



### **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

Pada perancangan media informasi ini, pengambilan data diproses melalui metode *hybrid*/campuran. Menurut Sugiyono (2013), metode campuran merupakan kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif. Pengambilan data kuantitatif dilakukan menggunakan media *Google Form* berupa kuesioner online. Sedangkan pengambilan data kualitatif dilakukan kegiatan wawancara terhadap dua narasumber yaitu HRD dan psikolog dewasa secara daring. Data-data yang diperoleh akan digunakan sebagai pendukung dalam media perancangan yang akan dibuat. Berikut metode pengambilan data yang akan dilakukan.

##### 3.1.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 137), mengemukakan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi melalui dialog dengan responden atau narasumber. Kegiatan wawancara dilakukan pada Erpina Desi Yolanda selaku *Human Resources Officer*, Purwaningrum Indriyati selaku psikolog klinis dewasa, dan Sherlyn Cutan selaku pakar desain untuk mendapatkan data mengenai perilaku etika kerja berdasarkan sudut pandang pakar yang dapat memberikan pemahaman lebih mengenai tata perilaku dalam lingkup industri kreatif.

##### 3.1.1.1 Wawancara dengan Erpina Desi Yolanda

Penulis melakukan wawancara dengan ibu Erpina Desi Yolanda selaku *Human Resources Officer* di PT. Nizertek Lintas Bumi dilaksanakan melalui media Whatsapp pada tanggal 16 September 2021. Beliau sudah berkarir sebagai *human resources* selama 3 tahun. Dalam wawancara, beliau mengatakan bahwa masalah yang terjadi di lingkungan kerja berkaitan erat dengan perilaku etika seseorang. Masalah ini cenderung terjadi seperti

karyawan yang kurang menghargai bawahan, sesama pekerja, dan lainnya. Hal seperti ini yang pada akhirnya akan menciptakan *chaos* dalam lingkungan kerja dan menghambat produktivitas pekerja. Menurut beliau, perilaku yang ideal dalam dunia kerja merupakan koordinasi dalam tim yang baik dalam konteks membangun komunikasi antar sesama pekerja. Umumnya, beberapa perusahaan menyediakan sarana seperti *training* dan *group discussion* yang terlebih mengacu kepada mengasah kemampuan pekerja terkait dengan bidang yang dijalannya, namun tidak terfokus pada batasan berperilaku etika kerja. Menurut beliau, hal seperti itu yang dapat menyebabkan beberapa pekerja kurang menguasai atau nyatanya masih belum berperilaku sesuai dengan budaya etika bekerja sehingga menimbulkan ketidaknyamanan di lingkungan kerja.



Gambar 3.1 Dokumentasi Whatsapp bersama Erpina Desi Yolanda

### 3.1.1.2 Wawancara dengan Purwaningrum Indriyati

Penulis melakukan wawancara dengan ibu Purwaningrum Indriyati selaku Psikolog Klinis Dewasa di RSAU Dr. Esnawan Antariksa Jakarta Pusat, DKI Jakarta yang dilaksanakan melalui media HaloDoc pada tanggal 18 September 2021 pukul 12.00. Beliau sudah berkarir sebagai psikolog selama 8 tahun. Perilaku seseorang umumnya terbentuk dari faktor lingkungan terkhusus lingkungan keluarga. Menurut beliau, saat memasuki usia dewasa, perilaku etika

dapat dipengaruhi oleh dua hal yaitu dengan pengetahuan dan kesadaran dirinya. Seseorang yang masih asing dengan perilaku etika di lingkungan kerja umumnya disebabkan oleh minimnya kemampuan asertif pribadi tersebut. Beliau mengatakan bahwa lingkungan kerja memiliki sifat heterogen dengan banyaknya budaya pada masing-masing individu/pekerja yang membuat akhirnya menjadi bias. Menurut beliau, karena sifatnya yang heterogen maka diharapkan terdapat standar yang sama dalam sikap dan perilaku khususnya di lingkungan kerja. Oleh karena itu, beliau mengatakan bahwa diperlukannya edukasi kepada para pekerja agar dapat memahami batasan dalam etika bekerja.

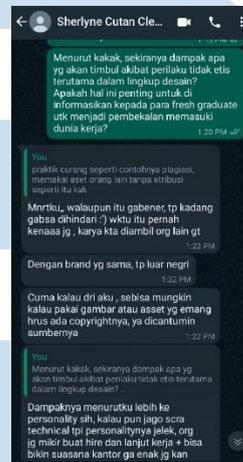


Gambar 3.2 Profil Psikolog Purwaningrum Indriyati

### 3.1.1.3 Wawancara dengan Sherlyne Cutan

Penulis melakukan wawancara dengan Sherlyne Cutan selaku pakar desain di Cleon Creative Agency yang dilaksanakan melalui media Whatsapp pada 13 Oktober 2021 pukul 12.00. Dalam wawancara, beliau mengatakan bahwa etika kerja mencerminkan bagaimana sikap profesionalisme masing-masing individu dalam hal disiplin waktu, tanggung jawab, dan selalu berusaha untuk mengembangkan diri. Dalam lingkup pekerjaannya yang berprofesi di industri kreatif, beliau mendapati orang-orang yang masih asing dan

acuh tak acuh menghubungi diluar jam kerja, tidak komunikatif, dan lainnya. Hal ini tentunya berdampak pada *personality* individu tersebut.



Gambar 3.3 Dokumentasi Whatsapp bersama Sherlyne Cutan

#### 3.1.1.4 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan rangkaian wawancara dengan HRD, psikolog dewasa, dan pekerja kreatif, penulis membuat simpulan dari topik yang ingin diteliti. Beberapa poin tersebut terkait situasi, kendala selama bekerja, perkembangan perilaku menurut ahli, dan pendekatan yang baik dari fokus permasalahan topik.

Perilaku seseorang dapat terbentuk dari lingkungan terkhusus dalam lingkungan keluarga dan pada saat memasuki usia dewasa perlu diberikan pemahaman melalui edukasi terutama seseorang yang masih asing dengan etika bekerja. Hal ini juga berkaitan dengan kemampuan asertif pekerja tersebut. Umumnya, beberapa perusahaan akan menyediakan sarana bagi pekerja untuk *training* dalam memenuhi *job* deskripsinya tetapi lebih mengacu kepada ketrampilan dan *soft skill*. Namun, terdapat perusahaan yang tidak menyediakan sarana tersebut. Karena lingkungan kerja juga memiliki sifat yang heterogen dengan begitu banyaknya budaya dari masing-masing pekerja, maka diperlukan suatu pemahaman mengenai batasan dalam berperilaku melalui edukasi.

### 3.1.2 Kuesioner

Intrumen kuesioner dilaksanakan pada tanggal 7 September 2021 menggunakan media *Google Form* dengan metode sampel *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 85), *purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu dalam penelitian. Tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengukur pengetahuan responden mengenai informasi dan kondisi terkait *work ethics* di lingkup kerja responden. Sesuai dengan topik penelitian, maka populasi pada penelitian ini adalah penduduk usia produktif berumur 20-29 tahun yang sudah menggeluti dunia kerja. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2019), populasi dewasa muda yang berusia 20 hingga 24 tahun berjumlah 818.069 jiwa dan umur 25 hingga 29 tahun berjumlah 835.638 jiwa. Maka total populasi penduduk dewasa berjumlah 1.653.707 jiwa. Berikut perhitungan sampel berdasarkan rumus slovin.

$$S = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

$S$  = Besaran sampel

$N$  = Jumlah populasi

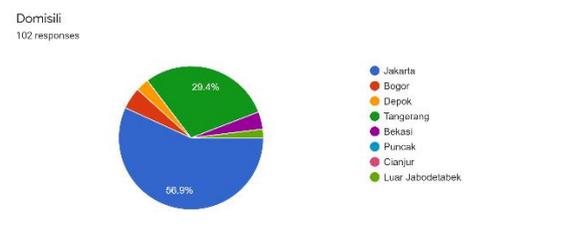
$e$  = Derajat ketelitian

Besaran sampel penelitian akan ditentukan berdasarkan rumus Slovin dengan derajat ketelitian sebesar 10%. Maka perhitungan besaran sampel sebagai berikut:

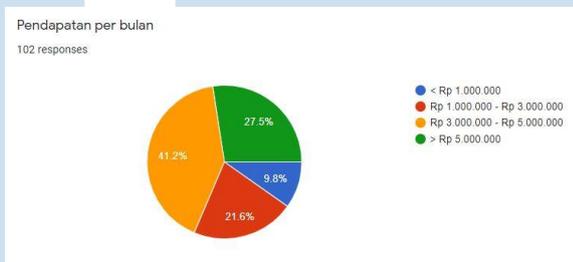
$$S = \frac{1.653.707}{1 + 1.653.707 (0,1)^2} = 99,993953 \approx 100$$

Berdasarkan perhitungan diatas, didapatkan besaran sampel yaitu sebanyak 100 responden setelah pembulatan. Mayoritas sampel merupakan dominan pekerja yang berdomisili di DKI Jakarta dengan pendapatan lebih

dari Rp 3.000.000 setiap bulannya. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, penulis mendapatkan 102 responden yang terbagi menjadi 57,8% wanita dan 42,2% pria.



Gambar 3.4 Pie Chart Domisili



Gambar 3.5 Pie Chart Pendapatan

### 3.1.2.1 Hasil Kuesioner

#### 1) Etika Kerja



Gambar 3.6 Pie Chart Aturan Etika

Berdasarkan data yang didapatkan, sebanyak 78,4 % dari responden mengaku pernah mendapati rekan kerja yang belum mengikuti aturan etika di lingkungan kerja. Sedangkan 21,6 % dari responden menyatakan tidak. Untuk mengetahui seberapa banyak responden mendapati pekerja yang masih asing dengan aturan etika, penulis

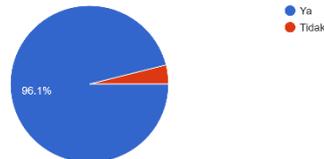
menggunakan tabel dengan skala jawaban 1 (sangat jarang) sampai 5 (sangat sering) guna mengukur persepsi responden melalui indikator variabel sebagai berikut.

Table 3.1 Hasil Penilaian Responden

Skala	Variabel	Persentase
1	Sangat Jarang	2,9%
2	Jarang	19,6%
3	Biasa Saja	32,4%
4	Sering	37,3%
5	Sangat Sering	7,8%

## 2) Produktivitas Kerja

Menurut anda, apakah perilaku etis berpengaruh kepada produktivitas dan pelayanan kerja seseorang  
102 responses



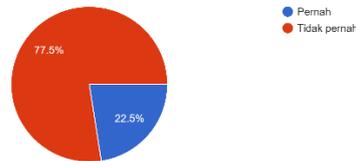
Gambar 3.7 Pie Chart Produktivitas Kerja

Berdasarkan data diatas, 96,1% dari responden menyetujui bahwa perilaku etika berpengaruh kepada produktivitas dan pelayanan kerja seseorang, sedangkan 3,9% dari responden menjawab tidak mempengaruhi.

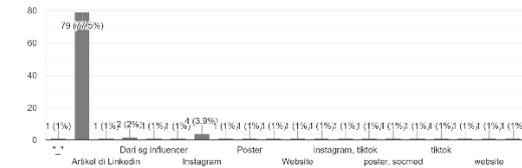
## 3) Informasi mengenai Etika Kerja

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 pernah menemui media informasi mengenai Work Ethics di dunia kerja  
102 responses



Dimanakah anda menemukan media informasi tersebut? (Jika tidak pernah, silahkan isi dengan "-")  
102 responses

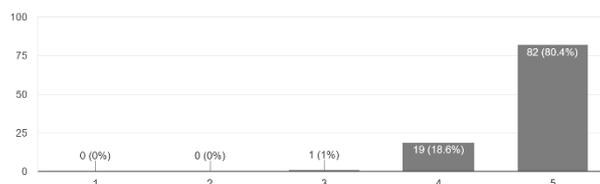


Gambar 3.8 Informasi Etika Kerja

Berdasarkan kuesioner, mayoritas responden sebanyak 77,5% menjawab belum pernah menemui media informasi yang membahas mengenai etika kerja secara khusus, namun 22,5% responden lainnya menjawab pernah menemui informasi tersebut melalui platform-platform *online*.

#### 4) Pentingnya Etika Kerja

Menurut anda, seberapa penting perilaku etis ditanamkan di tempat kerja?  
102 responses



Gambar 3.9 Bar Chart Etika Kerja

Berdasarkan data diatas, sebanyak 80, 4% dari responden menjawab sangat penting untuk menanamkan perilaku etis di lingkungan kerja. Sedangkan, 18,6% dari responden menjawab penting.

#### 3.1.2.2 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan data yang terkumpul, didapati bahwa mayoritas responden berumur 20-25 tahun tengah menemui pekerja yang masih asing dalam berperilaku etis di lingkungan kerja sehingga menimbulkan ketidaknyamanan selama proses bekerja dan menghambat produktivitas pekerja lainnya. Sebagian besar responden mengaku penting untuk menerapkan perilaku etika ini di tempat kerja. Namun, mereka belum menemukan media informasi yang membahas secara khusus mengenai etika bekerja.

### 3.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan penulis untuk mempelajari dan mendapatkan gambaran mengenai media informasi yang mengangkat tema perilaku etika dan semangat kerja sehingga dapat dijadikan panduan pada perancangan tugas akhir sebagai berikut.

- 1) Etika Kerja Unggul



Gambar 3.10 Etika Kerja Unggul

Sumber: [https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/58179/image\\_highres/BLK\\_EKU2020897414.jpg](https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/58179/image_highres/BLK_EKU2020897414.jpg)

Judul Buku	Etika Kerja Unggul
Bahasa	Indonesia
Penerbit	Kanisius
Pengarang	Kasdin Sitohang
Jumlah Halaman	298 Halaman
Ukuran	15,5 × 23 cm

Dalam menyiapkan diri di dunia kerja, buku ini hadir sebagai panduan bagi mereka yang bertekad dalam menggapai kemajuan karier. Baik bagi pengelolaan SDM, manajes, mahasiswa, dan pekerja lainnya.

Buku ini terbagi menjadi lima bagian antara lain; esensi kerja, nilai-nilai dalam kerja, perspektif normatif dan aktualisasinya, karakter etis dalam kerja, serta etika pekerja unggul. Fokus utama pembahasan dalam buku berupa pendekatan secara normatif dalam menilai baik buruknya suatu perbuatan sehingga memberikan *moral reasoning* yang dapat dipertanggungjawabkan secara etis. Selain itu, penulis buku juga membuka wawasan pembaca dengan menampilkan pemikiran sejumlah filsuf seperti Karl Max, Aristoteles, John Locke, Plato, dan lainnya.

2) Stop mengeluh: Siap kerja, kerja, dan kerja



Gambar 3.11 Stop Mengeluh

Sumber: [https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/36433/big\\_covers/ID\\_EMK2017MTH03SMSKKDK1\\_B.jpg](https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/36433/big_covers/ID_EMK2017MTH03SMSKKDK1_B.jpg)

Judul Buku	Stop Mengeluh: Siap kerja, kerja, dan kerja
Bahasa	Indonesia
Penerbit	Elex Media Komputindo
Pengarang	Jubilee Enterprise
Jumlah Halaman	300 Halaman
Ukuran	14 × 21 cm

Buku Stop Mengeluh yang dikarang oleh Jubilee Enterprise ini menceritakan pengalaman-pengalaman yang dilalui orang lain untuk membantu anak remaja dan dewasa dalam memasuki dunia kerja. Konteks cerita pada buku berisikan kisah-kisah inspiratif dan pelajaran moral untuk menemukan etos kerja yang optimal. Dengan menghadirkan cerita-cerita tersebut, penulis buku ingin membuktikan bahwa dalam banyak kasus yang dialami oleh tokoh inspiratif tersebut, pembaca khususnya remaja dapat memahami dan mengambil hikmat dari kisah-kisah tersebut untuk kebaikan mereka sendiri. Buku ini dibagi menjadi beberapa bagian bab sebanyak 35 bagian dimana setiap pergantian bab menceritakan tokoh yang berbeda. Bahasa yang digunakan pada buku merupakan bahasa sehari-hari sehingga pembaca mudah memahami isi konteks dikarenakan target yang disasar ialah anak muda remaja.

### 3) Etos Kerja: Panduan Menjadi Karyawan Cerdas

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 3.12 Etos Kerja

Sumber: [https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/33951/big\\_covers/ID\\_EMK2016MTH08EKPMKC\\_B.jpg](https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/33951/big_covers/ID_EMK2016MTH08EKPMKC_B.jpg)

Judul Buku	Etos Kerja: Panduan Menjadi Karyawan Cerdas
Bahasa	Indonesia
Penerbit	Elex Media Komputindo
Pengarang	Desmon Ginting
Jumlah Halaman	192 Halaman
Ukuran	15,46 × 22,4 cm (6,09 × 8,85 inch)

Buku ini hadir bagi para pekerja khususnya karyawan dalam mendalami nilai etos kerja. Buku Etos Kerja ini dikarang oleh Desmon Ginting pada tahun 2016 yang berisikan konteks penjabaran materi secara praktis yang dipadukan dengan pendekatan *workbook* sehingga memberikan tekad dalam berkarya serta menunjang kesuksesan karier. Buku ini diawali dengan pengenalan asal-usul etos dan etika, definisi menurut pandangan ahli, serta keterkaitan etos dan etika.

Membahas soal *workbook*, konteks ini disajikan dalam bentuk studi kasus dan skenario yang mengajak pembaca untuk memberikan tanggapan dan menguraikan solusi dari studi kasus yang diberikan. Penggunaan bahasanya pun berbeda dari buku sebelumnya, Stop Mengeluh. Buku ini menggunakan bahasa yang baku dan formal dalam menyampaikan materi.

### 3.1.4 Studi Referensi

Tahapan ini dilakukan penulis untuk mendapatkan referensi dalam merancang tugas akhir. Buku yang dipilih memiliki topik yang berbeda dengan perancangan tugas akhir, namun memiliki bentuk visual yang sesuai dengan hasil yang ingin dicapai dalam perancangan. Studi referensi ini dilakukan untuk menganalisa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media tersebut sehingga perancangan dapat lebih relevan dan akurat.

- 1) *Journal 29*



Gambar 3.13 Buku *Journal 29*

Sumber: <https://thegadgetflow.com/>

Buku *Journal 29* merupakan buku jurnal berisikan teka-teki yang dikarang oleh Dimitris Chassapakis. Buku ini menggunakan sistem warna *monochrome* sehingga membawakan kesan yang misterius dengan penggambaran ilustrasi berupa *doodle*. Tata letak *layout* yang digunakan buku ini merupakan *single grid* dengan membawakan elemen kesederhaan (*simplicity*). Sedangkan tipografi yang digunakan

buku ini berupa jenis *handwriting* yang disesuaikan dengan konsep utama buku yaitu jurnal. Berdasarkan gambar diatas, QR Code yang terdapat pada halaman dapat membawa pembaca menuju situs *website* dimana pembaca dapat mengajukan jawabannya dari halam teka-teki.

## 2) *The Stories of Choo Choo*



Gambar 3.14 Buku *The Stories of Choo Choo*

Sumber: <https://www.sintiaastarina.com/the-stories-of-choo-choo-citra-marina/>

*The stories of choo choo* merupakan buku ilustrasi yang berisikan cerita keseharian pengarang dalam menghadapi kehidupan sehari-harinya yang dikemas secara ringan. Buku *The stories of choo choo* ditulis oleh Citra Marina selama perjalanan hariannya dikereta. Gaya ilustrasi pada buku ini divisualisasikan secara sederhana dengan menggunakan *line art* dan terlihat seakan digambar oleh anak kecil. Tokoh ilustrasi divisualisasikan secara unik, distingtif, dan konsisten dengan menggunakan layout *single-column grid*. Penggunaan tipografi pada buku ini berupa tulisan tangan tanpa adanya penggunaan *font* atau *typeface* tertentu. Selain itu, buku tersebut menggunakan warna yang didominasi oleh warna biru dan jingga sehingga menjadikannya menarik dan mudah diingat oleh pembaca.

## 3) Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini

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 3.15 Buku NKCTHI

Sumber: <https://www.sintiaastarina.com/nanti-kita-cerita-tentang-hari-ini-marchella-fp/>

Buku karangan Marcella FP dengan judul “Nanti kita cerita tentang hari ini” mengangkat tema buku harian yang mengekspresikan emosi dan refleksi mengenai perjalanan hidup. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini merupakan *flat colors* dengan membawakan kesan yang *simple* namun dapat menyampaikan isi konten dengan baik. Layout yang digunakan pada buku ini merupakan *single-column grid* dengan penggunaan teks yang serupa dengan tulisan manual. Warna yang digunakan dalam buku ini didominasi oleh warna *pastel* dan cenderung gelap.

#### 4) Gadis Daun Jeruk



Gambar 3. 16 Buku Gadis Daun Jeruk

Sumber: <https://www.sintiaastarina.com/gadis-daun-jeruk/>

Gadis daun jeruk merupakan buku ilustrasi karangan Rinda Maria Gempita yang menceritakan tentang seorang gadis yang memiliki begitu banyak mimpi sejak kecil, namun terkadang mimpi tersebut terlupakan saat beranjak dewasa. Gaya ilustrasi pada buku divisualisasikan secara kompleks dengan dominasi warna hitam dan jingga sehingga terlihat *eye-catching* bagi pembaca. Gambar ilustrasi yang dominan dapat memperkaya imajinasi pembaca pada setiap halaman yang dilaluinya. Selain itu, layout yang digunakan pada buku merupakan *single-column grid* dan penggunaan tipografi *font sans serif* dengan *style uppercase* untuk meningkatkan keterbacaan teks pada buku.

Tabel 3.2 Analisa SWOT Studi Referensi

Nama Buku	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
<i>Journal 29</i>	Konsistensi penggambaran visual dan gelap menjadikannya mudah diingat.	Penyampaian konten yang terlalu minim.	Konten teka-teki yang interaktif dan unik dari kompetitor lainnya	Minimnya keterbacaan pada pilihan tipografi yang digunakan.
<i>The Stories of Choo Choo</i>	Penggunaan warna yang konsisten dan cerah menjadikan buku menarik dan mudah diingat.	Ilustrasi yang digunakan lebih mengacu kepada buku cerita anak dengan menggunakan tokoh fabel.	Orang yang nyaman dengan kesendirian dan mengalami permasalahan yang serupa dapat memahami isi buku.	Buku ini berisi kompilasi visual yang menarik, namun ringan secara konten.
Nanti Kita Cerita Tentang Hari ini	Layout, teks dan warna yang digunakan buku dapat	Kata yang digunakan pada buku repetitif yang	Kalimat dirangkai secara sederhana	Terdapat banyak buku ilustrasi yang membawaka

(NKCTHI )	mengekspresikan perasaan keseriusan dengan baik dan nyaman untuk dibaca.	dapat membuat pembaca mudah jenuh.	menjadikannya lebih bermakna sehingga banyak diminati oleh pembaca.	n tema serupa dengan gaya visual yang lebih variatif.
Gadis Daun Jeruk	Menggunakan warna yang konsisten dan <i>catchy</i> . Kombinasi teks dengan ilustrasi yang kompleks membuat imajinasi pembaca semakin kaya.	Penyampaian cerita pada buku kurang personal karena tidak menggunakan sudut pandang orang pertama.	Dengan ceritanya yang singkat namun sudah dapat menyampaikan pesan dengan baik mengenai pergulatan yang dialami tokoh.	Ilustrasi yang mendominasi teks dapat mengalihkan perhatian pembaca terhadap konten yang dibawakan pada buku.

### 3.1.4.1 Kesimpulan Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk menyimpulkan poin-poin penting yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan desain. Berdasarkan hasil analisa SWOT pada tabel 3.1, penulis mengangkat beberapa poin yaitu gaya ilustrasi, penggunaan layout, visualisasi gambar, tipografi dan warna. Gaya ilustrasi harus diimbangi dengan tema konten, walaupun membawakan kesan keseriusan tetapi dapat dikemas secara menarik dengan warna yang ekspresif agar nyaman untuk dibaca. Teks pada buku harus dipertimbangkan dan dirangkai dengan baik sehingga dengan kalimat yang sederhana dapat menyampaikan maksud dari konten serta menghindari adanya penggunaan kata repetitif.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan media informasi interaktif menggunakan teori menurut Cullen (2017) dalam bukunya *Layout Workbook: A*

*Real Guide to Building Pages in Graphic Design* sebagai dasar teori dalam perancangan buku. Teori tersebut melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1) ***Research and Information Gathering***

Pada tahapan ini, informasi yang telah terkumpul harus dievaluasi dan dipahami oleh desainer. Dengan menganalisis konten, maka meningkatkan pengetahuan desainer mengenai topik dan mempengaruhi bagaimana setiap komponen-komponen tersebut dirancang. Tahapan ini memberikan basis pengetahuan yang akan membantu mencapai solusi desain yang kuat.

2) ***Brainstorming***

Pada tahapan berikutnya, proses *brainstorming* dilakukan dengan mengumpulkan ide-ide dan pemikiran yang meliputi menyusun *mindmap*, mencari kata kunci, dan lainnya. Kumpulan-kumpulan ide ini kemudian ditinjau kembali sehingga dapat menunjang keberhasilan dan keakuratan perancangan.

3) ***Conceptualization***

Dari ide yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya, penulis kemudian menentukan konsep dan menyusun *moodboard* serta referensi sehingga memungkinkan penulis dalam memvisualisasikan hasil dari setiap komponen.

4) ***Experimentation and Development***

Pada tahapan ini, penulis mengidentifikasi komponen-komponen yang mengacu kepada konten desain dan diikuti dengan penyusunan katern buku, tata letak *layout*, pemilihan warna, tipografi dan gaya ilustrasi yang sesuai dengan target sasaran dalam perancangan desain buku. Masukan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan akan digunakan untuk menunjang perancangan desain buku.

5) ***Execution***

Selanjutnya, dalam mengeksekusi perancangan buku, desainer harus memeriksa setiap elemen-elemen visual yang terkandung seperti posisi elemen, orientasi, *alignment*, dan mengaplikasikannya dalam perancangan buku.

