

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Data yang digunakan dalam perancangan ini mencakup data primer dan sekunder. Data primer bersumber dari wawancara, *Focus Group Discussion*, serta observasi penulis di lapangan. Kemudian, data sekunder diisi dengan sumber dari studi referensi dan eksisting.

Penulis menentukan segmentasi primer dan sekunder yaitu anak-anak (primer) dan guru (sekunder) karena yang akan menjadi subjek utama selama sesi belajar adalah anak-anak, dan yang terlibat langsung serta menjadi jembatan dalam mengajarkan anak-anak adalah guru di Darts Indonesia. Berikut merupakan subjek perancangan pada buku aktivitas pembelajaran mengenai unsur dan prinsip seni rupa untuk anak-anak, serta guru di Darts Indonesia:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Primer: Pria dan Wanita

Sekunder: Pria dan Wanita

b. Usia: Primer: 5—8 Tahun

Berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator Kaya Rupa Darts, dominasi usia siswa/i bidang rupa berada pada rentang usia 5—8 tahun. Hal tersebut juga diperkuat menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009 bahwa usia 5—11 tahun termasuk dalam kategori anak-anak. Terlihat bahwa usia yang telah ditetapkan termasuk kategori usia anak-anak yang dibuktikan dari hasil penelitian bahwa, berlangsungnya proses stimulasi terhadap kemampuan motorik anak berada di usia 5—8 tahun (Agustiningrum & Rohidi, 2020, h.20).

Sekunder: 25—30 Tahun

Berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator Kaya Rupa Darts, dominasi usia guru bidang rupa berada pada rentang usia 25—30 tahun.

c. Pendidikan: Primer: TK—SD

Sekunder: D3—S1

Kedua segmentasi pendidikan tersebut didapat dari data faktual Darts Indonesia, bahwa rata-rata siswa/i bidang rupa duduk di bangku sekolah, yaitu TK hingga SD kelas 3. Diperkuat juga oleh data perbandingan bahwa, dominasi jumlah siswa/i jatuh pada bidang rupa sejumlah 140 anak. Selain itu, manga 43, portofolio 4, dan *digital art* 24 anak. Sehingga bidang rupa menjadi objek utama dalam penelitian dan perancangan ini. Selain itu, terdapat data guru di Darts berpendidikan D3 hingga S1.

d. Pekerjaan: Primer: Pelajar

Sekunder: Guru

e. SES: Primer: A

Berdasarkan data pendapatan yang diperoleh dari Darts Indonesia, rata-rata siswa/i berada pada kategori SES A, yaitu *upper class*.

Sekunder: B

Pendapatan guru yang mengajar di Darts Indonesia memiliki *range* Rp 2.500.000—Rp5.000.000. Indikator kategori SES menurut laporan riset Talenta Data Indonesia, bahwa *range* pendapatan tersebut termasuk pada kategori SES B. Diperkuat juga oleh data pendapatan yang didapat dari Darts Indonesia.

f. Bahasa: Bahasa Indonesia

Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama yang digunakan dalam isi konten buku. Dari hasil wawancara, selama ini salah satu kesulitan Kaya Rupa dalam mencari media pembelajaran karena

minimnya buku pembelajaran ilmu dasar seni rupa yang berbahasa Indonesia.

2. Geografis

Area Depok dan Tangerang Selatan.

Hasil wawancara dengan koordinator Kaya Rupa serta data dari Darts menyatakan bahwa rata-rata siswa/i dan guru tinggal di area Depok dan Tangerang Selatan, meliputi wilayah Cinere, Ciputat, Pamulang, Pondok Cabe, Sawangan, dan sekitarnya. Terbukti dari data Pemerintah Kota Tangerang Selatan bahwa, Ciputat dan Pamulang termasuk wilayah tersebut. Sementara dari data Badan Pusat Statistik Kota Depok, bahwa Sawangan dan Cinere termasuk wilayah Depok.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang hobi menggambar, memiliki minat yang tinggi pada dunia seni rupa, dan suka beraktivitas.
- b. Anak-anak yang tidak mengetahui ilmu dasar unsur dan prinsip seni rupa dan tertarik dengan topik seni rupa.
- c. Guru yang aktif mengajar dan suka dengan anak-anak.
- d. Guru yang membutuhkan media pembelajaran untuk mengajarkan ilmu dasar mengenai seni rupa kepada anak-anak.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada *five-phase design model* menurut Landa (2018) pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution 6th Edition*, sebuah pendekatan yang memiliki fokus pada alur tahapan meneliti pasar hingga eksekusi akhir dalam proses desain. Landa (2018) menyatakan bahwa, terdapat lima fase utama proses desain yang terdiri dari *Research, Analysis, Concept, Design, dan Implementation* (h.68).

Tahap *Research* melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan *focus group discussion* untuk mendapatkan beragam data yang dibutuhkan secara faktual di lapangan serta mengetahui kondisi dan kebutuhan target audiens yang dituju, diikuti dengan tahap *Analysis* di mana penulis mengumpulkan dan menganalisa data agar mengerucut dan mendapat kesimpulan untuk mengetahui poin utama dari suatu masalah. Pada tahap *Concept*, dilakukan *idea making* agar memperoleh beragam solusi, kemudian dilanjutkan dengan tahap *Design*, yaitu eksekusi awal dalam pembuatan solusi desain, dan diakhiri dengan *Implementation* yaitu melakukan uji coba dengan mengenalkan solusi desain ke *user*. Penulis menggunakan metode perancangan desain menurut Landa (2018) karena seluruh tahapan dibutuhkan oleh penulis, terlebih *implementation*, di mana penulis harus terjun langsung ke lapangan untuk melakukan uji coba kepada *user*.

Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif, sebagai metode yang bersifat deskriptif, yaitu memaparkan dan menguraikan fenomena, kondisi sosial, dan peristiwa yang sedang diteliti. Kualitatif juga bersifat analisis, yang memiliki arti dalam merumuskan dan menafsirkan data yang didapat dari hasil penelitian (Waruwu, 2023, h.2896).

Dengan kata lain, metode kualitatif menghasilkan suatu data yang mendalam karena didasar oleh pengamatan dan pengumpulan data secara langsung dengan situasi dan fenomena sosial tujuan penelitian. Untuk memperoleh data tersebut, penulis akan melakukan wawancara, observasi partisipasi dengan pengalaman secara langsung, *focus group discussion* dengan *user*, serta studi literatur, dengan menganalisa studi eksisting yang terdapat di lokasi dan referensi dengan mengamati dan mengambil unsur yang menarik untuk perancangan desain. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber data untuk menghasilkan satu kesimpulan dari ketiga metode yang digunakan. Langkah-langkah ini akan dijelaskan secara rinci pada sub bab berikutnya.

3.2.1 Research

Pada tahap *Research*, sebagai aktivitas pertama yang dilakukan penulis agar mengetahui latar situasi dan masalah yang terjadi di lapangan, untuk diselesaikan dan dikerucutkan lebih dalam. Penulis melakukan

serangkaian *research* yang berasal dari pijakan yang kuat dalam memahami kebutuhan *user*. Pada tahap ini, penulis melakukan kunjungan ke Darts yang berada di Pondok Cabe untuk mengumpulkan data sekaligus melakukan penelitian. Observasi secara langsung di lapangan dilakukan untuk memantau situasi dan kondisi sosial di Darts dengan observasi secara *detail* dan berpartisipasi langsung saat sesi pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini, penulis akan melakukan observasi secara berkala dalam melihat aktivitas, suasana, objek yang digunakan, hambatan, interaksi, *user* yang dituju dan melihat *interest*, serta kebutuhannya. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan manajer Darts Indonesia dan koordinator Kaya Rupa. Hal tersebut berguna agar penulis mendapatkan data faktual serta menggali informasi mengenai bidang Kaya Rupa dan Darts Indonesia. Penulis juga melakukan *focus group discussion* dengan lima guru dan enam anak di Darts Indonesia.

Pendekatan ini dapat membantu penulis menemukan masalah inti yang dihadapi oleh kedua target dan kebutuhan ketika sesi pembelajaran berlangsung. Saat meneliti, penulis mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai kondisi target audiens, sehingga dapat membantu dalam menghasilkan suatu solusi dan dasar bagi perancangan yang sesuai, agar tercapainya sebuah tujuan yang dapat diselesaikan oleh solusi desain dan merancang suatu bentuk komunikasi untuk memecahkan masalah. Studi eksisting juga dilakukan untuk mencari media eksisting yang terdapat di Darts agar mengetahui masalah desain, dan studi referensi dilakukan sebagai acuan untuk perancangan buku aktivitas pembelajaran.

3.2.2 Analysis

Pada tahap *Analysis*, Landa (2018) menyatakan bahwa tahap ini akan memeriksa, merencanakan, menganalisa, dan menggali dengan tujuan untuk memahami dan menyusun strategi untuk melanjutkan proses perancangan (h.72). Penulis meneliti permasalahan yang terjadi di lapangan, membagi ke beberapa bagian (*framework*) agar dapat dianalisa dengan mudah, serta diakhiri dengan konklusi final dari analisa yang telah dilakukan. Penulis juga

melakukan pengolahan data dan informasi yang telah diperoleh, dan menemukan masalah hingga solusi yang berpotensi dari masalah yang ada.

Data yang telah didapat pada tahap *Research*, akan disusun dan memulai pembuatan *creative brief* untuk media pembelajaran yang akan dirancang. Analisis ini melibatkan hasil dari ketiga metode penelitian yang dilakukan untuk merumuskan hambatan dan kebutuhan antara guru dengan anak saat sesi pembelajaran berlangsung. Dengan merumuskan masalah yang terfokus, penulis mendapatkan panduan, strategi, dan tujuan buku aktivitas pembelajaran yang efektif untuk menyediakan suatu media pembelajaran bagi kedua *user*.

3.2.3 Concept

Langkah ketiga adalah *Concept*, di mana tahapan ini akan melakukan konsep desain yang menjadi suatu keputusan desain (Landa, 2018, h.74). Penulis memasuki perencanaan ide dan konsep desain yang akan dieksekusi. Penulis akan *generate idea* sebanyak mungkin, seperti melakukan *brainstorming* atas ide yang telah didapat, membuat *mindmap* sebagai eksekusi dari *brainstorming* untuk menentukan *keywords* sebagai kata kunci utama dan *big idea* sebagai hasil dari rangkuman untuk pesan utama yang ingin disampaikan, dan *moodboard* yang mencakup beragam elemen, seperti *color palette*, gaya ilustrasi, tipografi untuk menampilkan gambaran visual yang menarik dan sesuai dengan *big idea* agar konsistensi tetap terjaga, serta mengeksplorasi referensi sebagai acuan gaya desain. Hal tersebut berguna untuk menjadi landasan bentuk visualisasi kedepannya agar menghasilkan *output* yang berguna dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.2.4 Design

Pada tahap *Design*, penulis memulai pembuatan visualisasi desain sesuai dengan ide dan konsep yang telah direncanakan dan disepakati pada tahap *Concept*. Menurut Landa (2018), terdapat tiga langkah dalam tahapan *Design*, yaitu *thumbnail sketches*, *rough*, dan *comprehensive* (h.77). Oleh karena itu, penulis memulai proses *design* dengan pembuatan sketsa, membuat beberapa alternatif, membuat konten informasi yang ingin disampaikan, *flat*

beberapa alternatif, membuat konten informasi yang ingin disampaikan, *flat plan*, pembuatan elemen-elemen pendukung, dan lainnya. Tentunya, visualisasi yang dibuat menyesuaikan dengan selera target audiens agar tepat sasaran dan memberikan dampak yang diinginkan terhadap pemahaman ilmu unsur dan prinsip seni rupa untuk anak-anak.

3.2.5 Implementation

Langkah terakhir adalah tahap *Implementation*, di mana penulis akan memproduksi hasil desain yang telah dirancang sesuai dengan *output* yang telah ditentukan untuk mencapai solusi desain. Penulis akan membuat *dummy book* dan mengenalkannya ke *user* yang dituju, melakukan uji coba (*field testing*) secara langsung dengan target audiens untuk mengetahui tanggapan pengguna dan bagian pada buku yang sudah cocok, serta mengetahui bagian yang masih kurang cocok sehingga perlu diperbaiki. Hal tersebut memiliki tujuan untuk memastikan media pembelajaran yang diproduksi dapat berjalan sesuai dengan rencana dan target, serta memberikan dampak yang diinginkan.

3.2.5.1 Beta Test

Penulis melakukan validasi perancangan buku aktivitas pembelajaran kepada anak-anak dan guru di Darts. *Beta Test* berguna bagi penulis untuk melakukan *testing* terhadap *user* untuk memastikan bahwa buku yang dirancang telah sesuai dari segi pengisian aktivitas, kemudahan pemahaman dalam mengikuti instruksi, konten informasi yang disajikan, dan lainnya. Data yang diperoleh dari *beta test* digunakan untuk mengumpulkan saran dan *feedback* sebelum finalisasi media.

3.3 Teknik dan Prosedur Penelitian

Teknik penelitian dalam perancangan desain ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik wawancara, *focus group discussion (FGD)*, observasi, studi referensi dan eksisting untuk memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan masalah yang dialami oleh anak-anak dan guru di Darts Indonesia. Unsur dan prinsip seni rupa sebagai ilmu dasar yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya, susunan dalam seni rupa meliputi unsur-unsur rupa dan prinsip sebagai

suatu syarat yang melengkapi unsur rupa sehingga memiliki kesatuan yang harmonis (Muhaemin, dkk, 2020, h.31).

Pentingnya ilmu dasar seni rupa yang dapat membantu anak-anak membuat suatu karya yang utuh, serta menjadi pengetahuan baru yang tidak hanya diimplementasikan pada karya, namun pada kehidupan sehari-hari. Penulis mendokumentasikan ketiga teknik penelitian dengan foto dan rekaman suara untuk FGD dan wawancara, serta foto dan video saat di lapangan untuk teknik observasi. Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan, *insight* yang mendalam mengenai permasalahan, hambatan anak dan guru di Darts, kebutuhan bidang Kaya Rupa, sehingga dapat menyediakan dan merancang suatu media pembelajaran yang relevan dan efektif.

3.3.1 Observasi

Penulis melakukan observasi partisipatif sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer dengan cara terjun langsung di lapangan, yaitu lokasi Darts yang berada di South City, Pondok Cabe. Observasi dilakukan oleh penulis untuk melihat kondisi sosial secara nyata. Peran penulis adalah secara sadar menjadi bagian di dalam kegiatan sesi pembelajaran, melihat minat, menganalisa kebutuhan, dan perilaku termasuk mempelajari interaksi dan objek yang digunakan *user*. Observasi didukung dengan metode desain, yaitu metode AEIOU (*Activities, Environment, Interaction, Object, dan User*) yang dicetuskan oleh Rick Robinson, Ilya Prokopoff, John Cain, dan Julie Pokorny, sebagai landasan penulis saat melakukan observasi di Darts yang dapat membantu penulis dalam mengamati skenario dan masalah dari beragam perspektif di lapangan. Observasi sebagai suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh data di Darts dengan menggunakan metode AEIOU sebagai berikut.

1. *Activities*

Metode observasi *Activity* sebagai *guide* penulis untuk mengamati saat berperan serta di kelas, yaitu melihat aktivitas yang dilakukan saat sesi pembelajaran. Dengan mengamati aktivitas yang dilakukan, penulis akan mengetahui pengalaman serta perilaku guru dan

anak-anak saat di kelas. Hal tersebut dapat membantu penulis untuk mengetahui kondisi sosial, tugas yang dilakukan, hambatan saat belajar dan mengajar, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dilakukan agar seluruh peristiwa yang terjadi diamati dengan baik dan diperoleh data sebanyak mungkin.

2. *Environment*

Metode observasi *Environment* sebagai pendukung saat melakukan observasi untuk mengetahui kondisi lingkungan kelas saat sesi belajar berlangsung. Penulis melakukan pengamatan secara menyeluruh mengenai berbagai hal yang dilihat dan dirasakan dalam kaitannya dengan topik penelitian. Selain itu, *Environment* diimplementasikan pada situasi dan keadaan di sekitar. Tujuan pengamatan ini adalah memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh pada situasi sosial di Darts.

3. *Interaction*

Metode observasi *Interaction* merupakan metode untuk mengamati interaksi yang dilakukan, seperti percakapan antar guru, anak-anak, dan belajar mengajar antara guru dengan anak. Pengamatan terfokus pada interaksi dan hal yang dilakukan oleh anak-anak dan guru saat sesi pembelajaran. Penulis akan mengamati cara berinteraksi anak saat sedang menggambar dan mengobservasi sejauh mana kemampuan anak dalam memecahkan masalah ketika kesulitan dalam menggambar. Pada sisi guru, penulis akan mengamati proses guru memberikan tugas dan materi di kelas. Hal tersebut berguna bagi penulis untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh anak-anak dan guru, sehingga terdapat suatu konklusi atas permasalahan inti.

4. *Object*

Metode observasi *Object* sebagai panduan bagi penulis untuk menganalisa objek yang digunakan oleh anak dan guru selama sesi belajar mengajar. Tujuan pengamatan ini adalah memperoleh catatan

lapangan mengenai objek yang selalu digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk media-media yang dirancang.

5. *User*

Pada metode observasi *User*, akan membantu penulis dalam mengetahui target *user* yang dituju. Penulis mengobservasi dan bertanya mengenai pendataan anak-anak dan guru di Darts. Penulis juga dapat menemukan karakteristik *user*, peran mereka selama sesi pembelajaran berlangsung, dan siapa yang mempengaruhi mereka. Pengamatan tersebut berguna bagi penulis untuk mendapatkan *user* inti, sehingga tidak melebar.

3.3.2 Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan kepada Ahmad Suhud Firmantoro, manajer Darts Indonesia untuk mendapatkan data mengenai latar belakang, sejarah, kekurangan dan kelebihan Darts, visi dan misi, target Darts kedepannya, dan sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kondisi dan memperoleh data akurat mengenai Darts itu sendiri. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Riski Anggoro Radiyanto, selaku koordinator bidang Kaya Rupa Darts Indonesia, berfungsi untuk mendapatkan pendataan murid, kurikulum eksisting, materi pembelajaran, masalah yang sering terjadi, kebutuhan Kaya Rupa, dan lainnya.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data spesifik mengenai bidang Kaya Rupa. Hal-hal tersebut berguna bagi penulis untuk mendapatkan data faktual serta menggali informasi mendalam mengenai bidang Kaya Rupa dan Darts Indonesia, serta diperlukan untuk menghindari data atau informasi yang tidak komprehensif dan jelas akan kebenarannya. Penulis melakukan sesi wawancara secara langsung di Darts, pada hari Sabtu, 7 September 2024. Media yang digunakan dalam wawancara tersebut adalah ponsel dan *tab* yang berfungsi untuk merekam suara dan membaca daftar pertanyaan.

1. Wawancara dengan Manajer Darts Indonesia

Wawancara dilakukan dengan Ahmad Suhud Firmantoro, S.Pd. selaku manajer keseharian dan operasional Darts Indonesia. Peran Suhud di Darts sebagai kepala yang membawahi seluruh bidang seni di Darts Indonesia, mulai dari perencanaan, target, program Darts kedepannya, dan sebagainya.

Wawancara ini dilaksanakan pada Sabtu, 7 September 2024 pukul 13.00. Melalui wawancara ini, penulis mendapatkan informasi mendalam dan data mengenai Darts itu sendiri. Sehingga, penulis mengetahui keunggulan dan kekurangan dari Darts yang dapat dikembangkan melalui solusi desain. Berikut pertanyaan wawancara kepada manajer Darts sebagai berikut:

- a. Siapa nama lengkap Bapak? Bapak di Darts selaku apa?
- b. Apa pekerjaan Bapak saat ini?
- c. Darts Indonesia itu apa?
- d. Kapan Darts didirikan?
- e. Apa visi dan misi Darts?
- f. Apa latar belakang dan tujuan berdirinya Darts?
- g. Bagaimana sejarah Darts dari awal hingga saat ini?
- h. Apa saja keunggulan dan kekurangan Darts?
- i. Kedepannya, apakah Darts akan membuka cabang lainnya? Di mana saja? dan kapan?
- j. Selama ini, bagaimana laju perkembangan Darts? Apakah meningkat?
- k. Bidang seni apa yang memiliki laju perkembangan tercepat?
- l. Keunikan apa yang dimiliki oleh Darts? Apa yang membuat orang tertarik untuk memilih Darts dibanding sekolah seni non-formal lainnya?
- m. Target apa yang ingin dicapai oleh Darts kedepannya?
- n. Ancaman apa yang dialami oleh Darts dalam persaingan antar sekolah seni non-formal lainnya?

Tujuan dari setiap pertanyaan tersebut untuk menggali informasi *detail* mengenai Darts Indonesia agar mendapatkan data faktual secara langsung dari manajer Darts. Sehingga penulis memperoleh SWOT dan USP yang dimiliki agar mendapatkan simpulan mengenai hal-hal yang dapat dikembangkan dari Darts.

2. Wawancara dengan Koordinator Kaya Rupa Darts Indonesia

Wawancara berikutnya dilakukan penulis dengan Riski Anggoro Radiyanto, S.Pd. selaku koordinator yang membawahi bidang Kaya Rupa. Peran Riski sebagai kepala yang menaungi bidang rupa, mulai dari pembuatan materi belajar, kurikulum, program bidang rupa kedepannya, dan sebagainya.

Wawancara ini dilaksanakan pada Sabtu, 7 September 2024 pukul 13.30. Melalui wawancara ini, penulis memperoleh pengalaman dan situasi yang dialami oleh bidang rupa sebagai bidang yang memiliki perkembangan tercepat dan bidang dengan minat terbanyak. Penulis juga mendapatkan informasi mengenai masalah dan hambatan yang dihadapi saat sesi pembelajaran. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengeksplorasi kondisi dan situasi, yang tidak hanya memberikan informasi mendalam, namun *insight* dari topik yang diangkat, sehingga bermanfaat bagi anak-anak sebagai ilmu dasar dalam membuat karya. Selain itu, penulis juga mendapatkan level pemahaman siswa/i Darts, sehingga dapat membantu dalam pembuatan buku aktivitas pembelajaran yang relevan, sesuai minat, empatik, dan efektif. Berikut pertanyaan wawancara kepada koordinator Kaya Rupa Darts sebagai berikut:

- a. Siapa nama lengkap Bapak? Bapak di Darts selaku apa?
- b. Apa pekerjaan Bapak saat ini ?
- c. Apa saja bidang seni yang ditawarkan oleh Darts?
- d. Berapa jumlah total siswa/i dari seluruh bidang di Darts?
- e. Bidang apa yang paling banyak diminati selama ini?
- f. Berapa jumlah total siswa/i bidang Kaya Rupa?

- g. Berapa rentang kelompok umur siswa/i Kaya Rupa?
 - h. Dilihat dari data siswa/i, dimanakah mereka tinggal dan apa *size* rata-rata siswa/i Darts?
 - i. Berdasar pada apakah kurikulum eksisting saat ini ? Apakah ada susunan level?
 - j. Darimana pengukuran level pemahaman anak-anak? (Contoh: *step by step*; setelah materi A ke materi B)
 - k. Berdasarkan pada hal apa pembuatan materi belajar? *Study plan*-nya seperti apa?
 - l. Apakah terdapat target capaian yang harus dipenuhi? Contohnya, terdapat *checklist* capaian siswa.
 - m. Media eksisting apa yang sudah dimiliki oleh Darts untuk memberikan informasi? Apakah sudah efektif selama ini?
 - n. Apa saja masalah yang sering terjadi di Darts? dari segi pembelajarannya.
 - o. Apa yang ingin digali dari Darts? Menurut Bapak, resiko apa yang akan terjadi, jika belum ada solusi dari permasalahan tersebut?
 - p. Apa yang diharapkan jika solusi untuk masalah tersebut sudah ditemukan?
 - q. Menurut Bapak selaku koordinator Kaya Rupa, apa tujuan dalam mengajari prinsip dan unsur seni rupa bagi siswa/i?
 - r. Seberapa penting ilmu tersebut untuk siswa/i? Apakah media informasi mengenai prinsip dan unsur seni rupa untuk siswa/i masih tergolong jarang? Berapa persen kemungkinan hal tersebut?
- Tujuan dari setiap pertanyaan tersebut untuk menggali informasi mengenai Kaya Rupa dan karakteristik anak-anak. Sehingga penulis memperoleh pendataan siswa/i Darts, model pembelajaran di Darts melalui pertanyaan level dan target capaian, media eksisting untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan sehingga dapat ditambahkan dengan solusi desain, serta mengetahui masalah yang dialami selama ini oleh bidang Kaya Rupa. Selain itu, penulis juga

bertanya perihal topik yang diangkat dengan tujuan mengetahui pentingnya ilmu tersebut dari perspektif guru seni rupa.

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan secara *offline* di lokasi Darts Indonesia kepada kedua target primer dan sekunder dalam penelitian ini. FGD dilakukan dengan lima guru Darts, terdiri dari dua laki-laki dan tiga perempuan, yaitu Dony, Safa'at, Deliza, Runi, dan Octa pada hari Sabtu, 14 September 2024 pukul 13.00. Selain itu, FGD juga dilakukan dengan tujuh siswa/i di Darts yang terdiri dari 3 perempuan dan 3 laki-laki, yaitu Kimberly, Izora, Bibie, dan Kaynoa, Andaru, Faruq pada hari Sabtu, 21 September 2024 pukul 11.00. FGD dilakukan untuk mendapatkan data mengenai persepsi, opini, dan perspektif target *user* secara heterogen sesuai rentang usia yang ditetapkan.

Tujuan utama dilaksanakannya FGD adalah untuk mengumpulkan berbagai sudut pandang dan dinamika kelompok dengan status yang sama yaitu sebagai anak-anak dan guru terkait kebutuhan dan hambatan selama sesi pembelajaran di Darts. Teknik ini memungkinkan penulis untuk menangkap persepsi, sikap, dan pengalaman dari sekelompok individu dari kedua sisi sehingga mendapatkan kesimpulan yang sama dari kedua target *user*. Teknik ini membantu penulis dalam mendapatkan wawasan yang beragam, sehingga membantu dalam merancang buku aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan target audiens. Data yang didapatkan terjamin dan tepat sebagai bagian dari *insight* untuk penulis. Berikut pertanyaan FGD dengan anak-anak di Darts Indonesia:

- a. Dalam keseharian, kegiatan apa yang kalian lakukan?
- b. Media apa yang sering kalian gunakan?
- c. Kalian memakai media tersebut kapan saja? Sering atau tidak? Dalam sehari, berapa kali?
- d. Jika buku, jenis buku apa yang kalian sukai? Apakah kalian mengenal *activity book*?

- e. Ketika sedang membaca buku, kalian menyukai buku yang terdapat karakter nya atau tidak?
- f. Mengapa kalian ingin les gambar?
- g. Saat les gambar di Darts, hal apa yang kalian butuhin sebelum gambar?
- h. Ketika sedang les gambar dan menggambar secara mandiri, apa saja kesulitan kalian?
- i. Hal apa yang paling kalian sukai ketika sedang menggambar di Darts?
- j. Apa yang kalian ketahui tentang ilmu dasar dalam menggambar?
- k. (Penulis akan memberikan beberapa referensi gaya visual). Dari beragam referensi tersebut, referensi manakah yang paling kalian sukai?
- l. (Penulis akan menunjukkan gambar anak-anak dengan unsur dan prinsip seni rupa, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengetahuan anak-anak). Apa saja bentuk yang kalian ketahui dari gambar-gambar ini?

Tujuan dari beberapa pertanyaan tersebut untuk mengetahui kebutuhan, keinginan, kemampuan anak, pengetahuan dasar mengenai prinsip dan unsur seni rupa, *audience behavior*, gaya visual yang disukai, dan media yang sering digunakan. Hal tersebut berguna bagi penulis untuk menentukan media (*output*) dan gaya visual yang paling sesuai agar tercapainya suatu solusi yang relevan dan empatik. Selain anak-anak, penulis juga melakukan FGD dengan guru Kaya Rupa sebagai target sekunder dari penelitian ini. Berikut pertanyaan FGD dengan guru Kaya Rupa di Darts Indonesia:

- a. Siapa nama lengkap kakak? Di Darts selaku apa?
- b. Berapa jumlah siswa/i yang diajar saat ini?
- c. Sudah berapa lama kakak mengajar di Darts?
- d. Apa hambatan yang sering dijumpai ketika mengajar?
- e. Selama mengajar, masalah apa yang sering dialami? (Dari segi materi dan pembelajaran).

- f. Kebutuhan apa yang kakak perlukan untuk mengajar?
- g. Hal apa yang menurut kakak penting, namun belum dimiliki oleh Darts?
- h. Menurut kakak, hal apa yang diharapkan ketika tercapainya kebutuhan tersebut? dan resiko apa yang akan terjadi jika masalah tersebut masih terjadi?
- i. Bagaimana kemampuan dan perkembangan anak-anak sejauh ini? Jika ada yang tidak berkembang selama beberapa bulan, apa yang akan kakak lakukan? diarahkan kemana?
- j. Bagaimana jika anak-anak tidak berbakat dalam seni rupa?

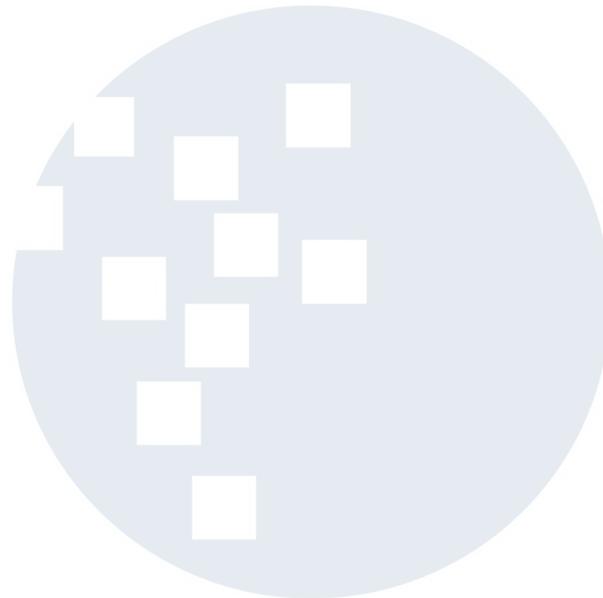
Tujuan dari setiap pertanyaan tersebut untuk menggali beragam opini dari ke-lima guru di Darts mengenai masalah dan hambatan yang sering dialami, kebutuhan saat mengajar, perkembangan anak-anak didik, dan opini mengenai seni rupa. Dari data yang telah didapat, akan membantu penulis dalam merancang *output* yang sesuai dengan kebutuhan *user* sesuai dengan permasalahan dan hambatan yang mereka alami selama mengajar.

3.3.4 Studi Referensi dan Studi Eksisting

Proses pengumpulan data juga didukung dengan meneliti studi referensi dan studi eksisting. Studi referensi merupakan proses eksplorasi untuk mendapatkan suatu gambaran dan acuan gaya desain yang dapat berguna untuk media yang akan dirancang. Studi referensi yang dijadikan acuan berhubungan dengan masalah yang ingin diselesaikan. Proses studi referensi dilaksanakan secara terstruktur untuk mendapat, mengolah, dan menarik kesimpulan data yang diperoleh guna tercapainya solusi dari akar masalah (Sari & Asmendri, 2020, h.44). Penulis akan mengamati buku aktivitas yang terdapat di toko buku, dan menganalisa SWOT dari buku tersebut. Sehingga penulis dapat mengambil satu unsur yang menarik untuk diimplementasikan dan dijadikan sebagai referensi pada perancangan desain.

Studi eksisting merupakan pengamatan yang memuat suatu desain pada media pembelajaran dengan kesamaan topik, yang sudah terdapat di Darts. Sehingga dapat dianalisa untuk mendapatkan *core* masalah dan dapat

dikembangkan melalui solusi desain. Kesimpulan dari kedua studi tersebut akan penulis kombinasi dan menarik hal inti yang akan penulis implementasikan pada perancangan buku aktivitas pembelajaran. Sehingga keduanya dapat saling mendukung dan membuahkan hasil yang maksimal pada solusi akhir.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA