

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan buku aktivitas untuk menstimulasi aspek afektif pada anak usia dini ini memiliki target perancangan utama, yaitu anak berusia 2 hingga 5 tahun, Maulita et al (2020) menyatakan usia tersebut merupakan usia *golden age* dalam perkembangan aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif. Perancangan ini nantinya akan bertujuan untuk digunakan oleh anak-anak di lingkungan sekolah, sebagai bentuk pemberian stimulasi afektif yang berkelanjutan antara pihak rumah dan sekolah.

3.1.1 Target Primer

a. Demografis

1. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
2. Usia : 2-5 tahun

Maulida et al (2020) pada penelitiannya menyebutkan bahwa pada 5 tahun pertama kehidupan seorang individu merupakan masa-masa *golden age*. Masa tersebut merupakan masa di mana otak manusia berkembang lebih cepat dan juga lebih intensif serta sensitif dalam menerima pengaruh dari lingkungan eksternalnya. Walaupun masa *golden age* tersebut dimulai sejak umur 0 tahun, namun dengan tujuan pendidikan berkelanjutan mengenai stimulasi afektif menargetkan usia 2 hingga 5 tahun, dikarenakan fasilitas pendidikan usia dini yang tersedia di Indonesia dimulai dari usia 2 tahun, fase *playgroup*, hingga usia 5 tahun, fase taman kanak-kanak.

3. Pendidikan : PAUD
4. SES : A

Thomas (2019) pada penelitiannya menyimpulkan bahwa kalangan SES A cenderung lebih peduli terhadap pendidikan yang berkelanjutan dikarenakan mereka memiliki kapasitas ekonomi yang juga mencukupi, serta orang tua dari kalangan SES A menganggap bahwa pendidikan berkelanjutan merupakan investasi yang baik untuk anak. Selain itu, berdasarkan pengumpulan data lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan kuesioner, peneliti mendapatkan informasi bahwa 72,6% dari 84 responden berasal dari kalangan SES A.

b. Geografis

Tangerang dan Jakarta. Data Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (2025) menyebutkan bahwa sejak tahun 2020, kasus perilaku agresif terus meningkat hingga 30%. Data lebih lanjut yang dikeluarkan juga menunjukkan bahwa setiap tahunnya penyumbang kasus perilaku agresif terbanyak berasal dari daerah Jawa Barat, Jawa Tengah, Banten, dan Jakarta. Lebih lanjut, penulis memfokuskan perancangan untuk daerah Jakarta dan Tangerang, dikarenakan penyesuaian dengan target perancangan secara demografis menargetkan SES A.

c. Psikografis

1. Anak yang menyukai eksplorasi atas hal-hal yang memberikan pengalaman baru.
2. Anak yang menyukai aktivitas belajar yang lebih beragam.
3. Anak yang lebih mudah belajar dengan mode pembelajaran dua arah.
4. Anak yang menerima informasi lebih mudah jika ada visualisasi.

3.1.2 Target Sekunder

a. Demografis

1. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
2. Usia : 22-30 tahun

Dalam penelitian ini, penulis memiliki target sekunder berupa individu laki-laki maupun perempuan yang berusia 22 hingga 30 tahun. Berdasarkan sistem edukasi Indonesia, pada umumnya seseorang lulus dengan gelar sebuah profesi pada umur 22 tahun.

3. Pendidikan : Strata 1 Pendidikan Anak Usia Dini
4. SES : B-A

Seorang guru juga tak jarang untuk menyisihkan beberapa dari penghasilannya untuk membeli instrumen tambahan dalam mengajar. Berdasarkan ketentuan Peraturan Pemerintah (PP) No.5 Tahun 2024, penghasilan dari seorang tenaga pendidik anak usia dini terbagi atas beberapa golongan, untuk golongan tenaga pendidik yang merupakan lulusan strata 1, kisaran penghasilan berada di angka Rp2.785.000 hingga Rp5.180.700. Dengan penghasilan tersebut terdapat kecenderungan bagi seorang tenaga pendidik untuk membeli media tambahan, seperti buku ataupun alat bantu belajar lainnya.

b. Geografis

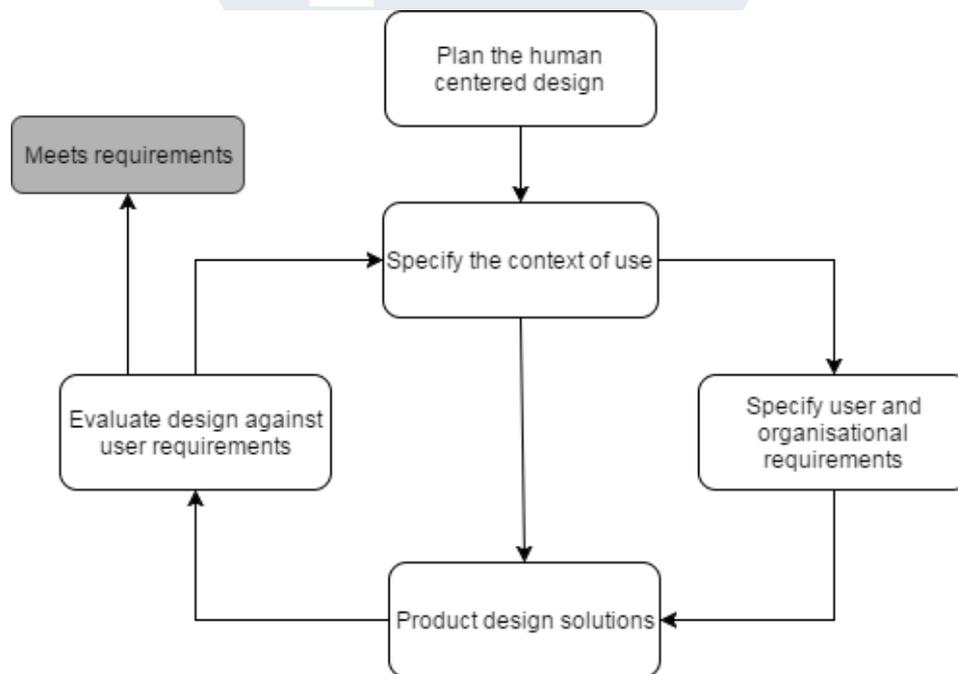
Tenaga pendidik menjadi salah satu bagian pendukung terhadap keberhasilan dari penggunaan buku aktivitas sebagai alat bantu pemberian stimulasi afektif pada anak. Berkaitan dengan target primer dari perancangan ini yang merupakan anak-anak usia dini di daerah Jakarta dan Tangerang, target sekunder ini juga membutuhkan tenaga pendidikan dari ekosistem yang sama dengan target primernya, yaitu daerah Jakarta dan Tangerang.

c. Psikografis

1. Peduli terhadap perkembangan holistik anak.
2. Menyukai media pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dengan anak selama proses belajar.
3. Memiliki keinginan untuk memberikan anak stimulasi agar bisa berkembang, tidak hanya pada aspek kognitif dan psikomotor, namun melalui aspek afektifnya juga.
4. Terbuka terhadap kemungkinan inovasi pembelajaran.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku aktivitas sebagai media stimulasi afektif pada anak usia dini dilakukan dengan menggunakan metode *user centered design*. Metode ini ditujukan untuk melakukan perancangan yang pendekatannya berfokus kepada kebutuhan pengguna akhir.



Gambar 3. 1 Metode *User Centered Design*
Sumber : <https://www.researchgate.net/figure/...>

Perancangan menggunakan metode *user centered design* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan anak-anak di sekolah dalam tujuan stimulasi afektif menggunakan buku aktivitas, karena metode ini melibatkan secara langsung anak-anak sebagai target utama perancangan untuk di analisa kebutuhannya. Metode ini

dimulai dengan memahami anak usia dini dan lingkungannya, yang kemudian data yang didapatkan akan diolah untuk menentukan kebutuhan anak-anak yang lebih spesifik dalam proses belajar di lingkungan sekolah. Data-data yang sudah dikumpulkan akan dilanjutkan dengan pembuatan buku aktivitas yang memenuhi kebutuhan anak-anak di sekolah. Setelah itu, penulis akan melakukan evaluasi desain, di mana mulai dari tahapan ini, perancangan akan mengalami proses maju-mundur dengan tujuan untuk menghasilkan desain yang sangat mendekati kebutuhan pengguna.

3.2.1 Memahami Konteks Penggunaan

Tahapan pertama dalam metode *user centered design* adalah memahami konteks penggunaan, di mana tahapan ini dilakukan dengan proses pemahaman dan berempati terhadap kebutuhan target pengguna yang telah ditentukan, yaitu anak usia dini. Proses pemahaman target pengguna dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti kuesioner, wawancara, observasi, hingga *focus group discussion*. Pada tahapan ini, penulis melakukan penyebaran kuesioner terhadap orang tua dari anak-anak usia dini, wawancara dengan tenaga pengajar, dan juga wawancara dengan psikolog klinis yang menangani anak-anak. Hal ini dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi lebih dalam untuk mengerti anak-anak usia dini, baik dari kebiasaan belajar di rumah maupun sekolah, fasilitas yang tersedia di rumah maupun sekolah, kegiatan yang disukai. Penulis juga melakukan wawancara dengan psikolog klinis untuk mengetahui kebutuhan pengguna secara teoritisnya. Hal tersebut dilakukan penulis agar dapat memahami anak usia dini sebagai pengguna dari berbagai sudut pandang.

3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahapan kedua dalam metode ini adalah dengan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan target pengguna yang merupakan anak usia dini. Penulis harus mengetahui apa yang menjadi masalah dan apa yang ingin diselesaikan untuk pengguna. Pada tahapan ini, penulis merangkum semua masalah dan kebutuhan anak usia dini dalam memperoleh stimulasi afektifnya di rumah maupun di sekolah. Penulis kemudian membuat *user persona* dan

juga *user journey*, yang kemudian dilanjutkan dengan proses *brainstorming* menggunakan *mindmap*, menonton film pendek anak-anak, membaca buku anak-anak, dan media serupa. Berdasarkan hasil dari *brainstorming*, penulis memilih kata kunci utama untuk perancangan buku aktivitas, kemudian dikembangkan melalui *big idea*. Berdasarkan *big idea* terpilih, penulis membuat *moodboard* beserta *stylescape* sebagai acuan perancangan buku aktivitas. Pada tahapan ini, penulis sudah membuat acuan visualisasi untuk dilanjutkan ke tahap perancangan solusi desain.

3.2.3 Solusi Desain

Melewati tahapan pertama dan kedua yang berorientasi terhadap pengumpulan data dan visualisasi data, penulis memasuki tahap ketiga untuk merancang solusi desain. Pada tahapan ketiga ini penulis akan dimulai dengan pembuatan tabel konten dari buku aktivitas. Setelah pembuatan tabel konten selesai, penulis melakukan pembuatan sketsa ilustrasi dan *layout* dari konten yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini, penulis harus memastikan untuk membuat perancangan yang dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna.

3.2.4 Evaluasi Kebutuhan Desain

Tahapan keempat merupakan tahapan di mana penulis melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat. Pada tahapan ini penulis dapat mencatat masukan-masukan dari pengguna, baik pada *alpha testing* maupun *beta testing* untuk mengidentifikasi masalah dan perbaikan yang harus dilakukan terhadap perancangan buku aktivitas. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa kebutuhan desain target pengguna sudah terselesaikan dan mencapai hasil yang memuaskan. Evaluasi dilakukan penulis melalui dua tahapan percobaan, yang pertama melalui *alpha testing* dan yang kedua melalui *beta testing* yang dilakukan pada target utama perancangan ini, yaitu anak usia dini berusia dua hingga lima tahun.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pengumpulan data dilakukan sebagai tahapan pertama dalam metode *user centered design* dengan tujuan membantu proses perancangan buku aktivitas

untuk menstimulasi aspek afektif anak usia dini. Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak berusia dua hingga lima tahun, kemudian melalui wawancara terhadap tenaga pengajar di sekolah, dan juga wawancara terhadap psikolog klinis.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu instrumen pengumpulan data yang umumnya dilakukan dalam bentuk komunikasi dua arah antara peneliti dan narasumber. Pelaksanaan wawancara dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan lebih mengenai suatu topik pembahasan dengan lebih terperinci (Sugiyono, 2021).

a. Wawancara Tenaga Pendidik

Wawancara pertama yang dilakukan penulis adalah wawancara terhadap tenaga pendidik di Atmosphere Kindercare, Gading Serpong. Atmosphere Kindercare merupakan sekolah pendidikan anak usia dini yang juga memiliki layanan *daycare* untuk anak berusia 2 hingga 5 tahun. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebiasaan anak-anak secara sosial maupun belajar di sekolah, kebiasaan ajar-mengajar, sejauh mana pemberian stimulasi afektif, hingga mengetahui respons orang tua terhadap sekolah. Berikut merupakan rumusan pertanyaan yang dirumuskan berdasarkan teori ‘Taksonomi Bloom’ oleh Benjamin Bloom et al (1956) dan juga berdasarkan penelitian terdahulu oleh Maulida et al (2021).

1. Bagaimana Anda melihat perkembangan aspek afektif anak-anak di kelas, terutama dalam hal pengelolaan emosi dan interaksi sosial mereka?
2. Apakah ada pola atau tanda-tanda tertentu yang menunjukkan bahwa seorang anak mengalami kesulitan dalam perkembangan afektifnya?
3. Aktivitas apa saja yang saat ini digunakan di sekolah untuk membantu anak-anak menstimulasi aspek afektif mereka?

4. Apakah aktivitas tersebut dilakukan secara rutin dan berkelanjutan? Jika tidak, apa kendalanya?
5. Berdasarkan pengalaman Anda, metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif dalam menstimulasi aspek afektif anak-anak?
6. Bagaimana Anda melihat efektivitas media seperti buku cerita, permainan, atau seni dalam membantu anak memahami dan mengelola emosi mereka?
7. Apakah ada kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih berkelanjutan dalam menstimulasi aspek afektif anak? Jika iya, media seperti apa yang dibutuhkan?
8. Bagaimana respons orang tua terhadap stimulasi afektif yang dilakukan di sekolah? Apakah mereka mendukung dan melanjutkan stimulasi ini di rumah?

b. Wawancara Psikolog

Pada wawancara yang kedua, penulis melakukan wawancara dengan psikolog klinis yang berpengalaman dalam terapi anak, bernama Psikolog Alexandra Gabriella A., M.Psi, Psikolog, C... Wawancara dengan psikolog dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam dari aspek psikologis mengenai stimulasi afektif, yang akan menjadi acuan dalam pembuatan media dan konten. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang dirumuskan untuk ditanyakan kepada psikolog seputar dengan stimulasi afektif dan penggunaan media yang dirumuskan berdasarkan teori 'Taksonomi Bloom' oleh Benjamin Bloom et al (1956) dan juga berdasarkan penelitian terdahulu oleh Maulida et al (2021).

1. Apa dampak dari kurangnya stimulasi afektif pada anak usia dini dalam jangka pendek dan jangka panjang?
2. Dalam kasus perilaku agresif pada anak, sejauh mana faktor kurangnya stimulasi afektif berperan?

3. Apa metode terbaik untuk membantu anak memahami dan mengelola emosinya sejak dini?
4. Media seperti apa yang dapat digunakan untuk menstimulasi afektif anak secara berkelanjutan?
5. Dalam pembuatan media stimulasi afektif berbasis seni rupa, elemen apa saja yang perlu diperhatikan agar efektif bagi anak usia dini?
6. Bagaimana cara mengemas konsep emosi dan nilai moral agar dapat diterima dan dipahami oleh anak usia 2-5 tahun?
7. Apakah ada warna, bentuk, atau elemen visual tertentu yang lebih efektif dalam membangun koneksi emosional anak dengan media yang digunakan?
8. Bagaimana strategi yang dapat digunakan dalam media pembelajaran agar anak tetap tertarik dan konsisten menggunakannya?
9. Apa saja tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi media stimulasi afektif berbasis seni rupa dan bagaimana cara mengatasinya?

3.3.2 Kuesioner

Sugiyono (2021) menyebutkan bahwa kuesioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data dengan cara menyebarkan beberapa pertanyaan terhadap individu untuk dijawab, yang mana jawaban tersebut menjadi data perancangan oleh penulis. Kuesioner yang dilakukan oleh penulis disebarkan kepada para orang tua memiliki anak berusia 2—5 tahun, kuesioner dibagikan kepada orang tua, baik yang bekerja maupun menjadi bapak ataupun ibu rumah tangga. Berikut merupakan instrumen pertanyaan kuesioner yang berdasarkan teori ‘Taksonomi Bloom’ oleh Benjamin Bloom et al (1956) dan juga berdasarkan penelitian terdahulu oleh Maulida et al (2021).

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan	Tipe	Kategori
		1 (Tidak setuju)

Anda sangat mengetahui tentang stimulasi afektif untuk anak.	Skala <i>likert</i>	2
		3
		4 (Sangat setuju)
Anda sering melakukan stimulasi afektif terhadap anak anda.	Skala <i>likert</i>	1 (Tidak setuju)
		2
		3
		4 (Sangat setuju)
Anda mengetahui bahwa stimulasi afektif dapat diberikan melalui kegiatan bermain, membaca buku, dan juga aktivitas seni.	Skala <i>likert</i>	1 (Tidak setuju)
		2
		3
		4 (Sangat setuju)
Berikut adalah hal yang pernah anda lakukan dalam memberikan stimulasi afektif kepada anak anda.	Kotak centang	Memberikan sentuhan fisik pada anak seperti pelukan, ciuman, bergandengan, dan lainnya
		Mendengarkan dan merespons saat anak sedang mengekspresikan perasaan dan emosinya
		Mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan empati (seperti berbagi atau bermain bersama teman)
		Memberikan apresiasi dan pujian atas pencapaian dan usaha anak
		Menceritakan kisah atau membaca buku yang membangun emosi dan empati anak
		Mengajak anak anda bermain bersama
		Melalui kegiatan seni
		Belum pernah memberikan stimulasi afektif.
Berikut adalah alasan mengapa anda jarang atau tidak pernah memberikan stimulasi afektif kepada anak anda.	Kotak centang	Kurangnya waktu karena kesibukan
		Tidak tahu cara yang tepat untuk menstimulasi afektif anak
		Anak sulit diajak untuk melakukan quality time
		Kurangnya informasi atau media yang membantu stimulasi afektif anak
		Tidak merasa stimulasi afektif itu penting
		Mainan

Media pendukung apa yang paling sering anda temui untuk memberikan stimulasi afektif pada anak anda?	Pilihan ganda	Buku cerita
		Buku aktivitas (di dalamnya ada cerita, menggambar, mewarnai, dan lainnya)
Media pendukung apa yang paling sering anda gunakan untuk memberikan stimulasi afektif anak anda?		Mainan
		Buku cerita
		Buku aktivitas (di dalamnya ada cerita, menggambar, mewarnai, dan lainnya)
Seberapa antusias anak anda dalam menggunakan mainan?	Skala <i>likert</i>	1 (Tidak antusias)
		2
		3
		4
		5
		6 (Sangat antusias)
Seberapa antusias anak anda dalam menggunakan buku cerita?	Skala <i>likert</i>	1 (Tidak antusias)
		2
		3
		4
		5
		6 (Sangat antusias)
Seberapa antusias anak anda dalam menggunakan buku aktivitas?	Skala <i>likert</i>	1 (Tidak antusias)
		2
		3
		4
		5
		6 (Sangat antusias)

Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui pengetahuan responden mengenai stimulasi afektif untuk anak, sejauh apa pelaksanaan pemberian stimulasi afektif, serta preferensi media yang sering kali digunakan oleh orang tua untuk melakukan atau memberikan stimulasi afektif pada anaknya.

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan sebagai bentuk pembelajaran terhadap media yang sudah pernah ada dengan topik yang sama dengan yang dibahas oleh penulis, yaitu mengenai stimulasi afektif. Studi eksisting ini dilakukan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan juga ancaman media

yang ada dan media yang akan dirancang oleh penulis. Hasil dari studi eksisting ini nantinya akan berupa sebuah analisa SWOT. Penulis melakukan studi eksisting dengan menganalisis dua buku, yang pertama merupakan buku berjudul ‘Berteman dan Bersahabat’, dan buku kedua berjudul ‘Rasa Cemas’.



Gambar 3. 2 Buku Berteman dan Bersahabat

Buku berjudul ‘Berteman dan Bersahabat’ merupakan buku produksi luar negeri yang kemudian diterjemahkan ulang ke dalam bahasa Indonesia. Buku ini merupakan buku untuk menstimulasi afektif anak melalui panduan dalam berkegiatan sosial. Target dari buku ini adalah anak-anak yang berusia lima tahun ke atas. Selain berupa panduan tertulis, buku ini memuat aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan individu di lingkungan sosial.



Gambar 3. 3 Buku Rasa Cemas

Buku kedua yang akan menjadi sumber untuk dilakukan studi eksisting adalah buku berjudul ‘Rasa Cemas’. Buku ini merupakan buku ilustrasi yang menargetkan anak-anak berusia dua tahun ke atas. Buku ini dirancang untuk dapat membantu anak dalam memperoleh stimulasi afektif, terutama terhadap regulasi emosi dan perasaan cemas. Stimulasi afektif yang diberikan dalam buku ini berupa narasi dan visualisasi terhadap narasi atas cara-cara untuk melakukan regulasi emosi dan perasaan cemas.

3.3.4 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan sebagai bentuk studi perbandingan terhadap karya sejenis yang sudah pernah ada, yaitu buku aktivitas. Pada

tahapan ini, penulis melakukan studi referensi terhadap sebuah buku aktivitas yang berjudul 'Big Activity Book'. Buku ini merupakan buku aktivitas untuk pengenalan aspek kognitif dan psikomotor anak.



Gambar 3. 4 Buku Big Activity Book
Sumber : <https://www.google.com/url...>

Buku aktivitas ini memiliki narasi pendek di setiap halaman aktivitasnya, sementara untuk aktivitasnya sendiri buku ini berorientasi pada kegiatan menebalkan garis. Berdasarkan buku ini, penulis melakukan studi referensi dengan menganalisis komponen visual serta mekanis aktivitas yang ada di buku ini. Penulis turut melakukan analisis teknis terhadap percetakan buku ini, seperti *binding* serta bahan yang digunakan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA