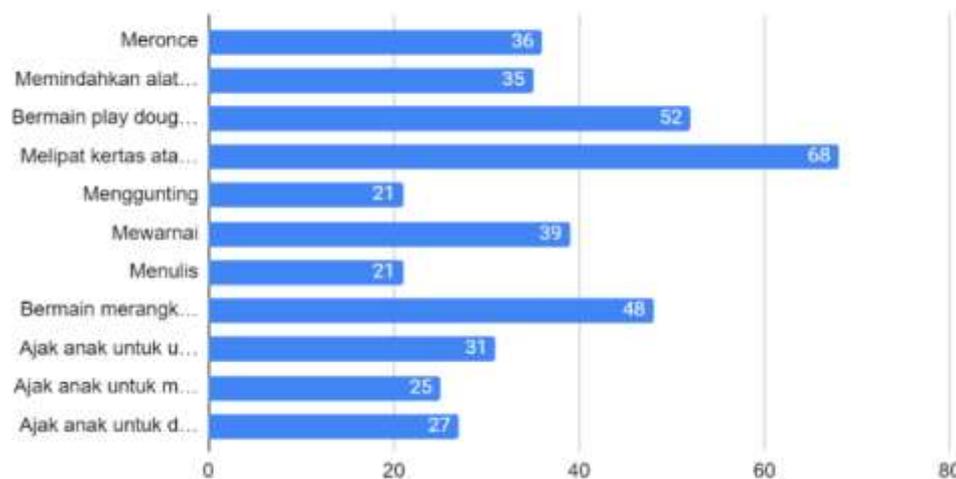
Berdasarkan 101 responden, sebanyak 84,2% responden merasa perkembangan motorik halus pada anak sangat penting dan sebanyak 16,8% merasa perkembangan motorik halus pada anak penting.



Gambar 3 12 Respon Perkembangan Motorik Anak

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 84,2% responden merasa perkembangan motorik halus pada anak sangat penting, sebanyak 16,8% merasa perkembangan motorik halus pada anak penting, dan sebanyak 5% responden merasa perkembangan motorik halus pada anak tidak penting.

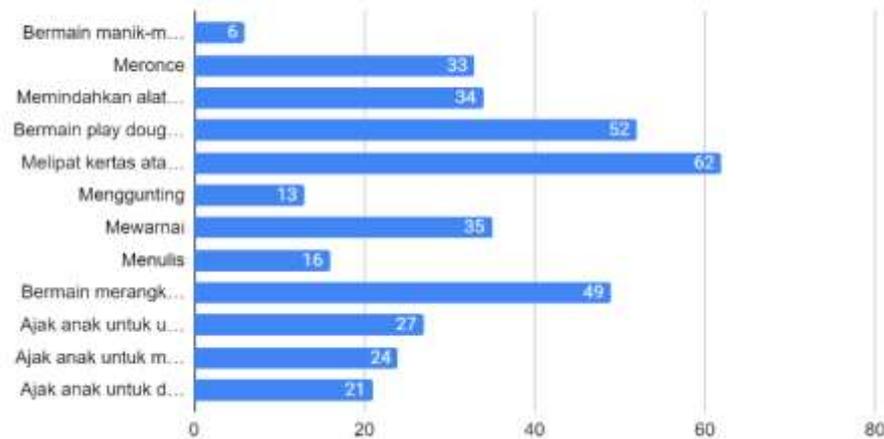
Kegiatan apa yang menurut anda mampu meningkatkan motorik halus anak?



Gambar 3 13 Respon Keegiatann Yang Mampu Meningkatkan Motorik

Berdasarkan 101 responden, kegiatan yang menurut responden mampu meningkatkan motorik halus anak adalah melipat kertas sebanyak 67,3%, bermain play dough 51,5%, merangkai puzzle sebanyak 48%, mewarnai sebanyak 38,6%, meronce sebanyak 35,6%, memindahkan alat bermain sebanyak 34,7%, ajak anak untuk makan sendiri 31%, ajak anak untuk memakai pakaian sendiri 26,7%, membuka dan menutup tempat makan sebanyak 24,8%, dan menggunting 20,8%, dan menulis 20,8%.

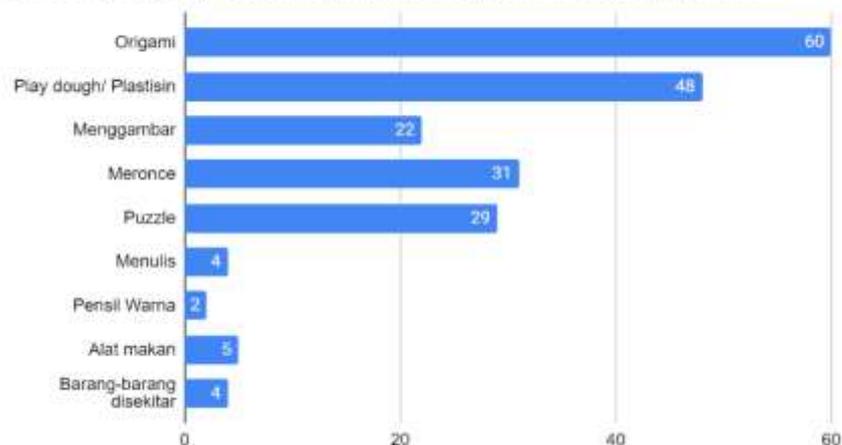
Kegiatan yang rutin anak anda lakukan yang berguna untuk meningkatkan motorik halus



Gambar 3 14 Wawancara Respon Kepentingan Perkembangan Motorik Halus Anak

Berdasarkan 101 responden, kegiatann rutin yang paling banyak dilakukan pertama adalah melipat kertas sebanyak 61,4%, bermain play dough sebanyak 51,5%, merangkai puzzle sebanyak 48,5%, mewarnai sebanyak 34,7%, memindahkan alat bermain dari satu wadah ke wadah lainnya sebanyak 33,7%, meronce 32,7%, ajak anak untuk makan sendiri 26,7%, membuka dan menutup tempat makan sebanyak 23,8%, anak dapat memakai pakaian sendiri 20,8%, menulis 15,8%, menggunting 12,9%, dan bermain manik-manik 5,9%.

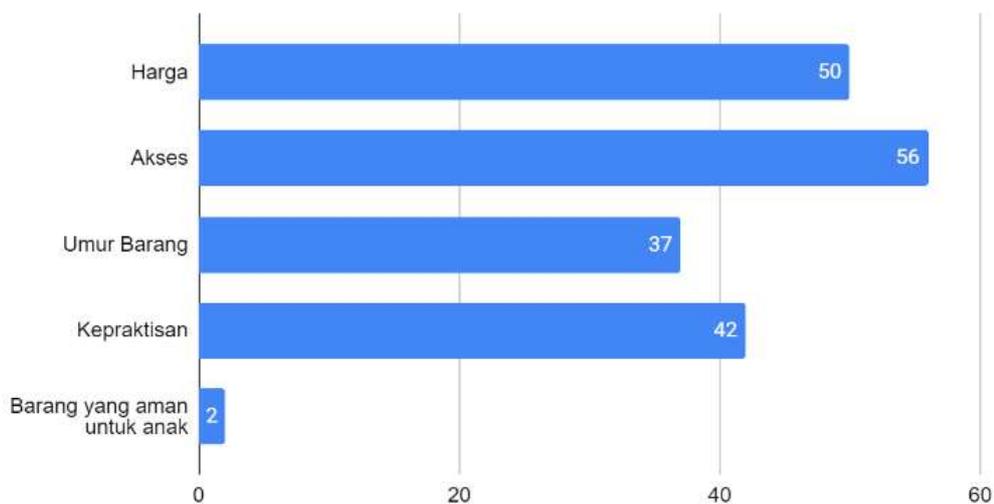
Media yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus



Gambar 3 15 Respon Media Untuk Meningkatkan Motorik Halus

Berdasarkan 101 responden, media yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus pertama adalah origami sebanyak 59,4%, bermain *play dough* sebanyak 47,5%, meronce sebanyak 30,7%, bermain puzzle sebanyak 29%, menggambar 21,8%, alat makan 5%, barang-barang disekitar 4%, alat tulis 4%, dan pensil warna 2%.

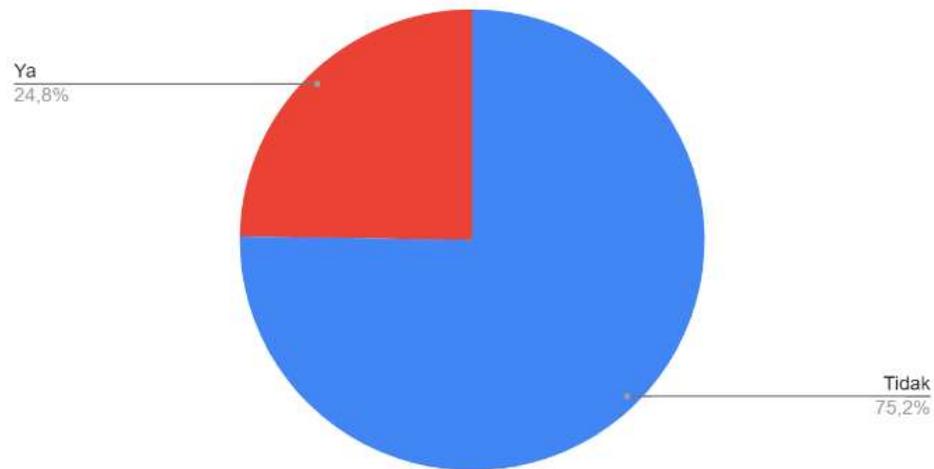
Apakah ada pertimbangan dalam milih media meningkatkan motorik halus?



Gambar 3 16 Respon Pertimbangan Memilih Media Motorik Halus

Berdasarkan 101 responden, pertimbangan yang digunakan dalam memilih media motorik halus adalah akses sebanyak 55,4%, harga sebanyak 49,5%, kepraktisan sebanyak 41,6%, umur barang sebanyak 36,6%, bahan yang aman untuk anak 2%.

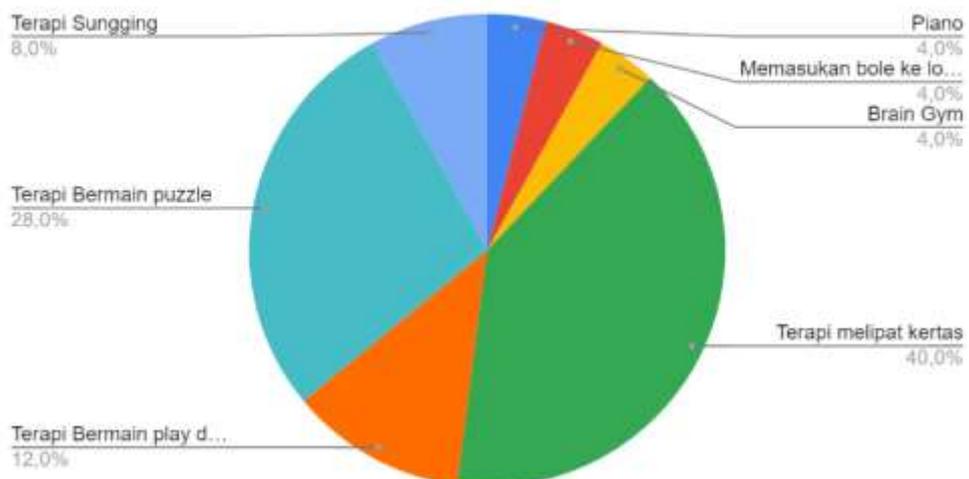
Apakah anda pernah membawa anak anda ke tenaga profesional dalam meningkatkan motorik halus anak? (Terapi/Psikiater)



Gambar 3 17 Respon Membawa Anak Ke Tenaga Profesional

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 24,8% responden pernah membawa anak ke tenaga profesional dalam meningkatkan motorik halus anak dan sebanyak 75,2% responden tidak pernah membawa anak ke tenaga profesional dalam meningkatkan motorik halus anak.

Jika ya, tindakan apa yang disarankan oleh tenaga profesional tersebut?



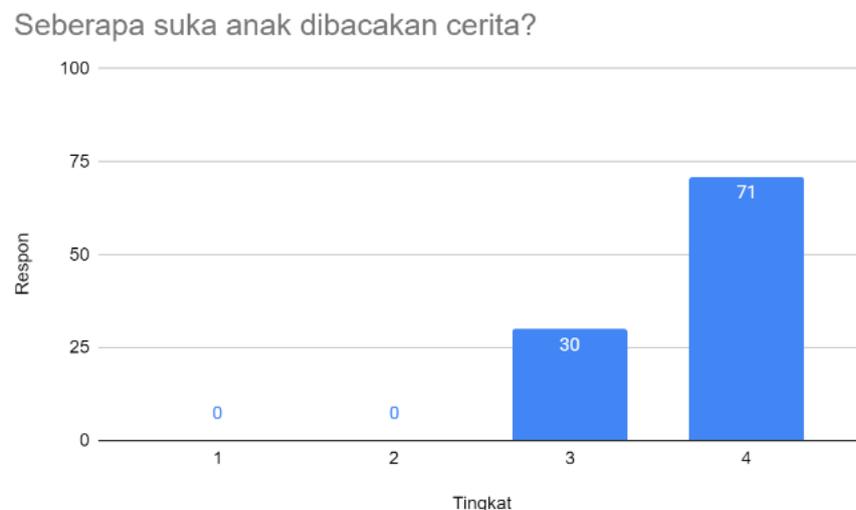
Gambar 3 18 Respon Saran Oleh Tenaga Profesional

Berdasarkan 25 responden yang membawa anak ke tenaga profesional, sebanyak 40% responden disarankan melakukan terapi melipat kertas, 28% responden disarankan melakukan terapi bermain puzzle, sebanyak 12% responden disarankan melakukan terapi *play dough*.



Gambar 3 19 Respon Minat Terhadap Terapi Bermain

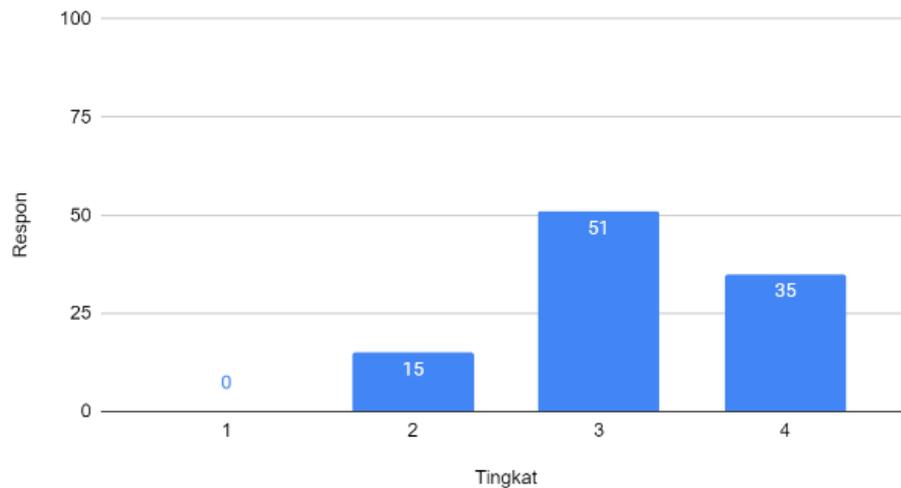
Berdasarkan 101 responden, sebanyak 92,1% responden berminat terhadap terapi bermain untuk meningkatkan motorik halus dan sebanyak 7,9% responden tidak berminat terhadap terapi bermain untuk meningkatkan motorik halus.



Gambar 3 20 Respon Tingkat Suka Di Bacakan Cerita

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 70,3% anak responden sangat suka dibacakan cerita dan sebanyak 29,7% anak responden suka dibacakan cerita.

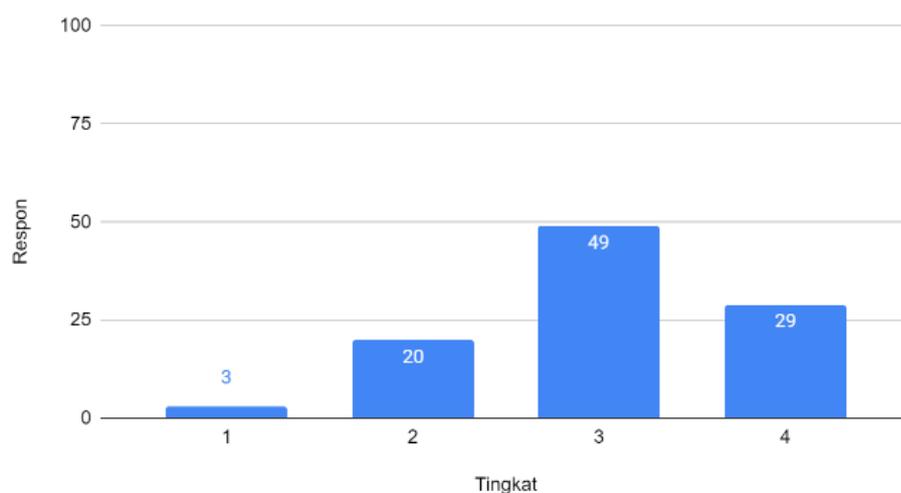
Seberapa suka anda membacakan cerita?



Gambar 3 21 Respon Tingkat Suka Membacakan Cerita

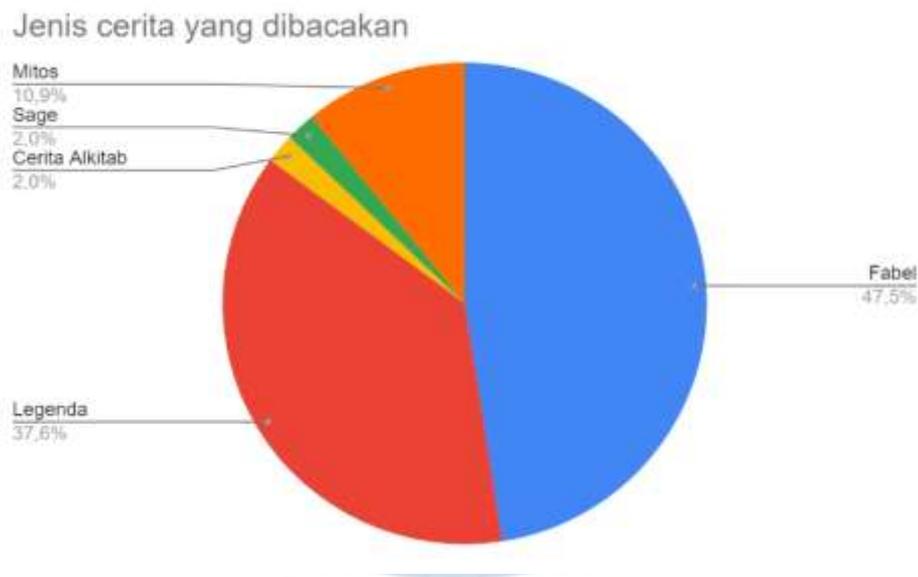
Berdasarkan 101 responden, sebanyak 34,7% responden sangat suka membacakan cerita, sebanyak 50,5% responden suka membacakan cerita, dan sebanyak 14,9% responden tidak suka membacakan cerita.

Seberapa sering anda membacakan cerita kepada anak?



Gambar 3 22 Respon Tingkat Keseringan Membaca Cerita

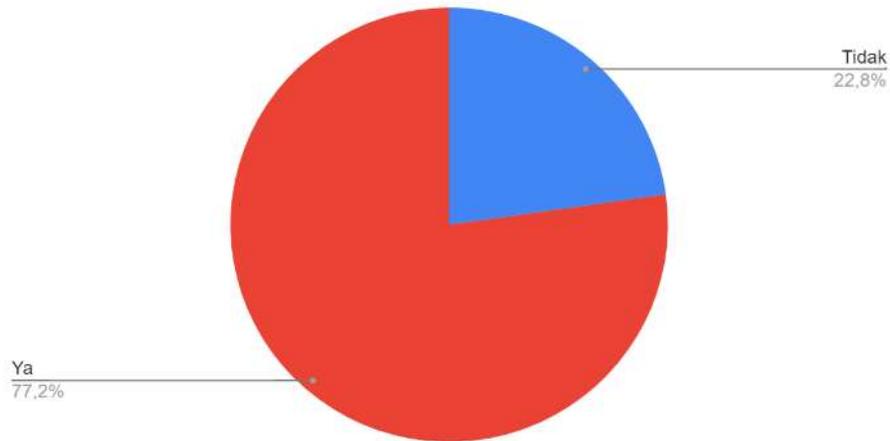
Berdasarkan 101 responden, sebanyak 28,7% responden sangat sering membacakan cerita kepada anak, sebanyak 48,5% responden sering membacakan cerita kepada anak, sebanyak 19,8% responden tidak sering membacakan cerita kepada anak, dan sebanyak 3% responden sangat tidak sering membacakan cerita kepada anak.



Gambar 3 23 Respon Jenis Cerita

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 47,5% responden membaca jenis cerita fabel, sebanyak 37,6% responden membaca jenis cerita legenda, sebanyak 10,9% responden membaca jenis cerita mitos, sebanyak 2% responden membaca jenis cerita sage, dan sebanyak 2% responden membaca jenis cerita alkitab.

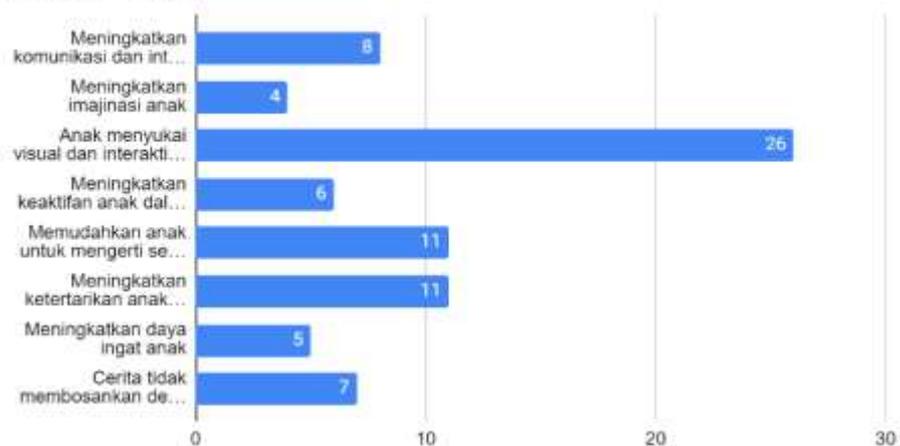
Apakah anda pernah membacakan Interactive storytelling kepada anak?



Gambar 3 24 Respon Membacakan *Interactive storytelling*

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 77,2% responden pernah membacakan *interactive storytelling* kepada anak, sebanyak 22,8% responden tidak pernah membacakan *interactive storytelling* kepada anak.

Jika ya, alasan anda membacakan Interactive storytelling kepada anak?

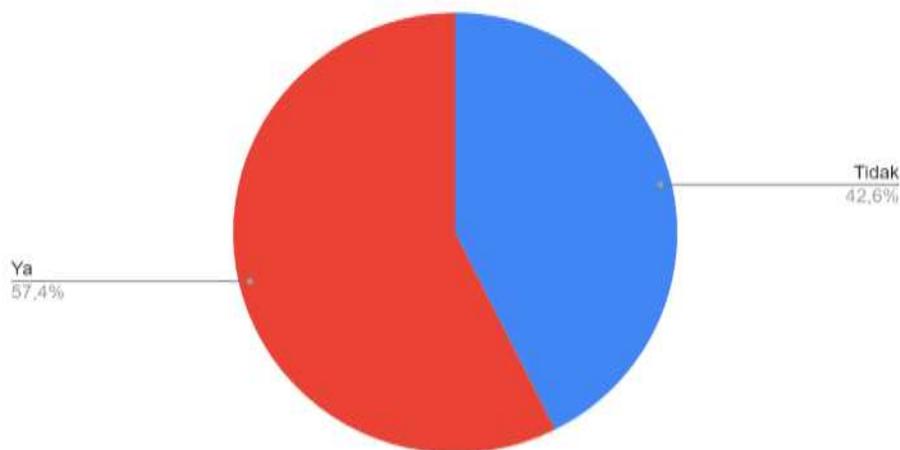


Gambar 3.1.1 Respon Alasan Membacakan *Interactive Storytelling*

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Berdasarkan 101 responden, responden membacakan *interactive storytelling* kepada anak dengan alasan anak menyukai visual dan interaktifitas yang menarik dalam buku sebanyak 26 responden, memudahkan anak untuk mengerti sesuatu hal yang diperintah dalam cerita sebanyak 11 responden, meningkatkan ketertarikan anak untuk mendengar cerita dan belajar membaca sebanyak 11 responden, Meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan anak sebanyak 8 responden, cerita tidak membosankan dengan adanya interaktifitas di dalamnya sebanyak 7 responden .

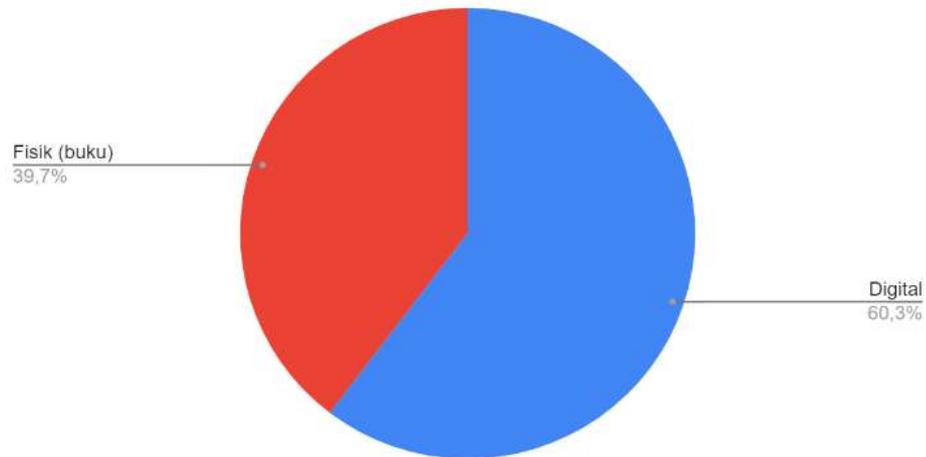
Apakah anda pernah membacakan Interactive storytelling dengan aktivitas origami kepada anak?



Gambar 3 25 Respon Membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 57,4% responden pernah membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak dan sebanyak 42,6% responden tidak pernah membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak.

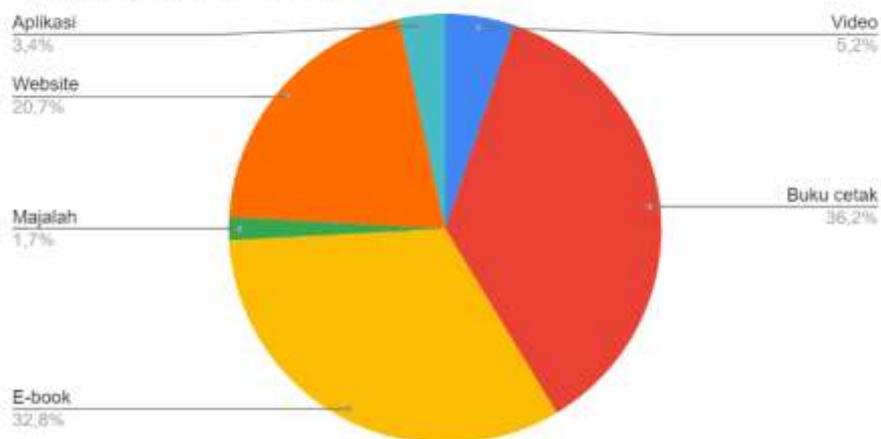
Jika ya, anda lebih sering membaca Interactive storytelling dengan aktivitas origami dalam bentuk:



Gambar 3 26 Respon bentuk interactive storytelling dengan aktivitas origami

Berdasarkan 58 responden yang menjawab ya, sebanyak 60,3% responden membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak dalam bentuk digital dan sebanyak 39,7% responden membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak dalam bentuk buku fisik.

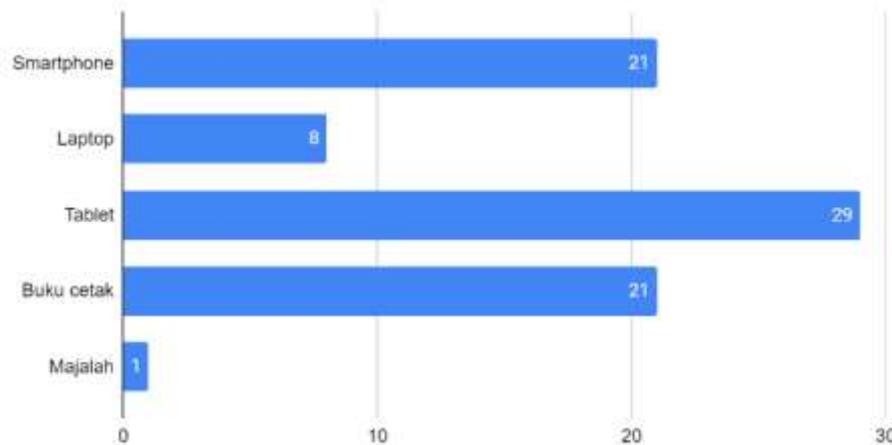
Media yang digunakan untuk mengakses Interactive storytelling dengan aktivitas origami:



Gambar 3 27 Respon Media Mengakses *Interactive Storytelling* Dengan Aktivitas Origami

Berdasarkan 58 responden yang menjawab ya, sebanyak 36,2% responden menggunakan media buku cetak untuk mengakses *interactive storytelling*, sebanyak 32,8% responden menggunakan media e-Book untuk mengakses *interactive storytelling*, 20,7% responden menggunakan media website untuk mengakses *interactive storytelling*, 5,2% responden menggunakan media video untuk mengakses *interactive storytelling*, 3,4% responden menggunakan media aplikasi untuk mengakses *interactive storytelling*, dan 1,7% responden menggunakan media majalah untuk mengakses *interactive storytelling*.

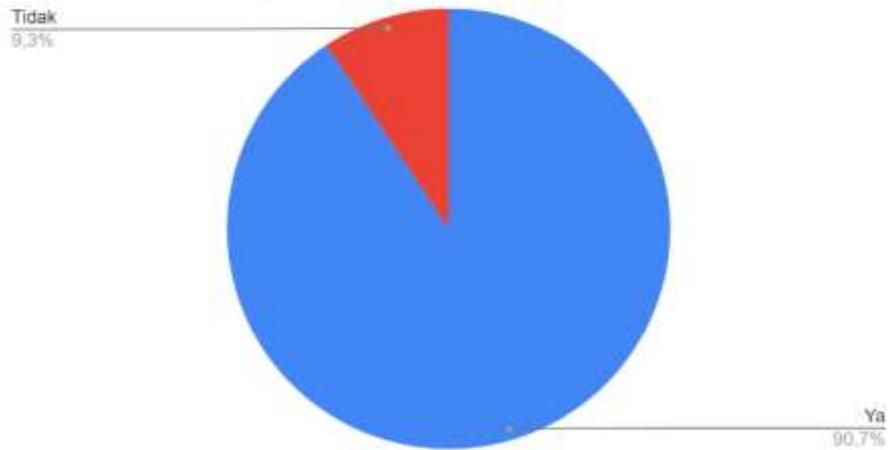
Alat yang digunakan untuk mengakses Interactive storytelling dengan aktivitas origami:



Gambar 3 28 Respon Alat Mengakses *Interactive Storytelling* Dengan

Aktivitas Origami Berdasarkan 58 responden yang menjawab ya, sebanyak 50% responden menggunakan tablet untuk mengakses *interactive storytelling* dan sebanyak 36,2% responden menggunakan Smartphone untuk mengakses *interactive storytelling*, 36,2% responden menggunakan buku cetak untuk mengakses *interactive storytelling*, 8% responden menggunakan laptop untuk mengakses *interactive storytelling*, dan 1% responden menggunakan majalah untuk mengakses *interactive storytelling*.

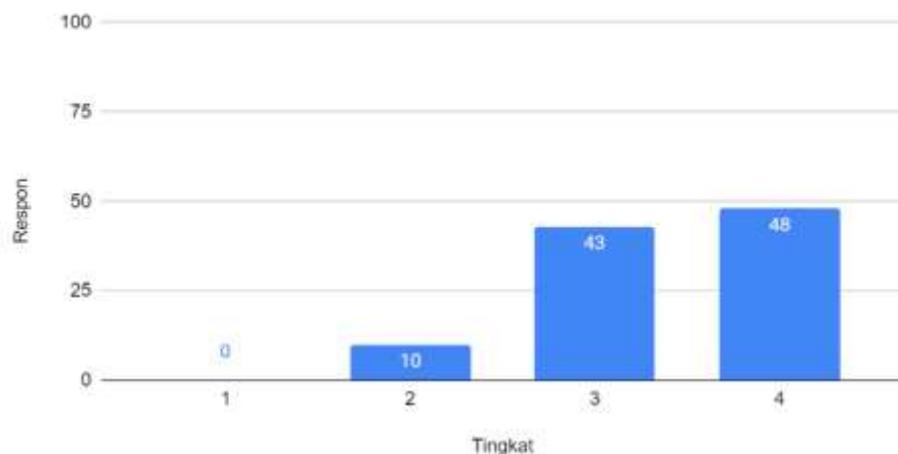
Jika tidak pernah membacakan, apakah anda berminat membacakan Interactive storytelling dengan aktivitas origami kepada anak?



Gambar 3 29 Respon Minat Membacakan *Interactive Storytelling* Dengan Aktivitas Origami

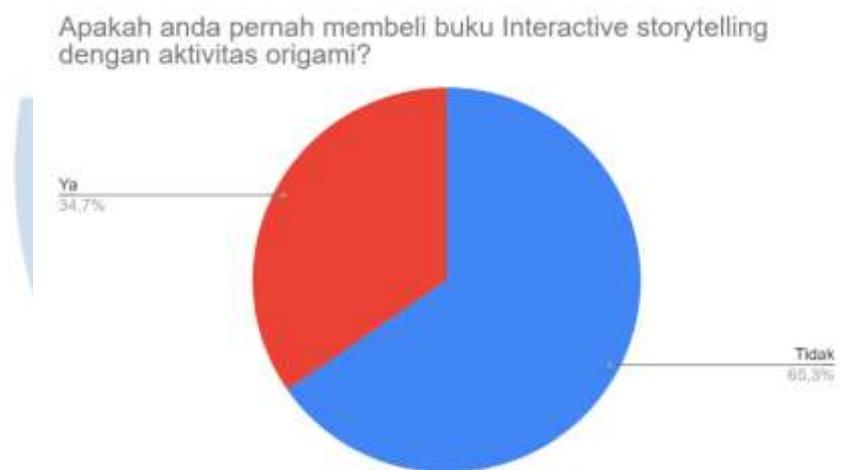
Berdasarkan 43 responden yang menjawab tidak, sebanyak 90,7% responden berminat membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak dan sebanyak 9,3% responden tidak berminat membacakan *interactive storytelling* dengan aktivitas origami kepada anak.

Apakah anda berminat membeli buku Interactive storytelling dengan aktivitas origami?



Gambar 3 30 Respon Minat Membeli Buku *Interactive Storytelling*

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 47,5% responden sangat minat membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami, sebanyak 42,6% responden minat membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami, sebanyak 9,9% responden tidak minat membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami.



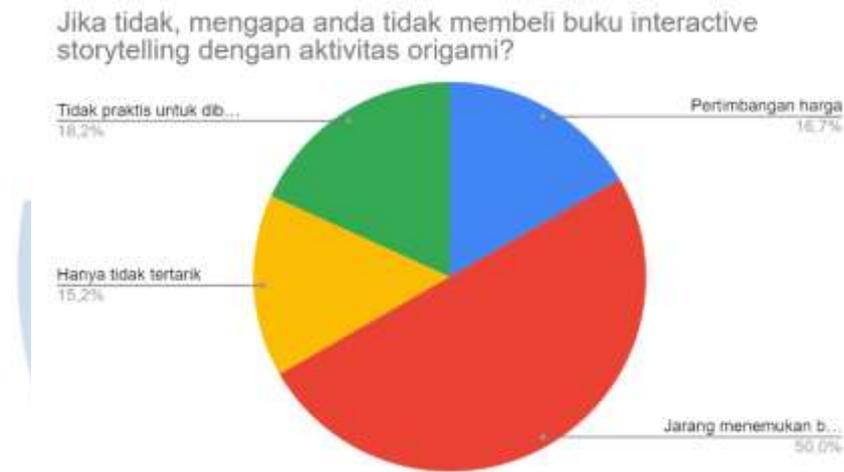
Gambar 3 31 Respon Membeli Buku *Inteactive Storytelling* Dengan Aktivitas Origami

Berdasarkan 101 responden, sebanyak 65,3% responden tidak pernah membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami dan sebanyak 34,7% responden pernah membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami.



Gambar 3 32 Respon Pertimbangan Membeli Buku

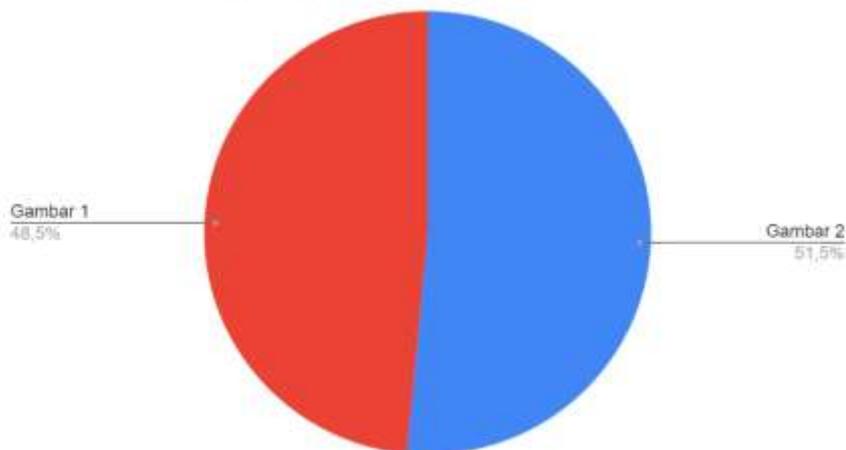
Berdasarkan 35 responden yang menjawab ya, pertimbangan dalam membeli buku yakni akses sebanyak 65,3% responden, umur barang sebanyak 20% responden, visual sebanyak 20% responden, dan harga sebanyak 17,1% responden.



Gambar 3 33 Respon Tidak Membeli Buku *Interactive Storytelling* Dengan Aktivitas Origami

Berdasarkan 66 responden yang menjawab tidak, alasan tidak membeli buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami yakni jarang menemukan buku *interactive storytelling* dengan aktivitas origami sebanyak 50% responden, tidak praktis untuk di bawa sebanyak 18,2% responden, pertimbangan harga sebanyak 16,7% responden, dan hanya tidak tertarik sebanyak 15,2% responden.

Bentuk visual yang disukai berdasarkan 2 gambar di atas:



Gambar 3 34 Respon Bentuk Visual

Berdasarkan 101 responden, memilih gambar 2 sebagai bentuk visual yang disukai dan memilih gambar 1 sebagai bentuk visual yang disukai.

3.2 Metode Perancangan

Penulis menggunakan 3 fase perancangan buku yang telah dijabarkan pada buku yang berjudul “*Book Design*” oleh Haslam (2006). Langkah-langkah tersebut, yaitu:

1) *Approaching the design*

a. *Documentation*

Pada tahap *documentation*, penulis akan mengumpulkan dan menyimpan informasi yang didapat dalam bentuk teks, foto, rekaman suara, atau video.

b. *Analysis*

Pada tahap *analysis*, penulis akan menemukan struktur dalam data atau dokumentasi. Penulis akan melakukan pengelompokan untuk memberikan struktur, urutan, dan hirarki.

c. *Expression*

Pada tahap *expression*, penulis melakukan pendekatan yang memvisualisasi emosi dari designer.

d. *Concept*

Pada tahap *concept*, penulis menemukan ide besar dari isi pesan buku tersebut. Pendekatan ini menentukan konsep visual yang akan digunakan, seperti layout, teks, yang dijadikan pedoman pada saat mendesain buku.

2) *Design brief*

Pada *design brief*, penulis menyusun dan menentukan pembagian konten buku yang akan digunakan tiap halaman.

3) **Identifikasi komponen buku**

Pada tahapan ini, penulis menentukan konten serta komponen visual yang akan digunakan dalam buku.