

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan media informasi mengenai orang tua mengenalkan dunia buku pada anak, berikut subjek perancangan yang penulis tentukan.

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 27 – 40 tahun (generasi milenial)

Generasi milenial yang lahir pada tahun 1980 atau 1996, lahir dalam era yang menggunakan teknologi khususnya internet sehingga generasi ini sangat bergantung pada internet (Kurnia et al., 2020, p. 58). Menurut Sudayono (2016), Generasi ini mempunyai pandangan yang terbuka pada politik dan ekonomi dan mudah menerima perubahan (Sudayono dalam Darojah et al., 2022, p. 6035). Mereka juga memiliki tingkat kesadaran yang tinggi mengenai urgensi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Alwinanda et al., 2021, p. 65). Oleh karena itu, perancangan ditujukan pada orang tua generasi milenial untuk memberikan mereka ilmu mengenai metode *storytelling* pada anak usia dini untuk meningkatkan penggunaan buku cerita pada tumbuh kembang anak.

- c. Pendidikan: S1

Orang tua berpendidikan tinggi cenderung memahami mengenai dampak literasi di rumah bagi anak dan menciptakan lingkungan literasi untuk anak. (Hermawati & Sugito, 2022)

- d. Pekerjaan: Semua jenis pekerjaan
- d. Ekonomi: B - A

Orang tua berpenghasilan tinggi menganggap penting dalam kegiatan membaca dirumah, memperkenalkan buku pada anak, dan memberlakukan praktik literasi selain yang diajarkan di sekolah (Rachmania, 2020).

2. Geografis

Jabodetabek, pengguna internet pada daerah urban masih paling besar dengan kontribusi 69,5%. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024).

3. Psikografis

- a. Orang tua yang tidak mengetahui cara *storytelling* pada anak
- b. Orang tua yang ingin mengenalkan dunia buku pada anak
- c. Orang tua yang ingin menumbuhkan perkembangan karakter anak
- d. Orang tua yang menggunakan *mobile website* untuk informasi *parenting*

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *design thinking* menurut *The Design Thinking Bootcamp* di *Stanford University* dalam buku Robin Landa, *Graphic Design Solution 6th Edition*. *Design Thinking* digunakan untuk memecahkan masalah komunikasi, informasi, industrial, dan desain interior serta membantu bisnis dan organisasi dengan memanfaatkan pemikiran desain untuk membangun ide, inovasi, dan pengembangan sistem. Teori ini mengambil risiko secara kreatif dan merupakan proses yang berulang (Landa, 2018, p. 65). *Design thinking* dibagi menjadi lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.2.1 *Emphatize*

Empati merupakan landasan bagi desain yang berpusat pada manusia, yang dimulai dengan orang-orang yang desain tersebut tujuan dan menghasilkan solusi desain yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan

dan keinginan mereka. Dalam tahapan ini, terdapat observasi yang mengamati orang-orang dan mencatat perilaku mereka dengan bagaimana mereka melakukan suatu hal dalam hidup mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan orang lain. Lalu terdapat *interview* dan interaksi dengan pengguna (orang yang menggunakan barang atau jasa) melalui pertemuan yang direncanakan dan tidak terduga (intersepsi) Selanjutnya peneliti merasakan apa yang dialami oleh pengguna, seperti cara berpikir dan sebagainya, untuk memahaminya secara dalam.

Di tahap *emphatize*, penulis melakukan pencarian data dengan melalui wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting, dan referensi. Teknik ini dilakukan penulis untuk memperoleh *insight* atau pemahaman secara lebih dalam dari sudut pandang target yaitu orang tua yang memiliki anak dan pengalamannya dengan *storytelling*. Selain orang tua, penulis juga mengambil perspektif dari seorang ahli yaitu psikolog anak untuk mengetahui pemahamannya mengenai peran *storytelling* dalam proses tumbuh kembang anak serta metode *storytelling* untuk anak. Penulis juga melakukan studi eksisting untuk melihat apa yang tertera dari *website parenting* yang sudah ada yang menjelaskan mengenai peran buku dan meneliti masalah desainnya. Selain itu, penulis juga mengambil studi referensi yang menjadi sumber inspirasi untuk *layout*, navigasi, elemen, dan fitur yang mudah untuk membantu orang tua generasi milenial mempelajari metode *storytelling*.

3.2.2 Define

Dalam tahap definisi, temuan dalam tahapan sebelumnya menjadi informasi untuk pemikiran dan sudut pandang peneliti. Tahap ini memandu dalam proses eksplorasi dengan memberikan fokus dan referensi untuk mengevaluasi ide sehingga peneliti sadar dalam penyusunan maupun penyusunan ulang masalah dengan lebih baik. Dengan mengolah temuan

empati, peneliti memastikan pendekatan desain yang berpusat pada *user* dan bukan untuk masyarakat secara general.

Pada tahap *define*, penulis mengolah penemuan dari tahap *empathy* dan dibuat *user persona*, *empathy map*, serta *user stories* berdasarkan dari target audiens untuk menentukan fokus masalah dan urgensi sehingga mampu merancang *mobile website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mempelajari metode *storytelling* untuk memperkenalkan buku pada anak.

3.2.3 Ideate

Selama tahap *ideate*, peneliti memperluas jalan pikiran, membentuk ide, dan menghasilkan banyak konsep. Hal terbaiknya adalah melampaui ide-ide yang sudah ada dan menggunakan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya. Kemudian menggunakan pemikiran tersebut untuk menentukan apakah ide-ide tersebut layak untuk ditelusuri lebih jauh atau berguna untuk penelitian.

Pada tahapan *ideate*, penulis mengeksplorasi ide-ide sebanyak mungkin lalu melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* yang kemudian ditemukan kata kunci untuk membuat *big idea* sebagai dasar dari *mobile website* yang akan dirancang. Lalu penulis menentukan konsep yang akan dibuat dengan membuat *mood board* yang berisi elemen desain untuk *website* seperti *color palette*, tipografi, *style mobile website*, dan lainnya sehingga mendapat gambaran untuk perancangan *mobile website*.

3.2.4 Prototype

Prototyping adalah menciptakan model tahap pertama dari sesuatu yang kemudian dikembangkan bentuk lainnya. Tahapan ini memberikan bentuk fisik awal atau awalan pada ide-ide yang sudah ditentukan, mulai dari *storyboard*, aplikasi, hingga bentuk objek. Dengan berinteraksi dengan *prototype*, peneliti dapat menguji fungsionalitasnya untuk menentukan apakah orang dapat menggunakannya serta belajar dari

pengalaman dari pengguna untuk membentuknya lebih baik. Pada tahapan awal, *prototype* akan berbentuk kasar, dengan *low-quality fidelity*. Namun nantinya peneliti dapat membuatnya menjadi lebih halus dengan ketelitian sedang atau tinggi. Tahapan ini dapat dimulai dengan membuat sketsa.

Di tahap *prototype*, penulis membuat gambaran *layout mobile website* dengan membuat sketsa dan *low fidelity* untuk menyusun komponen-komponen yang akan ditempatkan pada tampilan *website*. Selanjutnya, penulis mengembangkannya menjadi *high fidelity* di mana penulis memasukkan konten yang akan di tampilkan pada *mobile website* dan melihat apakah susunan konten sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna.

3.2.5 Test

Testing adalah kesempatan untuk menilai solusi desain yang dibuat, mendapatkan umpan balik tentang uji coba yang dijalankan, proses menyempurnakan, dan terus mempelajari orang-orang yang menjadi pengguna. Tahapan ini bersifat berulang, menginformasikan iterasi *prototype* berikutnya. Apakah yang dipelajari dari pengujian dan bagaimana hasil uji coba akan memandu langkah peneliti selanjutnya. Hal ini mungkin dapat mengirim peneliti untuk menemukan ide-ide lain, menyusun ulang masalah awal, menyempurnakan solusi yang dipilih, atau mungkin memajukan *prototype* yang dibuat. Tahapan ini dilakukan untuk mengarah pada pembangunan ide yang efektif.

Pada tahap *testing*, penulis menguji fungsionalitas *mobile website* dengan cara melakukan *alpha testing* dan *beta testing* untuk memastikan perancangan sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna dan memperoleh saran serta kritikan yang dibutuhkan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan.

Testing yang dilakukan penulis dibagi menjadi dua yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test*, data diperoleh penulis melalui pihak internal pada dengan membagikan *link prototype* dan menyebarkan *link*

kuesioner untuk mengevaluasi perancangan *website*. Dalam *beta test*, penulis memperoleh data melalui pihak eksternal di mana penulis menyebar kuesioner evaluasi dan *link prototype* pada target perancangan yaitu orang tua untuk mengetahui keberhasilan *website* dari bentuk visual dan fungsionalitas yang ada pada *website*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data adalah dengan metode kualitatif melalui wawancara, penyebaran kuesioner, observasi, studi eksisting dan referensi yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dan dapat memahami target perancangan secara lebih dalam. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk membangun pengetahuan yang diperoleh dari interpretasi dari berbagai perspektif dan informasi yang seadanya didapatkan dari subjek penelitian (Rita Fiantika et al., 2022, p. 4). Teknik yang digunakan penulis ini memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari seorang ahli, mengetahui pengalaman orang tua dalam melakukan *storytelling* pada anak, serta melihat apa yang dibutuhkan pengguna secara fungsionalitas dan visual untuk merancang *mobile website* yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

3.3.1 Observasi

Metode pertama yang dilakukan yaitu observasi di mana metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian untuk melihat proses atau kegiatan yang dilakukan secara dekat dan memperoleh data pada aktivitas yang sedang berlangsung. Dalam metode ini, penulis melakukan observasi non-partisipasi di mana penulis hanya diam aja dan menjadi mengamati apa yang diteliti tanpa terlibat secara langsung lalu mencatat hasil data yang diperoleh (Rita Fiantika et al., 2022, p. 106).

Penulis melakukan observasi secara *online* dengan cara non-partisipatif di mana penulis tidak berpartisipasi secara langsung namun mengumpulkan data berdasarkan penemuan digital dan komunitas *online* yang penulis temukan melalui media sosial TikTok dalam akun Ibu Pendongeng atau @kanyasaurus.

Akun ini berisi informasi mengenai *parenting* dan juga *tips* seputar mendongeng atau *storytelling* yang bisa diikuti orang tua.

3.3.2 Wawancara

Dalam metode pengumpulan ini, penulis memperoleh data berupa opini, perasaan, dan emosi yang dirasakan dan berkaitan dengan topik yang diangkat. Metode ini memudahkan penulis untuk mendapatkan data secara akurat dan terpercaya dengan memahami kondisi dan topik penelitian yang diambil serta menambah informasi yang belum diketahui sebelumnya. Pada era digital ini, penulis melakukan wawancara dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga tidak harus bertemu secara langsung dengan narasumber melalui media telekomunikasi seperti *Zoom Meeting* (Rita Fiantika et al., 2022, p. 94).

Untuk pengumpulan data primer, penulis melakukan wawancara bersama dengan seorang ahli yaitu psikolog anak, lalu orang tua yang pernah berpengalaman dalam melakukan *storytelling* pada anaknya, serta seorang *UI/UX* desainer yang memberikan *insight* seputar perancangan *website* sehingga selaras dengan perancangan media yang penulis akan buat. Ketiga narasumber ini membantu penulis dalam mengumpulkan data yang relevan sehingga dapat dimanfaatkan menjadi isi konten yang efektif dengan harapan dapat memunculkan keinginan orang tua untuk mengikuti metode *storytelling* yang efektif.

1. Wawancara dengan Psikolog Anak

Wawancara dengan seorang ahli dilakukan dengan psikolog anak bernama Gloria Siagian, M.Psi yang memiliki peminatan dalam psikologi anak dan remaja serta pola pengasuhan anak. Narasumber ini memiliki peran yang penting dalam proses pengumpulan data penulis yang dapat membantu penulis memahami dari sudut pandang seorang ahli sehingga konten yang tertera pada *mobile website* dapat dicerna oleh target perancangan dengan baik.

Wawancara dilakukan dengan membahas seputar *storytelling*, peran buku pada proses perkembangan anak, peran orang tua dalam proses pengenalan buku pada anak, tantangan dalam *storytelling*, bagaimana melaluinya, dan hal lainnya yang diperoleh untuk memperdalam pengetahuan penulis. Instrumen pertanyaan wawancara yang penulis berikan pada psikolog anak adalah sebagai berikut:

- a. Apakah dunia buku atau literasi penting bagi pertumbuhan anak?
- b. Bagaimana orang tua menyesuaikan buku cerita sesuai dengan usia anak mereka?
- c. Apakah ada cerita tertentu yang dapat membantu pertumbuhan psikologi anak?
- d. Apakah manfaat bagi anak ketika orang tua memperkenalkan buku cerita melalui *storytelling*?
- e. Apa saja teknik *storytelling* yang dapat dilakukan orang tua untuk memperkenalkan buku pada anak mereka?
- f. Bagaimana caranya orang tua melibatkan anak dalam proses *storytelling* sehingga anak juga aktif dalam mendalami cerita?
- g. Apakah tantangan yang dihadapi orang tua ketika memperkenalkan buku cerita pada anak melalui *storytelling*?
- h. Bagaimana caranya orang tua menghadapi rasa canggung saat melakukan *storytelling* pada anak?
- i. Apakah ada relasi antara *storytelling* pada anak dengan pertumbuhan kecerdasan emosional dan intelektual anak?
- j. Apakah *storytelling* dapat membantu anak dengan kemampuannya dalam mengambil keputusan atau *problem solving*?
- k. Apakah *storytelling* dapat membantu anak mengontrol emosinya?
- l. Mengapa saat ini masih minim orang tua yang melakukan *storytelling* atau memperkenalkan buku pada anak?
- m. Apakah setiap anak membutuhkan teknik *storytelling* yang berbeda-beda?
- n. Adakah keuntungan *storytelling* bagi orang tua?

- o. Adakah tips yang dapat diberikan pada orang tua yang baru atau akan melakukan *storytelling* pertama kali?

2. Wawancara dengan Orang Tua

Wawancara dilakukan dengan orang tua generasi milenial yang memiliki anak dan pernah berpengalaman dalam melakukan *storytelling* pada anak. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman dari target perancangan secara langsung dan mendapatkan *insight* mengenai tantangannya selama melakukan *storytelling*, teknik apa yang pernah dilakukan saat *storytelling*, sudut pandang narasumber mengenai peran buku pada perkembangan anak, dan informasi lainnya yang membantu penulis memahami *storytelling* melalui perspektif orang tua. Instrumen pertanyaan wawancara yang diberikan pada narasumber adalah sebagai berikut:

- a. Berapa usia anak anda?
- b. Pernahkan anda membeli buku cerita untuk anak anda? Alasannya apa?
- c. Menurut anda, kenapa buku cerita itu penting untuk anak, terutama untuk anak yang berusia seperti anak anda?
- d. Bagaimana anda memperkenalkan buku tersebut pada anak anda?
- e. Apakah anak anda terlihat tertarik saat dikenalkan dengan buku?
- f. Setelah memperkenalkan beberapa buku cerita pada anak, apakah anak anda terlihat tertarik untuk dibacakan buku lain? (misalnya minta dibacakan atauantisipasi untuk kegiatan *storytelling* bersama anda)
- g. Menurut anda, apakah manfaat dari metode *storytelling* untuk memperkenalkan buku pada anak?
- h. Apa tantangan yang anda alami saat melakukan *storytelling* pada anak? (bisa saat pertama kali dilakukan atau mungkin sampai sekarang juga ada tantangannya)

- i. Apakah buku tertentu bisa menentukan ketertarikan anak anda saat dibacakan buku cerita? (misalnya lebih senang atau tertarik jika ada karakter hewan lucu, atau lebih tertarik dengan buku *pop-up* sehingga anak ikut aktif, atau terlihat bosan dengan tema buku tertentu, dan sebagainya.)
- j. Seringkah anda mencari informasi mengenai *parenting* melalui media *mobile website*?
- k. Apa yang menurut anda penting ada pada *mobile website parenting*? (informasi kredibel, tampilan visual yang nyaman di mata, atau preferensi anda saat melihat *website parenting*.)

3. Wawancara dengan *UI/UX Designer*

Dalam wawancara ini, penulis melakukannya dengan seorang *UI/UX* desainer bernama Femmy Liana Purnomo. Wawancara ini dilakukan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai perancangan media informasi berbentuk *mobile website* sehingga penulis dapat merancang media informasi yang jelas dan fungsional untuk target perancangan dan dapat digunakan secara mudah. Instrumen pertanyaan wawancara yang diberikan pada *UI/UX* desainer adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana anda memastikan bahwa antarmuka yang anda desain mudah digunakan oleh user atau pengguna yang ditujukan?
- b. Bagi anda, apakah tantangan yang pernah anda alami dalam desain *UI/UX*?
- c. Apa metode penelitian yang anda gunakan untuk mengumpulkan data mengenai preferensi pengguna?
- d. Apa jenis *tools* atau *software* yang paling sering anda gunakan untuk *prototyping*? Apakah anda ada rekomendasi yang *beginner-friendly*?
- e. Menurut anda, dari tren-tren desain *UI/UX* yang ada sekarang, manakah yang penting untuk diaplikasikan pada desain *mobile website*?

- f. Bagaimana anda menyeimbangkan antara kreativitas dan fungsionalitas saat merancang *mobile website*?
- g. Bagaimana caranya membuat *website* yang dapat mengedukasi orang tua atau generasi milenial?

3.3.3 Kuesioner

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan data dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan kepada target untuk dijawab yang dapat dilakukan secara langsung atau diberikan melalui internet. Kuesioner yang dibuat berupa kuesioner tertutup dimana responden hanya perlu untuk memilih jawaban yang sudah disediakan penulis sebelumnya (Sugiyono dalam Prawiyogi et al., 2021, p. 449).

Penulis melakukan teknik pengambilan data melalui kuesioner dengan metode *random sampling* pada target perancangan yaitu orang tua generasi milenial yang memiliki anak. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui pemahaman responden mengenai peran buku pada anak dan pengalamannya dengan *storytelling*. Informasi yang diperoleh dari kuesioner ini dapat menjadi gambaran bagi penulis untuk mengetahui seberapa paham responden mengenai topik *storytelling* pada anak. Instrumen pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

Section 1: Identitas Responden	Tujuan: Mengetahui profil responden yang mengisi kuesioner	
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Nama	<i>Short answer</i>	...
2. Jenis kelamin	<i>Multiple choice</i>	a. Laki-laki b. Perempuan
3. Usia	<i>Short answer</i>	...
4. Usia anak yang dimiliki	<i>Multiple choice</i>	a. <2 tahun b. 2-4 tahun

		<ul style="list-style-type: none"> c. 5-7 tahun d. >7 tahun
5. Domisili	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Jabodetabek b. Di luar Jabodetabek
6. Pengeluaran (Per Bulan)	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <Rp 2.000.000 b. Rp 2.000.000 – Rp 4.000.000 c. Rp 4.000.000 – Rp 6.000.000 d. Rp 6.000.000 – Rp 8.000.000 e. >Rp 8.000.000
<i>Section 2:</i> Pemahaman Orang Tua tentang Peran Buku pada Anak	Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman orang tua mengetahui peran dunia buku pada anak	
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Seberapa pentingkah menurut Anda peran buku dalam tumbuh kembang anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat penting b. Penting c. Cukup penting d. Tidak penting sama sekali

2. Apakah Anda mengetahui tentang manfaat buku bagi perkembangan anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya tahu banyak b. Saya cukup tahu c. Saya tidak tahu sama sekali
3. Apakah Anda setuju bahwa membaca buku dapat mempengaruhi perilaku dan sikap anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat setuju b. Cukup setuju c. Tidak setuju
4. Apakah Anda setuju bahwa peran orang tua penting dalam meningkatkan kebiasaan membaca buku anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat setuju b. Cukup setuju c. Tidak setuju
<i>Section 3:</i> Pengalaman Orang Tua Mengenalkan Buku pada Anak	Tujuan: Mengetahui pengalaman responden dalam mengenalkan buku pada anak	
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Sejak usia berapa Anda mulai mengenalkan buku pada anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sejak bayi b. Usia 2-3 tahun

		<ul style="list-style-type: none"> c. Usia 3-4 tahun d. Usia 4-6 tahun e. >6 tahun f. Belum pernah
2. Seberapa sering Anda memberikan buku pada anak untuk dibaca?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sering b. Cukup sering c. Jarang d. Tidak pernah
3. Apakah alasan utama Anda memberikan buku pada anak?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Untuk meningkatkan keterampilan membaca b. Untuk membangun kebiasaan membaca c. Untuk hiburan d. Untuk bonding (mempererat hubungan) dengan anak e. Untuk mengajari moral dan nilai kehidupan

		f. Belum pernah
4. Jenis buku apakah yang Anda kenalkan pada anak?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Buku bergambar b. Buku cerita fiksi c. Buku interaktif (cth: pop up) d. Buku edukasi e. Belum pernah
5. Seringkah Anda meluangkan waktu untuk membaca bersama anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sering b. Cukup sering c. Jarang d. Tidak pernah
6. Apakah tantangan yang Anda hadapi saat mengenalkan buku pada anak?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak tidak terlihat tertarik dengan membaca b. Anak sulit fokus atau mudah bosan c. Kurangnya waktu luang untuk membaca Bersama d. Kurang tahu cara mengenalkan

		buku pada anak e. Belum pernah
<i>Section 4:</i> Pengalaman Orang Tua Membacakan Buku (<i>Storytelling</i>) pada Anak	Tujuan: Untuk mengetahui pengalaman responden dalam <i>storytelling</i> pada anak	
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Sejak usia berapa Anda menggunakan <i>storytelling</i> (menceritakan buku) pada anak?	<i>Multiple choice</i>	a. Sejak bayi b. Usia 2-3 tahun c. Usia 3-4 tahun d. Usia 4-6 tahun e. >6 tahun f. Tidak pernah
2. Seringkah Anda menggunakan <i>storytelling</i> dalam membaca bersama anak?	<i>Multiple choice</i>	a. Ya, setiap kali membaca b. Cukup sering c. Jarang d. Tidak pernah
3. Bagaimana respon anak ketika Anda melakukan <i>storytelling</i> ?	<i>Checkboxes</i>	a. Anak terlihat sangat tertarik dan antusias b. Anak terlihat tertarik hanya sebentar saja

		<ul style="list-style-type: none"> c. Anak sulit fokus atau mudah bosan d. Anak tidak tertarik sama sekali e. Belum pernah
<p>4. Apakah menurut Anda <i>storytelling</i> membantu anak untuk memahami cerita lebih baik?</p>	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat membantu b. Cukup membantu c. Tidak membantu sama sekali
<p>5. Bagaimana cara Anda <i>storytelling</i> untuk membuat cerita menjadi lebih menarik?</p>	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan ekspresi wajah dan suara yang beragam b. Menggunakan alat bantu (cth: boneka, mainan, dsb) c. Mengajak anak untuk berpartisipasi d. Membaca dengan gerakan tubuh

		<p>yang ekspresif</p> <p>e. Belum pernah</p>
<p>6. Apakah tantangan Anda ketika <i>storytelling</i> pada anak?</p>	<p><i>Checkboxes</i></p>	<p>a. Anak sulit fokus atau mudah bosan</p> <p>b. Anak lebih tertarik dengan aktivitas lain</p> <p>c. Kesulitan memilih cerita yang sesuai</p> <p>d. Merasa canggung atau tidak percaya diri dalam bercerita</p> <p>e. Kurang adanya waktu luang untuk membaca Bersama</p> <p>f. Bingung atau tidak memiliki keterampilan dalam <i>storytelling</i></p>

		g. Belum pernah
7. Jika ada panduan dalam cara <i>storytelling</i> (menceritakan buku) pada anak yang dapat membantu Anda membangun minat baca anak, apakah Anda bersedia untuk mencobanya?	<i>Multiple choice</i>	a. Ya, saya ingin mengetahui lebih dalam mengenai <i>storytelling</i> pada anak b. Mungkin, jika panduan tersebut terbukti efektif c. Tidak, saya akan tetap menggunakan cara yang saya ketahui
<i>Section 5: Media yang digunakan Orang Tua untuk Mencari Informasi</i>	Tujuan: Untuk mengetahui media apa yang paling sering digunakan orang tua untuk informasi terkait <i>parenting</i> .	
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Apakah Anda pernah mencari informasi tentang mengenalkan buku pada anak?	<i>Multiple choice</i>	a. Ya, pernah b. Tidak pernah sama sekali
2. Media apa yang biasa Anda gunakan	<i>Checkboxes</i>	a. Dokter anak

terkait informasi <i>parenting</i> anak?		b. Media sosial (cth: Instagram, TikTok, Facebook, dll) c. Internet (Website, artikel, blog, dll) d. Buku
---	--	---

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada media informasi yang memasang informasi mengenai *storytelling*. Media yang penulis ambil untuk studi eksisting yaitu *website* AkudanKau. Penulis akan memaparkan Analisa SWOT (*Strenghts, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) yang dapat membantu penulis merancang media informasi yang efektif.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi sebagai sumber inspirasi dalam perancangan *layout*, navigasi, elemen, dan fitur, sehingga dapat dengan mudah membantu orang tua seputar informasi *parenting* mengenai metode *storytelling*. Media referensi yang penulis gunakan yaitu Rumah Dongeng Mentari yang membahas seputar mendongeng pada anak Indonesia yang akan dianalisa juga menggunakan SWOT (*Strenghts, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) dari segi elemen desain yang digunakan.

3.3.6 Alpha Test

Untuk mendapatkan *feedback* mengenai *mobile website* yang dirancang, penulis memperolehnya dari kegiatan *alpha test* yang diperoleh

melalui pihak internal pada *Prototype Day* yang diselenggarakan pada tanggal 14 Mei 2025 dan 15 Mei 2025 di lokasi *Lobby B* di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengumpulkan *feedback* melalui kuesioner evaluasi yang disusun dengan Google Form yang kemudian diprint menjadi *QR Code* bersama dengan *link prototype* yang menggunakan *software* Figma menjadi poster A5 untuk diletakkan di meja *display*. Dari hasil *alpha test*, penulis mengumpulkan perbaikan desain yang diperoleh dari masukan pada kuesioner yang kemudian digunakan untuk melakukan revisi desain. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai navigasi dan aksesibilitas, desain dan tampilan, konten dan informasi, serta keseluruhan dan masukan dari *website Little Chapter*. Berikut pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuesioner *alpha test*.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner *Alpha Test*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	<i>Website Little Chapters</i> mudah digunakan.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
2	Tata letak <i>website Little Chapters</i> mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
3	Fitur dan menu pada <i>website Little Chapters</i> mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
4	<i>Icon</i> dalam <i>website Little Chapters</i> mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
5	<i>Button</i> dalam <i>website Little Chapters</i> mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
6	Mudah menemukan informasi dalam <i>website Little Chapters</i> .	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
7	Interaksi yang ditampilkan pada <i>website Little Chapters</i> berfungsi dengan baik.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)

	Misalnya: interaksi suara, <i>scroll</i> , <i>swipe</i> , tab, dan sebagainya.	
8	Tampilan visual pada <i>website Little Chapters</i> ini menarik.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
9	Tampilan ilustrasi pada <i>website Little Chapters</i> ini menarik.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
10	<i>Palette</i> warna yang digunakan pada <i>website Little Chapters</i> ini terlihat menarik.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
11	Penggunaan tipografi pada <i>website Little Chapters</i> ini mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
12	Penggunaan <i>icon</i> pada <i>website Little Chapters</i> ini mudah dipahami	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
13	Penggunaan <i>button</i> pada <i>website Little Chapters</i> ini mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
14	Tampilan visual <i>website Little Chapters</i> terlihat konsisten di setiap halamannya.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
15	Informasi yang disajikan dalam <i>website Little Chapters</i> ini jelas dan mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
16	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>website Little Chapters</i> mudah dipahami.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)

17	Konten pada <i>website Little Chapters</i> ini memberikan informasi yang cukup untuk kebutuhan Anda.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
18	Konten yang disajikan pada <i>website Little Chapters</i> ini terstruktur dan terorganisasi.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
19	Secara keseluruhan penggunaan <i>website Little Chapters</i> ini memuaskan.	1 (Tidak setuju) – 6 (Sangat setuju)
20	Apa kelebihan dari <i>website Little Chapters</i> ?	<i>Long answer text</i>
21	Apa kekurangan dari <i>website Little Chapters</i> ?	<i>Long answer text</i>
22	Apa saran atau masukan yang ingin Anda sampaikan untuk meningkatkan <i>website</i> ini?	<i>Long answer text</i>

3.3.7 Beta Test

Penulis juga melakukan *beta test* yang mengumpulkan *feedback* dari target perancangan yang ditetapkan penulis yaitu orang tua generasi milenial atau berusia 27 – 40 tahun. Penulis menggunakan kuesioner evaluasi yang sama dengan meletakkan *link prototype* di bagian dalam kuesioner sehingga target dapat dengan mudah mencoba *prototype* menggunakan *smartphone* masing-masing. Penulis membagikan kuesioner melalui sosial media, narasumber dari wawancara, bersama dengan kenalannya, serta kenalan penulis yang memenuhi kriteria perancangan. *Beta test* dilakukan untuk mengetahui *insight* mengenai *mobile website* secara lebih dalam dari perspektif target perancangan mengenai tampilan visual dan segi fungsionalitas *website*.