

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Agar perancangan buku cerita interaktif mengenai memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua dapat ditujukan pada subjek perancangan yang tepat dengan efektif, maka penulis menentukan subjek target perancangan sebagai berikut:

1. Demografis

- a) Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan
- b) Usia: 30 – 45 tahun (primer); 6 – 9 tahun (sekunder)

Usia 30 – 45 tahun merupakan usia orang tua dari anak-anak pada target usia sekunder. Orang tua berperan sebagai target pasar utama dari perancangan media informasi interaktif ini karena pola asuh orang tua berperan penting dalam perkembangan perilaku dan emosi anak.

Dilansir dari Hellosehat (Kemenkes, 2024), anak-anak berusia 6 – 9 tahun merupakan usia dimana anak-anak sudah mulai bisa belajar untuk mengenal dan mengidentifikasi emosi mereka dan orang lain, serta dapat diajarkan untuk bersikap empati. Pada rentang usia ini juga, anak-anak banyak menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya, serta merasa ingin divalidasi dan dihargai oleh orang-orang di sekitarnya, terutama oleh lingkungan keluarga dan teman sebayanya. Dikarenakan hal tersebut, anak-anak memerlukan perhatian dan bimbingan yang lebih dari orang tua untuk membantu menunjang proses perkembangan sisi emosional mereka, sehingga penting untuk menanam nilai moral dan karakteristik yang baik pada anak di masa-masa ini.

- c) Pendidikan: setara SMA
- d) SES Orang Tua: SES B hingga SES A

Tingkat SES pada suatu keluarga memiliki pengaruh terhadap tingkat literasi anak (Hadi et al, 2024, h. 87). Tingkat SES yang lebih tinggi melambangkan keluarga dengan tingkat kepedulian yang lebih tinggi juga terhadap pendidikan dan dunia literasi dibanding dengan keluarga yang memiliki tingkat SES rendah.

2. Geografis: Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi)

Berdasarkan data yang dicatat oleh Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) per Juni 2024, tingkat kelahiran anak di daerah Jabodetabek termasuk ke dalam kategori tertinggi di Indonesia, terutama di daerah Bogor (Jawa Barat), DKI Jakarta, dan Tangerang (Banten). Ditambah lagi, daerah-daerah tersebut merupakan daerah dengan tingkat mobilitas tertinggi di Indonesia (*Katadata Insight Center, 2020*). Orang tua yang sibuk dengan pekerjaan mereka cenderung kurang memberikan waktu dan perhatian yang cukup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak (Ningsih & Hidayat, 2022). Tingginya angka kelahiran anak dan kurangnya waktu bagi orang tua untuk bisa berkomunikasi dengan anak menunjukkan banyaknya anak-anak yang memiliki permasalahan terkait emosi yang terpendam di daerah-daerah tersebut.

3. Psikografis

Dalam perancangan buku cerita interaktif mengenai memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua, penulis membagi target psikografis menjadi dua kategori, yaitu psikografis orang tua dan anak-anak. Orang tua merupakan target primer dari perancangan ini, sedangkan anak-anak berperan sebagai target sekunder.

- Orang tua:
 - a) Memiliki kekhawatiran anak mereka suka memendam emosi.
 - b) Memiliki keinginan agar anak mereka dapat bersikap lebih terbuka terhadap orang tua.
 - c) Memiliki pemahaman terhadap dampak memendam emosi pada anak-anak namun belum mengetahui cara memberikan solusi yang tepat untuk membantu anak dalam mengutarakan emosi mereka.
- Anak-anak:
 - a) Memiliki sifat pendiam dan cenderung memendam perasaan mereka sendiri.
 - b) Merasa kurang nyaman untuk mengungkapkan perasaannya secara langsung atau verbal kepada orang tua.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang penulis gunakan dalam merancang media informasi berupa buku cerita interaktif adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan proses pembuatan desain melalui pendekatan yang ditujukan pada pengguna untuk memahami perilaku dan kebutuhan mereka agar dapat menciptakan suatu solusi desain yang inovatif (Dam & Siang, 2024). Di dalam buku “Design Thinking”, Tim Brown (2008) menyatakan proses design thinking dibagi menjadi 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Penulis menggunakan metode perancangan ini karena *design thinking* merupakan metode perancangan untuk mencari solusi desain yang berfokus pada pengguna. Maka dari itu, metode *design thinking* dapat membantu penulis dalam merancang sebuah buku cerita interaktif sesuai dengan kebutuhan dan kesukaan dari target perancangan.

3.2.1 *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan tahapan dimana penulis memahami kondisi target desain, seperti kesukaan, kebutuhan, keluhan, dan lainnya (Kemenkeu, 2022). Dengan memahami kebutuhan maupun permasalahan target desain, penulis dapat memikirkan sebuah solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka (Brown, 2008). Untuk memahami kebutuhan, keluhan, serta kesukaan dari target perancangan penelitian mengenai memahami emosi yang terpendam pada anak-anak, penulis mengumpulkan informasi terkait perspektif target perancangan melalui wawancara bersama ahli, *focus group discussion* (FGD) bersama anak-anak, dan membagikan kuesioner kepada orang tua.

3.2.2 *Define*

Tahap *define* merupakan tahapan dimana penulis mulai menentukan permasalahan yang terjadi pada target perancangan desain. Permasalahan tersebut dapat disimpulkan dari *insight* yang penulis kumpulkan pada tahapan *empathize* (Kemenkeu, 2022). Tahapan ini juga membantu penulis dalam membatasi permasalahan, sehingga penulis dapat memberikan solusi desain yang sesuai dan efektif untuk target perancangan desain.

3.2.3 *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahapan dimana penulis mengumpulkan ide dan konsep yang dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan yang telah ditentukan pada tahapan *define* (Kemenkeu, 2022). Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya sebagai solusi alternatif dari permasalahan melalui tahapan *brainstorming*, seperti pembuatan *mindmap*, sketsa, dan *big idea*. Tahapan ini bertujuan untuk membantu desainer dalam menentukan solusi desain apa yang paling relevan dengan kebutuhan dan permasalahan target perancangan desain.

3.2.4 *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahapan dimana penulis mulai membuat sebuah representasi visual dari solusi desain berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan di tahap *ideate*. *Prototype* umumnya dapat diuji terlebih dahulu oleh sebuah kelompok kecil selaku perwakilan dari target perancangan. *Prototype* yang dibuat dapat berupa karya yang belum sempurna, karena *prototype* tersebut akan direvisi secara berkala untuk menyesuainya dengan kebutuhan dan keinginan target perancangan (Kemenkeu, 2022). Dengan adanya *prototype*, penulis dapat memiliki gagasan yang lebih baik mengenai permasalahan atau kekurangan yang ada pada solusi desain, serta mengetahui perilaku dari target perancangan desain secara langsung saat sedang berinteraksi dengan solusi desain yang ditawarkan (Swarnadwitya, 2020).

3.2.5 *Test*

Tahap *test* merupakan tahapan dimana penulis menguji coba hasil akhir dari tahapan *prototype*, dimana solusi desain yang ditawarkan pada tahapan ini telah melewati berbagai revisi dan modifikasi sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Di tahapan ini, penulis memerlukan *feedback* dari target perancangan yang melakukan *testing* untuk menilai apakah solusi desain yang ditawarkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk permasalahan yang ada. Berdasarkan *feedback* yang didapatkan, penulis dapat menyempurnakan hasil akhir desain hingga menjadi karya yang sempurna dan dapat memberikan solusi yang efektif untuk para target perancangan desain (Swarnadwitya, 2020).

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan pada perancangan ini adalah melalui metode kualitatif dan kuantitatif (*mixed-method*). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan informasi dengan kredibilitas yang tinggi, sehingga data yang dihasilkan oleh peneliti harus dapat dipertanggungjawabkan (Sujarweni, 2020, h. 31). Sedangkan, penelitian kuantitatif

merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan prosedur statistik atau pengukuran untuk mendapatkan informasi tertentu (h. 39).

Penelitian kualitatif penulis lakukan dengan cara melakukan wawancara bersama ahli, melakukan FGD bersama target perancangan sekunder, studi eksisting, dan studi referensi. Sedangkan, penelitian kuantitatif penulis lakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada target primer, yaitu orang tua. Wawancara, FGD, dan kuesioner merupakan sumber data primer atau data utama yang penulis gunakan untuk merancang buku cerita interaktif mengenai memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua. Sedangkan, studi eksisting dan studi referensi merupakan data sekunder yang penulis gunakan untuk menunjang informasi yang penulis dapatkan dari pengumpulan data primer.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan orang yang diwawancarai baik secara langsung maupun melalui media telekomunikasi (Sujarweni, 2020, h. 31). Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait suatu hal dari orang yang ahli atau berpengalaman pada bidang tersebut. Pada perancangan ini, penulis melakukan wawancara dengan dua ahli, yaitu bersama seorang psikolog dan ilustrator buku cerita anak.

1. Wawancara Psikolog

Penulis melakukan wawancara bersama seorang psikolog bernama Angeline Kartika S, M.Psi., Psikolog yang berdomisili di Jakarta. Beliau telah bekerja sebagai psikolog sejak tahun 2015, dimana dari tahun 2015 – 2019 Beliau bekerja sebagai psikolog anak, dan dilanjutkan pada tahun 2020 – 2025 Beliau bekerja sebagai edukator PRH (*Personality and Human Relation*). PRH merupakan sebuah organisasi internasional yang berfokus dalam bidang pengembangan kepribadian dan karakter manusia.

Wawancara bersama Angeline Kartika S, M.Psi., Psikolog dilakukan untuk mendapatkan *insight* terkait emosi yang terpendam pada anak-anak dari perspektif dunia psikologi, serta pengalaman Beliau selama menangani pasien anak-anak yang cenderung sulit untuk mengekspresikan emosi mereka. Penulis juga mendapatkan *insight* dari Beliau terkait media perancangan yang efektif untuk membantu anak-anak dalam menyalurkan emosi mereka. Wawancara ini dilakukan secara *online* melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 2 Maret 2025.

Pertanyaan-pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada Angeline Kartika S, M.Psi., Psikolog adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah anak-anak lebih dipengaruhi oleh emosinya daripada oleh pemikiran rasional mereka? Mengapa hal tersebut terjadi?
- 2) Berdasarkan pengalaman Anda sebagai psikolog, seberapa sering Anda menemui anak-anak yang cenderung pendiam dan suka memendam emosinya sendiri?
- 3) Apakah anak-anak dari usia tertentu lebih rentan untuk memendam emosi mereka? Misalnya, apakah ada perbedaan antara anak-anak yang lebih muda dan yang lebih tua?
- 4) Faktor atau penyebab apa yang biasanya mempengaruhi seorang anak untuk menahan atau menyembunyikan perasaan mereka seperti rasa sedih, marah, atau takut, baik dari orang tua, teman, atau bahkan dari diri mereka sendiri? Bagaimana hal ini dapat mempengaruhi perkembangan emosional mereka?
- 5) Apakah ada kondisi tertentu, seperti trauma atau pengalaman negatif di masa kecil, yang cenderung menyebabkan anak memendam emosi mereka?
- 6) Sejauh mana pengaruh dari lingkungan keluarga dan sosial, seperti cara orang tua mendidik, dapat memengaruhi kemampuan anak untuk mengungkapkan atau menahan emosi mereka?

- 7) Apa dampak jangka panjang dari memendam emosi pada perkembangan emosional anak?
- 8) Apa cara-cara yang bisa orang tua lakukan untuk membantu anak-anak dalam mengidentifikasi perasaan mereka sejak dini dan merasa lebih nyaman dalam mengungkapkan perasaan mereka secara positif?
- 9) Apakah ada teknik atau pendekatan tertentu yang efektif dalam membantu anak-anak belajar mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang sehat? Seperti aktivitas atau latihan tertentu yang dapat membantu anak-anak dalam mengelola perasaan mereka, seperti melalui bermain atau seni.
- 10) Seberapa penting peran komunikasi terbuka antara orang tua dan anak dalam membantu anak mengekspresikan perasaan mereka?
- 11) Apakah ada tanda-tanda awal yang harus diperhatikan orang tua atau pengasuh yang menunjukkan bahwa anak mungkin sedang memendam perasaan atau mengalami kesulitan emosional?
- 12) Apakah menurut Anda buku interaktif merupakan solusi yang tepat untuk membantu anak dalam menyalurkan emosi mereka? Apakah ada elemen interaktif tertentu yang dapat membantu anak untuk belajar mengenal dan menyalurkan emosi mereka?

2. Wawancara Ilustrator Buku Cerita Anak

Penulis melakukan wawancara dengan seorang ilustrasi buku anak yang berdomisili di Jakarta bernama Rachel Calysta. Rachel telah mulai memiliki minat terhadap bidang ilustrasi digital sejak tahun 2022, dan pada awal tahun 2023 ia menerbitkan sebuah buku cerita anak yang ia tulis dan gambar sendiri dengan judul “Kerang Persahabatan”. Saat ini, ia telah menjadi ilustrator untuk beberapa buku cerita anak yang ditulis oleh orang lain, seperti buku cerita anak yang berjudul “Antre itu Asyik!”, “Apa Bia Bisa?”, dan “Salam Sayang untuk Ibu”.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* mengenai proses pembuatan dan perancangan buku cerita anak berdasarkan pengalaman Rachel sebagai ilustrator dan penulis buku cerita anak. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan saran dari ahli pada saat merancang buku cerita anak agar penulis dapat menyediakan informasi dengan efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Wawancara ini dilakukan secara *online* melalui *chat* Instagram pada tanggal 1 Maret 2025.

Pertanyaan-pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada Rachel Calysta adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Anda mulai merancang ilustrasi untuk buku cerita anak? Apakah Anda lebih fokus pada cerita atau karakter terlebih dahulu?
- 2) Saat mulai mendesain karakter untuk suatu cerita, aspek apa saja yang menurut Anda penting untuk diperhatikan?
- 3) Bagaimana Anda bisa memastikan bahwa ilustrasi yang Anda buat dapat sesuai dan disukai oleh anak-anak? Misalnya dari segi karakteristik, warna, bentuk, dan gaya visual?
- 4) Aplikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mendesain dan membuat buku cerita anak?
- 5) Apakah Anda melakukan riset terlebih dahulu untuk mengetahui jenis visual apa yang disukai oleh audiens anak-anak?
- 6) Bagaimana Anda menjaga keseimbangan antara ilustrasi yang menarik dan edukatif dalam buku cerita anak?
- 7) Apa tantangan terbesar Anda selama menjadi ilustrator untuk buku cerita anak?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) atau diskusi kelompok terarah merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi dari suatu kelompok terkait suatu permasalahan, sehingga peneliti dapat terhindar dari informasi yang salah (Sujarweni, 2020, h. 34).

Dengan adanya beberapa perspektif dari berbagai orang, peneliti dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih objektif dibandingkan bila peneliti hanya mendapatkan informasi dari satu orang yang cenderung menghasilkan informasi yang subjektif.

Penulis melaksanakan FGD bersama-sama siswa-siswa dari Windsor Homeschooling Gading Serpong. Nina dan Koswara dalam “ARINI: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru” (2024) menyatakan bahwa siswa-siswa *homeschooling* cenderung kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, terutama teman sebayanya. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, dimana kurangnya interaksi sosial dapat menghambat keterampilan sosial anak seperti kerja sama, rasa empati, serta kemampuan komunikasi anak secara efektif (h. 91). Akibatnya, anak menjadi kurang terbiasa untuk mengekspresikan diri mereka kepada orang lain, terutama dalam lingkup sosial yang lebih besar (h. 97). Kebiasaan tersebut dapat memicu anak memiliki kecenderungan untuk memendam emosi mereka.

Maka dari itu, melalui FGD ini, penulis bertujuan untuk mendapatkan data mengenai persepsi anak-anak usia 6 – 9 tahun tentang emosi dan perasaan yang mereka alami saat dihadapkan oleh suatu permasalahan atau kesedihan. Penulis juga ingin mencari tahu apakah anak-anak usia 6 – 9 tahun mengetahui kebiasaan yang menunjukkan perilaku dari memendam emosi. FGD ini dilakukan dengan mengunjungi Windsor Homeschooling secara langsung pada tanggal 7 Maret 2025 pukul 10.00 WIB.

Adapun pertanyaan-pertanyaan FGD yang ditujukan kepada siswa-siswa di Windsor Homeschooling Gading Serpong adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perasaan kalian ketika mencoba bercerita tentang sesuatu yang membuat kalian marah atau sedih?
- 2) Pernahkah kalian merasa takut untuk menceritakan perasaan kalian ke orang lain yang lebih dewasa? Misalnya karena takut mereka akan marah, bingung, atau tidak mengerti perasaan kalian.

- 3) Apakah pernah ada perasaan atau momen tertentu yang kalian rasa lebih baik untuk tidak diberitahu ke orang lain? Mengapa?
- 4) Pernahkah kalian merasa takut untuk bercerita tentang perasaan kalian ke teman? Mengapa?
- 5) Apabila ada teman yang sedang marah atau sedih, apa yang biasanya kalian lakukan? Apakah kalian lebih memilih untuk diam atau bertanya kepadanya apa yang terjadi?
- 6) Apa yang biasanya kalian lakukan supaya bisa merasa lebih lega saat kalian merasa marah, kesal, atau sedih?
- 7) Apakah ada cara lain yang kalian gunakan untuk mengekspresikan perasaan kalian tanpa harus mengeluarkan kata-kata? Misalnya dengan bermain, menulis, dan menggambar.
- 8) Apa yang menurut kalian bisa dilakukan oleh orang tua atau guru supaya bisa membuat kalian merasa lebih nyaman untuk berbicara tentang perasaan kalian?
- 9) Apakah kalian menyukai buku? Buku seperti apa yang kalian sukai?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara menyediakan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara sekaligus kepada para responden untuk dijawab (Sujarweni, 2020, h. 94). Kuesioner yang penulis sebarakan dibuat melalui platform *Google Form* dan dibagikan kepada responden secara *online*.

Pada kuesioner yang penulis buat, penulis menyebarkan kuesioner kepada responden yang merupakan orang tua berumur 30 – 45 tahun di daerah Jabodetabek. Kuesioner ditargetkan untuk memiliki minimal 50 responden. Kuesioner ini dibuat dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai perspektif dan pemahaman orang tua terhadap faktor dan dampak dari emosi yang terpendam pada anak-anak. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui media informasi interaktif apa yang paling sesuai sebagai media *bonding* antara orang tua dan anak yang informatif dan menarik.

Adapun pertanyaan-pertanyaan kuesioner yang ditujukan kepada orang tua adalah sebagai berikut:

- 1) Berapa lama biasanya Anda mengajak anak Anda mengobrol dan berinteraksi dalam tiap harinya? (Pilihan relevansi: 2 – 4 jam/4 – 6 jam/7 – 9 jam/9 – 11 jam/> 12 jam)
- 2) Menurut Anda, hal apa yang membuat anak Anda merasa sedih, kecewa, atau marah? (Pilihan relevansi: Permasalahan di sekolah/Permasalahan di keluarga/Tidak mendapatkan hal yang mereka inginkan/Ekspektasi yang terlalu tinggi terhadap diri sendiri/Merasa gagal atau kalah/Tidak pernah bercerita)
- 3) Ketika Anda menemui anak Anda yang sedang mengalami kesedihan, kekecewaan, atau kemarahan, apa yang biasanya Anda lakukan? (Pertanyaan terbuka)
- 4) Menurut Anda, apakah anak Anda merupakan seorang yang pendiam atau tidak banyak bicara? (Ya/Tidak)
- 5) Menurut Anda, apakah anak Anda suka memendam emosinya sendiri? (Ya/Tidak)
- 6) Dilansir dari VeryWellMind.com (2024), seorang terapis bernama Colleen Mullen dari California Association of Marriage and Family Therapist menentukan ada beberapa alasan mengapa anak-anak suka memendam perasaan dan emosinya sendiri. Alasan-alasan tersebut ada pada pilihan-pilihan di bawah ini. Menurut Anda, alasan manakah yang paling sesuai dengan kondisi anak Anda mengenai alasan mereka memendam emosinya sendiri? (Pilihan relevansi: Anak belum dapat memahami dan mengungkapkan emosinya dengan baik/Anak merasa belum memiliki tempat yang aman dan dukungan untuk bercerita/Anak merasa terabaikan atau tidak dipahami oleh orang tua/Anak merasa takut untuk bercerita kepada orang tua/Anak tidak mau terlihat lemah)
- 7) Menurut Anda, apa dampak dari anak yang suka memendam perasaan dan emosinya sendiri? (Pilihan relevansi: Menjadi pendiam dan tidak suka bersosialisasi/Menutup diri dari orang lain/Mudah merasa stres dan

cemas/Kurang percaya diri/Dapat berperilaku agresif dan terjadi ledakan emosi)

- 8) Seberapa sering Anda menemukan media informasi yang berisikan informasi mengenai memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua? (6 Skala *Likert*: Sangat jarang – Sangat sering)
- 9) Menurut Anda, media informasi manakah yang paling sering dijadikan media edukasi untuk anak-anak usia 6 - 9 tahun? (Pilihan relevansi: Buku cerita bergambar interaktif/Animasi kartun/*Audiobook*/Permainan edukasi)
- 10) Menurut Anda, media informasi manakah yang paling sesuai sebagai media *bonding* antara anak-anak dan orang tua? (Pilihan relevansi: Buku cerita bergambar interaktif/Animasi kartun/*Audiobook*/Permainan edukasi)
- 11) Hal apa yang menjadi faktor pertimbangan Anda dalam memilih media informasi tersebut? (Pertanyaan terbuka)

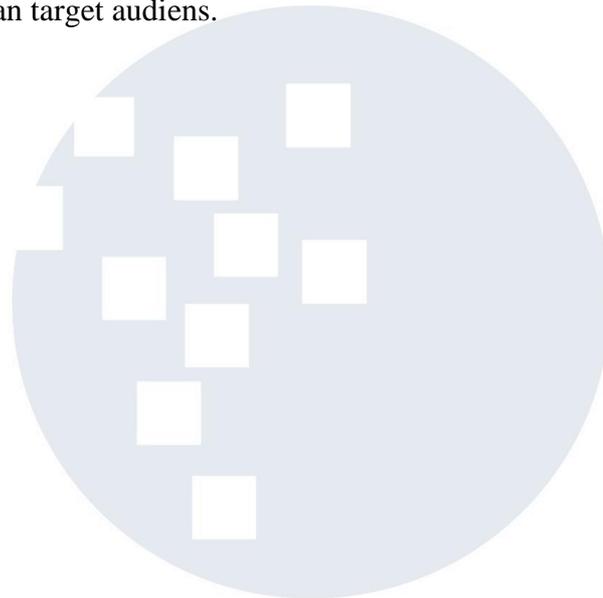
3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan terhadap dokumen atau studi terkait informasi dan data yang telah ada sebelumnya (Sujarweni, 2020, h. 33). Dikarenakan penulis akan merancang sebuah buku cerita terkait emosi anak-anak, maka studi eksisting dilakukan terhadap buku-buku cerita terkait topik tersebut juga, terutama mengenai emosi terpendam anak-anak. Studi eksisting yang penulis lakukan bertujuan untuk menganalisa elemen desain dan konten pada media-media informasi lainnya mengenai emosi pada anak-anak yang telah ada sebelumnya. Analisa tersebut akan dirangkum melalui metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) agar penulis dapat menghasilkan perancangan yang maksimal dan efektif terhadap target perancangan.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi atau studi literatur merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca, memahami, dan menganalisis

beragam literatur maupun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan (Lalang et al., 2022). Pada penelitian perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis mengkaji beberapa buku ilustrasi interaktif lainnya sebagai referensi dalam menggunakan *layout*, tipografi, dan warna. Hal ini bertujuan agar penulis dapat membuat sebuah media perancangan yang sesuai dengan target audiens.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA