

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

3.1.1 Target Primer

Berikut merupakan subjek perancangan pada *interactive storytelling* mengenai firman Alkitab untuk mengajar anak dalam menerima kritik.

1. Demografis:
 - a. Jenis kelamin: Pria dan Wanita
 - b. Usia: 7-11 tahun

Segmentasi usia target primer 7-11 tahun dipilih karena jumlah populasi mereka yang cukup mendominasi di Indonesia. Jika dilihat melalui ranah pendidikan berdasarkan data yang dicatat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada semester ganjil 2023/2024 saja jumlah murid SD di Indonesia mencapai angka 24.035.000 jiwa dari 53.14 juta jiwa keseluruhan jumlah murid di Indonesia (Yonatan, 2023). Hal ini membuktikan bahwa hampir 50% murid di Indonesia didominasi oleh anak-anak SD.

Selain dari itu, jika dilihat dari segi perkembangan kognitifnya berdasarkan teori Piaget, anak dengan rentan umur 7-11 berada dalam tahap operasional konkret. Hal ini berarti, anak dengan rentan umur tersebut mulai berpikir dengan cara yang logis yang sudah memahami hubungan antar sebab-akibat dari perbuatan yang mereka ataupun orang lain lakukan (Warmansyah et al., 2023). Kemampuan-kemampuan berpikir inilah yang membuat mereka dapat diajar dan berkembang sesuai dengan apa yang diajarkan, lihat, ataupun dengar. Hal ini membuat anak dengan rentan umur tersebut sudah memiliki kemampuan-kemampuan dasar yang diperlukan dalam memahami

pesan-pesan edukasi yang diberikan kepada mereka melalui penceritaan interaktif.

Jika dilihat dari segi perilaku belajar, maka anak dengan rentan umur ini dianjurkan untuk diajar dengan menggunakan media interaktif yang bisa membuat anak terlibat dalam proses pembelajaran tersebut (Setiawan, 2024). Selain dari itu, berdasarkan informasi dari *Center for Neuropsychology, Learning & Development* didapatkan bahwa anak pada tahap ini rata-rata memiliki kemampuan untuk mempertahankan fokus mereka selama 12-25 menit. Walaupun jangkauan ini tidak dapat dipukul rata untuk semua anak-anak, karena adanya beberapa faktor seperti kebiasaan, lingkungan, dan bahkan ketertarikan. Hal ini membuat media edukatif yang berbasis *interactive storytelling* menjadi salah satu media yang cocok dengan interaksi dan pembawaannya yang dibungkus dengan cerita, sehingga tidak membuat anak mudah bosan.

Dengan melihat dari berbagai aspek tersebut yang meliputi jumlah populasi, perkembangan kognitif, dan perilaku pembelajaran maka media dengan basis *interactive storytelling* dipilih karena tidak hanya menyampaikan berbagai pesan edukasi yang ingin disampaikan melalui penceritaan saja, namun juga memiliki elemen interaksi yang mengajak anak untuk juga menjadi bagian aktif dari edukasi tersebut. Pada usia 7-11 tahun, kemampuan anak dalam mengikuti suatu cerita telah terbentuk, dan memiliki keinginan untuk mengambil keputusan, serta memahami sebab-akibat dari keputusan yang mereka ambil.

c. Pendidikan: Sekolah Dasar (SD)

d. SES: A-B

Target dari media yang akan dibuat merupakan anak-anak sekolah dasar dengan status sosial ekonomi A-B. Target SES B merupakan target yang memiliki pendapatan di kisaran Rp 4.000.000 hingga Rp 6.000.000, sedangkan target yang tergolong SES A merupakan target yang memiliki

pendapatan di atas Rp 6.000.000 (Dihni, 2022). kelompok dengan status ekonomi menengah hingga atas cenderung memiliki minat untuk belajar, karena berbagai faktor seperti kondisi ekonomi yang memadai dan kemudahan mengakses informasi. Sehingga dapat disimpulkan target SES A-B merupakan target yang memiliki keinginan dan sumber daya yang cukup dalam mengakses konten-konten pendidikan (Safitri et al., 2023).

Hal ini berarti dari status ekonomi yang tergolong menengah hingga atas memungkinkan dalam menggunakan media digital interaktif untuk mendidik anak-anak, sehingga juga dapat meningkatkan motivasi anak melalui berbagai interaksi yang ada (Rusdi et al., 2025).

2. Geografis:

DKI Jakarta dipilih sebagai lokasi dari target untuk media tugas akhir ini. DKI Jakarta dipilih sebagai wilayah di Pulau Jawa dengan jumlah penduduk beragama Kristen terbanyak di tahun 2022, dengan jumlah penduduk beragama Kristen sebesar 963.332 jiwa atau setara dengan 2,27% dari keseluruhan jumlah penduduk di Pulau Jawa (Aditya, 2023).

Selain dari itu, DKI Jakarta juga merupakan salah satu kota dengan akses internet yang mudah dan cukup cepat di Indonesia (Sari, 2024). Hal ini membuat banyak masyarakat di wilayah tersebut, tidak terkecuali kalangan anak SD yang sudah terbiasa dalam mengakses internet ataupun platform digital lainnya. Melalui hal ini bisa meningkatkan kemungkinan berhasilnya media dari tugas akhir ini, karena banyak dari target yang sudah terbiasa dengan media digital, terutama media interaktif.

3. Psikografis:

- a. Anak yang aktif
- b. Suka mengikuti suatu cerita
- c. Kesulitan dalam menerima kritikan

- d. suka membaca komik secara digital

3.1.2 Target Sekunder

Selain menetapkan target primer dari desain yang dibuat, penulis juga menetapkan target sekunder berupa orang tua anak. Hal ini dilakukan karena mengingat

1. Demografis:
 - a. Jenis kelamin: Pria dan Wanita
 - b. Usia: 26-35 tahun

Segmentasi usia target sekunder 26-35 tahun dipilih karena berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) pada tahun 2020 memperlihatkan bahwa, sebanyak 48,59% perempuan di dalam negeri menikah pertama pada umur 19-24 (Kusnandar, 2021). Maka dengan mempertimbangkan mereka memiliki anak di rentan umur tersebut, dan perbedaan umur perempuan dan laki-laki yang umumnya tidak terlalu jauh, penulis mendapatkan rentan umur tersebut ketika anak mereka sudah mencapai umur sesuai dengan target primer.

Selain dari itu, menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP), anak-anak di bawah usia 18 bulan sebaiknya tidak terpapar layar terlalu lama, kecuali untuk video call (Allianz Indonesia, 2025). Hal ini menunjukkan adanya peran orang tua yang juga perlu membatasi dan mengawasi penggunaan gadget dari anak-anak mereka.

- c. Pendidikan: S1-S3
- d. SES: A-B

2. Geografis:

DKI Jakarta dipilih sebagai lokasi dari target untuk media tugas akhir ini. DKI Jakarta dipilih sebagai wilayah di Pulau Jawa dengan jumlah penduduk

beragama Kristen terbanyak di tahun 2022 , dengan jumlah penduduk beragama Kristen sebesar 963.332 jiwa atau setara dengan 2,27% dari keseluruhan jumlah penduduk di Pulau Jawa (Aditya, 2023).

Selain dari itu, DKI Jakarta juga merupakan salah satu kota dengan akses internet yang mudah dan cukup cepat di Indonesia (Sari, 2024). Hal ini membuat banyak masyarakat di wilayah tersebut, tidak terkecuali kalangan anak SD yang sudah terbiasa dalam mengakses internet ataupun platform digital lainnya. Melalui hal ini bisa meningkat kemungkinan berhasilnya media dari tugas akhir ini, karena banyak dari target yang sudah terbiasa dengan media digital, terutama media interaktif.

3. Psikografis:

- a. Orang tua yang ingin membangun hubungan yang baik dengan anak
- b. Orang tua yang peduli terhadap perkembangan sikap anak
- c. Orang tua yang ingin anaknya belajar sambil bersenang-senang

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini menggunakan metode *design thinking* yang diterapkan oleh *Standford Design School*, 2010. Metode perancangan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang dapat disesuaikan urutannya dengan kebutuhan (tidak linear). Pada tahap pertama *emphatize* penulis mencoba mengambil sebanyaknya data mengenai target audiens terkait topik yang diangkat, dan masalah-masalah yang mereka alami mengenai topik tersebut. Tahap selanjutnya adalah *define*, pada tahap ini penulis melakukan analisis terkait data-data yang telah dikumpulkan pada tahap *emphatize* untuk melihat lebih jelas lagi dalam mengenali target audiens dan masalah-masalah yang mereka hadapi terkait dengan topik yang diangkat. Tahap selanjutnya adalah *ideate*, pada tahap ini penulis mulai menghasilkan berbagai ide-ide desain yang dapat membantu dalam mengatasi masalah target audiens dengan topik yang diangkat. Tahap selanjutnya

adalah *prototype*, pada tahap ini penulis sudah memulai membuat ide-ide yang telah dikumpulkan menjadi suatu karya desain yang akan diujikan pada tahap selanjutnya. Tahap terakhir adalah *test*, pada tahap ini penulis melakukan uji coba dari desain yang telah sebelumnya dibuat pada tahap *prototype*.

3.2.1 *Emphatize*

Emphatize merupakan tahapan awal yang dilakukan penulis. Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam rangka mengenali masalah-masalah yang dihadapi oleh target audiens dan pengertian mereka terhadap topik yang diangkat. Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan penulis baik secara kualitatif maupun kuantitatif, yang meliputi wawancara, kuesioner, dan FGD. Metode wawancara dengan ahli bertujuan untuk melakukan validasi dari cerita yang akan dibuat oleh penulis. Sedangkan metode wawancara lainnya dan kuesioner bertujuan untuk mengenali target audiens dan cara yang tepat dalam menyampaikan pesan dalam cerita yang akan dibuat.

3.2.2 *Define*

Define merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan penulis. Pada tahap ini, penulis menganalisis data-data yang telah dikumpulkan pada tahap *emphatize*. Tahap ini berfokus pada tujuan yang akan penulis capai melalui desain yang dibuat dengan menyusun masalah apa saja yang dihadapi target pengguna dan media yang sudah ada, serta memikirkan cara mengatasi masalah tersebut melalui ranah desain. Tahap ini berfungsi dalam membantu penulis untuk tetap fokus pada solusi yang ingin ditawarkan melalui desain yang dibuat.

3.2.3 *Ideate*

Ideate merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan penulis. Pada tahap ini penulis mulai menghasilkan berbagai ide-ide desain yang dapat membantu dalam mengatasi masalah target pengguna dengan topik yang diangkat. Pada tahap ini, melibatkan beberapa proses seperti *brainstorming*,

concepting, dan *script writing*. Selain dari menghasilkan ide-ide berupa tulisan, pada tahap ini penulis juga mulai membuat beberapa alternatif gambaran visual yang akan digunakan dalam media yang akan dibuat (sketsa).

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan penulis. Pada tahap ini penulis sudah memulai membuat ide-ide yang telah dikumpulkan menjadi suatu karya desain yang akan diujikan pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini penulis akan memilih dari berbagai ide dan sketsa yang telah dibuat sebelumnya untuk dilakukan finalisasi baik dari segi visual maupun dari segi interaksi. Ide yang dipilih untuk dimasukkan ke tahap ini, diusahakan merupakan ide yang sekiranya memiliki kemungkinan paling besar dalam menyelesaikan masalah target pengguna.

3.2.5 Test

Tahap test merupakan tahapan yang berkemungkinan menjadi tahap terakhir. Pada tahap ini penulis melakukan uji coba dari desain yang telah sebelumnya dibuat pada tahap *prototype*. Tahap ini merupakan tahap yang penting, karena pada tahap ini karya yang telah dibuat melalui tahap *emphatize* hingga *prototype* akan diujikan ke target pengguna. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah solusi yang dibuat melalui karya tersebut dapat dinyatakan berhasil dalam mengatasi masalah target pengguna atau tidak. Jika dinyatakan berhasil, maka desain tersebut telah selesai. Namun jika terdapat kesalahan atau kurang berhasil, maka data yang didapatkan bisa menjadi bahan evaluasi dari desain tersebut.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan media informasi berupa *interactive storytelling* ini, penulis akan menggunakan metode kualitatif sebagai sumber utama dalam media ini dan metode kuantitatif sebagai sumber pendukung.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan yang perlu diatasi. Melalui teknik pengumpulan data ini, peneliti menggali berbagai pengetahuan, pengalaman, dan keyakinan/pendapat pribadi narasumber terkait dengan topik yang diangkat. Wawancara yang dilakukan penulis pada tugas akhir ini akan dilakukan kepada seorang pendeta untuk mengetahui pandangan seorang pendeta, mengetahui bagaimana pandangan Alkitab mengenai masalah dan solusi yang benar. Penulis juga melakukan wawancara kepada seorang pemimpin dari kelompok sel yang berurusan dengan target perancangan untuk mengetahui pengalaman beliau dalam menghadapi anak-anak dengan masalah ini. Penulis juga melakukan wawancara kepada seorang ahli dalam buku komik anak-anak untuk mengetahui cerita yang baik dan menarik untuk anak-anak. Wawancara yang dilakukan penulis merupakan wawancara terstruktur yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terkait topik (Sugiyono, 2013).

1. Wawancara dengan Pendeta

Penulis melakukan wawancara bersama seorang pendeta. Pendeta ini merupakan seorang pendeta muda dari salah satu gereja di Jakarta yang mengembalikan anak-anak dengan umur 7-12 tahun.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pandangan seorang pendeta mengenai sikap keras hati pada anak-anak ketika menerima kritik, pandangan Alkitab mengenai sikap egoisme, dan rekomendasi beberapa isi dalam Alkitab yang bisa membantu anak-anak dalam menurunkan sikap egoisme mereka.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:

1. Bagaimana pandangan ibu pendeta terhadap sikap anak yang selalu menolak dalam menerima kritik?

2. Berdasarkan pengalaman ibu pendeta, apakah terdapat bahasan mengenai masalah ini di sekolah minggu? Jika iya, bisa tolong dijelaskan sedikit apa saja yang dibahas?
3. Apakah ada tokoh-tokoh dalam Alkitab yang pernah bergumul dengan sikap serupa? Bagaimana kisah mereka bisa dijadikan pelajaran?
4. Bagaimana Alkitab mengajarkan seseorang untuk melawan dorongan dalam menolak kritik?
5. Adakah ayat-ayat dari Alkitab yang ibu pendeta rekomendasikan untuk membantu dalam menangani sifat seperti ini?
6. Bagaimana peran komunitas gereja dalam membantu anak-anak melawan sifat seperti ini?

2. Wawancara dengan Jason Renata

Penulis melakukan wawancara bersama Jason Renata. Jason Renata merupakan seorang ketua komunitas sel dari salah satu gereja di Jakarta yang berfokus pada anak-anak dengan rentan umur berumur 7-12 tahun.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman beliau dalam menghadapi anak-anak yang memiliki sifat seperti ini, kesulitan apa yang mereka hadapi ketika ingin menurunkan masalah menasihati anak tersebut, dan pengalaman mereka dalam menangani sifat ini pada salah satu anggota komunitas mereka.

1. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:
2. Menurut Kakak bagaimana kakak memandang mengenai sikap seperti ini yang terjadi pada anak?
3. Apakah menurut kakak, sikap seperti ini dapat mengganggu orang lain, terutama dalam komunitas sel yang kakak pimpin?

4. Apakah kakak sendiri pernah memiliki anggota yang bersifat seperti ini? Jika iya, bolehkah kakak menceritakan sedikit mengenai pengalaman kakak dalam menangani hal tersebut?
5. Apakah ada hal yang kakak juga ikut dapatkan ketika sedang membimbing anggota komunitas sel kakak yang memiliki sifat tersebut?
6. Apa saja tantangan yang paling sering kakak hadapi saat mencoba menumbuhkan sikap ini?
7. Menurut kakak, mengapa sikap ini sulit dihilangkan dari kehidupan komunitas, khususnya di kalangan anak-anak?

3. Wawancara Bu. Dian Kristiani

Penulis melakukan wawancara bersama Bu. Dian Kristiani. Bu. Dian Kristiani merupakan seorang penulis buku komik anak-anak di Indonesia. Beliau merupakan seorang penulis dari salah satu penerbit buku di Indonesia bernama *Bhuana Ilmu Populer*, diketahui hingga saat ini beliau telah menulis lebih dari 200 judul buku untuk anak-anak di Indonesia.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan *storytelling* yang baik, serta melakukan validasi terhadap cerita yang kelak akan dibuat dalam media untuk tugas akhir ini.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:

1. Apa saja tahap awal yang kakak lakukan saat mulai menulis sebuah cerita untuk buku kakak?
2. Menurut kakak, bagaimana cara (tone of voice) dari penyampaian pesan yang sesuai untuk buku anak?

3. Menurut kakak, apa yang membuat sebuah cerita terasa kuat dan dapat menarik perhatian pembaca?
4. Bagaimana cara kakak dalam membuat *world building* untuk serial buku kakak?
5. Menurut kakak, apa saja kesalahan-kesalahan yang umumnya dibuat oleh pembuat pemula dalam menciptakan suatu cerita?
6. Jika saya ingin membuat cerita dengan tema anak-anak dan Alkitab menurut kakak, aspek apa saja yang perlu diperhatikan?
7. Berdasarkan pengalaman kakak, bagaimana dalam memastikan bahwa ide cerita kita “layak dikembangkan” atau akan disukai pembaca?
8. Bagaimana proses kakak bisa mengubah format cerita yang awalnya berupa tulisan menjadi gambaran visual seperti buku?
9. Apakah ada saran atau tips dari kakak untuk membuat pesan dalam cerita tersebut tersampaikan dengan baik?
10. Menurut kakak, anak-anak bisa mulai membaca mandiri dari umur berapa ya? (apakah PAUD, SD, atau Remaja)
11. Menurut kakak, gaya ilustrasi seperti apa yang sesuai untuk anak-anak?
12. Menurut kakak, isi komik seperti apa yang cocok untuk anak dengan usia 7-11 tahun?

4. Wawancara dengan Orang Tua

Penulis melakukan wawancara bersama dengan Ibu Veronica Anastasi, sebagai orang tua dari target perancangan. Ibu Veronica Anastasi merupakan seorang ibu dari tiga orang anak dengan anak pertama berusia delapan tahun, anak kedua berusia empat tahun, dan anak ketiga berusia dua tahun.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana sikap target perancangan menerima kritik, penyampaian pesan yang umumnya dilakukan di Gereja, serta memahami kesulitan yang umumnya mereka hadapi dalam menerima materi khotbah melalui perspektif orang tua mereka.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:

1. Ketika kakak dan anak kakak itu pergi ke gereja, menurut kakak, apa sih kira-kira yang dinantikan oleh anak kakak ketika sedang di gereja itu?
2. Berdasarkan observasi kakak, kira-kira apa sih yang membuat anak kakak itu senang dalam mendengarkan suatu khotbah atau materi yang diberikan di gereja itu?
3. Menurut kakak, bagaimana cara penyampaian materi khotbah yang sekiranya menarik bagi anak kakak?
4. Kalau dari observasi kakak, biasanya pembawa khotbahnya sendiri, menyampaikan materi khotbahnya dengan bagaimana ya kak?
5. Seingat kakak, pernah gak sih materi tentang cara menerima kritik itu disampaikan di ibadah?
6. Kalau dari observasi kakak, kira-kira setelah mendapatkan materi itu, anak tersebut mengalami perubahan nggak, Kak? Bisa tolong berikan contohnya?
7. Menurut kakak sendiri, materi mengenai cara menerima kritik bagi anak ini penting gak sih untuk disampaikan? Kenapa?
8. Sebelum anak kakak mendapatkan materi itu, cara dia menyikapi kritikan tersebut gimana, Kak, akhirnya?

9. Kalau dari kakak sendiri, apakah jika materi seperti cara menerima kritik ini disampaikan melalui storytelling akan lebih efektif bagi anak?
10. Menurut kakak, apa sih yang biasanya menjadi kesulitan anak dalam menerima materi khotbah yang diberikan?

5. Wawancara dengan Kakak Anak SD

Penulis melakukan wawancara bersama dengan Bennedictus Owen Wijaya, sebagai kakak laki-laki dari target perancangan. Bennedictus Owen Wijaya merupakan seorang kakak dari adik laki-laki yang berusia 11 tahun, yang diketahui merupakan anak yang keras kepala.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai bagaimana sikap target perancangan menerima kritik, serta memahami kesulitan yang umumnya mereka hadapi dalam menerima materi khotbah melalui perspektif kakak mereka.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:

1. Saat kalian pergi ke Gereja, hal apa sih yang adik kakak nanti nantikan?
2. Kalau menurut kakak, apa yang membuat kalian biasanya bersemangat dalam mendengarkan khotbah?
3. Saat mendengarkan materi (khotbah) di ibadah, apakah ada kesulitan yang adik kakak alami untuk memahami materi dengan cepat dan jelas? Bisa tolong berikan contohnya?
4. Menurut kalian, apakah jika materi khotbahnya disampaikan dengan cerita, bisa mempermudah adik kakak dalam memahami materi? Bisa tolong berikan contohnya?

5. Bagian mana dalam khotbah yang biasanya adik kakak ingat?
6. Setelah materi tentang menerima kritik ini disampaikan, apakah kakak merasa ada perubahan dalam cara adik kakak menerima kritik?
7. Kendala apa saja yang biasanya adik kakak alami ketika ingin menerima kritik berdasarkan materi khotbah yang diberikan? Bisa tolong berikan contohnya?
8. Menurut kakak sendiri, apakah pembawaan materi mengenai cara menerima kritik ini diperlukan?
9. Menurut kakak, bagaimana cara penyampaian materi ini yang bagi adik kakak bisa mudah untuk dimengerti?

6. Wawancara dengan Target Perancangan (Anak SD)

Penulis melakukan wawancara bersama dengan Anak SD sebagai target perancangan dari tugas akhir ini.

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai bagaimana sikap target perancangan menerima kritik, serta memahami kesulitan yang umumnya mereka hadapi dalam menerima materi khotbah.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam wawancara:

1. Saat adik pergi ke Gereja, hal apa sih yang adik nanti nantikan?
2. Kalau menurut adik, apa yang membuat adik biasanya bersemangat dalam mendengarkan khotbah?
3. Saat mendengarkan materi (khotbah) di ibadah, apakah ada kesulitan yang kalian alami untuk memahami materi dengan cepat dan jelas? Bisa tolong berikan contohnya?

4. Menurut kalian, apakah jika materi khotbahnya disampaikan dengan cerita, bisa mempermudah kalian dalam memahami materi? Bisa tolong berikan contohnya?
5. Bagian mana dalam khotbah yang biasanya kalian ingat?
6. Setelah materi tentang menerima kritik ini disampaikan, apakah kalian merasa ada perubahan dalam cara kalian menerima kritik?
7. Menurut adik sendiri, apakah pembawaan materi mengenai cara menerima kritik ini diperlukan? kenapa?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk menggali pemahaman dan pengalaman anak-anak dalam menerima kritik, mengetahui pandangan remaja Kristen terhadap ajaran Firman Alkitab terkait sikap menerima kritik, dan Mengidentifikasi minat remaja terhadap media pembelajaran berbasis cerita interaktif (interactive storytelling). Kuesioner yang dibuat akan dibagikan melalui Google form kepada target yang sudah dijelaskan pada bagian subjek perancangan.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam kuesioner:

A. Informasi Responden:

1. Usia (Pilihan)
2. Jenis Kelamin (Pilihan)
3. Kamu tinggal di wilayah mana? (Pilihan)

B. Topik Tugas Akhir:

1. Seberapa sering kamu menerima kritik dari orang lain (guru, orang tua, teman, pemimpin rohani)? (likert)
2. Waktu dibilangin gitu, apa yang kamu rasain? (maksimal 2) (pilihan)
3. Menurutmu, apakah kritik itu penting? (pilihan)

4. Menurut kamu, apa sih kritik itu? (pilihan)
5. Kamu lebih suka ketika kritik itu disampaikan dengan cara bagaimana? (maksimal 2) (checkbox)
6. Apakah kamu pernah memiliki pengalaman tidak menyenangkan saat dibilangin seseorang? (pilihan)
7. Kalau pernah, bisa tolong ceritakan? (satu saja) (open question)
8. Seberapa sering kamu membaca Alkitab? (pilihan)
9. Cerita Alkitab seperti apa yang paling kamu suka? (pilihan)
10. Apakah kamu tahu bagaimana sikap kita seharusnya ketika menerima omelan atau perkataan dari orang lain menurut Alkitab? (pilihan)
11. Adakah dari beberapa ayat berikut ini yang kamu tau atau ingat? (pilihan)
12. Jika ada ayat yang kamu ingat kamu tahu dari mana? (pilihan)

C. Media Tugas Akhir:

1. Media apa yang paling sering kamu gunakan untuk memahami firman Alkitab? (pilihan)
2. Kamu biasanya pake apa buat mengetahui nilai-nilai dalam agama Kristen? (maksimal 2 saja) (checkbox)
3. Genre apa yang kamu sukai untuk suatu cerita? (pilihan)
4. Apakah kamu pernah membaca/mengikuti cerita yang mengangkat nilai-nilai Alkitab? (pilihan)
5. Apakah kamu pernah membaca/mengikuti cerita yang mengangkat nilai-nilai Alkitab? (pilihan)
6. Jika iya, bisakah anda memberi tahu judulnya? (open question)
7. Dari gambar-gambar diatas, mana yang menjadi favoritmu? (maksimal 3) (checkbox)

8. apakah kamu bersedia untuk diajak berdiskusi dengan teman-teman lainnya? (yes/No.)
9. Jika Iya, tolong ajukan nomor telepon/WA orang tua anda dibawah ini,. Jika tidak, tolong diisi dengan "-"

3.3.3 Studi Eksisting

Studi *eksisting* merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap berbagai produk atau karya sejenis, sehingga dijadikan bahan pertimbangan dalam mengerjakan suatu proyek (Rianingtyas & Wardani, 2018). Penulis melakukan analisis terhadap buku berjudul “Seni Menerima Kritik: Apa yang Harus Dilakukan Ketika Menerima Kritik” sebagai media yang telah dibuat sebelumnya, studi ini dilakukan dengan melakukan identifikasi dari segi *SWOT* (*strength, weakness, opportunity, treats*) yang dimiliki oleh media tersebut. Analisis ini akan menjadi pertimbangan bagi penulis dalam merancang media dari tugas akhir ini.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi merupakan kegiatan yang dilakukan penulis berupa pengumpulan beberapa media dengan tujuan untuk mengembangkan media yang akan dibuat (Sugiyono, 2013, h.291). Studi referensi yang dilakukan penulis untuk perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk mencari beberapa referensi berupa elemen visual, *layout* dan tampilan visual keseluruhan dari buku cerita anak, tujuannya agar penulis memiliki wawasan soal elemen desain yang menarik untuk anak-anak dan memastikan bahwa peletakan dari tiap elemen visual tidak terlalu membuat bingung anak-anak.