

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis membatasi subjek perancangan agar pembahasan permasalahan menjadi lebih terfokus dengan penjabaran sebagai berikut:

3.1.1 Demografis

- a. Jenis kelamin: Laki-laki & perempuan

Perancangan ditujukan bagi semua jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan.

- b. Usia: 10-12 tahun

Perancangan ini ditujukan bagi rentang usia 10-12 tahun atau masa pra-remaja. Anak di fase usia tersebut sangat mementingkan keberadaan teman sebaya, sehingga mereka memiliki keinginan kuat untuk diterima di lingkungan sosial mereka dan sifat baik-buruk mereka akan mudah terpengaruh dari kondisi lingkungan sosial di sekitarnya (Maulina dkk., 2024).

- c. Pendidikan: 4-6 SD

Perancangan media ditujukan kepada pelajar jenjang kelas 4-6 SD yang dikategorikan sebagai jenjang Membaca Lancar oleh Ghozalli (2020) dalam buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional” Kemendikbud RI. Pendidikan perdamaian atau resolusi konflik menjadi hal penting untuk diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar. Untuk mengajarkan pendidikan perdamaian, diperlukan beberapa keterampilan seperti kemampuan berkomunikasi, mendengarkan, dan memahami pendapat orang lain

(Wulandari, 2010). Secara perkembangan kognitif, siswa di jenjang 4-6 SD sudah mampu untuk melakukan ketiga kompetensi tersebut.

d. SES: B-C

3.1.2 Geografis

Jakarta, Tangerang, dan sekitarnya.

Di tahun 2024, banyak anak dari berbagai daerah yang pindah ke Jakarta untuk bersekolah sehingga angka calon siswa yang ikut dalam Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) semakin membludak (Raharjo & Muflih, 2024). Dimas Aji Prabowo sebagai guru Pendidikan Pancasila di SD Pangudi Luhur Jakarta juga mengatakan bahwa saat ini murid-muridnya banyak yang berasal dari orang luar Jakarta, sehingga ada banyak orang dengan beragam latar belakang suku yang bersekolah di sana. Dapat dikatakan bahwa peserta didik di sekolah daerah Jakarta dan sekitarnya memiliki keberagaman latar belakang suku dan budaya yang memungkinkan menjadi pemicu konflik.

3.1.3 Psikografis

Berdasarkan perilaku anak usia 10-12 di jenjang kelas 4-6 SD menurut data yang telah didapat dari psikolog anak Maria Jessica Alexandra Soebroto, M.Psi. dan (Maulina dkk., 2024) mengenai keterikatan dengan teman sebayanya, perancangan akan ditujukan pada siswa dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa kelas 4-6 SD yang sering berinteraksi di sekolah.
- b. Siswa kelas 4-6 SD yang memiliki teman sebaya di lingkungan sekolah maupun teman antar angkatan.
- c. Siswa kelas 4-6 SD yang bersekolah atau tinggal di lingkungan yang memiliki keberagaman latar belakang.

- d. Siswa kelas 4-6 SD yang kerap berada dalam situasi berkelompok, seperti saat pelajaran maupun bermain.
- e. Siswa kelas 4-6 SD yang pernah dan tidak pernah mengalami konflik di sekolah.
- f. Siswa kelas 4-6 SD yang pernah melihat konflik antar teman di sekolah.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dikemukakan dalam buku *The Basics of User Experience Design* oleh *Interaction Design Foundation* (Soegaard, 2018). Konsep *Design Thinking* berfokus pada memahami target pengguna untuk menawarkan sebuah solusi kreatif sebagai pemecah masalah yang sifatnya inovatif. Dengan berlandaskan pada empati (*empathize*), metode ini memungkinkan penulis untuk mengembangkan berbagai pertanyaan dari masalah yang ada (*define*), menciptakan ide-ide yang terpusat pada pengguna (*ideate*), hingga akhirnya dituangkan dalam *prototype* untuk kemudian diuji melalui tahapan *test* (h. 11). Tahapan *Design Thinking* terbagi ke dalam 5 fase sebagai berikut:

3.2.1 Empathize

Pada tahapan ini, penulis melakukan pencarian data melalui wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan target audiens dalam memahami resolusi konflik. Wawancara dilakukan bersama ahli dan praktisi pendidikan sebagai pendalaman wawasan terkait topik, *behavior* dan karakteristik target audiens, dan kondisi terkait menghadapi konflik secara sehat dan damai. FGD dilakukan kepada siswa kelas 4-6 SD untuk mengetahui *behavior* mereka, sudut pandang siswa terkait menghadapi dan menyelesaikan konflik secara damai, juga pemahaman materi ajar berdasarkan media pendukung yang saat ini digunakan. Studi referensi juga dilakukan untuk mengeksplorasi acuan penggunaan gaya desain.

3.2.2 Define

Di tahapan *define*, data yang telah terkumpul pada tahap *empathize* dianalisis ke dalam bentuk *user persona* dan *user journey map* untuk merumuskan masalah dan kebutuhan target audiens sebagai acuan perancangan media nantinya. Dengan begitu, penulis dapat menentukan fokus dan tujuan dari media agar materi dapat dipahami dengan mudah oleh para siswa, juga membantu guru untuk menanamkan pengetahuan resolusi konflik kepada siswanya.

3.2.3 Ideate

Setelah merumuskan masalah, tahapan berikutnya adalah *ideate* dimana penulis mulai menetapkan rincian perancangan karya. Penulis memetakan ide-ide dalam bentuk *mindmap* untuk menemukan beberapa kata kunci relevan yang bisa dikembangkan menjadi *big idea*, sehingga bisa menjadi *moodboard* visual yang berisi acuan penggunaan *color palette*, *typography*, desain karakter, dan aset grafis lainnya, serta membuat sketsa *thumbnail* untuk perancangan buku.

3.2.4 Prototype

Pada tahapan *prototype*, dilakukan pengembangan pada desain tampilan antarmuka buku dan komponen interaktivitas yang direncanakan. *Prototype* ini kedepannya akan diuji secara internal untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik dalam hal penyampaian dan kesesuaian isi konten, sebelum akhirnya diuji secara eksternal kepada target primer perancangan.

3.2.5 Test

Pada tahapan *test*, penulis melakukan uji coba internal (*alpha test*) dan eksternal (*beta test*) yang bertujuan untuk memastikan buku edukasi interaktif ini memberi dampak terhadap peningkatan pengetahuan siswa SD mengenai resolusi konflik.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi untuk memahami secara mendalam topik resolusi konflik bagi siswa Sekolah Dasar, karakteristik siswa Sekolah Dasar, bagaimana situasi pembelajaran di sekolah, dan bagaimana preferensi media serta model pembelajaran siswa. Resolusi konflik sendiri merupakan kemampuan menyelesaikan masalah secara konstruktif dengan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kompromi (Suhardono, 2015). Dengan menggunakan ketiga teknik tersebut, penulis dapat memperoleh data yang lebih komprehensif sehingga buku edukasi interaktif yang dirancang dapat membantu sebagai media pendukung pembelajaran.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan ahli dan praktisi yaitu psikolog pendidikan, psikolog anak, kepala sekolah yang sekaligus seorang pelatih tenaga pendidik, guru mata pelajaran, guru wali kelas, dan siswa kelas 4-6 SD. Teknik ini memungkinkan penulis memahami secara mendalam mengenai topik resolusi konflik, seperti apa karakteristik siswa usia kelas 4-6 SD, bagaimana penerapan model pengajaran dan penggunaan media edukasi di kelas, serta seperti apa penerapan model resolusi konflik di sekolah yang sudah menerapkan.

3.3.1.1 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan

Dalam wawancara ini, penulis mencari informasi lebih dalam terkait apa itu konflik, bagaimana sebaiknya alur pencarian data tentang resolusi konflik dilakukan untuk mendukung perancangan, dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam mencari data terkait resolusi konflik. Wawancara ini merupakan tahapan awal yang bertujuan untuk memvalidasi literatur dan informasi-informasi terkait resolusi konflik yang telah diperoleh penulis sebelum proses pencarian data kualitatif. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan konflik?
2. Seberapa penting keterampilan resolusi konflik diajarkan dalam instansi Sekolah Dasar?
3. Keterampilan atau aspek penting apa saja yang sebaiknya diajarkan kepada siswa SD agar mereka mampu menyelesaikan konflik dengan baik?
4. Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam mengajarkan pendidikan resolusi konflik kepada siswa SD?
5. Apa peran guru dalam membantu siswa menangani konflik yang terjadi di dalam kelas atau lingkungan sekolah?
6. Metode atau pendekatan seperti apa yang paling cocok untuk mengajarkan resolusi konflik agar lebih mudah dipahami siswa SD?
7. Pendekatan seperti apa yang bisa diterapkan apabila ingin mengajarkan resolusi konflik dengan tujuan agar mereka dapat menghadapi konflik dengan kondusif?

3.3.1.2 Wawancara dengan Psikolog Anak

Dalam wawancara ini, penulis mencari informasi lebih dalam terkait Behavior & perkembangan emosional anak usia SD serta pengaruhnya terhadap perilaku sosial mereka di sekolah, konflik yang umum dialami siswa SD, komponen resolusi konflik yang penting untuk diajarkan, cara melibatkan siswa untuk menyelesaikan konflik secara mandiri & damai, serta peranan guru dalam me-mediasi konflik antar siswa. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Seperti apa perilaku dan kebiasaan anak usia Sekolah Dasar di usia 10-12 tahun (4-6 SD)?
2. Bagaimana perkembangan emosional anak di usia tersebut dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial mereka di sekolah?
3. Konflik apa yang paling umum dialami siswa di sekolah?

4. Dengan perkembangan emosional, kognitif, serta karakteristiknya, apakah usia 4-6 SD sudah bisa diajarkan cara menghadapi konflik secara mandiri dan damai?
5. Bagaimana peranan guru dalam mengatasi konflik antar siswa?
6. Bagaimana sebaiknya cara guru melibatkan siswa dalam proses penyelesaian konflik mereka sendiri?
7. Apa hal-hal yang sebaiknya diajarkan kepada siswa terkait resolusi konflik?
8. Secara dampak & manfaat, seberapa berpengaruh komunikasi positif dalam menghindari konflik di lingkungan sekolah?
9. Pada indikator apa atau batasan manakah siswa harus menyelesaikan konflik mereka secara mandiri & memilih cara respon yang damai?

3.3.1.3 Wawancara dengan Kepala Sekolah KB-TK-SD Sekolah Tanah Tingal

Melalui wawancara ini, penulis mencari informasi mengenai apa pentingnya pendidikan resolusi konflik untuk diajarkan kepada siswa di jenjang Sekolah Dasar dan apa saja fokus pembelajaran resolusi konflik yang penting untuk diajarkan kepada mereka, karena Sekolah Tanah Tingal memiliki landasan disiplin positif dan memiliki skema menghadapi konflik di sekolah. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Mengapa pendidikan resolusi konflik penting diajarkan kepada siswa di jenjang Sekolah Dasar (SD)?
2. Keterampilan apa saja yang sebaiknya diajarkan kepada siswa SD agar mereka mampu menyelesaikan konflik dengan baik?

3. Bagaimana pendidikan resolusi konflik dapat membantu siswa, baik di lingkungan sekolah maupun saat mereka berinteraksi dalam masyarakat?
4. Apa contoh kegiatan atau metode yang efektif dalam mengajarkan resolusi konflik kepada siswa SD?
5. Bagaimana keterampilan resolusi konflik ini dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari?
6. Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam mengajarkan pendidikan resolusi konflik kepada siswa SD?
7. Bagaimana peran orang tua dalam mendukung anak-anak mereka untuk menerapkan keterampilan resolusi konflik di rumah?
8. Apa peran guru dalam membantu siswa menangani konflik yang terjadi di dalam kelas atau lingkungan sekolah?
9. Metode atau pendekatan seperti apa yang paling cocok untuk mengajarkan resolusi konflik agar lebih mudah dipahami siswa SD?
10. Menurut Anda, apa indikator keberhasilan pendidikan resolusi konflik di sekolah?

3.3.1.4 Wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila kelas 4 SD Pangudi Luhur Jakarta

Melalui wawancara ini, penulis mencari informasi terkait model pengajaran di kelas, penggunaan media pendukung pembelajaran, serta ada tidaknya tantangan baik dari guru maupun siswa selama proses Kegiatan Belajar Mengajar dengan media edukasi yang digunakan saat ini. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada materi Pendidikan Pancasila yang secara fokus membahas tentang resolusi konflik/problem solving/cara menghadapi perbedaan?

2. Bagaimana cara Anda mengajarkan materi Pendidikan Pancasila di kelas selama ini?
8. Apakah menurut Anda, cara tersebut membantu siswa memahami materi yang disampaikan?
9. Apakah Anda menggunakan media pembelajaran tertentu dalam mengajar Pendidikan Pancasila? Jika ya, media apa yang digunakan?
10. Apakah media pembelajaran tersebut sudah cukup membantu dalam menyampaikan materi?
11. Tantangan apa saja yang Anda hadapi dalam mengajar Pendidikan Pancasila, khususnya dalam memilih media yang tepat?
12. Menurut pengamatan Anda, tantangan apa saja yang dihadapi siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila?
13. Berdasarkan tantangan yang Anda hadapi, pendekatan seperti apa yang menurut Anda bisa mempermudah penyampaian materi Pendidikan Pancasila kepada siswa SD?
14. Menurut Anda, media atau alat bantu apa yang bisa lebih efektif digunakan untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila di SD?

3.3.1.5 Wawancara dengan Guru Wali Kelas 4 SD Negeri

Karanganyar 1

Melalui wawancara ini, penulis mencari informasi terkait pola interaksi siswa di sekolah, dinamika siswa di dalam kelas, peranan guru dalam alur penyelesaian konflik antar siswa, dan apa tantangan terbesar untuk mengajarkan resolusi konflik ke siswa SD. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Sebelum memulai kelas, apakah ada kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu oleh Anda sebagai wali kelas?

2. Bagaimana cara siswa merespon kegiatan tersebut?
3. Apakah biasanya mereka aktif mendengarkan arahan guru atau cenderung sibuk sendiri?
4. Bagaimana interaksi siswa dengan teman sebayanya di sekolah selama ini?
5. Apakah mereka kerap berinteraksi dalam kelompok, sendiri-sendiri, dll.?
6. Hal apa saja yang mempengaruhi cara siswa berinteraksi di sekolah?
7. Selama di kelas, apa bentuk interaksi yang dominan terjadi?
8. Bagaimana siswa memandang & menyesuaikan diri dengan pola interaksi mereka bersama teman-teman sebayanya?
9. Selama ini bagaimana cara Anda mengatasi konflik yang terjadi di kelas?
10. Apa tantangan terbesar dalam mengajarkan resolusi konflik ke siswa SD untuk mereka bisa mengatasi masalahnya secara mandiri?
11. Kira-kira, apa langkah yang perlu dilakukan Guru untuk melibatkan siswa dalam proses penyelesaian konflik mereka sendiri?
12. Bagaimana pentingnya komunikasi positif sebagai bentuk respons terhadap konflik di lingkungan sekolah?
13. Adakah contoh penggunaan komunikasi positif yang berhasil?

3.3.2 Focus Group Discussion (FGD)

Penulis melakukan FGD dengan siswa kelas 4-6 SD Pangudi Luhur Jakarta dan siswa kelas 4-6 SD Negeri Karanganyar 1 sebagai studi komparasi dalam menentukan target audiens yang memerlukan media pendukung pembelajaran resolusi konflik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mencari informasi terkait aktivitas pembelajaran di kelas yang mereka lakukan selama ini, ada/tidaknya cara belajar, media, atau alat bantu yang membuat mereka

lebih semangat belajar, serta pengalaman terkait menghadapi konflik atau perbedaan di sekolah. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

3.3.2.1 FGD dengan Siswa Kelas 4-6 SD Pangudi Luhur Jakarta

Dalam FGD ini, penulis mencari informasi terkait penggunaan media dan pemahaman siswa tentang menghadapi konflik secara sehat dan damai di sekolah. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Apa hal yang paling kalian sukai dari sekolah?
2. Apa yang membuat kalian semangat untuk datang ke sekolah setiap hari?
3. Pernahkah kalian melihat teman kalian bertengkar di sekolah? Apa yang biasanya kalian lakukan ketika melihat hal tersebut?
4. Apakah kalian pernah diajarkan tentang cara menyelesaikan masalah dengan teman? Jika pernah, apa yang kalian ingat dari pelajaran tersebut?
5. Menurut kalian, penting tidak mempelajari cara menyelesaikan masalah dengan teman? Kenapa?
6. Ketika kalian memiliki masalah dengan teman, apa yang biasanya kalian lakukan untuk menyelesaikannya?
7. Apa yang kalian lakukan jika ada teman yang sedang marah kepada kalian atau orang lain?
8. Menurut kalian, bagaimana cara yang baik untuk berdamai dengan teman setelah bertengkar?
9. Apa yang kalian sukai dari cara belajar di sekolah?
10. Saat di kelas, kegiatan apa yang biasanya kalian lakukan? (Misalnya, mendengarkan guru, mengerjakan tugas, dll.)
11. Kegiatan apa yang paling membuat kalian senang dan nyaman di kelas? Kenapa?

12. Kalau kalian boleh memilih, kegiatan apa yang ingin kalian lakukan lebih banyak di kelas? Apa alasannya?
13. Aktivitas apa yang menurut kalian kurang menyenangkan di kelas? Bagaimana perasaan kalian ketika melakukannya?
14. Kegiatan apa yang paling membantu kalian dalam memahami pelajaran di sekolah?
15. Apakah ada media atau alat bantu tertentu yang membuat kalian lebih semangat belajar?

3.3.2.2 FGD dengan Siswa Kelas 4-6 SD Negeri Karanganyar 1

Dalam FGD ini, penulis mencari informasi terkait *behavior* anak-anak kelas 4-6 SD dalam konteks preferensi media pembelajaran yang menyenangkan serta pengalaman ketika mereka melihat atau berhadapan dengan konflik di lingkungan sekolah. Instrumen pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Saat waktu luang, kegiatan apa saja yang kalian lakukan untuk menghibur diri?
2. Apakah kalian ikut kegiatan ekstrakurikuler atau program tertentu yang kaitannya dengan hobi?
3. Ketika sudah jam pulang sekolah & tidak ada ekstrakurikuler di hari itu, apa yang kalian lakukan setelahnya? Bermain bersama teman atau langsung pulang?
4. Apa yang biasa kamu mainkan bersama teman?
5. Kalian lebih senang belajar sendiri atau bersama orang lain? Mengapa?
6. Kalau dapat materi pembelajaran, kalian lebih suka lewat mendengarkan guru berbicara, membaca buku, menonton video, atau belajar dengan bermain?
7. Seberapa membantu pilihan kalian itu dalam proses belajar kalian?

8. Ketika bingung sama materi pelajaran, kalian lebih suka bertanya ke teman atau langsung ke guru?
9. Selama ini, seberapa besar peranan teknologi dalam proses belajar di kelas? Itu bikin kalian lebih termotivasi, nggak?
10. Bagaimana biasanya guru melibatkan kalian dalam proses belajar di kelas?
11. Adakah saran agar guru biar bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan?

3.3.3 Observasi

Penulis melakukan observasi ke SD Negeri Karanganyar 1 yang merupakan sekolah dengan karakteristik sesuai dengan target audiens. Tujuannya adalah untuk mengamati interaksi antar siswa selama di sekolah dan melihat bagaimana suasana ruang kelas tempat mereka belajar. Observasi dilakukan tanpa partisipatori, sehingga penulis hanya mendokumentasikan dan mengamati dari dekat kegiatan pembelajaran mereka di sekolah.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan terhadap salah satu buku interaktif *lapbook* berjudul “Conflict Resolution Tool: Help Kids Solve Problems and Find Solutions on Their Own” karya Wholehearted School Counseling. Penulis meninjau dari aspek pengemasan konten sebagai acuan untuk mendukung perancangan buku edukasi interaktif resolusi konflik bagi siswa Sekolah Dasar. Studi ditinjau dari segi *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats* (SWOT).

Tabel 3. 1 Analisis SWOT Karya 1

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Materi dikemas dengan singkat sehingga efektif sebagai media pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya dimuat dalam satu bahasa (Inggris). • Contoh skenario konflik dan resolusi kurang konkret

<ul style="list-style-type: none"> • Keberadaan visual mendukung penyampaian informasi. • Komponen interaktivitas sesuai kegunaan. • Konten yang reflektif sehingga membantu siswa memahami & mengingat materi. 	<p>untuk langsung diterapkan oleh siswa di kehidupan nyata.</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p><i>Threats</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan akan materi perkembangan sosio-emosional siswa di sekolah menjadi fokus dunia pendidikan. • Peluang untuk mengadakan pembekalan pada guru atau orang tua tentang menyikapi konflik anatar anak di sekolah dengan cara yang lebih sehat 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap anak punya pemahaman emosi dan situasi yang berbeda, sehingga pendekatan media interaktif belum tentu berhasil membuat anak sadar. • Tidak semua guru/orang tua terbiasa mengajar dengan pendekatan interaktif karena kerap terbiasa dengan gaya ajar konvensional.
<p>Aspek yang diambil</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Penggunaan ilustrasi yang menunjukkan contoh tindakan yang memicu konflik, maupun contoh cara meresolusi konflik. Aspek kedua yaitu ide</p>	

aktivitas menempel dan penggunaan velcro sebagai alat bantu rekat yang bisa digunakan pada perancangan buku nantinya.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi diperlukan untuk mendapatkan acuan konten visual maupun aspek desain lainnya, guna menjadi sumber referensi perancangan buku interaktif. Diharapkan kajian referensi ini dapat membantu merancang visual yang baik dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Studi referensi dilakukan pada buku “Kebiasaan Baik” karya Debby Rahmalia dan “Help Your Dragon Resolve Conflict: A Children's Story About Conflict Resolution” karya Steve Herman sebagai referensi penyusunan konten. Berikut adalah analisa SWOT untuk buku “Kebiasaan Baik” karya Debby Rahmalia:

Tabel 3. 2 Analisis SWOT Karya 2

<i>Strenghts</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi menarik dan ekspresif; menggambarkan kejadian dari sebuah cerita. • Keberadaaan teks menyeimbangkan porsi elemen visual yang sama-sama berperan sebagai penjelas. • Ukuran buku nyaman digenggam 	<ul style="list-style-type: none"> • Porsi elemen visual yang terlalu banyak sehingga pembaca kehilangan fokus dan terlewat pada informasi tekstual yang penting.
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan orang tua untuk bisa mengajarkan anak tentang kebiasaan baik dengan ukuran buku yang ergonomis 	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan buku cerita bergambar serupa. • Persaingan dengan perubahan kebiasaan

<ul style="list-style-type: none"> • Penanaman edukasi tentang kebiasaan-kebiasaan baik menjadi fokus bersama seiring berjalannya waktu. 	<p>pembaca dari tradisional ke format digital.</p>
<p>Aspek yang diambil</p>	
<div style="text-align: center;">  <p><i>Treatment</i> teks yang berbeda secara ketebalan dan ukuran huruf pada bagian yang memerlukan penekanan.</p> </div>	

Berikut adalah analisa SWOT untuk buku “Help Your Dragon Resolve Conflict: A Children's Story About Conflict Resolution” karya Steve Herman:

Tabel 3. 3 Analisis SWOT Karya 3

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kasus yang digunakan cukup <i>relate</i>. Penggunaan karakter tokoh utama yang membuat pembaca semakin bisa ikut dalam cerita, atau bahkan menjadikan karakter sebagai sosok “panutan” untuk mau mempelajari tentang resolusi konflik. • Integrasi buku dengan digital sehingga bisa menjadi <i>audiobook</i> yang menambah 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan margin yang kurang optimal sehingga banyak visual halaman yang terlihat terpotong. • Font kurang bisa dibaca oleh anak, sehingga buku tidak bisa dikonsumsi secara,

pengalaman membaca & inklusivitas.	
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan orang tua untuk bisa mengajarkan anak tentang kebiasaan baik dengan ukuran buku yang ergonomis • Penanaman edukasi tentang kebiasaan-kebiasaan baik menjadi fokus bersama seiring berjalannya waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan buku cerita bergambar serupa.
Aspek yang diambil	
<div style="display: flex; align-items: center;">  </div> <p>Menggunakan karakter untuk memudahkan penyampaian materi, sehingga pembaca menjadikan karakter tersebut sebagai sosok “panutan” untuk mau mempelajari tentang resolusi konflik.</p>	

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA