

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan buku ilustrasi interaktif tentang alergi gandum untuk anak:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Perempuan dan Laki-laki

b. Usia: 4-6 tahun (Primer), 25-35 tahun (Sekunder)

Saat anak berumur 4-6 tahun, mereka mulai belajar mendengar, memahami dan melaksanakan suatu instruksi. Rentang usia ini juga tergolong sebagai *Golden Age* dan merupakan fase paling tepat bagi anak untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat secara kognitif. Sehingga, *storytelling* dalam buku cerita anak menjadi metode edukasi yang tepat untuk dilakukan dalam membangun pengetahuan anak (Huda, 2022). Selain itu, sebagian besar orang tua umumnya sudah berkeluarga dan aktif pada karir dalam rentang usia 25-35 tahun. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hakiki (2023), dari 70 anak usia 4-6 tahun sebanyak 80% memiliki orang tua pada rentang usia 25-35 tahun. Di sisi lain, menurut Nuari (dalam Alifiah, 2025) usia 25-35 tahun dianggap sebagai dewasa awal dan usia yang ideal untuk menjadi pembuat keputusan dan mengasuh anak.

c. Pendidikan: PAUD atau TK (Primer), SMA, D3, dan S1 (Sekunder)

d. SES: B-A (Sekunder)

Menurut data Badan Pusat Statistik, kelompok SES B memiliki rata-rata pengeluaran rumah tangga sebesar Rp3.000.000–Rp5.000.000 juta per bulan, dan SES A melebihi Rp5.000.000 juta per bulan (Hanif, 2022).

Orang tua yang berada dalam kelompok menengah ke atas ini cenderung

memiliki daya beli yang lebih kuat serta tingkat kepedulian yang tinggi terhadap isu kesehatan dan pendidikan anaknya. Sehingga, mereka cenderung menjadi *early adopter* terhadap media edukatif interaktif untuk anaknya.

2. Geografis: Jabodetabek

Dari sisi medis, Prof. Dr. dr. Budi Setiabudiawan, Sp.A(K), M.Kes., menjelaskan bahwa kasus alergi lebih banyak ditemukan di perkotaan dibandingkan pedesaan karena berkaitan dengan tingkat higienitas penduduk (Nurhaliza, 2023). Selain itu, area perkotaan Jabodetabek memiliki daya beli yang lebih baik, di mana hal ini didukung oleh tingkat pendapatan yang lebih tinggi secara rata-rata nasional serta akses yang memadai terhadap layanan kesehatan dan literasi. Pada pameran buku *Big Bad Wolf 2023* di Tangerang, kategori buku anak menjadi area terbesar dalam pameran Big Bad Wolf sekaligus menempati peringkat nomor satu dalam penjualan (Antara, 2023). Maka dari itu, Jabodetabek menjadi target geografis yang tepat untuk penelitian ini.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- b. Anak-anak yang tertarik untuk mengeksplorasi hal baru dan gemar membaca
- c. Orang tua yang tertarik dalam menggunakan media komunikasi edukatif bersama anak
- d. Orang tua yang peduli terhadap perkembangan kesehatan anak

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan ini menggunakan pendekatan yang diusulkan Evelyn Ghozalli dalam bukunya “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional” yang dilengkapi dengan teori *Design Thinking* oleh Hasso Plattner. Menurut Ghozalli (2020), dalam proses pembuatan storybook maupun picture book, ilustrator biasanya melalui beberapa tahapan, yaitu riset, pembuatan sketsa, tahap diskusi, hingga finalisasi

karya. *Design Thinking* adalah metode pemecahan masalah iteratif yang berfokus pada kebutuhan audiens. Metode ini berfokus pada pencarian solusi kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan masalah yang kompleks (Interaction Design Foundation, 2016). *Design Thinking* sendiri terdiri atas lima tahap yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

Dengan penggabungan teori Ghozalli dan *Design Thinking*, maka proses perancangan akan dimulai dengan tahap riset melalui *empathize*, yaitu pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi referensi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dalam tahap *define* untuk mengidentifikasi kebutuhan dan merumuskan permasalahan yang dihadapi target audiens. Setelah masalah dirumuskan dengan jelas, proses berlanjut ke tahap sketsa melalui *ideate*, di mana penulis melakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide-ide solusi potensial. Ide-ide yang terpilih kemudian dikembangkan menjadi bentuk awal atau rancangan dalam tahap *prototype*. Selanjutnya, *prototype* yang berbentuk *dummy* ini akan masuk tahap diskusi dan pengujian melalui *testing*. Hasil feedback dan evaluasi dari target audiens yang akan digunakan untuk tahap finalisasi atau penyempurnaan desain.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yakni pendekatan yang menekankan pemahaman mendalam terhadap aktivitas, hubungan, dan situasi tertentu melalui deskripsi yang menyeluruh dan kontekstual, dengan tujuan untuk menggambarkan kejadian yang sedang berlangsung secara detail, bukan membandingkan perlakuan atau mengukur efek tertentu (Malahati et al, 2023). Pada penelitian ini, wawancara akan dilakukan dengan ahli dan subjek penelitian. Penulis menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Narasumber yang dipilih meliputi dokter spesialis anak dan orang tua yang memiliki anak dengan alergi gandum. Pemilihan subjek ini dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian.

3.2.1 Riset

Tahap pertama dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif adalah riset atau prasketsa. Berikut adalah penjelasan rinci tahap-tahap yang akan dilakukan:

1. *Empathize*

Empathize adalah proses yang bertujuan untuk memahami pengalaman target audiens, terutama kebutuhan dan masalah yang dialami mereka terkait produk atau jasa yang akan kita rancang (Dam, 2025). Pada tahap *Empathize*, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi referensi. Observasi dilakukan melalui beberapa sumber, yaitu konten media sosial terkait alergi gandum, kunjungan ke toko buku Gramedia, kunjungan ke perpustakaan sekolah TK, serta observasi pada perilaku anak-anak TK di lingkungan sekolah. Proses wawancara akan dilakukan dengan Dokter Spesialis Anak untuk mendapatkan informasi medis tentang alergi gandum. Kemudian, wawancara juga akan dilakukan dengan orang tua yang memiliki anak dengan alergi gandum, untuk mendapatkan data mengenai tantangan yang dialami untuk berkomunikasi dengan anak. Perancangan ini juga mencakup studi referensi untuk mengetahui pendekatan penyampaian dan desain yang relevan dengan topik.

2. *Define*

Define adalah proses di mana data yang sudah dikumpulkan akan diolah untuk menentukan masalah dan kebutuhan dari target audiens (Dam, 2025). Informasi yang diperoleh kemudian diolah untuk mengidentifikasi permasalahan utama serta kebutuhan spesifik dari target audiens, yaitu para orang tua yang memiliki anak dengan alergi gandum. Dalam tahap ini, penulis merumuskan *user persona* untuk memahami pola pikir, kebiasaan, dan tantangan yang dihadapi orang tua saat berkomunikasi dengan anak mengenai alerginya. Hasil dari tahap *Define* ini menjadi landasan dalam merancang solusi yang tepat sasaran, yaitu berupa media edukasi yang nantinya

akan menyampaikan informasi secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan anak dan orang tua.

3.2.2 Sketsa

Setelah melakukan riset, tahap kedua adalah melakukan *brainstorming* dan sketsa ide-ide yang akan diaplikasikan pada buku. Berikut adalah penjelasan rinci setiap langkah yang akan dilakukan:

1. *Ideate*

Ideate merupakan tahap di mana peneliti melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menciptakan berbagai ide sebagai solusi untuk permasalahan yang dialami target audiens (Dam, 2025). Pada tahap *Ideate*, penulis mulai mengembangkan konsep visual dan naratif secara menyeluruh. Pembuatan mindmap dilakukan untuk memetakan ide-ide utama yang berkaitan dengan tema alergi gandum pada anak. Dari hasil *mindmap*, penulis menentukan keywords yang relevan untuk memperjelas arah visual. Kemudian, *big idea* dirumuskan sebagai gagasan utama yang akan menjadi dasar dari keseluruhan konsep buku. Untuk memperkuat arah visual, penulis menyusun *stylescape* berisi warna, tipografi, ilustrasi, dan suasana visual yang sesuai. Selanjutnya, penulis akan melakukan penyusunan alur cerita secara menyeluruh, termasuk pembagian halaman dan menentukan bagaimana konten visual akan berinteraksi dengan elemen interaktif. Kemudian, penulis juga akan membuat sketsa karakter utama dan pendukung yang sesuai dengan alur yang dibentuk.

2. *Prototype*

Prototype merupakan tahap yang bersifat eksperimental di mana peneliti merealisasikan solusi yang telah dibuat sebelumnya dalam versi yang sederhana (Dam, 2025). Berdasarkan narasi cerita yang telah disusun, penulis akan membuat sketsa kasar dari setiap halaman buku, termasuk layouting dan penentuan elemen visual yang akan digunakan. Penulis juga mendesain mekanisme pop-up

yang akan menambahkan konten interaktif dalam buku, menguji pergerakan elemen-elemen tersebut, serta memastikan lipatan pop-up. Setelah itu, penulis akan membuat *dummy prototype* untuk menguji fungsionalitas dan keakuratan ukuran elemen pop-up yang telah didesain. Dengan begitu, penulis dapat mengevaluasi pribadi terhadap setiap detail dari buku untuk memastikan pengalaman membaca yang optimal dan menyempurnakannya dahulu apabila ada kesalahan yang ditemukan.

3.2.3 Diskusi

Selanjutnya, hasil dari *prototype* yang sudah terbentuk akan didiskusikan dan diuji untuk kelayakannya. Berikut adalah penjelasan lebih detail yang dilakukan ilustrator:

1. *Testing*

Testing adalah tahap terakhir di mana solusi yang dibuat pada tahap *prototyping* diuji secara menyeluruh oleh target audiens untuk mendapatkan saran dan kritik (Dam, 2025). Pada tahap *Testing*, *dummy prototype* akan diuji coba dengan *alpha test* kepada khalayak umum dan *beta test* pada subjek perancangan untuk mengevaluasi kelayakan buku ilustrasi interaktif. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah desain dan elemen interaktif buku sudah efektif dalam menyampaikan pesan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Feedback yang diperoleh dari audiens, baik berupa reaksi terhadap visual, mekanisme pop-up, maupun respons terhadap narasi, akan dianalisis secara mendalam.

3.2.4 Finalisasi

Berdasarkan masukan yang didapatkan dari tahap *testing*, penulis akan melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada berbagai aspek desain, baik dari segi fungsionalitas maupun visual. Hasil penyempurnaan ini akan menjadi bentuk final dari buku ilustrasi interaktif yang dirancang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi referensi untuk menggali secara lebih mendalam pengalaman serta kebutuhan orang tua dan anak yang memiliki alergi gandum. Alergi gandum merupakan bentuk alergi makanan yang terjadi ketika sistem imun tubuh memberikan reaksi berlebihan terhadap protein yang dikonsumsi dalam gandum (Fensynthia, 2025). Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai tantangan komunikasi antara orang tua dan anak dengan alergi gandum, sehingga buku ilustrasi interaktif yang dirancang dapat lebih relevan dan sesuai kebutuhan.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis serta terfokus pada objek penelitian, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih tepat mengenai lokasi, pelaku, objek, aktivitas, tindakan, maupun peristiwa yang terjadi (Pangesti, 2021). Observasi dilakukan dengan teknik observasi terfokus dengan mengamati konten media sosial di Tiktok dan Instagram yang membahas mengenai alergi gandum. Hal ini dilakukan sebagai data dukungan karena data epidemiologi mengenai kasus alergi makanan di Indonesia, termasuk alergi gandum, belum tersedia (Tandijono, 2025). Kemudian, penulis juga mendatangi toko buku Gramedia pada mall Summarecon Mall Serpong di Tangerang. Gramedia sendiri merupakan toko buku dengan jaringan retail lebih dari 120 di Indonesia (Astuti, 2023). Selanjutnya, observasi juga akan dilakukan terhadap perpustakaan sekolah dan perilaku serta preferensi anak-anak TK yang dilaksanakan di Sekolah Kristen IPEKA BSD.

1. Pengamatan Terfokus

Observasi pada media sosial ditujukan untuk melihat prevalensi kasus alergi gandum di Indonesia selama beberapa tahun terakhir secara garis kasar. Penulis memfokuskan pada jumlah unggahan dan tingkat *engagement*, serta respons masyarakat terhadap topik alergi gandum. Di sisi lain, kegiatan observasi pada toko buku ditujukan untuk melihat

ketersediaan buku ilustrasi anak mengenai topik kesehatan. Fokus pengamatan diarahkan pada format buku cerita anak secara umum pula seperti *pop-up* atau elemen interaktif yang ditawarkan, kemudian karakteristik fisik meliputi jumlah halaman, berat, ukuran, dan bahan dari buku. Selanjutnya, observasi di perpustakaan sekolah dan lingkungan anak-anak TK dilakukan untuk memahami perilaku serta cara belajar mereka, khususnya saat berada di ruang kelas dan waktu makan siang. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar perancangan buku ilustrasi dapat disesuaikan dengan pengalaman anak-anak, sehingga lebih akurat dan relevan.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti saat melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah penelitian, serta untuk menggali informasi lebih mendalam dari sejumlah kecil responden terkait permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini, wawancara akan dilakukan dengan orang tua dan dokter spesialis alergi.

1. Wawancara kepada Dokter Spesialis Anak

Wawancara akan dilakukan dengan seorang dokter Spesialis Anak dari Rumah Sakit St. Carolus Summarecon Serpong untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai aspek medis dari alergi makanan pada anak, khususnya alergi terhadap gandum. Wawancara ini bertujuan untuk menggali gejala klinis yang umum dialami anak, risiko medis yang dapat terjadi jika alergi tidak ditangani dengan tepat, serta tantangan komunikasi terkait alergi yang sering muncul antar orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari. Data yang didapatkan akan menjadi landasan untuk dijadikan informasi yang akurat dan valid tentang alergi gandum untuk penyusunan konten buku ilustrasi interaktif. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pendapat dokter mengenai alergi gandum dari sisi medis?
- 2) Bisa diceritakan contoh gejala yang paling sering dialami anak dengan alergi gandum saat pertama kali datang ke dokter?
- 3) Rentang usia anak berapa yang paling sering datang berkonsultasi mengenai alergi gandum?
- 4) Selama 3 tahun terakhir, bagaimana tren kasus alergi gandum pada anak? Apakah jumlah kasusnya menurun atau justru meningkat?
- 5) Seberapa besar kemungkinan anak mengalami alergi gandum dibanding alergi umum lainnya?
- 6) Apa dampak jangka panjang pada kesehatan anak jika alergi gandum tidak ditangani dengan baik?
- 7) Apa bentuk penanganan alergi gandum yang efektif untuk anak?
- 8) Menurut dokter, apakah orang tua di Indonesia, terutama orang tua muda, sudah cukup memahami risiko alergi gandum?
- 9) Menurut dokter, seberapa penting komunikasi yang baik antara orang tua dan anak dalam membantu anak memahami kondisi alerginya? dan mengapa?
- 10) Menurut dokter, apa saja tantangan yang biasanya dihadapi orang tua saat mengedukasi anak tentang alergi gandum?
- 11) Menurut dokter, media edukasi apa yang paling efektif untuk mengajarkan anak khususnya usia 4-6 tahun tentang alergi gandum? dan mengapa?
- 12) Jika edukasi tentang alergi gandum dibuat dalam media buku ilustrasi interaktif, apakah ada saran bagaimana isi konten disajikan?

2. Wawancara kepada Orang Tua Anak

Dalam perancangan ini, wawancara akan dilakukan dengan orang tua yang memiliki anak dengan alergi makanan, termasuk alergi gandum. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini akan menjadi landasan utama dalam penyusunan narasi untuk buku ilustrasi interaktif, sehingga cerita yang disampaikan relevan dengan kondisi nyata yang dialami orang tua dan anak-anak dengan alergi makanan dan mampu merefleksikan pengalaman komunikasi mereka secara autentik. Berikut adalah pertanyaan wawancara untuk orang tua:

- 1) Kapan pertama kali Ibu/Bapak mengetahui anak memiliki alergi gandum? dan reaksi Ibu/Bapak seperti apa?
- 2) Bagaimana cara Ibu/Bapak mengkomunikasikan kepada anak mengenai alerginya?
- 3) Apa tantangan atau kesulitan yang muncul saat menjelaskan alergi gandum agar anak bisa memahami kondisinya?
- 4) Bagaimana anak biasanya merespons ketika diberi tahu makanan mana yang boleh dan tidak boleh dimakan?
- 5) Apakah anak pernah mencoba makanan berbahan gandum tanpa sadar, misalnya karena tertarik dengan bentuk/warna makanan atau mengikuti temannya?
- 6) Bagaimana reaksi anak ketika melihat teman sebaya atau keluarga makan makanan yang tidak boleh ia makan?
- 7) Jika ada media yang efektif untuk mengajarkan tentang alergi gandum pada anak, media yang terbayang itu seperti apa?
- 8) Jika edukasi tentang alergi gandum dibuat dalam media buku ilustrasi interaktif, apakah ada saran bagaimana isi konten disajikan?

- 9) Seberapa sering Ibu/Bapak menggunakan media berupa buku fisik atau digital untuk dibaca bersama anak?
- 10) Apakah Ibu/Bapak mempunyai bahan pertimbangan saat memilih dan membeli buku untuk anak?

3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk memperoleh data berupa cara pembuatan konten dan visual dari buku cerita anak, sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan karya ilustrasi dalam perancangan ini. Referensi tersebut diharapkan dapat diterapkan terutama dalam menciptakan tampilan visual yang menarik dan elemen *paper engineering* yang interaktif bagi anak-anak. Studi ini mengacu pada buku *The Aloha Friday Keiki Club*, buku *Daniel Has an Allergy*, dan buku Aktivitas Edukatif: Ayo, Sikat Gigi sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan konsep visual, *storytelling*, dan mekanisme interaktif buku.

