

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Berikut subjek perancangan kartu *Augmented Reality* tentang *Berdana* untuk anak Sekolah Minggu Buddha:

##### **3.1.1 Demografis**

1. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
2. Usia : 6 – 12 tahun beragama Buddha

Anak-anak pada usia 6-12 tahun memiliki perkembangan yang pesat dalam aspek fisik, kognitif, hingga emosi sosialnya dan moralnya (Hadiamsyah et al., 2025). Pada masa ini, anak-anak mulai terikat hubungan sosial yang lebih serius dan selektif dibanding masa kanak-kanak. Selain itu, remaja awal memiliki perasaan yang lebih sensitif dan emosional. Remaja awal sudah lebih sadar terhadap perasaannya dan juga memperhatikan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan ajaran Buddha yang mengutamakan kesadaran dalam bertindak.

3. Pendidikan : SD, SMP
4. SES : A – B

Pengguna *smartphone* sejak dini tampak pada jumlah pengeluaran perbulannya. Pada SES A - B memiliki akses teknologi yang lebih karena memiliki kesempatan untuk membeli alat elektronik. Selain itu juga daerah perkotaan didominasi oleh SES A dan B berdasarkan biaya hidupnya (Bappenas & Unicef, 2024, h. 16).

##### **3.1.2 Geografis: DKI Jakarta**

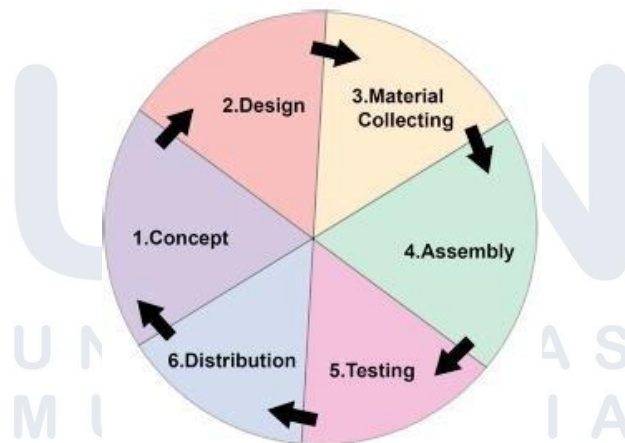
Anak-anak dengan SES A – B banyak ditemukan di daerah kota, sehingga penggunaan teknologi besar. DKI Jakarta juga memiliki pemeluk Agama Buddha terbesar di Indonesia, mencapai 391.615 jiwa (GoodStats, 2024).

### 3.1.3 Psikografis

1. Anak-anak yang aktif Sekolah Minggu Buddha.
2. Anak-anak yang kesulitan fokus pada saat Sekolah Minggu Buddha.
3. Anak-anak yang mulai bosan dan malas ikut kegiatan Sekolah Minggu Buddha.
4. Anak-anak yang ingin belajar tentang ajaran Buddha dengan cara yang lebih interaktif.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang dipilih dalam perancangan ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yaitu salah satu model pengembangan multimedia. MDLC terdiri dari enam tahap yaitu, *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode MDLC merupakan metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *mobile* (Zuhdi, Mustafidah, Alam, & Irawan, 2024, h. 44). Maka dari itu, Metode MDLC memberikan proses pengembangan yang mendukung perancangan *Augmented Reality* (AR).



Gambar 3.1 *Multimedia Development Life Cycle*  
Sumber: <https://www.researchgate.net/publication...>

#### 3.2.1 Concept

Dimulai dengan *concept*, yaitu fase pengumpulan informasi tentang seputar target perancangan dengan melakukan observasi kegiatan belajar anak-anak di sekolah minggu. Setelah itu juga melakukan *focus group*

*discussion* (FGD) dengan anak-anak Sekolah Minggu Buddha agar bisa mendapatkan *insight* dari pengalaman anak-anak selama kegiatan. Dan juga wawancara dengan pembina yang mengajar agama Buddha untuk mengetahui lebih mendalam tentang *Berdana* dalam ajaran Buddha. Tujuannya pada tahap ini adalah memahami bagaimana cara anak-anak belajar dan apa saja masalah yang mereka alami dalam memahami konsep *Berdana* (Zuhdi, Mustafidah, Alam, & Irawan, 2024, h. 44). Informasi yang dikumpulkan dari tahap ini akan menjadi poin penting untuk mengetahui kebutuhan target perancangan.

### **3.2.2 Design**

Tahap *design* merupakan tahap untuk melakukan *brainstorming* untuk mencari ide gagasan dalam menyelesaikan permasalahan dari informasi yang dikumpulkan pada proses sebelumnya (Zuhdi, Mustafidah, Alam, & Irawan, 2024, h. 44). Dalam tahap ini, penulis akan mulai dengan pembuatan *mindmap*, *keyword*, *big idea*, *reference*, *tone of voice*, dan keperluan awal lainnya. Segala persiapan pada tahap ini akan menjadi acuan dalam pembentukan rancangan pada tahap berikutnya.

### **3.2.3 Material Collecting**

Pada tahap *material collecting*, Peneliti mulai mengumpulkan *asset* dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk perancangan AR. Pengumpulan bahan-bahan perancangan AR harus mengacu pada tahap *design*. Bahan-bahan yang harus terkumpul dibuat dengan mengacu dari *moodboard*, *reference*, dan persiapan pada tahap *design* lainnya. Dengan *material collecting*, perancangan AR akan menjadi lebih terarahkan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

### **3.2.4 Assembly**

Tahap *assembly* merupakan tahap untuk merekap, dan menyatukan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dapat dilakukan bersamaan dengan tahap *material collecting*. Tahap *assembly* juga harus memperhatikan acuan pada tahap *design*.

### 3.2.5 Testing

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan perancangan media desain kartu *augmented reality*, perlu adanya ujicoba penggunaan media dari *user*. Pengujian dilakukan agar dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan dari perancangan media yang telah dibuat. Pada pengujian, para pengguna akan memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki dan mengembangkan ide perancangan yang dibuat. Maka dari itu, tahap pengujian ini sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan perancangan media.

Pengujian akan menggunakan metode pengumpulan data *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengumpulan hasil *feedback* ini dilakukan secara kuantitatif, dan dihitung menggunakan *template* yang sudah disediakan pada *website* resmi UEQ. Dengan perhitungan dan pengaturan penelitian hasil *testing* dari UEQ, Peneliti dapat memahami berbagai aspek kelebihan dan kekurangan hasil perancangan.

### 3.2.6 Distribution

Pada tahap *distribution* adalah tahap untuk mengatur perancangan dalam suatu penyimpanan, dan jika penyimpanan terlalu berat maka dapat dikompresi. Perancangan yang disimpan merupakan hasil yang sudah diuji. Hasil perancangan juga akan terus diperbarui seiring berjalannya waktu.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian adalah observasi, *focus group discussion*, dan wawancara untuk mendapatkan hasil yang lebih terbuka dalam memahami tentang *Berdana* dalam ajaran Buddha. Dengan metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan secara terbuka dengan berkomunikasi langsung dengan narasumber. Sehingga informasi dapat menjadi acuan dalam pembuatan media kartu *augmented reality* yang sesuai untuk menjadi solusi permasalahan.

### 3.3.1 Observasi

Metode observasi adalah salah satu metode penelitian yang mengandalkan pengamatan secara langsung pada objek penelitian

(Ratnaningtyas et al., 2023, h. 8). Observasi dilakukan dengan memperhatikan perilaku, respons emosi dan juga masalah yang terjadi pada saat penelitian sebagai parameter. Penelitian observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif. Dengan partisipasi langsung, Peneliti dapat memahami masalah yang dialami oleh pembina dalam Sekolah Minggu Buddha. Penelitian observasi dilakukan di *Vihara Cakung Dharma Sukha (VCDS)* dengan berpartisipasi langsung dalam membina anak-anak di Sekolah Minggu Buddha.

Pada observasi ini, Peneliti akan memperhatikan anak-anak dan juga pembina pada Sekolah Minggu Buddha. Observasi ini bertujuan agar dapat memahami perilaku anak-anak saat belajar pada kegiatan sekolah minggu. Selain itu, sebagai Peneliti juga akan dapat menemukan bagaimana perubahan emosi anak-anak saat beraktivitas seperti biasa di *Vihara*. Selain memahami perilaku dan perasaan anak-anak. Observasi ini juga akan menemukan permasalahan dan kendala yang sering dialami oleh para pembina sekolah minggu secara langsung.

### **3.3.2 Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* (FGD) adalah proses pengumpulan data yang dilakukan secara berkelompok untuk berdiskusi tentang suatu permasalahan (Dewi & Permatasari, 2021, h. 38). FGD akan dilakukan bersama dengan anak-anak Sekolah Minggu Buddha. Tujuan dilakukannya FGD adalah untuk membahas permasalahan yang dialami anak-anak secara langsung. Selain itu dapat memahami perilaku anak-anak yang sulit menyimak atau sulit fokus pada saat pembinaan pada Sekolah Minggu Buddha (SMB). Diskusi utama pada FGD ini adalah seputar bagaimana kondisi dan sikap anak-anak sekolah minggu saat beraktivitas. Selain itu, terdapat pembahasan tentang media digital yang digunakan anak-anak untuk mendukung perancangan media Peneliti. FGD dilakukan setelah melakukan tahap observasi untuk mendiskusikan permasalahan anak-anak.

### 1. Segmen 1: Perilaku dan Perasaan

- a. Bagaimana perasaan kalian selama sharing tentang *Berdana*?
- b. Apa yang membuat kalian bosan selama penjelasan materi?
- c. Selama bersekolah minggu, pengalaman apa saja yang membuat kalian bosan?
- d. Apa saja pengalaman yang membuat kalian bersemangat?

### 2. Segmen 2: Media Digital

- a. Jika di *Vihara* menggunakan media digital seperti *handphone* untuk pembelajaran, Apakah kalian bisa lebih menyimak materinya?
- b. Apakah kalian sudah memiliki *handphone* masing-masing atau masih meminjam orang tua? Bagaimana dan untuk apa kalian menggunakan *HP* dalam keseharian?
- c. Jika dibuatkan sebuah media kartu *AR* yang terdapat pembelajaran pada kartu dan juga dapat dipindai sehingga memberikan animasi 3 dimensi. Apakah akan lebih menarik untuk kegiatan sekolah minggu kalian?

### 3.3.3 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan informasi dan data secara kualitatif dengan terjun langsung ke lapangan (Rukin, 2021, h. 32). Sehingga dapat menghasilkan data yang lebih akurat karena tersampaikan secara langsung oleh narasumber. Wawancara secara mendalam akan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang *Berdana*. Selain itu juga mendapatkan jawaban yang sesuai dengan keperluan penelitian, wawancara dilakukan dengan pembina dan juga pengurus *Vihara* yang memiliki pengalaman membina anak-anak sekolah minggu. Wawancara dilakukan dengan terbuka namun tetap terstruktur, agar dapat membuka lebih banyak pengetahuan dan tidak menutup terbentuknya diskusi. Struktur wawancara akan disusun pada urutan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, agar wawancara dapat terus berlanjut dengan korelasi yang tepat sehingga memberikan lingkungan wawancara yang nyaman kepada narasumber.

## 1. Wawancara Guru Pembina Agama Buddha

Narasumber yang akan diwawancarai adalah Kunarso Madu M.Pd. seorang Dosen sekaligus Ketua Prodi Pendidik Profesi Guru atau Dosen (PPG) yang bekerja di Universitas Srwijaya BSD. Selain itu, terdapat narasumber lainnya adalah Ati Sukati, S.Pd., seorang pembina yang masih aktif di *Vihara Cakung Dharma Sukha* (VCDS). Beliau juga aktif mengajar sebagai guru di sekolah. Wawancara ini, bertujuan untuk mengetahui macam-macam *Berdana* dan seberapa besar jasa kebaikan yang diberikan. Selain itu juga dapat mengetahui bagaimana menyajikan perancangan desain yang cocok dan sesuai untuk anak-anak. Informasi dan data yang didapat dalam wawancara ini akan sangat penting untuk disajikan pada isi konten desain kartu *augmented reality*.

### A. Tentang *Berdana*

- a. Perkenalkan diri dan pengalaman dalam membina agama Buddha kepada anak-anak
- b. Apa saja jenis-jenis *Berdana* yang biasa diajarkan dalam agama Buddha? Bisa dijelaskan masing-masingnya secara singkat?
- c. Menurut ajaran Buddha, apakah terdapat tingkatan atau perbedaan nilai dari setiap jenis *Berdana*? Bagaimana Bapak memahaminya?
- d. Apa faktor-faktor yang menentukan apakah suatu perbuatan *Berdana* memiliki nilai tinggi atau rendah dalam pandangan Buddhis?
- e. Pada tren sosial media sekarang kan banyak orang yang membuat konten dengan berbagi, menurut bapak bagaimana dampaknya terhadap anak-anak?
- f. Apa saja kesalahan umum yang sering terjadi dalam praktik *Berdana*, terutama pada anak-anak?
- g. Apakah ada contoh-contoh *Berdana* selain uang yang Bapak anggap penting untuk ditanamkan pada anak-anak?



## B. Tentang Media

- h. Bagaimana pandangan bapak tentang penggunaan media pembelajaran interaktif seperti untuk mengajarkan nilai-nilai agama Buddha kepada anak-anak?
- i. Menurut Bapak, konten apa saja yang penting untuk dimasukkan kedalam media edukasi interaktif agama Buddha anak-anak?
- j. Apakah ada kekhawatiran Bapak tentang penggunaan teknologi modern dalam penyebaran ajaran Dhamma, khususnya kepada anak-anak?
- k. Dalam pandangan Bapak, bagaimana cara menilai keberhasilan sebuah media edukasi interaktif agama Buddha bagi anak-anak?
- l. (Tambahan) Sejauh mana keterlibatan komunitas sangha atau guru Dhamma diperlukan dalam pengembangan media edukasi interaktif untuk anak-anak Buddhis?

### 3.3.4 Studi Referensi

Terdapat studi referensi yang dilakukan untuk menemukan data mengenai hasil desain kartu *augmented reality* yang dibuat. Studi referensi berguna untuk mendukung pengembangan ide pada perancangan (Nundy, Kakar, & Bhutta, 2022, h. 141). Referensi yang diambil berasal dari kartu *augmented reality* Choki choki x Boboiboy. Menggunakan sistem kartu bergambar dengan poin yang berbeda untuk meningkatkan perhatian anak-anak. Dilengkapi dengan animasi 3D tentang berbagai macam cara *Berdana* saat dipindai. Animasi 3D dibuat dengan referensi dari karya @viscous.realm. Peneliti menggunakan SWOT sebagai indikator penelitian studi referensi.