

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Dalam perancangan media informasi buku interaktif ini, subjek sasaran dikategorikan menjadi dua kelompok berdasarkan prioritasnya, yaitu subjek primer dan subjek sekunder. Subjek primer merupakan yang target sasaran utama, yaitu anak-anak usia 5-7 tahun yang ditujukan sebagai pembaca langsung buku interaktif yang dirancang. Sementara itu, subjek sekunder adalah orang tua yang mendampingi dan membimbing anak selama proses membaca buku.

##### **3.1.1 Subjek Primer**

###### **3.1.1.1 Demografis**

1. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
2. Usia: 5-7 tahun. Kelompok usia anak 5-7 tahun rentan terhadap gizi lebih, sehingga memerlukan perhatian pada pola makan sehari-hari sedangkan, pola makan yang terbentuk pada usia dini akan berpengaruh secara jangka panjang di masa depan anak (Sartika, 2011).
3. Tingkat Pendidikan:
  - a. Usia 5-6 tahun: Taman Kanak-Kanak (TK) atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sejenisnya.
  - b. Usia 7 tahun: Sekolah Dasar (SD) kelas awal.
4. Kelas Ekonomi: Teratas (SES A)

###### **3.1.1.2 Geografis**

1. Kota urban Jakarta dan sekitarnya (Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Toha dkk. (2016) menekankan bahwa konsumsi, termasuk pangan, mendominasi kehidupan sehari-hari di masyarakat daerah perkotaan dan obesitas menjadi salah satu masalah di kalangan masyarakat urban.

2. Wilayah dengan akses terhadap fasilitas pendidikan dan kesehatan yang baik

#### **3.1.1.3 Psikografis**

1. Anak-anak yang aktif dan senang belajar melalui media interaktif.
2. Memiliki minat terhadap buku dengan ilustrasi menarik dan konten edukatif.
3. Terbuka terhadap informasi baru tentang pola makan sehat.

### **3.1.2 Subjek Sekunder**

#### **3.1.2.1 Demografis**

1. Jenis kelamin: Diutamakan wanita (ibu), tetapi tidak terbatas pada pria (ayah)
2. Usia: Orang tua dengan rentang usia 25-50 tahun yang memiliki anak usia 5-7 tahun.
3. Tingkat Pendidikan: minimal Sarjana atau lebih tinggi
4. Kelas Ekonomi: Teratas (SES A). Laporan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 mengidentifikasi faktor risiko obesitas tertinggi ditemukan pada anak-anak yang tinggal di perkotaan dengan status sosial ekonomi teratas dengan prevalensi mencapai 10,8%.

#### **3.1.2.2 Geografis**

1. Kota urban Jakarta dan sekitarnya (Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi).
2. Wilayah dengan akses terhadap fasilitas pendidikan dan kesehatan yang baik

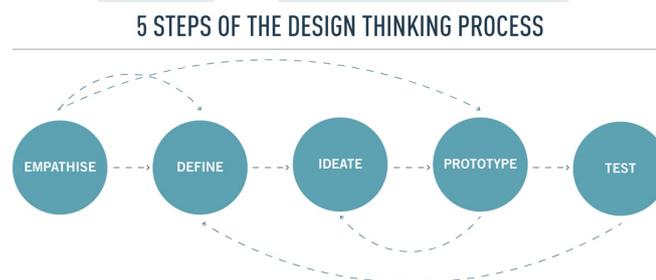
#### **3.1.2.3 Psikografis**

1. Memiliki kesadaran tinggi terhadap pola makan sehat dan kesehatan anak.
2. Peduli terhadap pencegahan penyakit dan terbuka terhadap informasi baru tentang pola makan sehat.

3. Mencari media edukasi yang efektif untuk mengajarkan anak tentang diet anti-inflamasi secara spesifik atau makanan sehat secara umum.
4. Memiliki gaya hidup modern dan sibuk, sehingga membutuhkan informasi yang praktis dan mudah diaplikasikan.
5. Mempunyai daya beli tinggi, dan sangat memperhatikan kualitas dari bahan makanan yang dikonsumsi oleh keluarga.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku interaktif sebagai media pembelajaran anak-anak mengenai diet anti-inflamasi dirancang menggunakan metode *Design Thinking*, praktik yang dikembangkan oleh Stanford University Hasso Plattner Institute of Design (2010) dan dijelaskan bahwa *Design Thinking* merupakan metodologi *user-centered design*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.1 *Design Thinking*  
Sumber: careerfoundry.com

Pendekatan *Design Thinking* mengedepankan pemahaman pada kebutuhan, ekspektasi, dan *behavior* pengguna pada tahapan awal untuk membangun empati terhadap permasalahan. Pada tahap selanjutnya, ide-ide dikembangkan untuk kemudian dijadikan sebuah *prototype* dan diuji pada pengguna yang dituju. Pengujian solusi tersebut akan membuahkan umpan balik (*feedback*) yang dikumpulkan untuk melakukan perubahan sebelum produk dikembangkan. Secara sederhana, pendekatan *Design Thinking* memungkinkan pencarian solusi inovatif terhadap permasalahan yang rumit, yang didasarkan pada kebutuhan pengguna sasaran (Stevens, 2023). Penjelasan dari setiap langkah metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

### 3.2.1 *Empathize*

Tahapan awal dalam *Design Thinking*, yaitu *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan, ekspektasi, *behavior*, serta situasi dan kondisi atau permasalahan yang dialami oleh pengguna. Dalam Stanford University Hasso Plattner Institute of Design (2010), dikatakan bahwa dalam praktis *Design Thinking*, permasalahan yang akan dipecahkan bukan berupa masalah pribadi desainer, melainkan milik seorang kelompok tertentu. Maka dari itu, perlunya dibangun empati terhadap pengguna adalah untuk mendalami siapa mereka dan apa yang penting bagi mereka.

Dalam penerapan tahapan ini, penulis akan mendalami kebutuhan serta situasi pengguna dengan mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD), melakukan wawancara, dan juga menyebarkan kuesioner. FGD akan dilakukan dengan subjek primer perancangan ini, yaitu anak-anak dengan rentang usia 5-7 tahun. FGD ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pemahaman anak-anak terhadap konsep pola makan yang baik, serta mengidentifikasi kemampuan mereka dalam membedakan makanan yang baik dan makanan yang kurang baik bagi tubuh. Sebagai pelengkap metode FGD, kuesioner digunakan untuk menjangkau subjek sekunder, yaitu orang tua anak. Tujuan utama dari kuesioner adalah untuk mengumpulkan data mengenai faktor-faktor eksternal yang dapat berdampak terhadap pola makan anak, seperti kebiasaan makan anak di lingkungan keluarga, serta untuk mengukur tingkat pengetahuan orang tua dalam memilih makanan yang mendukung kesehatan anak.

Setelah mendalami kebutuhan dan situasi pengguna, langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah wawancara dengan seorang ahli gizi atau dietisien tersertifikasi atau *registered dietitian*. Wawancara ini akan difokuskan pada pengumpulan materi yang terperinci dan pemahaman komprehensif mengenai konsep diet anti-inflamasi bagi anak-anak. Selain mengumpulkan informasi dari perspektif medis dan nutrisi, penulis menyadari bahwa aspek visual dalam penyampaian materi penting untuk ditelusuri. Oleh karena itu, penulis juga akan melakukan wawancara mendalam dengan seorang ilustrator yang berpengalaman dalam bidangnya. Wawancara akan dilakukan

dengan tujuan untuk memperoleh wawasan mengenai prinsip maupun elemen desain yang relevan, serta untuk merancang solusi desain yang inovatif dan menarik yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran dan penerapan diet anti-inflamasi pada anak-anak. Wawancara dengan ilustrator juga berfungsi untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan mudah dipahami untuk anak-anak. Setelah memperoleh pemahaman mendalam mengenai topik perancangan dan wawasan dari para ahli, penulis juga akan melakukan wawancara dengan seorang individu yang mewakili target subjek perancangan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan preferensi, kebutuhan, permasalahan, serta harapan yang diinginkan oleh subjek untuk menentukan fokus perancangan. Data dan temuan yang diperoleh dari wawancara ini akan digunakan untuk penyusunan *design brief*, yaitu dokumen ringkasan yang merumuskan tujuan perancangan, kebutuhan pengguna, serta batasan dan arah desain secara menyeluruh.

Selain metode-metode yang telah disebutkan, penulis juga akan melakukan studi eksisting serta studi referensi terkait topik penelitian. Melalui studi eksisting, penulis akan meninjau publikasi-publikasi terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, untuk memahami tren, temuan, dan pendekatan yang telah digunakan oleh para ahli di bidang ini. Sementara itu, studi referensi dilakukan untuk memperoleh contoh-contoh penerapan topik edukasi terhadap media buku interaktif guna membantu peneliti dalam pengembangan desain, khususnya terkait aspek-aspek teknis.

### **3.2.2 Define**

Seusai melakukan pencarian data pengguna, temuan data dikumpulkan dan disusun dalam tahap kedua, yaitu *define*. Tahapan ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup masalah agar tetap terfokus pada pengguna dengan membuat pernyataan masalah. Dikatakan dalam *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE* oleh Stanford University Hasso Plattner Institute of Design (2010) bahwa membatasi pernyataan masalah secara lebih spesifik dan terarah cenderung membuahkan ide yang

lebih beragam dan berkualitas dalam sesi ideasi. Hal ini dikarenakan lingkup penelitian semakin terkerucut sehingga lebih mudah untuk melakukan eksplorasi ide yang mendalam. Bersamaan dengan ini, penulis akan merencanakan isi konten buku secara keseluruhan agar proses ideasi dapat berjalan menyesuaikan isi konten yang telah ditentukan.

### **3.2.3 Ideate**

Setelah tahap pendefinisian masalah, penulis memasuki tahap ideasi, yang merupakan langkah ketiga dalam *Design Thinking*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan beragam ide sebagai solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan. Penulis akan mengeksplorasi beberapa *big ideas* melalui *brainstorming* dan *mindmapping*, hingga pada akhirnya mengembangkan sebuah *big idea* untuk menjadi acuan perancangan media. *Big idea* tersebut akan menjadi dasar ide yang akan memandu proses desain penulis. Melalui *big idea* yang telah dikemukakan, penulis akan mulai merancang berbagai konsep buku interaktif secara lebih rinci, mulai dari mengembangkan beberapa ide-ide kreatif, merancang *storyline*, memilih *tone of voice* yang tepat, serta menyusun *flatplan*.

Proses ideasi tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif, tetapi juga untuk memastikan bahwa ide-ide tersebut relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini, pengguna yang menjadi fokus utama penulis adalah anak-anak usia 5-7 tahun. Oleh karena itu, semua ide yang dihasilkan akan dikembangkan dan dievaluasi untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi kelompok usia tersebut. Tujuan dari tahap ideasi ini adalah untuk merancang media informasi yang edukatif dengan bahasa yang mudah dipahami serta menarik bagi anak-anak usia 5-7 tahun. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan dampak positif dan mendukung perkembangan kesehatan anak-anak.

### **3.2.4 Prototype**

Langkah selanjutnya setelah ditemukannya ide-ide perancangan, adalah mewujudkan ide-ide tersebut ke dalam bentuk nyata dan dapat dilakukan dengan menghasilkan representasi visual melalui atau disebut

sebagai *prototyping*. Melalui pengujian *prototype* kepada pengguna, penulis dapat melakukan evaluasi secara langsung terhadap keefektifitasan solusi seperti apakah seluruh persoalan dan kebutuhan pengguna telah terjawab melalui solusi desain tersebut. Proses pengujian *prototype* juga merupakan kesempatan untuk mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk secara langsung. Penulis dapat mengamati perilaku pengguna, memahami preferensi mereka, dan mengidentifikasi potensi masalah atau hambatan yang mungkin timbul untuk perbaikan dan penyempurnaan desain. Tahapan ini juga akan membahas berbagai proses *trial and error* penulis dari awal desain hingga menghasilkan karya final.

Melalui pengujian *prototype*, risiko kegagalan dapat diminimalisir, karena hasil dari *prototype* merupakan hasil karya yang disederhanakan. Dengan menciptakan *prototype* sederhana dan berbiaya rendah, potensi kerugian waktu dan biaya akibat kesalahan desain dapat dikurangi. Selain itu, dengan adanya *prototyping*, umpan balik yang didapatkan akan mempermudah pengembangan desain atau dari hasil solusi (Stanford University Hasso Plattner Institute of Design, 2010).

### 3.2.5 Test

Pada tahap akhir dari proses perancangan, hasil akhir perancangan akan dihadapkan dengan pengguna secara langsung untuk diuji bagaimana mereka akan berinteraksi dengan hasil karya tersebut. Interaksi yang diperoleh dari pengujian ini dapat tidak terduga, tetapi pada saat yang bersamaan dapat membuahkan solusi yang lebih efektif. Tahapan ini dilakukan melalui diselenggarakannya Prototype Day sebagai ruang untuk melakukan *Alpha Test*. adalah peluang untuk penulis mengumpulkan *feedback* sebanyak mungkin yang akan digunakan untuk menyempurnakan karya, mempelajari pengguna secara mendalam, hingga melakukan pengembangan lebih lanjut.

Proses metodologi *Design Thinking* bersifat tidak linear, yang artinya tidak menutup kemungkinan bahwa hasil dari *test* dapat mewajibkan penulis untuk kembali ke tahap-tahap sebelumnya untuk melakukan

pengembangan dan revisi sebelum menghasilkan hasil karya akhir yang optimal (Stevens, 2023).

### 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Berbeda dengan penelitian yang mengandalkan prosedur statistik, penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman dan interpretasi makna. Dalam perancangan ini, peneliti menggali makna dari peristiwa, interaksi, dan perilaku subjek dalam situasi khusus, dengan mengadopsi sudut pandang mereka sendiri, seperti yang dijelaskan oleh Fiantika dkk. (2022) dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Sementara itu, teknik perancangan yang digunakan dalam perancangan ini meliputi wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi situasi masalah serta urgensi dari subjek perancangan dalam lingkup edukasi anak-anak mengenai diet anti-inflamasi di kota urban agar buku interaktif dapat dirancang secara efektif dengan menyesuaikan kebutuhan subjek perancangan.

#### 3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber mengenai topik penelitian (Fiantika dkk., 2022). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada dua ahli dalam bidangnya masing-masing. Wawancara pertama dilakukan dengan dietitian atau ahli gizi untuk menggali informasi secara mendalam mengenai diet anti-inflamasi untuk anak. Sementara itu, wawancara kedua dilakukan bersama dengan seorang ilustrator dari salah satu perusahaan studio agensi, untuk memperoleh wawasan terkait ilustrasi maupun desain untuk anak-anak. Kedua wawancara tersebut merupakan *in-depth interview* dan dilakukan secara semi terstruktur. Sebagaimana dikatakan oleh Fiantika dkk. (2022), jenis wawancara ini memungkinkan peneliti untuk menggali permasalahan secara mendalam, responden diberikan ruang untuk mengungkapkan pendapatnya secara terbuka dan menyampaikan ide-idenya.

### 3.3.1.1 Wawancara dengan Ahli Gizi

Guna memperdalam wawasan seputar pola makan anti-inflamasi yang tepat untuk anak-anak, sebuah sesi tanya jawab intensif diadakan bersama seorang ahli gizi atau dietisien, Vanessa Shannon Fernanda, BSc (Hons) *in Dietetics with Nutrition*. Wawancara dilakukan dengan beberapa objektif berikut; memperoleh pengetahuan menyeluruh tentang prinsip-prinsip dasar diet anti-inflamasi dan bagaimana mengadaptasinya untuk anak-anak; mengetahui jenis makanan yang dianjurkan dan yang sebaiknya dihindari dalam diet anti-inflamasi terutama untuk anak, serta alasan medis di baliknya; memahami tantangan dan pertimbangan khusus dalam menerapkan pola makan ini pada anak-anak; dan yang terakhir untuk mendapatkan saran tentang bagaimana cara mengintegrasikan diet anti-inflamasi ke dalam menu harian anak-anak dengan cara yang mudah dan menarik. Penulis menyiapkan serangkaian pertanyaan wawancara sebagai berikut:

1. Bagaimana cara yang direkomendasikan untuk mengukur berat badan ideal pada anak?
2. Berapa rentang berat badan yang dikategorikan sebagai obesitas, dan berapa rentang berat badan normal pada anak?
3. Faktor-faktor apa yang berkontribusi terhadap obesitas, khususnya pada anak-anak?
4. Apa yang dimaksud dengan reaksi inflamasi?
5. Bagaimana inflamasi kronis, seperti yang sering dikaitkan dengan obesitas, dapat memengaruhi berat badan anak?
6. Diet anti-inflamasi semakin populer di masyarakat. Apa definisi dan prinsip dasar dari diet anti-inflamasi?
7. Seberapa efektif diet anti-inflamasi dalam mengatasi obesitas pada anak?
8. Apa saja pertimbangan khusus yang perlu diperhatikan dalam menerapkan diet anti-inflamasi pada anak usia 5-7 tahun?

9. Komposisi gizi ideal seperti apa yang disarankan dalam diet anti-inflamasi untuk anak-anak?
10. Makanan anti-inflamasi apa saja yang aman dan direkomendasikan untuk anak-anak?
11. Makanan apa saja yang sebaiknya dihindari karena dapat memperburuk inflamasi dan obesitas pada anak?
12. Bagaimana cara menyusun menu diet anti-inflamasi yang menarik dan sesuai dengan preferensi anak-anak?
13. Strategi apa yang dapat diterapkan untuk mengatasi kesulitan makan dan preferensi makanan anak-anak dalam konteks pola makan sehat dan diet anti-inflamasi?
14. Seberapa signifikan peran orang tua dalam membentuk pola makan sehat pada anak-anak sejak dini?
15. Bagaimana cara mengevaluasi efektivitas diet anti-inflamasi pada anak-anak?
16. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk melihat hasil nyata dari penerapan diet anti-inflamasi pada anak-anak?
17. Apakah diet anti-inflamasi dapat diterapkan sebagai gaya hidup jangka panjang untuk anak-anak?
18. Apa yang harus orang tua perhatikan jika ingin menerapkan diet anti-inflamasi pada anak-anak mereka?

### **3.3.1.2 Wawancara dengan Ilustrator**

Wawancara kedua yang bertujuan untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai ilustrasi dan desain yang sesuai untuk anak-anak, dilakukan bersama dengan Meizka Widya yang merupakan ilustrator di salah satu studio agensi yang berlokasi di Jakarta Pusat. Wawancara ini memiliki objektif untuk; menemukan gaya gambar dan teknik visual yang paling pas untuk menyampaikan pesan edukasi kepada anak-anak dalam konteks buku interaktif; mendapatkan saran tentang penggunaan warna, bentuk gambar, *style* dan elemen visual lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak-anak terhadap isi

edukasi; menanyakan ide-ide seputar cara-cara untuk membuat gambar yang interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif anak-anak dalam proses belajar; serta membahas tantangan dan pertimbangan praktis dalam membuat gambar untuk buku interaktif, termasuk aspek teknis dan estetika visual. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk wawancara telah disusun sebagai berikut:

1. Mohon deskripsikan pengalaman Anda terkait perancangan atau ilustrasi buku anak.
2. Apakah Anda memiliki pengalaman dalam pengembangan materi edukasi yang berkaitan dengan kesehatan atau nutrisi anak? Jika ya, ceritakan pengalaman tersebut.
3. Bagaimana Anda mendeskripsikan preferensi visual dan gaya belajar anak-anak dalam rentang usia 5-7 tahun?
4. Elemen-elemen desain visual apa (seperti warna, ilustrasi, tipografi, dan tata letak) yang Anda anggap paling efektif untuk menarik perhatian anak-anak pada usia tersebut?
5. Gaya ilustrasi seperti apa yang cenderung paling diminati oleh anak-anak, berdasarkan pengamatan Anda?
6. Apa perbedaan signifikan antara ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak dan ilustrasi untuk orang dewasa?
7. Mengingat kompleksitas topik diet anti-inflamasi, menurut Anda bagaimana strategi yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi tersebut agar mudah dipahami oleh anak-anak?
8. Visualisasi seperti apa yang Anda rekomendasikan untuk mengilustrasikan manfaat diet anti-inflamasi untuk anak-anak?
9. Dalam konteks buku interaktif, jenis aktivitas apa yang Anda anggap paling sesuai untuk anak-anak usia 5-7 tahun agar mereka termotivasi untuk belajar?
10. Bagaimana Anda memastikan bahwa desain buku interaktif tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan edukatif?

11. Apakah Anda memiliki contoh referensi desain buku anak yang menurut Anda berhasil menyampaikan informasi kepada anak-anak?
12. Gaya ilustrasi seperti apa yang Anda anggap paling tepat untuk buku bertema kesehatan anak-anak?
13. Bagaimana proses Anda dalam memilih palet warna yang sesuai untuk menciptakan suasana yang ceria dan edukatif dalam buku anak?
14. Jenis tipografi apa yang Anda rekomendasikan untuk kemudahan membaca anak-anak?
15. Bagaimana strategi Anda dalam mengatur tata letak, teks, dan ilustrasi agar informasi tersampaikan dengan jelas dan menarik?
16. Apakah pemilihan material buku memengaruhi pengalaman membaca anak-anak? Material seperti apa yang Anda rekomendasikan?
17. Apakah terdapat standar ukuran yang umum digunakan dalam penerbitan buku anak?
18. Adakah saran atau rekomendasi tambahan yang ingin Anda sampaikan terkait perancangan buku interaktif ini?

### **3.3.1.3 Wawancara dengan Orang Tua Anak**

Dalam proses memahami target perancangan secara mendalam, penulis melakukan wawancara dengan Amandha selaku orang tua yang memiliki anak berusia 6 tahun. Objektif dari wawancara ini adalah untuk mengetahui kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh target sasaran desain secara mendalam. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai minat dan preferensi target terkait elemen visual dan format buku interaktif yang dianggap paling menarik dan efektif dalam menyampaikan topik pembelajaran kepada anak-anak. Setelah memahami pilihan gaya ilustrasi, jenis interaktivitas, serta karakter sesuai preferensi target desain, hasil wawancara ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk menentukan

arah visual perancangan agar dapat lebih tepat menyampaikan konten edukatif yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Berikut adalah pertanyaan yang telah disusun untuk wawancara ini:

1. Bisakah Anda menceritakan secara singkat aktivitas harian Anda bersama anak, mulai dari pagi hingga malam?
2. Siapa yang biasanya bertanggung jawab dalam menyiapkan makanan untuk anak di rumah? Apakah Anda memasak sendiri, membeli dari luar, atau mungkin keduanya?
3. Apakah anak Anda sering dilibatkan dalam proses menyiapkan makanan di rumah?
4. Bagaimana pola makan anak Anda di kesehariannya? Apakah sudah teratur atau masih sering tidak konsisten?
5. Menurut Anda, apakah pola makan tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan anak? Mengapa?
6. Apakah anak Anda termasuk pemilih dalam hal? Jika ya, makanan apa saja yang biasanya tidak disukainya?
7. Bagaimana biasanya Anda menyikapi momen ketika anak menolak makanan yang menurut Anda sehat?
8. Apa yang Anda pahami tentang makanan sehat untuk anak?
9. Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam menyajikan makanan sehat di rumah? Apakah berkaitan dengan waktu, selera anak, atau ada faktor lainnya?
10. Apakah Anda pernah merasa kehabisan ide saat harus menyiapkan makanan sehat untuk anak? Jika ya, biasanya Anda mencari inspirasi dari mana?
11. Apakah aktivitas harian, waktu luang yang terbatas, atau perbedaan pandangan dengan pasangan turut memengaruhi kebiasaan makan anak Anda?

12. Apakah Anda pernah mendengar bahwa ada jenis makanan yang dapat memicu atau membantu meredakan peradangan/inflamasi dalam tubuh?
13. Jika ya, apakah Anda secara sadar berusaha menghindari jenis makanan tertentu yang dianggap dapat memperburuk inflamasi?
14. Apakah Anda pernah berdiskusi atau memberikan penjelasan kepada anak mengenai pentingnya makan sehat dan dampaknya terhadap kesehatan tubuh, termasuk kaitannya dengan peradangan?
15. Berdasarkan pengamatan Anda, apakah anak sudah mulai bisa mengenali mana makanan yang baik dan kurang baik untuk tubuhnya, atau masih sepenuhnya bergantung pada arahan dari orang tua?
16. Menurut Anda, bagaimana buku interaktif bisa membantu anak memahami hubungan antara makanan dan kesehatan tubuhnya, khususnya terkait dengan inflamasi?
17. Apakah menurut Anda kegiatan interaktif seperti teka-teki, permainan, atau aktivitas sederhana dalam buku dapat membantu anak memahami konsep makanan sehat?
18. Dalam menyampaikan edukasi seputar makanan dan kesehatan kepada anak, apakah Anda lebih menyukai pendekatan berbentuk cerita atau penjelasan langsung yang mudah dipahami anak?
19. Jika tersedia buku edukasi yang interaktif dan menarik, berapa kisaran harga yang menurut Anda layak dan bersedia Anda keluarkan untuk membelinya?

### **3.3.2 Kuesioner**

Kuesioner digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi dari orang tua anak, karena kontribusi orang tua dalam proses pembelajaran anak memiliki peran yang signifikan. Adapun tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memahami faktor-faktor dari luar diri anak yang dapat memengaruhi kebiasaan makan mereka. Faktor eksternal yang dapat memengaruhi termasuk kebiasaan makan di lingkungan sekitar anak seperti

rumah dan sekolah, serta seberapa baik orang tua memahami makanan sehat bagi anak-anak mereka. Agar informasi yang diperoleh dari kuesioner dapat berfungsi secara optimal, kuesioner akan disebarluaskan secara luas melalui Google Form, dan pengumpulan responden akan dilakukan hingga mencapai titik jenuh, dengan kisaran 40–50 responden.

Pertanyaan kuesioner dirancang untuk menggali perspektif, pengalaman, dan pemahaman responden secara mendalam. Penulis menyusun kuesioner yang terdiri atas 5 bagian. Terlepas dari bagian pertama, yakni informasi responden, bagian 2 hingga 4 dari kuesioner disusun dengan skala Likert. Mengutip Sugiyono (2010), skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai pandangan, sikap, atau persepsi responden dan respons dalam instrumen skala Likert bervariasi dari yang sangat positif hingga sangat negatif. Dengan demikian, skala penilaian untuk menjawab pertanyaan Likert pada kuesioner ini dimulai dari 1 untuk “sangat tidak setuju” (STS) hingga 6 untuk “sangat setuju” (SS). Pada bagian paling akhir dalam kuesioner, pertanyaan menggunakan format pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan kuesioner berdasarkan masing-masing bagian telah penulis jabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

<b>Bagian 1 – Informasi Responden</b>	
Informasi responden yang mencakup usia, jenis kelamin, domisili, pekerjaan, dan jumlah rata-rata pengeluaran per bulan.	
<b>Bagian 2 – Peran Orang Tua dalam Pola Makan Anak</b>	
1	Saya memperhatikan frekuensi makan anak saya dalam sehari.
2	Saya memperhatikan jenis makanan yang anak saya konsumsi sehari-hari.
3	Saya memperhatikan kandungan nutrisi dalam makanan yang dikonsumsi anak saya.
4	Saya jarang membatasi konsumsi makanan/minuman olahan, tinggi gula, dan lemak untuk anak saya.

5	Saya sering menyiapkan makanan olahan ( <i>ultra-processed food</i> ) untuk anak saya.
6	Saya sering menyiapkan makanan cepat saji untuk anak saya.
7	Saya sering menyiapkan makanan tinggi gula untuk anak saya.
8	Saya sering menyiapkan makanan tinggi lemak jenuh untuk anak saya.
9	Saya sering menyiapkan jajanan untuk anak saya.
10	Saya mendorong anak saya untuk aktif bergerak untuk menjaga berat badannya tetap sehat.
<b>Bagian 3 – Pola Makan Anak Sehari-hari</b>	
11	Anak saya sering makan pada waktu yang tidak teratur dan jadwal makannya berubah setiap hari.
12	Anak saya sering makan makanan cepat saji seperti burger, ayam goreng, atau pizza.
13	Anak saya sering mengonsumsi makanan tinggi gula seperti permen, cokelat, minuman manis.
14	Anak saya sering mengonsumsi makanan olahan seperti nugget, sosis, atau kornet.
15	Anak saya sering mengonsumsi makanan instan seperti mi instan atau sereal manis.
16	Anak saya sering mengonsumsi makanan manis seperti permen, cokelat, atau kue.
17	Anak saya sering mengonsumsi minuman manis seperti teh manis, jus kemasan, atau soda.
18	Anak saya aktif bergerak untuk menjaga berat badannya tetap sehat.
<b>Bagian 4 – Pengetahuan Mengenai Diet Anti-inflamasi</b>	
19	Saya percaya bahwa mencegah obesitas pada anak sangat penting.
20	Saya memiliki pemahaman yang baik tentang apa itu makanan sehat untuk anak.

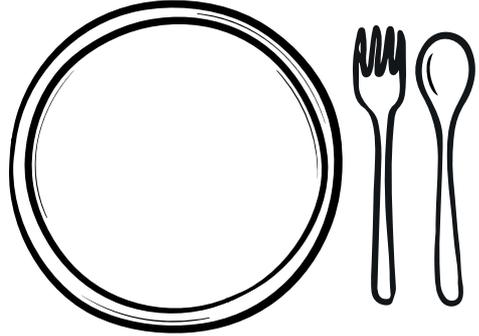
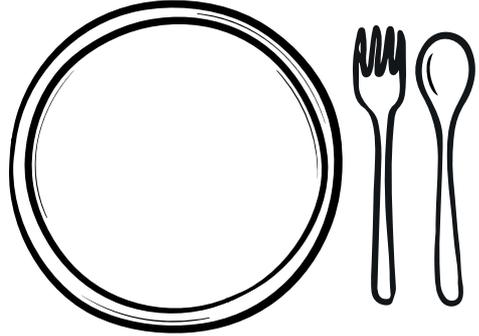
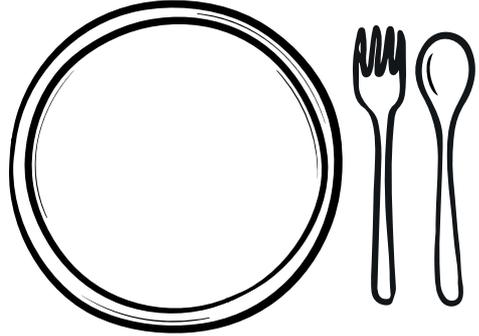
21	Anak saya memiliki pemahaman yang baik mengenai makanan sehat.	
22	Saya memiliki pengetahuan yang cukup tentang nutrisi dan diet sehat untuk anak-anak.	
23	Saya sudah pernah mendengar istilah diet anti-inflamasi sebelumnya.	
24	Saya memahami manfaat diet anti-inflamasi bagi kesehatan anak-anak.	
25	Saya mengerti bagaimana diet anti-inflamasi dapat membantu mencegah obesitas.	
26	Saya mengetahui makanan apa saja yang termasuk dalam menu diet anti-inflamasi.	
<b>Bagian 5 – Media Informasi</b>		
27	Media apa yang paling sering anda gunakan untuk edukasi anak?	
	Pilihan	Buku
		Majalah
		Video
		Alat peraga/mainan
		Games Edukasi
Gambar		
28	Dari mana anak anda biasanya mendapatkan informasi?	
	Pilihan	Buku
		Televisi
		Internet
		Orang tua
		Teman-teman
Sekolah		

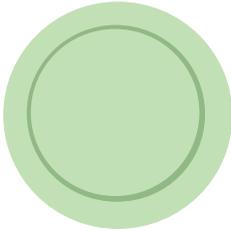
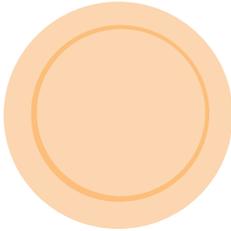
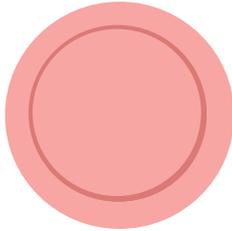
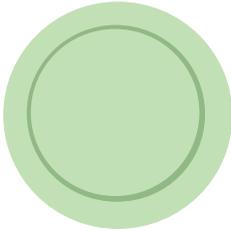
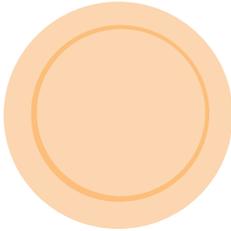
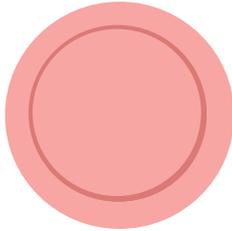
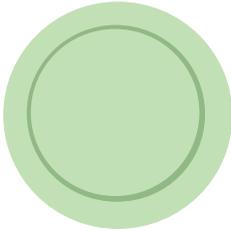
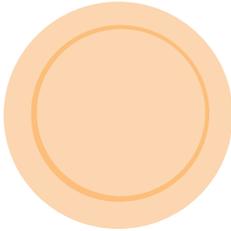
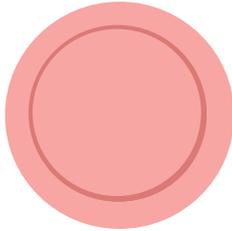
### 3.3.3 *Focus Group Discussion (FGD)*

Diskusi kelompok terarah atau *Focus Group Discussion (FGD)* merupakan suatu metode pengumpulan data pendekatan kualitatif, yang dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa partisipan di suatu area tertentu untuk dapat saling berdiskusi secara langsung (Fiantika dkk., 2022). Dalam proses pengumpulan data kualitatif mengenai pemahaman anak-anak terhadap pola makan sehat, sebuah sesi FGD akan diselenggarakan bersama dengan murid-murid usia 5-6 tahun di kelas K2 (*Kindergarten 2*) dari Taman Kanak-Kanak (TK) Aerokids Playschool yang berlokasi di wilayah Jakarta Selatan.

Sebelum melaksanakan FGD, persiapan perlu dilakukan untuk menyesuaikan metode pencarian data dengan kelompok usia partisipan, yaitu anak-anak berusia 5-6 tahun. Peneliti merancang sebuah lembar kerja (*worksheet*) yang telah difokuskan kepada topik penelitian. Lembar kerja ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang ramah bagi anak-anak, sehingga mereka merasa nyaman dan terdorong untuk berdiskusi secara aktif. Lembar kerja dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna yang menarik untuk mendukung pemahaman konsep bagi anak-anak dalam kelompok usia tersebut. Selain itu, TK Aerokids Playschool, adalah TK dengan kurikulum berbasis Bahasa Inggris, maka penggunaan bahasa pada lembar kerja juga akan disesuaikan menggunakan deskripsi serta instruksi dalam Bahasa Inggris.

Tabel 3.2 Lembar Kerja FGD

Media	Gambar & Deskripsi						
<p>Lembar Kerja (Halaman 1)</p>	<div data-bbox="576 427 1326 952" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Name: _____ Age: _____</p> <p style="text-align: center;"><b>WHAT DO YOU USUALLY EAT FOR....</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 33%; vertical-align: top;">   <b>BREAKFAST</b> </td> <td style="text-align: center; width: 33%; vertical-align: top;"> <b>LUNCH</b>  </td> <td style="text-align: center; width: 33%; vertical-align: top;"> <b>DINNER</b>  </td> </tr> <tr> <td style="height: 150px;"></td> <td style="height: 150px;"></td> <td style="height: 150px;"></td> </tr> </table> </div> <p>Pertanyaan yang dimuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang biasa kalian makan untuk sarapan/ makan siang/ dan makan malam?</li> </ol>	 <b>BREAKFAST</b>	<b>LUNCH</b> 	<b>DINNER</b> 			
 <b>BREAKFAST</b>	<b>LUNCH</b> 	<b>DINNER</b> 					
<p>Lembar Kerja (Halaman 2)</p>	<div data-bbox="576 1189 1326 1713" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>DRAW YOUR FAVORITE FOODS ON THIS PLATE</b></p> <p><b>WRITE THEM DOWN:</b></p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%; vertical-align: top;"> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> </td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> </tr> </table> </div> <p>Pertanyaan yang dimuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja makanan favorit kalian? (Disesuaikan dengan instruksi untuk menggambar makanan favorit dalam lembar kerja).</li> </ol>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>					
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>							

Media	Gambar & Deskripsi									
Lembar Kerja (Halaman 3)	<div data-bbox="577 367 1350 909" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>WHICH PLATE DOES IT GO ON?</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center; color: green;"> <p><i>I can eat a lot of these food</i></p> </td> <td style="width: 33%; text-align: center; color: orange;"> <p><i>I can eat these foods sometimes</i></p> </td> <td style="width: 33%; text-align: center; color: red;"> <p><i>I can only eat a little bit of these food</i></p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td style="font-size: small;"> <p>This plate is for foods that are super healthy! Eat lots so you can play and grow bigger and stronger!</p> </td> <td style="font-size: small;"> <p>This plate is for foods that are okay to eat sometimes. They are not bad, but do not eat them all the time.</p> </td> <td style="font-size: small;"> <p>This plate is for foods that are treats! We should only eat a little bit because too much is not good for us.</p> </td> </tr> </table> </div> <p data-bbox="577 943 1324 1088">Peserta diminta untuk menempelkan stiker makanan yang telah disiapkan berdasarkan kategori. Pertanyaan yang dimuat:</p> <ol data-bbox="577 1111 1353 1312" style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja makanan sehat yang kalian ketahui?</li> <li>2. Apa saja makanan yang kurang baik untuk dikonsumsi sehari-hari yang kalian ketahui?</li> <li>3. Apa saja makanan yang tidak sehat yang kalian ketahui?</li> </ol>	<p><i>I can eat a lot of these food</i></p>	<p><i>I can eat these foods sometimes</i></p>	<p><i>I can only eat a little bit of these food</i></p>				<p>This plate is for foods that are super healthy! Eat lots so you can play and grow bigger and stronger!</p>	<p>This plate is for foods that are okay to eat sometimes. They are not bad, but do not eat them all the time.</p>	<p>This plate is for foods that are treats! We should only eat a little bit because too much is not good for us.</p>
<p><i>I can eat a lot of these food</i></p>	<p><i>I can eat these foods sometimes</i></p>	<p><i>I can only eat a little bit of these food</i></p>								
										
<p>This plate is for foods that are super healthy! Eat lots so you can play and grow bigger and stronger!</p>	<p>This plate is for foods that are okay to eat sometimes. They are not bad, but do not eat them all the time.</p>	<p>This plate is for foods that are treats! We should only eat a little bit because too much is not good for us.</p>								

UMIN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

Media	Gambar & Deskripsi
Lembar Stiker	 <p data-bbox="580 1093 1283 1240">Stiker untuk ditempelkan pada halaman 3 pada lembar kerja. Stiker memuat 30 makanan berbeda untuk dikategorikan dalam lembar kerja.</p>

### 3.3.4 Studi Eksisting

Dalam penyusunan perancangan ini, penulis melakukan studi eksisting sebagai langkah untuk memahami dan menganalisis karya-karya sejenis yang relevan dengan topik penelitian. Studi eksisting akan berfokus pada pengkajian media yang memiliki kesamaan dalam ide dasar, materi yang disampaikan, cara penyusunan, masalah-masalah yang dibahas, hingga solusi desain yang dipaparkan. Melalui studi eksisting, penulis berupaya untuk mengamati strategi dan pendekatan yang telah diterapkan dalam perancangan kreatif melalui media buku, khususnya buku interaktif, serta menganalisis kelemahan dan kelebihan dari karya-karya yang ada. Temuan-temuan dari kajian ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi pendukung, tetapi juga sebagai alat yang memungkinkan perancang untuk melakukan strategi perancangan yang efektif.

### 3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi dengan mengumpulkan acuan atau contoh desain guna memperkaya referensi penulis dalam pendekatan desain visual yang variatif. Penulis akan melakukan penelusuran mendalam terhadap berbagai sumber visual, dengan tujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang paling sesuai dengan kebutuhan perancangan. Studi referensi akan membantu penulis untuk memahami kemungkinan visual yang ada, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dapat diintegrasikan untuk menciptakan komposisi yang unik dan efektif. Proses dalam metode ini melibatkan analisis kritis terhadap penggunaan warna, tipografi, komposisi, dan teknik visual lainnya, serta bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi pada penyampaian pesan dan pencapaian tujuan desain. Melalui studi referensi, penulis dapat mengembangkan hasil karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan relevan.

