

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), pada dasarnya metode penelitian adalah secara ilmiah guna mendapatkan sumber data disertai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Secara ilmiah berarti penelitian yang dilakukan berlandaskan pada sifat-sifat keilmuan, yaitu bersifat terstruktur atau sistematis, rasional, dan empiris. Teknik pengumpulan data penelitian terbagi menjadi dua, antara lain metode kualitatif dan kuantitatif. Dengan melakukan teknik pengumpulan data yang strategis, maka peneliti akan lebih mudah dalam memenuhi standar yang telah ditetapkan.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif bersifat natural karena data atau objek yang dikumpulkan berdasarkan fakta atau secara objektif (Sugiyono, 2019). Dalam analisis data adalah makna yang sesungguhnya atau dapat dikatakan hasil dari generalisasi dan terdapat nilai pasti dari data yang didapatkan. Sugiyono (2019) membagi karakteristik dalam penelitian kualitatif, yaitu dilaksanakan secara alamiah, fokus kepada proses daripada hasil, analisis data bersifat deskriptif dan induktif, lebih merujuk pada makna yang disampaikan.

Sugiyono (2019) memaparkan bahwa metode kualitatif yang baik harus bersumber dari data primer dan dilakukan secara langsung di lapangan melalui beberapa kegiatan berupa observasi, wawancara secara mendalam (*in depth interview*), dokumentasi, atau gabungan yaitu teknik triangulasi.

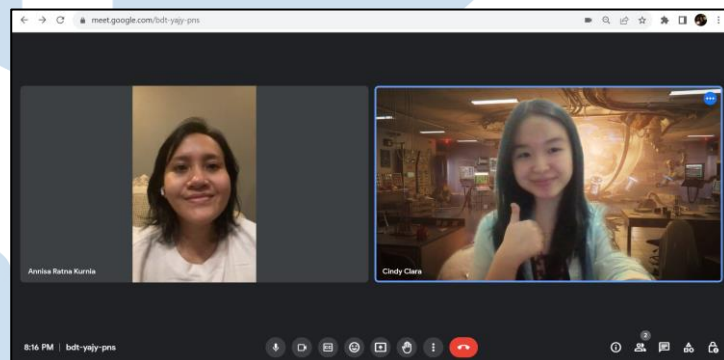
3.1.1.1 *Expert Interview*

Wawancara merupakan kegiatan pertemuan antara dua belah pihak yaitu penulis dan narasumber saling bertukar informasi melalui proses tanya jawab untuk menghasilkan pembahasan yang lebih rinci dan detail (Esterberg dalam Sugiyono, 2019). Jenis wawancara ini termasuk dalam metode penelitian empiris yang dilakukan dengan

pakar atau ahli di bidangnya, yang berguna untuk mengeksplorasi dan mendapatkan perspektif pengetahuan ahli terkait dengan isu-isu metodologi yang dibahas secara berkualitas dan profesionalisme. Untuk mendapatkan *insight* lebih dalam mengenai perancangan, maka penulis melakukan kegiatan wawancara bersama dengan *managing director* Yayasan Natha Satwa Nusantara, ahli konsep buku interaktif anak, dan *illustrator* buku anak di bidang industri.

1) ***Expert Interview* bersama *Managing Director* Natha Satwa Nusantara, Annisa Ratna Kurnia**

Pada tanggal 22 September 2023, pukul 19.30, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meets* bersama dengan Annisa Ratna Kurnia, selaku *managing director* di Yayasan Shelter Natha Satwa Nusantara.



Gambar 3.1 *Expert Interview* bersama Annisa Ratna Kurnia

Sesi wawancara ini diadakan penulis dalam rangka ingin mengetahui lebih dalam mengenai sudah sejauh apa kasus kekerasan hewan peliharaan menyebar di lingkungan masyarakat Indonesia. Penulis mendapatkan data bahwa penyelamatan hewan oleh Natha Satwa Nusantara ini berasal dari Jakarta, namun Ibu Annisa menjelaskan juga bahwa tidak menutup kemungkinan untuk penjemputan hewan dengan *rescue* ke luar kota, terutama di daerah atau klinik yang fasilitasnya masih

kurang. Ibu Annisa juga mengatakan bahwa sudah terjalin juga kerjasama dengan para *volunteer* yang dapat membantu penanganan dan proses penyembuhan hewan ke dokter. Selain dengan para *volunteer*, kerjasama juga dilakukan dengan kumpulan Shelter pada setiap daerah, namun belum merata, melihat sudah banyak Gerakan Shelter baru yang bermunculan. Contoh kasus yang pernah ditangani misalnya dari kota Medan dan Bali, jika kasus tersebut tidak dapat ditangani oleh komunitas lokal, maka Shelter akan membantu, mengingat pentingnya menghormati komunitas lokal. Mba Annisa mengatakan bahwa ia berharap kalau jaringan ini terbentuk di semua wilayah.

Jika ditinjau dari penyebab atau faktor kekerasan hewan terjadi, Ibu Annisa mengelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu penyiksaan secara sengaja dan tidak sengaja. Penyiksaan yang disengaja adalah sesuatu yang dilakukan dengan niat dan tujuan tertentu, contoh berita terbaru disebutkan ada kasus seekor kucing yang dipaksa minum miras atau alkohol, pelaku hanya ingin menjadi viral dan dikenali orang banyak. Selain itu, ada faktor lain seperti hanya untuk melampiaskan amarah dan ingin memenuhi kepuasan untuk menyenangkan diri sendiri (*fetish*), dengan kata lain pelaku terindikasi memiliki penyakit mental atau dapat dikatakan psikopat yang akan mencari korban lebih lemah daripada pelaku. Kemudian contoh faktor yang tidak disengaja seperti penelantaran hewan dikarenakan kondisi finansial pemelihara yang sudah tidak mampu, atau faktor lain dari lingkungan yang sudah tidak mendukung kesejahteraan hewan peliharaan, misalnya hewan-hewan yang dikandang dan

dirantai selama 24 jam, tidak diberi atap perlindungan baik dari hujan maupun panas matahari. Hal-hal tersebut membuktikan bahwa karena bagi sebagian pemelihara hewan tidak sanggup memenuhi kebutuhan hewannya.

Kasus-kasus kekerasan hewan yang terjadi di lingkungan masyarakat, sebenarnya dapat diedukasi dengan memberikan teguran. Namun pada faktanya, masih banyak masyarakat yang belum sepenuhnya peduli dan tidak bertanggung jawab. Budaya masyarakat Indonesia yang canggung masih terlalu dijunjung tinggi dibandingkan masyarakat luar negeri. Mba Annisa berharap kedepannya Yayasan atau Shelter tidak perlu dibutuhkan lagi ketika suatu hari masyarakat Indonesia sudah memiliki kesadaran diri akan tanggung jawab, baik dari sisi pemelihara maupun dari masyarakat yang masih terdapat pro dan kontra dengan regulasi mengenai perlindungan hewan.

Berdasarkan pengalaman langsung dari para *rescuer* di Natha Satwa Nusantara, sejauh ini hewan peliharaan yang paling sering dan banyak ditemukan adalah kucing, yang membuktikan bahwa jumlah persentase kucing lebih tinggi dibandingkan hewan peliharaan lain. Penyelamatan hewan dilakukan bergantung pada jumlah kuota yang ditentukan oleh Shelter dengan menetapkan skala prioritas, baik dari kasus yang *urgency* maupun *emergency*. Melihat dari banyaknya laporan kasus tentang hewan yang perlu diselamatkan, pihak Shelter juga harus menyesuaikan dengan kondisi dan sumber daya yang dimiliki dengan memberikan batasan agar kualitas hidup hewan-hewan yang ada di Shelter tetap terjaga. Berdasarkan fakta yang terjadi langsung di

lapangan, menunjukkan bahwa paradigma masyarakat Indonesia harus diubah karena mayoritas masih menganggap bahwa penyelamatan hewan dan nasib hewan adalah tanggung jawab Shelter. Lokasi ditemukan hewan sejauh ini masih bermacam-macam, ada yang ditemukan di jalan, pasar, rel kereta api, pinggir minimarket, penjaga kucing, dan lainnya.

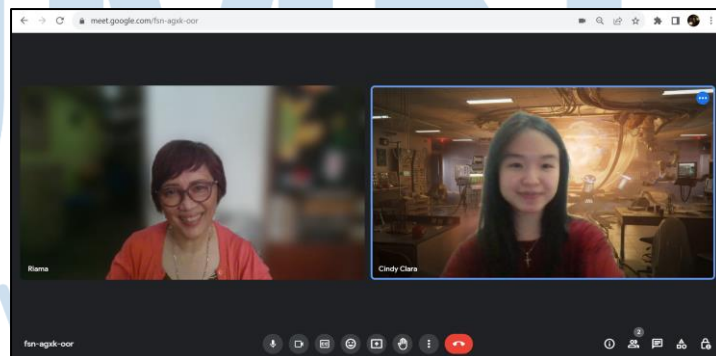
Penanggulangan dan edukasi kekerasan hewan di Indonesia masih dikatakan progresif, terlihat sudah semakin banyaknya orang yang membangun komunitas pribadi untuk menyelamatkan hewan, semakin banyak orang yang mengadakan seminar tentang edukasi hewan, dan juga ada orang yang peduli. Hal kecil dapat dinilai dengan fakta banyaknya laporan yang masuk, berarti masyarakat sudah mulai *aware*, namun dari segi tanggung jawab masih sangat minim, alasan yang biasanya terjadi karena tidak ingin direpotkan, tidak mempunyai dana yang cukup, dan tidak adanya waktu.

Faktanya, intensi dari seorang anak lebih murni dan lebih mudah dibentuk perilakunya. Pihak Natha Satwa Nusantara juga sudah melakukan kegiatan edukasi dan sosialisasi ke dengan mengunjungi sekolah dari jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, hingga Kuliah dengan mengadakan acara seminar tentang hewan di kampus. “Harapannya, anak bisa mengedukasi orang tuanya mengenai pentingnya kasih sayang ke hewan peliharaan. Maka dari itu, kita edukasilah generasi muda sekarang dari zaman PAUD”. Bentuk edukasi yang dihadirkan Natha Satwa ini seperti buku modul sesuai jenjang Pendidikan. Untuk jenjang TK dan SD biasanya melalui

tayangan film saja, untuk jenjang SMP sudah diberi tugas, misalnya melakukan penelitian sederhana dengan memerhatikan hewan-hewan terlantar di lingkungan sekitar. Untuk jenjang SMA dan kuliah, beberapa pihak sekolah juga setuju bekerja sama mewajibkan anak-anak membuat sebuah program ataupun kegiatan sosial. Ibu Annisa berharap edukasi hewan peliharaan sudah masuk dalam kurikulum sekolah, karena kurikulum pendidikan saat ini hanya berfokus pada pengajaran peduli terhadap sesama manusia, dibandingkan pengajaran mengenai pentingnya peduli dan membantu hewan sekitar masih sangat jarang ditemukan.

2) ***Expert Interview* bersama Konseptor Buku Interaktif Anak, Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn.**

Pada tanggal 24 September 2023, pukul 11.35, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meets* bersama dengan Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., selaku *expert* dalam konsep buku interaktif anak sekaligus menjadi Dosen di Perguruan Tinggi Institut Teknologi Bandung.



Gambar 3.2 *Expert Interview* bersama Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn.

Sesi wawancara ini dilaksanakan dengan tujuan penulis ingin mendapatkan *insight* lebih dalam dan detail mengenai esensi, pengetahuan lebih dalam mengenai

teknik ataupun desain buku interaktif dalam perancangan buku anak. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Riama mengatakan pemilihan target audiens yaitu usia 6-8 tahun sudah cocok karena pada usia tersebut, anak-anak sudah bisa membaca dan menyimak dari isi tulisan yang ada di buku dihubungkan dengan suatu kejadian atau peristiwa. Selain itu, anak-anak usia 6-8 tahun umumnya sudah bisa berkomunikasi secara runtut dan membuat *draft* cerita sederhana.

Untuk standarisasi penerapan interaktivitas pada buku anak bersifat fleksibel, jadi dengan banyaknya kegiatan interaktif akan menarik perhatian bagi anak-anak. Namun hal yang harus diperhatikan adalah dikarenakan target sudah memiliki *user experience* yang cukup banyak mengenai informasi dan hiburan di sosial media, maka yang dihadirkan jangan terlalu sederhana, artinya instruksi alur cerita sebaiknya jangan mudah ditebak. Menurut Riama, langkah lebih baik untuk anak usia 6-8 tahun, perancangan buku ditambahkan tantangan / *challenge* di dalamnya untuk memecahkan suatu masalah atau inti cerita. Adapun cara lain yaitu melalui kegiatan konseling. Misalnya “ada apa dibalik ini?”, setelah itu masuk ke dalam interaktivitas bukunya.

Berbeda dengan *boardbook* yang kehadiran interaksi dan informasinya hanya sebatas *concept book* sederhana, *activity book* dikemas lebih kompleks dari sisi interaktivitasnya. Jika ditinjau dari segi proses interaksi dan teknik juga berkaitan dengan motorik umumnya seperti teknik melipat, memindahkan, memisahkan objek, dll. Hal yang harus diperhatikan adalah *strength* atau kekuatannya, namun segi *durability* nya juga tetap

terjaga konsistensinya. Untuk interaktivitas yang dihadirkan, sebaiknya tidak hanya yang sederhana (seperti contohnya menekan, mengajak, dll), namun dengan adanya perpaduan interaksi lebih rumit misalnya seperti memutar, membuka dan menutup buku dibagi menjadi dua sisi, maka akan ada respon tambahan positif bagi anak-anak khususnya usia 6-8 tahun.

Bentuk stimulasi yang akan dihadirkan bergantung pada interaksi di dalamnya yang menunjukkan proses yang tidak dapat dijabarkan secara rinci dari sebab akibat dan penyebabnya. Contohnya *addsidement process* dapat dilihat pada *pop up book* yang ketika dibuka, akan terlihat secara perlahan. Namun proses dalam sebuah kejadian tidak bisa disamaratakan, juga harus memastikan bahwa dengan berinteraksi terkandung makna yang didalamnya agar *user experience* anak bertambah. Kemudian untuk hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku anak adalah konten yang sifat mutlak *child friendly* dan hindari visualisasi unsur kekerasan, contohnya dengan penggambaran objek kekerasan dengan benda tajam atau darah.

Desainer harus bisa merancang konten dari segi interaksi agar tidak membosankan. Misalnya terdapat 24 halaman dalam satu buku, maka sebaiknya jangan ada pengulangan yang membuat anak sudah bisa menebak konten selanjutnya. Penyajian isi konten dalam buku harus variatif, misalnya dengan melibatkan interaksi seperti permainan dan teka-teki, Sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada, buku interaktif saat ini sudah ditemukan mayoritas berbentuk digital, seperti

Augmented Reality (AR). Namun hal tersebut juga menjadi tantangan tersendiri bagi desainer yang tidak hanya sekedar membuat objek bergerak, namun kehadiran AR tersebut dapat memperdalam makna yang dihadirkan dalam buku cerita.

Namun dengan kehadiran bentuk buku fisik, dinilai lebih ideal karena tidak hanya di *scroll* saja, namun ketika anak-anak yang akan melakukan kegiatan dengan menggerakkan objek, perlu membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami isi buku. Adapun poin utama yang harus dimanfaatkan, mengenai cara keterlibatan anak-anak dalam berinteraksi. Setelah itu kemudian cerita disusun terlebih dahulu dan diperhatikan setiap bagian alur cerita yang dilibatkan dengan permainan agar dapat interaktif secara fisik dan aktif dalam kegiatannya yang secara tidak langsung mengasah perkembangan pola pikir dan pengetahuan anak.

Pengujian atau *pre-test* pada karya kepada target audiens penting dilakukan dan diujikan langsung di lapangan agar mendapatkan masukan dan tambahan yang bisa menjadi bahan evaluasi atau tambahan pada perancangan media, seperti contohnya mungkin ada kata-kata yang sulit dan kurang familiar jadi membosankan. Dalam penerapan visual *storytelling*, pendekatan yang sesuai dan cocok untuk anak dapat ditemukan pada penulisan buku anak, berupa kisah sehari-hari, pengalaman, ataupun travel last (dari satu tempat ke tempat lain).

Gaya visual dari proporsi bentuk atau *variety of shape* harus dipertimbangkan dalam perancangan karya

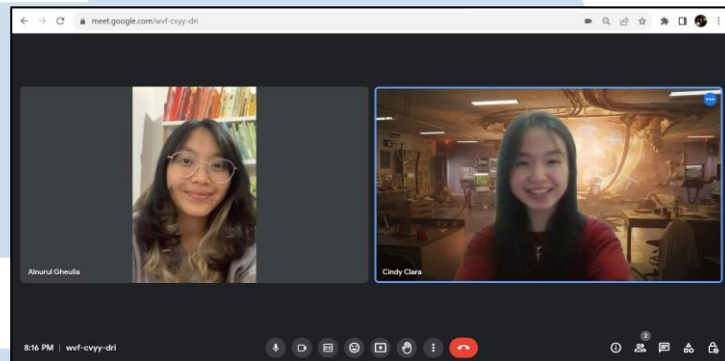
agar tidak terjadi miskomunikasi. Bentuk objek menunjukkan pesan tertentu. Misalnya visual bentuk tajam sifatnya lebih agresif, dan bentuk miring bersifat lebih dinamis, namun tetap mengikuti prinsip-prinsip bentuk desain. Untuk *art style* menyesuaikan, poin pentingnya adalah anak bisa mengikuti, memahami alur cerita dan dapat membedakan antara *foreground* dan *background*.

Menurut Riama, sebenarnya dengan banyak pendapat dan pandangan orang bahwa buku anak tidak boleh bersifat realistis, ia menanggapi hal tersebut tidak masalah selama anak memahami semua alur dan interaksi cerita yang dihadirkan. Umumnya ilustrator menambahkan *cameo* dalam buku, sehingga terdapat *layer* antara halaman sebelumnya dan setelahnya yang bertujuan agar anak-anak mudah dalam menavigasi.

Dalam penggunaan material, yang kunci utama yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku interaktif anak adalah dari segi keamanan. Bahan yang digunakan tidak boleh bersifat terlalu tajam, mudah sobek, dan ergonomi (perbandingan antara ukuran tangan anak dan ukuran buku) juga harus dipikirkan agar tidak membahayakan anak-anak. Kemudian untuk sisi luar buku packaging buku dapat dikemas lebih kreatif dan unik, misalnya berbentuk seperti hadiah atau *handlebag*, bisa di *clips*, dan lain-lain.

3) *Expert Interview* bersama Ilustrator Buku Anak di Bidang Industri, Alnurul Gheulia, S.T.

Pada tanggal 23 September 2023, pukul 19.20, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meets* bersama dengan Alnurul Gheulia, S.T., selaku *expert* ilustrator buku anak di industri.



Gambar 3.3 *Expert Interview* bersama Alnurul Gheulia, S.T.

Sesi wawancara ini dilaksanakan dengan tujuan penulis ingin mendapatkan *insight* lebih dalam dan detail mengenai esensi, pengetahuan lebih dalam mengenai teknik ataupun desain ilustrasi dalam perancangan buku anak. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber menjelaskan pada umumnya kemampuan membaca untuk anak 6-8 tahun sudah bisa belajar secara mandiri dan sudah bisa memilih topik yang ingin dibaca. Untuk klasifikasi buku kepada target audiens juga harus sesuai dengan ketentuan perjenjangan buku oleh Kemendikbud yang dapat dijadikan acuan selama proses perancangan.

Jika ditinjau dari segi visual *storytelling*, tidak ada standar pendekatan tertentu tergantung pada konsep yang ingin dirancang, kemudian disesuaikan dengan alur cerita. Menurut Al, dalam perancangan buku anak sebaiknya menghindari penggunaan *style* manga ketika diaplikasikan dalam buku anak karena bentuknya lancip,

sehingga khawatir dapat menimbulkan miskomunikasi. Sedangkan style anak-anak bersifat lebih *child friendly* dan bentuknya lebih *rounded*, atau tidak menjauhi bentuk sudut yang *sharp*. Sebenarnya tidak ada ketentuan yang pasti, lebih disesuaikan saja untuk anak usia 6-8 tahun bisa lebih variatif dari bentuk-bentuknya.

Untuk target anak usia 6-8 tahun, fitur interaksi biasanya menggunakan teknik pop-up dibandingkan permainan tekstur (cocoknya untuk anak usia lebih kecil). Al menjelaskan bahwa *activity book* memiliki *point of view* nya lebih ke arah komersil untuk memenuhi kebutuhan pasar, seperti media pembelajaran anak dalam membaca, calistung, dan berkaitan dengan pendidikan. Dalam perancangan karya, tentu ada tantangan yang akan dihadapi dalam perancangan buku interaktif anak bergantung ketika membuat *activity book* dan *story book* masing-masing berbeda tantangannya. Hal yang harus diperhatikan dalam *activity book* adalah materi yang akan disajikan karena harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak agar tidak menimbulkan *miss* sesuai dengan standarnya.

Jika dari pembuatan buku cerita, langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan riset terlebih dahulu dalam merancang buku non fiksi, sedangkan dalam perancangan buku fiksi tentu desainer perlu memikirkan struktur cerita dari masalah dan motivasi hingga ke *character development* yang dihadirkan beserta solusi untuk mencegah terjadinya *plothole*. Peran ilustrator dalam merancang konsep buku juga sebenarnya menceritakan lebih dari yang ada pada tulisan isi buku.

Maksudnya ketika menggambarkan objek atau suasana tidak secara literal dari tulisan, tapi lisan. Perspektif dan komposisi gambar juga perlu diperhatikan. Sebelum pembuatan *storyboard*, biasanya menempati teks terlebih dahulu dan perlu memberikan ruang pada teks.

Picture book berarti gambar dan tulisan, artinya keduanya harus saling melengkapi. Selain itu hal yang perlu diperhatikan sebelum ke proses percetakan, bagian atas tengah buku harus diperhatikan. “Biasanya karena keasikan gambar, objek yang penting malah ada di bagian tengah buku sehingga saat di print baru sadar jadinya kepotong” jelas Kak Al. Kemudian dalam alur membaca juga harus terstruktur sesuai urutan yaitu dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Penerapan *white space* dalam buku juga penting agar pembaca juga diberi ruang saat membaca.

3.1.1.2 Kesimpulan *Expert Interview*

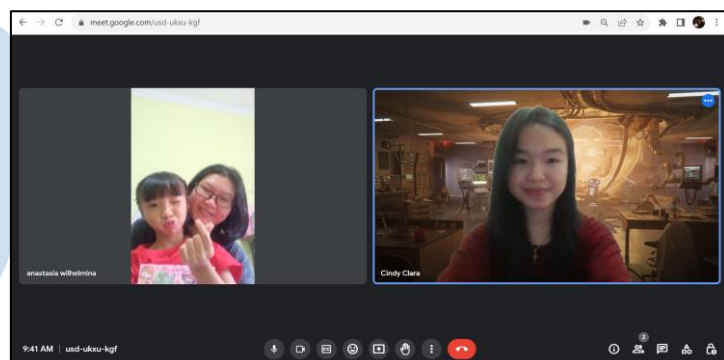
Dalam wawancara ini, penulis mendapatkan kesimpulan mengenai fenomena nyata kekerasan hewan di lingkungan masyarakat, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Annisa selaku *managing director* Natha Satwa Nusantara, memaparkan fakta-fakta kasus kekerasan hewan yang ditemukan langsung di lapangan. Dilanjutkan dengan hasil wawancara *designer expert* buku anak, penulis mendapatkan poin penting melalui pernyataan kedua *expert yang* harus diperhatikan dalam perancangan buku, yaitu sebuah media harus mengandung makna yang dalam dari ilustrasi maupun bentuk interaktif yang dihadirkan dan dikemas secara unik agar ada ciri khas, tidak membosankan, dan menarik perhatian target audiens.

3.1.1.3 *In-depth Interview*

Esterberg dalam Sugiyono (2019), menjelaskan jenis-jenis wawancara yang terbagi menjadi wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara *in-depth interview* yang dilaksanakan dengan para orang tua dan anak ini tergolong ke dalam jenis wawancara semi terstruktur yang di mana dari segi prosedurnya lebih fleksibel. Adapun tujuan dari *in-depth interview* yaitu penulis dapat menganalisa permasalahan secara lebih terbuka melalui ide dan pendapat dari narasumber (Sugiyono, 2019). Penulis melakukan wawancara sesuai dengan usia target primer (anak usia 6-8 tahun) dan sekunder (orang tua usia 31-40 tahun).

1) Wawancara bersama Orang tua dengan anak usia 6 tahun, Anastasia Wilhelmina & Evolette

Pada tanggal 24 September 2023, pukul 09.00, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meet* bersama narasumber Anastasia Wilhelmina (seorang ibu, usia 38 tahun) dan Evolette (anak usia 6 tahun) yang berdomisili di Bogor.



Gambar 3.4 *In-depth Interview* bersama Anastasia Wilhelmina & Evolette

Dalam sesi wawancara ini, penulis ingin melihat perspektif, pengetahuan, dan keterlibatan media edukasi dalam sehari-hari secara mendalam dari masing-masing orang tua dan anak. Penulis mendapatkan data bahwa

narasumber pernah memelihara kelinci, namun karena kurangnya pemahaman dan tidak mempelajari lebih lanjut mengenai cara merawatnya, kelinci tersebut tewas hanya dalam dua hari. Wilhel menjelaskan penyebab kematiannya bisa dari faktor makanan dan stress karena selalu berada di dalam kandang.

Wilhel menyebutkan tidak tahu mengenai bentuk kekerasan kucing seperti apa. Walaupun belum pernah melihat langsung, namun terkadang melihat dalam bentuk video saja melalui TV, *Youtube*, *Instagram*, dan *Facebook*. Biasanya dari orang-orang *share* video penyiksaan hewan peliharaan yang beredar di media sosial, tapi hanya baca sekilas dari bagian *headline* saja. Walaupun Evolette sudah diizinkan dalam penggunaan gadget, namun orang tua tapi tetap ada parental controlnya agar tidak bisa dengan sembarangan mengunggah sesuatu. Untuk mengawasi, Wilhel melakukan pengawasan dengan menyambungkan perangkat dari gadget anak. “Kalau dia mau nonton atau *download* apa, nanti ada notif yang terhubung ke hp saya, jadi tetap dipantau karena masih kecil” ujar Wilhel.

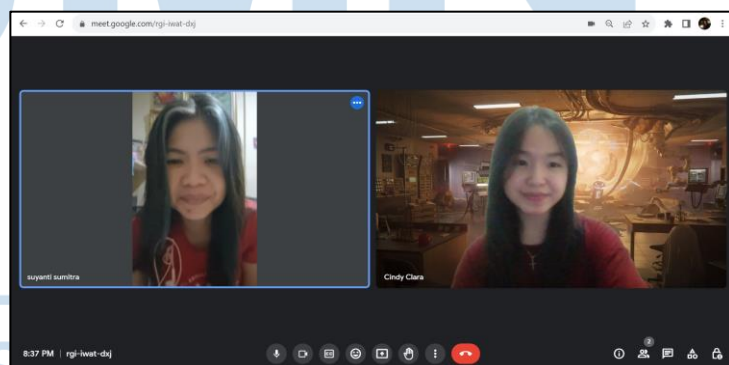
Untuk *Youtube*, biasanya tontonan anak itu *Youtube Kids* menyesuaikan dengan umurnya. Konten yang ditonton seperti *boardgames*, *robloxgames*, dll. Terkadang tontonan anak ada hubungannya seputar kegiatan *experiment*. Evolette juga menyebutkan bahwa terkadang ketika melihat konten di media sosial, pernah meniru dan langsung dicoba. Namun hingga saat ini Wilhel menjelaskan tingkat kepehaman anak sudah mengerti secara umum, namun masih tetap mengajarkan, mengarahkan dan diberi tahu hal-hal yang baik dan

buruk. Perhatian secara perhalan kepada anak juga penting karena biasanya ketika ditegur, anak mudah tersinggung dan menangis.

Media edukasi yang sudah diterapkan kepada anak biasanya dengan *Activity Book* karena terdapat kegiatan atau aktivitas di dalamnya sudah dinilai ideal, maka akan lebih efektif dalam perkembangan anak. Wilhel pribadi lebih menyukai buku fisik seperti fabel dan dongeng. Namun si anak memiliki sifat yang mudah bosan, jadi akan lebih nurut jika belajar lewat video seperti Youtube Kids dibandingkan buku fisik. Walaupun demikian, Wilhel sebagai orangtua tetap mengarahkan dia ke buku fisik karena bentuk media edukasi digital, pada akhirnya membuat anak lebih banyak *screentime* dan dapat berpengaruh pada kesehatan mata dan radiasi.

2) Wawancara bersama Orang tua dengan anak usia 7 tahun, Suyanti Sumitra

Pada tanggal 23 September 2023, pukul 20.00, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meet* bersama narasumber Suyanti Sumitra (seorang ibu, usia 32 tahun) dan Mikhael (anak usia 7 tahun) yang berdomisili di Jakarta.



Gambar 3.5 *In-depth Interview* bersama Suyanti Sumitra

Dalam sesi wawancara ini, penulis ingin melihat perspektif, pengetahuan, dan keterlibatan media edukasi dalam sehari-hari secara mendalam dari masing-masing orang tua dan anak. Penulis mendapatkan data bahwa Suyanti belum pernah memiliki hewan peliharaan karena berpendapat ketika memelihara, tentu harus ada waktu yang diluangkan untuk hewan peliharaan. Berdasarkan riset mengenai kekerasan hewan, pengetahuan Suyanti masih belum terlalu luas. Suyanti menjelaskan biasanya media sosial yang diakses Mikhael yaitu aplikasi *Tiktok* karena tertarik dengan tontonan video dibandingkan membaca berita.

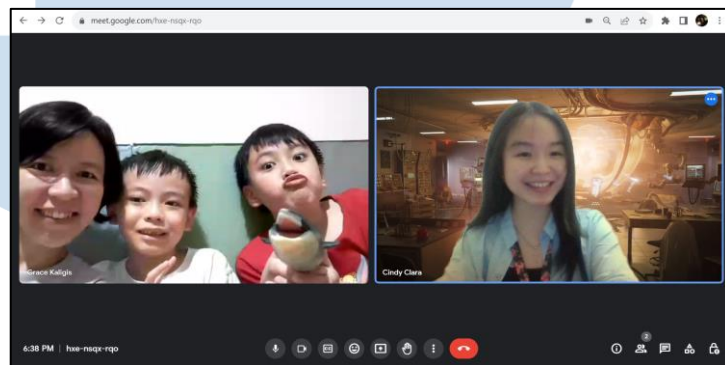
Menurut Suyanti, pengaruh media sosial dalam pembentukan karakter anak, tidak terlalu berpengaruh. Untuk menginformasikan dan edukasi, Suyanti lebih melakukan komunikasi dua arah dengan Mikhael. Bentuk kekerasan hewan secara fisik juga jarang dilihat langsung, tapi pernah melihat berita di media sosial mengenai kasus pemberjualbelian daging kucing di Jakarta. Suyanti menyebutkan faktor yang menjadi penyebab kekerasan hewan adalah karena kurangnya edukasi dan mayoritas lebih menganggap hewan adalah mainan. Maka dari itu, Suyanti memaparkan bahwa jika seseorang tidak telaten dalam merawat hewan sebaiknya jangan mengambil resiko, karena harus memiliki tanggung jawab dalam kehidupinya.

Suyanti belum menemukan media edukasi yang ideal dan cocok hingga saat ini, artinya edukasi yang diberikan hanya melalui komunikasi dua arah. “Dulu waktu Mikhael masih kecil, saya itu langganan buku majalah

Bobo” ujar Suyanti. Tetapi kalau untuk saat ini anak-anak udah tidak tertarik membaca buku fisik, biasanya untuk informasi seputar edukasi sebagian besar lewat video di *Tiktok* salah satunya.

3) Wawancara bersama Orang tua dengan anak usia 8 tahun, Grace Kaligis & Darrel

Pada tanggal 22 September 2023, pukul 18.30, penulis melakukan kegiatan wawancara secara *online* melalui *Google Meet* bersama narasumber Grace Kaligis (seorang ibu, usia 35 tahun) dan Darrel (anak usia 8 tahun) yang berdomisili di Tangerang.



Gambar 3.6 *In-depth Interview* bersama Grace Kaligis & Darrel

Dalam sesi wawancara ini, penulis ingin melihat perspektif, pengetahuan, dan keterlibatan media edukasi dalam sehari-hari secara mendalam dari masing-masing orang tua dan anak. Penulis mendapatkan data bahwa saat ini Grace memiliki hewan peliharaan seperti ikan, lobster, tarantula, dan sejenisnya. Namun Darrel juga suka dengan anjing dan kucing peliharaan. Grace menjelaskan cara Darrel peduli dengan hewan peliharaannya misalnya memberi makan.

Sejauh ini, Darrel belum pernah melihat langsung ataupun dari media sosial mengenai tindakan kekerasan hewan peliharaan, khususnya kucing di lingkungan

sekitar. Grace menyebutkan bahwa Darrel biasanya hobi menonton konten yang lucu-lucu seperti memakaikan baju hewan, dielus, dan lain-lain. Jaadi untuk tindakan kekerasan tidak pernah. Media sosial juga berpengaruh ke Darrel dalam berperilaku, contohnya ketika melihat orang menari dan membuat kerajinan, akan ditirukan dan dilakukan secara langsung.

Grace berpendapat bahwa penyebab dari faktor kekerasan hewan dapat disebabkan dari salah pergaulan, ikut-ikutan, dan tidak terbiasa menyayangi hewan. Jadi masih menganggap hewan adalah bahan lelucon. Misalnya karena bentuk ketidaksengajaan seperti menepuk badan hewan terlalu keras untuk bercanda, maka sebenarnya masyarakat masih tidak sadar bahwa perilaku itu dapat menyiksa hewan. Grace juga berpendapat bahwa penelantaran adalah titik awal dari kekerasan hewan terjadi. Misalnya kasus anjing kabur karena tuannya masih teledor dalam pengawasan. Grace lebih sering melihat kekerasan fisik hewan peliharaan seperti dipukul, kandang di tempat kecil, dan ditendang.

Grace sudah menerapkan edukasi hewan peliharaan kepada Darrel secara tidak sengaja. Misalnya ketika melihat berita, langsung dikomunikasikan dengan anak saat ada momentumnya. Kalau di lingkungan sekolah, Darrel juga sudah diajarkan untuk menyayangi sesama makhluk hidup buat anak SD. Media edukasi yang ideal dan efektif buat anak sih umumnya buku, rata-rata isi buku Darrel juga yang berkaitan dengan binatang, contohnya buku ensiklopedia.

Karena secara tidak langsung kalau edukasi melalui media buku pasti ada kasus dan pengetahuan yang

diajarkan ke anak. Tapi untuk sekarang, Grace mengatakan Darrel sudah jarang baca buku fisik, lebih sering menggunakan *gadget* untuk belajar seperti *Youtube video*. Bahkan dari pihak Sekolah Tarakanita sudah menyediakan metode pembelajaran melalui *e-book* ataupun video pembelajaran yang sudah serba digital. Namun Grace pribadi lebih menyarankan anak ke buku fisik, terlebih ada interaksinya.

3.1.1.4 Kesimpulan *In-depth Interview*

Dari hasil wawancara kepada ketiga responden yaitu orang tua dan anak dalam *in-depth interview*, dapat disimpulkan ketiga anak tersebut memiliki karakteristik yang sama dalam mengakses media informasi, yaitu metode belajar melalui edukasi berupa video dari media sosial menggunakan *gadget* dan sudah tidak tertarik lagi membaca buku fisik. Berdasarkan keseluruhan data yang telah didapatkan pada metode kualitatif melalui *expert interview* dan *in-depth interview*, penulis menarik kesimpulan bahwa faktanya mayoritas masyarakat Indonesia masih belum paham dan sangat minimnya informasi serta edukasi yang ada.

3.1.1.5 Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan dan rekapitulasi data terhadap media berdasarkan fakta lapangan pada toko buku secara daring / *online* dan luring / *offline*.



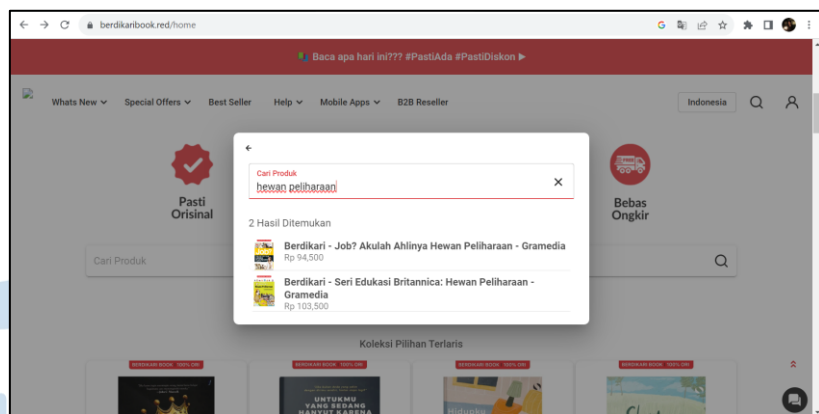
Gambar 3.7 Dokumentasi Observasi Gramedia I

Penulis melakukan observasi pada toko buku *offline* yaitu toko buku Gramedia cabang Summarecon Mall Serpong pada 15 Oktober 2023. Hasil observasi yang didapatkan di lapangan adalah bahwa mayoritas buku-buku yang pada toko buku membahas tentang cara merawat hewan peliharaan, pengenalan kosakata binatang, dan seri buku mengenai kehidupan binatang laut dan darat.



Gambar 3.8 Dokumentasi Observasi Gramedia II

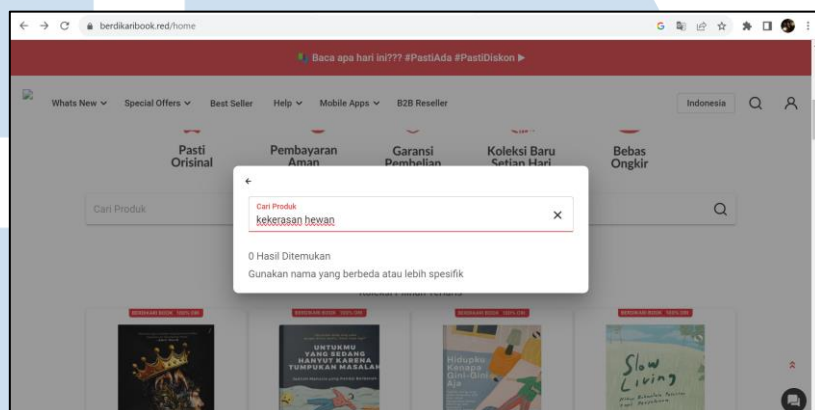
Kemudian buku-buku yang tersedia tersebut dihadirkan berupa ilustrasi tanpa interaktif. Hal ini membuktikan ketersediaan buku yang mengajarkan anak terkait upaya pencegahan kekerasan hewan masih minim ditemukan di toko buku *offline* hingga saat ini.



Gambar 3.9 Daftar Buku Website Berdikari I

Penulis melakukan observasi pada toko buku *online* melalui *official website* Berdikari pada 16 Oktober 2023. Hasil observasi yang didapatkan adalah hanya terdapat dua buku yang topiknya membahas mengenai hewan peliharaan. Salah satunya yaitu buku

seri edukasi Britannica, yang dihadirkan untuk mengenal sifat dan menceritakan secara detail ciri-ciri perilaku hewan peliharaan di seluruh dunia. Buku tersebut berbentuk cerita edukasi dari Ensiklopedia atau ilmu pengetahuan dengan ilustrasi macam-macam jenis binatang.



Gambar 3.10 Daftar Buku Website Berdikari II

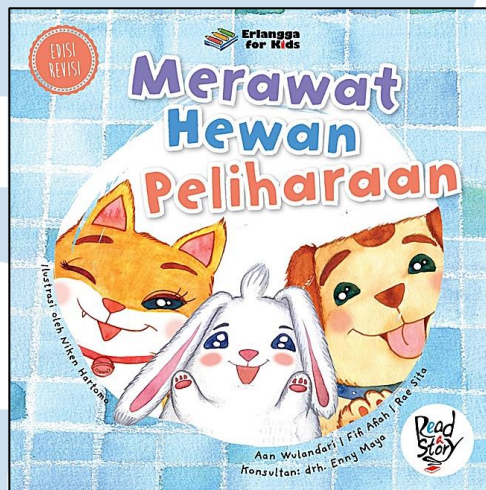
Namun ketika penulis mencari buku dengan kata kunci 'kekerasan hewan' tidak ditemukan pada toko buku online Berdikari. Hal ini membuktikan bahwa masih kurangnya ketersediaan buku mengenai edukasi kekerasan hewan peliharaan dan masih sangat jarang ditemukan. Buku-buku yang dipasarkan juga rata-rata berbentuk buku biasa atau tidak ada bentuk interaktifnya.

3.1.1.6 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan bentuk standarisasi yang dapat digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam sebuah perancangan. Dalam studi eksisting, penulis menemukan topik perancangan yang mirip dan sudah pernah ada sebelumnya untuk dinalisis lebih lanjut mengenai *Strength, Weakness, Opportunity, Threads* (SWOT) dalam sebuah karya. Berikut studi eksisting yang digunakan penulis.

1) Buku Cerita Anak ‘Merawat Hewan Peliharaan’

Penulis memilih buku ini sebagai bahan studi eksisting pertama yang ditulis oleh Aan Wulandari, Rae Sita, dan Fifi Afiah. Diilustrasikan oleh Niken Hartomo. Buku ‘Merawat Hewan Peliharaan’ ini diterbitkan di Jakarta oleh *Erlangga For Kids* pada tahun 2018. Buku ini menceritakan tentang cara memelihara dan merawat hewan peliharaan rumah seperti anjing, kucing, dan lainnya yang dapat menyenangkan setiap pemelihara hewan. Selain itu cerita dikaitkan dengan edukasi terkait manfaat kesehatan yang akan berguna bagi tubuh dengan memiliki hewan peliharaan.



Gambar 3.11 Cover buku “Merawat Hewan Peliharaan”

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/merawat-hewan-peliharaan>

Penulis menjabarkan analisis data SWOT melalui tabel. Berikut penjelasannya:

Tabel 3.1 Tabel SWOT ‘Merawat Hewan Peliharaan’

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none">• Material sampul buku yang digunakan adalah <i>hard cover</i> namun tekstur terasa empuk dan tidak keras saat dipegang. Berarti dari segi
-----------------	--

	<p>keamanan buku sudah terjaga dan sifatnya <i>child friendly</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konten yang disajikan sangat mengedukasi anak-anak mengenai pentingnya peduli dan mengasihi sesama makhluk hidup. • Terdapat pengetahuan tambahan seperti manfaat yang dirasakan kesehatan bagi tubuh anak ketika memelihara hewan peliharaan.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tulisan dalam isi buku yang terlalu kecil sehingga susah untuk dibaca. • Penerapan gambar ilustrasi terlalu padat sehingga tidak ada <i>white space</i> atau ruang untuk pembaca. • Urutan membaca dari teks yang dihadirkan tidak jelas.
<i>Opportunity</i>	<p>Buku diterbitkan oleh Erlangga kategori <i>For Kids</i> yang dimana tergolong dalam daftar penerbit buku anak yang berkualitas dan konten yang dihadirkan terpercaya.</p>

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

<p><i>Threats</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada interaktivitas di dalamnya sehingga akan terkesan monoton dan hanya dapat membaca dengan alur cerita maju. • Buku cerita fisik seperti pada umumnya. • Bertolak belakang dengan perkembangan motorik anak SD yang masih ingin mengeksplorasi hal-hal baru dan unik dan tidak membosankan.
-----------------------	---

2) Buku Cerita Anak ‘Hewan Kesayangan’

Penulis memilih buku ini sebagai bahan studi eksisting kedua yang berupa komik dan diterbitkan oleh PT. Mahoni Edukasi Digital di Jakarta pada tahun 2020. Buku ini menceritakan tentang seorang anak yang mengekspresikan rasa sayang dengan penyaluran cinta kasih dan tanggung jawab kepada kucing peliharaan.



Gambar 3.12 Ilustrasi buku “Hewan Kesayangan”

Sumber: https://komik.pendidikan.id/baca-komik/hewan_kesayangan.html

Tabel 3.2 Tabel SWOT 'Hewan Kesayangan'

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyajian konten buku dikemas dengan bentuk <i>sequential narrative storytelling</i> sehingga unik dan arah komunikasi mudah dipahami lewat objek ilustrasi. • Konten yang disajikan cocok dan bagus untuk mengedukasi anak-anak mengenai pentingnya peduli dan mengasihi hewan peliharaan. • Melalui buku ini, anak-anak menjadi paham mengenai cara merawat hewan peliharaan yang baik itu seperti apa.
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna yang digunakan terlalu pudar dan tidak <i>contrast</i> sehingga terkesan suram dan polos. • Tidak menggunakan <i>white space</i> atau ruang antara objek visual dan tulisan. • Batas buku atau grid tidak diterapkan. • Typeface dan ukuran yang digunakan pada huruf tidak cocok. • <i>Letter spacing</i> yang terlalu sempit.
<p><i>Opportunity</i></p>	<p>Buku ini diterbitkan oleh PT. Mahoni Edukasi Digital Indonesia yang dimana menyediakan informasi lewat buku-buku edukasi anak untuk melatih perkembangan pola pikir dan pembentukan karakter anak.</p>

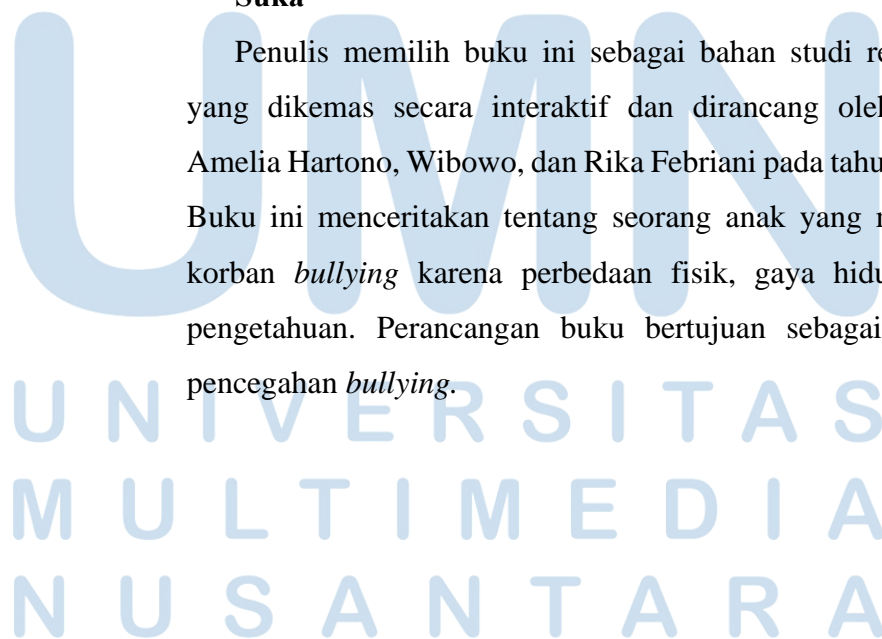
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada interaktivitas di dalamnya sehingga akan terkesan monoton dan hanya dapat membaca dengan alur cerita maju. • Buku cerita fisik seperti pada umumnya. • Tidak sesuai dengan perkembangan motorik anak SD saat ini yang masih di tahap ingin mengeksplorasi hal-hal baru dan unik dan tidak membosankan.
----------------	--

3.1.1.7 Studi Referensi

Studi referensi merupakan teknik analisis data dengan kajian teoritis yang berfungsi sebagai arahan dalam bentuk dan interaksi yang kemudian diterima oleh pembaca. Penulis menggunakan buku yang terdapat interaktivitas di dalamnya.

1) Buku Cerita Anak Interaktif ‘Aku Berbeda dan Aku Suka’

Penulis memilih buku ini sebagai bahan studi referensi yang dikemas secara interaktif dan dirancang oleh Tirza Amelia Hartono, Wibowo, dan Rika Febriani pada tahun 2017. Buku ini menceritakan tentang seorang anak yang menjadi korban *bullying* karena perbedaan fisik, gaya hidup, dan pengetahuan. Perancangan buku bertujuan sebagai upaya pencegahan *bullying*.





Gambar 3.13 Buku Interaktif ‘Aku Berbeda dan Aku Suka’
 Sumber: Hartono, Wibowo, Febriani (2017)

Tabel 3.3 Tabel SWOT ‘Aku Berbeda dan Aku Suka’

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyajian konten buku interaktif ini menggunakan teknik campuran seperti <i>pop up</i>, <i>pull tab</i>, dan terdapat kreasi menggunakan <i>stick</i> pada setiap perancangan karakter. • Buku akan disenangi oleh anak-anak karena ada interaksi di dalamnya sehingga menarik perhatian. • Dapat mengemas media edukasi menjadi sekaligus media hiburan.
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Material kertas yang digunakan dalam <i>pop up</i> mudah sobek dan terlipat. • Penerapan visual objek ilustrasi terlalu padat sehingga tidak ada <i>white space</i> atau ruang untuk pembaca. Jarak tulisan dan gambar terlalu sempit.
<p><i>Opportunity</i></p>	<p>Masih sangat jarang ditemukannya media edukasi interaktif di Indonesia.</p>

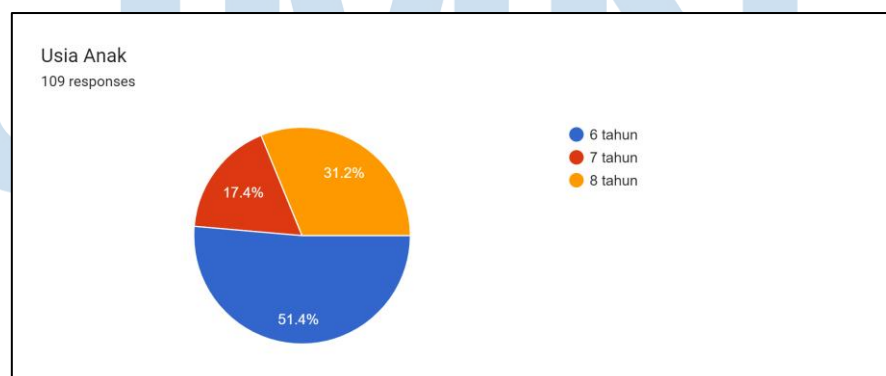
<i>Threats</i>	Karena buku konsep interaktif ini jumlahnya masih sedikit, membuat harga jual di pasar lebih mahal.
----------------	---

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2019), metode kuantitatif adalah bentuk penelitian yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa angka atau persentase untuk menganalisa suatu hal yang ingin diperdalam. Adapun karakteristik dari metode ini adalah bersifat logis dan deduktif, yang berarti ada keterkaitan antara sebab akibat, instrument, uji teori, dan elemen dasar dalam analisis data seperti statistik dan generalisasi. Jenis-jenis metode penelitian kuantitatif terbagi dalam bentuk deskriptif, komparatif, kausal komparatif, eksperimen, dan *survey*.

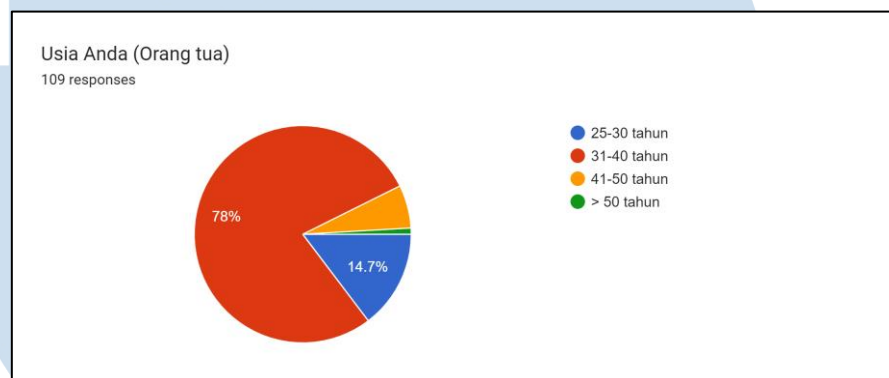
3.1.2.1 Kuesioner

Teknik pengumpulan data kuesioner atau angket dilakukan dengan penyebaran dalam bentuk formulir berisi beberapa pertanyaan yang diajukan dalam rangka mendapatkan hasil kesimpulan informasi dan tanggapan sebagai validasi data bagi peneliti (Mardalis, 2008). Bentuk pertanyaan *form* dibagi menjadi dua, yaitu bentuk pertanyaan terbuka / *open question* dan pilihan ganda / *multiple choice questions*.



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Persentase Usia Anak

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner melalui *Google Form* dengan topik upaya pencegahan kekerasan kucing peliharaan. Total responden sebanyak 108 responden yang ditunjukan kepada target primer yaitu anak berusia 6-8 tahun dengan persentase terbanyak pada usia 6 tahun sebanyak 51.9% responden.



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Persentase Usia Orang Tua

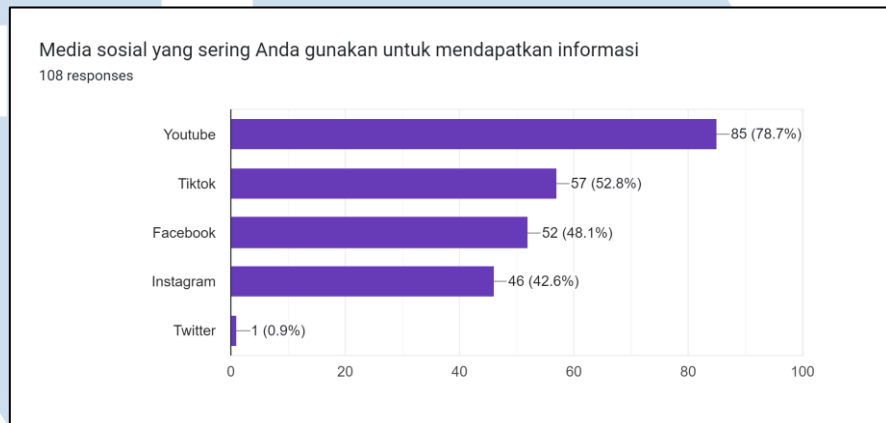
Target sekunder yaitu orang tua berusia 31-40 tahun dengan persentase terbanyak sebesar 78.7% berjenis kelamin laki-laki sebesar 31.5%, dan perempuan sebesar 68.5% responden. Untuk domisili Jabodetabek, mayoritas target terbanyak di daerah Jakarta dengan persentase 56.5% dan Tangerang sebesar 31.5% responden. Target audiens berada di SES B-A yaitu dengan pendapatan diatas Rp 4.000.000 sebesar 94%.



Gambar 3.16 Hasil Kuesioner Fenomena Lingkungan Sekitar

Kuesioner terbagi dalam tiga bagian, yaitu seputar informasi data diri, pengetahuan seputar kekerasan hewan, dan media informasi

edukasi. Dari hasil kuesioner tercatat ada sebanyak 78.9% target yang pernah melihat langsung tindakan kekerasan hewan peliharaan dan sisanya belum pernah. Selain itu 70.4% target yang memiliki hewan peliharaan, dan sebanyak 72.2% target yang mengetahui tindakan kekerasan pada hewan peliharaan.



Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Persentase Pengguna Media Sosial

Pada pertanyaan seputar media sosial, penulis mendapatkan kesimpulan urutan media sosial terbanyak hingga terendah yang digunakan target audiens yaitu *Youtube* sebesar 78.7%, kemudian diikuti oleh *Tiktok*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* paling rendah dengan persentase 0.9% dan rata-rata orang tua setuju bahwa konten media sosial dapat berpengaruh pada pembentukan karakter dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Persentase Sikap Kepedulian

Pada bagian media informasi edukasi, mayoritas responden orang tua sebanyak 93.6% berpendapat setuju dan sisanya berpendapat mungkin bahwa dengan sikap kepedulian terhadap hewan peliharaan dapat mempengaruhi pada pembentukan karakter dan pengembangan pola pikir anak. Terkait pertanyaan perlunya anak diajarkan dan diedukasi tentang pentingnya rasa peduli mencakup kepekaan, etika, dan tata cara memelihara hewan peliharaan dengan benar, rata-rata berpendapat setuju sejumlah 98.2% responden.



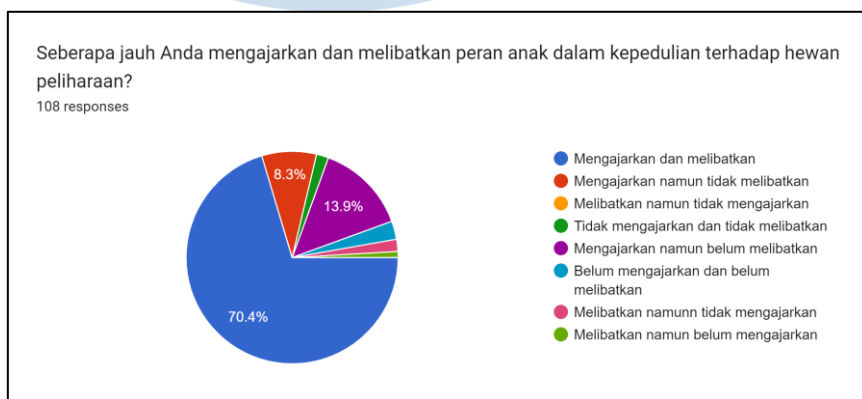
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Persentase Pentingnya Kepedulian

Kemudian pada *section* pengetahuan seputar kekerasan hewan peliharaan, penulis mendapatkan data bahwa kesadaran masyarakat di Jabodetabek mengenai pentingnya etika terhadap hewan peliharaan sudah 100%, hal ini didukung juga dengan fenomena kekerasan kucing peliharaan yang dilihat langsung oleh responden sebanyak 78.7%. Mengenai pertanyaan terkait faktor penyebab kekerasan hewan peliharaan bisa terjadi, mayoritas responden berpendapat bahwa karena kurangnya edukasi mengenai cara memperlakukan hewan dengan baik dan lebih sering menemukan bentuk kekerasan non fisik atau non verbal pada hewan peliharaan.



Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Persentase Bentuk Kekerasan

Dalam *section* media informasi edukasi, mayoritas orang tua setuju bahwa sikap peduli terhadap hewan peliharaan dapat mempengaruhi pada pembentukan karakter dan pengembangan pola pikir anak, serta perlu diajarkan tentang pentingnya peduli (peka, etika dan cara memelihara yang benar) terhadap hewan peliharaan. Hasil riset juga membuktikan bahwa mayoritas orang tua sudah mengajarkan dan melibatkan peran anak dalam kepedulian terhadap sesama makhluk hidup yaitu hewan peliharaan.



Gambar 3.21 Hasil Kuesioner Persentase Peran Anak

Cara orang tua dalam mengajarkan anak bervariasi dengan ada yang membacakan buku cerita (persentase tertinggi sejumlah 50.9%), melalui komunikasi dua arah, melalui contoh studi kasus, melalui media edukasi, menyuruh anak ambil andil dalam memberi makan dan mengurus hewan (*stray pet*), ataupun dengan memberikan contoh secara langsung. Media edukasi yang

diterapkan orang tua kepada anak bermacam-macam, dan paling banyak memilih buku cerita fisik.



Gambar 3.22 Hasil Kuesioner Persentase Media Edukasi Ideal

Setelah penulis memberikan pilihan edukasi yang ideal pada orang tua untuk anak, mayoritas orang tua memilih buku ilustrasi interaktif sebagai media yang efektif. Dalam merancang media edukasi anak, penulis akan menerapkan komposisi dominan visual dibandingkan tulisan sesuai dengan hasil kuesioner.

Survey ditujukan untuk mendapatkan tanggapan responden mengenai fenomena di sekitar dan pengetahuan seputar informasi kekerasan hewan peliharaan. Kesimpulan jawaban dari hasil kuesioner secara keseluruhan adalah yang ditujukan pada orang tua dengan mayoritas usia 31-40 tahun, dan anak usia 6-8 tahun, didapatkan bahwa mayoritas responden sudah pernah melihat langsung tindakan kekerasan hewan di sekitar, kemudian persentase media sosial terbanyak yang digunakan dalam kalangan masyarakat dalam mendapatkan informasi yaitu Youtube, Tiktok, dan Facebook. Sebagian besar responden orang tua rata-rata sudah mengajarkan dan melibatkan peran anaknya dalam kepedulian terhadap hewan. Para responden juga setuju bahwa sikap peduli dan etika dalam memelihara hewan yang baik perlu diajarkan sejak dini kepada anak-anak melalui media edukasi pilihan terbanyak yaitu buku ilustrasi interaktif.

3.2 Metodologi Perancangan

Teori *Design Thinking* dicetuskan oleh Founder IDEO yaitu Kelley dan Brown (2018), berpendapat bahwa *design thinking* merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan pada *user target* sebagai alternatif untuk memecahkan sebuah masalah melalui kehadiran inovasi melalui perkembangan dan kemajuan teknologi.

Interaction Design Foundation menjelaskan bahwa metode *Design Thinking* adalah metode pengembangan suatu produk yang menjadi dasar untuk menemukan jawaban serta solusi dari isu atau permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Penulis akan menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan media edukasi interaktif dengan melalui berbagai tahapan antara lain *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Berikut penulis jabarkan penjelasan dari masing-masing tahapan serta proses alur perancangan dalam metode *Design Thinking*:

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah dengan melakukan riset mendalam mengenai hasil *survey* data melalui beberapa kegiatan penelitian seperti wawancara ahli dan target audiens, observasi, studi eksisting, dan studi referensi terkait permasalahan yang diangkat yaitu kekerasan hewan peliharaan.

3.2.2 *Define*

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi ulang pengumpulan informasi pada tahap sebelumnya sehingga dapat menemukan titik atau inti permasalahan yang menjadi inti utama dalam perancangan karya. Selain itu penulis juga mencari referensi desain secara garis besar sesuai dengan topik yang diangkat melalui *big idea, keywords, dan tone of voice* yang ditentukan berdasarkan pembuatan *user persona dan user journey map*.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, penulis menetapkan solusi yang efektif dari masalah yang ada dengan mengumpulkan ide hingga ke detail atau rincian pengerjaan karya. Penulis akan menentukan *mindmap, keywords, big idea, dan tone of voice, storyboard, moodboard, dan stylescape* yang mencakup ilustrasi,

karakter, *art style*, *color palette*, *layout*, dan *typeface* yang cocok untuk target audiens.

3.2.4 Prototype

Pada tahap ini, penulis membuat implementasi karya berupa *low fidelity* dan *high fidelity*. Setelah itu penulis merancang visual eksperimen kepada *user* untuk menguji apakah ide dan solusi yang direalisasikan pada karya sudah sesuai atau tidak.

3.2.5 Test

Tahap ini merupakan tahapan finalisasi karya. Penulis akan menguji lagi *prototype* dengan melakukan *alpha beta test* melalui penyebaran *Google form* kepada target audiens secara langsung dan sesama desainer sebagai acuan dalam evaluasi karya.

