

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah *mixed research* atau *mixed method*. Penelitian *mixed method* membantu peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat dijawab dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian *mixed method* merupakan penggabungan antara metode penelitian kualitatif dan juga kuantitatif (Yusuf, 2017, p. 426).

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan untuk melakukan proses pengumpulan data dalam perancangan ini adalah wawancara. Wawancara dilakukan dengan ahli pendidikan anti korupsi serta pendidikan anak usia dini (PAUD). Wawancara ahli pendidikan anti korupsi dilakukan bersama dengan Dr. Samuel M.P. Hutabarat, S.H., M. Hum., kemudian wawancara ahli pendidikan anak usia dini dilakukan bersama ibu Nur Kholifah.

3.1.1.1 Wawancara dengan Dr. Samuel M.P. Hutabarat

Doktor Samuel M.P. Hutabarat merupakan dosen Fakultas Hukum di Universitas Pelita Harapan, Universitas Katolik Parahyangan, dan Universitas Atma Jaya. Penulis melakukan wawancara dengan durasi 35 menit dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai pendidikan anti korupsi. Korupsi merupakan suatu tindak kriminal yang telah berlangsung dari generasi ke generasi. Tingkat korupsi meningkat dari tahun ke tahun akibat adanya kesempatan untuk melakukan korupsi, terdapat penyalahgunaan wewenang, serta kepentingan politik. Seorang koruptor dapat melakukan tindakan korupsi karena adanya suatu kepentingan atau kondisi dimana terdapat peluang atau kesempatan untuk melakukan

korupsi. Kurangnya peran role model atau teladan juga menyebabkan kasus korupsi tetap terjadi, namun beliau tetap mengembalikan penyebab korupsi kepada pelaku sebab terdapatnya suatu kesempatan. Doktor Samuel juga meluruskan bahwa kata korupsi merupakan bentuk lain dari perilaku curang, perbedaannya adalah korupsi memiliki hubungan dengan keuangan, sedangkan tindakan curang dapat dilakukan hampir oleh semua orang di kondisi apapun. Namun dengan konsep yang sama, perilaku curang dapat dilakukan oleh siapapun dengan adanya suatu kesempatan.

Menurut Doktor Samuel, pendidikan anti korupsi merupakan aspek yang sangat penting untuk mencegah tindak korupsi, terutama bila ditanamkan kepada anak di usia dini. Pendidikan anti korupsi yang dimaksud bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak, tidak perlu membahas langsung mengenai pengertian dari korupsi. Menurut beliau, peran orang tua dan guru jugalah penting dalam mengedukasi pendidikan anti korupsi kepada anak-anak. Orang tua dan guru memiliki peran juga sebagai *role model* atau teladan, karena itu penting bagi kedua pihak tersebut untuk memberikan contoh yang baik kepada anak-anak. Apabila tidak segera ditanamkan kepada anak usia dini, maka perilaku atau karakter yang dimiliki sekarang akan bertahan hingga dewasa, kebiasaan-kebiasaan yang mungkin berupa karakter buruk akan menjadi suatu kebiasaan di masa depan. Apabila karakter dengan perilaku buruk ditoleransi secara terus-menerus, maka perasaan tidak bersalah atas perilaku yang tidak baik akan perlahan menghilang.

Penyampaian pendidikan anti korupsi kepada anak sd dapat dilakukan dengan menggunakan media seperti buku cerita. Namun media seperti buku cerita dapat dibuat dengan menampilkan gambar untuk menarik perhatian serta memotivasi anak-anak untuk belajar dan membaca. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah

dipahami sangatlah krusial dalam melakukan komunikasi, terutama kepada anak-anak sd.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Ahli Pendidikan Anti Korupsi

Dr. Samuel M. P. Hutabarat

3.1.1.2 Wawancara dengan Nur Kholifah

Penulis melakukan wawancara berdurasi 19 menit bersama dengan ibu Nur Kholifah atau yang akrab dipanggil dengan kak Olif untuk mengetahui mengenai pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak maju ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut kak Olif, salah satu aspek yang penting untuk ditanamkan kepada anak-anak usia dini adalah pendidikan karakter. Salah satu contoh pendidikan karakter yang dimaksud dapat ditemukan di dalam nilai-nilai anti korupsi. Sikap jujur adalah salah satu aspek yang diperlukan dan perlu ditanamkan. Jujur tidak hanya mencakup bahwa seorang anak mengakui perbuatan salahnya, namun juga dapat berupa keterbukaan anak tersebut terhadap orang lain. Karena itu komunikasi yang efektif juga sangat diperlukan untuk dapat menerima kepercayaan dan kejujuran dari sang anak.

Peran dari sosok orang tua dan guru sangatlah penting untuk mengedukasi anak. Orang tua dan guru merupakan panutan dari sang anak. Anak cenderung akan mengikuti perilaku atau sikap dari sosok

yang dianggap sebagai panutan. Sebab itu, orang tua dan guru juga memiliki peran penting untuk bisa menjadi panutan bagi sang anak. Selain orang tua, sekolah juga merupakan salah satu elemen yang berperan dalam mendidik sikap anak. Guru serta anak murid di sekolahan akan mempengaruhi bagaimana anak bertumbuh sesuai dengan perilaku yang diterapkan kepada anak tersebut. Selain sekolah dan keluarga, lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku anak. Bila anak dibesarkan di lingkungan yang tidak baik, maka anak tersebut berpotensi untuk memiliki perilaku-perilaku negatif.

Komunikasi perlu dilakukan dengan jelas, sabar, dan menyenangkan untuk membantu anak termotivasi, percaya diri, dan merasa dihargai. Apresiasi kepada anak atas suatu usaha juga membantu anak untuk semakin termotivasi dalam pembelajaran. Dalam membuat cerita, peran *role model* tersebut dapat dimasukkan ke dalamnya dengan tujuan untuk membuat pembaca mengetahui harus mengikuti jalan yang benar atau tindakan-tindakan yang benar. Komunikasi dengan cara menekankan elemen negatif seperti hukuman dan teguran dapat mengakibatkan anak-anak menjadi lebih tidak termotivasi atau terpaksa melakukan tindakan benar. Akibatnya, akan menimbulkan anak-anak menjadi tidak percaya diri.

Penggunaan media jugalah sangat penting untuk mengedukasi dan memotivasi pembelajaran anak, terutama anak-anak sekolah dasar yang sedang memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Media seperti buku cerita ilustrasi atau bergambar kerap digunakan untuk membantu memahami konten serta memotivasi anak untuk belajar. Media-media yang memiliki banyak gambar serta fitur interaktif juga bisa membantu anak untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap konten yang ditampilkan. Mengikuti perkembangan zaman, penggunaan media digital juga merupakan metode yang bagus untuk membantu mendidik anak-anak namun dengan bimbingan atau

pantauan dari orang tua maupun guru. Apabila media digital tidak digunakan dengan baik atau bijaksana, maka media digital tersebut dapat berpotensi untuk memberikan dampak yang buruk bagi anak-anak. Dampak negatif yang dimaksud dapat berupa kecanduan bermain *game* hingga mencari atau menonton konten-konten non edukatif yang dapat mengandung unsur dewasa atau kekerasan. Orang tua dan guru perlu memahami hal-hal yang patut atau layak diajarkan kepada anak-anak serta memberikan penjelasan mengenai konten-konten yang ditampilkan agar anak-anak tidak salah paham dalam menafsirkan konten yang dimaksud. Pernyataan diatas menyimpulkan bahwa peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam membimbing anak-anak dalam proses pembelajaran, serta pemilihan materi pembelajaran perlu dipilah dengan baik dan bijaksana.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Ahli PAUD Nur Kholifah

3.1.1.1 Wawancara Pihak Pusat Pendidikan Anti Korupsi

Penulis melakukan wawancara dengan pihak Pusat pendidikan Anti Korupsi secara langsung di gedung lama KPK. Penulis mewawancarai kak Pipin selaku Direktorat Jejaringan Pendidikan KPK dari Satgas Fundamental serta kak Ninik selaku Satgas PAUD Dasmien. Wawancara dilakukan untuk mengetahui materi pendidikan anti korupsi serta cara berkomunikasi terhadap anak-anak sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, Kak Ninik serta kak Pipin berpendapat bahwa pendidikan anti korupsi merupakan suatu upaya preventif dengan urgensi yang tinggi. Hal tersebut disebabkan mayoritas masyarakat kurang familiar dengan pendidikan anti korupsi. Masyarakat lebih melihat korupsi berdasarkan kasus yang terjadi, sehingga tidak banyak yang mengetahui atau familiar dengan pendidikan anti korupsi. Pendidikan anti korupsi sendiri memang harus diajarkan kepada anak secara dini. Tujuan dari pendidikan anti korupsi sendiri adalah untuk membuat atau memunculkan rasa untuk tidak ingin melakukan tindakan yang mengacu kepada korupsi atau yang disebut sebagai tindakan koruptif. Contoh tindakan-tindakan koruptif yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar adalah menyontek, datang terlambat ke sekolah, mencuri atau mengambil sesuatu yang bukan milik anak tersebut, dan lain-lain. Tindak koruptif juga dipengaruhi oleh lingkungan, terutama lingkungan keluarga lalu sekolah. Orang tua merupakan pendidikan utama untuk anak-anak, sehingga anak-anak akan mencontoh perilaku orang tua atau guru. Selain orang tua dan guru, lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi perilaku anak-anak. Apabila seorang anak bergaul di lingkungan yang tidak baik, maka anak tersebut berpotensi memiliki perilaku korupsi.

Perbedaan antara pendidikan karakter dengan pendidikan anti korupsi adalah pendidikan anti korupsi berfokus kepada nilai-nilai integritas yang mengarah kepada elemen akhlak pribadi. Hal tersebut menyebabkan pendidikan anti korupsi perlu ditanamkan kepada anak-anak secara dini, karena sikap-sikap yang dimiliki di usia 7-11 tahun akan menjadi bawaan atau berpengaruh kepada anak-anak di masa depan. Walau terdapat 9 nilai anti korupsi, nilai-nilai anti korupsi yang wajib ditanamkan kepada tahap dini (taman kanak-kanak hingga sekolah dasar) adalah nilai jujur, disiplin, adil, berani, peduli, serta tanggung jawab.



Gambar 3. 3 Foto Bersama Kak Pipin dan Kak Ninik di Gedung KPK

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kak Pipin serta kak Ninik mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan antara cara penyampaian atau komunikasi anak kelas 1-3 SD dengan 4-6 SD. Anak Kelas 1-3 SD lebih gemar dengan media yang tidak memiliki banyak tulisan serta memiliki banyak gambar, sedangkan anak SD kelas 4-6 memiliki keterarikan dengan adanya konten interaksi. Materi yang disampaikan tidak disarankan untuk menyinggung kata korupsi, karena pendidikan anti korupsi sendiri lebih mendidik anak-anak melalui penanaman nilai-nilai anti korupsi. Komunikasi yang harus dilakukan dalam penyampaian materi harus mencakup 3 aspek, yaitu olah pikir, rasa, dan karsa. Olah pikir memacu pemikiran anak saat melihat konten dan anak mulai berfikir atau menggunakan logika saat menanggapi informasi yang telah didapatkan. Olah rasa memacu perasaan sang anak secara emosi, sedangkan olah karsa menimbulkan reaksi atau tindakan terhadap anak saat menerima informasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, kedua narasumber menyatakan bahwa terdapat banyak media yang telah dibuat dan digunakan untuk mendidkan masyarakat mengenai pendidikan anti korupsi, namun variasi media juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan alternatif media yang dapat digunakan untuk mendidkan anak-anak sekolah dasar mengenai pendidikan anti korupsi. Kak Ninik serta Kak Pipin mengungkapkan berdasarkan pengalaman kampanye pendidikan anti korupsi yang dilakukan di sekolah-sekolah, media interaktif dan video merupakan media yang digemari oleh anak-anak sekolah dasar. Salah satu media yang direkomendasi adalah buku cerita interaktif yang belum dimiliki atau dikembangkan oleh KPK. Mengikuti perkembangan zaman, media digital merupakan media yang dapat digunakan untuk mendidik anak-anak sekolah dasar, terutama yang berdomisili di pulau jawa.



Gambar 3. 4 Wawancara Bersama Kak Pipin dan Kak Ninik di Gedung KPK

3.1.1.2 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada kedua narasumber, dapat disimpulkan bahwa korupsi memang sudah terjadi dari generasi ke generasi. Kurangnya peranan role model atau teladan yang berpengaruh di aspek anti korupsi juga menyebabkan budaya serta toleransi terhadap korupsi menjadi suatu hal yang biasa.

Korupsi dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu adanya suatu kepentingan, kesempatan, dan dorongan baik dari individu maupun kelompok. Orang-orang yang mampu melakukan tindakan atau perilaku korupsi merupakan orang-orang dengan suatu kemampuan atau kuasa untuk melakukan tindakan tersebut. Anak-anak tidak dapat melakukan apa yang dilakukan oleh koruptor pada umumnya karena memiliki kepentingan yang berbeda serta belum memahami korupsi secara langsung. Namun, terdapat beberapa tindakan yang dinilai memiliki sifat-sifat korupsi dan dapat dilakukan oleh anak-anak. Contoh dari tindakan korupsi yang dilakukan oleh anak-anak adalah seperti mencontek, mencuri, berbohong, tidak bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, dan tindakan lainnya.

Metode untuk mencegah korupsi adalah dengan melakukan edukasi mengenai pendidikan anti korupsi. Penanaman nilai-nilai anti korupsi kepada anak usia dini merupakan aspek yang penting. Pendidikan anti korupsi yang diajarkan tidak perlu secara langsung

membahas mengenai korupsi, namun bisa membahas mengenai hal-hal yang mengarah kepada pendidikan karakter serta nilai-nilai anti korupsi yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Komunikasi yang baik juga merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan saat ingin menyampaikan informasi atau konten kepada anak-anak sd. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami harus digunakan untuk membuat informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak-anak. Konten-konten yang disebarakan juga perlu dipilah kembali. Konten-konten yang diberikan harus cocok dan sesuai dengan cakupan umur anak sd.

Role model atau teladan merupakan aspek penting dalam mendidik anak. Anak-anak cenderung akan lebih mengikuti sosok-sosok yang dianggap sebagai teladan. Hal tersebut juga dapat diimplementasikan dalam pembuatan suatu cerita dimana pembaca memiliki sosok yang dapat dijadikan contoh. Teladan memotivasi anak untuk bersikap atau memiliki karakter dari sang teladan itu sendiri. Sebab itu peran teladan sangatlah penting dalam mengedukasi anak-anak.

Media digital merupakan media yang bisa digunakan untuk membantu anak-anak belajar. Bila media digunakan dengan bijaksana dengan konten-konten yang bermanfaat, maka media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan berdampak positif kepada anak. Penggunaan media digital juga membuat anak menjadi terbiasa dalam penggunaannya, sehingga anak-anak dapat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Namun penggunaan media digital juga perlu pengawasan atau bimbingan dari orang tua maupun guru agar tidak disalahgunakan.

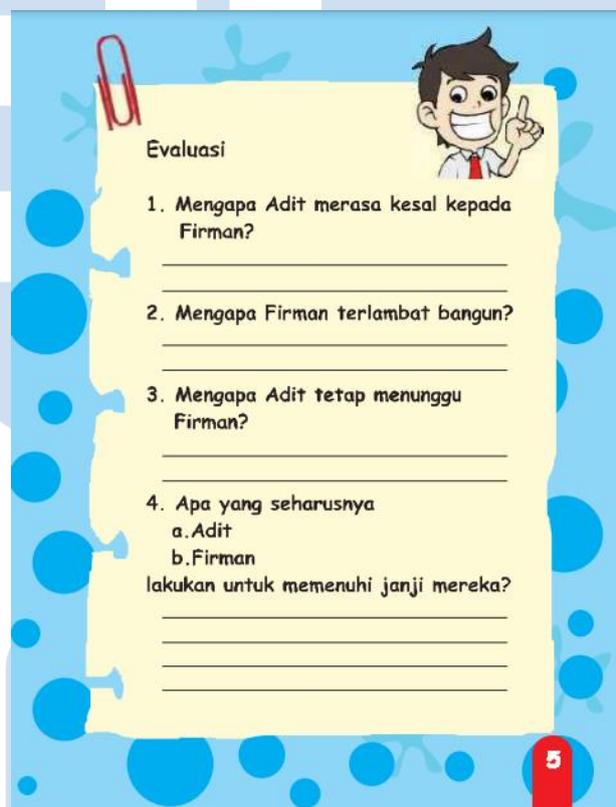
3.1.1.3 Studi Eksisting Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD untuk Kelas 1 SD

Studi eksisting dilakukan untuk membandingkan media yang menampilkan konten-konten serta topik yang serupa dengan media yang akan dirancang kedepannya. Studi eksisting bertujuan mengambil inspirasi, mendefinisikan kelebihan serta kekurangan dari media yang telah diciptakan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merancang modul pendidikan anti korupsi untuk anak kelas 1 sd. Modul pendidikan anti korupsi untuk SD kelas 1 membuat cerita pendek dengan 2 panel ilustrasi di setiap halamannya. Penggunaan bahasa pada cerita yang ditampilkan merupakan kalimat-kalimat yang sederhana dan mudah dipahami. Ukuran penulisan teks pun mudah dibaca. Namun dalam pembuatan cerita, ilustrasi yang ditampilkan cenderung kurang memberikan emosi terhadap suasana yang diangkat. Tema warna yang diangkat juga terkesan pudar, sehingga kurang cocok dengan psikologis warna buku cerita anak yang pada umumnya menggunakan warna-warna yang terang. Berikut adalah contoh desain cerita ilustrasi pada modul pendidikan anti korupsi milik KEMENDIKBUD.



Gambar 3. 5 Cerita Anak Dalam Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD
(Sumber: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/pendidikan-anti-korupsi/Modul-pendidikan-antikorupsi-SD-2.pdf>)

Setelah membaca cerita, modul pendidikan anti korupsi juga memberikan evaluasi berupa pertanyaan sebab akibat untuk melatih tingkat kepekaan dan pemahaman anak-anak. Pertanyaan-pertanyaan tersebut juga berupa pertanyaan pemecahan masalah atau mencari solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Berikut adalah contoh lembar pertanyaan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap isi konten dan cerita yang ditampilkan sebelumnya.



Evaluasi

1. Mengapa Adit merasa kesal kepada Firman?

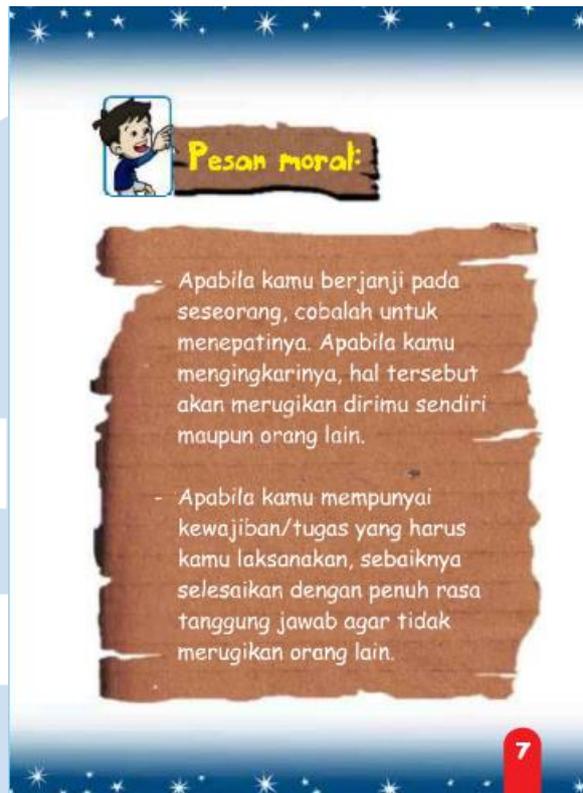
2. Mengapa Firman terlambat bangun?

3. Mengapa Adit tetap menunggu Firman?

4. Apa yang seharusnya
a. Adit
b. Firman
lakukan untuk memenuhi janji mereka?

Gambar 3. 6 Lembar Evaluasi Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD
(Sumber: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/pendidikan-anti-korupsi/Modul-pendidikan-antikorupsi-SD-2.pdf>)

Setelah mengisi pertanyaan-pertanyaan seputar cerita, terdapat pesan moral yang ditampilkan di halaman berikutnya. Pesan moral ditampilkan untuk meluruskan atau menyampaikan pesan sesungguhnya dari cerita yang disampaikan. Pesan moral berisi nilai-nilai anti korupsi. Berikut adalah contoh dari penulisan pesan moral yang terdapat pada modul pendidikan anti korupsi.



Gambar 3. 7 Pesan Moral Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD

(Sumber: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/pendidikan-anti-korupsi/Modul-pendidikan-antikorupsi-SD-2.pdf>)

Halaman pesan moral merupakan bentuk dari kesimpulan dari materi yang disampaikan, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada anak-anak. Pembahasan yang terdapat di halaman pesan moral bersifat lebih *direct* atau lebih tersirat agar pesan secara langsung terlihat lebih jelas. Kalimat yang digunakan di dalam halaman pesan moral tetap menggunakan bahasa yang formal namun bersifat objektif. Halaman pesan moral juga dapat menjadi panduan bagi guru atau orang tua untuk menyampaikan pesan-pesan dari buku kepada anak-anak. Sebab itu peran halaman pesan moral sebagai bentuk kesimpulan dari konten yang ingin disampaikan sangatlah penting agar pembaca dapat memastikan apabila pesan yang ingin disampaikan sudah tercapai.

Setelah melakukan pembahasan diatas, analisa melalui tabel SWOT dilakukan untuk melihat kelebihan, kekurangan, kesempatan, serta ancaman dari media tersebut. Berikut adalah pembahasan melalui tabel SWOT.

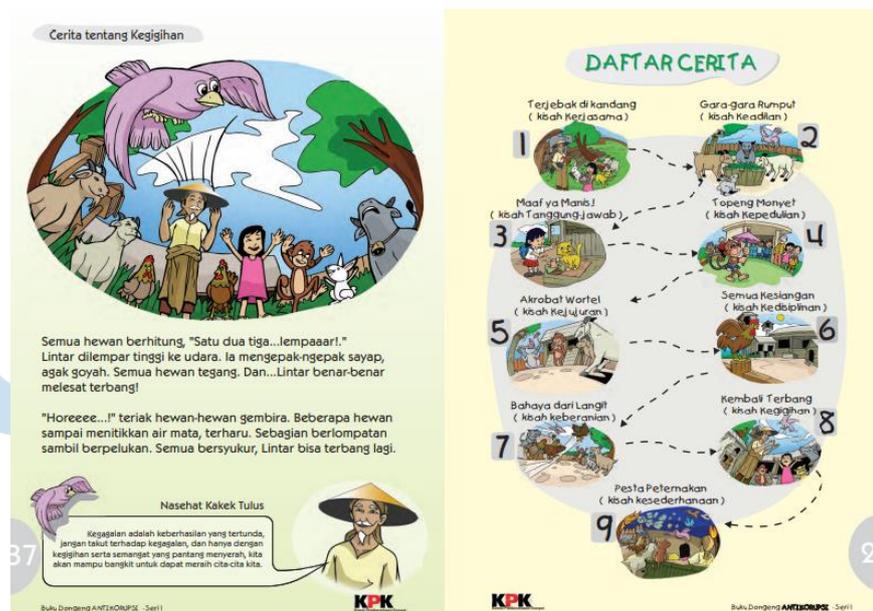
Tabel 3. 1 Tabel SWOT Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD untuk Kelas 1 SD

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki evaluasi yang dapat dikerjakan oleh anak setelah anak selesai membaca cerita • Memiliki studi kasus untuk menguji pemahaman anak
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas ilustrasi kurang jelas • Pemanfaatan warna yang kurang efektif pada beberapa halaman, sehingga tulisan kurang terlihat jelas
<i>Oportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan merupakan media cetak, sehingga terdapat banyak interaksi antara pembaca dengan konten buku. • Konten yang ditampilkan berisi materi-materi yang sesuai namun dapat dikembangkan melalui pemanfaatan layout serta ilustrasi yang lebih menarik
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan merupakan media cetak, sehingga tidak nyaman untuk digunakan secara <i>portable</i> dan cukup sulit untuk mengerjakan konten-konten seperti kuis di tempat-tempat tertentu. Akibatnya anak menjadi kurang

termotifasi untuk mengerjakan konten-kontennya.

3.1.1.4 Studi Eksisting Buku Cerita Anak “Cerita dari Peternakan Kakek Tulus”

Cerita dari Peternakan Kakek Tulus merupakan buku cerita anak yang diterbitkan oleh KPK. Buku cerita ini menampilkan cerita yang menunjukkan nilai-nilai anti korupsi seperti tanggung jawab, kepedulian, dan lain-lain. Buku cerita ini dirancang tidak hanya untuk dibaca oleh anak-anak, namun juga dapat digunakan sebagai media mendongeng oleh orang tua ataupun guru. Desain buku dilengkapi dengan teks serta ilustrasi yang dinamis, sehingga buku cerita “Cerita dari Peternak Kakek Tulus” dikategorikan sebagai buku cerita ilustrasi tebaran/ *spot*.



Gambar 3. 8 Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus

(Sumber: https://mtsn1bandarlampung.sch.id/perpustakaan/index.php?p=show_detail&id=379&keywords=)

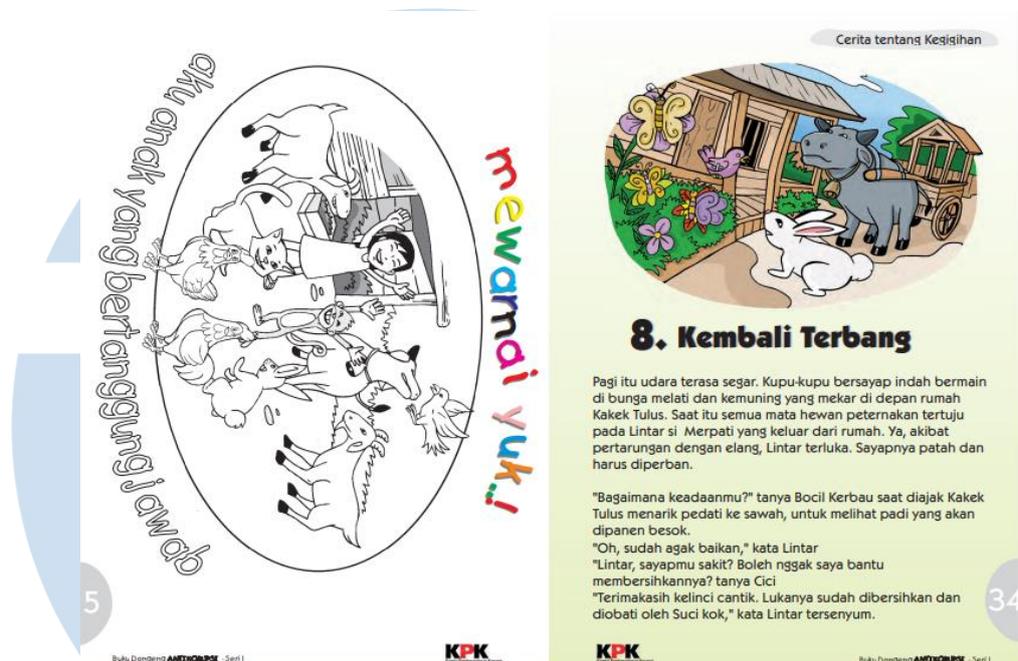
Penggunaan warna di ilustrasi cenderung cerah dan cocok digunakan di dalam buku cerita anak-anak. Buku cerita ini juga menggunakan berbagai sudut pandang, contohnya seperti sudut pandang mata semut untuk menampilkan pemandangan yang besar dan luas. Karakter yang terdapat di dalam buku cerita ini memiliki ekspresi di wajahnya, sehingga emosi dari karakter tersebut dapat dilihat oleh pembaca.



Gambar 3. 9 Gaya Visual Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus

(Sumber: https://mtsn1bandarlampung.sch.id/perpustakaan/index.php?p=show_detail&id=379&keywords=)

Buku cerita ini juga dilengkapi dengan banyak teks atau tulisan untuk dibaca. Penggunaan typography pada buku cerita tidak menggunakan tipe serif yang tradisional serta sans serif yang cenderung mengarah ke rana tradisional dan kaku, sehingga sangat cocok dan mudah dibaca oleh anak-anak. Buku cerita ini juga memiliki aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak setelah membaca. Contoh dari aktivitas yang dilakukan di dalam buku tersebut adalah mewarnai.



Gambar 3. 10 Interaktivitas Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus
 (Sumber: https://mtsn1bandarlampung.sch.id/perpustakaan/index.php?p=show_detail&id=379&keywords=)

Buku cerita tersebut mengaplikasikan *layout* lepasan dimana penempatan gambar dan tulisan lebih fleksibel. Buku cerita “Cerita dari Peternakan Kakek Tulus”, merupakan media cetak, namun terdapat versi digitalnya. Namun, media versi digital yang dibuat memiliki susunan halaman seperti buku cetak asli, sehingga halaman kiri dan kanan tidak sinkron, melainkan disusun bersebelahan dengan halaman terakhir. Interaktivitas yang terdapat di dalam buku harus dipraktekan secara manual atau konvensional, contoh aktivitasnya seperti menggambar, dan menulis. Berdasarkan pembahasan di atas terkait buku cerita “Cerita dari Peternakan Kakek Tulus”, penulis dapat menyimpulkan SWOT dari buku tersebut melalui tabel berikut.

Tabel 3. 2 Tabel SWOT Buku Cerita Anak “Cerita dari Peternakan Kakek Tulus

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki aktivitas yang dapat dikerjakan anak, sehingga terdapat interaksi antara pembaca dengan media • Penggunaan warna serta sudut pandang ilustrasi dapat menampilkan emosi serta suasana di dalam cerita
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah tulisan atau teks yang banyak menyebabkan buku cerita terlihat terlalu padat untuk dibaca
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media dibuat ke dalam bentuk digital juga, sehingga dapat dibawa kemana-mana dan dapat dibaca di gawai • Media yang dibuat cocok bukan hanya untuk dibaca anak-anak secara langsung saja, namun dapat digunakan sebagai sarana mendongeng oleh orang tua atau guru kepada anak-anak, sehingga anak-anak mampu memahami maksud atau pesan yang coba disampaikan
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media digital dibuat dengan format atau penempatan halaman untuk buku cetak, sehingga akan sulit untuk dibaca karena halaman kiri dan kanan tidak sinkron. Akibatnya, media cetak lebih efektif untuk dibaca • Media cetak sendiri tidak tahan lama apabila tidak dirawat dengan baik

3.1.1.5 Kesimpulan Studi Eksisting

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat tahap-tahap yang perlu dilakukan untuk memastikan anak memahami konten yang disampaikan. Metode-metode tersebut dapat berupa kuis atau pun pertanyaan studi kasus, namun agar anak lebih mengerti, pesan moral juga perlu ditampilkan.

3.1.1.6 Studi Referensi Website “Bebeclub” Buku Cerita Interaktif untuk Anak

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan referensi dan inspirasi perancangan media berdasarkan media yang telah pernah diciptakan. Studi referensi mengambil inspirasi dari buku cerita interaktif anak berbasis digital. Penulis menggunakan sebuah cerita interaktif dari website bebecare sebagai sumber referensi. Buku cerita interaktif Anak Hebat dan Awan Gelap merupakan buku cerita terbitan Bebecare. Buku cerita interaktif ini dioperasikan di perangkat lunak komputer. Buku cerita interaktif Anak Hebat dan Awan Gelap mengawali pembukaan dengan memilih jenis kelamin dan menamakan karakter sesuai keinginan pembaca.



Gambar 3. 11 Interaktivitas Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub
(Sumber: <https://bebeclub.co.id/bebestory/story-play>)

Setelah memilih karakter, pembaca akan diajak untuk masuk ke dalam cerita. Pada ujung bagian bawah kiri dan kanan halaman, terdapat tombol “lanjut” serta “Kembali”. Tombol tersebut mengatur apakah pembaca ingin kembali ke halaman sebelumnya atau melanjutkan ke halaman berikutnya. Warna yang digunakan pada ilustrasi merupakan warna-warna cerah, cocok untuk digunakan kepada anak-anak. Penggunaan kalimat dan kata-kata juga sederhana dan tidak terlalu padat, sehingga mudah untuk dibaca oleh anak-anak.



Gambar 3. 12 Gaya Visual Buku Cerita Anak Hebat dan

Awan Gelap Karya Bebeclub

(Sumber: <https://bebeclub.co.id/bebestory/story-play>)

Buku cerita interaktif ini juga menggunakan permainan warna sesuai latar situasi. Contohnya seperti pada gambar di bawah. Disaat sedang dalam situasi yang penuh misteri, warna latar belakang berubah menjadi lebih gelap. Buku cerita terbitan Bebelac diatas menggunakan *layout* lepasan, sehingga penempatan gambar dan tulisan lebih fleksibel. Penggunaan warna pada buku cerita interaktif diatas memiliki elemen *emphasis* dimana ilustrasi memanfaatkan kontras sebagai penekanan dari suasana yang terdapat di suatu *scene* atau *scenario*.



Gambar 3. 13 Pewarnaan Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub
(Sumber: <https://bebeclub.co.id/bebestory/story-play>)

Berdasarkan riset pembahasan yang dilakukan, tabel analisis SWOT dibuat untuk menemukan kelebihan, kekurangan, kesempatan, serta ancaman dari penggunaan media. Berikut adalah analisis SWOT Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap karya Bebeclub:

Tabel 3. 3 Tabel SWOT Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan ilustrasi yang cocok untuk anak-anak • Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat tombol yang tidak beroperasi saat masuk mode fullscreen (tombol “selanjutnya”)
<i>Oportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur interaktif hanya sebatas mengarahkan pembaca menuju halaman selanjutnya atau sebelumnya, sehingga berpotensi untuk menambahkan fitur-fitur interaktif

	lainnya yang dapat dihubungkan dengan teka-teki ataupun minigames
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kehilang koneksi internet menyebabkan buku cerita tidak <i>responding</i> dan apabila koneksi internet kembali, progress membaca kembali lagi ke halaman paling pertama sehingga pembaca perlu membaca ulang dari awal

3.1.1.7 Studi Referensi Buku Cerita Interaktif “The Boat”

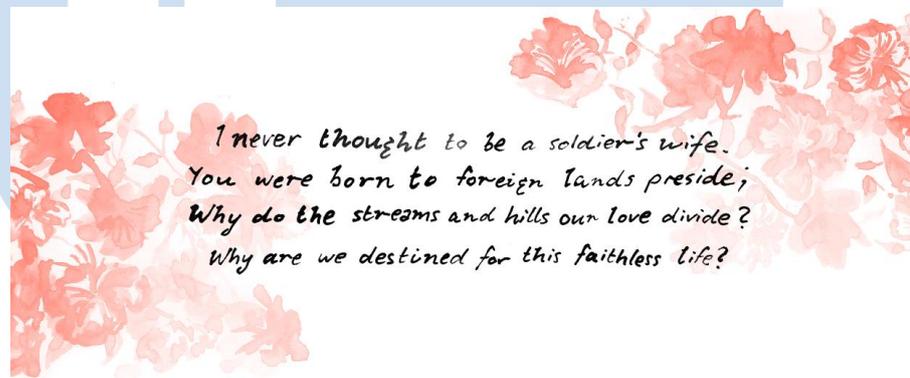
“The Boat” merupakan sebuah visual novel dengan fitur interaktif dimana audience dapat menikmati audio dan juga visual dari cerita yang ditampilkan. Latar belakang yang terdapat di dalam cerita interaktif tersebut juga memiliki efek visual yang dinamis, sehingga memacu emosi dari pembaca. Alur cerita berjalan dengan “*scroll*” laman website ke bawah, lalu berbagi animasi akan muncul sepanjang pembaca terus mengscrolling ke bawah. Interaksi yang terdapat pada visual novel ini cukup sederhana dan mudah diikuti karena hanya mengandung komponen interaksi stimulus dan respon serta navigasi.



Gambar 3. 14 Latar Belakang Visual Novel “The Boat”

(Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2015/07/Captura-de-pantalla-2015-07-13-a-las-12.16.59-p.m.-1024x504.png>)

Visual novel ini dibuat menggunakan kategori ilustrasi lepasan/ spot yang bersifat dinamis dan berfokus terhadap kejadian-kejadian atau aktivitas yang terjadi di dalam cerita. Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi dengan gaya acromatic atau menggunakan warna hitam dan putih, namun terdapat kondisi dimana warna merah digunakan untuk menunjukkan suatu emosi tertentu dari masa lalu di dalam alur cerita. Ilustrasi yang digambarkan pada cerita menggunakan goresan kuas dengan tinta. Typography yang digunakan merupakan campuran antara serif dengan kaligrafi.



Gambar 3. 15 Pewarnaan *Visual Novel "The Boat"*
 (Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2015/07/Captura-de-pantalla-2015-07-13-a-las-12.16.59-p.m.-1024x504.png>)

Berdasarkan studi referensi yang dilakukan terhadap visual novel "The Boat", penulis dapat menyimpulkan media tersebut ke dalam tabel SWOT sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Tabel SWOT *Visual Novel "The Boat"*

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Flow yang digunakan memacu emosi pembaca, dilengkapi ilustrasi serta latar belakang yang dinamis • Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti, serta penggunaan
-----------------	--

	<p>variasi font membuat pembaca dapat merasakan emosi dari situasi dan kondisi yang terjadi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan latar belakang audio juga meningkatkan emosi terhadap pembaca saat membaca cerita
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna yang digunakan adalah monochrome, kurang cocok untuk digunakan di buku cerita bergambar anak yang umumnya menggunakan warna cerah. • Hanya dapat diakses menggunakan internet
<i>Oportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur interaktif hanya sebatas mengarahkan pembaca menuju halaman selanjutnya atau sebelumnya, sehingga berpotensi untuk menambahkan fitur-fitur interaktif lainnya yang dapat dihubungkan dengan teka-teki ataupun minigames
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kehilang koneksi internet menyebabkan buku cerita tidak <i>responding</i> dan apabila koneksi internet kembali, progress membaca kembali lagi ke halaman paling pertama

	sehingga pembaca perlu membaca ulang dari awal
--	--

3.1.1.9 Kesimpulan Studi Referensi

Berdasarkan riset yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan singkat membantu proses komunikasi antara pembaca dengan pengarang cerita melalui media buku cerita. Penggunaan ilustrasi yang dilengkapi dengan sudut pandang, pewarnaan latar yang tepat, dan ekspresi karakter sangat berpengaruh terhadap emosi atau perasaan karakter yang juga dapat dirasakan oleh pembaca.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif pada penelitian ini dilakukan menggunakan penyebaran kuesioner kepada 121 responden yang berdimisili di Jakarta dan Jawa Barat. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 28 Mei hingga 5 Juni 2023. Kuesioner ditujukan kepada anak berusia 10-12 tahun atau anak kelas 4-6 SD, namun orang tua sebagai target sekunder percancangan dapat membantu pengisian data. Penulis menggunakan metode Slovin dengan derajat ketelitian 10% untuk jumlah populasi besar (Mardiastuti, 2022).

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

Gambar 3. 16 Rumus Slovin

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

E = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e= 0,1 (populasi besar)

Jumlah penduduk di provinsi Jakarta adalah 10.467.629 jiwa, sedangkan jumlah penduduk di provinsi Jawa Barat adalah 48.782.402 jiwa (BPS, 2021). Berikut adalah hasil sampel yang didapatkan dengan menggunakan rumus Slovin:

$$N = 10.467.62 + 48.782.402 = 59.250.031$$

E = 10% (0,1) penduduk berpopulasi tinggi

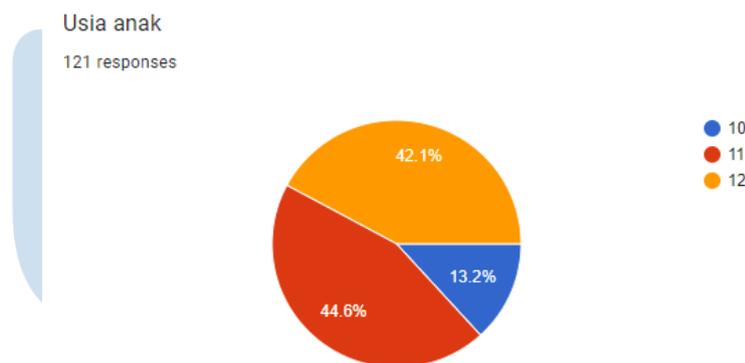
$$n = N/1 + N(e)^2$$

$$= 59.250.031/ (1 + 59.250.031 (0,1)^2)$$

$$= 99.999831224$$

n=100 responden

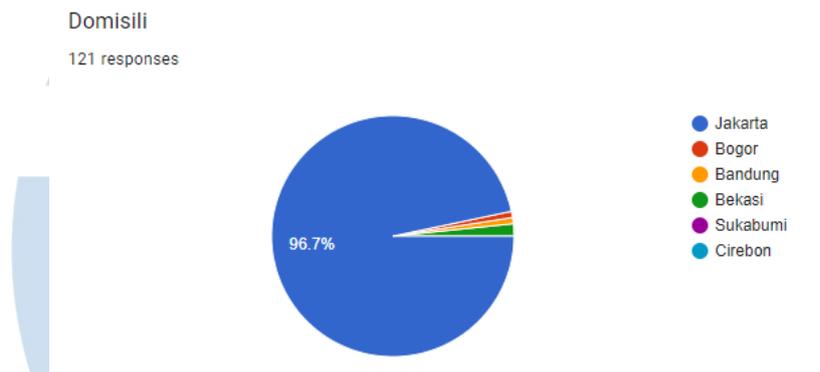
Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 121 responden yang menjawab. Berdasarkan diagram evaluasi, responden didominasi oleh anak berusia 11 tahun dengan 44,6% atau sebanyak 54 responden. Kemudian terdapat umur 12 tahun pada posisi kedua dengan 51 responden. Anak berusia 10 tahun dengan 16 responden.



Gambar 3. 17 Usia Responden

Dari 121 responden yang menjawab, 96,7% atau sebanyak 117 responden berdomisili di kawasan Jakarta dan sisanya berdomisili di kawasan Jawa Barat. Domisil di kawasan Jawa Barat dijabarkan menjadi beberapa kota

seperti Bandung, Bogor, Bekasi, Sukabumi, dan Cirebon. Namun apabila terdapat kawasan Jawa Barat yang belum muncul di opsi maka dapat menjawab dengan pilihan “*other*”. Berikut adalah diagram hasil responden berdasarkan domisili atau daerah asal.



Gambar 3.18 Domisili Responden

Data yang diterima juga menyatakan bahwa mayoritas responden berada di kelas ekonomi atau SES-D dengan 30 jumlah responden. Pada posisi kedua sebanyak 27 responden berada pada kelas ekonomi atau SES-C2. Diposisi ketiga terdapat sebanyak 21 responden yang berada di kelas ekonomi atau SES-B dan E. 21 responden berada di kelas ekonomo atau SES-A1 dan 8 responden dari SES-A2.

Kategori SES	Tingkat Pengeluaran Rumah Tangga per Bulan
A 1	≥ Rp7.500.000
A 2	Rp5.000.001 - Rp7.500.000
B	Rp3.000.000 - Rp5.000.000
C 1	Rp2.000.001 - Rp3.000.000
C 2	Rp1.500.001 - Rp2.000.000
D	Rp1.000.001 - Rp1.500.000
E	≤ Rp1.000.000

Gambar 3.19 Kelas Ekonomi Berdasarkan Pengeluaran per Bulan

(Sumber: <https://dipstrategy.co.id/blog/wp-content/uploads/2022/08/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap-dipstrategy-digital-agency-jakarta-2-768x290.jpg>)

Rata-rata responden yang menjawab berasal dari kelas ekonomi SES-B hingga SES-A dengan total 43 responden. Angka tersebut menjadi mayoritas dari total responden yang mengisi kuesioner tersebut. Perancangan

media utama akan dibuat dengan menyesuaikan dengan responden SES-B hingga SES A2.



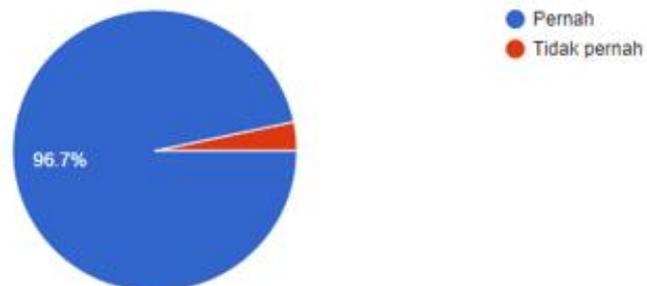
Gambar 3. 20 Pengeluaran Orang Tua Responden

Dari 121 responden yang menjawab, semuanya pernah mendengar istilah korupsi dan setuju bahwa korupsi merupakan tindakan yang merugikan negara. 121 responden juga setuju bahwa pendidikan anti korupsi merupakan metode yang dilakukan untuk mencegah tindak korupsi dan perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Semua responden berpendapat bahwa peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mendidik anak mengenai pendidikan anti korupsi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kata “korupsi” bukanlah suatu hal yang asing di dengar bahkan di kalangan anak-anak berusia 10-12 tahun. Namun dari 121 responden, 102 responden sering mendengar kasus korupsi di Indonesia dan 17 lainnya jarang mendengar kasus korupsi. Data hasil kuesioner menyatakan bahwa 2 responden tidak pernah mendengar kasus korupsi di Indonesia, angka tersebut merupakan jumlah paling sedikit dari total 121 responden. Berdasarkan hasil kedua pertanyaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden pernah mendengar istilah korupsi di negara Indonesia.

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

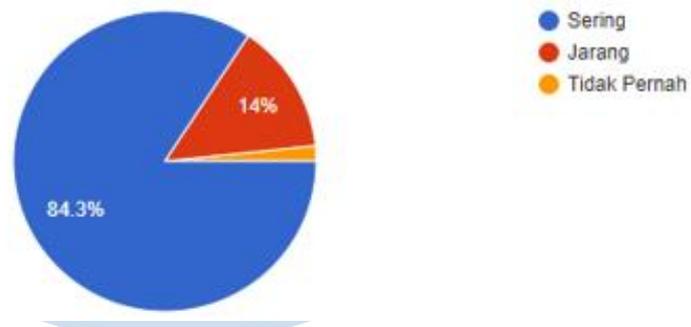
Apakah anda pernah mendengar istilah "korupsi"?

121 responses



Apakah anda sering mendengar kasus korupsi di Indonesia?

121 responses

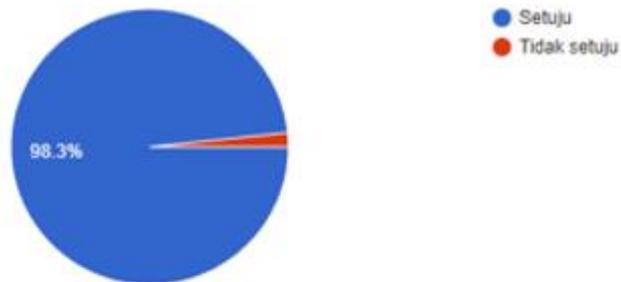


Gambar 3. 21 Frekuensi Responden Mendengar Kasus Korupsi di Indonesia

Gambar dibawah menyatakan bahwa 119 dari 121 responden menyatakan bahwa tindakan korupsi merupakan aksi atau tindakan yang merugikan negara. 119 dari 121 responden juga setuju bahwa Pendidikan Anti Korupsi merupakan suatu kegiatan yang dapat mencegah tindak pidana korupsi. Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden setuju bahwa cara untuk mencegah tindakan korupsi yang merugikan negara adalah dengan melakukan penanaman pendidikan anti korupsi kepada anak-anak. Data tersebut menyimpulkan bahwa korupsi merupakan tindakan yang merugikan negara dan cara untuk mencegah tindakan korupsi adalah dengan menanamkan nilai-nilai anti korupsi melalui pendidikan anti korupsi.

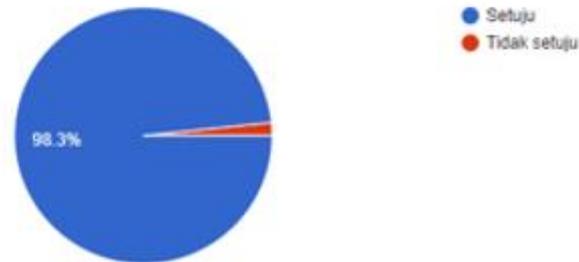
Korupsi merupakan tindakan kriminal yang merugikan negara

121 responses



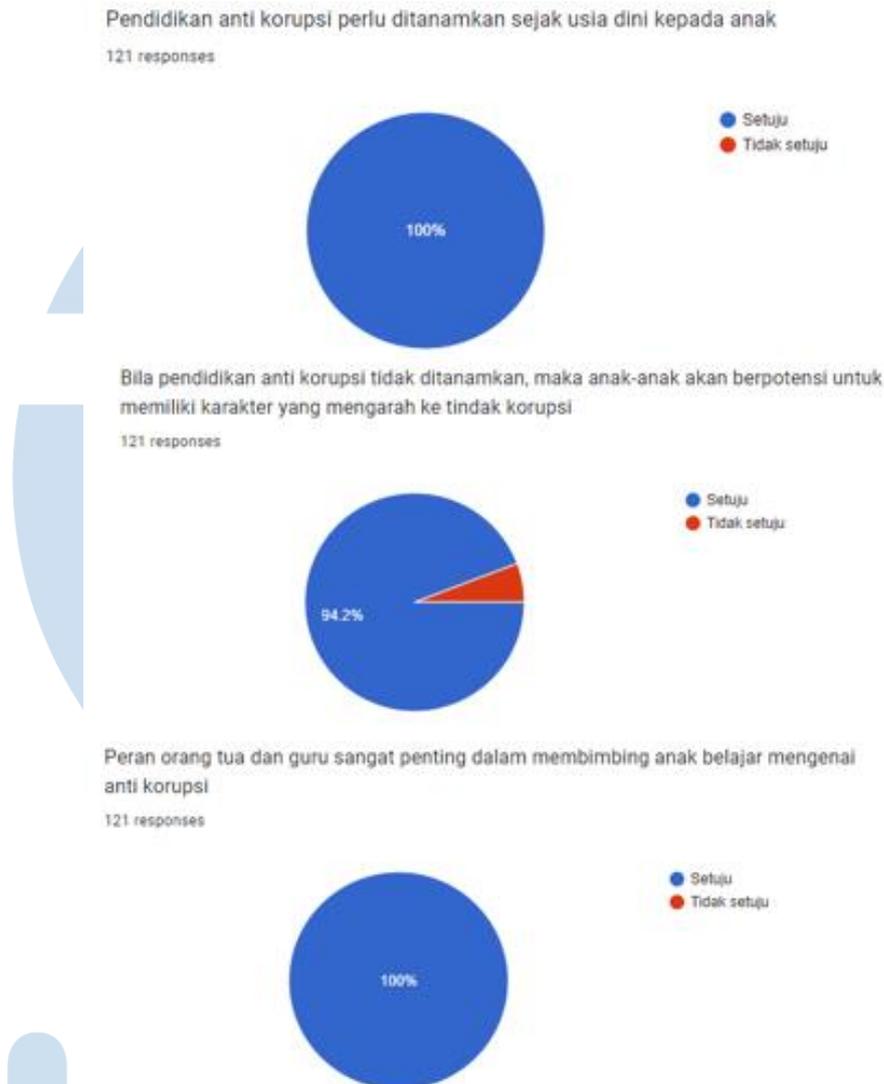
Pendidikan anti korupsi adalah cara untuk mencegah tindak pidana korupsi di lingkungan pendidikan

121 responses



Gambar 3. 22 Pengetahuan Responden Mengenai Korupsi

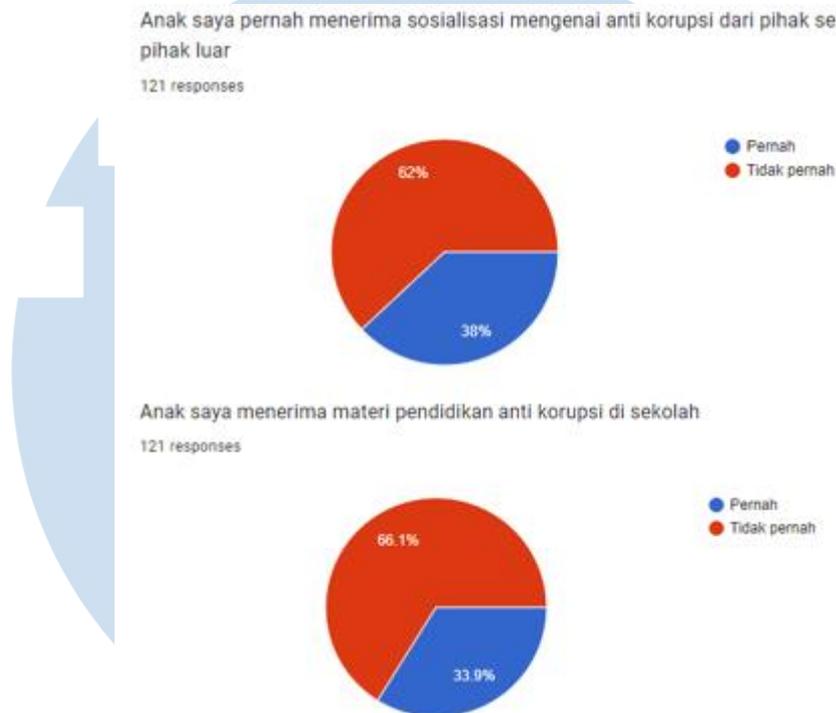
Berdasarkan gambar diagram di bawah, 121 responden menyatakan bahwa pendidikan anti korupsi perlu ditanamkan kepada anak-anak di usia dini. 114 dari 121 responden setuju bahwa pendidikan anti korupsi penting untuk ditanamkan untuk mencegah perkembangan atau perilaku korupsi di anak-anak. 121 responden setuju bahwa peran orang tua dan guru adalah suatu hal yang penting dalam membimbing anak-anak belajar. Data diatas menyimpulkan bahwa peran orang tua dan guru sangat berpengaruh dalam pendidikan anak-anak sebagai sosok teladan atau *role model*. Pernyataan tersebut menjadikan peran orang tua dan guru penting dalam penanaman nilai-nilai anti korupsi, sehingga anak-anak mampu menerima materi pendidikan anti korupsi dengan baik dan dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut di kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. 23 Pengetahuan Responden Mengenai Pendidikan Anti Korupsi

Berdasarkan data yang telah diterima, 46 dari 121 responden pernah menerima sosialisasi mengenai pendidikan anti korupsi baik dari pihak sekolah maupun dari pihak luar, sedangkan 75 dari 121 responden tidak pernah menerima sosialisasi. 80 responden tidak pernah menerima materi mengenai pendidikan anti korupsi di sekolah. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang sudah ada mengenai anti korupsi belum menjangkau target audiens sehingga perlu ada alternative media informasi yang menarik dan dekat dengan audiens, salah satunya buku cerita bergambar. Mayoritas responden yang pernah menerima pendidikan anti

korupsi menyatakan bahwa materi yang disampaikan adalah seputar ciri-ciri korupsi serta dampaknya dan juga mengenai kejujuran serta tidak curang.



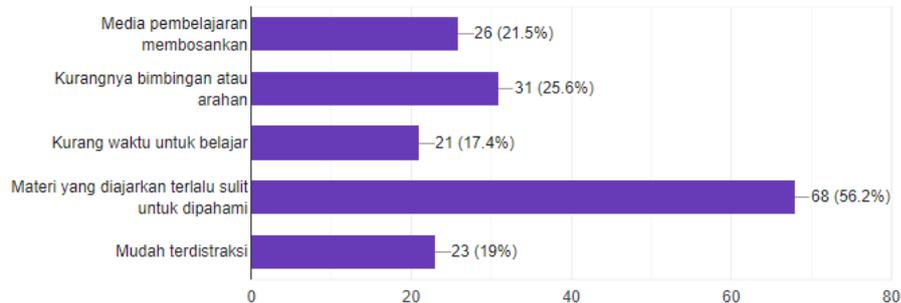
Gambar 3. 24 Pengalaman Anak Terhadap Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi

Segmen berikut membahas mengenai anak dan media. Data berikut menerima lebih dari 1 jawaban yang berbeda untuk setiap responden untuk mengetahui urgensi dari sulitnya melakukan proses pembelajaran. Dari 121 responden, 26 responden mengalami kesulitan karena materi pembelajaran yang membosankan. 68 responden menjawab bahwa materi pembelajaran yang sulit dipahami juga membuat kesulitan belajar. 31 responden mengalami kesulitan dalam proses belajar dan mengajar karena kurangnya bimbingan atau arahan selama proses pembelajaran. 31 responden menjawab penyebab kesulitan belajar adalah karena kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan belajar, dan 19 responden merasa mudah terdistraksi saat sedang belajar. Oleh karena ini, perancangan media buku cerita perlu diperhatikan supaya tidak membosankan, harus dapat membimbing anak untuk belajar, dan menampilkan materi yang tidak sulit dipahami.

Apa kesulitan yang anak anda hadapi saat belajar? (Boleh pilih lebih dari 1)

[Copy](#)

121 responses



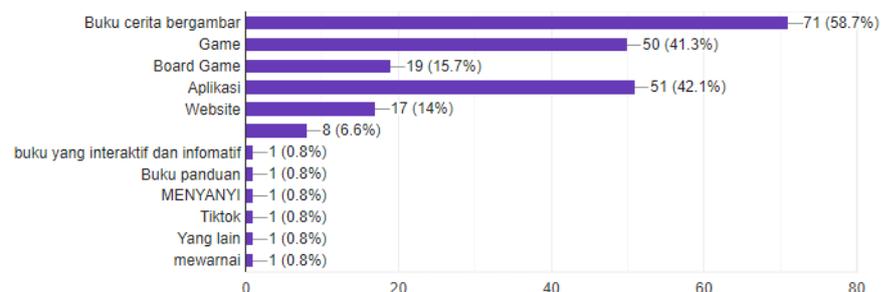
Gambar 3. 25 Materi Pembelajaran Sulit Dipahami

Berdasarkan data yang dikumpulkan, sebanyak 71 responden merekomendasikan media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang disukai. 50 responden merekomendasikan media pembelajaran melalui games. 19 responden menggemari permainan papan atau *board game* sebagai media pembelajaran. 17 responden beranggapan bahwa website merupakan media pembelajaran yang paling digemari, dan 1 responden lebih memilih media pembelajaran dengan menonton video serta media yang berfokus kepada anaknya. Sebanyak 51 responden memilih untuk menggunakan media aplikasi. Sisanya memilih untuk menggunakan media lainnya seperti video Tiktok, buku menggambar, dan lain-lain. Sebab itu, penulis memilih media buku cerita bergambar sebagai media utama.

Diantara pilihan ini, media apakah yang paling anak anda gemari sebagai media pembelajaran? (Boleh pilih lebih dari 1)

[Copy](#)

121 responses



Gambar 3. 26 Media yang Diminati Anak untuk Belajar

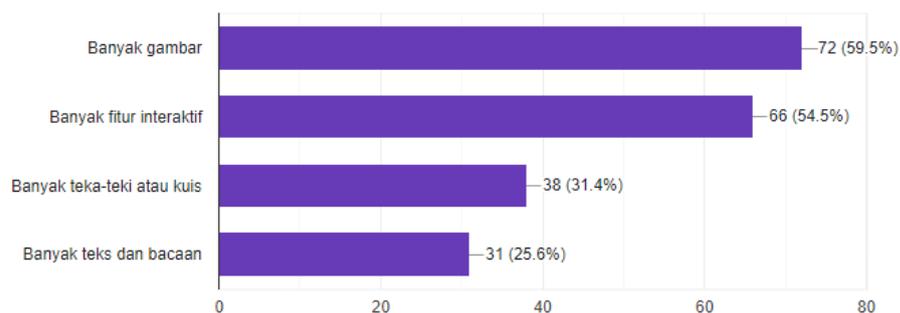
NUSANTARA

Dari 121 responden, 72 responden menjawab bahwa anaknya termotivasi dengan media pemberlajaran yang memiliki banyak gambar. 66 responden menjawab bahwa adanya fitur interaktif juga memicu anaknya termotivasi untuk belajar. 38 responden menjawab bahwa dengan banyaknya kuis dan teka-teki akan meningkatkan motivasi belajar anaknya, dan 31 responden termotivasi bila terdapat banyak teks dan bacaan. Data di atas menyimpulkan bahwa mayoritas responden lebih meminati penggunaan banyak gambar di dalam media untuk memotivasi anak-anak belajar. Penggunaan elemen interaktif di dalam media merupakan suatu dukungan atau elemen yang dapat digabungkan dengan penggunaan gambar agar menarik perhatian anak-anak saat sedang melihat konten yang disampaikan.

Apa yang membuat anak anda termotivasi saat belajar menggunakan media informasi? (Boleh memilih lebih dari 1)

[Copy](#)

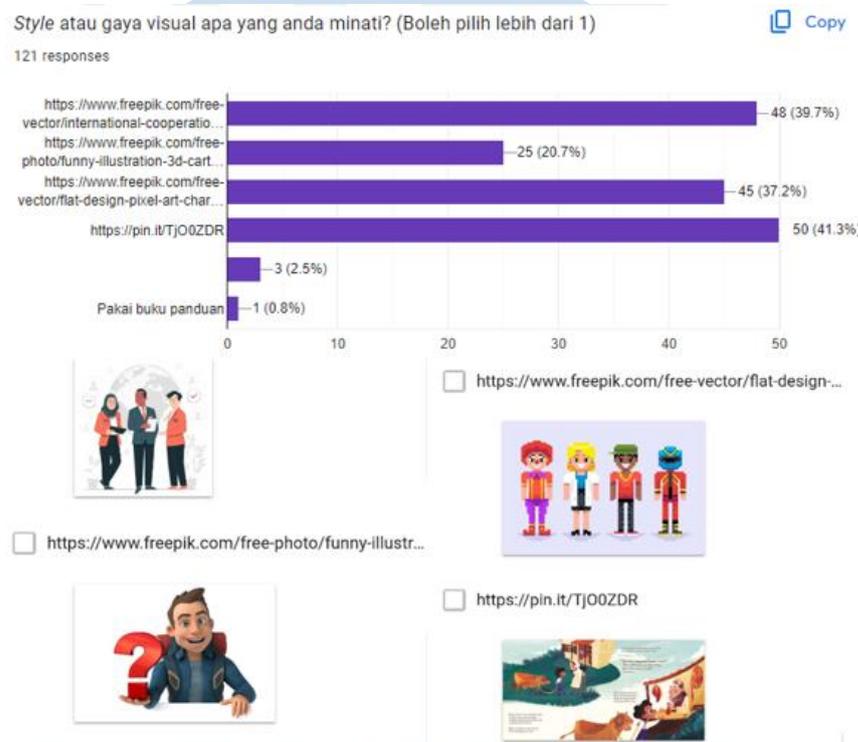
121 responses



Gambar 3. 27 Elemen Pada Media yang Diminati Anak

Gambar dibawah menyatakan bahwa 50 responden memilih opsi keempat pada saat ditanyakan mengenai gaya visual yang diminati. Opsi keempat sendiri merupakan buku cerita ilustrasi. 45 responden menjawab opsi kedua dimana opsi tersebut merupakan gaya visual berbasis ilustrasi 3 dimensi. 48 responden meminati opsi pertama yang merupakan gaya vector. 24 responden menggemari gaya visual pixel art dan 4 responden menjawab opsi lainnya. Data tersebut menyimpulkan bahwa gaya visual yang digemari anak-anak merupakan penerapan ilustrasi anak-anak dengan total 50 responden yang memilih gaya visual tersebut. Gaya visual buku cerita

ilustrasi memiliki penggabungan antara elemen gambar dan tulisan, sehingga meningkatkan minat membaca anak-anak.



Gambar 3. 28 Gaya Visual yang Diminati Anak

3.1.2.1 Kesimpulan Metode Kualitatif

Berdasarkan data yang telah diterima, dapat disimpulkan bahwa anak-anak telah mengetahui hal-hal seputar korupsi serta setuju bahwa korupsi merupakan tindakan yang merugikan negara. Pendidikan anti korupsi merupakan cara untuk mencegah tindak korupsi di lingkungan pendidikan. Peran orang tua dan guru juga lah penting sebagai sosok teladan atau *role model* bagi anak-anak. Media yang dapat membantu anak belajar adalah buku cerita ilustrasi yang memiliki banyak gambar serta unsur interaktif.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Human Centered Design* oleh IDEO (2015). Penggunaan metode perancangan *Human Centered Design* adalah untuk lebih mengenal, memahami, serta bekerja sama dengan target audience atau masyarakat untuk menyempurnakan desain dari tahap

ke tahap. Dalam tahap *Human Centered Design*, terdapat 3 tahap yang menjadi dasar atau tahapan utama, yaitu:

1) Tahap *Inspiration*

Tahap *inspiration* dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang telah ada sebagai bahan riset dan inspirasi dalam memulai proses desain. Data-data tersebut dapat berupa riset jurnal, hasil wawancara, serta pengumpulan data dari kuesioner dari target audience yang telah ditentukan sebelum memulai proses perancangan.

2) Tahap *Ideation*

Tahap *ideation* adalah tahap dimana penulis mulai memanfaatkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap *inspiration* untuk digunakan sebagai ide-ide perancangan. Penulis mulai membuat *mindmap* dan mencari solusi terhadap masalah-masalah desain.

3) Tahap *Implementation*

Tahap implementasi merupakan tahap dimana penulis mengaplikasikan atau merancang ide-ide yang telah dibuat. Tahap *implementation* dilakukan secara bertahap dari menyusun ide-ide, modal, jadwal serta hal-hal lainnya sebelum memulai proses prototyping. Setelah siap semua, penulis mulai membuat prototype dan yang nantinya akan dikembangkan dan diuji di dalam alpha dan beta testing untuk melihat apabila terdapat kekurangan atau hal-hal yang bisa dikembangkan melalui *feedback* atau masukan untuk menyempurnakan perancangan.

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