

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam topik penelitian penulis yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Generasi Z Dalam Menghadapi Industri 4.0”, penulis mengklasifikasikan subjek perancangan ke dalam klasifikasi berikut:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
 - b. Usia: 15-25 tahun

Pada dasarnya Kelompok generasi Z meliputi usia 12-25 tahun. Namun, fokus lingkup usia pada penelitian ini terletak pada usia 15-25 tahun. Lingkup usia ini dipilih berdasarkan pertimbangan yang dilandasi oleh klasifikasi kelompok usia produktif atau usia siap kerja di Indonesia dimana menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2020, dikatakan bahwa usia produktif terletak pada rentang usia 15-64 tahun. Subjek demografis usia ini juga didasari atas relevansi kreativitas dengan industri 4.0. berdasarkan “Analisis Profil Penduduk Indonesia”, BPS (2020, h. 16) dinyatakan bahwa salah satu program pemerintah dalam tahun 2020-2024 adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang cerdas, inovatif, dan berkarakter di mana kelompok usia ini menduduki usia siap kerja pada proyeksi program pemerintah Indonesia Emas 2045.

c. SES: A-B

Subjek penelitian yang berada pada SES A dan B seperti yang dikutip dari Senja (2017, h. 23) dijelaskan bahwa salah satu faktor pendorong motivasi seseorang adalah kondisi ekonomi, dikatakan oleh Triwiyanto (2014, h. 113) bahwa dalam suatu pendidikan, aksesibilitas terhadap sarana belajar dan proses suatu pembelajaran dalam meraih potensi, kecerdasan, dan keterampilan adalah harapan dari suatu negara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, masyarakat yang berada pada SES tersebut, dinilai lebih memiliki keterbukaan akses yang lebih jauh terhadap perkembangan teknologi dan industri, selain itu pada kelompok SES ini mereka lebih cenderung memiliki dorongan dan motivasi terhadap pembelajaran kreatif, dan dorongan untuk menghadapi perubahan yang lebih tinggi sehingga terdapat minat yang lebih besar untuk belajar sekaligus mengembangkan potensi dan keterampilan diri. Hal ini juga berhubungan dengan kemudahan aksesibilitas terhadap buku yang akan dikembangkan ini kedepannya.

2. Geografis: Jakarta

Hal ini disebabkan karena pada kota besar seperti Jakarta, kota ini merupakan pusat industri dan teknologi. Dengan adanya keberadaan akses yang mudah terhadap teknologi dan digitalisasi menjadikan populasi yang relevan terhadap subjek penelitian untuk melihat potensi bahwa dengan adanya paparan digitalisasi dapat berpengaruh terhadap kebiasaan dalam kegiatan kreatif.

3. Psikografis

Dalam penelitian ini, penulis melakukan klasifikasi psikografis pada subjek yang menjadi sasaran penelitian sebagai berikut:

- a. Generasi Z yang memiliki kecenderungan dalam mengandalkan teknologi dan kehidupan yang serba *instant*.

- b. Generasi Z yang lebih memilih menggunakan platform digital untuk mengisi aktivitas mereka dibandingkan dengan melakukan aktivitas di dunia nyata yang bisa mendorong kreativitas, dan keterampilan mereka.
- c. Generasi Z yang berada pada tahap awal persiapan kerja atau sedang berada dalam lingkup kerja sehingga membutuhkan dorongan kreativitas.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode perancangan sebagai landasan dalam perancangan buku interaktif. Dikutip melalui artikel oleh Kementerian Keuangan (Mukhtaromin, 2022) Metode *Design Thinking* diartikan oleh “Career Foundry: What is The Design Thinking Process?”, (Stevens, 2023) sebagai sebuah metode atau proses untuk memecahkan suatu permasalahan secara kognitif dan kreatif yang mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang menjadi kebutuhan manusia atau pengguna. Mengutip perkataan Tim Brown, yang dikatakan dalam bukunya yang berjudul “Design Thinking”, (Brown, 2008) dikatakan bahwa metode *design thinking* berupa sebuah pendekatan yang dapat menciptakan sebuah inovasi dengan menggunakan *toolkit* sebagai media yang diintegrasikan untuk kebutuhan manusia.

Menurut (Dahlan, 2022, h. 63-71) yang dikutip dalam Kurniasih (2024, h. 241) metode *design thinking* memiliki manfaat dalam mengatasi dan mendefinisikan suatu masalah dengan cara menghasilkan suatu ide yang dihasilkan melalui proses *brainstorming* dan pengujian langsung (*prototype*).

Sehingga dalam perancangan buku interaktif ini, pendekatan metode *design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang berpusat pada pengguna (*user-centered*) sehingga dengan adanya metode ini, dapat membantu penulis dalam memfokuskan proses perancangan desain pada kebutuhan, tantangan, dan perilaku Generasi Z agar dapat dihasilkan solusi kreatif yang akan dikembangkan dalam perancangan buku interaktif.

Dalam buku “Design Thinking: Creating Authentically Learner Centric Solutions” Dygert (2020, h. 25) dikatakan bahwa terdapat 5 fase dalam metode design thinking yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.2.1 *Emphathize*

Pada tahapan ini, *emphathize* memiliki tujuan untuk melakukan pemahaman terhadap kebutuhan, keinginan, kondisi yang dialami oleh *user* atau target. Dalam tahap ini penulis melakukan observasi kepada target tujuan yang difokuskan pada Generasi Z dan pelaku industri 4.0 yang tujuannya adalah untuk mengetahui pandangan serta mengidentifikasi bagaimana kebutuhan serta kondisi yang dialami khususnya dalam hal kreativitas oleh target *user* dalam bentuk wawancara, dan penyebaran kuisisioner.

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menggali perspektif dan informasi yang dibutuhkan seputar dengan pembahasan topik kepada setiap narasumber yang dipilih sesuai dengan kebutuhan. Wawancara yang akan dilakukan akan ditargetkan kepada setiap individu yang berpotensi menjadi narasumber yang diambil berdasarkan kebutuhan data penulis yang dimana terdiri dari kebutuhan data untuk industri 4.0, generasi Z, dan orang yang ahli buku.

Pertama, pada wawancara pertama penulis akan menargetkan narasumber yang berasal dari industri 4.0, tujuannya adalah agar penulis dapat melihat perspektif dan bagaimana kreativitas pada generasi sekarang berkembang. Wawancara ini juga bermanfaat dalam melihat apakah perspektif kreativitas dalam sebuah industri memiliki korelasi yang tepat dengan apa yang akan penulis rancang.

Kemudian, wawancara selanjutnya penulis melakukan wawancara yang ditujukan kepada ahli buku. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana secara teknis penyusunan sebuah buku, beserta pendekatan pendekatan atau strategi yang digunakan dalam merancang sebuah buku. Selain itu, dalam wawancara ini, penulis juga menargetkan bagaimana pandangan buku dalam bersaing ditengah era digital sehingga penulis dapat memperoleh informasi mengenai bagaimana merancang buku yang dapat

menarik minat Generasi Z. Pandangan ini bermanfaat sebagai data pendukung penulis mengenai proses perancangan buku.

Terakhir, wawancara lain akan dilakukan dengan membuat wawancara kelompok pada kelompok Generasi Z yang memiliki latar belakang yang berbeda dari setiap individu. Hal ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh pandangan yang berbeda beda terkait bagaimana kreativitas berperan dalam setiap sektor industri. Selain menggali hal tersebut, penulis juga ingin mencari jawaban untuk menganalisis bagaimana karakteristik Generasi Z dalam lingkup kreativitas. Penulis ingin mengetahui bagaimana pandangan Generasi Z terhadap kreativitas. Pertanyaan ini jga sekaligus akan digunakan untuk menguji individu untuk mengetahui bagaimana potensi kreativitas mereka dikembangkan terutama dalam lingkup kehidupan sehari hari seperti pekerjaan mereka.

Sedangkan tahap kuesioner, berfungsi untuk memperoleh data kualitatif dari responden yang berasal dari rentang usia Generasi Z. Data dari responden ini bermanfaat dalam melihat jawaban dan perspektif responden yang dikumpulkan dalam bentuk data atau angka. Data ini akan berperan dalam mendukung data penelitian yang menggambarkan situasi dan kondisi yang dialami oleh responden. Sehingga melalui data data ini, penulis dapat menarik kesimpulan yang akan medeskripsikan keseluruhan data yang telah diperoleh.

Observasi lain juga dilakukan dengan melakukan studi referensi terhadap eksisting media serupa yang tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana perancangan yang biasa dilakukan, sehingga bisa diaplikasikan terhadap kebutuhan dan strategi akan dikembangkan dalam merancang buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan target yang dituju. Dalam studi eksisting penulis akan melakukan analisis dan penilaian yang berdasarkan pada analisis isi konten, teknik penerapan elemen desain seperti layout, *font*, warna, dan sebagai nya. Analisis ini berperan sebagai acuan penulis untuk menilai kelemahan dan kelebihan dari setiap buku sehingga penulis dapat menyesuaikan karya yang akan dirancang sesuai dengan data dan analisis yang sudah dikumpulkan.

Sedangkan, pada studi referensi berfungsi untuk melakukan analisis dari segi masalah desain dan perancangan konten, yang akan dijadikan referensi oleh penulis dalam mengembangkan buku interaktif yang akan dirancang. Proses analisis ini melibatkan penyesuaian pemilihan elemen desain terhadap subjek penelitian agar dapat menciptakan karya yang sesuai dan menjawab permasalahan dari target penelitian.

3.2.2 Define

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah meninjau hasil dari tahap pertama, untuk memperoleh *insight* dan pemahaman terhadap situasi yang sedang dihadapi. Melalui tahapan ini, penulis dapat mengidentifikasi strategi yang dapat digunakan untuk merancang buku interaktif yang mampu menjawab kebutuhan dari permasalahan tersebut.

Tahapan ini juga membantu penulis dalam melakukan “*framing*” permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan dari target, misalkan dengan membentuk *user persona* yang fokusnya agar terbentuk batasan batasan agar perancangan desain yang dibuat dapat sesuai dan tepat pada target yang ingin dituju. Hal ini juga membantu penulis dalam memperoleh informasi yang jelas sehingga dapat membantu penulis untuk merancang potensi dan strategi solusi dalam bentuk desain.

3.2.3 Ideate

Tahap ketiga dari perancangan ini, tujuannya adalah merancang ide dan konsep yang akan dijadikan solusi dari menjawab permasalahan tersebut. Dalam tahap ini penulis telah mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dari target yang dituju. Sehingga penulis dapat merancang Solusi yang akan dibentuk kedalam karya desain, yang dilakukan dengan melakukan berbagai tahap perancangan seperti pengumpulan ide sebanyak banyaknya (*brainstorming*), membuat *mindmap*, sketsa, dan *big idea* yang akan dijadikan acuan perancangan buku interaktif.

Tahapan ini memiliki tujuan agar penulis dapat merancang desain sesuai dengan preferensi dan kebutuhan Generasi Z, sehingga hasil karya desain

dapat relevan serta mendorong minat mereka dalam menggunakan buku interaktif ini sebagai salah satu Solusi untuk menjawab permasalahan dan kondisi yang dikaji.

3.2.4 Prototype

Tahap ini bertujuan untuk menjadikan tahap *ideate* kedalam bentuk representasi visual sementara sebelum melakukan *user testing* terhadap produk atau hasil karya yang sudah dirancang. Dengan adanya *prototype*, penulis dapat meninjau hasil karya apakah telah sesuai dengan kebutuhan, dan untuk menguji bagaimana Generasi Z berinteraksi dengan buku yang dirancang. *Prototype* ini dapat berbentuk karya yang masih disederhanakan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan uji coba terhadap karya yang sudah dirancang.

3.2.5 Test

Pada tahap ini, penulis telah mengujikan hasil dari perancangan kepada target yang dituju. Melalui tahapan ini penulis dapat meninjau apakah hasil yang dirancang telah berhasil menjadi suatu solusi yang menjawab kebutuhan *user* atau pengguna. penulis dapat memperoleh *feedback* atau tanggapan terhadap karya yang sudah dirancang sehingga dapat dilakukan revisi ataupun penyesuaian karya sehingga dapat ditingkatkan lebih baik lagi sebelum akhirnya menjadi karya final atau karya akhir.

Tahap ini dapat bersifat interaktif dimana hasil dari tahap uji coba ini dapat mengarahkan penulis untuk meninjau ulang tahapan tahapan sebelumnya untuk memperbaiki sehingga dapat merancang hasil akhir yang telah disempurnakan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data yang dilakukan secara primer dan sekunder, dengan melakukan kelompok data berdasarkan data primer dan data sekunder. Menurut Edi Riadi (2016, h. 48) dalam Sari dan Zefri (2019, h. 311) Sumber data dikatakan sebagai segala sesuatu berupa informasi yang dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer dikatakan sebagai bentuk informasi yang didapat langsung dari sumber yang bersangkutan sedangkan

data sekunder diartikan sebagai data yang didapatkan secara tidak langsung yang dapat berasal dari internet, ataupun referensi terhadap topik yang sedang dikaji.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data primer yang didapat dalam bentuk wawancara terstruktur dan juga kuesioner untuk menjangkau informasi dalam skala yang lebih besar. Sumber data primer memiliki tujuan untuk memperoleh informasi berdasarkan pandangan generasi Z dan pola kebiasaan generasi Z dalam lingkup kreativitas. Data lain juga diperoleh oleh narasumber yang berasal dari bidang industri 4.0 yang tujuannya adalah untuk memperoleh data mengenai kebutuhan, kondisi, dan pandangan bagaimana kebutuhan kreativitas di industri 4.0. Pencarian data primer ini dilakukan untuk menunjang informasi serta validasi data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses perancangan.

Adapun sumber data sekunder didukung melalui observasi terhadap studi referensi dan studi perbandingan dan studi referensi yang didapat melalui media buku interaktif eksisting atau yang sudah ada sebelumnya. Hal ini melibatkan observasi mendalam mengenai topik atau isu yang relevan, evaluasi karya, teknik atau pendekatan desain yang digunakan, dan sebagainya. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi faktor faktor yang dapat digunakan sebagai data pendukung dalam lingkup permasalahan desain, yang berguna untuk membantu mengevaluasi efektivitas dan relevansi dalam merancang buku interaktif ini.

Dalam memperoleh kedua data primer dan sekunder tersebut, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

3.3.1 Wawancara

Trivaika (2022, h. 34) mengartikan wawancara sebagai salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data melalui kegiatan tatap muka atau tanya jawab yang dilakukan antara narasumber (sumber informasi) dan pengumpul data. Dalam buku “Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition”, (Creswell, 2019) menyatakan bahwa wawancara merupakan sebuah metode yang dapat digunakan oleh peneliti yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, prespektif,

pengalaman, dan pandangan yang diperoleh dari narasumber (Creswell, 2019, h. 217-219).

Wawancara terdiri dari wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Pada proses pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, penulis menggunakan jenis wawancara terstruktur, dimana didefinisikan oleh (Creswell & Creswell, 2091, h.217) sebagai sebuah rangkaian proses dimana pewawancara menyediakan atau mempersiapkan rangkaian pertanyaan yang disusun dan diberikan secara berurutan. Proses wawancara ini juga meliputi beberapa langkah persiapan mengikuti metode yang dijelaskan oleh Creswell. Langkah langkah yang perlu dilakukan antara lain; melakukan persiapan yang termasuk dalam menyiapkan daftar pertanyaan, membangun suasana serta tujuan penelitian, merekam data, dan transkrip wawancara (h.221).

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan rangkaian proses dalam menyusun wawancara terstruktur yang akan dijadikan sebagai sumber data primer. Sebagai tahap persiapan awal, penulis membagi kategori narasumber yang terdiri dari perwakilan dari Generasi Z, yang tujuannya untuk mengetahui situasi generasi Z dalam lingkup kreatif dan mengetahui pola dan kebiasaan generasi Z yang dapat mempengaruhi tindakan kreatif mereka. Selanjutnya narasumber yang diambil adalah perwakilan dari salah satu penggerak industri dalam bidang industri 4.0 dengan tujuan untuk memperoleh pandangan bagaimana kebutuhan kreativitas di industri 4.0. Yang terakhir adalah, mencari narasumber yang bekerja atau memiliki pengalaman dalam merancang sebuah buku, tujuannya adalah untuk mengetahui strategi dan teknik pendekatan secara langsung mengenai proses perancangan sebuah buku. Ketiga narasumber ini memiliki tujuan masing masing untuk memperoleh perwakilan data primer yang berguna sebagai sumber informasi atau sumber data dalam penelitian ini.

1. Wawancara Kepada Perwakilan Industri 4.0

Dalam wawancara pertama yang dilakukan pada tanggal 20 September 2024, penulis melakukan wawancara kepada Emma Louhale sebagai narasumber pertama yang mewakili narasumber untuk memperoleh pandangan seputar kreativitas dan industri 4.0. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk memperoleh pandangan terhadap bagaimana kreativitas berperan di industri 4.0, serta menggali informasi pada narasumber seputar proses dan pengalaman kreatif serta mencari pandangan terhadap bagaimana kondisi kreativitas pada generasi sekarang dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Hal ini menjadi data atau informasi yang memperkuat penelitian terhadap perancangan buku interaktif apakah relevan dan efektif untuk meningkatkan kreativitas dalam generasi Z.

Sebelum melakukan wawancara ini, penulis telah merancang rangkaian pertanyaan yang akan disampaikan kepada Emma. Adapun rincian instrumen pertanyaannya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perjalanan kreatif Anda, bagaimana Anda pertama kali mengetahui minat Anda terhadap kreativitas sehingga membuat Anda memilih untuk berkarir dalam bidang yang berkaitan dengan kreativitas?
- b. Bagaimana proses kreatif yang Anda alami dari waktu ke waktu? Apa yang membuat Anda tetap termotivasi untuk selalu kreatif, apakah Anda memiliki kebiasaan, ritual, atau strategi yang spesifik dalam hal tersebut?
- c. Bisakah Anda mendeskripsikan sewaktu Anda menghadapi hambatan dalam kreativitas (*creative block*) atau kehilangan motivasi untuk berpikir kreatif, dan strategi apa yang biasa Anda lakukan ketika menghadapi situasi tersebut?

- d. Dalam penelitian saya, Saya memfokuskan penelitian saya dalam merancang sebuah media yang mampu membantu Generasi Z dalam meningkatkan kreativitasnya, Bagaimana perspektif Anda terhadap generasi ini dalam lingkup kreativitas jika dibandingkan dengan generasi generasi sebelumnya? Apakah Anda menemukan adanya perbedaan dalam generasi tersebut?
- e. Sebagai seseorang yang bekerja dalam industri kreatif sekaligus industri 4.0, apakah ada kriteria spesifik yang Anda harapkan ketika seseorang ingin memasuki era industri tersebut?
- f. Berdasarkan penelitian saya, saya ingin merancang sebuah buku interaktif, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas melalui sebuah media *non digital*, Bagaimana pandangan Anda terhadap media seperti ini untuk menunjang kreativitas?
- g. Apakah Anda percaya bahwa kreativitas dapat dilatih melalui pembiasaan kreatif, atau menurut Anda kreativitas hanyalah sebuah bakat yang dimiliki oleh sebagian orang saja?

Melalui wawancara ini, penulis telah mendapatkan beberapa informasi yang bermanfaat untuk menjadi sumber data yang dapat dijadikan sebagai acuan data dalam proses perancangan buku interaktif.

2. Wawancara Kepada Ahli Buku

Wawancara selanjutnya dilakukan pada tanggal 28 September 2024 kepada Aulia Akbar sebagai narasumber. Pada wawancara ini penulis bertujuan untuk memperkuat data dan memperluas wawasan terkait dengan sistemasi dan teknis merancang buku khususnya dalam konteks sasaran generasi Z.

Dalam wawancara ini, penulis ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana dapat merancang buku yang tetap relevan dengan generasi Z, mengingat bahwa generasi Z hidup pada era digital dan perkembangan teknologi. Penulis ingin mengetahui bagaimana cara yang efektif atau strategi khusus yang dapat dilakukan dalam merancang konten dan desain buku yang tidak hanya menarik secara visual namun dapat berfungsi sebagai alat kreatif yang mampu menjadi sebuah media untuk Generasi Z dalam berpikir imajinatif diluar kebiasaan digital mereka.

Wawancara ini juga ditujukan untuk mempelajari aspek teknis dalam menyusun dan mendesain sebuah buku. Penulis ingin melakukan eksplorasi data terhadap bagaimana keseluruhan teknis perancangan buku dalam lingkup format, teknis, konten dan apakah ada media media lain yang diperlukan dalam mendukung proses penyusunan buku. Oleh karena itu, melalui wawancara ini diharapkan dapat memberikan pandangan serta dapat digunakan untuk memperkuat data dan informasi dalam tahapan perancangan penulis.

Rangkaian instrumen pertanyaan telah disusun oleh penulis sebelum melakukan wawancara, dengan tujuan agar beberapa pertanyaan ini dapat mencakup keseluruhan jawaban yang diharapkan oleh penulis. Adapun rangkaian instrument pertanyaan nya adalah sebagai berikut:

- a. Menurut anda bagaimana sebuah buku dapat bersaing dengan media digital dalam menarik minat generasi Z?
- b. Bagaimana buku dapat memfasilitasi proses berpikir kreatif yang lebih mendalam dibandingkan media digital, disamping kemampuan teknologi dalam menjangkau akses informasi yang lebih luas?
- c. Dalam merancang sebuah buku yang ditujukan untuk generasi Z, apakah ada pendekatan khusus yang mungkin dapat mendorong minat ketertarikan mereka terhadap buku?

- d. Apakah terdapat teknik desain tertentu yang digunakan dalam merancang sebuah buku, khususnya dalam konteks buku interaktif dimana buku tentunya ini memiliki penerapan praktikal desain yang berbeda dengan buku tekstual?
- e. Sejauh mana menurut anda bahwa interaksi fisik yang didapat melalui buku seperti membuka buku, menyetuh kertas, dan interaksi lainnya dapat meningkatkan pengalaman kreatif dibandingkan dengan menggunakan layer digital ?
- f. Dalam merancang sebuah buku bagaimana anda mengukur kesuksesan atau parameter apa yang menunjukkan bahwa buku tersebut telah berhasil menjawab suatu permasalahan ?
- g. Apakah menurut anda buku interaktif dapat bermanfaat dalam mengembangkan pola pikir kreatif dalam jangka panjang?

Melalui rancangan instrument pertanyaan ini, penulis memperoleh jawaban yang dapat dikembangkan menjadi sumber data dan informasi yang dapat memperkuat penelitian.

3. Wawancara dengan Generasi Z

Wawancara selanjutnya dilakukan pada tanggal 1 September 2024, wawancara dilakukan secara kelompok dengan mengumpulkan narasumber yang berasal dari kelompok generasi Z dengan latar belakang individu yang berbeda beda. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami pandangan, memperoleh persepsi dan pendapat dari masing masing individu terhadap pengalaman mereka terkait dengan kreativitas.

Wawancara ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana Generasi Z yang tumbuh dalam industry dan dinamika digital mendefinisikan dan menilai peran kreativitas dalam industri mereka.

Dengan latar belakang individu yang berbeda beda, diharapkan dapat memberikan penulis pandangan dan perspektif yang berbeda sesuai dengan pengalaman mereka setiap individu. Sehingga melalui hal ini, penulis dapat memperoleh data yang berguna untuk langkah selanjutnya dalam topik dan proses perancangan ini.

Sebelum proses wawancara, penulis telah mempersiapkan beberapa instrument pertanyaan yang akan disajikan kedalam wawancara sebagai landasan topik pembahasan yang akan diangkat dalam wawancara tersebut. Beberapa instrument pertanyaan yang dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perspektif anda menilai bahwa kreativitas adalah indikator yang penting dalam kehidupan sehari hari, misalnya dalam lingkup pekerjaan anda?
- b. Bagaimana cara responden mengembangkan atau merangsang kreativitas dalam kehidupan anda sehari hari?
- c. Apa saja hal hal yang anda rasa berkaitan dengan kreativitas yang berhubungan dengan kegiatan anda sehari hari?
- d. Apakah responden menyadari bahwa kreativitas adalah hal yang penting dan dibutuhkan dalam lingkup pekerjaan anda?
- e. Apakah anda setuju atau tidak, bahwa pada dasarnya semua orang memiliki potensi kreatif?

3.3.2 Kuesioner

Dalam merancang kuesioner, penulis melakukan pertimbangan terhadap struktur yang sistematis yang dibagi kedalam 3 bagian yang meliputi pembahasan mengenai kreativitas, kebiasaan generasi Z, dan pandangan terhadap media yang akan dirancang. Tujuan dari dilakukannya distribusi kuesioner ini berkaitan dengan eksplorasi persepsi terhadap subjek penelitian yaitu generasi Z.

Kuesioner ini disusun dalam bentuk skala likert dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk pernyataan kepada subjek penelitian. Skala likert menurut Taufiqurrachman (2022) dalam artikelnya dijelaskan bahwa skala likert dapat bermanfaat dalam mengukur atau menilai pandangan, pendapat, dan sikap dari responden yang ingin dituju terhadap suatu topik atau fenomena yang sedang dikaji. Melalui kuesioner ini, penulis mengumpulkan data dalam bentuk angka yang mampu mewakili informasi dan mendukung analisis bagaimana kondisi nyata generasi Z dalam lingkup kreativitas serta pandangan mereka terhadap buku interaktif yang akan digunakan sebagai media mereka dalam mengembangkan potensi kreativitas.

Adapun rangkaian dari pernyataan yang disajikan adalah sebagai berikut:

- a. Saya merasa diri saya adalah seseorang yang kreatif
- b. Saya percaya bahwa semua orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif
- c. Saya sering merasa tertantang untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah sehari-hari
- d. Saya merasa bahwa lingkungan sekitar saya mendukung pengembangan kreativitas saya.
- e. Saya sering menggunakan waktu senggang untuk mencari ide-ide baru melalui aktivitas fisik atau interaksi langsung dengan orang lain
- f. Di waktu senggang, saya lebih sering menghabiskan waktu di dunia digital (menonton film, bermain sosial media) dibandingkan terlibat dalam kegiatan yang melibatkan kreativitas (contoh: menggambar, menulis, membuat konten)
- g. Saya merasa lebih produktif secara kreatif ketika saya menjauh dari perangkat digital dan fokus pada proses fisik
- h. Saya percaya bahwa interaksi dengan benda fisik dan lingkungan nyata lebih berpengaruh pada proses kreatif

saya dibandingkan dengan dilakukan secara *online* / digital

- i. Saya merasa bahwa media interaktif seperti buku interaktif dapat menjadi alternatif yang baik untuk mengalihkan perhatian dari teknologi digital yang sering mendominasi kehidupan sehari-hari
- j. Saya merasa bahwa dengan menggunakan buku interaktif untuk mengembangkan keterampilan kreatif dapat mengurangi ketergantungan pada teknologi.
- k. Saya merasa buku interaktif memiliki potensi untuk membantu saya dalam menstimulasi dan mengembangkan proses kreatif saya secara mendalam
- l. Saya merasa bahwa buku interaktif seperti contoh, dapat menyediakan lebih banyak peluang untuk eksplorasi kreatif daripada media digital yang seringkali terbatas pada format tertentu.
- m. Saya percaya bahwa pengalaman membaca dan berinteraksi dengan buku fisik lebih mendukung kreativitas saya dibandingkan dengan menggunakan aplikasi digital.

Berdasarkan susunan pernyataan tersebut, penulis memberikan skala penilaian dari 1 hingga 7 yang menjadi indikator dari penilaian. Pemilihan skala *likert* 7 poin yang ditujukan untuk memperoleh data yang lebih valid terhadap perasaan dan pandangan responden dimana dengan skala *likert* 7 poin dapat digunakan untuk memberikan pilihan yang lebih luas. Menurut Sugiyono (2018, h.152) skala *likert* bertujuan untuk memperoleh perhitungan dengan mengukur pandangan dari responden. Indikasi penilaiannya adalah: Skor 1 ditujukan untuk indikasi sangat tidak setuju (STS), Skor 2 untuk indikasi tidak setuju (TS), skor 3 untuk indikasi cukup tidak setuju (CTS), Skor 4 untuk indikasi netral (4), skor 5 untuk indikasi

cukup setuju (CS), skor 6 untuk indikasi setuju (S), dan skor 7 untuk indikasi sangat setuju (SS).

Hasil dari kuesioner tersebut diolah berdasarkan rumus untuk mencari rata rata persentase dari setiap pernyataan sehingga penulis dapat menarik kesimpulan berdasarkan persentase tersebut. Adapun rumus dan proses yang akan digunakan untuk mengolah data kuesioner adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus} = \frac{T}{N} \times P_n$$

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

$$\text{Indeks \%} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Sehingga berdasarkan penerapan hitungan diatas, hasil akhir yang diperoleh menandakan interpretasi dari persentase penilaian yang menunjukkan indikator penilaian persepsi dari responden, apabila berada diatas 50% maka dianggap sebagai indikator respon positif, sedangkan angka dibawah 50% menandakan indikator respon yang negatif.

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan mengkaji media serupa yang sudah pernah ada dan relevan, dengan memperhatikan pada aspek aspek seperti keseluruhan konsep, isi konten, sistemasi, bentuk permasalahan yang diangkat, dan lain lain. Pada studi eksisting penulis memahami keseluruhan konteks secara luas untuk melihat bagaimana perancangan buku tersebut dilakukan sehingga dapat bermanfaat sebagai sumber data pendukung dalam mengembangkan buku interaktif yang ingin dirancang.

Penulis melakukan studi eksisting untuk beberapa alasan seperti memahami dan meninjau apakah terdapat strategi dan pendekatan khusus yang dilakukan dalam menstimulasi kreativitas dalam sebuah media buku. Adanya studi eksisting juga berfungsi untuk mencari kelemahan dan kelebihan pada

karya yang sudah ada sehingga melalui celah tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan perancangan buku yang lebih matang.

Dengan melakukan studi eksisting, penulis dapat melakukan persiapan yang lebih matang dalam hal membentuk fondasi dan perencanaan yang lebih terstruktur yang dapat berpengaruh pada proses perancangan.

3.3.4 Studi Referensi

Sedangkan dalam studi referensi ditujukan untuk mencari referensi dan acuan dalam teknik desain yang akan digunakan. Dalam tahap ini, penulis melakukan beberapa proses seperti mengumpulkan referensi dan dianalisis untuk mencari desain visual yang paling relevan dan tepat untuk digunakan dalam merancang buku interaktif ini.

Studi Referensi juga bermanfaat dalam memperkaya pemahaman dan ide dalam konteks konsep visual sehingga penulis dapat melakukan eksplorasi gaya desain, teknik visual, dan pendekatan kreatif yang relevan dengan subjek penelitian. Melalui tahapan ini dapat membantu penulis dalam memberikan inspirasi melalui karya karya terdahulu. Sehingga dapat memicu konsistensi dalam segi elemen visual yang dapat diterapkan dan diaplikasikan terhadap hasil akhir dari karya yang dirancang.