

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dikutip oleh Syamsul Bahry dan Fakhry Zamzam (2015) menurut Subagyo, metode penelitian merupakan suatu cara untuk mendapatkan solusi dari segala permasalahan yang ingin diselesaikan. Lalu, menurut Priyono (2016) metode penelitian adalah sebuah cara untuk melakukan sesuatu dengan memakai pemikiran secara bersamaan untuk meraih satu tujuan tertentu. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya adalah sebuah teknik ilmiah untuk menghasilkan sebuah data bersama dengan tujuan dan manfaatnya. Oleh karena hal tersebut, ada empat kata kunci yang wajib diperhatikan yaitu, teknik ilmiah, data, kegunaan, dan tujuannya. Kesimpulan dari pernyataan di atas adalah bahwa metode penelitian ini merupakan sebuah teknik ilmiah yang dipakai agar dapat menghasilkan data dari objek penelitian yang dimaksud untuk menemukan sebuah solusi/ memecahkan masalah tersebut.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dimana metode kualitatif memperoleh data dari melakukan interview bersama tiga narasumber dan juga melakukan FGD bersama umat buddhis di Vihara Vajra Bumi Nusantara. Metode kuantitatif diperoleh penulis dari membagikan kuesioner kepada responden yang memasuki kriteria topik Tugas Akhir penulis.

3.1.1 Metode Kualitatif

Sugiyono (2018) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode yang berlandas pada filsafat untuk meneliti pada situasi ilmiah atau eksperimen, dimana penulis sebagai instrumen, teknik metode penelitian untuk data dan dianalisis bersifat kualitatif lebih memfokuskan pada makna. Metode ini bertujuan untuk mengobservasi dan mendefinisikan peristiwa atau fenomena dari penelitian melalui sudut pandang, sifat, ucapan seorang individu atau kelompok.

Tujuan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan interview bersama narasumber dan melakukan FGD bersama umat buddhis di VVBN adalah untuk mengetahui perspektif para responden mengenai topik yang akan diteliti oleh penulis, lalu dari hasil data tersebut akan diimplementasikan pada perancangan media edukasi penulis.

3.1.1.1 *Interview*

Wawancara dilakukan terhadap tiga narasumber, yaitu narasumber pertama bernama Dwi, seorang ibu rumah tangga beragama Buddhis dengan dua anak (umur 3 dan 7 tahun) yang sering menghabiskan waktu bersama kedua anaknya bermain dan belajar menggunakan media edukasi yang ada di rumah. Narasumber kedua bernama Tatri, seorang ibu rumah tangga beragama Buddhis dengan dua anak (4 dan 6 tahun), beliau percaya bahwa media edukasi yang diperkenalkan kepada anak sejak dini sangat penting.

Narasumber ketiga adalah seorang Zhu Jiao dari Vihara Vajra Bumi Nusantara bernama Zj. Monic, beliau memiliki pengetahuan tentang ajaran agama Buddha dan menjelaskan lebih mendalam mengenai definisi dan hal-hal terkait Brahma Vihara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang media edukasi yang biasanya digunakan oleh orang tua dan anaknya sejak usia muda, dan bagaimana mereka mengaplikasikan pelajaran agama Buddha ke anak sejak usia dini. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk mengulik lebih dalam lagi arti dari Brahma Vihara agar dapat disajikan pada media edukasi dengan lengkap dan benar.

1) *Interview* dengan Dwi

Interview dengan Dwi dilakukan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 sekitar pukul 09.00 WIB di Sekolah Atisa Dipamkara. Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi tentang apa yang biasanya dicari orang tua dalam media edukasi anak, apa yang selama ini digunakan sebagai media edukasi, dan apa yang paling digemari

anaknyanya, serta berapa kisaran jumlah harga dari media edukasi yang dibeli Dwi. Penulis juga menanyakan seberapa penting untuk mengedukasi anak tentang nilai-nilai Buddhis dalam proses pengembangan anak, dan bagaimana pendapat Dwi terhadap media edukasi interaktif untuk anak mengenai ajaran agama Buddha.

Dwi adalah seorang ibu rumah tangga dengan kedua anaknya yang berusia 3 tahun dan 7 tahun. Pada wawancara ini, beliau mengatakan sudah dari kecil bahwa anak beliau gemar menggunakan media edukasi, khususnya *board game* dan buku ilustrasi. Anak dari Dwi sangat aktif dan cepat tanggap sehingga setiap media edukasi yang ia berikan akan dengan cepat dikuasai oleh anaknya. Pada usia 3-6 tahun, anak pertama Dwi sangat gemar bermain dengan *board game* yang digabungkan dengan pembelajaran seperti perhitungan, alfabet, mencocokkan gambar, dan sebagainya. Dwi berkata bahwa setiap anak akan suka bermain *board game* jika orang tuanya lah yang pertama kali mengajak anak tersebut untuk bermain dan belajar. Selain *board game*, anak pertamanya, Tara, yang sekarang berusia 7 tahun juga sangat menyukai media edukasi berbentuk buku ilustrasi. Tapi memang, yang lebih dilihat oleh Tara adalah gambar dari karakter di buku tersebut, dan belum berfokus pada teks yang ada pada buku. Sehingga, jika menggunakan media edukasi buku akan lebih sulit untuk mengajarkan anak dan bermain bersama. Dwi berkata bahwa biasanya beliau membeli media edukasi *board game* dan buku dari kisaran harga Rp. 40,000 sampai Rp 100,000. Beliau juga menambahkan media edukasi untuk anak usia 6-12 tahun sebetulnya tidak perlu yang terlihat sangat kompleks, karena media edukasi sesimple apapun akan terasa seru jika anak dan orang tua dapat bermain dan belajar bersama.

Dalam wawancara ini, Dwi menyatakan bahwa keluarganya semua menganut agama Buddhis, dan Tara serta anak keduanya, Sakka, sudah mulai diajarkan nilai-nilai Buddhis sejak dini. Beliau

berpendapat bahwa sangat penting nilai Buddhis diajari kepada anak saat masih kecil sehingga dapat membentuk sikap dan moral anak, membedakan hal yang buruk dan yang baik. Dwi megakhiri wawancara dengan menyetujui bahwa media edukasi interaktif bagi anak-anak beragama Buddhis sangat bermanfaat dan merasa bahwa hal tersebut dapat meningkatkan minat anak untuk menjadi umat Buddhis. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dwi, penulis menyimpulkan bahwa anak-anak akan sangat antusias jika diberikan media edukasi berupa *board game* maupun buku ilustrasi. Mereka akan lebih melihat ke arah visual dari media edukasi tersebut, namun dapat cepat mengerti dan menanggapi media edukasi jika instruksi jelas dan simple, tidak membutuhkan teks yang panjang untuk menjelaskan peraturan di media edukasi tersebut. Ajaran nilai Buddhis sejak dini juga sangat penting, apalagi jika ingin dimasukkan ke dalam media edukasi merupakan ide yang sangat bagus.

2) *Interview* dengan Tatri

Wawancara dengan Tatri dilakukan pada hari Minggu, 25 Februari 2024 pukul 09.00 WIB di depan Vihara Sekolah Atisa Dipamkara. Wawancara ini dilaksanakan untuk menggali informasi mengenai media edukasi yang digunakan oleh orang tua kepada anaknya. Tatri adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki dua anak, berumur 4 tahun dan 6 tahun.

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



Gambar 3 1 Interview bersama Bu Tatri

Tatri menjawab bahwa anaknya bermain dan belajar dengan media edukasi, namun tidak sesering itu dan digunakan jika memang mau menggunakan media edukasi untuk pembelajaran anaknya. Tatri mengungkapkan bahwa beliau membeli media edukasi seperti *board game* dan buku ilustrasi dengan kisaran harga Rp. 100,000 ke atas karena bahan media yang terbilang bagus dan berkualitas tinggi. Namun, Tatri juga menyatakan bahwa beliau pernah membuat media edukasi versi nya seperti membuatnya di atas kertas lalu digunting-gunting, soal seputar perhitungan, mencocokkan gambar, dan juga belajar huruf alfabet. Media edukasi yang biasanya digunakan oleh Mora, anak pertama Tatri adalah *board game* karena menurutnya lebih menarik, dan jika menggunakan buku ilustrasi, Mora tidak bisa berfokus pada teks sepenuhnya sehingga susah untuk mengajarkan dan membimbing anak, jika inginpun harus melakukan beberapa kali percobaan sebelum akhirnya berhasil menangkap apa yang diajarkan pada buku tersebut.

Tatri berkata seberapa menariknya *board game* tersebut, anak-anak tidak akan bermain dan suka jika bermain sendiri atau tidak diajak oleh kedua orang tuanya. Jadi, sangat penting *role* dari kedua orang tua dalam tumbuh kembang anak, khususnya dalam media edukasi seperti bermain *board game* atau membaca buku ilustrasi. Keluarga Tatri juga lah keluarga penganut agama Buddhis. Walaupun tidak

sesering itu menemukan anaknya untuk diajarkan nilai agama Buddhis, beliau masih berfikir bahwa penting adanya ajaran nilai Buddhis sejak Mora kecil. Tatri juga berpendapat bahwa sangat penting memiliki media edukasi interaktif yang dapat mengajarkan anaknya ajaran agama Buddhis, karena beliau sendiri merasa belum bisa mengajarkannya untuk Mora.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan Tatri, dapat disimpulkan bahwa ada anak-anak yang bisa tidak fokus pada pembelajaran karena distraksi dan hanya gambarnya saja yang dilihat. Media edukasi selain buku ilustrasi juga terdapat *board game* yang digemari oleh anaknya, serta dalam pembelajaran penting adanya *role* para orang tua untuk membantu para anak dalam mengerti dan memahami media edukasi yang disuguhkan kepada mereka, sehingga mereka tidak merasa bosan dan kurang antusias ketika bermain dan belajar bersama media edukasi tersebut. Tatri juga sangat setuju jika diadakannya media edukasi interaktif yang dapat sekaligus mengajarkan ajaran Buddhis, karena masih merasa bahwa beliau tidak dapat mengajarkan agama Buddhis itu sendiri kepada anaknya.

3) *Interview* kepada Zj. Monic

Wawancara ini dilaksanakan pada hari minggu, 25 Februari 2024 sekitar pukul 14.30 WIB. Zj. Monic adalah seseorang yang mengetahui lebih dalam lagi ajaran Buddha, sehingga tujuan penulis melakukan wawancara ini adalah untuk membahas dan mendapatkan informasi mengenai Brahma Vihara agar dapat menjadi landasan dari *board game* yang akan penulis buat.

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 Interview bersama Zj. Monic

Zj. Monic pertama-tama membahas tentang definisi dari Brahma Vihara itu sendiri. Zj. Monic berkata bahwa Brahma Vihara memiliki arti sebagai empat keadaan batin yang luhur. Di dalam agama Buddha aliran Tantrayana, yang kebetulan adalah aliran dari Vihara Vajra Bumi Nusantara disebut juga sebagai Catur Brahma Vihara. Sang Buddha telah mengajarkan empat keadaan batin yang luhur yaitu, Metta yang artinya adalah cinta kasih, Karuna berarti welas asih, Mudita memiliki arti bersimpati, lalu upekkha adalah kondisi dimana kita memiliki keseimbangan batin.

Zj. Monic kembali menjelaskan bahwa nilai-nilai dari Brahma Vihara tentu saja penting untuk diterapkan di kehidupan kita karena sifat luhur yang diajarkan merupakan sifat ideal untuk kita dalam bersosial antar sesama manusia dan makhluk lain seperti hewan. Dengan adanya sifat-sifat luhur Brahma Vihara, kita sebagai umat Buddhis juga dapat mengikis sifat Lobha, Dosa dan Moha.

Berikut adalah beberapa cara umat Buddhis agar dapat menumbuhkan nilai-nilai luhur dalam diri masing-masing. Memunculkan sifat saling tolong menolong dalam diri tanpa pamrih. Selain itu, dapat juga dengan menghindari pertengkaran, menahan egois, selalu berkata baik dan tidak berucap ataupun bertindak jahat. *Habit* atau kebiasaan yang dapat dilakukan umat Buddhis sehingga menumbuhkan nilai Brahma Vihara dalam diri mereka. Zj. Monic

berkata bahwa segala bentuk kegiatan sehari-hari kita selalu lah berlandaskan dengan Brahma Vihara. Tapi, memang terkadang seorang individu akan lupa pada hal tersebut. *Habit* atau kebiasaan yang paling sering mudah tapi sulit diubah adalah ucapan kita sendiri. Banyak orang yang selalu berkata kasar, padahal bila mereka berusaha berkata baik lebih nyaman di dengar dan tidak timbul masalah/kesalahpahaman. Ada lagi jika kita bersimpati dengan orang lain, contohnya seperti mengucapkan ulang tahun kepada orang lain. Zj. Monic juga berkata bahwa ketika melihat kucing dan hewan yang lapar, kita dapat memberikan makhluk hidup itu makanan. Hal tersebut merupakan salah satu sifat nilai luhur yang diaarkan sang Buddha.

Dari wawancara yang telah saya lakukan dengan Zj. Monic, seorang individu sudah melakukan nilai-nilai dari Brahma Vihara tersebut. Namun, memang seringnya tidak sadar dan tidak tahu apa itu Brahma Vihara. Zj. Monic juga berkata bahwa nilai dari Brahma Vihara sangat penting karena merupakan sifat ideal untuk kita dalam bersosialisasi antar sesama manusia, maupun hewan.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

FGD dilakukan di Vihara Vajra Bumi Nusantara pada Padmakumara 4. Bersama dengan Karina, Jesslyn, Wei Wei, dan Maeve. FGD dilakukan di Ruang Padmakumara 4 di Vihara Vajra Bumi Nusantara, dilakukan sekitar pukul 12.00 WIB.

Tabel 3 1 Tabel Focus Group Discussion

No.	Deskripsi Anak	Keterangan
1.	Nama: Karina Jenis Kelamin: Perempuan Usia: 10 tahun Domisili: Tangerang	1. Memilih video edukasi sebagai media pembelajaran yang ia sukai. Karina khususnya sering menonton video edukasi di <i>YouTube</i> .

		<p>2. Menyukai karakter menyerupai anak kecil seperti <i>chibi</i> dan kartun.</p> <p>3. Memilih warna dengan <i>tone</i> cerah, dominan dengan kuning.</p>
2.	<p>Nama: Jesslyn</p> <p>Jenis Kelamin: Perempuan</p> <p>Usia: 10 tahun</p> <p>Domisili: Tangerang</p>	<p>1. Memilih <i>board game</i> sebagai media pembelajaran yang disukai. Jesslyn memiliki beberapa <i>board game</i> seperti <i>puzzle</i> dan ular tangga.</p> <p>2. <i>Art style</i> yang Jesslyn sukai sejenis dengan kartun dan karakter anak-anak.</p> <p>3. Warna lebih suka beragam warna dan menonjol pada sebuah karakter ataupun ilustrasi lainnya.</p>
3.	<p>Nama: Wei Wei</p> <p>Jenis Kelamin: Laki-laki</p> <p>Usia: 7 tahun</p> <p>Domisili: Tangerang</p>	<p>1. Memilih <i>board game</i>, Wei Wei sangat gemar bermain dengan <i>puzzle</i>.</p> <p>2. Karakter hewan sangat disukai oleh Wei Wei.</p> <p>3. Menyukai variasi warna yang memiliki sifat mencolok dalam sebuah permainan.</p>
4.	<p>Nama: Maeve</p> <p>Jenis Kelamin: Perempuan</p> <p>Usia: 9 tahun</p> <p>Domisili: Tangerang</p>	<p>1. Memilih buku ilustrasi untuk media pembelajaran yang ia gemari.</p>

		<p>2. Maeve menyukai karakter 2D seperti pada kartun <i>The Amazing World of Gumball</i>.</p> <p>3. Menyukai warna cerah, bervariasi dan didominasi oleh <i>solid color</i>.</p>
--	--	--

Penulis Bersama dengan keempat responden berdiskusi mengenai kriteria media edukasi yang disukai oleh umat muda Buddhis. Diawali dengan memilih media edukasi yang ada, Karina menjawab memilih video edukasi, Maeve menjawab memilih buku ilustrasi, sedangkan Jesslyn dan Wei Wei memilih *board game* sebagai media edukasi yang paling digemari. Setelah itu, penulis menunjukkan beberapa referensi *art style* kepada para responden, dimana responden memilih tema *art* dengan karakter lucu dan sesuai dengan anak-anak. Warna yang dipilih para responden lebih *colorful* dan memiliki warna cerah, sedikit mencolok sehingga menarik perhatian saat pertama kali dilihat. Kesimpulan yang dapat diambil dari FGD ini adalah anak usia muda menyukai *art style yang playful* dengan variasi warna cerah, sedikit mencolok dan memiliki *tone* yang dapat menarik perhatian anak kecil. Anak-anak juga terlihat lebih memilih *board game* sebagai media edukasi interaktif dengan implementasi pembelajaran agama Buddha, sehingga tidak hanya bisa bermain tapi juga belajar ketika menggunakan media edukasi interaktif tersebut.

3.1.1.3 Kesimpulan

Dari metode penelitian secara kualitatif yang dijalankan, dapat disimpulkan bahwa media edukasi interaktif berupa *board game* sangat digemari oleh anak-anak karena tidak hanya menstimulasi otak anak dengan bermain bersama orang tua, namun juga menambah pengetahuan anak sehingga dapat menikmati media edukasi yang

diberikan. Alternatif media edukasi lainnya adalah buku ilustrasi, hanya saja beberapa anak kurang bisa fokus dalam menggunakan media edukasi ini karena cenderung hanya melihat gambar atau visual di dalam buku, dan tidak memperhatikan teks atau pembelajaran yang ada pada buku ilustrasi tersebut. Dari segi pengetahuan ajaran agama Buddha, umat muda Buddhis sebagian besar sudah menjalani empat nilai luhur, yaitu Brahma Vihara. Namun, mereka tidak sadar ataupun tidak mengetahui yang mereka lakukan adalah termasuk Brahma Vihara. Ketidaktahuan ini lah membuat penulis merancang media edukasi interaktif mengenai salah satu ajaran Buddha, sehingga adanya media edukasi tersebut dapat memudahkan orang tua mengedukasi anaknya yang beragama Buddhis sejak dini.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Data kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandas pada *positivistic* atau data konkrit, dimana data penelitian akan berupa angka yang nantinya diukur memakai statistik sebagai alat perhitungan terkait pada masalah yang dijadikan objek penelitian, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan. *Positivistic* ini dipakai pada suatu populasi atau sample tertentu (Sugiyono, 2018).

Penulis membagikan kuesioner secara langsung (*offline*) serta dengan *microsoft form* (*online*). Tujuan penulis menggunakan kuesioner sebagai pengambilan kuantitatif adalah untuk memperoleh data berupa angka mengenai informasi seputar pengetahuan umat muda Buddhis pada Brahma Vihara.

3.1.2.1 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2008), kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpul data yang dilaksanakan dengan memberi sejumlah pertanyaan tertulis untuk para responden, baik secara langsung atau lewat internet. Pada pengumpulan data menggunakan kuesioner kali ini ditargetkan pada anak umat Buddhis berusia 6-12 tahun dimana

bertujuan untuk mendapat informasi lebih terkait pengetahuan umat muda Buddhis tentang nilai luhur atau yang dikenal sebagai Brahma Vihara.

Pada hari Minggu, 25 Februari 2024, penulis mendatangi anak-anak yang menghadiri acara imlek di aula Vihara Vajra Bumi Nusantara (VVBN) untuk mengisi kuesioner mengenai pengetahuan tentang Brahma Vihara.



Gambar 3.3 Umat Muda Buddhis Mengisi Kuesioner di Vihara saat Perayaan Imlek

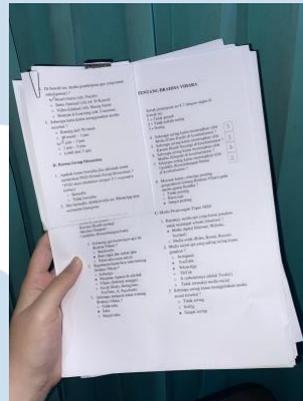
Karena memang suasana di vihara sedang ramai, penulis berhasil mendapatkan sekitar 40-50 lebih pengisian kuesioner dari umat muda Buddhis. Selanjutnya, penulis membagikan lembar kuesioner ke sekolah Buddhis bernama Sekolah Atisa Dipamkara. Setelah meminta izin kepada kepala sekolah SD, penulis diperbolehkan untuk membagikan kuesioner tersebut, namun dengan syarat pertanyaan pada kuesioner akan diulas terlebih dahulu oleh guru Agama di kelas SD dan sayangnya penulis belum diperbolehkan untuk membagikan secara langsung kepada anak SD tersebut karena takut mengganggu jadwal pelajaran mereka. Alhasil, kuesioner dititipkan kepada guru mata pelajaran Agama yang nantinya akan membantu penulis dalam membagikan kuesioner.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3 4 Ruang SD Kelas 4 dan 5

Selang 3 hari kerja, penulis kembali datang ke sekolah Atisa untuk mengumpulkan kuesioner yang sudah diisi oleh siswa-siswi SD. Dari pengisian kuesioner di sekolah, penulis mendapat 23 jumlah kuesioner dari anak-anak umur 6-12 tahun. Sebuah kekurangan dari pengisian kuesioner di sekolah adalah tidak diperbolehkannya meminta anak-anak untuk mengisi nomor telepon yang tadinya bertujuan untuk diajak mengikuti FGD, sehingga penulis mengandalkan umat muda Buddhis di vihara (untuk kegiatan FGD).



Gambar 3 5 Lembar Kuesioner

Dikarenakan jumlah responden yang belum cukup, penulis lalu membagikan kuesioner kepada para kenalan penulis yang merupakan orang tua dari anak usia 6-12 tahun supaya dapat membantu anaknya untuk mengisi kuesioner.

Kuesioner Pengetahuan tentang Brahma Vihara

103 Responses 02:59 Average time to complete Active Status

Gambar 3 6 Jumlah Responden

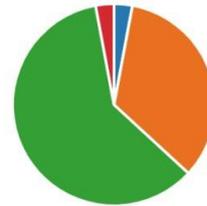
Dari seluruh kuesioner yang terkumpul saat ini berjumlah 103 responden. Usia terbanyak yang mengisi kuesioner sebanyak 60% dengan jumlah 62 responden adalah usia 10-12 tahun, diikuti sebanyak 34% dengan jumlah 35 responden, dan 6% dengan total 6 responden sisanya.

1. Usia

[More Details](#)

[Insights](#)

● 3-5 tahun	3
● 6-9 tahun	35
● 10-12 tahun	62
● Other	3



Gambar 3 7 Data Usia Responden

Berdasar data tersebut, penulis telah berhasil menentukan target audiens untuk perancangan *board game* dimana merupakan anak-anak berusia 6-12 tahun.

4. Domisili

[More Details](#)

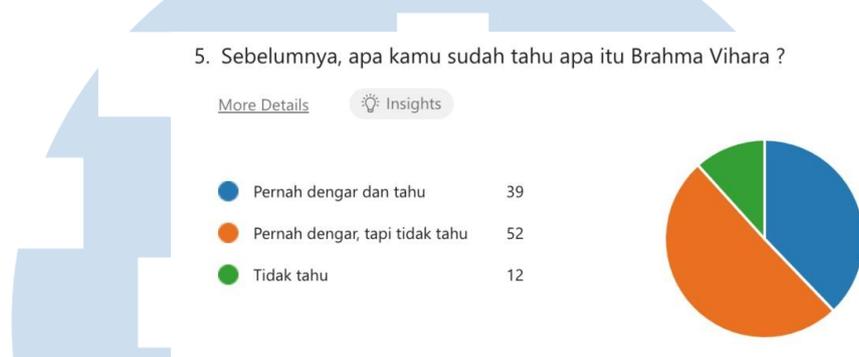
● Tangerang	101
● di luar Tangerang	2



Gambar 3 8 Data Domisili Responden

Dari 103 responden, sejumlah 101 berdomisili di Tangerang, sedangkan 2 responden lainnya berada di luar Tangerang.

Hal ini sejajar dengan tujuan penulis yang menargetkan audiens di wilayah Tangerang karena fenomena penurunan tingkat umat Buddhis per tahunnya yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang.



Gambar 3 9 Data Pengetahuan Responden Mengenai Brahma Vihara

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 50% dengan jumlah 52 responden pernah mendengar kata Brahma Vihara, namun tidak tahu apa artinya. Lalu, sebanyak 38% dengan jumlah 39 responden menjawab pernah mendengar dan tahu apa itu Brahma Vihara, sedangkan sisanya menjawab tidak tahu. Hal ini mengindikasikan bahwa memang sudah banyak anak yang pernah mendengar dan tahu apa itu “Brahma Vihara”, namun lebih banyak lagi anak yang pernah mendengar tetapi tidak tahu apa arti dari Brahma Vihara itu sendiri. Ini membuktikan bahwa masih kurangnya edukasi dan informasi yang ditanam sejak dini, sehingga kurangnya rasa *aware* pada diri anak tentang ajaran Buddhis.



Gambar 3 10 Data Pengertian Brahma Vihara

Dapat dilihat dari data berikutnya merupakan jawaban setelah anak-anak diberitahukan tentang definisi dari Brahma Vihara.

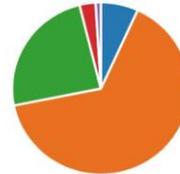
Efek dari pemberitahuan ini adalah anak-anak langsung tersadar dan mengingat pelajaran yang pernah diajarkan pada pelajaran Agama di sekolah, yaitu empat nilai luhur ajaran Sang Buddha. Setelah membaca pengertian Brahma Vihara, jawaban terbanyak dengan 51% berjumlah 53 anak menjawab mereka sudah tahu. Dengan kata lain, mereka tahu tapi tidak ingat bahwa empat nilai luhur adalah yang dikenal sebagai Brahma Vihara. Lalu, sebanyak 44% dengan jumlah 45 responden menjawab baru ingat, dan sudah tahu. Hasil dari data ini memperkuat pernyataan penulis tentang kurangnya edukasi dan *awareness* pada generasi muda Buddhis akan ajaran Sang Buddha.

7. Bagaimana kamu bisa tahu tentang Brahma Vihara ?

[More Details](#)

[Insights](#)

Keluarga	7
Pelajaran Agama di sekolah	67
Vihara (Sekolah minggu)	25
Social Media (Instagram, YouTu...	3
Other	1



Gambar 3 11 Data Bagaimana Tahu Brahma Vihara

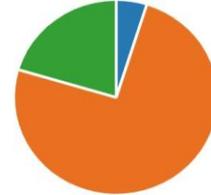
Dari data yang didapatkan, terlihat kontribusi besar dari sekolah dan vihara. Jumlah sebanyak 65% dengan total 67 responden menjawab mengetahui pengetahuan Brahma Vihara dari pelajaran Agama di sekolah, sedangkan sebanyak 24% dengan total 25 responden menjawab mengetahui Brahma Vihara di vihara saat ceramah dharma di sekolah minggu. Sebanyak 7% menjawab diajarkan oleh keluarga dan sisanya berjumlah 4%. Data ini menegaskan kembali bahwa ajaran Buddhis dapat diperoleh dari pelajaran di sekolah dan ceramah dharma di vihara, sedangkan dari sisi keluarga masih harus ditingkatkan lagi. Dengan perancangan media edukasi interaktif yang akan penulis rancang, diharapkan orang tua jadi mempunyai media edukasi untuk belajar bersama anaknya.

8. Seberapa mengerti kamu tentang Brahma Vihara ?

[More Details](#)

[Insights](#)

● Tidak tahu	5
● Tahu	77
● Sangat Tahu	21



Gambar 3 12 Data Pemahaman Brahma Vihara

Setelah mengetahui dan mengingat pengertian dari Brahma Vihara, anakanak menjadi lebih percaya diri dengan menjawab bahwa mereka tahu bahkan sangat tahu. Dengan jumlah sebesar 75% total 77 responden menjawab tahu tentang Brahma Vihara, dan sebanyak 20% total 21 anak menjawab sangat tahu apa itu artinya Brahma Vihara dan sisanya menjawab tidak tahu.

9. Seberapa sering kamu menerapkan sifat Metta (Cinta Kasih) di keseharianmu ?

[More Details](#)

[Insights](#)

● Tidak pernah	0
● Tidak terlalu sering	48
● Sering	55



Gambar 3 13 Penerapan Sifat Metta

Pada bagian ini, anak-anak ditanyakan tentang kecenderungan mereka apa sering atau tidak sering, bahkan tidak pernah menerapkan sifat Metta dalam kesehariannya. Dengan jumlah sebanyak 53% total 55 responden menjawab sering, dilanjut dengan 47% total 48 responden menjawab tidak terlalu sering.

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

10. Seberapa sering kamu menerapkan sifat Karuna (Kasih sayang) di keseharianmu ?

[More Details](#)

[Insights](#)

Tidak pernah	0
Tidak terlalu sering	43
Sering	60



Gambar 3 14 Penerapan Sifat Karuna

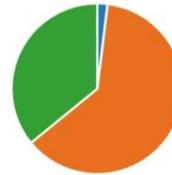
Berdasarkan data, sebanyak 58% dengan total 60 anak menjawab sering menerapkan sifat Karuna, dan 42% dengan total 43 anak menjawab tidak terlalu sering menerapkan sifat Karuna di kesehariannya.

11. Seberapa sering kamu menerapkan sifat Mudita (Simpati) di keseharianmu ?

[More Details](#)

[Insights](#)

Tidak pernah	2
Tidak terlalu sering	64
Sering	37



Gambar 3 15 Penerapan Sifat Mudita

Bagian penerapan Mudita sebanyak 62% dengan total 64 responden menjawab tidak terlalu sering menerapkan mudita, sebanyak 36% dengan total 37 anak menjawab sering, namun 2% dengan total 2 responden menjawab tidak pernah menerapkan mudita di kesehariannya.

12. Seberapa sering kamu menerapkan sifat Upekkha (Keseimbangan batin) di keseharianmu ?

[More Details](#)

[Insights](#)

Tidak pernah	7
Tidak terlalu sering	70
Sering	26



Gambar 3 16 Penerapan Sifat Upekkha

Berdasar daya yang didapatkan, sebanyak 68% dengan total 70 responden menjawab tidak terlalu sering menerapkan upekkha, sebanyak 25% dengan total 26 anak sering menerapkan upekkha, dan 7% lainnya tidak pernah menerapkan sifat luhur upekkha.



Gambar 3 17 Pentingnya Pengetahuan Brahma Vihara

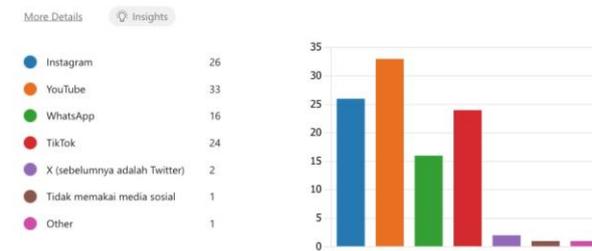
Menurut data di atas, sebanyak 90% dengan total 93 responden menjawab bahwa sangat penting adanya pengetahuan tentang Brahma Vihara pada ajaran agama Buddha, dilanjut sebanyak 9% yang menjawab biasa saja, dan 1% menjawab tidak penting. Dari data ini dapat dibilang bahwa sebagian besar umat Buddhis sadar akan pentingnya ajaran Buddha, sehingga penting untuk mengedukasi diri sendiri maupun orang lain mengenai dasar-dasar ajaran agama Buddha.



Gambar 3 18 Penggunaan Media Informasi

Pada bagian media untuk mendapat sebuah informasi, 96% dengan total 99 responden menjawab bahwa mereka menggunakan media digital seperti internet, website, dan sosial media. Sedangkan 4%nya memilih media cetak seperti buku, koran, ataupun brosur.

15. Media sosial apa yang paling sering kamu gunakan ?



Gambar 3 19 Penggunaan Media Sosial

Berdasar data di atas, YouTube menempati posisi pertama 33 responden, diikuti oleh Instagram total 26 responden, lalu TikTok dengan 24 responden, dan WhatsApp sebanyak 16 responden. Data ini nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan memperkenalkan perancangan kepada audiens.

17. Di bawah ini, media pembelajaran apa yang kamu sukai/gemari ?



Gambar 3 20 Pemilihan Media Edukasi

Data di atas akan dipakai sebagai penentu media edukasi apa yang akan dirancang penulis. Dapat dilihat dari jumlah terbanyak yaitu *board game* dengan 62% total 64 responden, dilanjutkan dengan buku ilustrasi sebanyak 18% total 19, lalu video edukasi sebanyak 14 responden, dan website ada sebanyak 5 anak.

18. Seberapa lama kamu menggunakan media tersebut ?



Gambar 3 21 Penggunaan Media

Dari data yang sudah dikumpulkan, terlihat mayoritas anak-anak bermain dari 1 sampai 3 jam sebanyak 51 responden, dilanjutkan dengan 30 menit – 1 yaitu sebanyak 24 responden jam posisi selanjutnya saling berdekatan antara lama menggunakan media tersebut kurang dari 30 menit atau 3 jam sampai 5 jam.

Dari berbagai data dengan pengumpulan metode kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah mengenal dasar dari Brahma Vihara, namun untuk penjelasan lebih dalam masih harus diajarkan oleh guru atau keluarga. Media yang sering digunakan untuk mencari informasi adalah media digital agar bisa mengakses internet dengan mudah. Lalu, pembelajaran yang paling digemari oleh anak usia 6-12 tahun berupa *board game*, yang tidak terlalu kompleks, sederhana namun masih menarik perhatian dan dapat dengan mudah dipahami instruksinya.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam perancangan *board game* mengenai Brahma Vihara untuk umat muda Buddhis yaitu, dengan mengacu pada buku *The Basic of User Experience Design* pada bagian *Design Thinking* yang diciptakan oleh *Interaction Design Foundation* tahun 2018. Terdapat lima tahap dalam buku ini, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penting untuk diingat bahwa lima tahap ini tidak selalu berurutan, sehingga perlu dipahami sebagai gambaran umum dari fase yang berkontribusi pada perancangan penulis.

3.2.1 Empathize

Menurut teori *Design Thinking*, dalam penyelesaian masalah diperlukan suatu proses untuk mengerti lebih dalam mengenai masalah yang ingin dicari solusinya. Dalam proses *empathize*, penulis melakukan wawancara, FGD, dan Kuesioner kepada narasumber serta para responden untuk mengetahui informasi lebih dalam. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada tiga narasumber dimana dua nya adalah orang tua dari

anak muda Buddhis dan satu nya adalah Zhu Jiao dari Vihara. FGD dilakukan bersama dengan umat muda Buddhis, dan kuesioner disebarluaskan kepada para umat muda Buddhis di Vihara dan juga di sekolah Buddhis.

3.2.2 Define

Penulis menggunakan beberapa metode pada tahap ini, yaitu dengan men-*define* target audiens, membuat *mindmap*, menciptakan *moodboard*, dan merancang rencana proyek yang akan dilakukan. Men-*define* target adalah untuk menentukan target pasar, *mindmap* dan *moodboard* dilakukan untuk menentukan tema, konsep, *color palette*, *art style*. Metode untuk merancang proyek adalah ketika melakukan tabel perencanaan perancangan, sehingga perancangan dapat berjalan lebih lancar, efisien, dan teratur.

3.2.3 Ideate

Dalam tahap ini, penulis menuliskan ide dan solusi yang berkemungkinan dapat dijadikan sebagai penyelesaian masalah. Tahap ini diselesaikan dengan melakukan sebuah uji coba terhadap gagasan yang dikumpulkan sehingga penulis dapat memilih teknik terbaik sebagai penyelesaian masalah melalui beberapa cara yaitu, membuat *framework*, melakukan *brainstorming*, dan metode *get visual*. Pada metode terakhir ini, penulis akan merancang logo dan asset visual yang dibutuhkan pada perancangan media edukasi ini.

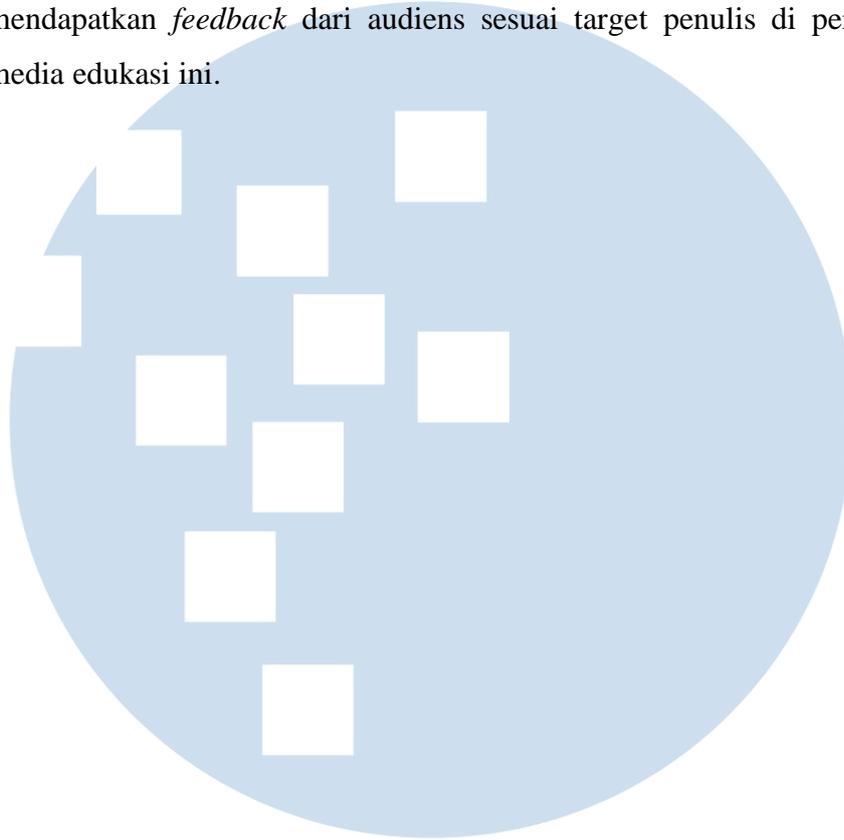
3.2.4 Prototype

Setelah melalui proses ide yang menjadi sebuah sketsa produk kasar, kemudian dilakukanlah uji coba. Hasil dari uji coba itu akan direvisikan lagi sehingga menghasilkan sebuah *prototype* yang sudah sesuai dalam menyelesaikan permasalahan. Proses ini akan dilaksanakan pada saat *Prototype day*.

3.2.5 Test

Langkah terakhir setelah *prototype* adalah dengan melakukan *testing* atau pengujian pada karya yang telah didesain oleh penulis. Di tahap ini,

penulis akan melakukan *beta test* kepada para *user* sehingga secara aktif mendapatkan *feedback* dari audiens sesuai target penulis di perancangan media edukasi ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA