

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, berikut adalah dua subjek perancangan dari buku aktivitas menggambar dan bermain anak untuk menstimulasi imajinasi mereka:

1. Subjek Primer

a. Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 35-45 tahun
3. Pendidikan: Diploma 4 dan Sarjana 1 jurusan PGTK/PAUD.

b. Geografis

Tangerang

TK Mutiara berlokasi di Jl. Lestari Indah Raya No.2, Tangerang dan TK Islam Firdaus berlokasi di Jl. Alam Raya, Medang, Pagedangan, Tangerang. Kedua Taman Kanak-kanak tersebut berlokasi di Tangerang. Pemilihan lokasi ini didasari oleh metode induktif, sehingga penulis dapat memahami permasalahan dan kebutuhan target secara spesifik berdasarkan pada observasi yang dilakukan.

c. Psikografis

1. Guru yang merasa sulit menemukan metode pembelajaran menggambar kepada anak di Taman Kanak-kanak Mutiara dan Islam Firdaus.
2. Guru yang tidak mengetahui cara meningkatkan rasa antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar.
3. Guru yang mau menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar.

2. Subjek Sekunder

a. Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 5-6 tahun

Fase awal perkembangan anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak berada di usia 5-6 tahun (Awalini *et al.*, 2023, h.4142). Hal ini juga dipertegas dalam PERMENDIKBUD nomor 137 tahun 2014, bahwa anak dengan usia tersebut sudah memiliki kemampuan motorik halus seperti menggambar, eksplorasi berbagai media, dan sebagainya.

3. Pendidikan: TK B
4. SES: B – A

Pendapatan orang tua menjadi hal yang penting dalam pendidikan anak-anak di usianya. Hal ini dikarenakan orang tua yang memberikan fasilitas seperti pendidikan ataupun sekolah terbaik untuk membantu perkembangan anaknya (Mu'ammalah & Reza, 2022). Pendidikan dengan kualitas yang baik memiliki biaya yang lebih tinggi dan kepedulian orang tua terhadap anak lebih peka ketika mereka berada di golongan menengah ke atas (Andini *et al.*, 2024). Maka dari itu, penulis menargetkan perancangan ini kepada anak-anak yang memiliki orang tua dengan pendapatan golongan B – A.

b. Geografis

Tangerang

Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 tahun 2020, Tangerang merupakan salah satu daerah metropolitan yang dikembangkan oleh pemerintahan Indonesia sebagai daerah perkotaan dengan perekonomian yang optimal. Perkembangan tersebut memberikan dampak kepada pendapatan penduduk di daerah tersebut yang didominasi dengan golongan menengah ke atas (Wardhana & Huda, 2022, h.506). Selain itu, anak-anak yang bersekolah di TK

Mutiara dan Islam Firdaus bertempat tinggal di daerah Tangerang. Melalui pernyataan tersebut, penulis menargetkan anak usia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di daerah Tangerang.

c. Psikografis

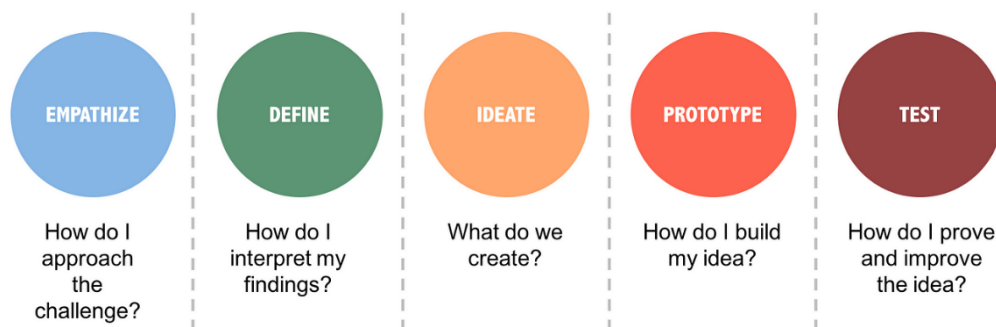
1. Anak-anak yang merasa kesulitan menuangkan imajinasinya dalam proses pembelajaran menggambar.
2. Anak-anak yang mudah bosan dalam proses pembelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak.
3. Anak-anak yang aktif dan suka bermain.
4. Anak-anak dengan ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang dibarengi dengan permainan (*learning by playing*).

Berdasarkan uraian dari subjek perancangan di atas, diketahui bahwa penulis akan melakukan perancangan dengan menargetkan dua target yaitu, guru sebagai target primer dengan rentang usia 45-55 tahun, berdomisili di Tangerang dengan status ekonomi sosial bawah ke menengah (SES C-B) dan anak-anak sebagai target sekunder berusia 5-6 tahun, bertempat tinggal di Tangerang dengan orang tua yang memiliki status ekonomi sosial menengah ke atas (SES B – A). Perancangan ini juga difokuskan kepada buku aktivitas menggambar dengan metode *learning by playing* sebagai media pembelajaran *supplementary* di Taman Kanak-kanak Mutiara dan Islam Firdaus. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat serta menstimulasi imajinasi yang dimiliki oleh anak dalam proses pembelajaran menggambar.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku aktivitas menggambar ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking*. Berdasarkan buku *Graphic Design Solutions: 6th Edition* (2019), Landa menyatakan bahwa *Design Thinking* merupakan metode yang digunakan oleh desainer untuk mendesain dengan cara memahami perilaku dari target secara mendalam untuk menemukan solusi terbaik sesuai dengan kebutuhan target. Metode pendekatan yang berhubungan dengan hal kreatif ini

memiliki lima tahapan di dalamnya. Lima tahapan tersebut mencakup *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 3.1 Design Thinking
Sumber: <https://miro.medium.com...>

Tahapan pertama yang penulis lakukan adalah menganalisis fenomena atau permasalahan yang sedang terjadi, kemudian tahapan kedua adalah mendefinisikan permasalahan melalui data yang sudah terkumpul, dilanjutkan dengan tahapan ketiga, yaitu menemukan ide dan solusi, setelah itu masuk ke tahapan keempat dengan merancang solusi, dan yang terakhir adalah tahapan kelima, yaitu melakukan tahapan uji coba serta evaluasi dari hasil yang didapatkan. Selain itu, terdapat pula metode penelitian yang penulis lakukan untuk mendalami topik. Metodologi penelitian yang digunakan penulis adalah metode campuran kualitatif dan kuantitatif, serta dilengkapi dengan studi referensi dan studi eksisting. Penggunaan metode campuran ini dapat membantu penulis dalam pemahaman yang mendetail terkait topik dan permasalahan yang terjadi (Yudawisastra *et al.*, 2023, h.13). Proses pengambilan data tersebut meliputi wawancara dengan ahli dan informan, kuesioner, observasi, serta *Pre-test dan Post-test*. Penjelasan terkait data ini akan dijelaskan lebih mendalam pada sub bab berikutnya.

Pada umumnya, perkembangan imajinasi yang dimiliki oleh anak masih abstrak, sehingga penulis perlu menemukan solusi desain yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* karena memiliki tahapan pendekatan kepada target dengan melihat beberapa kemungkinan secara kreatif, pembuatan prototipe, dan empati (Landa,

2019, h.65). Berikut adalah penjabaran lebih mendalam terkait lima tahapan perancangan dari *Design Thinking*:

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahapan pertama, penulis melakukan riset terkait permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak ketika proses pembelajaran menggambar berlangsung. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memahami kebutuhan pengguna dari *output* yang akan dirancang. Riset tersebut dilakukan dengan metode campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Dalam hal ini, teknik yang digunakan dalam metode kualitatif adalah wawancara dengan para ahli, yaitu *artist*, guru menggambar, psikolog anak, perancang buku anak, serta guru di Taman Kanak-kanak sebagai informan. Selain itu dilakukan juga teknik observasi kepada anak-anak dan guru saat proses pembelajaran menggambar di TK Mutiara berlangsung. Sedangkan teknik dalam metode kuantitatif menggunakan kuesioner yang akan disebarakan kepada orang tua yang memiliki anak-anak usia 5-6 tahun. Studi referensi, studi eksisting, *pre-test*, dan *post-test* juga penulis lakukan untuk memperkuat data dan memperdalam pemahaman terkait permasalahan yang diangkat dan *output* yang akan dirancang sebagai solusi.

3.2.2 *Define*

Setelah penulis mengumpulkan data, maka tahapan kedua yang perlu dilakukan adalah *define*. Tahapan ini adalah proses penulis mulai mengidentifikasi dan menganalisis hasil data dari wawancara, observasi, *pre-test*, kuesioner, studi literatur, studi referensi, dan studi eksisting. Tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan solusi yang sesuai dengan pengguna dari permasalahan imajinasi yang dialami dalam proses pembelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak.

3.2.3 *Ideate*

Tahapan selanjutnya adalah proses *ideate* atau penentuan ide serta konsep yang disesuaikan dengan pengguna. Ide dan konsep yang sudah dihasilkan akan dilanjutkan ke tahapan pembuatan *mindmap*, *moodboard*, *key*

visual, dan sebagainya. Penulis menggunakan ide dan konsep ini sebagai panduan penulis dalam perancangan buku aktivitas menggambar ini. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan *output* yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai pengguna.

3.2.4 Prototype

Melalui ide-ide yang sudah ditemukan pada tahapan sebelumnya, maka penulis melanjutkan ke tahapan menetapkan solusi desain yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Tahapan ini penulis sudah mulai merancang ide dan konsep tersebut menjadi sebuah *prototype*. Selain itu, penulis juga melakukan *Post-test* dari *prototype* yang sudah dirancang. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengetahui apakah solusi desain yang ditawarkan dapat berfungsi dengan baik oleh pengguna.

3.2.5 Test

Tahapan terakhir adalah proses uji coba dari solusi desain yang sudah dirancang. Penulis melakukan uji coba yang dibagi menjadi dua tahapan, yaitu *alpha* dan *beta testing*. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari perancangan yang sudah dikembangkan dan dijadikan sebagai penyempurnaan dari buku aktivitas menggambar tersebut. Penyempurnaan ini bertujuan agar pengguna atau anak-anak dapat menggunakan buku aktivitas menggambar ini dengan optimal.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada tahapan ini, penulis akan menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting untuk mendalami topik, permasalahan, dan karakteristik dari target. Tujuan dari pengambilan data ini adalah untuk mendapatkan *insight* terkait imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar. Melalui data tersebut dapat dijadikan panduan penulis dalam merancang buku aktivitas menggambar dengan metode *learning by playing* secara optimal. Berikut adalah pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

3.3.1 Observasi

Teknik ini merupakan proses pengumpulan data dengan cara penulis memperhatikan target yang tidak berfokus pada manusia saja, namun lingkungan serta objek lain sesuai dengan topik yang diangkat (Sugiyono, 2013, h.145). Observasi terbagi menjadi dua, yaitu *participant observation* yang berarti penulis berperan di dalamnya dan *non participant observation* yang berarti penulis mengamati aktivitas dari target yang dituju. Selain itu, melalui sisi instrumentasinya, observasi dibagi menjadi terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam hal ini penulis menggunakan *non participant observation* terstruktur sebagai sumber data yang diperlukan dalam perancangan ini.

Penulis melakukan observasi kepada anak-anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mutiara yang berlokasi di Jalan Lestari Indah Raya No. 2, Medang, Pagedangan, Tangerang, Banten. Tujuan dari pelaksanaan observasi ini adalah untuk mengetahui kebiasaan, kendala, dan proses pembelajaran menggambar yang dilakukan oleh guru kepada anak.

3.3.2 Pre-Test (Uji Coba Sample)

Selain itu, dalam waktu yang bersamaan dengan proses observasi, penulis juga melakukan uji coba atau *pre-test*. Penulis membagikan *sample* dari konten yang akan digunakan di dalam buku aktivitas menggambar kepada anak-anak untuk mengetahui apakah metode tersebut dapat memantik imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar. Tujuan dari pengadaaan *pre-test* adalah untuk mengetahui capaian dari perkembangan yang dimiliki oleh target (Adri, 2020, h.82).

3.3.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik yang dilakukan oleh peneliti untuk mempelajari lebih dalam terkait permasalahan yang diteliti dengan dua orang atau lebih (Sugiyono, 2013, h.137-138). Proses ini dimulai dari penulis bertanya dan dijawab oleh narasumber yang sudah ditentukan. Penulis melakukan wawancara kepada tiga ahli, yaitu *artist*, guru menggambar, dan psikolog anak. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada dua guru

di Taman Kanak-kanak sebagai *informant*. Melalui wawancara ini, data yang diperoleh akan digunakan untuk menambah wawasan penulis terkait imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar dan mengoptimalkan perancangan buku aktivitas ini.

1. Wawancara dengan *Artist* dan Guru Menggambar

Wawancara pertama dilakukan dengan Liffi Wongso, S.Ds., sebagai *artist* dan Stella Prasetya, S.Sn, M.A., sebagai guru menggambar anak. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan wawasan secara profesional terkait bagaimana proses pembelajaran menggambar untuk menstimulasi imajinasi anak. Penulis menyusun pertanyaan wawancara kepada *artist* dan guru menggambar yang didasari dengan landasan teori proses imajinasi kreatif Tabrani (2014) sebagai berikut:

- a. Seberapa penting imajinasi bagi anak?
- b. Apakah menggambar adalah salah satu sarana anak untuk menuangkan imajinasinya?
- c. Dalam proses tersebut, apakah ada kendala yang ditemui?
- d. Metode pembelajaran menggambar seperti apa yang diberikan agar dapat memantik imajinasi anak dengan efektif?
- e. Dampak apa yang terjadi kepada anak bila mereka kesulitan berimajinasi saat proses pembelajaran menggambar berlangsung?
- f. Metode atau strategi apa saja yang terbukti efektif dalam menstimulasi imajinasi anak?
- g. Media apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak dalam menggambar secara efektif?
- h. Apakah ada elemen-elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam merancang buku aktivitas menggambar anak?
- i. Apakah ada saran atau rekomendasi khusus dalam perancangan buku aktivitas ini?

2. Wawancara dengan Psikolog

Wawancara selanjutnya dengan psikolog Khamsha Noory S.Psi., M.Psi., untuk mendapatkan pemahaman secara profesional yang berkaitan dengan karakteristik perkembangan imajinasi anak usia 5-6 tahun. Data ini membantu penulis dalam merancang buku aktivitas menggambar untuk menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar. Daftar pertanyaan yang penulis rancang disesuaikan dengan landasan teori dari proses imajinasi kreatif Tabrani (2014) sebagai berikut:

- a. Dalam konteks psikologi, bagaimana anak biasanya berimajinasi?
- b. Bagaimana proses anak menuangkan imajinasinya?
- c. Pada usia 5-6 tahun, imajinasi anak pada umumnya sudah berada di level seperti apa?
- d. Dampak apa yang terjadi kepada anak bila mereka kesulitan dalam berimajinasi?
- e. Apakah ada strategi atau metode psikologis yang terbukti efektif dalam menstimulasi atau memantik imajinasi anak?
- f. Apakah ada elemen-elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam merancang buku aktivitas anak dari perspektif psikologi?
- g. Apakah ada saran atau rekomendasi khusus untuk perancangan buku aktivitas menggambar untuk anak?

3. Wawancara dengan Ahli Buku Anak

Selanjutnya, penulis juga melakukan wawancara dengan Dewi Tri Kusumah Handayani sebagai Ahli dalam pembuatan buku anak. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan *insight* terkait konsep dan teknis dalam produksi buku anak. Penulis merancang instrumen ini dengan landasan teori dari proses imajinasi kreatif Tabrani (2014) sebagai berikut:

- a. Pendekatan apa yang digunakan dalam membuat buku anak?
Bagaimana bila usia 5-6 tahun?

- b. Aspek apa yang perlu diperhatikan?
- c. Teknik apa yang digunakan dan faktor apa yang dipertimbangkan?
- d. *Art style* seperti apa yang disukai oleh anak usia 5-6?
- e. Bagaimana memastikan konten mudah dipahami oleh anak?
- f. Model buku seperti apa yang disukai oleh anak-anak?
- g. Penggunaan bahasa seperti apa dan bagaimana cara mengimbangi aspek teks dan ilustrasi dalam buku anak?
- h. Elemen apa yang interaktif pada buku anak?
- i. Proses seperti apa yang dilakukan dari awal hingga akhir menjadi prototipe yang optimal?

4. Wawancara dengan Guru Taman Kanak-kanak

Untuk mendapatkan pandangan dan data mengenai hasil imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak Mutiara dan Islam Firdaus. . Penulis merancang instrumen pertanyaan ini dengan tetap menyesuaikan kepada landasan teori dari proses imajinasi kreatif Tabrani (2014) sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran menggambar seperti apa yang diberikan kepada anak?
- b. Dari pengalaman tersebut, apakah ada kendala yang ditemukan? Dan bagaimana evaluasi dari hal tersebut?
- c. Media apa yang biasanya digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak dalam menggambar?
- d. Bagaimana bila mereka diberikan media seperti buku aktivitas menggambar yang dibarengi dengan permainan? Apakah ada dampak yang dapat diberikan kepada mereka?

3.3.4 Kuesioner

Teknik kuesioner merupakan teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari jumlah responden yang lebih besar dan disesuaikan dengan target yang dituju (Sugiyono, 2013, h.142). Kuesioner tersebut akan

disebarkan kepada orang tua dengan anak berusia 5-6 tahun di Jabodetabek sebanyak 50 orang. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mendapatkan informasi terkait pandangan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun terkait imajinasi dalam proses pembelajaran menggambar. Penulis menentukan jumlah responden berdasarkan pada kebutuhan dari data sekunder dari perancangan ini. Pertanyaan dari kuesioner didasari oleh teori proses imajinasi kreatif Tabrani (2014) dan dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut. Pada bagian pertama, penulis memerlukan data dari responden seperti, usia responden, domisili, usia anak, pendapatan, dan pengeluaran. Berikut merupakan susunan pertanyaan bagian pertama:

Tabel 3.1 Kuesioner Bagian Satu

Bagian 1: Data Responden		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Usia Anda	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) < 24 tahun b) 25-30 tahun c) 31-40 tahun d) 41-50 tahun e) > 51 tahun
Domisili Anda	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Jabodetabek b) Luar Jabodetabek
Berapa usia anak Anda?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) 5 tahun b) 6 tahun
Berapa pendapatan Anda dalam sebulan?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Rp8.000.000,- b) Rp4.600.000,- c) Rp3.500.000,-
Berapa pengeluaran Anda dalam sebulan?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) >Rp6.000.000,- b) Rp4.000.000,- s.d Rp6.000.000,- c) Rp2.000.000,- s.d Rp4.000.000,-

Selanjutnya, pada bagian kedua penulis perlu mendapatkan data terkait seberapa penting imajinasi bagi anak mereka, seberapa paham bahwa menggambar adalah salah satu sarana untuk menuangkan imajinasi anak, dan seberapa peka orang tua anak terhadap proses pembelajaran menggambar itu sendiri. Berikut adalah pertanyaan yang sudah penulis rancang untuk mendapatkan data tersebut:

Tabel 3.2 Kuesioner Bagian Dua

Bagian 2: Imajinasi Anak		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Menurut Anda, apakah imajinasi anak itu penting?	<i>Likert</i>	Skala 1= Sangat tidak penting Skala 5= Sangat penting
Mengapa imajinasi penting untuk anak Anda?	<i>Short answer</i>	... <i>Short answer</i> diisi oleh responden...
Jika iya, apakah Anda tahu bahwa menggambar adalah salah satu sarana anak untuk menuangkan imajinasinya?	<i>Likert</i>	Skala 1= Sangat tidak tahu Skala 5= Sangat tahu
Apakah Anda mewajibkan/merekomendasikan anak Anda untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Seberapa aktif anak Anda dalam mengikuti kegiatan belajar menggambar di TK?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Sangat aktif b) Kurang aktif c) Tidak tahu
Jika aktif, hal apa yang ingin Anda tingkatkan dalam pembelajaran menggambar anak?	<i>Checkboxes (multiple choice)</i>	a) Metode pembelajarannya dibuat dua arah b) Media pembelajarannya dibuat melibatkan anak secara langsung c) Aktivitas pembelajarannya digabung dengan permainan d) Konten pembelajarannya dibuat lebih menyenangkan
Jika tidak, kendala apa yang dihadapi oleh anak dalam proses pembelajaran tersebut?	<i>Checkboxes (multiple choice)</i>	a) Metode pembelajaran satu arah dan membuat anak kebingungan b) Media pembelajaran yang tidak

Bagian 2: Imajinasi Anak		
		melibatkan anak secara langsung c) Aktivitas pembelajaran yang membuat anak cepat bosan d) Konten pembelajarannya yang tidak menyenangkan

Yang terakhir penulis memfokuskan pertanyaan terkait media yang digunakan oleh anak dalam menggambar dan berimajinasi. Berikut adalah susunan pertanyaan pada bagian terakhir kuesioner:

Tabel 3.3 Kuesioner Bagian Tiga

Bagian 3: Media		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Sehari-hari, media informasi apa saja yang paling sering diakses oleh anak Anda untuk belajar menggambar?	<i>Checkboxes (multiple choice)</i>	a) Buku/kertas gambar b) Aplikasi menggambar c) Buku mewarnai d) Canvas e) Buku aktivitas menggambar anak
Apakah Anda merasa sulit untuk memberikan media yang dapat melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran menggambar?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Apakah Anda mempertimbangkan untuk menggunakan buku aktivitas yang dapat melibatkan anak secara langsung sekaligus bermain dalam menggambar?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Apakah Anda setuju bahwa penggunaan media seperti buku aktivitas khusus menggambar dan bermain kepada anak dapat	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak

Bagian 3: Media		
meningkatkan antusias anak dalam pembelajaran menggambar?		
Apakah Anda tertarik menggunakan atau memberikan buku aktivitas khusus menggambar dan bermain kepada anak untuk meningkatkan imajinasi mereka?	Multiple choice (single answer)	a) Ya b) Tidak

Pertanyaan yang sudah disusun akan disebarakan kepada responden menggunakan Google Form. Responden yang dituju merupakan orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 5-6 tahun di Jabodetabek. Harapan penulis dari melakukan proses penyebaran kuesioner ini untuk mendapatkan data perancangan konten seperti apa pada buku aktivitas menggambar anak-anak.

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan teknik yang membantu penulis dalam menganalisis sebuah penelitian atau perancangan sebelumnya yang sudah ada (Kristofer & Mustaqim, 2024). Dalam perancangan ini, penulis melakukan studi eksisting terhadap buku-buku yang berkaitan dengan aktivitas menggambar anak. Buku-buku tersebut akan dijadikan acuan oleh penulis dalam kebaruan perancangan ini. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (*Strength, weakness, opportunity, threat*).

3.3.6 Studi Referensi

Selain itu penulis juga melakukan studi referensi dalam perancangan ini. Referensi digunakan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperkaya topik ataupun ide yang diangkat (Sitanggang, 2022). Dalam hal ini, penulis mengambil beberapa media dengan topik yang relevan untuk dipelajari dan dijadikan sebagai inspirasi dalam perancangan buku aktivitas menggambar anak.