

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai pengenalan bakat dan minat bagi orang tua dan anak:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia; 31-36 tahun, sudah memiliki anak

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes) pada tahun 2024, 94,8% perempuan berusia 10-54 tahun yang pernah menikah melaporkan pernah mengalami kehamilan. Dari kelompok tersebut, mayoritas atau 46,8% pada usia 25-29 tahun, 4,3% pada usia 30-34 tahun, dan 1,3% pada usia 35 tahun ke atas. Selain itu, terdapat sebagian kecil (0,9%) yang hamil pertama kali pada usia sangat muda, yaitu 10-14 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa usia kawin di Indonesia didominasi oleh 26-34 tahun, yang juga didukung pernyataan Kemenkes (2024) bahwa rentang use tersebut merupakan usia paling aman untuk mempunyai anak dikarenakan risiko kehamilan yang lebih besar di luar usia tersebut.

- c. Pendidikan: SMA-S1
- d. SES: SES A-SES B

Menurut Zahra (2023), tingkat pendapatan bulanan seseorang memengaruhi minat membaca dan kebiasaan membeli buku. Hal ini terlihat dari kecenderungan keluarga dengan penghasilan lebih tinggi yang memiliki minat baca dan pembelian buku lebih besar dibandingkan keluarga berpenghasilan rendah, yang seringkali tidak menjadikan buku sebagai prioritas. Selain itu, orang tua dengan status sosial ekonomi (SES) A-B yang bekerja di lingkungan kompetitif cenderung sibuk dan jarang berada di rumah, sehingga waktu untuk

berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak menjadi terbatas (Santos & Nisa, 2021). Data dari Badan Pusat Statistik melalui Dihni (2022) juga menunjukkan bahwa indeks literasi pada kelompok SES A-B lebih tinggi dibandingkan kelompok SES lainnya.

2. Geografis

Berdasarkan data dari Ikatan Penerbit Indonesia (2020), sekitar 30-40% penjualan dan penerbitan buku nasional berasal dari Jabodetabek. Ini mencakup pembelian buku fisik, e-book, dan buku impor. Di Jabodetabek, buku-buku terlaris meliputi: Buku anak-anak dan pendidikan (30%), novel dan sastra (25%), buku motivasi dan pengembangan diri (20%), buku akademik dan referensi (15%), serta buku agama (10%).

3. Psikografis

- a. Orang tua yang tidak mengetahui jenis kecerdasan anak.
- b. Orang tua yang ingin memahami dan membantu mengasah bakat anak lebih dalam.
- c. Anak yang sedang di tahap eksplorasi bakat
- d. Orang tua yang tertarik akan ilmu *parenting*

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Book Design* oleh Haslam sebagai pendekatan perancangan. Menurut Haslam (2006), proses perancangan buku dibagi menjadi lima tahap, yaitu *documentation*, *analysis*, *expression*, *concept*, dan *design brief*. Tahap *documentation* berfokus pada pengumpulan data lapangan, sementara *analysis* melibatkan pengolahan data yang telah dikumpulkan melalui proses *brainstorming*. Tahap *expression* mencakup pendekatan desain yang disesuaikan dengan target audiens, sedangkan *concept* melibatkan pemetaan konsep visual secara lebih detail. Tahap terakhir yaitu *design brief*, adalah proses pembuatan desain secara menyeluruh. Setelah proses perancangan selesai, dilakukan *testing* untuk menguji hasil akhir desain kepada target audiens guna mendapatkan umpan balik (*feedback*) terkait hasil perancangan.

3.2.1 Documentation

Tahap *documentation* dilakukan dengan pengumpulan data primer melalui wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara dilakukan Rizqia Sadida selaku ilustrator buku anak, untuk mendapatkan informasi yang relevan mengenai perancangan buku ilustrasi anak. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Ganda Mery M.Psi sebagai psikolog yang berkecimpung dalam psikologi keluarga dan hubungan. penulis juga melakukan studi eksisting dan mengumpulkan referensi dari berbagai media. Kuesioner disebarkan secara *online* kepada target penelitian utama, yakni orang tua yang memiliki anak, dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kecerdasan anak.

3.2.2 Analysis

Pada tahap *analysis*, penulis menganalisis data yang sudah dikumpulkan melalui tahap *documentation*. Hasil analisis tersebut kemudian diolah melalui kegiatan *brainstorming* dan pembuatan *mindmap*. Kedua proses ini akan mempermudah dalam mengidentifikasi 3 kata kunci perancangan serta menemukan *big ideas*, yang selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam menciptakan seluruh aset visual untuk perancangan.

Pada tahap *analysis* penulis sudah melakukan pengambilan data yang dilanjutkan dengan proses analisis data. Hasil analisis data kemudian dituangkan dalam proses *brainstorming* dan juga pembuatan *mindmap*. Kedua tahapan ini membantu penulis untuk menemukan 3 *keyword* perancangan dan juga *big ideas* yang mana kedua hal ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan keseluruhan aset visual perancangan.

3.2.3 Expression

Pada tahap *expression*, penulis menerapkan pendekatan desain yang bersifat ekspresif dengan mengacu pada referensi desain yang sesuai dengan target audiens. Tahap ini melibatkan perancangan konsep visual secara umum, termasuk pemilihan warna, gaya seni (*artstyle*), tipografi, inspirasi tata letak (*layout*), serta aspek-aspek emosional lainnya yang relevan.

3.2.4 Concept

Penulis menentukan arah perancangan desain dengan membuat ilustrasi awal dalam bentuk sketsa kasar berdasarkan referensi yang sudah dipilih sebelumnya, yang kemudian dikembangkan hingga tahap pewarnaan untuk dijadikan sebagai *key visual*. Hal ini agar proses desain pada tahap selanjutnya memiliki acuan visual yang jelas dan memiliki karakteristik sehingga dapat mempertahankan konsistensi.

3.2.5 Design brief

Pada tahapan ini penulis mulai menentukan arah perancangan buku ilustrasi. Penulis menyaring ide-ide yang didapat dari tahap sebelumnya dan menciptakan brief desain dari ide tersebut. Brief diwujudkan dengan membuat tabel yang berisi konten apa saja yang akan dimasukkan kedalam buku. Selanjutnya penulis akan melakukan eksekusi desain mulai dari sketsa kasar, lineart, pewarnaan, dan layouting teks dan aset-aset visual. Keseluruhan aset visual dan teks cerita yang dibuat akan disusun kedalam halaman buku dengan menyesuaikan grid. Aset-aset visual yang ada juga digunakan pada perancangan media sekunder.

3.1.1 Testing

Pada tahap *testing*, dilakukan dua kali pengujian yaitu *alpha test* untuk mengetes *prototype* karya yang dilakukan kepada rekan-rekan Universitas Multimedia Nusantara, dan yang kedua ditujukan kepada target audiens (*user test*) kepada orang tua usia 31-36 tahun yang tinggal di wilayah Jabodetabek melalui *beta test*. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) mengenai perancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Umpan balik dari hasil *testing* akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi atau perbaikan dalam perancangan desain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik prosedur perancangan yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi studi eksisting, studi referensi, wawancara, dan penyebaran kuesioner.

Pelaksanaan prosedur tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman target penelitian terkait potensi dan kecerdasan anak, serta menggali preferensi dan referensi mereka seputar *output* media. Data yang terkumpul juga diharapkan dapat mengukur tingkat urgensi dari permasalahan yang ada, sehingga perancangan buku ilustrasi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan tepat sasaran.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan proses wawancara kepada ilustrator buku bergambar dan cerita anak untuk mendapatkan informasi mengenai ilustrasi seperti apa yang dapat menarik perhatian anak, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang buku ilustrasi bagi anak, pemilihan gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang umumnya digunakan pada buku ilustrasi anak, sehingga hasil wawancara dapat digunakan sebagai referensi dalam output perancangan. Narasumber lain yang penulis wawancarai adalah psikolog klinis yang berkecimpung pada topik hubungan orang tua dan anak, keluarga, pernikahan, dan sebagainya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan landasan teori psikologi dikarenakan penulis memerlukan opini ahli sebagai awam, terutama untuk hal yang bersifat ilmiah. Penulis juga ingin mendapatkan informasi mengenai beberapa kesalahan yang umum dilakukan pada orang tua menanggapi kecerdasan, minat, dan bakat anak, serta bagaimana orang tua dapat secara aktif berpartisipasi dalam memicu perkembangan kecerdasan yang dimiliki secara unik oleh setiap individu.

A. Wawancara dengan Rizqia Sadida

Wawancara dilakukan dengan ilustrator buku anak Rizqia Sadida selaku ilustrator profesional di bawah naungan Turtale Academy. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda sebagai ilustrator buku anak?
2. Apa yang membuat Anda tertarik untuk fokus pada ilustrasi buku anak?

3. Apakah Anda pernah mengerjakan proyek buku interaktif sebelumnya? Jika ya, bisa Anda ceritakan pengalaman tersebut?
4. Apa saja elemen interaktif yang menurut Anda efektif untuk dimasukkan dalam buku ilustrasi untuk anak-anak?
5. Bagaimana proses dalam pembuatan buku ilustrasi maupun interaktif?
6. Apakah terdapat elemen visual tertentu yang menjadi faktor penting untuk diperhatikan dalam pembuatan buku ilustrasi maupun interaktif? Seperti permainan warna, tipografi, *layout*, dll.
7. Apakah pemilihan medium dan metode pembuatan ilustrasi maupun interaktif (misalnya tekstur kertas, jenis cat, digital/tradisional) mempengaruhi pemahaman visual anak? Jika ya, mengapa?
8. Apakah ilustrasi maupun interaktivitas dalam buku mempengaruhi proses pemahaman anak terhadap konteks tekstual (cerita, makna, amanat, pesan-pesan dalam bentuk teks) yang ingin disampaikan?
9. Apakah anda pernah merancang buku ilustrasi maupun interaktif dengan topik kecerdasan majemuk atau topik lainnya yang serupa?
10. Apakah anda pernah merancang buku ilustrasi maupun interaktif yang membutuhkan bimbingan orang tua sebagai pembimbing anak dalam memahami konteks di dalamnya?
11. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi maupun interaktif agar dapat menarik perhatian dan mengajak pembaca (khususnya anak-anak) untuk ikut terlibat dalam aktivitas maupun isi sebuah buku?
12. Apa sumber inspirasi utama Anda dalam membuat ilustrasi untuk anak-anak?
13. Apakah ada buku atau ilustrator lain yang menjadi inspirasi atau referensi Anda untuk proyek-proyek yang telah dikerjakan?
14. Seberapa penting umpan balik dari target audiens selama proses perancangan buku? Bagaimana cara mengimplementasikan umpan balik yang didapat?

15. Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam proses prancangan buku ilustrasi maupun interaktif?
16. Bagaimana cara mengatasi tantangan/kesulitan dalam menyampaikan pesan yang kompleks melalui media visual?

B. Wawancara dengan Ganda Mery Simatupang M.Psi., Psikolog

Wawancara dilakukan dengan psikolog klinis Ganda Mery Simatupang M.Psi., Psikolog selaku *Clinical Psychologist* yang memiliki pengalaman praktek sejak tahun 2006 terutama mengenai topik *mental health*, remaja, family dan pernikahan. Pertanyaan wawancara yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Apa definisi "bakat" dari perspektif psikologi?
2. Apa definisi kecerdasan majemuk menurut ilmu psikologi?
3. Pada usia berapa potensi kecerdasan anak mulai dapat dikenali oleh orang tua? Apa tanda-tandanya?
4. Bagaimana peran faktor genetik dan lingkungan dalam pengembangan kecerdasan anak?
5. Apakah ada kesalahan/kekeliruan yang dilakukan orang tua dalam mengenali kecerdasan anak?
6. Apa kendala utama yang dihadapi kebanyakan orang tua dalam memahami dan mengembangkan kecerdasan anak?
7. Bagaimana cara orang tua bisa mengobservasi kecerdasan anak secara efektif di rumah?
8. Apakah ada tes bakat atau alat *assessment* tertentu yang direkomendasikan untuk membantu orang tua?
9. Bagaimana sebaiknya orang tua menyikapi jika minat anak tidak sesuai dengan kecerdasan yang terlihat unggul?
10. Bagaimana sebaiknya orang tua menyikapi jika kecerdasan anak tidak sesuai dengan idealisme orang tua?
11. Menurut Anda, apakah media informasi efektif untuk menyampaikan informasi tentang kecerdasan anak kepada orang tua?

12. Konten apa saja yang sebaiknya ada dalam media informasi ini agar bermanfaat bagi orang tua?
13. Bagaimana cara menyajikan informasi kompleks tentang psikologi perkembangan agar mudah dipahami orang tua?
14. Rekomendasi praktis apa yang bisa diberikan kepada orang tua untuk mendukung pengembangan kecerdasan anak?

3.3.2 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi kepada buku ilustrasi serta buku interaktif sebagai acuan untuk visualisasi serta jenis-jenis interaktivitas yang akan dimasukkan ke dalam perancangan media interaktif. Studi referensi membantu penulis agar dalam merancang buku interaktif lebih menarik bagi target audiens.

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting melalui aplikasi Gramedia Digital dengan fokus pada buku-buku yang membahas topik mengenai atau yang serupa dengan kecerdasan majemuk. Studi ini berpusat pada analisis elemen desain dari buku-buku yang ada, yang kemudian dirangkum dalam analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats* (SWOT). Analisis ini bertujuan untuk membantu penulis dalam mengembangkan perancangan buku interaktif agar lebih efektif dan relevan.

3.3.4 Kuesioner

Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode pengambilan *random sampling* yang disebarluaskan secara *online* dan ditujukan kepada laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 31-36 tahun yang sudah memiliki anak berusia 5-6 tahun. Pembagian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman target audiens mengenai potensi kecerdasan/bakat anak, serta bidang-bidang apa saja yang menjadi bakat anak. Berikut merupakan pertanyaan dalam kuesioner yang disebarluaskan:

1. Apakah potensi kecerdasan anak Anda sudah mulai terlihat? Misalnya, anak mulai terlihat mahir dalam berhitung, menggambar, dll.
2. Apakah anak anda sudah menunjukkan ketertarikan pada hal tertentu?
3. Apakah anak anda terdaftar dalam aktivitas di luar sekolah yang berkaitan dengan potensi kecerdasannya? (Contoh: ekstrakurikuler, kursus, dll.)
4. Hal-hal apa yang menjadi penghalang anda sebagai orang tua yang belum mengenal bakat anak anda?
5. Seberapa sering anda menghabiskan waktu dengan anak untuk membimbing dalam pengembangan bakat anak Anda?
6. Apakah anda pernah membaca/mempelajari jurnal/buku/media informasi apapun mengenai kecerdasan majemuk?
7. Apakah anda familiar dengan buku interaktif sebagai media informasi tentang kecerdasan/bakat anak?
8. Seberapa sering anda menggunakan buku interaktif sebagai media informasi sekaligus alat bantu dalam mengenali kecerdasan/bakat anak?
9. Menurut anda, apakah buku interaktif dapat membantu memberikan informasi mengenai kecerdasan majemuk anak?
10. Faktor apa saja yang sekiranya menjadi pertimbangan anda ketika membelikan buku untuk anak?