

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan ini dipilih sesuai dengan media edukatif yang akan dibuat untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya batik kepada anak-anak secara menarik dan mudah dipahami. Berikut merupakan subjek perancangan untuk buku ilustrasi mengenai keberagaman motif batik pesisir

3.1.1 Primer

1. Demografis :

A. Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan

B. Usia : Anak – anak 7-8 tahun

Anak 6 tahun ke atas mulai memahami konsep abstrak dan mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Ini mendukung pemilihan usia 7–8 tahun karena mereka sudah siap menerima materi edukasi budaya yang memerlukan pemahaman simbolik, seperti motif batik (Ramadhan A, 2022 & Margaretha L, 2024). Masa pendidikan awal anak memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, kecerdasan, dan karakter. Masa perkembangan anak pada usia 7-8 tahun merupakan periode yang sangat penting dalam tahapan tumbuh kembangnya. Pada fase ini, anak menunjukkan peningkatan yang nyata dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, hingga moral. Usia ini menjadi krusial karena anak mulai mampu memahami berbagai konsep yang lebih kompleks sekaligus membentuk fondasi keterampilan dan kemampuan yang akan terus berkembang serta mendukung proses pembelajaran di tahap berikutnya (Ardiansyah, Kurniasih, & Maharani, 2024).

Kesesuaian dengan Tahap Kognitif

Dalam proses pembelajaran anak, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi bagaimana mereka menerima, memahami, dan mengingat informasi. Dari sisi fisiologis, kemampuan penglihatan dan pendengaran anak berperan penting dalam proses belajar visual. Anak pada usia ini cenderung belajar melalui pengalaman langsung, seperti melihat warna, bentuk, dan gambar yang menarik, sehingga media bergambar atau interaktif menjadi sarana yang efektif. Dari sisi psikologis, aspek seperti minat, rasa ingin tahu, dan motivasi berpengaruh besar terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Anak akan lebih antusias saat media yang digunakan menimbulkan rasa penasaran dan pengalaman bermain sambil belajar. Sementara itu, lingkungan sosial dan budaya juga berpengaruh kuat terhadap cara anak memaknai suatu materi visual. Anak belajar melalui interaksi dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar, termasuk nilai budaya yang mereka temui sehari-hari. Lingkungan berfungsi sebagai sumber eksplorasi dan pemahaman makna simbolik. Dengan demikian, perkembangan kognitif, motorik, dan faktor-faktor eksternal anak saling berhubungan dalam mendukung proses belajar visual yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap usia mereka (Azizah, Mulyadi & Qudsiyah, 2023).

Perkembangan kognitif sangat esensial karena menjadi dasar kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mengolah informasi, serta memahami dunia di sekitarnya. Melalui pembelajaran yang kreatif dan interaktif, anak dapat terlibat aktif dalam pengalaman nyata, melakukan eksplorasi, serta berinteraksi dengan lingkungannya. Cara ini membuat keterampilan kognitif berkembang secara menyenangkan dan alami. Untuk menunjang perkembangan tersebut, aspek kognitif anak perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini. Perkembangan kognitif pada dasarnya adalah kemampuan dasar anak

untuk berpikir, yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan dan berhubungan erat dengan aktivitas belajar seperti mengingat dan bernalar. Tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak mampu menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk menjalani kehidupan sehari-hari serta mengeksplorasi lingkungannya. Proses ini berkembang melalui pengalaman multisensori, yaitu dengan memanfaatkan seluruh panca Indera dengan melihat, mendengar, merasakan, meraba, dan mencium (Fatimah & Zulfahmi, 2024).

Ketertarikan Pada Seni dan Kreativitas

Anak 7–8 tahun tertarik pada unsur seni dan memiliki daya kreasi/imajinasi yang berkembang. Hal ini sejalan dengan tujuan buku interaktif yang menekankan ilustrasi, warna, dan aktivitas kreatif seperti pop-up atau pull-tab. Dalam pendidikan anak usia dini, pengembangan imajinasi sejak awal sangat diperlukan agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang inovatif dan mampu mengekspresikan diri. (Permatasari, Saputra & Sarah, 2025). Saat anak diberi kesempatan untuk menentukan warna, bentuk, dan pola sendiri, mereka sebenarnya sedang berlatih mengambil keputusan kreatif yang merefleksikan imajinasi serta cara pandang mereka terhadap dunia. Kreativitas dalam seni dapat dipahami sebagai kemampuan mengekspresikan gagasan, perasaan, atau ide melalui berbagai bentuk karya. Kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga berperan penting dalam melatih keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan daya cipta, serta menumbuhkan imajinasi anak. Dengan demikian, seni menjadi salah satu sarana yang efektif untuk memupuk kreativitas sejak usia dini (Nurhayati & Handayani, 2020).

Ketertarikan Pada Interaktivitas

Aktivitas interaktif dapat menstimulasi otak untuk berpikir kreatif, melatih kemampuan kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Kreativitas menjadi aspek penting dalam perancangan materi pembelajaran, sebab imajinasi anak merupakan modal utama bagi perkembangan kognitif dan prestasi akademik mereka. Kemampuan berimajinasi (imagination quotient) memiliki peran yang lebih besar terhadap keberhasilan akademik dibandingkan intelligence quotient. Anak yang terbiasa mengasah imajinasinya cenderung tumbuh menjadi pemikir kreatif, kritis, serta mampu memahami bahwa suatu permasalahan dapat memiliki lebih dari satu solusi (Fadhilah, 2023). Buku interaktif yang dirancang untuk anak dapat memuat materi pembelajaran melalui aktivitas sederhana seperti permainan, menggambar, serta pengenalan warna, bentuk, dan tekstur. Aktivitas ini tidak hanya menarik, tetapi juga melibatkan sensori anak secara menyeluruh. Dengan demikian, sejak usia dini anak terbiasa melatih pola pikir kreatif dan imajinatif, sehingga di masa depan mereka mampu menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, serta menumbuhkan rasa ingin tahu secara berkelanjutan (Agustia, Mukaromah & Safitri 2025).

Perkembangan Motorik Halus

Anak pada usia ini motorik halusnya sudah cukup matang, sehingga mereka mampu melakukan aktivitas fisik yang mendukung interaktivitas buku, seperti mewarnai, membuka flap, atau menarik tab (Nurkamelia, 2019). Anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat agar setiap aspek kemampuan mereka dapat berkembang sesuai tahapan usianya. Salah satu aspek penting yang juga perlu dikembangkan adalah keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Sayangnya, perkembangan motorik sering kali terabaikan atau kurang

mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidik, karena adanya pandangan bahwa aspek kognitif lebih utama dibandingkan keterampilan motorik. Padahal, motorik halus memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan lainnya, termasuk kognitif dan sosial-emosional. Kemampuan motorik halus yang baik juga berpengaruh pada kualitas aktivitas anak sehari-hari serta mendukung kesiapan psikologis mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

C. Pendidikan : Sekolah Dasar

D. Status Sosial Ekonomi (SES) : B-A.

Keluarga dengan status sosial ekonomi menengah ke atas cenderung memiliki akses lebih baik terhadap sumber daya pendidikan, termasuk buku bacaan interaktif (Marsel, Iskandar & Asmirah, 2025).

2. Geografis :

A. Lokasi : Indonesia (Jabodetabek)

Alasan Pemilihan Jabodetabek:

Berdasarkan data pada Badan Pusat Statistik tahun 2025, terdapat total sekitar 21.955,5 anak usia 5–9 tahun, Dengan asumsi distribusi usia yang merata, sekitar 40% dari kelompok umur 5–9 tahun adalah anak usia 7–8 tahun, yang berarti sekitar 8.800 ribu jiwa. Data ini menunjukan memiliki populasi anak yang besar, menjadikannya pasar potensial untuk buku edukasi budaya.

Angka Partisipasi Sekolah (APS, 2023): Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), APS untuk anak usia 7–12 tahun di Jabodetabek mencapai hampir 100%, menunjukkan tingkat partisipasi sekolah yang sangat tinggi.

Ketersediaan Infrastruktur: Jabodetabek memiliki banyak sekolah, perpustakaan, dan toko buku yang memadai, memudahkan distribusi dan aksesibilitas buku.

Kebutuhan Edukasi Budaya: Anak-anak di wilayah ini memiliki potensi tinggi untuk menerima materi edukasi budaya, mengingat keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka.

B. Akses : Memiliki akses terhadap buku bacaan anak melalui sekolah, toko buku, atau perpustakaan

3. Psikografis :

A. Tahap Perkembangan : Mampu membaca dan memahami kalimat, meskipun tetap membutuhkan dukungan ilustrasi untuk memperjelas isi bacaan

Gaya belajar visual adalah pengolahan informasi melalui penglihatan, di mana ide, konsep, dan data lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk gambar, peta, diagram, atau ilustrasi. Individu dengan tipe belajar ini cenderung membutuhkan bukti visual untuk mempercayai dan memahami suatu informasi, sehingga membaca maupun melihat representasi visual menjadi cara belajar yang paling efektif (Supit, Melianti, & Lasut, 2023). Secara umum, anak dengan gaya belajar visual cenderung berinteraksi dan bermain melalui tampilan visual. Mereka lebih menikmati kegiatan yang melibatkan gambar, poster, potongan video, maupun aktivitas yang disertai elemen visual. Tipe pembelajar ini mengandalkan penglihatan sebagai cara utama untuk memahami informasi, sehingga mereka lebih mudah menangkap pelajaran ketika disajikan dalam bentuk visual (Azizah, Mulyadi & Qudsiah, 2024). Penggunaan media visual memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mempermudah proses belajar bagi anak, menghadirkan pengalaman yang lebih nyata dengan mengubah hal-hal abstrak menjadi konkret,

mengoptimalkan indera anak, menarik perhatian serta minat mereka, dan menjadi penghubung antara teori dengan kenyataan (Faujiah, Septiani, & Putri, 2022). Kemampuan visual anak usia dini dapat ditingkatkan melalui media permainan edukatif yang mendorong eksplorasi kreativitas secara konsisten dan berkesinambungan. Hasil pembelajaran yang diperoleh anak kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai aktivitas yang melibatkan fungsi sensoriknya (Irawati, 2023). Sehingga, Media pembelajaran visual memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran anak karena mampu menjembatani hal-hal abstrak menjadi lebih konkret, menarik perhatian, serta menumbuhkan minat belajar.

B. Minat : Tertarik pada aktivitas visual (gambar berwarna, ilustrasi cerita, interaktivitas seperti pop-up atau pull-tab)

Anak-anak pada jenjang sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret, yaitu tahap perkembangan di mana mereka lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Namun demikian, pada usia ini anak juga memiliki imajinasi yang kuat dan aktif. Untuk menarik minat serta meningkatkan motivasi belajar, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi imajinasi kreatif tersebut, salah satunya melalui buku cerita bergambar. Media ini tidak hanya membantu anak mengekspresikan ide dan pemikirannya ke dalam bentuk bahasa, tetapi juga mampu memberikan rangsangan serta inspirasi yang besar dalam proses belajar, khususnya dalam kegiatan membaca (Apriliani & Radia, 2020). Mereka cenderung bermain peran berdasarkan cerita yang mereka baca serta menciptakan kisah versi mereka sendiri. Hal ini juga tampak dari kebiasaan mereka menggambar karakter atau adegan dari buku yang mereka sukai (Nurkhasyanah, Asriani, & Apriloka, 2024). Dalam konteks buku interaktif, hubungan ini menjadi lebih kuat karena elemen interaktif seperti lipatan, geseran, atau sentuhan langsung memungkinkan anak

untuk terlibat secara aktif dalam cerita. Aktivitas tersebut tidak hanya memperkuat imajinasi, tetapi juga mendorong eksplorasi kreatif dan rasa ingin tahu anak terhadap jalan cerita serta karakter di dalamnya. Buku dengan warna-warna cerah, karakter yang lucu atau menarik, serta alur cerita yang sederhana namun sarat dengan unsur petualangan dan fantasi cenderung lebih disukai karena mampu memicu rasa ingin tahu dan antusiasme mereka. Selain itu, anak-anak juga menyukai buku yang menghadirkan tokoh yang dapat mereka identifikasi misalnya karakter anak seusia mereka atau hewan yang berbicara karena hal tersebut membuat mereka lebih mudah terhubung secara emosional dengan cerita (Nurkhasyanah, Asriani, & Apriloka, 2024).

C. Gaya Belajar : Lebih mudah memahami informasi melalui kombinasi teks sederhana, ilustrasi, dan aktivitas partisipatif

3.1.2 Sekunder

1. Demografis

A. Jenis Kelamin : Laki–laki dan Perempuan

B. Usia : 28–45 tahun (Orangtua)

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendampingi dan memfasilitasi proses belajar anak, terutama pada tahap usia dini hingga sekolah dasar. Orang tua yang aktif dalam mendampingi anak cenderung meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar anak, termasuk dalam mengenal budaya dan nilai-nilai edukatif (Wynda, 2023). Oleh karena itu, dalam perancangan buku ilustrasi mengenai keberagaman motif batik pesisir, orang tua dijadikan target subjek sekunder karena mereka berperan sebagai fasilitator utama yang dapat mendukung anak dalam memahami isi buku, memandu aktivitas interaktif, serta menanamkan apresiasi terhadap budaya sejak dini. Kehadiran orang tua dalam proses ini membantu memastikan pengalaman belajar anak

menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

C. Pendidikan : SMA – Perguruan Tinggi

Orang tua dengan pendidikan SMA–Perguruan Tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya pendidikan budaya dan lebih terbuka terhadap media edukasi yang inovatif (Ihwani, Ayu & Rahma, 2023). Hal ini mendukung pemilihan audiens sekunder dalam perancangan, yaitu orang tua usia 28–45 tahun di Jabodetabek, karena mereka berperan sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran anak. Dengan pemahaman dan keterbukaan terhadap media edukasi, orang tua dapat mendampingi anak secara efektif, memandu aktivitas interaktif, dan memastikan anak dapat memahami serta mengapresiasi keberagaman motif batik pesisir melalui buku ilustrasi interaktif.

D. Status Sosial Ekonomi (SES) : B–A

Keluarga dengan status sosial ekonomi menengah ke atas cenderung memiliki akses lebih baik terhadap sumber daya pendidikan, termasuk buku bacaan interaktif (Marsel, Iskandar & Asmirah, 2025). Dengan akses yang memadai, orang tua dapat lebih efektif mendampingi anak dalam kegiatan membaca, memahami materi edukatif, serta memfasilitasi interaksi dengan buku ilustrasi mengenai keberagaman motif batik pesisir.

2. Geografis

A. Lokasi : Indonesia (Jabodetabek)

3. Psikografis

A. Sikap : Menilai pentingnya pendidikan budaya sejak dini

- b. Minat : Mendukung media belajar yang interaktif dan menyenangkan
- c. Peran : Sebagai fasilitator dalam mengenalkan batik serta membantu anak memahami isi buku

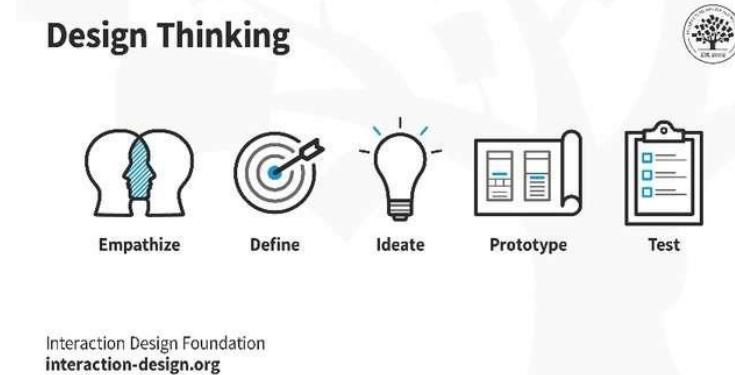
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku interaktif untuk mengenalkan Batik Pesisir kepada anak-anak ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai landasan utama dalam proses perancangannya. Berdasarkan *Harvard Business Review's 10 Must Reads: On Design Thinking*, *Design Thinking* menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe secara cepat, serta pengujian berulang untuk memperoleh solusi yang lebih tepat. Metode ini tidak hanya berfokus pada tampilan visual atau estetika, tetapi juga memperhatikan pengalaman pengguna serta manfaat yang dihasilkan bagi masyarakat. Tim Brown menyatakan bahwa *Design Thinking* merupakan metode untuk memahami kebutuhan dan keinginan manusia yang didukung oleh teknologi dan dapat diukur secara strategis dalam proses perancangan (Brown, 2020).

Bason dan Austin (2020) dalam Brown (2020) menyatakan bahwa design thinking merupakan rangkaian proses, metode, dan alat yang digunakan untuk merancang produk, layanan, solusi, serta pengalaman yang berfokus pada manusia. Proses ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Untuk mendukung perancangan buku interaktif ini, digunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa uraian tertulis, lisan, serta perilaku yang dapat diamati. Metode kualitatif menekankan pemahaman yang menyeluruh terhadap individu dan konteks (holistik), sehingga pengumpulan data dilakukan secara mendalam guna menunjang proses perancangan dan menghasilkan karya Tugas Akhir yang lebih optimal. (Idianto & Supomo, 1999 h.12–13).

Metode ini dipilih juga karena memungkinkan peneliti mempelajari objek dalam kondisi alami, memahami persepsi, minat, dan interaksi anak-anak

secara mendalam, serta menggali makna di balik koleksi batik pesisir. Dengan pendekatan kualitatif, data yang diperoleh dapat menjadi dasar yang kaya untuk merancang media yang relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh target pengguna. Penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mempelajari objek dalam kondisi alami. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama, data dikumpulkan menggunakan teknik triangulasi (gabungan), analisis dilakukan secara induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada pemahaman makna daripada upaya generalisasi (Sugiyono, 2020:9).



Gambar 3.1 Design Thinking
Sumber : <https://www.interaction-design.org/literature/article...>

3.2.1 *Emphasize*

Tahap *emphasize* berfokus pada upaya memahami secara mendalam kebutuhan, emosi, serta hambatan yang dialami pengguna (Tim Brown, 2020). Pada tahap ini, desainer perlu melakukan pengamatan langsung, mendengarkan cerita, dan berinteraksi dengan pengguna agar memperoleh gambaran nyata tentang situasi yang dihadapi. Melalui empati, desainer dapat menangkap sudut pandang pengguna dengan lebih jernih, sehingga solusi yang dihasilkan bukan hanya sesuai dengan permasalahan, tetapi juga relevan dengan pengalaman dan kebutuhan mereka sehari-hari. Dengan menggali kebutuhan, sasaran, dan hambatan mereka, solusi yang dirancang menjadi lebih tepat guna dan bermakna bagi pengguna (Djamaris, 2023). Pada tahap *Emphasize*, data

diperoleh melalui wawancara dengan empat narasumber kunci, yaitu peneliti batik pesisir, pengrajin batik, ilustrator buku anak dan orangtua yang memiliki anak 7 tahun. Wawancara dengan peneliti batik pesisir bertujuan untuk memahami makna filosofis dan keunikan motif, sehingga konten buku tetap otentik secara budaya.

Sementara itu, wawancara dengan pengrajin batik bermanfaat untuk mengatasi tantangan dalam menjaga minat generasi muda terhadap batik. Adapun wawancara dengan ilustrator buku anak dilakukan untuk menggali strategi visual dan naratif yang sesuai untuk anak-anak. Sedangkan Wawancara orangtua anak dilakukan bertujuan untuk memahami preferensi dan cara anak-anak belajar serta berinteraksi dengan media edukatif. Pada tahap ini, penulis juga melakukan observasi langsung di Museum Batik Indonesia untuk memahami berbagai koleksi batik pesisir, mengevaluasi apakah media yang disediakan sudah sesuai untuk anak-anak, serta melihat bagaimana anak-anak merespons dan berinteraksi dengan koleksi tersebut.

3.2.2 Define

Setelah mengumpulkan data pada tahap Empathize, langkah selanjutnya adalah menganalisis informasi tersebut untuk merumuskan masalah utama yang perlu diselesaikan (Brown, 2020). Pada tahap *Define*, desainer menyusun pernyataan masalah yang jelas, spesifik, dan berfokus pada pengguna, sehingga menjadi panduan dalam tahap-tahap berikutnya, mulai dari *Ideate*, *Prototype*, hingga *Test*, agar solusi yang dikembangkan tepat sasaran (Djamaris, 2023). Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, pola kebutuhan, tantangan, dan preferensi terkait media pembelajaran batik pesisir dianalisis, sehingga menjadi dasar untuk mengembangkan ide desain yang mampu menyampaikan nilai edukasi dengan cara yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Pada tahap *Define*, penulis merumuskan fokus untuk ditetapkan bahwa konten utama dalam buku ilustrasi interaktif ini akan mengangkat enam motif Batik Pesisir, yaitu Buketan Kupu-kupu, Liong, dan Teratai dari Pekalongan, Mega Mendung dari Cirebon, serta Phoenix dari

Lasem. Pemilihan motif ini didasarkan pada karakter visualnya yang menarik bagi anak, makna filosofis yang kuat, serta potensinya untuk diolah menjadi tokoh dalam cerita. Dengan pendekatan storytelling, motif-motif tersebut akan dikemas secara menyenangkan dan interaktif, sehingga anak tidak hanya mengenal bentuk visual batik tetapi juga memahami nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

3.2.3 Ideate

Pada tahap ideasi akan dihasilkan sebanyak mungkin gagasan untuk mendorong munculnya ide-ide kreatif dalam berbagai bentuk. Pada tahap ideasi, penulis mulai dengan menyusun berbagai kemungkinan konsep visual dan naratif berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh dari tahap *Empathize* dan *Define*. Tahap ini berfokus pada pemikiran kreatif untuk menghasilkan beragam solusi potensial bagi masalah yang telah ditentukan. Proses brainstorming biasanya diterapkan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa membatasi ide sejak awal. Tujuannya adalah mengumpulkan sebanyak mungkin alternatif sebelum menentukan dan mengembangkan solusi yang paling tepat (Brown, 2020). Proses ini diawali dengan brainstorming untuk mengeksplorasi beragam bentuk penyampaian informasi mengenai motif Batik Pesisir seperti karakter, alur cerita dan aktifitas interaktif yang bisa disisipkan dalam narasi, lalu dilanjutkan dengan pembuatan *mindmap*, *moodboard* dan lainnya untuk menghasilkan ide-ide yang menarik.

3.2.4 Prototype

Setelah ide-ide dikumpulkan pada tahap ideasi, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan prototype sebagai bentuk awal dari media buku interaktif yang dirancang. Prototipe ini dapat berupa sketsa, model fisik, atau simulasi digital, yang berfungsi untuk menguji konsep dengan cepat dan biaya rendah. Pada tahap ini, penulis membuat halaman-halaman awal buku yang berisi kombinasi teks naratif, ilustrasi, serta elemen interaktif seperti aktivitas

mewarnai atau mencocokkan pola batik. Prototipe disusun dalam bentuk fisik buku sederhana agar mudah diuji dan direvisi. Tujuannya untuk mewujudkan gambaran konkret dari ide-ide yang telah dikembangkan sebelumnya. Prototipe ini berfungsi untuk mengamati reaksi pembaca serta mengevaluasi apakah penyajian informasi sudah cukup menarik dan sesuai.

3.2.5 *Test*

Proses ini dapat dilakukan secara berulang, dengan kemungkinan kembali ke tahap ideasi atau bahkan merumuskan ulang masalah jika ditemukan kesalahan atau adanya peluang untuk perbaikan. Pada tahap uji coba (*test*), prototype yang telah disiapkan diuji langsung kepada anak-anak usia 7–8 tahun sebagai pengguna utama. Penulis mengamati bagaimana mereka berinteraksi dengan buku, apakah buku tersebut cukup menarik perhatian, aktivitas dapat dipahami dengan mudah, dan cerita mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap Batik Pesisir. Selain itu, penulis juga memperhatikan apakah anak-anak dapat memahami alur cerita dengan baik dan merasa dekat dengan tokoh maupun batik yang diangkat sehingga tercipta keterikatan emosional dengan media. Umpulan balik dari orang tua juga dikumpulkan untuk mengetahui sejauh mana media ini dianggap membantu dalam mengenalkan budaya batik secara menyenangkan dan edukatif. Berdasarkan masukan dari anak-anak maupun orang tua, penulis kemudian melakukan revisi untuk menyempurnakan produk akhir agar benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam proses perancangan buku interaktif untuk mengenalkan batik pesisir kepada anak-anak, penulis menggunakan empat metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi. Metode-metode ini dipilih karena saling melengkapi dalam memperoleh data yang relevan serta memberikan gambaran komprehensif mengenai konteks budaya, visual, dan

edukatif yang sesuai untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu metode yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dari sudut pandang subjek penelitian. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, berupa kata-kata atau narasi, sehingga memungkinkan peneliti mengeksplorasi dan menggambarkan pengalaman subjek secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam dari para ahli, seperti peneliti batik, pengrajin batik, illustrator, serta untuk mengumpulkan pendapat dari orang tua yang memiliki anak usia 7–8 tahun. Teknik ini bertujuan untuk memahami persepsi, pengalaman, dan kebutuhan anak dalam berinteraksi dengan buku interaktif, serta memperoleh masukan terkait konten edukatif dan penyampaian informasi budaya yang tepat. Sementara itu, observasi dilakukan dengan mengunjungi museum batik untuk melihat langsung koleksi batik pesisir. Tujuannya adalah untuk memahami motif, warna, ornamen, dan makna simbolis di balik setiap batik secara lebih mendalam. Observasi ini juga membantu peneliti mengetahui karakteristik visual batik yang relevan untuk diaplikasikan ke dalam desain buku interaktif, sehingga materi yang disajikan akurat, menarik, dan sesuai dengan konteks budaya.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan studi eksisting dan studi referensi sebagai teknik pengumpulan data pendukung. Studi eksisting digunakan untuk menelaah media pembelajaran atau buku interaktif yang sudah ada dan memiliki topik yang serupa, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Studi referensi dilakukan dengan meninjau buku interaktif seperti *pop-up book*, *pull tab book*, *peek a boo book*, dan lainnya untuk menambah wawasan untuk perancangan yang akan dibuat. Dengan kombinasi teknik ini, penelitian tetap fokus pada tujuan utama, yaitu merancang buku interaktif yang efektif, edukatif, dan menarik bagi anak-anak, tanpa melebar ke aspek yang kurang relevan.

3.2.2 Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan langsung oleh peneliti untuk memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, sehingga memungkinkan diperoleh pandangan yang menyeluruh (Sugiyono, 2020 h.109). Observasi dilakukan oleh penulis untuk memahami kondisi secara nyata dengan terlibat secara langsung dalam aktivitas, kehidupan, minat, dan perilaku subjek yang diamati, termasuk mempelajari bahasa yang digunakan oleh para penutur. Melalui keterlibatan ini, penulis dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap situasi di lapangan. Sari (2021) menjelaskan bahwa observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan faktual. Dalam konteks perancangan ini, observasi juga memiliki peran penting dalam tahapan Design Thinking, karena memungkinkan perancang mempelajari perilaku, kebutuhan, serta pengalaman pengguna secara langsung di lingkungan alaminya, sehingga data yang diperoleh lebih relevan dan sesuai dengan kondisi sebenarnya.. Melalui proses ini, peneliti dapat memahami secara mendalam bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau media, serta mengidentifikasi pain points atau tantangan yang mereka hadapi. Observasi tidak hanya memberikan data faktual, tetapi juga wawasan emosional yang membantu desainer menciptakan solusi yang lebih manusiawi, relevan, dan inovatif.

Observasi dilakukan oleh penulis di museum batik dengan tujuan memperoleh data yang relevan untuk perancangan buku interaktif batik pesisir. Di museum batik, observasi difokuskan pada motif, warna, ornamen, dan makna simbolis batik pesisir. Kegiatan ini termasuk pengamatan terfokus, karena penulis mengamati aspek-aspek tertentu yang relevan dengan topik penelitian secara spesifik, sehingga memperoleh gambaran yang mendetail untuk diaplikasikan dalam desain buku interaktif.

3.2.3 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua pihak atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, yang memungkinkan pemberian makna terhadap topik tertentu (Sugiyono, 2020 h.114). Pelaksanaan wawancara ini berlandaskan pada teori *Design Thinking* oleh Tim Brown, yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan, perilaku, dan perspektif pengguna secara mendalam sebelum menentukan solusi desain. Melalui wawancara, perancang berupaya menggali pengalaman, tantangan, serta preferensi dari berbagai pihak yang terkait dengan buku edukasi batik. Wawancara dilakukan secara langsung maupun daring dengan panduan pertanyaan terbuka, agar proses penggalian informasi tetap fleksibel namun tetap berfokus pada pencarian empati terhadap pengguna, sebagaimana prinsip utama *Design Thinking*.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan empat narasumber yang relevan dengan topik perancangan, yaitu illustrator buku anak, dosen peneliti batik dan juga orangtua yang memiliki anak usia 7-8 tahun. Illustrator buku anak dipilih untuk memberikan wawasan mengenai teknik visual, gaya ilustrasi, serta strategi penyajian cerita yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7–8 tahun, sehingga konten budaya dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, dosen peneliti batik dipilih karena memiliki latar belakang akademis serta riset mendalam mengenai batik pesisir, sehingga dapat memperkuat landasan teoritis sekaligus memastikan akurasi informasi budaya dan historis yang akan dimuat dalam buku. Sedangkan wawancara anak usia 7-8 dengan didampingin orangtua bertujuan untuk memahami persepsi, minat, dan kebutuhan anak dalam menggunakan buku interaktif. Wawancara dilakukan secara langsung maupun daring dengan panduan pertanyaan terbuka, yang memungkinkan penggalian informasi secara fleksibel namun tetap terarah.

1. Wawancara A

Wawancara akan dilakukan dengan Athiya Ramadhani yang merupakan seorang Illustrator Buku Cerita Anak. Wawancara ini bertujuan untuk Memahami strategi visual dari ilustrator buku anak dalam menciptakan ilustrasi yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan dunia imajinasi anak. Dengan pengalamannya dalam menyederhanakan ide yang kompleks menjadi visual yang komunikatif, ilustrator dapat memberikan insight mengenai warna-warna yang umumnya lebih menarik bagi anak, gaya visual yang membuat anak lebih mudah terhubung serta cara menyusun alur visual dalam buku agar anak tetap fokus dan tidak cepat merasa bosan. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan wawancara disusun dalam tiga kategori utama, yaitu proses dan teknik ilustrasi, visual dan karakter, serta edukasi dan interaktivitas. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang diajukan:

A. Proses dan Teknik Ilustrasi

1. Bisa ceritakan proses Anda dalam membuat ilustrasi buku anak, mulai dari perencanaan hingga penempatan teks dan gambar agar menarik serta mudah dipahami anak?
2. Bagaimana Anda menentukan palet warna sekaligus menjaga konsistensi gaya ilustrasi dari awal sampai akhir buku?
3. Menurut Anda, elemen visual apa yang paling efektif untuk menarik perhatian anak usia 7–8 tahun dalam buku ilustrasi?
4. Bagaimana cara Anda menyesuaikan konsistensi gaya ilustrasi agar tetap menarik, namun tetap sederhana dan mudah dipahami anak-anak?

B. Visual dan Karakter

5. Warna atau bentuk seperti apa yang biasanya lebih engaging untuk anak? Apakah mereka lebih suka yang detail atau lebih sederhana?
6. Bagaimana Anda menentukan ekspresi atau gestur karakter agar anak bisa langsung memahami emosi dan cerita yang disampaikan?
7. Menurut anda, Bagaimana cara memodifikasi detail ilustrasi (misalnya objek, latar belakang, pakaian) agar anak dapat memahaminya tanpa kehilangan nilai sejarah/budaya?
8. Apa strategi Anda untuk menjaga fokus anak agar tetap mengikuti alur cerita dari awal sampai akhir buku?
9. Bagaimana cara Anda menyampaikan pesan edukatif tanpa membuat ilustrasi terasa terlalu menggurui sehingga anak tidak cepat bosan?
10. Menurut Anda, bagaimana cara menyeimbangkan antara ilustrasi yang indah secara artistik dengan ilustrasi yang komunikatif untuk anak?

C. Edukasi dan Interaktivitas:

11. Apakah Anda pernah terlibat dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif? Jika ya, bisa diceritakan bagaimana prosesnya?
12. Apa pengalaman Anda membuat buku ilustrasi interaktif, dan menurut Anda bagaimana peran interaktivitas (seperti pop up book, aktivitas mewarnai dll) dibandingkan ilustrasi statis dalam menarik minat anak?

13. Menurut pendapat Anda, apakah terdapat saran yang bisa diberikan untuk gaya visual dalam melakukan perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak?

2. Wawancara B

Wawancara kedua akan dilakukan dengan Dra. Setianingsih Purnomo , M.A. yang merupakan seorang Dosen dan Peneliti Batik yang memahami Batik maupun motif khususnya dari Pesisir. Tujuan dari wawancara ini Adalah untuk Mendapatkan perspektif tentang cara mengkomunikasikan nilai budaya lewat media visual edukatif untuk anak-anak. Memahami makna filosofis dan simbolik batik khususnya batik pesisir yang relevan untuk anak-anak usia 7-8 tahun. Menggali insight tentang bagaimana ornamen dan motif batik pesisir bisa diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang lebih sederhana tanpa kehilangan makna. Berdasarkan tujuan tersebut, penulis merumuskan panduan pertanyaan wawancara yang disusun dalam tiga kategori, yaitu perbandingan dan relevansi batik pesisir, filosofi dan ornamen, serta penyederhanaan penyampaian untuk anak-anak. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang diajukan:

A. Perbandingan dan Relevansi Batik Pesisir

1. Menurut Anda, apa yang membedakan batik pesisir dengan batik dari daerah lain di Indonesia?
2. Mengapa menurut Anda batik pesisir lebih relevan atau lebih cocok diperkenalkan kepada anak-anak dibandingkan jenis batik lainnya?

Filosofi dan Ornamen dalam Batik Pesisir

3. Menurut Anda, makna filosofis apa dalam motif batik pesisir yang paling relevan atau mudah dipahami anak usia 7–8 tahun?
4. Dari sisi ornamen, apakah ada motif yang menggambarkan hewan, tumbuhan, atau bentuk alam yang lebih dekat dengan dunia anak-anak?

Penyederhanaan dan Penyampaian untuk Anak

5. Bagaimana cara menyampaikan nilai budaya batik pesisir agar tidak hanya dilihat sebagai motif hias, tetapi juga sebagai cerita yang bisa dipahami anak?
6. Bagaimana menurut Anda cara terbaik menyederhanakan detail motif yang rumit supaya tetap punya makna budaya?
7. Karena batik pesisir mencakup banyak daerah dengan ciri khas masing-masing, menurut Anda bagaimana cara menentukan motif atau daerah mana saja yang sebaiknya dipilih untuk dimasukkan dalam buku ilustrasi anak? Apakah sebaiknya mengambil perwakilan dari beberapa daerah tertentu, atau fokus pada motif yang paling mudah dipahami anak?
8. Apa risiko atau kesalahan yang harus dihindari ketika mengenalkan batik pesisir kepada anak-anak agar makna budayanya tidak hilang?
9. Apakah media buku interaktif bisa menjadi media yang cocok dalam memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak?

3. Wawancara C

Wawancara ini akan dilakukan dengan Pak Budi Dwi Hariyanto yang merupakan pengrajin Batik dan Founder dari Rumah Batik Palbatu, yang terdapat Kelas Membatik dan juga Galeri Batik. Wawancara ini dilakukan untuk memahami bagaimana batik dapat diperkenalkan kepada generasi muda sejak usia dini. Fokusnya adalah menggali pandangan pengrajin batik mengenai metode edukasi, nilai budaya yang ingin diwariskan, serta media kreatif yang efektif agar batik dianggap menarik, menyenangkan, dan relevan bagi anak-anak. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan wawancara disusun dalam tiga kategori utama, yaitu tentang Batik dan edukasi, motif dan nilai budaya, serta kreativitas dan media. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang diajukan:

Tentang Batik & Edukasi

1. Menurut Bapak, bagaimana cara yang tepat memperkenalkan batik kepada anak-anak usia dini?
2. Apa saja tantangan dalam mengajarkan batik kepada anak-anak atau generasi muda?
3. Menurut pengalaman Bapak, kegiatan visual apa yang paling disukai anak-anak saat belajar batik (misalnya menggambar, mewarnai, atau praktik sederhana)?

Tentang Motif & Nilai Budaya

4. Apa makna penting yang sebaiknya anak-anak pahami ketika mengenal motif batik?
5. Menurut Bapak, bagaimana batik (baik pesisir maupun daerah lain) bisa dikenalkan sebagai bagian dari identitas budaya sejak usia kecil?

6. Apa pesan budaya yang biasanya Bapak tekankan saat mengajar batik di Rumah Batik Palbatu?

Tentang Kreativitas & Media

7. Dari pengalaman Bapak, bagaimana cara agar batik tidak dianggap “monoton” oleh anak-anak, tapi justru menarik dan menyenangkan?

8. Apa harapan Bapak terhadap generasi muda dalam melestarikan batik melalui media kreatif.

4. Wawancara D

Wawancara dengan orang tua yang memiliki anak usia 7 tahun dilakukan untuk memahami persepsi, minat, dan kebutuhan anak dalam menggunakan buku interaktif. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan membaca, preferensi visual, jenis cerita atau aktivitas yang disukai, serta tantangan yang dihadapi anak saat memahami materi. Selain itu, wawancara juga menggali sejauh mana anak mengenal batik, khususnya batik pesisir, dan menilai efektivitas buku interaktif sebagai media edukatif yang menyampaikan pesan budaya, sejarah, dan nilai moral. Hasil wawancara digunakan untuk merancang konten dan desain buku interaktif yang menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, serta dapat diterima dan dimanfaatkan secara optimal oleh penggunanya. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan wawancara disusun dalam tiga kategori utama, yaitu kebiasaan membaca & preferensi anak, tantangan & kebutuhan dalam belajar, serta pengenalan batik & nilai budaya. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang diajukan :

A.Kebiasaan Membaca & Preferensi Anak

1. Apakah anak Anda suka membaca buku interaktif? Bisa ceritakan seperti apa biasanya mereka menikmatinya?
2. Menurut Anda, apakah anak lebih tertarik dengan buku interaktif yang banyak gambar berwarna dibanding tulisan yang panjang? Bisa jelaskan alasannya?
3. Jenis cerita atau aktivitas dalam buku interaktif apa yang biasanya disukai anak Anda? Misalnya cerita petualangan, dongeng, keseharian, atau edukasi/pengetahuan.
4. Saat membaca atau menggunakan buku interaktif, hal apa yang paling menarik perhatian anak Anda? Misalnya warna, karakter, cerita, aktivitas interaktif, atau latar tempat.

B.Tantangan & Kebutuhan dalam Belajar

5. Apa saja kesulitan yang biasanya dialami anak saat memahami materi atau cerita dalam buku interaktif? Misalnya bahasa, gambar, cerita, atau fokusnya cepat hilang.
6. Menurut Anda, sejauh mana buku interaktif dapat membantu anak memahami pesan sejarah atau budaya?
7. Apakah visual seperti warna, gambar, karakter, atau aktivitas interaktif dalam buku bisa membantu anak lebih mudah memahami isi buku?
8. Seberapa penting menurut Anda nilai moral (misalnya kerja keras, menghargai budaya, kebersamaan) disampaikan melalui buku interaktif anak?

C. Pengenalan Batik & Nilai Budaya

9. Sejauh mana anak Anda sudah mengenal batik, khususnya batik pesisir? Apakah mereka sudah melihat, menggunakan, atau hanya mendengar tentangnya?
10. Apakah anak Anda sering melihat atau menggunakan batik dalam kehidupan sehari-hari? Bisa jelaskan contohnya?
11. Menurut Anda, pentingkah anak mendapat pengetahuan tentang batik melalui buku interaktif? Mengapa?
12. Menurut Anda, apakah buku interaktif bisa menjadi media efektif untuk mengenalkan batik pesisir kepada anak-anak?
13. Jika tersedia, apakah Anda bersedia memperkenalkan buku interaktif tentang batik pesisir kepada anak Anda?

5. Wawancara E

Wawancara dengan guru seni untuk anak-anak sekaligus ilustrator, dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai bagaimana media visual dan interaktif dapat membantu anak-anak dalam memahami materi pembelajaran, khususnya terkait budaya Indonesia seperti batik pesisir. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui pandangan pendidik terhadap efektivitas media ilustrasi dalam menarik perhatian anak, meningkatkan minat belajar, serta mengembangkan kreativitas dan apresiasi terhadap nilai budaya. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk memahami pendekatan pembelajaran seni yang sesuai bagi anak usia 7–8 tahun, termasuk bagaimana guru memperkenalkan unsur budaya dan visual yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, juga memberikan pandangan sebagai ilustrator mengenai gaya visual, warna, dan bentuk karakter yang paling sesuai untuk anak usia dini agar tetap komunikatif namun edukatif. Hasil wawancara ini digunakan sebagai

dasar dalam menentukan gaya visual, konten ilustrasi, serta elemen interaktif dalam perancangan buku, agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga efektif secara edukatif dalam mengenalkan batik pesisir. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan wawancara dibagi dalam tiga kategori utama, yaitu:

A. Pandangan tentang Buku dan Pembelajaran Anak

1. Menurut ibu, Dalam membuat buku anak, hal apa yang paling penting diperhatikan agar anak tetap tertarik dan tidak cepat bosan saat membaca atau melihatnya?
2. Menurut Ibu, apakah buku cerita bergambar bisa menjadi media yang efektif untuk mengenalkan nilai seni dan budaya dibanding buku teks biasa?

B. Aspek Visual dan Desain Buku Anak

3. Bagaimana peran warna, karakter, dan ilustrasi dalam membantu anak memahami isi cerita atau nilai yang ingin disampaikan?
4. Dari pengalaman Ibu, apa yang biasanya membuat anak-anak lebih mudah menangkap pesan dari gambar atau cerita bergambar dibanding dari teks saja?
5. Menurut ibu, Seperti apa gaya ilustrasi yang paling cocok untuk anak usia 7–8 tahun agar tampilannya menarik?

C. Buku Interaktif dan Aktivitas Anak

6. Bagaimana pandangan Ibu tentang buku interaktif, misalnya yang punya elemen pop-up, atau yang bisa digerakkan atau di lipat dalam mendukung pembelajaran seni dan budaya?

7. Menurut Ibu, apakah unsur dan elemen dalam buku interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan imajinasi anak usia 7–8 tahun?

D. Pembelajaran Seni dan Budaya

8. Menurut Ibu, seberapa penting peran cerita atau storytelling dalam membantu anak memahami nilai-nilai yang ada di dalam buku seni atau budaya?

9. Menurut Ibu, bagaimana buku bergambar atau interaktif dapat membantu perkembangan kreativitas dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya sejak usia dini?

10. Untuk yang terakhir, Jika akan dibuat sebuah buku ilustrasi interaktif yang edukatif tentang memperkenalkan batik, apa saran Ibu agar buku tersebut bisa menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan tahap untuk menelaah sejauh mana suatu objek mencapai keberhasilan atau mengalami kegagalan, sehingga dapat dijadikan pedoman bagi proses selanjutnya agar menghasilkan output yang lebih optimal (Angga, 2019). Metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menelaah, membandingkan, serta menilai informasi yang telah tersedia tanpa perlu melakukan pengumpulan data secara langsung, sehingga proses penelitian dapat lebih efisien dari segi waktu maupun sumber daya (Hulley et al., 2013, h. 192). Studi eksisting dilakukan untuk mengevaluasi desain yang telah ada sebelumnya. Proses ini melibatkan analisis terhadap gaya visual dan cara penyampaian pesan dalam desain tersebut. Studi eksisting merupakan bagian integral dalam Design Thinking, di mana data dikumpulkan untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan pengalaman pengguna. Melalui analisis

terhadap karya atau desain yang telah ada sebelumnya, desainer dapat mengidentifikasi elemen yang berhasil maupun yang kurang efektif dalam penyampaian pesan visual. Hasil dari studi ini membantu memperkaya pemahaman terhadap konteks pengguna dan memperjelas arah perancangan agar solusi yang dihasilkan lebih relevan, inovatif, serta berfokus pada pengalaman pengguna. Dengan demikian, studi eksisting tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi desain terdahulu, tetapi juga sebagai fondasi untuk mengembangkan ide baru yang lebih responsif terhadap kebutuhan nyata pengguna.

Hasil dari studi eksisting ini menjadi acuan dalam perancangan ulang atau pengembangan desain yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, penulis juga melakukan studi eksisting terhadap beberapa buku cerita anak yang bertemakan batik sebagai bahan rujukan dalam perancangan. Penulis menerapkan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) untuk menelaah buku sebagai bagian dari studi eksisting. Buku yang dianalisis pada tahapan studi eksisting antara lain Kain Batik untuk Kara, yang berfungsi sebagai sarana edukasi mengenai batik cap sebagai warisan budaya Indonesia. Buku ini juga menyertakan aktivitas interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar sambil mengenal motif dan teknik pembuatan batik.

Selain itu, buku Batik Rilo dianalisis sebagai contoh bagaimana batik dipadukan dengan storytelling untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup. Buku ini menunjukkan strategi penyampaian informasi secara naratif yang menarik, sehingga anak-anak dapat memahami nilai budaya batik secara lebih menyenangkan. Melalui studi eksisting ini, penulis memperoleh insight penting mengenai elemen-elemen visual, pemilihan warna, ilustrasi, dan metode penyampaian cerita yang efektif untuk anak-anak. Temuan ini kemudian menjadi dasar bagi perancangan buku interaktif yang bertujuan mengenalkan batik pesisir kepada anak-anak dengan cara yang edukatif, menarik, dan mudah dipahami.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi merupakan jenis penelitian yang berfokus pada penelusuran kepustakaan untuk memperoleh data. Dalam metode ini, peneliti tidak hanya menyusun kerangka awal penelitian, tetapi juga memanfaatkan berbagai sumber pustaka sebagai bahan utama dalam pengumpulan data (Maulidya, 2021). Studi referensi menjadi dasar penting dalam proses design thinking karena memberikan data, wawasan, dan pemahaman yang mendalam terkait permasalahan, kebutuhan pengguna, serta konteks solusi yang akan dirancang. Informasi dari studi ini berperan dalam setiap tahap design thinking, sehingga solusi yang dihasilkan bersifat inovatif sekaligus berbasis pada bukti nyata. Studi referensi umumnya diterapkan pada tahap awal, khususnya pada fase empathize, untuk menggali pengalaman, perilaku, dan kebutuhan pengguna secara lebih mendalam. Selain itu, studi ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pengambilan keputusan desain yang tepat, dengan membantu desainer mengenali akar permasalahan serta memahami kebutuhan nyata pengguna yang sering kali berkaitan dengan aspek emosional dan pengalaman mereka.

Dalam studi referensi, penulis menelaah beberapa karya atau media yang relevan sebagai sumber inspirasi dan acuan dalam proses perancangan. Analisis ini bertujuan untuk memahami praktik desain yang efektif serta mengidentifikasi elemen-elemen visual yang dapat diterapkan dalam buku interaktif. Beberapa aspek yang dapat dikaji adalah seperti layout, tampilan, dan warna. Layout dianalisis untuk melihat bagaimana penataan elemen visual dan teks dapat memandu mata pembaca, meningkatkan keterbacaan, dan menekankan informasi penting. Tampilan atau gaya visual meliputi ilustrasi, tipografi, dan elemen grafis lainnya yang dinilai mampu menarik perhatian anak-anak serta mendukung penyampaian pesan. Sedangkan warna ditinjau dari kombinasi, kontras, dan palet yang sesuai dengan tema buku anak agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman.

Hasil dari studi referensi ini menjadi acuan bagi penulis dalam merancang buku interaktif yang menarik, edukatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Pada studi referensi ini, penulis menganalisis tiga buku interaktif, yaitu *Goldilocks: Interactive Storytime*, buku interaktif Apa Cita-Citamu?, dan buku *pop-up* Cilukba!. Analisis ini difokuskan pada mekanisme interaktivitas yang diterapkan dalam setiap buku, seperti elemen pop-up, tombol geser, lipatan, atau aktivitas yang mendorong keterlibatan anak secara langsung. Dengan mempelajari mekanisme interaktif ini, penulis memperoleh pemahaman mengenai cara menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan partisipatif, sehingga anak tidak hanya menjadi pembaca pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan cerita. Hasil dari studi referensi ini menjadi pedoman dalam merancang buku interaktif yang edukatif, menyenangkan, dan efektif dalam mengenalkan materi kepada anak-anak.

