

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan buku cerita ilustrasi anak tentang Candi Muaro Jambi:

3.1.1 Primer

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 15—18 tahun

Berdasarkan data lapangan, mayoritas pembina Sekolah Minggu di Jambi adalah remaja SMA yang berusia 15-18 tahun. Hal ini juga disebabkan oleh struktur organisasi di Sekolah Minggu yang secara aktif melibatkan remaja sebagai pembina selama proses pembelajaran. Usia ini strategis untuk mengembangkan tanggung jawab, empati, dan keterampilan kepemimpinan.

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

Target sasaran SES A--B cenderung memiliki akses yang lebih baik terhadap pendidikan sehingga memungkinkan partisipasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam. Akses pendidikan yang memadai juga membuat mereka menjadi lebih siap untuk memahami pentingnya pelestarian budaya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Geografis: Jambi

Target geografis difokuskan di Jambi karena Candi Muaro Jambi merupakan bagian penting dari Kota Jambi yang perlu lebih

disebarluaskan. Melibatkan remaja Jambi bertujuan untuk meningkatkan rasa bangga terhadap warisan yang dimiliki dan mewarisinya kepada generasi selanjutnya.

3. Psikografis:

- a. Remaja yang memiliki inisiatif dan rasa tanggung jawab terhadap tugasnya.
- b. Aktif terlibat dalam kegiatan yang memberikan dampak positif bagi komunitas.
- c. Memiliki minat pada bidang edukasi.
- d. Remaja dengan rasa cinta terhadap warisan budaya lokal.

3.1.2 Sekunder

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 7—9 tahun

Menurut Kemendikbud, rentang usia 7-9 tahun termasuk dalam klasifikasi B2. Anak-anak pada tingkat B2 ini berada di tahap transisi dari pembaca pemula menuju pembaca mandiri. Oleh sebab itu, mereka mampu memahami cerita yang lebih kompleks, namun masih tetap memerlukan bantuan visual secara jelas. Selain itu, anak pada rentang usia sekian masih termasuk pada masa *golden age* sehingga anak memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar (Sujiono, 2009, h.53).

- c. Pendidikan: SD
- d. SES: A-B

Pemilihan target sasaran dengan SES A—B adalah karena target ini memiliki akses lebih terhadap pendidikan dengan media pembelajaran yang beragam. Hal tersebut memberikan peluang bagi penulis untuk mengaplikasikan metode interaktif dengan teknologi yang lebih maju. Dengan demikian, hal ini dapat

meningkatkan minat anak-anak terhadap pembelajaran sejarah dengan penggunaan media dan teknologi yang lebih interaktif.

2. Geografis: Jambi

Fokus utama dari perancangan ini mencakup anak-anak yang tinggal di wilayah Jambi. Hal ini karena Candi Muaro Jambi merupakan bagian penting dari daerah Jambi, sehingga diharapkan anak-anak tersebut dapat lebih dalam mengetahui warisan yang dimiliki kampung halamannya. Dengan memberikan informasi lokal yang dekat dengan kehidupan mereka, buku ini diharapkan dapat meningkatkan rasa kebanggaan dan keterikatan lebih lanjut terhadap Candi Muaro Jambi.

3. Psikografis:

- a. Anak-anak yang tidak mengetahui Candi Muaro Jambi
- b. Anak-anak yang tertarik dengan sejarah
- c. Anak-anak dengan rasa ingin tahu tinggi
- d. Anak-anak yang menyukai tantangan

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan penulis mengacu pada metodologi *Design Thinking* untuk merancang solusi interaktif dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan metodologi *Design Thinking* dari Interaction Design Foundation, terdapat lima fase dalam proses perancangan solusi interaktif, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Soegaard, 2018, h. 11). Pada tahapan awal, dilakukan tahap *Empathize* untuk mengumpulkan data melalui tahapan wawancara dan observasi untuk mengamati kebutuhan pengguna. Selanjutnya, dilaksanakan tahapan *Define* yang berfokus pada pengerucutan masalah utama yang perlu diselesaikan. Setelah memahami permasalahan, tahapan selanjutnya adalah *Ideate* yang berfokus pada pencetusan solusi potensial dari masalah inti. Pada tahap *Prototype*, dirancanglah model awal dari produk yang dihasilkan. Tahapan terakhir adalah tahapan *Test* untuk menguji prototipe kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback* rancangan.

Design Thinking



Empathize



Define



Ideate



Prototype



Test

Interaction Design Foundation
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)

Gambar 3.1 *Design Thinking*
Sumber: <https://www.google.com...>

Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif, yang merupakan pendekatan bertujuan untuk memahami dan menggali fenomena secara mendalam terhadap situasi asli di lapangan (Rachman et al., 2024, h.137). Penggunaan metode kualitatif memungkinkan eksplorasi terhadap kebutuhan dan perspektif anak-anak sebagai target utama. Pendekatan ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yakni wawancara, observasi, *Focus Discussion Group* (FGD), dan studi referensi. Data diperoleh melalui wawancara dengan ahli pendidikan anak, konseptor buku interaktif, dan pihak pengurus Candi Muaro Jambi.

3.2.1 *Empathize*

Tahap awal dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah *empathize*, yang dilakukan dengan memahami kebutuhan dan pengalaman anak-anak sebagai target pengguna. Penulis melakukan wawancara, observasi langsung, dan FGD untuk memahami relevansi masalah dan pemahaman target tentang Candi Muaro Jambi. Wawancara bersama konseptor buku interaktif anak, edukator, dan penggiat KCBN Candi Muaro Jambi bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam terkait wawasan dan perspektif para ahli terkait metode efektif dalam merancang media edukasi interaktif bagi anak-anak terkait Candi Muaro Jambi. Selain itu, observasi dilakukan menuju lokasi

secara langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam terkait situs KCBN Candi Muaro Jambi.

Focus Group Discussion dilakukan terhadap anak-anak usia 7—9 tahun di Sekolah Minggu untuk mengetahui lebih dalam terkait pengetahuan mereka tentang Candi Muaro Jambi dan juga preferensi mereka. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana anak-anak berinteraksi dengan media pembelajaran terkait Candi Muaro Jambi, sehingga perancangan buku dapat lebih relevan dan menarik bagi mereka. studi referensi bertujuan untuk memperkaya referensi terkait teknik desain media interaktif dan metode edukasi bagi anak-anak sehingga dapat dijadikan dasar yang kuat dan relevan bagi perancangan solusi.

3.2.2 Define

Data-data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya akan diorganisir kembali dan dianalisa oleh penulis dalam tahap *define*. Tujuan dari tahap *define* ini adalah untuk mendefinisikan masalah inti sebagai pertanyaan yang berpusat pada masalah yang dialami target pengguna. Penulis dapat meninjau kembali *user*, *insight*, dan *needs* dari target yang berguna untuk mempermudah dalam proses mengumpulkan ide solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah inti.

3.2.3 Ideate

Tahap selanjutnya adalah *ideate* yang berfokus pada pencetusan ide yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang diangkat. Dengan latar belakang informasi dan data-data yang telah terkumpul, penulis dapat mulai memikirkan ide-ide kreatif dari beragam sudut pandang melihat masalah. Penulis dapat menggunakan teknik-teknik *ideation* untuk merangsang dan memperluas cara pandang dalam menyelesaikan masalah. Penggunaan beberapa teknik *ideation* merupakan hal yang akan dilakukan penulis sehingga dapat diperoleh ide solusi yang bervariasi dan relevan dengan masalah inti.

Tahapan ini mencakup pembuatan *mind map* untuk mengeksplor dan memilah ide serta konsep kreatif dalam menyampaikan informasi Candi Muaro

Jambi bagi anak-anak. *Mind map* tersebut nantinya akan menghasilkan kata kunci inti yang berfungsi sebagai pedoman terkait perancangan solusi. Setelah *big idea* ditemukan, penulis akan lanjut dalam perancangan *moodboard visual* yang akan mencakup kumpulan referensi elemen desain untuk memberikan gaya visual konsisten dan sesuai dengan *big idea* yang telah ditentukan.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis membuat prototipe awal buku ilustrasi interaktif dengan desain yang mencakup ilustrasi, tata letak, dan elemen interaktif sesuai dengan gagasan konsep yang tercantum pada tahap *ideate*. Proses ini diawali dengan perancangan *storyboard* yang akan menjelaskan alur cerita dari awal hingga akhir. Lalu, ketika narasi sudah disetujui, penulis akan memasuki perancangan *rendering* hingga tahap *finishing*. Prototipe ini diuji secara langsung oleh anak-anak dan pengajar untuk mendapatkan umpan balik mengenai fitur-fitur yang ada. Proses ini penting untuk mengidentifikasi kekurangan dan area yang perlu disempurnakan agar buku sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung pembelajaran secara efektif.

3.2.5 Test

Tahap *test* melibatkan pengujian buku ilustrasi interaktif dalam situasi nyata, di mana anak-anak dan pengajar memberikan masukan setelah menggunakan buku tersebut. Umpan balik ini diolah untuk menyempurnakan buku interaktif, memperbaiki kekurangan, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Tahap ini juga memastikan bahwa solusi yang dihasilkan memenuhi tujuan edukasi, yakni memperkenalkan nilai historis dan spiritual Candi Muaro Jambi kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif.

Setelah hasil rancangan telah melewati tahapan *prototype*, penulis akan melakukan uji coba dalam dua tahap, yaitu *alpha* dan *beta testing*. Pengujian pertama dilakukan secara internal pada *alpha testing* agar memastikan buku cerita ilustrasi interaktif dapat berfungsi baik sesuai ketentuan. Selanjutnya, pengujian kedua berada pada *beta testing* yang bertujuan mengevaluasi buku terkait interaktivitasnya, tujuan, relevansi, dan

efektivitasnya dalam mengatasi masalah. Hasil data tersebut bertujuan sebagai iterasi sebelum finalisasi media.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada penelitian ini, fokus utama adalah untuk merancang buku cerita ilustrasi interaktif bagi anak-anak mengenai Candi Muaro Jambi. Oleh karena itu, teknik perancangan yang dipilih harus mampu memberikan wawasan yang mendalam terkait dengan kebutuhan dan persepsi target pengguna, yaitu anak-anak, dan juga pemahaman lebih mendalam terkait Candi Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan informasi komprehensif dari berbagai ahli yang relevan, seperti edukator, ilustrator, konseptor buku interaktif anak serta penggiat yang terlibat langsung dengan Candi Muaro Jambi.

Candi Muaro Jambi adalah salah satu candi Buddha tertua di Indonesia dan terluas di Asia yang menyimpan banyak nilai spiritual dan historis bagi umat Buddha. Candi ini sudah tercatat sebagai warisan dunia oleh UNESCO dan menjadi Kawasan Cagar Budaya Nasional (KCBN) serta dinobatkan sebagai Kawasan Wisata Sejarah Terpadu (KWST) oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (Meilania & Febrianti, 2019, h.101). Oleh sebab itu, penggunaan teknik pengumpulan data ini diharapkan dapat menggali berbagai perspektif dan wawasan yang mendukung dalam memahami permasalahan utama, tantangan, dan kebutuhan terkait edukasi kepada anak-anak, sehingga perancangan buku cerita ilustrasi interaktif dapat menjadi solusi yang dapat mengatasi masalah dengan relevan.

3.3.1 Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah observasi langsung ke tempat lokasi topik perancangan. Observasi dilakukan penulis untuk melihat kondisi lingkungan Kawasan Candi Muaro Jambi secara langsung. Dengan mengetahui suasana lingkungan serta mengamati lebih detail terkait bangunan candi-candi yang terdapat dalam kawasan tersebut, penulis dapat lebih memahami apa yang dapat dipresentasikan dalam buku cerita. Observasi ini penting untuk menghasilkan gambaran yang nantinya menjadi

fondasi dalam perancangan buku ilustrasi interaktif. Menurut Sugiyono (2011, h.315), observasi terbagi menjadi tiga tahap, yaitu observasi deskriptif, observasi terfokus, dan observasi terseleksi.

1. Pengamatan Deskriptif

Pada tahap observasi ini, dilakukan pengamatan menyeluruh terhadap semua situasi yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan secara langsung pada lokasi. Data tersebut diperhatikan dan dicatat tanpa menggunakan struktur. Dokumentasi tersebut memberikan gambaran umum bagi penulis terhadap topik yang diamati, yaitu situasi kawasan Candi Muaro Jambi.

2. Pengamatan Terfokus

Observasi selanjutnya adalah observasi terfokus, yaitu jenis observasi yang mengamati aspek-aspek tertentu secara lebih spesifik. Observasi ini dilakukan dengan cara mempersempit ruang lingkup pengamatan. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan data yang lebih relevan dengan penelitian.

3. Pengamatan Terseleksi

Observasi terseleksi adalah observasi yang menjabarkan fokus pengamatan secara lebih rinci dan mendalam. Pada observasi ini dapat ditemukan ciri utama dari hasil pengamatan serta mengidentifikasinya secara lebih detail. Melalui pengamatan rinci tersebut, penulis dapat memahami topik yang diamati dengan lebih mendalam.

3.3.2 Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan yang penulis lakukan dalam mengumpulkan data primer adalah Wawancara mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan para pakar di bidang pendidikan anak-anak, ilustrator buku, konseptor buku interaktif anak, serta penggiat Candi Muaro Jambi. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengumpulkan informasi penting terkait bagaimana kecenderungan anak-anak usia 7-9 tahun merespons media edukasi

yang interaktif. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi *insight* dari para ahli dalam mengatasi kendala edukasi di Sekolah Minggu serta tantangan dalam penyampaian konten sejarah yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak. Selain itu, wawancara dengan salah satu penggiat Candi Muaro Jambi bertujuan untuk menggali pemahaman lebih mendalam terkait informasi-informasi seputar candi tersebut sehingga dapat menghasilkan buku edukasi yang tidak hanya mementingkan aspek visual, tetapi juga lengkap secara informasi.

1. Wawancara dengan Konseptor Buku Anak dan Edukator Anak

Penulis melakukan wawancara dengan Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn. untuk mendapatkan wawasan serta pemahaman lebih mendalam terkait prosedur pembuatan buku cerita ilustrasi interaktif yang relevan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Dalam sesi wawancara ini, Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn. mengundang satu narasumber lain, yaitu Dewi Amri untuk membantunya menjawab beberapa pertanyaan terkait proses pembelajaran anak.

Melalui wawancara ini, penulis dapat memperluas wawasan terkait cara merancang buku cerita ilustrasi sesuai dengan karakteristik dan proses edukasi anak-anak. Data wawancara ini akan sangat bermanfaat dalam proses perancangan buku cerita yang tidak hanya merarik secara visual, tetapi juga memperhatikan aspek alur cerita yang informatif dan juga sesuai dengan kebutuhan serta preferensi anak-anak. Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada konseptor buku ilustrasi anak dan juga edukator anak yang mengacu pada teori Salisbury & Styles (2012):

- a. Berdasarkan pengalaman Ibu, umumnya kemampuan membaca untuk anak 7-11 tahun seperti apa?
- b. Aspek apa aja yang perlu dipertimbangkan dalam merancang cerita atau *storytelling* untuk buku anak-anak?

- c. Bagaimana Ibu menentukan gaya bahasa dan *copywriting* yang sesuai untuk audiens anak usia 7-11 tahun agar cerita tetap menarik dan mudah dipahami?
- d. Bagaimana *cognitive load* mempengaruhi kemampuan anak-anak usia 7-11 tahun dalam memahami gaya bahasa tersebut?
- e. Apakah ada strategi desain yang dapat digunakan untuk mengurangi beban kognitif dan membantu anak-anak dalam memproses informasi dengan lebih efektif?
- f. Menurut Ibu, bagaimana pengaruh penggunaan ilustrasi visual dan interaktivitas dalam meningkatkan daya serap informasi pada anak-anak?
- g. Bagaimana cara menentukan gaya visual atau pengayaan yang sesuai untuk target usia 7-11 tahun dalam buku interaktif?
- h. Bagaimana hubungan antara pesan visual dan tekstual dalam mendukung pemahaman membaca anak usia 7-11 tahun?
- i. Apakah Ibu merasa bahwa pesan visual perlu diimbangi dengan pesan textual untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan jika iya, bagaimana cara terbaik untuk memadukannya?
- j. Bagaimana cara memastikan bahwa konten buku interaktif dapat menarik perhatian dan mempertahankan minat anak-anak di usia 7-11 tahun?
- k. Bagaimana cara menggabungkan elemen interaktif ke dalam buku cerita anak tanpa mengganggu alur cerita atau tujuan edukatif dari buku?
- l. Apa metode atau teknik desain yang bisa digunakan untuk mengajak anak lebih aktif berinteraksi dengan konten buku?
- m. Berdasarkan topik yang lebih mengangkat nilai historis dan spiritualitas, elemen interaktif apa yang menurut Ibu bisa ditambahkan agar buku ini menarik secara edukatif dan kreatif bagi anak-anak?

- n. Bagaimana cara terbaik menyampaikan informasi sejarah dan spiritualitas kepada anak-anak tanpa membuat mereka merasa bosan atau kewalahan?
- o. Bagaimana Ibu mengatasi tantangan dalam merancang elemen interaktif yang tetap edukatif namun menyenangkan bagi anak-anak?
- p. Bagaimana cara menyeimbangkan antara aspek edukatif dan aspek hiburan dalam sebuah buku interaktif?
- q. Apakah ada spesifikasi bahan yang digunakan dalam perancangan buku interaktif?
- r. Apakah ada tips atau saran tambahan untuk memastikan buku interaktif ini bisa memberikan pengalaman belajar yang mendalam sekaligus menyenangkan bagi anak-anak?

2. Wawancara dengan Ilustrator Buku Cerita Anak

Wawancara berikutnya dilakukan penulis dengan seorang ilustrator buku anak, yaitu Alnurul Gheulia, S.T. untuk mendapatkan *insight* serta sudut pandang dalam merancang suatu ilustrasi yang dapat menunjang karya buku yang akan diciptakan. Proses ini memungkinkan penulis agar mendapatkan *mindset* apa yang perlu ditanamkan sebagai seorang ilustrator buku anak selama tahap pembuatan dan penulis juga dapat mengetahui lebih lanjut terkait proses yang dilalui untuk merancang sebuah buku anak.

Data dari wawancara ini sangat membantu penulis agar dapat memastikan perancangan buku bisa memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan bagi anak-anak untuk meningkatkan wawasan mereka terkait Candi Muaro Jambi. Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara kepada ilustrator buku anak yang diambil dari teori Houston (2016):

- a. Bisakah kakak menjelaskan proses kreatif dalam merancang ilustrasi untuk buku anak? Apa tahap-tahap penting yang perlu diperhatikan?

- b. Selama menjadi ilustrator buku anak, bagaimana cara kakak menyesuaikan gaya ilustrasi agar sesuai dengan rentang usia anak-anak 7-11 tahun?
- c. Bagaimana kakak menentukan palet warna, bentuk, dan gaya ilustrasi untuk memastikan buku interaktif tetap menarik dan ramah bagi anak-anak?
- d. Apa saja elemen visual yang bisa digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka tertarik pada buku ilustrasi?
- e. Bagaimana peran ilustrasi dalam mendorong anak-anak untuk terlibat secara aktif dengan konten interaktif?
- f. Bagaimana cara memastikan bahwa ilustrasi dalam buku dapat membantu anak usia 7-11 tahun untuk memahami konten abstrak, kalau dalam konteks ini adalah konten sejarah yang kompleks seperti Candi Muaro Jambi?
- g. Dalam konteks buku yang berfokus pada sejarah dan spiritualitas, menurut kakak, apa tantangan terbesar yang biasanya dihadapi saat menciptakan ilustrasi yang tetap relevan namun menarik bagi anak-anak?
- h. Apa yang perlu diperhatikan dalam memilih simbol atau elemen visual agar sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak di usia tersebut?
- i. Berdasarkan pengalaman kakak, apa saran dalam mengembangkan ilustrasi yang tidak hanya indah tetapi juga berperan dalam proses belajar anak-anak mengenai sejarah dan spiritualitas?
- j. Apakah kakak memiliki rekomendasi atau tips khusus untuk membuat ilustrasi yang kuat dari segi edukasi, namun tetap menyenangkan dan menghibur untuk anak-anak?

3. Wawancara dengan Penggiat Candi Muaro Jambi

Wawancara berikutnya dilakukan penulis dengan Supri Yadi selaku penggiat Candi Muaro Jambi untuk mendapatkan informasi-informasi lebih mendalam terkait Candi Muaro Jambi. Informasi tersebut termasuk keunikan candi-candi yang ada di dalam kompleks, latar belakang berdirinya Candi Muaro Jambi, peran serta nilai Candi Muaro Jambi, dan usaha edukasi apa saja yang pernah dilakukan untuk memperkenalkan Candi Muaro Jambi. Hasil dari wawancara ini akan sangat membantu penulis dalam merancang buku yang tidak hanya indah secara visual tetapi memiliki informasi penting untuk aspek edukasi. Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara berdasarkan teori Utomo (2011) yang akan ditunjukkan kepada penggiat Candi Muaro Jambi:

- a. Bisa diceritakan secara lebih detail sejarah berdirinya Candi Muaro Jambi?
- b. Sepengetahuan saya dari sumber-sumber yang saya baca, sekarang terdapat 11 candi yang telah dipugar. Apa saja candi-candi tersebut?
- c. Apakah ada suatu ciri khas dari setiap candi tersebut yang dapat ditonjolkan dalam proses pemberian edukasi kepada anak-anak?
- d. Apa saja peran penting Candi Muaro Jambi dalam konteks sejarah agama Buddha di Indonesia?
- e. Sejauh mana keterlibatan Candi Muaro Jambi dalam kegiatan keagamaan masyarakat Buddha saat ini?
- f. Menurut Bapak, apa nilai spiritual utama yang dimiliki Candi Muaro Jambi yang perlu disampaikan kepada generasi muda, khususnya anak-anak?
- g. Bagaimana pandangan Bapak mengenai potensi Candi Muaro Jambi sebagai pusat spiritual dan pendidikan agama Buddha di Indonesia?
- h. Apa tradisi atau ritual keagamaan yang masih berlangsung di Candi Muaro Jambi hingga kini?

- i. Bagaimana pandangan Bapak tentang perlunya media edukasi, seperti buku ilustrasi interaktif, untuk memperkenalkan nilai-nilai Candi Muaro Jambi kepada anak-anak?
- j. Apakah ada program atau kegiatan edukasi khusus untuk anak-anak yang sudah dilakukan untuk Candi Muaro Jambi?
- k. Menurut Bapak, aspek apa saja yang bisa lebih dikembangkan dari sisi edukasi terkait Candi Muaro Jambi untuk menarik minat anak-anak?
- l. Apakah ada pesan khusus dari Bapak mengenai pentingnya edukasi Candi Muaro Jambi bagi generasi muda di masa depan?

4. Wawancara dengan Pembina Sekolah Minggu

Wawancara terakhir yang akan dilakukan penulis dengan Zulya Angelitawan Lie selaku salah satu pembina Sekolah Minggu di Vihara Sakyakirti. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait relevansi masalah dalam data lapangan. Selain itu, penulis berusaha menggali kegiatan seperti apa saja yang dilakukan pada Sekolah Minggu hingga respon anak-anak dalam proses penyampaian materi. Hasil dari wawancara ini dapat memberikan gambaran lebih jelas terkait kebiasaan target sasaran sehingga penulis dapat merancang buku yang dibutuhkan sesuai permasalahan yang ada. Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara berdasarkan Rinaldo (2023) yang akan ditujukan kepada pembina Sekolah Minggu di Vihara Sakyakirti:

- a. Biasanya apa saja yang diajarkan kepada anak-anak di Sekolah Minggu?
- b. Bagaimana Anda mengenalkan ajaran Buddha tersebut kepada anak-anak di Sekolah Minggu?
- c. Metode apa yang paling efektif untuk membuat anak-anak memahami cerita dan nilai-nilai dari ajaran Buddha?
- d. Apakah ada tantangan tertentu dalam penyampaian materi pada anak-anak di Sekolah Minggu?

- e. Bagaimana cara Anda menjaga agar anak-anak tetap tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar di Sekolah Minggu?
- f. Seberapa penting menurut Anda penggunaan media visual seperti gambar, video, atau buku dalam mengajarkan ajaran agama di Sekolah Minggu?
- g. Apakah ada materi khusus tentang tempat-tempat bersejarah Buddhis seperti Candi Muaro Jambi yang pernah diajarkan? Jika ya, bagaimana anak-anak merespons?
- h. Apakah anak-anak lebih mudah memahami ajaran agama ketika diajarkan dengan cerita dan permainan interaktif?
- i. Bagaimana pendapat Anda tentang buku interaktif dalam penyampaian informasi pembelajaran di Sekolah Minggu?
- j. Apa harapan Anda terhadap perkembangan media pendidikan agama Buddha untuk anak-anak di masa depan?

3.3.3 Focus Group Discussion

Pada tahap ini, penulis melaksanakan FGD (*Focus Group Discussion*) yang melibatkan anak-anak usia 7-11 tahun sebagai partisipan. Dilaksanakannya FGD bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai preferensi belajar anak-anak, persepsi mereka tentang Candi Muaro Jambi, dan aktivitas interaktif yang menarik minat anak-anak dalam proses pembelajaran. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan memahami sudut pandang anak-anak terkait pengalaman belajar mereka, serta bagaimana elemen interaktif dapat membantu mereka dalam memahami materi sejarah.

Melalui pelaksanaan *Focus Group Discussion*, penulis mampu mengeksplorasi secara lebih mendalam isu-isu penting yang muncul dari hasil diskusi, sehingga dapat memperoleh wawasan yang beragam mengenai bagaimana anak-anak menyerap informasi. Hasil dari FGD ini diharapkan memberikan masukan penting dalam merancang buku ilustrasi interaktif yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan target audiens. Berikut adalah instrumen pertanyaan FGD yang akan diajukan kepada anak-anak Sekolah Minggu di Vihara Sakyakirti:

- a. Ada nggak di antara kalian yang pernah denger atau tau tentang Candi Muaro Jambi?
- b. Kalian tau dari mana tentang Candi Muaro Jambi? Dari sekolah, orang tua, TV, atau tempat lain?
- c. Kalau kalian belum pernah ke Candi Muaro Jambi, bayangin nih kalian bisa ke sana. Apa yang paling pengen kalian lihat atau lakukan di sana?
- d. Menurut kalian, Candi Muaro Jambi itu tempat apa sih? Kenapa tempat itu penting?
- e. Kalian paling suka belajar dengan cara gimana? Baca buku cerita bergambar, nonton video, atau dengerin cerita dari orang lain?
- f. Kalau belajar tentang sejarah atau tempat seperti Candi Muaro Jambi, menurut kalian seru nggak kalau sambil main?
- g. Kalian lebih suka gambar banyak atau sedikit dalam buku cerita
- h. Kalian suka nggak kalau pas belajar ada sesuatu yang bisa disentuh atau dimainkan? Misalnya, kayak buku yang ada bagian yang bisa dipindah-pindahin atau puzzle yang harus disusun
- i. Kalian lebih suka belajar sendirian atau bareng teman-teman?
- j. Pernah nggak kalian main puzzle, mewarnai, atau tebak gambar di sekolah? Menurut kalian belajar sambil main kayak gitu lebih gampang atau lebih susah?
- k. Kalau di dalam buku ada permainan kayak teka-teki atau kuis, menurut kalian itu bakal bikin belajar lebih seru nggak?
- l. Apa yang paling kalian suka saat belajar sejarah? Misalnya, banyak gambar, ada cerita, atau bisa disentuh dan dimainkan?

3.3.4 Studi Referensi

Dalam proses perancangan buku ilustrasi interaktif, penulis melakukan studi referensi sebagai salah satu metode dalam pengumpulan data. Studi referensi bermanfaat untuk memberikan wawasan terkait hal teknis maupun praktis yang mendukung proses perancangan karya penulis. Dalam tahap ini, penulis meninjau beberapa referensi perancangan media yang relevan

dengan target sasaran dan hasil rancangan berupa buku ilustrasi interaktif bagi anak-anak berusia 7—9 tahun yang termasuk klasifikasi B2.

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menilai data atau informasi yang telah tersedia mengenai suatu topik atau objek tertentu. Studi eksisting juga bermanfaat untuk memberikan wawasan terkait hal teknis dan praktis yang dapat dikembangkan dalam perancangan karya penulis secara lebih spesifik. Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis menemukan referensi berupa buku-buku yang membahas Candi Muaro Jambi. Proses ini menjadi langkah awal untuk memahami berbagai aspek, potensi, dan informasi penting terkait Candi Muaro Jambi.

