

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Berdasarkan Sugiono (2013) metode penelitian adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi yang mencakup ilmu pengetahuan untuk mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh data terkait perancangan media interaktif mengenai gaya *parenting* Islami untuk orang tua dengan anak berusia 0-12 tahun. Hal ini didukung oleh Creswell (2016) yang berpendapat bahwa penelitian kualitatif berfungsi untuk menggali lebih dalam terkait informasi serta memahami pandangan dari beberapa individu terhadap suatu gagasan. Kemudian, dapat ditarik kesimpulan bahwa metodologi kualitatif.

3.1.1 Wawancara

Menurut pernyataan Sugiono (2013) wawancara adalah salah satu alternatif untuk memperoleh suatu informasi yang diteliti secara lebih dalam untuk memahami topik pembahasan yang mencakup latar belakang, masalah dan solusi yang akan diterapkan. Dalam tahap ini, penulis melakukan wawancara terstruktur untuk mendapatkan informasi lebih dalam terkait topik yang diambil. Penulis melakukan wawancara kepada dua pihak yang pertama adalah Raka Mahesa yang ahli dibidang UI/UX. Tujuan dilakukannya wawancara yang pertama adalah untuk mengetahui lebih dalam terkait penerapan UI/UX pada aplikasi sehingga penulis dapat merancang UI/UX yang baik dan memiliki nilai guna bagi target *audiens*.

Kemudian, wawancara kedua dilakukan kepada Sukmadiarti S.Psi. yang merupakan seorang psikolog *parenting*. Tujuan dilakukannya wawancara kedua adalah untuk menggali lebih lanjut terkait konsep *parenting* Islami serta cara penerapan yang efektif kepada anak.

1. Wawancara kepada Raka Mahesa

Penulis melakukan wawancara dengan Raka Mahesa yang merupakan seorang ahli UI/UX dan sudah bekerja di bidang tersebut selama kurang lebih lima tahun. Tujuan dilakukannya wawancara bersama Raka Mahesa adalah untuk mengetahui lebih dalam terkait pemetaan serta pengaplikasian UI/UX terhadap media interaktif seperti aplikasi. Wawancara dilakukan pada hari Kamis, 22 Februari 2024 melalui via Google Meeting pada pukul 17.45 s/d 18.12.



Gambar 3. 1 Wawancara Ahli UI/UX

Melalui wawancara bersama Raka Mahesa, pengaplikasian *user interface* yang mencakup penggunaan warna, tata letak, ikon hingga pemilihan tipografi harus menyesuaikan dengan target *audiens* serta *behavior* yang dimilikinya. Contoh perbandingannya adalah perancangan sebuah media interaktif seperti aplikasi yang dibuat untuk anak remaja dengan orang tua memiliki penyajian UI/UX yang berbeda. Pada tampilan *user interface* dan *user experience* anak remaja warna yang dipilih cenderung mengarah ke warna pastel yang disertai dengan elemen gambar atau animasi bergerak. Sedangkan, tampilan *user interface* dan *user experience* yang dirancang untuk orang tua memiliki fokus pada warna yang lebih *bold* dan kontras,

kemudian memiliki skala teks dan ikon yang lebih besar dengan flow yang lebih singkat, padat dan jelas.

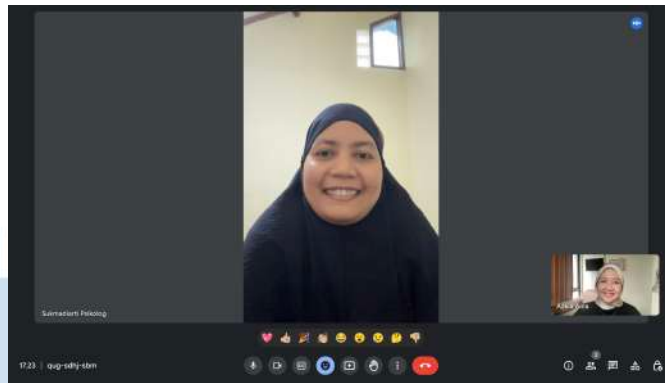
Dalam mendesain UI/UX terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan agar menciptakan tampilan serta *flow* yang nyaman digunakan. Hal pertama yang harus diidentifikasi adalah kebutuhan pengguna terkait informasi konten serta kebiasaan pengguna dalam melakukan navigasi terhadap suatu perangkat. Kemudian, memahami *behavior* dan kebutuhan target *audiens* untuk menentukan ciri khas desain dan *branding* suatu produk. Tahap selanjutnya adalah merancang *user experience* berdasarkan identifikasi kebutuhan dan kebiasaan pengguna.

Perancangan UI/UX mengenai gaya *parenting* Islam beliau mengatakan bahwa penggunaan warna dapat disesuaikan dengan persepsi masyarakat terhadap suatu gagasan desain. Dalam hal ini, penggunaan warna kontras, layout yang mudah dipahami dan teks dengan keterbacaan yang tinggi. Selain itu, *primary navigation patterns* yang berkaitan dengan konten di halaman utama atau beranda juga harus diperhatikan karena orang tua membutuhkan informasi yang cepat dan efektif untuk diakses.

2. Wawancara kepada Sukmadiarti S.Psi

Penulis melakukan wawancara bersama S.Psi yang merupakan psikologi *parenting*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data *parenting* yang valid berdasarkan ilmu terapan psikologi.

Wawancara dilakukan pada hari Jumat, 23 Februari 2024 melalui Google Meeting pada pukul 17.00 hingga 17.23.



Gambar 3. 2 Wawancara Psikologi Anak

Menurut Sukmadiarti, parenting secara teori terbagi menjadi empat kategori yaitu, parenting dengan konsep demokratis yang bersifat dua arah. Contoh penerapan demokratis dalam *parenting* Islami adalah dengan melibatkan anak untuk mengerjakan sholat secara berjamaah atau bersama-sama. Dalam hal ini orang tua menjadi sumber teladan yang baik bagi anak. Kemudian, terdapat konsep parenting otoriter yang bersifat satu arah dan cenderung mengatur. Pola asuh dengan konsep otoriter akan membuat anak sulit diatur karena adanya sifat memerintah yang tidak didasari dengan komunikasi dua arah. Selanjutnya, terdapat pola permisif yang cenderung mengabaikan potensi anak. Orang tua dengan pola asuh permisif akan memanjakan anaknya sehingga anak tidak mandiri dan cenderung mengandalkan orang tua sebagai tumpuan hidup.

Dalam Islam, *parenting* yang baik adalah orang tua yang mendidik atau membimbing anak dengan kasih sayang dengan cara menghargai, menghormati, mendengarkan dan mengapresiasi anak. Dalam beberapa kasus, terdapat orang tua yang seringkali memarahi anak ketika melakukan kesalahan dengan alasan takut anaknya tidak berubah menjadi lebih baik, padahal konsep *parenting* Islami mengajarkan kepada orang tua untuk berlaku kasih sayang kepada anak. Artinya jika anak melakukan kesalahan

hendaknya orang tua membimbing dan mengarahkan anak kepada perilaku yang baik.

Dalam Islam terdapat pola *parenting* yang berlandaskan kepada Ali bin Abi Thalib yaitu salah satu sahabat Nabi Muhammad. Beliau menyatakan perlakuan orang tua terhadap anak dapat terbagi menjadi tiga kategori sesuai umur yaitu, 0 sampai 7 tahun yang diperlakukan seperti raja, artinya anak dilayani dengan memenuhi kebutuhannya sehingga anak merasakan cinta dan aman bersama orang tuanya. Lalu, pada umur 8 sampai 10 tahun hendaknya orang tua memperlakukan anak seperti tawanan perang yang siap untuk dilantik. Dalam hal ini, orang tua dapat melatih kedisiplinan anak serta menerapkan batasan aturan untuk melindungi anak sesuai dengan Al-Qur'an dan hadis. Kemudian usia 11 sampai 12 tahun, anak sudah dapat diajak untuk berdiskusi karena pola pikirnya sudah cukup berkembang sehingga dapat menanggapi sesuatu dengan kritis.

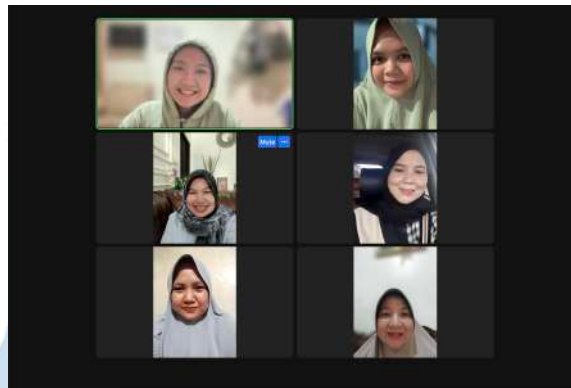
Kemudian, terdapat alternatif metode yang dapat menjadi acuan orang tua untuk menerapkan pola *parenting* Islami yaitu dengan cara menerapkan lima bahasa cinta yang terdiri dari sentuhan fisik dengan cara menggandeng, memeluk, mencium.

3.1.2 Focus Group Discussion

Menurut Bisjoe (2018) *focus group discussion* salah satu cara untuk mengumpulkan data informasi yang lebih mendalam, informatif dan bernilai yang dapat dilakukan secara singkat, efektif dan praktis. Pada perancangan ini, penulis melakukan *focus group discussion* dengan orang tua yang menerapkan parenting Islami yaitu, Mahmudah, Siti Ropiqah, Umratul Adawiyah, Maryati Masykur dan Amalia. Wawancara dilakukan pada hari Sabtu, 24 Februari 2024 melalui Zoom dimulai pada pukul 15.00 hingga 15.35. Tujuan dilakukannya

focus group discussion adalah untuk mengetahui lebih dalam terhadap pandangan orang tua yang menerapkan *parenting* Islam.

Dalam *focus group discussion* Maryati, Mahmudah, Siti Rapiqah dan Umratul Adawiyah memberi pernyataan bahwa menerapkan *parenting* secara mandiri tanpa bantuan eksternal, sedangkan Amalia dibantu oleh pihak eksternal. Pada tahap ini orang tua juga mengaku bahwa pola asuh sangat mempengaruhi perkembangan serta karakter anak. Terdapat beberapa cara *parenting* Islami yang dapat diimplementasikan ke anak seperti yang dikatakan oleh Amalia adalah mendidik anak dengan cara mempelajari Al-Qur'an. Selain itu, Amalia juga menerapkan metode bermain sebagai salah satu sarana belajar anak yang menyenangkan. Kemudian, Umratul Adawiyah dan Siti Rapiqah menambahkan bahwa beliau menerapkan *parenting* Islami dengan cara mengenalkan anak kepada agama Islam yang dimulai dari sholat dan makna sholat sebagai tanda syukur terhadap nikmat yang telah diberi.



Gambar 3. 3 *Focus Group Discussion*

Selain itu, orang tua juga mengaku bahwa menerapkan metode kisah kepada anak dalam bentuk dongeng yang bercerita tentang para nabi sehingga anak dapat mengambil dan mengimplementasikan nilai baik yang ada pada kisah yang diceritakan. Lalu, Amalia dan Mahmudah berpendapat bahwa dengan menerapkan *parenting* Islami

anak lebih mengenal Tuhan sehingga anak dapat menghargai dirinya, orang tua dan lingkungannya. Namun, terdapat beberapa kendala yang orang tua alami pada saat menerapkan *parenting* Islami adalah

Kemudian, para orang tua mengatakan bahwa media yang sering digunakan untuk mencari informasi adalah media sosial seperti Tiktok dan Instagram. Namun, dalam praktiknya terdapat kendala dalam *parenting* Islami yaitu salah satunya adalah menyesuaikan *mood* anak dalam menerapkan ajaran Islam. Hal tersebut juga disampaikan oleh Umratul Adawiyah bahwa belum ada media interaktif yang dapat membantu orang tua untuk mengawasi perkembangan anak lewat *parenting* Islami. Lalu, Umratul Adawiyah menambahkan bahwa jika ada media interaktif yang dapat membantu orang tua beliau berharap media tersebut memuat fitur tentang *parenting* Islami yang dapat dikategorikan sesuai usia sehingga memudahkan orang tua untuk menerapkan pola asuh yang sesuai dengan umur. Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa orang tua juga membutuhkan pembelajaran yang bersumber dari ustadz atau ustadzah yang paham mengenai *parenting* Islami.

a. Kesimpulan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa pihak seperti ahli UI/UX, psikolog dan orang tua yang menerapkan *parenting* Islami dapat disimpulkan bahwa *parenting* Islami merupakan pola asuh yang menerapkan konsep kasih sayang kepada anak dengan berpedoman pada Al-Qur'an dan hadis. Selain itu, *parenting* Islami juga memberikan alternatif metode yang terinspirasi dari kisah para nabi yang dapat menjadi teladan bagi anak.

Kemudian terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan orang tua menerapkan *parenting* Islami yaitu orang tua ingin mengajarkan nilai-nilai baik dari ajaran Islam yang

dapat meningkatkan kualitas diri pada anak. Namun, terkadang orang tua mengalami kendala dalam menerapkan *parenting* Islami karena kurangnya pemahaman serta media yang dapat mendukung orang tua dalam mengimplementasikan *parenting* Islam.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua yang menerapkan *parenting* Islami bahwa pola didik dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan karakter anak. Maka, pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak sangat penting untuk menunjang masa depan anak yang lebih cerah baik dari segi kognitif dan spiritual.

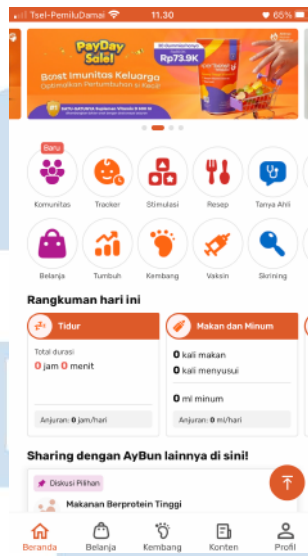
3.1.1 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah tahapan peninjauan data yang bersumber pada studi terdahulu yang menjadi patokan untuk merancang media serupa. Tujuan dari studi eksisting adalah mempelajari studi terdahulu untuk memperkuat kredibilitas perancangan (Hulley, Cummings, Browner, Grady & Newman, 2013). Terdapat tinjauan data terdahulu yang menjadi acuan penulis dalam merancang sebuah desain, yakni:

1. Tentang Anak

Tentang anak adalah sebuah aplikasi yang mencakup fitur edukasi *parenting* yang berfokus pada kebutuhan anak seperti menu resep, panduan aktivitas harian, evaluasi tumbuh kembang hingga tanggung jawab langsung dengan ahli.

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. 4 Aplikasi Tentang Anak

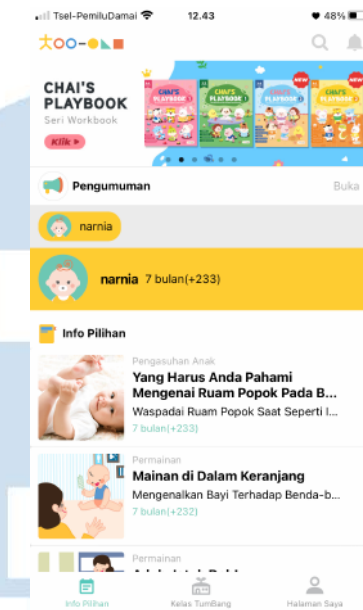
Aplikasi Tentang Anak memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu adanya fitur yang rangkuman yang mencakup pola tidur, makanan dan minuman serta pompa asi yang dapat diisi. Hal ini dapat memudahkan orang tua untuk menjangkau kebutuhan anak. Aplikasi ini juga memuat konten artikel yang dikategorikan berdasarkan usia yang terdiri dari tumbuh kembang, kesehatan, kebutuhan khusus, kebugaran, *parenting*, gaya hidup hingga diskusi. Selain itu, warna yang dimiliki aplikasi Tentang Anak memiliki kontras yang cukup tajam karena menggunakan warna oranye yang dapat menimbulkan persepsi bersemangat. Kemudian, *font* yang digunakan pada aplikasi ini juga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi karena menggunakan huruf *San-Serif* sehingga mudah dibaca dan terlihat lebih ramah. Namun, tata letak yang dimiliki aplikasi Tentang Anak tidak terlihat begitu seimbang karena terdapat margin yang terlalu dekat dengan elemen-elemen pada aplikasi.

Tabel 3. 1 SWOT Aplikasi Tentang Anak

<i>Strength</i> (Keunggulan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<p>1. Tentang Anak merupakan aplikasi yang memiliki ekosistem <i>parenting</i> yang memiliki banyak pengguna.</p> <p>2. Selain itu, aplikasi ini juga sudah bermitra dengan Kemenkes dan BKKBN.</p>	<p>1. Tidak ada fitur review yang menjelaskan deskripsi buku atau item yang dijual.</p> <p>2. Kurang terlihat adanya penekanan pada batas pembeda konten yang ditampilkan dalam <i>headline</i>.</p> <p>3. Kombinasi warna yang digunakan seperti tampilan pada aplikasi marketplace sehingga sulit membedakan identitasnya.</p>
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
<p>1. Dapat dikenal masyarakat lebih luas karena memiliki fitur yang cukup lengkap.</p>	<p>1. Digantikan dengan aplikasi lain dengan fitur tambahan yang dapat membantu orang tua dalam memahami pola asuh anak.</p>

2. Chai's Play

Chai's play adalah aplikasi pola asuh *parenting* yang menyediakan konten seputar kehamilan, persalinan dan edukasi pralahir yang sesuai dengan usia kehamilan, tumbuh kembang janin serta perubahan tubuh calon ibu.



Gambar 3. 5 Aplikasi Chai's Play

Terdapat kelebihan yang dapat menjadi acuan perancangan desain yaitu Chai's Play menampilkan artikel mengenai konten tumbuh kembang anak berdasarkan kategori usia. Namun, disisi lain terdapat kekurangan yang pada aplikasi yaitu tidak ada fitur konsultasi ke ahli *parenting* atau dokter. Hal ini berkorelasi dengan kebutuhan orang tua secara instan terkait konsultasi anak.

Tabel 3. 2 SWOT Aplikasi Chai's Play

<i>Strength</i> (Keunggulan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
1. Chai's Plat merupakan aplikasi yang memuat konten edukatif 2. Terdapat fitur pengawasan orang tua yang memungkinkan orang tua untuk memantau aktivitas anak.	1. Keterbatasan variasi konten 2. Ketergantungan pada jaringan sehingga tidak bisa diakses secara <i>offline</i> .
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)

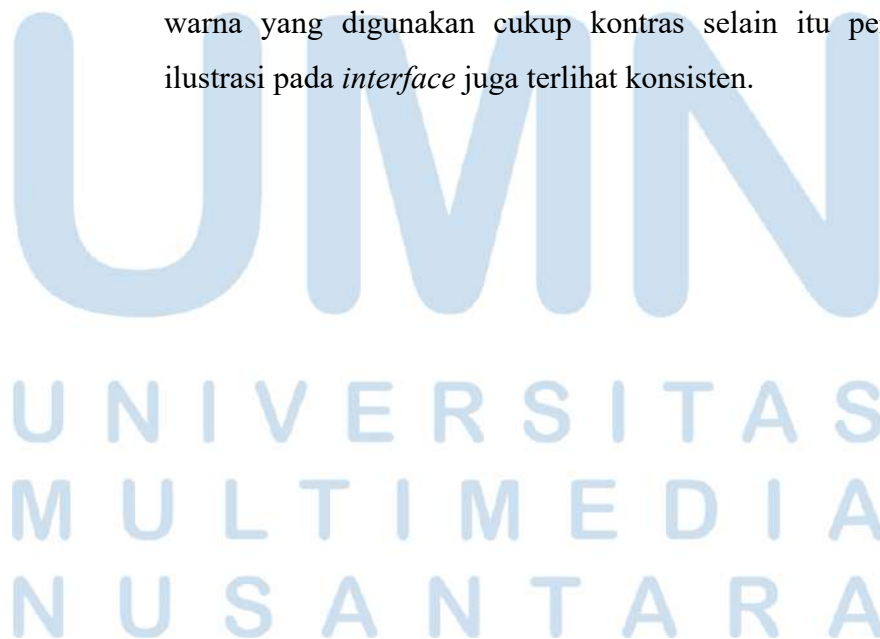
<p>1. Ekspansi Internasional dengan memperbanyak terjemahan bahasa terhadap konten yang ada.</p> <p>2. Pengembangan fitur baru untuk meningkatkan daya tarik dan nilai tambahan aplikasi.</p>	<p>1. Banyak aplikasi yang menargetkan segmen pasar anak-anak.</p>
---	--

3.1.2 Studi Referensi

Studi referensi merupakan proses mengamati kelebihan serta kekurangan suatu media untuk menjadi acuan dalam mendesain suatu produk. Dalam hal ini, penulis mengambil referensi sebagai berikut:

1. Teman Bumil

Teman Bumil adalah aplikasi pola asuh anak yang memuat tentang fase seorang ibu yang mencakup program hamil, kehamilan dan tumbuh kembang anak. *User interface* yang ada dalam aplikasi Teman Bumil terlihat menarik karena pemilihan warna yang digunakan cukup kontras selain itu pemilihan ilustrasi pada *interface* juga terlihat konsisten.





Gambar 3. 6 Aplikasi Teman Bumil

Teman Bumil menampilkan beberapa fitur yang menarik yaitu *rtracking* trimester atau perkembangan anak. Selain itu, terdapat gamifikasi berhadiah yang dapat menarik pengguna.

3.1.3 Studi Pustaka

Menurut Giovradhi (2018) Studi pustaka adalah teknik observasi yang berlandaskan pada materi terdahulu untuk mengumpulkan informasi yang valid dan relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti.

1. Dalam perancangan ini penulis mengambil referensi studi pustaka berupa *e-book* yang berjudul “Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi” yang ditulis oleh Syaikh Abdussalam As-Sulayman.

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. 7 Buku Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi

Buku ini memuat konten yang berkorelasi dengan penerapan *parenting* Islami seperti mengajarkan anak tentang Al-Quran, kemudian membiasakan anak untuk beradab dan berakhlak yang baik serta mengajarkan anak untuk berdoa. Lalu, dalam buku ini konten juga dibedakan berdasarkan usia sehingga dapat menerapkan *parenting* Islami secara optimal.

2. “Kiat Mendidik Anak ala Rasulullah SAW” merupakan salah satu buku yang membahas *parenting* Islami yang berlandaskan pada Al-Quran dan hadis. Buku ini membagi kategori *parenting* berdasarkan kategori usia yaitu usia sejak dalam kandungan, batita, pra-sekolah, remaja hingga dewasa.

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. 8 "Kiat Mendidik Anak ala Rasulullah Saw"

3.1.4 Metodologi Perancangan

Human Centered Design (HCD) oleh IDEO (2015) merupakan strategi yang bertujuan untuk menciptakan solusi dengan cara memahami kebutuhan pengguna, menganalisis asumsi serta mengidentifikasi masalah secara lebih dalam untuk menghasilkan solusi dan strategi yang tepat. Kemudian, untuk mencapai tujuan dari sisi UI/UX, penulis menerapkan metode *Human Centered Design* (HCD) memiliki beberapa tahapan metode yakni, *inspiration*, *ideation* dan *implementation* yang dapat diaplikasikan pada perancangan sebagai berikut:

1. *Inspiration*

Inspiration merupakan tahapan awal pada metode HCD. Fase ini merupakan fase dimana desainer memposisikan diri menjadi pengguna sehingga dapat mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada sebenarnya. Tahap ini merupakan tahap penting untuk mendapatkan solusi terbaik. Pada tahap ini, terdapat beberapa aktivitas yang dapat digunakan seperti melakukan observasi, wawancara, kuesioner dan lainnya.

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi dengan melakukan penyebaran kuesioner dan mempelajari layanan aplikasi yang sesuai dengan topik yang dipilih oleh penulis. Hal ini dilakukan dengan tujuan

untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kendala. Berikut merupakan tahapan yang dilalui dalam proses *inspiration*:

a. *Frame your design*

Pada tahap ini, penulis membuat kerangka atau bingkai yang tepat terhadap tantangan desain atau masalah yang terjadi. Kemudian, dari permasalahan tersebut akan ditemukan solusi yang relevan dengan kebutuhan yang diperlukan.

b. *Define your audience*

Kemudian, sebelum menggali konteks lebih detail, penulis perlu memastikan target audiens yang dituju agar sesuai dengan kebutuhan perancangan. Lalu, setelah menentukan target audiens, penulis akan memulai riset lebih dalam mengenai kebiasaan hingga psikografis audiens.

c. *Interview*

Setelah menentukan audiens, penulis melakukan *interview* secara berkelompok atau *focused group discusion* untuk mendapatkan informasi penting terkait dengan permasalahan atau topik yang ada dan memahami lebih dalam terkait permasalahan hingga kebutuhan target audiens dengan mengobservasi pada setiap perspektif.

d. *Expert Interview*

Dengan melakukan *expert interview* penulis mendapatkan pemahaman yang lebih luas sekaligus menambah *insight* terhadap latar belakang, permasalahan serta solusi yang dapat ditawarkan.

2. *Ideation*

Tahap selanjutnya adalah *ideation*, pada tahap ini permasalahan yang telah ditemukan kemudian diteruskan untuk menentukan solusi. Pada tahap ini, kreativitas sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan pengguna. Aktivitas dalam tahap *ideation* antara lain adalah:

a. *Brainstorming*

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mengumpulkan ide-ide inovatif yang berkaitan dengan perancangan yang akan dilakukan. Setelah melakukan *brainstorming* penulis akan melakukan pemetaan fitur yang sesuai dengan kebutuhan audiens.

b. Create a concept

Pada proses ini penulis mengumpulkan konsep yang sesuai dengan luaran perancangan dengan membuat gagasan ide. Kemudian, gagasan ide ini nantinya akan menjadi solusi dari permasalahan yang sudah ditentukan.

c. Get visual

Langkah selanjutnya adalah melakukan eksplorasi elemen-elemen desain terkait referensi visual. Aspek ini merupakan fundamental dari sebuah desain karena referensi yang ditentukan nantinya akan menjadi acuan penulis dalam merancang sebuah desain.

d. Storyboard

Kemudian, tahap selanjutnya adalah melakukan sketsa yang bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap desain yang ingin dirancang. Selain itu, dengan *storyboard* penulis bisa mengetahui visual yang cocok untuk perancangan yang ingin dibuat.

3. Implementation

Salah satu aspek untuk mengetahui gagasan ide yang akan dirancang relevan dengan kebutuhan target audiens adalah dengan *user testing*. Ide yang telah dieksekusi pada tahap *implementation* harus diuji kredibilitas hingga kegunaannya agar hasil yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pengguna.

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