

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada buku edukatif interaktif mengenai meningkatkan skill motoric halus anak dengan merajut:

A. Demografis

- 1) Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- 2) Usia: 8-12 tahun (primer), 25-40 tahun (sekunder)

Masa anak usia sekolah umur 8-12 tahun memiliki kebutuhan dan potensi keterampilan kreativitas yang lebih luas dari keterampilan kreativitas pada kognisi sosial (Rita Obeid, 2022). Pada masa tersebut, anak sudah memiliki kemampuan kognitif dan kreativitas yang lebih meningkat daripada anak dengan usia dibawah 8 tahun, seperti kemampuan memori, imajinasi, berpikir, berbahasa, dan lainnya sehingga kebutuhan untuk memulai merajut terpenuhi. Anak usia tersebut lebih memilih aktivitas keterampilan kreativitas seperti melukis, merajut, bermain musik dibandingkan dengan kegiatan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung. Menurut World Health Organization (2001, h.12), pengelompokkan usia 25-40 tahun sudah tergolong sebagai dewasa dimana sudah layak menikah dan memiliki anak.

- 3) Pendidikan: SMA, D3,S1 (sekunder)
- 4) SES: A-B

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang SES orang tua yang berkaitan dengan mementingkan pendidikan anak, orang tua dengan pendapatan kelas SES A-B cenderung lebih bersedia mengeluarkan biaya lebih untuk mementingkan pendidikan anak dengan kualitas yang lebih baik (Waskito Guntoro & Sholekhah, 2023, h.48). Tidak hanya itu, rata-rata harga buku interaktif dari hasil observasi pada toko

buku fisik dan toko *online* seperti *e-commerce* paling murah adalah Rp100.000, sedangkan harga buku interaktif paling mahal adalah Rp400.000.

B. Geografis

Area Jabodetabek. Berdasarkan data dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) tahun 2023, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, DKI Jakarta, dan Jawa Timur merupakan memiliki skor tinggi dalam Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) dibandingkan di luar daerah Jawa. Selain itu menurut Kustin Ayuwuragil yang merupakan salah satu pendiri dari organisasi Kumpul Baca (2024), akses buku di luar pulau Jawa masih terbatas dikarenakan harga yang kurang terjangkau dan akses pengiriman yang sulit untuk daerah luar Jawa.

C. Psikografis

Berikut merupakan beberapa faktor psikografis yang memiliki relevansi dengan perancangan buku interaktif untuk meningkatkan kreativitas anak dengan merajut:

- 1) Anak yang gemar membaca buku cerita menarik.
- 2) Anak yang tertarik dengan kegiatan keterampilan merajut.
- 3) Anak yang tertarik dengan kegiatan interaktif menggunakan imajinasi, kreativitas, dan kognitif.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis dalam perancangan buku interaktif mengenai meningkatkan kreativitas anak dengan yaitu “A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books” yang ditulis oleh Matulka (2008, h.19-22). Sumber pendukung lainnya adalah dari penulis Lisa Rojany Buccieri dan Peter Economy dari bukunya yang berjudul “Writing Children’s Book for Dummies” (2011). Metode Matulka tersebut menjelaskan secara bertahap bagaimana menciptakan sebuah perancangan desain buku bergambar dengan tersusun dan detail sampai dengan tahapan pemasaran dan produksi. Metode

tersebut terbagi menjadi lima tahapan, yaitu *creation*, *acquisitions*, *planning and design*, *production*, dan *marketing*.

Pada tahap *creation*, penulis buku menuliskan alur cerita dan naskah yang akan digunakan dalam buku ilustrasi bergambar kemudian melakukan persetujuan dengan *publisher*. Dilanjutkan pada tahap *acquisitions*, setelah penulis buku mengirim naskah cerita kepada *publisher* kemudian diproses dengan melakukan kerja sama dengan para editor untuk menyempurnakan isi buku dan naskah cerita, seperti melakukan negosiasi dengan penulis buku, ilustrator buku cerita sesuai dengan gaya ilustrasi dan visual yang diinginkan dalam buku cerita, dan melakukan koreksi naskah cerita yang akan digunakan dalam buku cerita. Pada tahap *planning and design* disinilah ilustrator mulai bekerja dengan melakukan desain judul untuk buku cerita tersebut bersamaan dengan memvisualisasikan naskah cerita yang sudah ditulis penulis buku dan disetujui oleh editor. Ilustrator melakukan perancangan storyboard dan urutan gambar dengan beberapa macam versi sketsa sampai penulis buku dan ilustrator saling setuju dan puas dengan hasil. Tidak hanya itu, terdapat desainer buku juga yang mendesain tampilan per halaman dengan memilih typeface, posisi per elemen, dan lainnya. Pada tahapan *production*, dimana buku cerita mulai diproduksi dengan memikirkan beberapa hal seperti dimana domisili buku akan dicetak, bahan dan material buku, mengetes tampilan warna dan visual setelah cetak, pengaturan pengeluaran biaya cetak, dan finalisasi cetak buku tersebut. Pada tahapan terakhir yaitu *marketing*, dimana *publisher* melakukan promosi dan periklanan untuk buku cerita yang sudah dirancang ke masyarakat dengan media-media promosi seperti banner, iklan, brosur, dan lainnya dengan mengangkat beberapa elemen visual yang sudah dipilih menarik dalam buku cerita tersebut seperti karakter dalam cerita.

Metode ini dipilih penulis karena merupakan metode yang sesuai dengan perancangan buku cerita ilustrasi sehingga memudahkan penulis dalam perancangan media yang sudah dipilih oleh penulis yaitu buku edukatif interaktif. Dengan metode ini, penulis dapat merancang buku edukatif interaktif dengan berfokus terlebih dahulu pada cerita dan naskah yang ada pada buku yang dirancang penulis tersebut, kemudian secara bertahap melakukan sketsa dari hasil penulisan

per bagian yang sudah ditulis oleh penulis hingga melakukan finalisasi lebih cepat dan efektif dibandingkan menggunakan metode desain lainnya.

Metodologi penelitian adalah cabang ilmu yang berisikan tentang bagaimana melakukan penelitian dan menulis laporan penelitiannya berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian (Sahayu, n.d., #). Metodologi yang diterapkan penulis untuk mengumpulkan data adalah dengan metode hybrid atau campuran yaitu gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data tersebut adalah studi pustaka, wawancara, *focus group discussion*, observasi non partisipan, dan penyebaran kuesioner.

3.2.1 Creation

Berdasarkan “A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books” yang ditulis oleh Matulka, langkah pertama dalam melakukan perancangan buku cerita ilustrasi adalah menentukan ide dan alur untuk naskah cerita yang telah disetujui oleh *publisher* dan akan digunakan dalam buku cerita ilustrasi (Matulka, 2008, h.20). Pada tahapan ini penulis akan melakukan penelitian terkait topik yang ingin diangkat pada perancangan buku interaktif, seperti melakukan wawancara dengan ahli dan target pembaca dari buku tersebut. Wawancara yang dilakukan adalah untuk mendalami bagaimana pengaruh kegiatan merajut yang dapat menjadi suatu aktivitas kreatif dengan keterampilan bagi seorang anak dan bagaimana dampaknya. Selain itu, wawancara lainnya yang dilakukan untuk memnambah wawasan bagaimana merancang sebuah buku cerita ilustrasi interaktif dan edukatif untuk anak dengan usia 8-12 tahun. Pencarian data lainnya juga dilakukan dengan cara melakukan observasi dan diskusi dengan anak usia 8-12 tahun yang sedang merajut tentang bagaimana dampak sebelum dan sesudah merajut pada kehidupan sehari-harinya. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan studi eksisting tentang defisini dan keseluruhan kemampuan kreativitas dan bagaimana cara kerjanya terutama dalam kegiatan merajut untuk memperdalam konten yang akan digunakan dalam buku interaktif yang ingin dirancang penulis.

Pada tahapan ini, penulis juga melakukan pencarian ide konten dan teknik interaktif yang akan digunakan dalam buku yang dirancang. Dalam mencari ide untuk buku yang ingin dirancang, terlebih dahulu riset dan kenali siapa target pasar untuk buku tersebut. Selain itu, melakukan *brainstorm* dan *mind mapping* tentang apa yang konten, elemen, dan penulisan yang efektif yang cocok untuk target pasar yang dituju untuk dapat memulai menulis cerita yang diinginkan (Bucciari & Economy, 2011, h.16-20). Penulis akan melakukan pencarian ide dengan hasil data dan penelitian terkait target pasar buku yang sudah dikumpulkan dan melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* sebagai pencarian ide utama untuk menulis naskah dan alur cerita pada buku.

3.2.2 Acquisitions

Tahap *acquisitions* adalah tahap dimana penulis buku melakukan kerja sama dengan editor terkait mengoreksi dan finalisasi penulisan naskah cerita pada buku serta melakukan negosiasi dengan pihak-pihak yang akan membantu penulis dalam merancang buku cerita ilustrasi (Matulka, 2008, h.20). Dalam tahap ini penulis melakukan *proofreading* naskah cerita dengan mengoreksi alur cerita dan penulisan pada naskah, memastikan tetap sesuai dengan penyampaian yang diinginkan penulis. Selain itu, penulis mencari tahu tentang gaya visual yang akan digunakan sesuai dengan alur dan naskah dari cerita yang sudah ditulis dan difinalisasi agar sesuai dengan pesan dan penyampaian dalam cerita.

Pada tahapan penulis dapat melakukan *proofreading* dengan pihak yang lebih ahli dan pembimbing penulis saat melakukan perancangan. Pada saat mengoreksi atau pemeriksaan kembali naskah cerita dari buku yang ingin ditulis dapat dilakukan dengan pihak lain dan mempunyai pemahaman yang baik dalam bidang penulisan cerita dalam buku, tidak perlu melakukan pemeriksaan kembali naskah cerita dengan sendiri (Bucciari & Economy, 2011, h.07). Setelah melakukan pemeriksaan kembali dengan ahli dan

pembimbing, penulis dapat melakukan finalisasi teks naskah berdasarkan hasil pemeriksaan secara menyeluruh.

3.2.3 Planning and Design

Pada tahapan *planning and design*, ilustrator dan *art director* yang sudah dipilih mulai mengerjakan untuk merancang gaya visual pada buku cerita ilustrasi. Tahapan ini dilakukan dengan ilustrator dan desainer buku merancang sketsa dengan berbagai macam variasi dan *layout* sampai finalisasi per halaman untuk divalidasi oleh *art director* dan penulis buku (Matulka, 2008, h.20). Dengan begitu, penulis pada tahapan ini melakukan variasi sketsa untuk tiap halamannya serta menata letak setiap elemen yang akan digunakan pada tiap halaman seperti teks dan gaya teks. Selain sketsa dan tata letak, penulis merancang buku contoh atau buku *dummy* untuk dapat menentukan peletakan elemen interaktif pada buku, dengan begitu penulis dapat memvisualisasikan bagaimana visualisasi ketika membuka setiap halaman buku yang dirancang. Kemudian penulis akan melakukan finalisasi ilustrasi dan elemen-elemen interaktif yang diperlukan untuk dicetak pada tahapan proses perancangan selanjutnya.

3.2.4 Production

Pada tahap *production*, dimana produksi dari buku yang sudah dirancang akan dicetak berdasarkan bahan, material, lokasi, dan biaya percetakan. Selama melakukan produksi, dilakukan percetakan percobaan untuk melihat hasil warna per halaman agar sesuai dengan visualisasi yang diinginkan sebelum melakukan cetak final buku (Matulka, 2008, h.21-22). Di tahapan ini, penulis melakukan percobaan cetak untuk buku yang sudah dirancang untuk melihat hasil warna dan visualisasi yang dikeluarkan dari setiap halamannya. Penulis juga melakukan cetak final buku dan merancang setiap elemen interaktif yang sudah direncanakan pada buku. Sebelum mencetak, penulis perlu memperhatikan biaya percetakan dan melakukan konsultasi dengan ahli terkait bahan dan material yang cocok untuk mencetak

buku tersebut sesuai dengan ketebalan dan interaktivitas yang dibutuhkan pada cetak final buku tersebut.

Setelah mencetak dan melakukan perancangan *prototype* final buku interaktif, penulis melakukan kuesioner *Alpha test* pada *Prototype Day* dan *Beta test* pada target perancangan yaitu anak usia 8-12 tahun. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kritikan, saran, serta *feedback* yang dapat digunakan penulis sebagai hasil reaksi dari target perancangan buku dan melakukan revisi untuk menyempurnakan perancangan buku.

3.2.5 Marketing

Pada tahapan terakhir yaitu tahap marketing, dimana buku yang sudah dirancang dan diproduksi akan dipasarkan kepada masyarakat melalui periklanan dan promosi oleh *publisher* (Matulka, 2008, h.22). Pada tahapan ini, penulis merancang media promosi yang digunakan untuk mempromosikan buku interaktif yang sudah dirancang dalam bentuk *prototype*. Beberapa media promosi yang dapat dirancang untuk buku interaktif mengenai meningkatkan kreativitas anak dengan merajut seperti banner digital untuk website dan media sosial, *merchandise*, bookmark, poster, dan lainnya. Media promosi *merchandise* untuk perancangan buku interaktif dapat berupa beberapa karya rajutan dikarenakan penyesuaian dengan topik yang berhubungan dengan kegiatan merajut.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD, observasi, dan kuesioner untuk memahami lebih dalam terkait bagaimana merancang buku edukatif interaktif serta cara kerja kemampuan kreativitas merajut dan perubahannya pada anak. Teknik wawancara dan kuesioner dilakukan penulis dengan tujuan untuk memahami dan membuktikan bagaimana kegiatan merajut dapat menjadi kemampuan kreativitas bagi anak usia 8-12 tahun. Sedangkan untuk teknik FGD dan observasi dilakukan untuk memahami secara langsung dampak sebelum dan sesudah anak melakukan kegiatan merajut. Selain itu, penulis juga melakukan teknik studi eksisting, studi referensi, dan teknik studi

literatur untuk memandu dan mengarahkan penulis dalam merancang buku interaktif dengan ilustrasi, *storytelling*, dan interaktif yang baik. Dengan demikian, tujuan utama dari pengumpulan data atau penelitian ini adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perubahan yang terjadi pada target pembaca buku perancangan sehingga hasil perancangan buku lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan sebuah salah satu teknik metode pengambilan data kualitatif dengan cara pengamat datang langsung ke lapangan dan mencatat serta mengumpulkan informasi dari kegiatan, sikap, dan perilaku per individu yang merupakan target penelitian (Creswell, 2014, h.218). Penulis melakukan observasi sebagai salah satu teknik penelitian dan pengumpulan data sekunder, yaitu dengan melakukan observasi pada target audiens atau anak-anak usia 8-12 tahun yang sedang merajut saat sedang mengikuti sesi bimbingan merajut bersama dengan guru pembimbing merajut yang sama pada masing-masing sesi. Tujuan penulis melakukan observasi untuk memperhatikan bagaimana perilaku, emosi, dan sikap anak-anak tersebut ketika merajut untuk mendalami pengalaman dan pemikiran anak saat merajut, sehingga penulis dapat memastikan bagaimana alur dan konten pada buku yang akan dirancang.

Pada saat melakukan observasi, penulis melakukan pengamatan tanpa berpartisipasi (*non-participant*) dan terfokus yang berlokasi di tempat bimbingan merajut yaitu Ruko Valeri Art and Craft di Perumahan Kota Wisata Cibubur. Beberapa target penelitian yang diteliti penulis merupakan anak-anak dengan usia 8-12 tahun yang sudah pernah hadir dalam bimbingan merajut di tempat yang sama selama 4-6 bulan, yang selalu dilakukan sepulang sekolah. Penulis mengambil data dengan menjaga jarak dan mengamati perilaku para target ketika sedang berbincang dan merajut dengan guru pembimbing merajut anak. Terkadang penulis harus mengajak target penelitian berbicara untuk memberitahukan perasaan dan melihat reaksi target saat itu.

3.3.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara kualitatif adalah merupakan teknik yang dilakukan secara tatap muka atau berhadap-hadapan dengan narasumber yang diwawancarai baik secara *online*, ataupun bertemu langsung (Creswell, 2014, h.218-219). Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu teknik penelitian untuk mengumpulkan data primer dengan ahli psikologi tumbuh kembang anak dan ilustrator buku anak. Wawancara dengan narasumber ahli psikologi tumbuh kembang anak, Irena Monica Hardjasasmita adalah seorang psikolog yang merupakan salah satu bagian dari perusahaan konsultan psikologi Nous Consulting Indonesia yang dimana wawancara dilakukan secara bertemu langsung. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendalami bagaimana kegiatan merajut merupakan salah satu meningkatkan kreativitas dan dampaknya bekerja pada anak usia 8-12 tahun pada kebiasaan sehari-harinya. Selain itu, wawancara juga dilakukan secara online dengan Google Meeting dengan David Kristian Thio yang merupakan seorang ilustrator buku anak. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendalami bagaimana cara merancang ilustrasi buku cerita untuk anak dengan usia 8-12 tahun terutama dengan pendekatan *storytelling* dan interaktif keterampilan kreativitas yang efektif.

A. Wawancara dengan Ahli Psikologi Tumbuh Kembang Anak

Wawancara dilakukan dengan ahli psikologi anak Irena Monica Hardjasasmita yang merupakan seorang spesialis di kasus perilaku tumbuh kembang anak terutama pada anak yang berkebutuhan khusus secara psikologis. Beliau adalah lulusan bidang psikologi anak dan remaja pada tahun 2017 yang aktif dalam penelitian dan publikasi ilmiah dengan topik seperti gangguan kecemasan umum, program kognitif-perilaku, dan beberapa topik lainnya serta mulai aktif dalam Nous Consulting Indonesia sejak tahun 2024. Beliau berperan sebagai psikolog anak dan remaja di perusahaan Nous Consulting Indonesia dan biasanya melakukan praktiknya di Bee Genius Gading Serpong. Pada spesialisasi beliau sendiri dalam menangani kasus biasanya

menggunakan pendekatan berbagai macam kemampuan kreativitas seperti melukis dan lainnya pada anak dan remaja.

Berikut adalah beberapa instrumen pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

- 1) Bisa dijelaskan secara sederhana apa yang dimaksud dengan skill kreativitas dan perannya dalam perkembangan serta kemampuan kreativitas anak?
- 2) Sebagai dokter dan psikolog tumbuh kembang anak, bagaimana anda melihat meningkatkan kreativitas dengan perkembangan anak?
- 3) Mengapa kemampuan kreativitas lebih baik melibatkan kreativitas untuk anak?
- 4) Dari perspektif psikologis, bagaimana aktivitas seperti merajut dapat memberikan efek terapeutik bagi anak-anak terutama untuk umur 8-12 tahun?
- 5) Bagaimana aktivitas meningkatkan kreativitas seperti merajut dapat membantu anak 8-12 tahun dalam mengelola emosi, stres, atau meningkatkan fokus dan ketekunan?
- 6) Dalam tingkatan umur anak, seberapa perlunya meningkatkan kreativitas ini?
- 7) Apa risiko jika tidak melakukan meningkatkan kreativitas pada anak tersebut?
- 8) Bagaimana penerapan kemampuan kreativitas tersebut berdampak dengan perkembangan akademis, seperti mengikuti pelajaran, bersosialisasi, daya tangkap untuk anak 8-12 tahun?
- 9) Apakah kegiatan merajut atau meningkatkan kreativitas lebih baik digunakan pada anak-anak di zaman sekarang (Generasi *Alpha*) dikarenakan terpapar distraksi dari lingkungan sekitar dan gawainya sehingga kesulitan dalam berfokus?

- 10) Apakah peran orang tua juga penting dalam membimbing anak dalam meningkatkan kreativitas anak?

B. Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak

Wawancara dengan ahli ilustrator buku anak dilakukan dengan David Kristian Thio yang merupakan seorang profesional dalam bidang ilustrasi buku anak dan bersedia menjadi narasumber penelitian. Beliau merupakan seorang freelancer yang fokus bekerja pada bidang ilustrasi terutama pada buku anak dan aktif membagikan tips mengenai ilustrasi pada akun Youtube-nya. Beliau sendiri sudah aktif dalam dunia ilustrasi buku anak sejak tahun 2017 melalui perusahaan Yeon Illustration Agency.

Berikut adalah beberapa instrumen pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

- 1) Mengapa buku cerita ilustrasi menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan terutama untuk anak?
- 2) Apa faktor utama yang perlu dipertimbangkan saat merancang buku cerita ilustrasi untuk anak? Apa saja elemen dan prinsip desain di dalamnya? Jika untuk anak usia 8-12 tahun seperti apa?
- 3) Bagaimana cara menciptakan storytelling yang sesuai dengan daya imajinasi dan pemahaman anak usia 8-12 tahun tetapi tetap menarik dan sederhana?
- 4) Bagaimana anda merancang karakter serta memberikan ekspresi wajah, gestur, dan bahasa tubuh dalam ilustrasi untuk menyampaikan pesan kepada anak usia 8-12 tahun?
- 5) Apakah pernah merancang buku interaktif atau buku aktivitas?
- 6) Apa saja pendekatan tertentu untuk memastikan buku cerita ilustrasi dan aktivitas Anda menarik bagi anak dengan minat yang berbeda-beda (misalnya, hewan, petualangan, atau fantasi)?

- 7) Bagaimana proses kreatif dalam merancang buku cerita ilustrasi dan aktivitas dimulai? Apakah dimulai dari cerita atau visualnya terlebih dahulu?
- 8) Bagaimana cara menyatukan unsur interaktif dan aktivitas buku cerita ilustrasi dengan alur cerita agar anak tetap terlibat dan penasaran?
- 9) Apakah ada teknologi atau teknik terbaru yang membantu dalam merancang buku cerita ilustrasi dan aktivitas?
- 10) Apa saja tantangan teknis yang biasanya muncul saat mendesain buku cerita ilustrasi dengan adanya aktivitas interaktif, dan bagaimana Anda mengatasinya?
- 11) Bagaimana segi produksi buku cerita ilustrasi dan aktivitas tersebut? Apakah Kak David terlibat juga dalam pemilihan bahan dan perancangan bukunya?
- 12) Apa saran Anda untuk penulis, ilustrator, atau desainer lain yang ingin mulai merancang buku cerita ilustrasi dan aktivitas untuk anak-anak?

3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)

Definisi *focus group discussion* menurut Creswell (2014, h. 219) adalah proses mengumpulkan data dengan melakukan diskusi serta wawancara dalam berbentuk sekumpulan orang atau grup yang terdiri dari banyak narasumber target penelitian. Penulis melakukan *focus group discussion* sebagai salah satu teknik pengumpulan data mengenai pengalaman anak usia 8-12 tahun baik sesudah maupun sebelum melakukan kegiatan merajut. Narasumber yang didapat berasal dari anak-anak yang pernah melakukan bimbingan merajut pada toko ValeRi *Art and Craft*. Pengambilan data menggunakan teknik tersebut dilakukan secara online dengan melalui fitur *group call* aplikasi WhatsApp. *Focus group discussion* dilakukan ketika anak-anak dari target penelitian sedang melakukan bimbingan merajut dengan pembimbingnya sehingga target penelitian dapat lebih merasakan dampak dari kegiatan merajut tersebut ketika berdiskusi dan memberikan jawaban.

Berikut adalah beberapa instrumen pertanyaan FGD yang ditujukan kepada target penelitian:

- 1) Kapan pertama kali Anda melakukan kegiatan merajut?
- 2) Sudah berapa lama Anda melakukan kegiatan merajut?
- 3) Sebagai anak yang sudah merajut, apa saja kesulitan yang dialami saat pertama kali melakukan kegiatan merajut?
- 4) Sudah menguasai teknik merajut apa saja dan apa karya-karya yang Anda telah dirancang dari teknik-teknik tersebut?
- 5) Menurut Anda, apakah ada perubahan yang nampak dari diri Anda dari sebelum dan setelah Anda melakukan kegiatan merajut?
- 6) Saat merajut, biasanya menggunakan benang rajut jenis dan ukuran apa? Bagaimana dengan ukuran jarum rajutan yang digunakan?
- 7) Apakah Anda bisa menceritakan mengapa anda bisa melakukan kegiatan merajut?
- 8) Apakah Anda membutuhkan bimbingan ketika melakukan kegiatan merajut terutama untuk pertama kali?
- 9) Saat melakukan kegiatan merajut, apakah Anda menjadi lebih fokus saat menjalankan kegiatan sehari-hari? Bagaimana dengan di sekolah dan akademis?
- 10) Apakah anda merasa lebih banyak bersosialisasi setelah melakukan merajut? Bagaimana dengan komunitas merajut?

3.3.4 Kuesioner

Teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif yang biasanya digunakan adalah kuesioner, dimana data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistic (Sugiyono, 2019, h.134). Penelitian ini digunakan penulis sebagai metode pengumpulan data mengenai bagaimana pemahaman orang tua berumur 25-40 tahun tentang dampak kegiatan merajut terhadap anaknya yang berusia 8-12 tahun dan melakukan kegiatan merajut. Dengan ini, penulis dapat

memastikan pemahaman dan pengalaman orang tua tentang efek meningkatkan kreativitas merajut pada anak serta media buku interaktif apa saja yang dibaca oleh anaknya. Penelitian dilakukan dengan tujuan menjadi referensi konten dan media perancangan untuk buku interaktif dengan target jumlah responden yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Beberapa adalah beberapa instrumen pertanyaan kuesioner yang ditujukan kepada target penelitian:

- 1) Seberapa dalam Anda mengetahui apa itu kreativitas? (Tidak tahu/Sangat tahu)
- 2) Seberapa dalam Anda mengetahui pentingnya tumbuh kembang anak dengan kreativitas? (Tidak tahu/Sangat tahu)
- 3) Seberapa sering Anda melibatkan anak dalam kegiatan yang melatih kreativitas? (Setiap hari/3-5 kali seminggu/1-2 kali seminggu/Jarang sekali hanya beberapa kali dalam sebulan/Tidak pernah)
- 4) Berikut beberapa kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan kreativitas anak. Kegiatan apa saja yang pernah atau biasanya anak Anda lakukan sehari-harinya? (dapat memilih hingga 3 jawaban) (Menggambar dan mewarnai (melukis, krayon, spidol, pensil warna)/Menulis (mengarang, puisi, cerita, jurnal harian, kaligrafi, huruf hias)/Bermain puzzle atau merangkai lego/Merajut/Bermain boardgame/Bermain slime atau clay/Bermain alat musik/Memasak (mengupas, memotong, menguleni adonan)/Aktivitas rumah tangga (melipat, merapikan barang, mengikat tali, mengancing kancing, menjahit)/Bermain diluar (sepak bola, menggali dan membentuk pasir atau tanah)
- 5) Apakah Anda biasanya ikut serta dalam kegiatan tersebut atau mendampingi anak? (Tidak pernah/Selalu)

- 6) Berapa lama rata-rata waktu yang Anda habiskan bersama anak saat melakukan kegiatan ini? (Lebih dari 2 jam/1 jam lebih - 2 jam/30 menit - 1 jam/Kurang dari 30 menit/Tidak pernah)
- 7) Apakah anda pernah mendengar tentang kegiatan merajut? (Tidak pernah mendengar/Sangat familiar)
- 8) Seberapa sering anda melakukan kegiatan merajut? (Setiap hari/Setiap minggu/Setiap bulan/Setiap 3 bulan sekali/Setiap 6 bulan sekali/Setiap tahun/Belum pernah merajut)
- 9) Mengapa anda melakukan kegiatan merajut tersebut? (dapat memilih hingga 3 jawaban) (Sebagai relaksasi/Mengurangi stress dari kehidupan sehari-hari/Melatih kreativitas dan keterampilan kreativitas/Menjadi pekerjaan untuk penghasilan utama maupun sampingan/Sarana ekspresi diri/ Melatih konsentrasi dan fokus/Menjaga dan meningkatkan kesehatan mental/Sebagai kemampuan kreativitas untuk anak)
- 10) Apakah anak anda juga melakukan kegiatan merajut? (Ya/Tidak)
- 11) Jika Ya, mengapa anda memperoleh atau membiarkan anak anda merajut? (dapat memilih hingga 3 jawaban) (Sebuah hobi dan kesenangan sampingan/Melatih fokus dan konsentrasi serta kesabaran/Mengurangi stress dan kecemasan dari kehidupan sehari-hari/Mengembangkan keterampilan kreativitas/Mengembangkan rasa pencapaian dan percaya diri/Membentuk keterampilan yang berguna dan menghasilkan/Membantu anak mengontrol emosinya)
- 12) Mengapa Anda lebih memilih merajut dibandingkan kegiatan lainnya sebagai meningkatkan kreativitas pada anak? (dapat memilih hingga 3 jawaban) (Mudah dilakukan bersama dengan anak dan menciptakan momen kebersamaan/Menghabiskan waktu luang dengan

produktif/Aktivitas yang tenang dan menyenangkan, cocok untuk waktu santai/Mengurangi ketergantungan pada gadget dan membantu anak fokus/Memperkenalkan keterampilan baru yang mungkin bermanfaat di masa depan/Hobi atau kegiatan yang sudah dikenal baik oleh orang tua/Merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri)

- 13) Dibawah ini, apa saja kesulitan yang dirasakan ketika anak pertama kali melakukan kegiatan merajut? (dapat memilih hingga 3 jawaban) (jika belum pernah dapat memperkirakan sikap anak) (Kesulitan memahami langkah-langkah dasar dan pola merajut/Sulit mengoordinasikan tangan untuk memegang jarum dan benang/Benang sering kusut atau tersangkut saat digunakan/Kesulitan menjaga ketegangan benang agar tetap stabil/Hasil rajutan tidak rapi atau bentuknya tidak sesuai harapan/Anak cepat merasa bosan karena prosesnya membutuhkan waktu lama/Kurang sabar saat memperbaiki kesalahan dalam rajutan/Kurang paham cara memilih benang atau alat rajut yang sesuai/Sulit mempelajari pola rajut yang lebih rumit)
- 14) Berikut apa saja efek samping yang Anda rasakan setelah anak melakukan kegiatan merajut? (dapat memilih hingga 4 jawaban) (Anak merasa lebih tenang dan rileks setelah merajut/Anak menunjukkan peningkatan fokus dan konsentrasi pada aktivitas lain, termasuk tugas sekolah/Anak menjadi lebih sabar dalam menyelesaikan tugas, baik di rumah maupun di sekolah/Anak menjadi lebih percaya diri setelah berhasil menyelesaikan rajutan/Anak mengalami kelelahan tangan atau jari karena penggunaan otot halus yang intens/Anak mulai tertarik pada aktivitas kreatif lainnya setelah merajut/Meningkatnya performa anak dalam bidang akademik, seperti menyelesaikan tugas dengan lebih rapi atau

teliti/Anak mampu mengelola stres lebih baik saat menghadapi tekanan sekolah/Meningkatnya kelekatan emosional antara anak dan orang tua karena melakukan kegiatan bersama/Anak membutuhkan lebih banyak istirahat setelah merajut/Tidak ada perubahan yang dirasakan pada anak)

- 15) Apakah anak Anda pernah membaca buku diluar dari buku pelajaran? (Ya/Tidak)
- 16) Seberapa sering anak Anda membaca buku diluar dari buku pelajaran? (Setiap hari/3-5 kali dalam seminggu/1-2 kali dalam seminggu/Jarang, hanya beberapa kali dalam sebulan/Tidak pernah membaca buku di luar buku Pelajaran)
- 17) Apakah anak Anda pernah membaca buku interaktif? (Ya/Mungkin iya/Mungkin tidak/Tidak)
- 18) Seberapa sering anak Anda membaca buku interaktif? (Setiap hari/3-5 kali dalam seminggu/1-2 kali dalam seminggu/Jarang, hanya beberapa kali dalam sebulan/Tidak pernah membaca buku interaktif)
- 19) Buku interaktif apa saja yang anak Anda baca? (Buku Sentuhan dan Teks/Buku Pop-up Ilustrasi/Buku dengan Suara/Buku Aktivitas/Buku Cerita dengan Klip atau Puzzles/Buku Interaktif dengan Aplikasi/Buku dengan Cermin atau Elemen Fisik/Tidak pernah membaca buku interaktif)
- 20) Apa alasan Anda memilih buku interaktif tersebut? (Mengembangkan keterampilan kreativitas anak melalui aktivitas dalam buku/Menambah minat anak terhadap membaca dengan elemen visual yang menarik/Meningkatkan fokus dan konsentrasi anak selama aktivitas membaca/Memfasilitasi waktu berkualitas bersama anak melalui interaksi langsung dengan buku/Meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui puzzle atau teka-teki dalam buku/Memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan interaktif/Tidak pernah membaca buku interaktif)

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan salah satu teknik studi literatur dan pengumpulan data dengan proses analisis terhadap kondisi yang sudah ada untuk menilai efektivitas dan meningkatkan kredibilitas pada perancangan yang baru (Hulley, Cummings, Browner, Grady & Newman, 2013, h. 192). Penulis menggunakan teknik penelitian studi eksisting sebagai salah satu dasar pedoman dalam melakukan perancangan buku interaktif. Buku yang dipilih oleh penulis sebagai studi eksisting adalah “Wikki Stix Arts and Crafts for Kids Activity Book” oleh Wikki Stix. Buku ini dipilih karena sebuah media buku cerita anak dengan pendekatan kerajinan tangan dan bermain menggunakan Kumpulan benang yang sudah dimodifikasi. Hasil dari penelitian studi eksisting terhadap buku ini akan digunakan sebagai pedoman dalam perancangan isi dan konten buku interaktif yang menarik dan berinovasi.

3.3.6 Studi Referensi

Teknik studi referensi digunakan penulis sebagai kebutuhan dalam perancangan media buku interaktif dimana membutuhkan referensi sebagai pedoman untuk melakukan eksplorasi lebih menyeluruh dalam perancangannya. Beberapa media yang dipilih penulis sebagai referensi diantaranya adalah, buku interaktif seperti “Mengenal Jajanan Nusantara” oleh Little Quokka, dan “Extra Yarn” oleh Mac Barnett. Dalam buku karya Little Quokka sendiri dijadikan referensi dalam hal peletakan fitur dan teknik interaktif pada setiap halaman konten bukunya. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam buku karya Little Quokka sendiri mengedukasi anak-anak dengan *storytelling*. Buku selanjutnya ialah buku karya Mac Barnett yang cocok dijadikan referensi dalam permainan layout dan whitespace pada setiap halaman dari isi konten buku tersebut. Prinsip desain yang digunakan dalam bukunya memiliki kesatuan yang kuat dan implementasi yang baik.