

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode *mixed methods*, yaitu gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif (Creswell, 2014). Berdasarkan buku *Research, Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* yang ditulis oleh John dan David Creswell, data yang dikumpulkan dari metode penelitian *mixed methods* akan lebih rinci dan lengkap dibanding pengumpulan data menggunakan satu metode saja. Metode penelitian kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *online* menggunakan Google Form kepada orang tua anak berusia 6-9 tahun di Jabodetabek. Sedangkan metode kualitatif diperoleh dari wawancara, studi eksisting, dan studi referensi.

3.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan tiga narasumber, yaitu psikolog pendidikan, ilustrator buku anak, dan orang tua dari anak berusia 6-9 tahun. Semua wawancara dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi Zoom yang didokumentasikan menggunakan video rekaman.

3.1.1.1 Wawancara dengan Orang Tua Anak Berusia 6-9 Tahun

Penulis melakukan wawancara *online* menggunakan Zoom dengan Rini Julia Sasmita, ibu dari Agatha Kristiono, pada 15 September 2022. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui perilaku dan cara berpikir anak berusia 6-9 tahun terhadap *role model* dan media digital.

Rini memiliki 3 anak dan di antaranya adalah Agatha Kristiono yang berusia 7 tahun dan duduk di kelas dua sekolah dasar. Agatha sudah bisa membaca dan menulis dengan lancar, bahkan suka membaca buku dengan inisiatif. Hobi Agatha adalah menari balet dan membuat prakarya/*arts and craft*. Rini mengatakan bahwa

Agatha sudah bisa mengutarakan perasaannya sendiri, tetapi jika mengalami pengalaman yang buruk atau mengganggu ia akan menangis, *ngambek*, dan *badmood*.

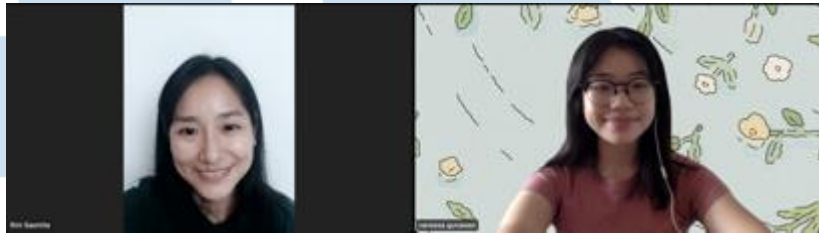
Rini menjelaskan bahwa sehari-hari Agatha sering mengakses media digital, yaitu Smart TV dan tablet untuk menonton video *online* menggunakan Youtube. Konten yang Agatha akses di Youtube adalah Baby Bus dan Little Angel, yang menampilkan video sajak anak-anak. Selain itu, Agatha juga mengakses Google Chat di tabletnya untuk keperluan sekolah. Konten yang dibatasi Rini untuk Agatha adalah konten yang tidak sesuai umurnya, menunjukkan konten kekerasan dan berbau *bullying*.

Pengaruh media terhadap perilaku Agatha adalah ia suka meniru apa yang ditontonnya, khususnya menyanyi. Agatha juga mengagumi tokoh *princess* kartun karena menyukai penampilannya. Salah satu pengalaman Agatha tidak puas dengan penampilannya adalah ketika diledek oleh temannya karena kulit Agatha berwarna 'coklat' dan bukan 'kuning cerah'. Hal tersebut membuat Agatha tidak puas dengan warna kulitnya dan merasa lebih rendah.

Menurut Rini, *self-hatred* merupakan topik yang penting untuk diedukasi sejak dini. Hal tersebut dikarenakan penilaian seorang individu terhadap dirinya sendiri akan berpengaruh hingga ia dewasa, bahkan dalam lingkungan sosial dan dunia kerja. Rini menjelaskan bahwa media informasi yang paling disukai Agatha adalah buku ilustrasi dan video anak-anak. Menurut Rini, ilustrasi yang lucu dan berwujud binatang meningkatkan minat anak terhadap buku yang dibacanya.

Kesimpulan dari wawancara dengan Rini adalah penggunaan ilustrasi pada anak berumur 6-9 tahun efektif dalam meningkatkan perhatian mereka untuk memahami suatu konten. Selain itu, media juga memiliki pengaruh yang besar terhadap anak-anak. Pengaruh itu dapat membuat anak ingin berpenampilan dan

mampu melakukan apa yang dilihatnya. Pendapat orang lain juga mempengaruhi persepsi seorang anak terhadap penampilannya, bahkan dapat membuat seorang anak tidak puas dengan penampilannya.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Orang Tua Anak Berusia 6-9 Tahun

3.1.1.2 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan

Penulis melakukan wawancara dengan psikolog pendidikan, Victoria Geraldin Wahyudi Ongkowardoyo, pada 16 September 2022. Geraldin merupakan lulusan Psikologi Pendidikan Universitas Indonesia yang kini menjadi psikolog sekolah dan menangani siswa/client dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagai psikolog pendidikan, Geraldin memastikan peserta didik sehat secara fisik dan mental agar bisa mencapai kemampuan akademis yang sesuai dengan kemampuan dasar/potensi dari sang peserta didik.

Geraldin menjelaskan bahwa pada usia 6-9 tahun, anak-anak memiliki insting yang kuat untuk mengobservasi, sehingga mudah bagi mereka untuk mengimitasi lingkungan mereka. Akan tetapi, dikarenakan pemikiran yang belum matang, maka anak perlu dibimbing dan diberi tahu cara mengidentifikasi emosi. Di usia yang mengalami banyak pengalaman baru, anak-anak akan menjumpai banyak gejolak emosi yang tidak dapat mereka cerna dan jelaskan. Oleh karena itu, mereka memerlukan bantuan untuk menjelaskan alasan dibalik perasaan mereka.

Geraldin mengatakan dikarenakan anak berusia 6 tahun pada umumnya mengalami transisi dari jenjang pendidikan Taman

Kanak-Kanak (TK) ke Sekolah Dasar (SD), maka mereka diharuskan beradaptasi dari bermain menjadi belajar. Hal tersebut juga menyebabkan anak-anak pada usia 6-9 tahun baru mulai bertemu dengan teman dalam durasi yang lama. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, anak berusia 6-9 tahun memiliki insting observasi yang kuat. Oleh karena itu, paparan terhadap teman-teman dengan berbagai latar belakang dan perbedaan menjadi pemicu munculnya rasa iri di usia 6-9 tahun dan keinginan untuk menjadi seperti orang lain.

Kepandaian mengobservasi anak umur 6-9 tahun juga menyebabkan mereka memiliki banyak cita-cita. Pada usia 6-9 tahun anak belum selektif, sehingga bila ada kesan baik yang dilihatnya pada orang lain, anak akan memiliki keinginan untuk menjadi seperti orang itu. Dalam kata lain di usia 6-9 tahun anak-anak mudah mengadopsi *role model*. Peran *role model* bagi anak generasi Alpha juga sangat dipengaruhi oleh keterpaparan terhadap media. Pada umumnya anak yang sudah terpapar oleh media akan memiliki *role model* yang tidak nyata atau fiktif. Akan tetapi, media digital juga memiliki pengaruh buruk yaitu membentuk persepsi buruk anak terhadap warna kulit. Karena media digital hari ini banyak menampilkan orang barat yang berkulit terang, maka anak-anak di Indonesia yang cenderung berkulit lebih gelap merasa berbeda dan *insecure*.

Menurut Geraldin, penting untuk menjelaskan kepada anak berusia 6-9 tahun fakta bahwa ada perbedaan di dunia ini dan setiap individu memiliki keunikannya sendiri. Media yang digunakan untuk mengajar anak sebaiknya jelas dan bisa diobservasi. Beberapa cara mengajar yang efektif bagi anak berusia 6-9 tahun menurut Geraldin adalah tidak menggunakan kalimat yang panjang karena jangka fokus yang masih pendek usia 6-9 tahun, menggunakan pertanyaan atau praktik sebagai alternatif penjelasan yang panjang, dan

menggunakan media visual sebagai alat bantu. Geraldin mengatakan bahwa ilustrasi adalah media yang efektif untuk mengajar anak usia 6-9 tahun. Hal tersebut disebabkan oleh belum meratanya kemampuan membaca, menulis, dan menghitung pada anak usia 6-9 tahun. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi dapat lebih menarik perhatian anak dan membantu anak untuk lebih *engaged*, terutama di usia anak yang masih sangat observatif. Pada usia yang baru mulai membaca, tulisan dapat menimbulkan rasa bingung pada anak, sehingga penggunaan ilustrasi dapat menjadi media bantu bagi anak untuk lebih mengerti sesuatu.

Kesimpulan dari wawancara dengan Geraldin adalah anak usia 6-9 tahun merupakan pengamat yang baik, sehingga pengaruh lingkungan sangat signifikan terhadap persepsi dan perilaku mereka. Sosok yang meninggalkan kesan baik pada seorang anak akan dijadikan *role model* bagi anak tersebut. Akan tetapi, pengaruh lingkungan juga dapat membuat seorang anak membandingkan diri dan merasa tidak puas dengan dirinya. Oleh karena itu, perlu ada edukasi mengenai adanya keberagaman di dunia agar anak tidak membuat standar yang tidak realistis untuk dirinya. Bagi anak-anak berusia 6-9 tahun yang belum pandai memahami perasaan dan fenomena yang mereka alami, bantuan dari pihak eksternal dapat membantu anak menavigasi emosi yang mereka rasakan. Ilustrasi merupakan media yang sangat efektif bagi anak-anak berusia 6-9 tahun yang sangat observatif dan belum memiliki kemampuan membaca yang merata.

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 3.2 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan

3.1.1.3 Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak

Penulis melakukan wawancara dengan ilustrator buku anak, yaitu Nadya Anindhita. Nadya kini bekerja di studio Humble sebagai ilustrator buku anak, ia juga menjadi ilustrator untuk produk Caplang Kayu Putih Plus, dan sedang dalam proses menerbitkan buku dengan penulis di Amerika. Sebagai ilustrator buku anak, Nadya berpendapat bahwa perbedaan ilustrasi anak dengan ilustrasi pada umumnya terletak di cara penyampaiannya. Buku pada umumnya menyampaikan pesan dengan literal dan menjadikan teks cara penyampaian informasi utama, sedangkan dalam buku anak ilustrasi menjadi cara utama dalam menyampaikan informasi dan teks hanya menjadi elemen pendukung. Selain itu, buku anak yang baik harus dapat dipahami anak dengan mudah dan akurat didukung oleh komposisi desain yang baik. Nadya merasa ilustrasi dapat membantu anak untuk belajar banyak hal baru dan dalam buku anak setiap aspek dapat dipelajari dan dieksplorasi tanpa batas.

Nadya menjelaskan bahwa dalam merancang buku ilustrasi anak terdapat beberapa tahap. Pertama dilakukan *brainstorming* untuk menentukan *target market* dan demografi. Setelah tahap *brainstorming*, ilustrator kemudian mencari referensi dari buku atau portal *website* untuk menentukan *style* ilustrasi dan *character design* untuk buku tersebut. Setelah sudah menentukan *style*, maka ilustrator mulai membuat sketsa karakter. Ketika *style* sudah *diapprove* oleh *client*, maka ilustrator lanjut membuat *cover* buku. Kemudian, premis cerita diberikan kepada ilustrator untuk kemudian dibagi ke *spread* dan dibuat perancangan *thumbnail* untuk *layout* dan komposisi. Setelah *thumbnail* dibuat maka ilustrator lanjut dengan membuat *line art* dan *detailing*. Tahap terakhir sebelum buku ditest

print adalah tahap *proof read* oleh editor sebelum akhirnya dicetak massa.

Beberapa elemen penting dalam merancang buku anak adalah *font*, *color*, *layout*, *spread*, dan *ilustrasi*. *Font* dalam buku anak harus relatif *simple* karena pembaca yang pada umumnya baru belajar membaca, sehingga penggunaan *font* dekoratif harus minimal dan hanya untuk penekanan. Anak-anak juga belum pandai dalam mempersepsi warna, sehingga buku anak memerlukan warna yang *vibrant*. Meskipun ilustrasi merupakan elemen utama dalam buku anak, tapi *layout* teks juga sangat penting agar terdapat ruang untuk meletakkan teks dengan lega dan enak dibaca. *Spread* buku sebaiknya dibuat dinamis dengan variasi *full-spread*, *half-spread*, dan *spot illustration* agar pembaca tidak lelah ketika membacanya. Terakhir, ilustrasi dalam buku anak sebaiknya memiliki detil yang penting agar pembaca selalu tertarik ketika membaca ulang buku.

Nadya biasanya menghabiskan 5-6 bulan untuk membuat buku sebanyak 28-32 halaman. Ukuran buku ilustrasi anak pada umumnya minimal 20x20cm atau A5, tidak dianjurkan buku berukuran lebih kecil dari itu karena akan sulit terlihat di toko buku.

Nadya menjelaskan bahwa minat membaca di kalangan anak-anak Indonesia kini sedang tinggi-tingginya. Hal tersebut karena buku menjadi media edukasi yang terpercaya karena proses riset dan pembahasan yang mendalam. Meskipun minat baca di Indonesia sudah semakin besar, tetapi mayoritas peminat buku anak masih condong pada buku anak di luar negeri. Menurut Nadya, buku anak seharusnya bertujuan untuk mengedukasi anak, tetapi dapat juga dijadikan media menyampaikan informasi dan *entertainment*.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari wawancara dengan Nadya bahwa buku ilustrasi menjadi media edukasi anak yang sudah semakin diminati masyarakat Indonesia. Dalam merancang buku anak, ilustrator harus memastikan ilustrasi yang digunakan efektif

untuk menyampaikan informasi dan teks yang digunakan jelas dan minimal. Elemen-elemen penting seperti *font*, *color*, *layout*, *speed*, dan *ilustrasi* juga harus diperhatikan agar menunjang pengalaman membaca anak, sehingga mudah dimengerti dan menyenangkan.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak

3.1.1.4 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa anak berusia 6-9 tahun sangat mengamati dan mengambil pengaruh dari lingkungan mereka. Sebagai anak generasi *Alpha*, media digital menjadi bagian besar dari lingkungan dan kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, media digital dapat menjadi media bagi anak untuk belajar banyak hal baru, tetapi juga membandingkan diri mereka dengan apa yang mereka lihat. Teman dan keluarga juga berperan besar dalam pembentukan pola pikir anak pada usia 6-9 tahun. Ketika anak mendengar komentar mengenai penampilan atau pencapaiannya yang tidak sesuai dengan orang lain, maka mereka dapat mempertanyakan diri mereka, merasa iri pada orang lain, dan bahkan berusaha mengubah diri sesuai dengan standar orang lain.

Pada usia 6-9 tahun anak juga mengalami banyak perubahan baru dalam hidup, seperti transisi dari jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) ke Sekolah Dasar (SD). Perubahan tersebut akan menyebabkan anak melewati banyak emosi berbeda yang belum dapat dipahami anak-anak. Ketidakmampuan anak untuk memahami perasaan mereka dapat menyebabkan anak frustrasi,

sehingga melampiaskan emosi mereka dengan cara-cara seperti menangis, *mengambek*, dan lainnya.

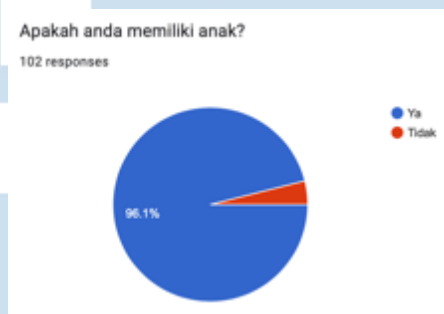
Kesulitan anak dalam memahami fenomena yang terjadi di sekitar mereka dapat berdampak buruk di era digital ini. Terutama bagi anak usia 6-9 tahun yang sangat observatif dan suka mengimitasi apa yang dilihatnya, paparan mengenai berbagai macam konten dapat menyebabkan kebingungan anak terkait standar diri dan pencapaiannya. Oleh karena itu, media informasi untuk membantu anak memahami adanya keberagaman di dunia dan tidak menjadikan standar orang lain sebagai standarnya sendiri dapat sangat membantu anak yang sedang dalam masa transisi ini. Edukasi ini penting untuk diberikan sejak anak masih kecil agar tidak menjadi masalah ketika ia tumbuh dewasa.

Penulis menyimpulkan dari wawancara dengan psikolog pendidikan, bahwa media pembelajaran bagi anak berusia 6-9 tahun harus dapat diobservasi dan mudah dipahami. Penggunaan ilustrasi menjadi salah satu media yang efektif untuk pembelajaran anak berusia 6-9 tahun karena selain dapat diobservasi, ilustrasi membantu anak untuk mengerti suatu topik. Karena anak berusia 6-9 tahun memiliki jangka fokus yang singkat dan tidak memiliki kemampuan membaca yang merata, ilustrasi menjadi media yang sangat efektif untuk mengajar anak pada usia 6-9 tahun. Berdasarkan wawancara dengan ilustrator buku anak, penulis juga memperoleh informasi mengenai penggunaan ilustrasi dalam buku anak. Dalam buku anak, ilustrasi menjadi cara penyampaian utama bagi pembaca, sehingga buku anak pada umumnya terdiri dari teks yang singkat dan jelas. Melalui media ilustrasi dan teks yang singkat, anak-anak dapat mempelajari berbagai macam topik baru.

3.1.2 Kuesioner

Untuk memperoleh data kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner dari Google Forms secara *online* melalui media sosial yaitu LINE dan

Instagram. Kuesioner disebarikan kepada orang tua dari anak berusia 6-9 tahun yang berdomisili di Jabodetabek dengan tujuan mengetahui perilaku anak terkait media digital dan pola pikir mengenai *role model*. Penyebaran kuesioner dilakukan dari tanggal 13 September 2022 hingga 17 September 2022 dengan total 102 responden. Sebanyak 80 responden berasal dari Jabodetabek dan 22 berasal dari luar Jabodetabek. Terdapat 98 responden yang memiliki anak dan 4 responden yang tidak memiliki anak.



Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Kepemilikan Anak

Ketika ditanya apakah anak responden suka mengakses media digital, mayoritas menjawab ya dan hanya 1 responden menjawab tidak.

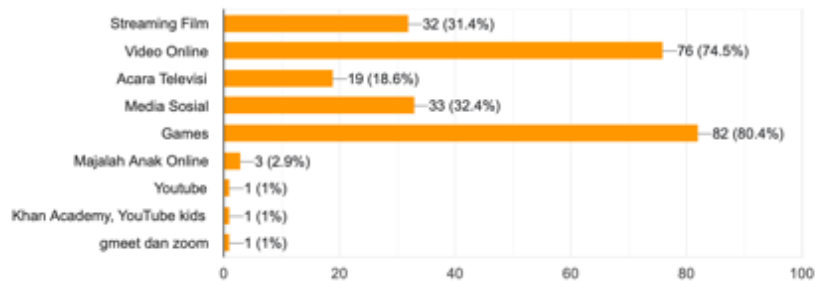


Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Anak Suka Mengakses Media Digital

Ketika ditanya media digital yang paling sering diakses oleh anak, tiga jawaban terbanyak adalah games sebanyak 82 responden, diikuti oleh video *online* sebanyak 77 responden, dan media sosial sebanyak 33 responden.

Jika ya, konten media digital apa yang sering diakses anakmu?

102 responses

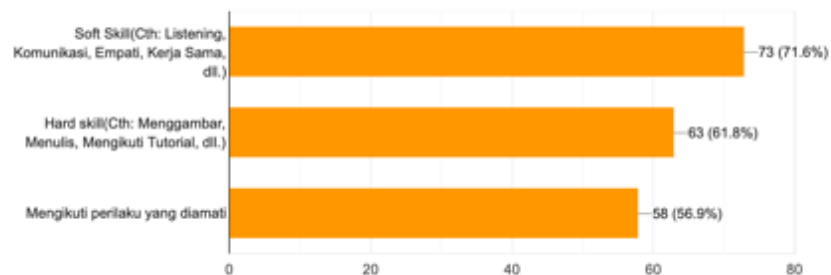


Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Media Digital yang Diakses Anak

Penulis kemudian menanyakan pengaruh konten terhadap anak dan jawaban paling banyak adalah *soft skill* sebanyak 73 responden, diikuti oleh *hard skill* 63 responden, kemudian mengikuti perilaku yang diamati sebanyak 58 responden.

Menurutmu, apa pengaruh konten tersebut terhadap anakmu?

102 responses

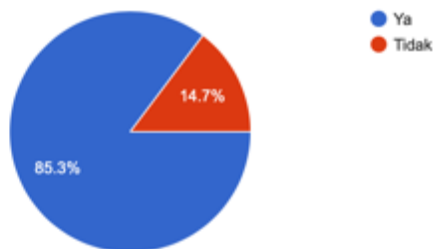


Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Pengaruh Konten Terhadap Anak

Ketika penulis menanyakan apakah responden pernah mendengar istilah *role model*, sebanyak 92 responden menjawab pernah dan 8 responden menjawab tidak pernah. Penulis kemudian menanyakan apakah anak memiliki *role model* dan 87 responden menjawab ya, sedangkan 15 responden menjawab tidak memiliki.

Apakah anakmu memiliki *role model*?

102 responses

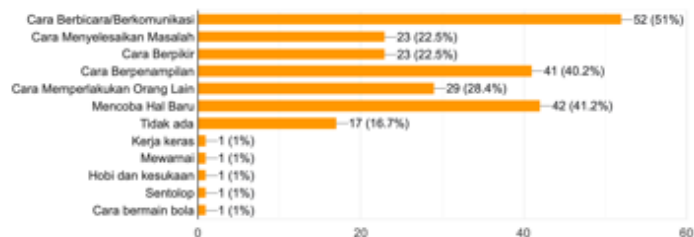


Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Anak Memiliki *Role Model*

Penulis juga menanyakan siapa *role model* anak dan mayoritas menjawab *content creator online* dan anggota keluarga, tapi ada juga yang menjawab artis luar negeri dan tokoh fiktif, seperti *princess*, Spiderman, Superman, dan lain-lain. Untuk mengerti pengaruh *role model* terhadap perilaku anak, penulis menanyakan perilaku apa yang dipelajari anak dari *role model* mereka. Lima jawaban terbanyak adalah cara berbicara/berkomunikasi sebanyak 52 responden, mencoba hal baru sebanyak 42 responden, cara berpenampilan sebanyak 41 responden, cara memperlakukan orang lain sebanyak 29 responden, dan cara berpikir sebanyak 23 responden.

Perilaku apa yang anak anda pelajari dari *role model* nya?

102 responses



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner Perilaku yang Dipelajari Dari *Role Model*

Penulis kemudian menanyakan apakah anak pernah merasa tidak puas atau tidak percaya diri terhadap penampilannya, 63 responden menjawab pernah dan 39 responden menjawab tidak pernah.



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner Anak Tidak Percaya Diri

Ketika ditanya penyebab anak tidak percaya diri terhadap penampilannya, mayoritas sebanyak 46 responden menjawab karena membandingkan diri dengan orang lain, 31 responden menjawab karena komentar orang lain mengenai penampilannya, dan 17 menjawab karena standar kecantikan yang ditampilkan media.



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Penyebab Anak Tidak Percaya Diri

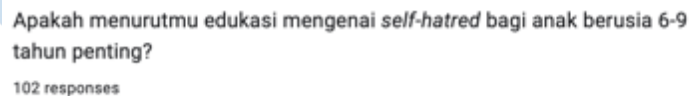
Untuk mengerti lebih lanjut perasaan rasa tidak puas anak, penulis menanyakan apa yang dilakukan anak ketika merasa tidak puas dengan dirinya. Jawaban terbanyak adalah mengutarakan perasaannya sebanyak 35.3%, kedua *ngambek*/tidak mau berbicara sebanyak 19.6%, dan ketiga berusaha berubah sebanyak 16.7%.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner Reaksi Anak Ketika Tidak Puas dengan Dirinya

Selanjutnya penulis menanyakan apakah responden pernah mendengar mengenai *self-hatred*, dan 65 responden menjawab pernah, tetapi 37 responden menjawab tidak pernah. Setelah penulis mencantumkan definisi *self-hatred*, penulis menanyakan kepentingan edukasi mengenai topik *self-hatred* bagi anak berusia 6-9 tahun. Sebanyak 96 responden menjawab penting dan 6 responden menjawab tidak penting.



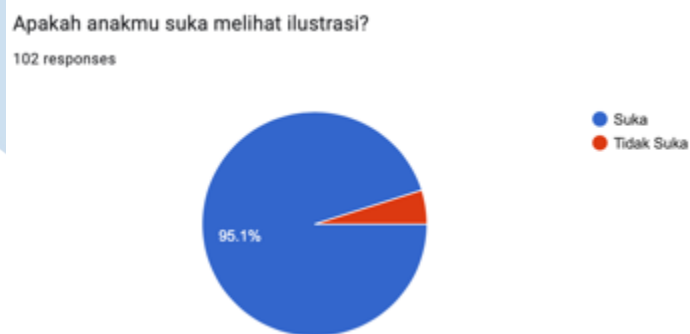
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner Pentingnya Edukasi Mengenai *Self-Hatred*

Ketika ditanya media informasi yang paling sering digunakan orang tua untuk mengedukasi anak, 63 responden menjawab short video, 49 responden menjawab games interaktif, 38 responden menjawab buku ilustrasi, dan 37 responden menjawab buku edukasi. Kemudian penulis menanyakan media informasi yang paling disukai anak, dan sebanyak 68 responden menjawab games interaktif dan short video, kemudian 33 responden menjawab buku ilustrasi, dan 15 responden menjawab buku edukasi.



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Media Informasi yang Disukai Anak

Terakhir, penulis menanyakan apakah anak suka melihat ilustrasi, sebanyak 97 responden menjawab suka dan 5 responden menjawab tidak suka.



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Anak Suka Ilustrasi

3.1.2.1 Kesimpulan Kuesioner

Kesimpulan dari data yang terkumpulkan melalui kuesioner dengan total 102 responden adalah bahwa orang tua anak berumur 6-9 tahun merasa bahwa edukasi mengenai topik *self-hatred* bagi anak umur 6-9 tahun penting. Dengan tingginya akses terhadap media digital, anak-anak dapat belajar berbagai hal dari media tersebut. Salah satu yang dapat dipelajari anak adalah *soft skill*, seperti kemampuan mendengar, berkomunikasi, empati, dan kerja sama. Oleh karena besarnya pengaruh media digital terhadap anak-anak, seringkali tokoh-tokoh yang mereka jumpai dari *platform* tersebut

akhirnya menjadi *role model* mereka. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil kuesioner, yaitu mayoritas *role model* anak-anak merupakan *content creator online*.

3.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap buku yang telah terbit dan mengangkat topik *self-hatred*. Observasi dilakukan secara *online* melalui internet dan *offline* di toko buku, dengan tujuan menjadikan buku sebagai referensi dalam perancangan buku panduan.

1. *Unworthy: How to Stop Hating Yourself*

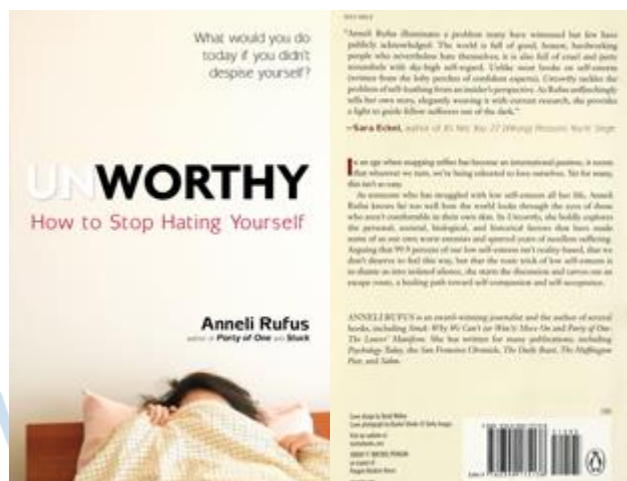
Buku *Unworthy* ditulis oleh Anneli Rufus yang bergulat dengan kepercayaan diri rendah seumur hidupnya. Menurut Rufus, buku ini ditulis agar orang-orang yang tidak percaya diri dapat memperbaiki persepsi mengenai diri mereka. Rufus juga melakukan banyak riset, wawancara, dan cerita pengalaman diri dalam buku ini. Topik mengenai kepercayaan diri yang rendah dibahas secara sosial, biologis, dan historis. Buku ini memiliki *soft cover* dengan kertas *book paper*. Berikut adalah tabel spesifikasi buku dan analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yang dibuat penulis.

Tabel 3.1 Spesifikasi Buku *Unworthy: How to Stop Hating Yourself*

Judul	<i>Unworthy: How to Stop Hating Yourself</i>
Penulis	Anneli Rufus
Penerbit	Tercher Perigee
Tahun Terbit	2015
Bahasa	Inggris
Ukuran	14,48 x 21,08 cm
Jumlah Halaman	288
ISBN	9780399175138

Tabel 3.2 Analisis SWOT Buku *Unworthy: How to Stop Hating Yourself*

<i>Strength</i>	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dibaca dan pahami.
	Gaya penulisan yang membuat pembaca merasa <i>relate</i> .
	Riset, wawancara, dan cerita yang relevan dan merupakan kisah nyata.
<i>Weakness</i>	Pemilihan <i>gambar cover</i> buku yang tidak menjelaskan isi buku.
	<i>Layout</i> pada <i>cover</i> yang membingungkan.
	Pemilihan <i>font</i> yang tidak menarik pada <i>cover</i> .
<i>Opportunity</i>	Tersedia <i>E-Book</i> sehingga dapat diakses oleh orang dari mana saja.
	Buku diimpor ke pancar negara sehingga dapat ditemukan di banyak toko buku.
<i>Threat</i>	Harga buku yang cukup mahal, yaitu Rp 277.000 dengan <i>cover</i> yang tidak menarik, <i>soft cover</i> , dan kualitas kertas yang relatif tipis.



Gambar 3.16 Cover Buku *Unworthy: How to Stop Hating Yourself*
Sumber: Amazon.com

2. *On Self-Hatred: Learning to Like Oneself*

On Self-Hatred merupakan buku karya School of Life, organisasi yang terdiri dari psikolog, filsuf, dan penulis, yang ingin membantu kehidupan para pembacanya lebih tenang dan stabil. Buku ini membahas topik *self-hatred*, yaitu rasa tidak suka pada diri sendiri yang berdampak pada aspek-aspek lain dalam kehidupan, seperti pekerjaan, hubungan, kehidupan sosial, dan rasa cemas. Tujuan buku ini ditulis adalah agar pembaca dapat lebih menerima dan mencintai diri. Buku ini memiliki *hard cover* dan menggunakan *book paper*.

Tabel 3.3 Spesifikasi Buku *On Self-Hatred: Learning to Like Oneself*

Judul	<i>On Self-Hatred: Learning to Like Oneself</i>
Penulis	The School of Life
Penerbit	The School of Life
Tahun Terbit	2022
Bahasa	Inggris
Ukuran	18,1 x 11 cm
Jumlah Halaman	160
ISBN	B0B9BRCTRW

Tabel 3.4 Analisis SWOT Buku *On Self-Hatred: Learning to Like Oneself*

<i>Strength</i>	Tampilan <i>cover</i> buku yang <i>modern</i> dan simpel sehingga menarik perhatian.
	Menggunakan ilustrasi yang estetik dan membuat buku dinamis.
	Kertas yang digunakan cukup tebal sehingga tidak menembus dan menggunakan <i>hard cover</i> .
<i>Weaknes</i>	Buku relatif berat akibat menggunakan <i>hard cover</i> sehingga lebih sulit dibawa kemana-mana.

<i>Opportunity</i>	Tersedia <i>E-Book</i> sehingga dapat diakses oleh orang dari mana saja.
<i>Threat</i>	Harga buku Rp 255.000 relatif mahal dibanding buku-buku lain dalam kategori yang sama.
	Karena diterbitkan sendiri, buku tidak diimpor dan hanya dapat ditemukan <i>online</i> .



Gambar 3.17 Cover Buku *On Self-Hatred: Learning to Like Oneself*
Sumber: Theschooloflife.com

3.1.4 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi melalui observasi *online* terhadap buku-buku ilustrasi yang sudah terbit. Tujuan dilakukannya studi referensi adalah sebagai referensi tampilan visual bagi penulis, seperti untuk *layout*, warna, jenis ilustrasi, dan tipografi yang digunakan. Berikut adalah buku yang penulis jadikan studi referensi:

1. *The Year We Learned to Fly*

Buku *The Year We Learned to Fly* menargetkan anak-anak berusia 5-8 tahun dan memberi pesan untuk pembacanya agar berani mengeksplorasi pikiran mereka. Dalam buku *The Year We Learned to Fly* ini, ilustrator Rafael López menggunakan warna-warna yang terang dan hangat dengan konsisten dari awal hingga

akhir buku. Karakter dalam buku ini dibuat dinamis sehingga menarik dan tidak membosankan, didukung oleh ilustrasi latar belakang dan detil-detil yang membuat buku ini semakin menarik untuk dilihat. *Font* yang digunakan pada *cover* buku merupakan *font sans serif* yang tampak dinamis dan *playful*. Akan tetapi, *font* yang digunakan dalam buku adalah *font serif* yang seragam. Buku ini memiliki *hard cover* dengan *coated book paper*.

Tabel 3.5 Spesifikasi Buku *The Year We Learned to Fly*

Judul	<i>The Year We Learned to Fly</i>
Penulis	Jacqueline Woodson, Rafael López
Penerbit	Nancy Paulsen Books
Tahun Terbit	2022
Bahasa	Inggris
Ukuran	23,65 x 27,31 cm
Jumlah Halaman	32
ISBN	0399545530

Tabel 3.6 Analisis SWOT Buku *The Year We Learned to Fly*

<i>Strength</i>	Penggunaan warna yang mayoritas cerah sehingga menarik bagi anak-anak.
	Gaya penulisan yang puitis dan memiliki <i>flow</i> yang enak untuk dibaca.
	Penggunaan bermacam-macam jenis <i>spread</i> sehingga tidak membosankan dan melelahkan.
	Banyak detil dan tekstur yang membuat pembaca semakin tertarik dan tidak mudah bosan.
<i>Weakness</i>	Menggunakan kalimat panjang dan tata bahasa yang relatif berat untuk anak-anak yang baru mulai membaca.

<i>Opportunity</i>	Tersedia <i>E-Book</i> sehingga dapat diakses oleh orang dari mana saja.
	Topik pembahasan yang menarik dan jarang diangkat dalam buku anak.
<i>Threat</i>	Karena tata bahasa yang cukup berat, buku ini mungkin tidak menjadi pilihan pertama orang tua yang anaknya belum lancar membaca.



Gambar 3.18 Cover Buku *The Year We Learned to Fly*
Sumber: Amazon.com

2. *Loujain Dreams Of Sunflowers*

Pada buku *Loujain Dreams Of Sunflowers*, penulis Lina Alhathloul dan Uma Mishra-Newberry ingin mengangkat topik mengenai kebebasan wanita dan perjuangan untuk melihat perubahan yang kita harapkan. Buku ini diilustrasikan dengan indah oleh Rebecca Green menggunakan warna-warna yang cukup kalem dan gaya ilustrasi yang unik. Seluruh buku dari cover hingga isi memiliki keseragaman *font*, yaitu menggunakan *font sans serif*. Buku ini ditujukan bagi anak berusia 4-8 tahun.

Tabel 3.7 Spesifikasi Buku *Loujain Dreams of Sunflowers*

Judul	<i>Loujain Dreams of Sunflowers</i>
Penulis	Lina Alhathloul, Uma Mishra-Newbery
Penerbit	MineditionUS
Tahun Terbit	2022
Bahasa	Inggris
Ukuran	23,65 x 27,31 cm
Jumlah Halaman	40
ISBN	9781662650642

Tabel 3.8 Analisis SWOT Buku *Loujain Dreams of Sunflowers*

<i>Strength</i>	Penggunaan warna yang konsisten dan kombinasi yang enak dilihat.
	Gaya penulisan yang singkat dan jelas.
	Kontras antara tulisan dengan latar belakang yang mudah dibaca.
	Banyak detil dan tekstur yang membuat pembaca semakin tertarik dan tidak mudah bosan.
<i>Weakness</i>	Warna yang tidak terang mungkin dapat membuat anak kurang tertarik.
	Gaya ilustrasi yang sedikit kaku dan tidak tampak lucu membuat buku ini sepiantas kurang cocok untuk anak-anak.
<i>Opportunity</i>	Tersedia <i>E-Book</i> sehingga dapat diakses oleh orang dari mana saja.
	Topik pembahasan yang jarang dibahas dalam buku anak yaitu <i>woman empowerment</i> .
<i>Threat</i>	Buku tidak diimpor sehingga sulit ditemukan di toko buku.



Gambar 3.19 Cover Buku *Loujain Dreams of Sunflowers*
Sumber: Amazon.com

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengikuti metode perancangan Robin Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solutions*. Dalam buku tersebut, Landa menjelaskan terdapat lima tahap dalam perancangan desain, yaitu orientasi, analisis, konsepsi, desain, dan implementasi. Berikut adalah penjabaran proses perancangan desain oleh penulis.

1. Orientasi

Pada proses orientasi, penulis melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, studi eksistins, dan studi referensi. Kuesioner disebarakan secara *online* menggunakan Google Form kepada orang tua anak berusia 6-9 tahun di wilayah Jabodetabek. Selanjutnya penulis juga melakukan wawancara untuk melengkapi informasi mengenai pola pikir dan perilaku anak-anak berusia 6-9 tahun terkait media yang dikonsumsi dan *role model*nya. Penulis melakukan wawancara dengan orang tua anak berusia 6-9 tahun dan juga psikolog pendidikan. Karena

membuat media informasi ilustratif, penulis juga mewawancarai ilustrator buku anak untuk memahami peran ilustrasi dalam mengedukasi anak dan bagaimana cara menggunakan ilustrasi dengan baik. Kemudian penulis melakukan studi eksisting melalui *online* pada internet dan *offline* dengan mengunjungi toko buku langsung, pada tahap ini penulis mempelajari referensi untuk perancangan buku yang terkait dengan topik *self-hatred*. Penulis juga melakukan studi referensi sebagai referensi tampilan visual ketika merancang buku panduan.

2. Analisis

Setelah melakukan orientasi, penulis melakukan analisis terhadap informasi dan data yang telah dikumpulkan. Analisis dilakukan agar penulis memahami konten apa yang akan dibahas serta menjadi analisis gaya visual untuk media informasi yang akan penulis rancang. Selanjutnya penulis juga akan membuat strategi visual berbentuk *creative brief* untuk media informasi ilustratif.

3. Konsepsi

Pada tahap ini penulis akan menentukan ide dan konsep berdasarkan *creative brief* yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk menentukan ide dan konsep penulis akan melakukan *brainstorming* dan *mindmapping* diikuti oleh eksplorasi referensi gaya visual, *color palette*, *typeface*, desain, dan *layout*.

4. Desain

Setelah memiliki ide dan konsep, penulis akan mewujudkan desain melalui beberapa tahap. Pertama penulis akan membuat sketsa dan *key visual*, kemudian menyusun komposisi dari buku dan mulai *layouting* elemen visual seperti gambar, informasi, dan lainnya. Pada tahap desain perlu diperhatikan agar hasil sesuai dengan *target market*.

5. Implementasi

Pada tahap terakhir ini, penulis mengimplementasikan hasil desain yang telah dibuat sebelumnya dengan proses produksi yang sesuai dengan media informasi yang dirancang. Proses promosi juga akan dilakukan untuk hasil karya, disertai evaluasi atau perbaikan desain setelah memperoleh *feedback* dari target audiens.

