

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada perancangan Tugas Akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dimanfaatkan untuk mengambil data dengan menitikberatkan pada kepercayaan, keteralihan, ketergantungan, dan kepastian (Hardani et al., 2020, hlm. 267). Dalam penelitian kualitatif, diperlukan banyaknya pencarian informasi melalui kegiatan penelitian di lapangan, agar peneliti memahami konteks dan mampu mengambil berbagai informasi dari perspektif orang yang sedang diteliti (Hardini et al, 2020, hlm. 19). Penulis juga melakukan studi eksisting untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan, penciptaan ide dan eksekusi buku interaktif yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang ada.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Pada metode kualitatif, penulis melengkapi data menggunakan wawancara (*in depth interview*) (Hardini et al, 2020, hlm. 116), yaitu wawancara mendalam yang dilakukan dengan cara sesi tanya jawab baik menggunakan pedoman maupun tidak. Ciri khusus dari jenis wawancara ini ialah keterlibatan peneliti dalam menggali informasi tentang keterlibatannya dalam kehidupan narasumber (Hardini et al, 2020, hlm. 122). Penulis melakukan wawancara terhadap empat narasumber, yaitu orang tua dengan dua anak (4 dan 6 tahun), orang tua dengan profesi sebagai guru dengan 3 anak (6 tahun dan sepasang anak kembar), kemudian orang tua dengan anak tunggal berusia 5 tahun, serta satu psikolog anak klinis.

##### 3.1.1.1 Interview

*Interview* yang dilakukan terhadap dua narasumber orang tua bertujuan untuk mencari informasi tentang pengalamannya dalam mengasuh dan mendidik anak usia dini, baik dari yang memiliki anak

tunggal maupun beberapa saudara kandung. Penulis juga melakukan *interview* terhadap salah satu psikolog klinis anak untuk mengambil perspektif dari pakar profesional dalam menanggapi edukasi tentang kecerdasan emosional pada anak usia dini. Wawancara dilaksanakan menggunakan media *Zoom Meeting* dan *Whatsapp*.

### 1) *Interview* dengan Tiffany

Wawancara dilakukan bersama dengan Tiffany, seorang ibu berusia 38 tahun dengan anak yang berusia 4 dan 6 tahun. Tiffany merupakan seorang ibu rumah tangga dengan domisili di Tangerang, Tiffany lebih berkontribusi besar dalam pengasuhan anaknya dibandingkan bersama-sama dengan suaminya. Wawancara dilaksanakan melalui media *Zoom Meeting* tanggal 8 Februari 2022.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Tiffany

Penulis mendapatkan data bahwa anak Tiffany yang berusia 4 tahun memiliki kecenderungan kurang mampu konsentrasi dalam belajar, tetapi dalam perkembangan kecerdasan emosionalnya mampu memahami dan mengenali emosinya sejak usia 2 tahun meskipun masih mudah lupa. Kemudian anak Tiffany yang berusia 6 tahun telah mengembangkan kemampuannya dalam memahami emosinya dengan baik. Peran Tiffany sebagai orang tua dalam membimbing perkembangan emosional anak ialah dengan memberitahu bagaimana cara yang tepat dan benar dalam merespon suatu reaksi.

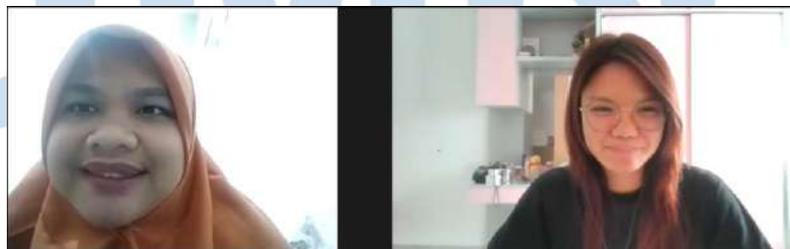
Selama perjalanan mengasuh anak, saat Tiffany berada pada posisi yang mengharuskan untuk mendisiplinkan anaknya, ia terkadang menggunakan metode pengalihan atensi dengan ditawarkan *snack* atau camilan sebagai penyemangat. Terkadang Tiffany juga memberikan waktu ruang khusus kepada anaknya, jika dirasa anaknya

telah jenuh saat belajar. Meskipun demikian, tidak jarang Tiffany mendisiplinkan anak dengan menggunakan metode agresif, seperti contohnya ialah memukul tangan atau kaki anak, agar anak dapat lebih lebih serius dan fokus.

Tiffany berpendapat bahwa usia yang tepat dalam orang tua mengedukasi kecerdasan anak sejak usia dini, seperti sejak mulai usia 2 tahun dengan cara yang simpel. Media pembelajaran yang dirasa tepat oleh Tiffany ialah dengan menggunakan audio-visual (contohnya video interaktif), dibandingkan hanya visual saja, karena anak dapat terlibat interaktivitas secara penuh. Ia merasa bahwa media pembelajaran ini sangat diperlukan agar orang tua dapat terbantu dalam prosesnya mengedukasi kecerdasan emosional, hal ini dikarenakan masih kurangnya informasi yang dituang dalam media yang mudah diakses oleh orang tua.

## 2) *Interview* kepada Amalia Apriyanti

Wawancara dilakukan bersama dengan Amalia Apriyanti, seorang ibu rumah tangga sekaligus guru di SD Fajar Islami, ia memiliki tiga anak, yaitu sepasang anak kembar dengan usia 3 tahun 5 bulan, dan 1 anak sulung berusia 7 tahun. Amalia berdomisili di Tangerang, ia dan suaminya berkontribusi secara seimbang dalam pengasuhan anaknya. Wawancara dilaksanakan melalui media *Zoom Meeting* pada tanggal 11 Februari.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Amalia Apriyanti

Anak kembar Amalia kesulitan dalam hal fokus belajar dan masih manja. Meskipun demikian, mereka memiliki kepribadian yang berbeda, yaitu salah satu cenderung lebih dewasa dibandingkan

lainnya. Anak sulung Amalia mampu mengikuti instruksi dari guru secara akademis dengan baik dan mampu mengkomunikasikan serta mengendalikan emosi yang dirasakan. Tantangan terbesar Amalia dalam mengasuh anaknya ialah karena jenis kelamin anaknya yang sama, mereka mempunyai temperamen yang keras, seperti contohnya mudah berkelahi dalam berebut mainan, karena ego anak-anak yang masih tinggi sehingga memicu pertengkaran.

Anak sulung dari Amalia pernah memasuki PAUD saat usianya 5 tahun, tetapi bertepatan dengan usai tamat bersekolah, pandemi COVID-19 menuntut peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Hal ini dianggap tidak efektif oleh Amalia dan suami sebagai sarana pembelajaran anak dengan rentang usia yang masih tergolong dini, tugas yang diberikan kepada anak juga cenderung merepotkan karena melibatkan hal yang bersifat motorik, meskipun pada akhirnya orang tua yang menyelesaikan tugas tersebut. Pandemi COVID-19 yang masih berlanjut mengakibatkan anak kembar dari Amalia tidak masuk PAUD, dan akan masuk Sekolah Dasar saat keadaan membaik.

Amalia berpendapat bahwa kecerdasan emosional perlu didampingi dengan kecerdasan intelektual, karena jika tidak akan sia-sia. Peran orang tua di rumah dalam mengembangkan kecerdasan emosionalnya memerlukan informasi pendukung seperti edukasi yang komunikatif agar mudah dibaca dan dipahami. Amalia berharap ada media pembelajaran yang dapat membantu edukasi kecerdasan emosional anak di rumah, seperti pendidikan karakter pada anak di sekolah, diharapkan orang tua dapat mengambil peran pendukung dalam pembentukan kecerdasan emosional pada anak di sekolah.



Permasalahan pandemi COVID-19 membuat Amanda dan suami menunda menyekolahkan anaknya di PAUD, karena beberapa pertimbangan di antaranya ialah kurang efektif pembelajaran secara *online*, sehingga anak kurang fokus dan menangkap materi dengan baik. Selain itu biaya yang mahal, tidak seimbang dengan harga *school online*. Dalam pengajaran Amanda tentang kecerdasan emosi, ia sudah paham tentang apa itu kecerdasan emosional dari sumber di internet, tetapi ia merasa belum menerapkan cukup banyak. Contohnya ia sudah mengajarkan anaknya untuk mengucapkan terima kasih dan minta tolong, tidak boleh menyakiti orang lain jika sedang merasakan emosi marah atau sedih. Amanda berharap ada edukasi kecerdasan emosional pada anak PAUD dengan media berbentuk video, *games*, buku untuk anak dan orang tua, karena anak dapat menyerap informasi dengan baik melalui audio dan visual.

#### 4) **Interview kepada Maria Jessica**

Wawancara dilakukan bersama Maria Jessica, seorang psikolog klinis anak yang praktek di *Jakarta Child Development Center*. Sekalipun bekerja di JCDC, ia juga merupakan *associate* di Mental Healing Indonesia, serta *co-founder* dari Pandaran Indonesia. Wawancara dilaksanakan melalui media *Zoom Meeting* pada tanggal 9 Februari 2022.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Maria Jessica

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maria Jessica, kecerdasan emosional tidak bersifat genetik, sehingga tidak diturunkan melalui orang tua namun bisa dilatih. Anak yang berkembang pada lingkungan tidak kondusif, seperti contohnya tidak memberikan edukasi tentang

bagaimana mengembangkan kecerdasan emosinya, akan terhambat atau dikategorikan kurang dalam perkembangan kecerdasan emosionalnya. Maria juga berpendapat bahwa seorang anak dapat memiliki kecerdasan emosinya saat anak mampu mengenali emosi apa yang sedang dirasakannya, mampu mengetahui apa yang menjadi pemicu timbulnya perasaan emosi tersebut, hingga anak paham bahwa setiap orang boleh memiliki emosi tersebut namun mampu mengelolanya pada waktu dan tempat yang tepat.

Maria menambahkan bahwa setiap anak ada baiknya memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan emosionalnya, meskipun melatih kecerdasan intelektual lebih mudah dibandingkan emosional. Kecerdasan emosional dapat diasah dan dikembangkan melalui pengalaman serta pola asuh yang baik dari keluarga. Kecerdasan emosi ini perlu untuk diedukasikan kepada anak sedini mungkin, agar mereka memiliki pondasi yang kuat ketika nanti sedang mengalami masa stress, frustrasi, bersosialisasi.

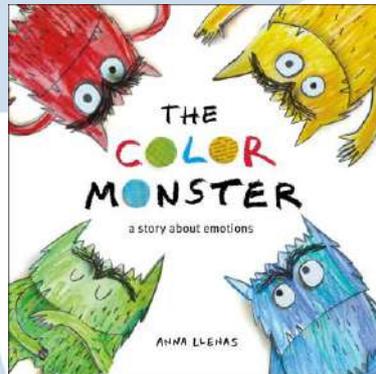
Kecerdasan emosional anak turut terhambat stimulasinya secara eksternal maupun internal dengan adanya pandemi COVID-19 yang menuntut peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh yaitu secara *online*. Hal lainnya yang memicu terhambatnya anak dalam mengembangkan kecerdasan emosionalnya ialah orang tua seringkali tidak mengizinkan anak untuk merasakan emosi negatif, padahal ini mempengaruhi pengembangan kecerdasan emosional pada anak secara penuh. Dalam pengembangan kemampuan kecerdasan emosional anak, orang tua perlu mempunyai *self-awareness* dan *self-regulation* pada dirinya sendiri sebelum mulai mengajarkan dan mendidik anaknya. Metode yang dianggap oleh paling cocok oleh Maria dalam memberikan edukasi kecerdasan emosional ialah melalui media audio-visual, karena anak dapat melihat, mendengar, maupun merasakan tekstur dari media pembelajaran tersebut, sehingga informasi tersebut mampu tersampaikan kepada anak.

### 3.1.1.2 Studi Eksisting

Penulis melaksanakan studi eksisting untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan referensi dari buku, mainan, serta video *motion graphic* yang pernah dibuat sebelumnya. Studi eksisting ini digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam proses perancangan buku interaktif untuk edukasi kecerdasan emosional pada anak *golden age*.

#### 1) Referensi Buku

Buku '*The Color Monster: A Story About Emotions*' ditulis oleh Anna Llenas, seorang penulis, ilustrator, dan *art therapist*. Buku ini diterbitkan oleh *Powell's Books* pada 4 September 2018. Buku ini berukuran 25.7 x 0.9 x 26 cm dengan menggunakan *hard cover* dan isi kontennya sebanyak 40 halaman.



Gambar 3.5 Buku *The Color Monster*

Sumber: <https://images-na.ssl-images->

[amazon.com/images/I/51Urw3aqorL.\\_SY496\\_BO1,204,203,200\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51Urw3aqorL._SY496_BO1,204,203,200_.jpg)

Buku ini menceritakan tentang sebuah monster yang terbangun dengan perasaan yang bingung. Ia menemukan berbagai emosi yang bertebaran, monster merasakan marah, senang, tenang, sedih, dan takut pada waktu yang bersamaan. Dalam membantu monster menemukan perasaan yang sedang ia alami, seorang perempuan datang untuk membantu dirinya mengenali emosi tersebut melalui personifikasi

ragam warna. Buku ini membantu anak-anak untuk memahami ragam perkembangan sosio-emosional melalui konsep warna yang sederhana dan ramah.

Berdasarkan analisis penulis dari buku ‘*The Color Monster: a Story about Emotion*’ (2018), berikut adalah penjabaran hasil SWOT:



Gambar 3.6 Isi dalam Buku *The Color Monster*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=PWujGPb6mgo>

Tabel 3.1 Analisis SWOT pada Referensi Buku

<i>Strength</i>	Penyampaian informasi tentang ragam emosi dasar dibuat simpel dan menggunakan personifikasi warna.
<i>Weakness</i>	Penggunaan gaya ilustrasi ragam emosi kurang ramah bagi anak usia dini, isi dari penjelasan ragam emosi kurang representatif dengan emosi yang dirasakan anak-anak.
<i>Opportunity</i>	Buku hanya dua dimensi, dapat mengurangi biaya cetak, dan tidak terlalu mudah dirusak oleh anak-anak.
<i>Threat</i>	Penggambaran ragam emosi melalui visual dua dimensi kurang menarik perhatian anak-anak usia dini, anak-anak bosan dengan isi buku yang tidak

memiliki dimensi, tekstur, atau interaktivitas (contoh: <i>pop-up book</i> ).
---

## 2) Referensi Media Interaktif

Mainan '*Making Faces 34-Piece Bilingual Emotion ...*' dirancang oleh *The Manhattan Toy Company*. Mainan ini terdiri dari berbagai ragam ekspresi emosi yang dilengkapi oleh 3 papan magnet berukuran 25 x 25 cm dengan 31 potongan-potongan ekspresi wajah. Mainan ini direkomendasikan untuk anak usia 0-6 tahun, karena ditujukan dapat membantu anak dalam mengeksplorasi ragam emosi melalui cara bermain.



Gambar 3.7 Mainan '*Making Faces ..*' dari Manhattan Toy

Sumber: [https://m.mediaamazon.com/images/I/71N5ZI6QZxL.\\_AC\\_SX522\\_.jpg](https://m.mediaamazon.com/images/I/71N5ZI6QZxL._AC_SX522_.jpg)

Berdasarkan analisis penulis dari mainan di atas, berikut adalah penjabaran hasil SWOT:

Tabel 3.2 Analisis SWOT pada Referensi Media Interaktif

<i>Strength</i>	Cara penggunaan media interaktif mudah dimengerti anak usia dini.
<i>Weakness</i>	Kurangnya penjelasan secara singkat tentang pengenalan ragam emosi.

<i>Opportunity</i>	Media interaktif menggunakan magnet sehingga memudahkan anak usia dini dalam penggunaannya.
<i>Threat</i>	Representasi dari ekspresi wajah sebagai penggambaran ragam emosi dapat membingungkan karena ada kesamaan antara satu emosi dengan yang lainnya, sehingga diperlukan pendalaman materi lebih lanjut dalam mengembangkan media interaktif ini.

### 3) Referensi *Motion Graphic*

*Smile and Learn-English* menjelaskan berbagai macam edukasi dengan sasaran audiens anak-anak melalui audio-visual. Contoh studi eksisting ialah video dengan judul '*Emotions for Kids-Happiness*'. Video ini mendeskripsikan ragam emosi melalui teknik *motion graphic*, tidak memfokuskan detail setiap gerakannya.



Gambar 3.8 Video *Motion Graphic* oleh *Smile and Learn-English*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jetoWelJJk&t=26s>

Berdasarkan analisis penulis, berikut adalah penjabaran hasil analisis SWOT:

Tabel 3.3 Analisis SWOT pada Video *Motion Graphic*

<i>Strength</i>	Gaya visual yang digunakan sudah cocok untuk anak usia dini, sehingga dapat menarik atensi anak.
-----------------	--

<i>Weakness</i>	Penggambaran ragam emosi kurang dijabarkan secara visual, lebih didominasi oleh audio, padahal anak usia dini lebih mudah memahami informasi melalui visual dibandingkan audio saja (harus seimbang antara informasi audio dan visual).
<i>Opportunity</i>	Video dapat diakses dengan mudah secara <i>online</i> , sehingga orang tua tidak sulit untuk mengaksesnya.
<i>Threat</i>	Pemaparan informasi tentang ragam emosi harus dikemas dengan ringan, agar anak usia dini mudah cepat mengerti informasi.

### 3.1.1.3 Kuesioner

Penulis menerapkan penggunaan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner menggunakan media *google forms*. Berdasarkan data BPS (2020) jumlah penduduk dengan rentang usia 20-39 tahun di Jabodetabek adalah sebanyak 21.947.427 jiwa. Jumlah responden yang harus didapatkan dalam mengisi kuesioner menggunakan perhitungan rumus slovin dengan derajat ketelitian sebesar 10% adalah sebanyak 99 orang. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu *purposive sampling*, teknik pengambilan sampel yang representatif dengan populasi (Deepublish, 2021).

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

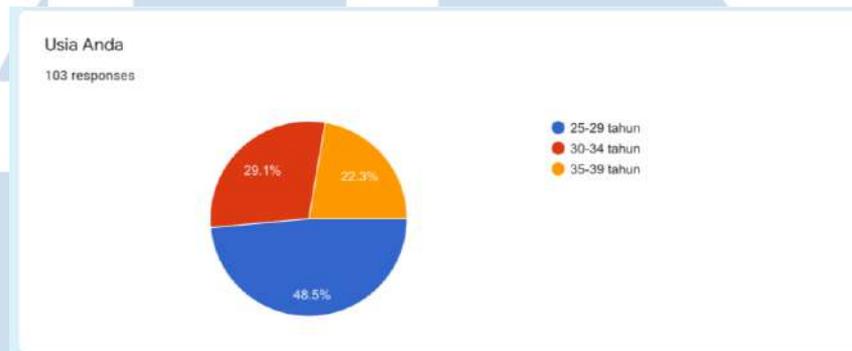
Keterangan:

*n*: Jumlah sampel

*N*: Jumlah populasi

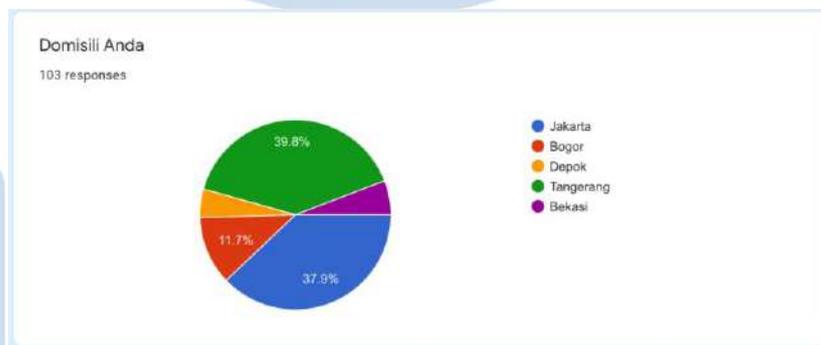
*e*: Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa responden terbanyak ialah yang termasuk ke dalam klasifikasi usia dengan rentang usia 25-29 tahun yaitu sebesar 48.5%, sedangkan rentang usia 30-34 tahun ialah sebesar 29.1%, dan rentang usia 35-39 tahun ialah sebesar 22.3%.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner: Usia Responden

Berdasarkan jawaban dari kuesioner domisili dari responden didominasi tiga kota besar di Jabodetabek, yaitu Tangerang dengan persentase sebesar 39.8%, Jakarta dengan persentase sebesar 37.9%, dan Bogor dengan persentase sebesar 11.7%.



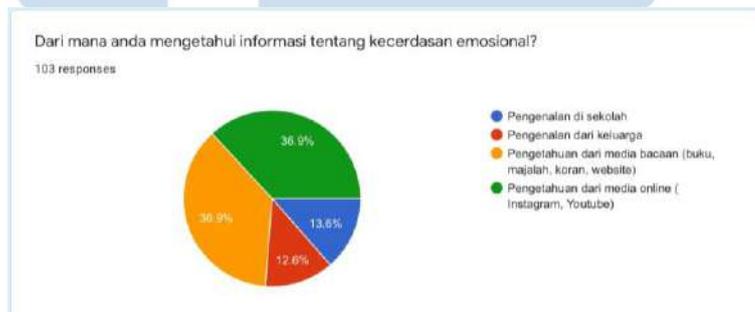
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner: Domisili Responden

Hasil dari pertanyaan kuesioner tentang durasi kontribusi terbanyak dari pola asuh orang tua sebanyak satu minggu didominasi dengan jawaban setiap hari yaitu sebesar 70.9%. Kemudian kontribusi terbesar dari pola asuh orang tua kepada anak ialah kombinasi dari ayah dan ibu dalam mengasuh anak dengan hasil responden sebesar 76.7%.



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner: Pola Asuh Orang Tua

Hasil kuesioner tentang *awareness* responden terhadap kecerdasan emosional adalah sebagian besar telah mengetahui apa itu kecerdasan emosional. Sebagian besar mengetahuinya berdasarkan informasi yang didapatkan melalui media *online* dan media bacaan (cetak) yaitu dengan persentase yang sama sebesar 36.9%, kemudian diikuti melalui pengenalan di sekolah, serta pengenalan dari keluarga.



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner: Pengetahuan Kecerdasan Emosional Responden

Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui bahwa sebesar 72.8% dengan total 75 responden setuju jika edukasi tentang kecerdasan emosional perlu dilakukan sejak anak usia dini. Beberapa hal yang telah orang tua terapkan dalam pengembangan kecerdasan emosional pada anak ialah sebagai berikut:

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



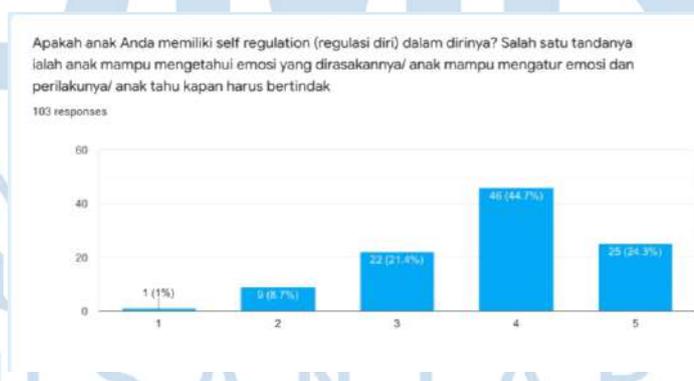
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner: Penerapan Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan hasil kuesioner pendapat orang tua tentang perkembangan karakteristik kecerdasan emosional anak pada aspek *self awareness* (kesadaran diri), sebanyak 45 respondens dengan persentase 43.7% memberikan nilai kemampuan anak mereka berada pada nilai 4.



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner: *Self-awareness* pada Anak

Sebanyak 46 respondens dengan persentase sebesar 44.7% memberikan nilai 4 terhadap perkembangan karakteristik kecerdasan emosional anak pada aspek *self regulation* (regulasi diri).



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner: *Self-regulation* pada Anak

Diikuti dengan persentase sebesar 43.7% dari 45 respondens memberi nilai bahwa anaknya memiliki kemampuan pada aspek *motivation* (motivasi) pada nilai 5 menurut skala likert. Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini cenderung sudah memiliki pondasi motivasi dalam dirinya.



Gambar 3.16 Hasil Kuesioner: *Motivation* pada Anak

Perkembangan pada anak lainnya yaitu dalam aspek empati ialah sebesar 49.5% dengan respondens sebanyak 51 orang. Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini masih belum terlalu paham dalam menerapkan perkembangan empatinya terhadap orang lain.



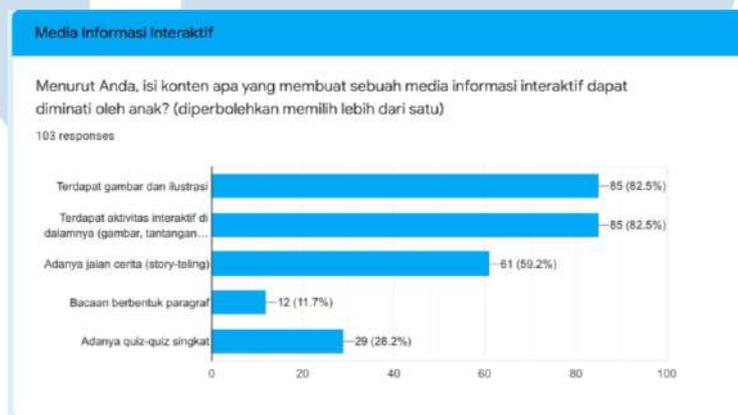
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner: *Empathy* pada Anak

Kemudian dalam perkembangan kecerdasan emosional pada anak usia dini, dilihat dari aspek *social skill* ialah sebesar 43.7% dengan respondens sebanyak 45 orang. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial anak sedikit cukup menurun, dilihat dari terdapat responden yang memberikan nilai 2 hingga 4 kepada anaknya.



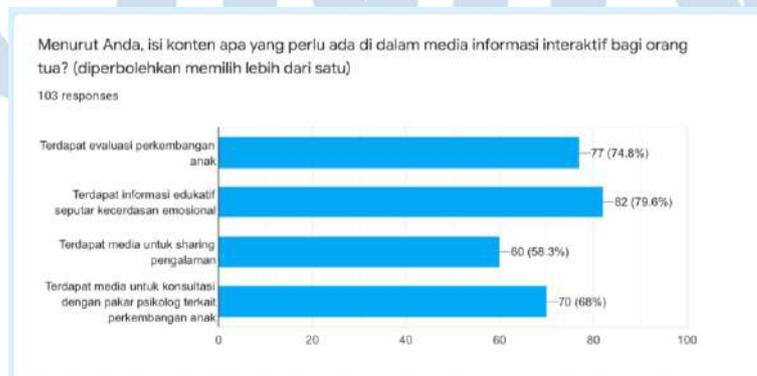
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner: *Social-skill* pada Anak

Berikut adalah hasil jawaban responden terhadap kuesioner yang menanyakan pendapat orang tua terkait media informasi interaktif yang paling diminati oleh anak, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.19 Hasil Kuesioner: Pendapat Orang Tua tentang Isi Konten dari Media Informasi Interaktif yang diminati oleh Anak

Informasi pada media informasi interaktif yang dirasa diperlukan oleh responden dari perspektif orang tua, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.20 Pendapat Orang Tua tentang Isi Konten dari Media Informasi Interaktif

## 3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan *Human Centered Design*, sebuah pendekatan yang dikembangkan oleh *non profit design studio*, IDEO (2015). Dalam perancangan solusi, konsep HCD mengutamakan pengguna sebagai fokus terutama pada pemecahan masalah, baik aktivitas maupun proses di dalamnya. Dalam pendekatan *Human Centered Design* terdapat tiga tahapan di antaranya, penjelasan secara rinci tahapan tersebut adalah sebagai berikut (IDEO, 2015, hlm. 11):

### 1) *Inspiration*

Pada tahapan *inspiration*, penulis melakukan tahapan *brainstorming* awal yaitu *frame your design challenge* untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi, kemudian melakukan proses *create a project plan* (IDEO, 2015, hlm. 34), penentuan *target user* melalui *recruiting tools*. Pengumpulan data dilanjutkan melalui *interview* (wawancara dengan beberapa orang tua yang memiliki klasifikasi umur anak berbeda) (IDEO, 2015, hlm. 39) dan *expert interview* (wawancara dengan pakar profesional yaitu psikolog klinis anak) (IDEO, 2015, hlm. 43). Penulis juga melakukan *secondary research* melalui studi eksisting dari buku, jurnal, maupun media lainnya dalam menggali dan memahami informasi dengan perspektif yang lebih luas (IDEO, 2015, hlm. 37).

### 2) *Ideation*

Pada tahapan *ideation*, terjadi proses lanjutan dalam bentuk *moodboard* yaitu *create framework* (IDEO, 2015, hlm. 89), penggambaran visual secara kasar (*get visual*) melalui teknik tradisional yaitu sketsa, pembuatan sistem permainan, perancangan aset visual kemudian dilanjutkan dengan visualisasi secara digital (IDEO, 2015, hlm. 101). Setelah melewati proses sketsa, penulis melanjutkan ke perancangan konsep yang bertujuan untuk memantapkan ide sehingga terdapat gambaran realita secara garis besar (*create a concept*) (IDEO, 2015, hlm. 108). Langkah terakhir pada tahapan *ideation* ialah menentukan apa saja komponen aset visual yang perlu

dipersiapkan sebelum dibuat untuk diuji coba kepada sasaran audiens nantinya (*determine what to prototype*) (IDEO, 2015, hlm. 111).

### 3) *Implementation*

Pada tahapan *implementatin*, penulis membuat *prototype* sebagai bahan pengujian kepada sasaran audiens, kemudian melakukan *alpha testing* kepada tim *developer* untuk menghasilkan sebuah umpan balik yang melengkapi kekurangan dari *prototype* (IDEO, 2015, hlm. 135). Setelah mendapatkan *feedback* tersebut, penulis kembali melakukan revisi untuk melengkapi kekurangan, kemudian melanjutkannya ke tahapan *beta testing* yaitu pengujian kepada *target user* sehingga penulis mendapatkan *feedback* terhadap fungsi, *usability*, dan beberapa masalah lainnya yang dirasakan oleh *target user* (*keep iterating*) (IDEO, 2015, hlm. 148). Dan pada tahapan akhir, penulis melakukan evaluasi dan finalisasi akhir dari perancangan buku interaktif (*define success*) (IDEO, 2015, hlm. 14).

