

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai dasar dalam pembuatan buku interaktif. Dalam penelitian ini menggunakan metode mix atau metode campuran dengan adanya studi referensi sebagai acuan. Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini meliputi wawancara dengan psikolog anak dan FGD dengan anak-anak usia 2-6 tahun. Sedangkan untuk metode kuantitatif menggunakan kuesioner yang disebarluaskan kepada orang tua yang memiliki anak usia 2-6 tahun. Wawancara dilakukan dengan Andy S. Putra, M.Psi., sebagai Psikolog ahli anak, pendidikan, dan keluarga. Untuk FGD dilakukan dengan anak-anak dari TK IT Almaka. Metode perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari oleh Tim Brown (Brown, 2008). dikatakan bahwa metode *Design Thinking* berupa sebuah pendekatan yang dapat menciptakan sebuah inovasi dengan menggunakan *toolkit* sebagai media yang diintegrasikan untuk kebutuhan manusia. Dalam buku *Design Thinking* oleh Tim Brown (Brown, 2008) bahwa terdapat 5 fase dalam metode design thinking yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Berikut ini merupakan subjek perancangan pada buku ilustrasi interaktif mengenai mengatasi rasa takut akan gelap pada anak:

- (1) Demografis (primer)
 - a. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki laki
 - b. Usia: usia 2-6 tahun dimana usia umum anak merasakan ketakutan secara umum (Fajriyah, Handayani, Rakhmawati, 2024). Menurut Elizabeth Hurlock dalam buku yang ditulis oleh Mulyadi menjelaskan bahwa usia 2-6 tahun merupakan masa puncak ketakutan yang khas dalam perkembangan normal seorang anak (Mulyadi, 2006).
 - c. Pendidikan: belum sekolah-SD (Kelas 1)

(2) Geografis (Primer)

Jabodetabek, dari data jumlah anak statistik menurut kelompok umur pada tahun 2025, daerah Jabodetabek merupakan wilayah metropolitan yang sangat padat dan beragam secara demografis, hal ini berdasarkan data BPS lebih dari satu juta penduduk berusia 0-9 tahun di wilayah Jakarta yang membedakan kepadatan penduduk di wilayah tersebut dengan wilayah lainnya.

(3) Psikografis (Primer)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Psikolog, didapatkan ciri psikografis yang dibutuhkan sebagai berikut:

- a. Anak yang memiliki ketakutan terhadap gelap.
- b. Anak yang menyukai pembelajaran yang melibatkan interaksi.
- c. Anak yang cenderung memiliki sifat penyendiri dan ketergantungan kepada orang tua.
- d. Anak yang memiliki imajinasi yang tinggi terhadap kegelapan.
- e. Anak yang cenderung mudah cemas dan sensitif seperti menangis, sulit tenang ketika berada dalam situasi gelap.

(1) Demografis (Sekunder)

- a. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki laki
- b. Usia: 30-35 tahun Menurut tabel sudut pandang ekonomi, usia 30–35 tahun merupakan usia orang tua yang memiliki anak baru memasuki sekolah dasar.
- c. Pendidikan: SMA-Kuliah
- d. SES: A – B Berdasarkan jurnal “*Parenting Practises and Socioeconomic Gaps in Childhood Outcomes*” oleh Ariel Kalil dan Rebecca Ryan mengatakan orang tua dengan status sosial ekonomi yang tingga lebih cenderung menerapkan gaya pengasuhan yang lebih otoritatif dimana gaya ini dicirikan dengan tuntutan yang tinggi terhadap anak. Dalam jurnal tersebut mengatakan orang tua dengan SES tinggi

memberikan stimulasi kognitif lebih banyak seperti membaca dan aktivitas edukatif (Kalil & Ryan, 2020)

(2) Geografis (Sekunder)

Jabodetabek, menurut data Kementerian Dalam Negri (Kemendagri) daerah paling padat penduduk adalah DKI Jakarta dan Jawa Barat. Hal ini menunjukan wilayah Jabodetabek menjadi area target yang tepat.

(3) Psikografis (Sekunder)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Psikolog, didapatkan ciri psikografis yang dibutuhkan sebagai berikut:

- a. Orang tua yang memiliki anak takut terhadap gelap.
- b. Orang tua yang terlalu protektif atau seringkali langsung menenangkan tanpa membiarkan anak mengelola rasa takutnya.
- c. Orang tua yang suka menghakimi perasaan emosional anak dan respon emosional yang tinggi ketika anak cemas atau panik.
- d. Orang tua yang kurang terbuka terkait emosi anak, sehingga anak kesulitan mengekspresikan emosinya sendiri.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode perancangan dengan pendekatan design thinking sebagai dasar dalam pembuatan buku interaktif. Dikutip pada buku *Design Thinking* oleh Tim Brown (Brown, 2008) menyatakan bahwa pendekatan ini merupakan cara untuk menciptakan inovasi yang berpusat pada manusia yang menggabungkan kebutuhan pengguna.

Sehingga dalam perancangan buku interaktif ini, pendekatan *Design Thinking* diterapkan dalam perancangan buku interaktif ini sebagai metode yang berorientasi pada pengguna (*user-centered*). Pendekatan ini membantu penulis dalam memusatkan proses desain pada kebutuhan, tantangan, serta karakteristik perilaku anak usia 2–6 tahun, sehingga mampu menghasilkan solusi yang kreatif dan relevan untuk dikembangkan dalam media buku interaktif.

Dalam buku *Design Thinking* oleh Tim Brown (Brown, 2008) dikatakan bahwa terdapat 5 fase dalam metode design thinking yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.2.1 *Emphatize*

Dalam tahap ini penulis melakukan FGD kepada target tujuan yang difokuskan pada anak usia 2-6 tahun dan juga peran orang tua dalam pendamping dengan tujuan mendalami pengalaman dan perasaan anak-anak usia 2-6 tahun terhadap kegelapan dengan kegiatan FGD langsung.

3.2.2 *Define*

Pada tahap ini adalah dengan meninjau hasil dari tahap pertama dengan mengidentifikasi strategi yang dapat dilakukan untuk merancang buku interaktif yang dapat menjawab kebutuhan dari permasalahan tersebut.

3.2.3 *Ideate*

Dalam tahap ini penulis telah memgetahui yang menjadi kebutuhan target yang dituju, sehingga penulis merancang solusi yang akan dibentuk dalam karya desain dari tahap perancangan seperti *brainstorming*, *mindmap*, *sketsa*, dan *big idea* yang akan dijadikan acuan dalam membuat perancangan buku interaktif.

3.2.4 *Prototype*

Dengan adanya tahap ini, penulis dapat mengevaluasi kembali karya apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, dan untuk menguji apakah anak usia 2-6 tahun dapat berinteraksi dengan buku yang dirancang.

3.2.5 *Test*

Melalui tahapan ini penulis meninjau hasil rancangan menjadi tolak ukur berhasil dengan memperoleh *feedback* atau tanggapan terhadap karya yang sudah dirancang. Sehingga dengan adanya tahapan ini dapat dilakukan revisi sebelum akhirnya menjadi hasil karya final.

3.2.6 *Beta Test*

Pada tahapan ini penulis akan melalkukan beta test kepada anak-anak usia 2-6 tahun untuk mendapatkan umpan balik atau *feedback* dari anak mengenai perancangan buku interaktif yang dirancang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada teknik perancangan di penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan kuesioner. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif oleh Creswell (Creswell & Creswell, 2017) Teknik-teknik ini digunakan agar proses penelitian tetap terarah, fokus pada permasalahan inti, dan tidak melebar ke isu-isu di luar ruang lingkup yang telah ditentukan.

Rasa takut akan gelap adalah salah satu ketakutan yang sering terjadi pada usia anak-anak usia 2-6 tahun dimana dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan perilaku mereka (Fajriyah, Handayani, Rakhmawati, 2024). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang kaya dan mendalam tentang ketakutan terhadap gelap pada anak usia 2-6 tahun, sehingga buku interaktif yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif.

3.3.1 Wawancara

Dengan pengumpulan data primer akan dilakukan wawancara kepada seorang Psikolog anak. Wawancara ini akan membantu penulis dalam mengumpulkan informasi tentang masalah psikologi dalam anak yang mempengaruhi ketakutan terhadap gelap. Selain itu penulis juga akan mewawancarai orang tua dari anak usia 2-6 tahun yang memiliki ketakutan terhadap gelap. Hasil dari wawancara ini akan membantu penulis dalam menambah informasi bagaimana kebiasaan anak apabila memiliki rasa takut, dan bagaimana memahami dinamika ketakutan pada anak.

1. Wawancara Dengan Psikolog Anak

Wawancara dilakukan dengan seorang psikolog profesional bernama Andy S. Putra, M.Psi., yang memiliki latar belakang dan pengalaman luas dalam bidang psikologi pendidikan. Beliau membuka jasakonsultasi pribadi dalam bidang pendidikan, anak, remaja, dan keluarga. Selain itu beliau pernah bekerja di Sekolah Dian Harapan, sebuah institusi pendidikan yang melayani jenjang dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Selama masa pengabdinya di

sana, beliau terlibat langsung dalam proses pendampingan serta pengembangan karakter dan psikologis anak-anak di usia dini pada Taman Kanak-Kanak.

Pengalaman tersebut memberikan beliau pemahaman yang mendalam mengenai dinamika perilaku anak, tantangan tumbuh kembang, serta strategi efektif dalam menangani berbagai permasalahan psikologis yang umum terjadi pada anak-anak. Instrumen pertanyaan wawancara kepada psikolog diambil dari teori Fajriyah, Handayani, Rakhmawati (2024) adalah sebagai berikut:

A. Tentang Ketakutan Akan Gelap Pada Anak

1. Bisakah anda jelaskan apakah wajar memiliki rasa takut terhadap gelap jika dialami oleh anak usia 2-6 tahun?
2. Apakah rasa takut akan gelap dapat memengaruhi emosional dan perkembangan perilaku anak?
3. Apakah rasa takut akan gelap apabila tidak diatasi pada usia 2-6 tahun dapat mempengaruhi ketakutan anak yang berlebih seperti fobia atau mental anak?
4. Apakah peran orang tua dalam membantu mengatasi rasa takut akan gelap pada anak sangat penting? Sejauh mana pengaruh keterlibatan tersebut?
5. Adakah metode atau strategi yang umum diterapkan untuk membantu anak dalam menghadapi rasa takut terhadap kegelapan?
6. Adakah panduan atau petunjuk untuk orang tua dalam mengawasi kegiatan anak?
7. Bagaimana cara orang tua dalam membedakan antara ketakut yang wajar dan memerlukan kebutuhan khusus?
8. Adakah solusi dalam mengatasi rasa takut akan gelap dalam bentuk sebuah media?

9. Kapan waktu yang tepat bagi orang tua untuk membantu anak dalam mengatasi rasa takutnya terhadap gelap?
10. Apakah ada hubungan antara ketakutan akan gelap dengan gangguan kecemasan lain pada anak?
11. Bagaimana peran lingkungan dan pola asuh dalam mengatasi ketakutan anak terhadap gelap?
12. Apakah ada terapi atau teknik tertentu efektif untuk membantu anak mengatasi ketakutan?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan anak-anak usia 2-6 tahun untuk mendapatkan data mengenai rasa takut akan gelap pada anak mereka yang berusia usia 2-6 tahun. Pada FGD ini dilakukan dengan mengamati perilaku sekelompok anak, kemudian meminta mereka membayangkan sesuatu saat berada dalam kondisi gelap. Melalui hasil ini, penulis dapat menarik kesimpulan mengenai hal-hal yang dibayangkan oleh anak-anak usia 2–6 tahun dalam situasi tersebut, serta mengidentifikasi berbagai faktor pendukung yang memengaruhi imajinasi dan respon mereka terhadap kegelapan. Instrumen pertanyaan FGD akan diambil dari teori Fajriyah, Handayani, Rakhmawati (2024) adalah sebagai berikut:

A. Tentang Imajinasi Anak Dengan Situasi gelap

1. Apakah yang anda bayangkan ketika berada di dalam tempat yang gelap?
2. Apakah anda merasakan sesuatu yang menakutkan ketika gelap? Bisa diceritakan?
3. Biasanya anda mendapatkan bayangan bayangan atau cerita tentang hal-hal yang berhubungan dari gelap? Apakah di televisi, buku cerita, pengalaman, atau orang di sekitar?
4. Apa yang biasa anda rasakan ketika merasa di tempat gelap? Apakah menangis, berteriak?

5. Ketika kalian merasa takut di tempat gelap, apa yang kalian harapkan atau inginkan supaya rasa takut itu hilang?
6. Apa yang biasanya kalian lakukan supaya tidak takut jika berada dalam tempat yang gelap?
7. Jika terdapat suara atau bayangan aneh saat gelap, apayang kalian pikirkan atau rasakan?
8. Media apa yang kalian suka untuk belajar atau mengetahui cara supaya tidak takut gelap? Contoh buku cerita, lagu, kartun, atau hal lainnya?

3.3.3 Kuesioner

Paragraf Pada Kuesioner dilakukan dengan metode random sampling yang deisebarkan kepada orang tua yang memiliki anak usia 2-6 tahun dengan domisili Jabodetabek sebanyak 100 orang menggunakan rumus slovin. Tujuan pengambilan data ini adalah untuk mengetahui terkait kondisi masyarakat mengenai ketakutan terhadap kegelapan pada anak. Hasil yang diperoleh akan diproses untuk membantu merancang media informasi berupa buku interaksi. Instrumen pertanyaan kuesioner akan diambil dari teori Fajriyah, Handayani, Rakhmawati (2024) adalah sebagai berikut:

A. Informasi Responden

1. Usia anak
2. Domisili

B. Ketakutan Anak Terhadap Kegelapan

1. Apakah anak anda memiliki ciri ketakutan akan gelap? (Ya, sangat Takut, Kadang-kadang takut, Tidak takut sama sekali)
2. Bagaimana reaksi anak anda ketika berada dalam situasi gelap? (Menangis, Berteriak, Diam, Mencari sumber cahaya dengan menyalakan senter, Berlarian)
3. Menurut anda, apa yang ditakuti oleh anak anda dalam situasi gelap? (Imajinasi berlebihan seperti takut monster, Pengalaman buruk

sebelumnya, Kurangnya pencahayaan saat tidur, Menonton tayangan menakutkan, tidak takut)

4. Apa yang biasanya Anda lakukan ketika anak takut gelap? (Menyalakan lampu tidur, Menemani anak sampai tertidur, Memberi pengertian dengan cerita atau nasihat, Mengalihkan perhatian anak, Tidak melakukan apa-apa)
5. Anak saya seringkali menunjukkan rasa takut terhadap gelap (Skala likert).
6. Rasa takut terhadap gelap memengaruhi anak saya dalam aktivitasnya (misal: tidur, bermain, situasi mati lampu)
7. Saya merasa bahwa ketakutan akan gelap pada anak saya harus diatasi (Skala likert).
8. Saya merasa bahwa takut akan gelap bisa hilang seiring waktu dan bertambahnya umur (Skala likert)
9. Saya sudah mengawasi tontonan anak saya ketika *screen time* (Skala likert)
10. Saya kesulitan dalam menangani anak saya ketika anak saya takut gelap (Skala likert)

C. Buku Interaktif

1. Apakah anda pernah menggunakan media (buku, cerita, lagu, dll) dalam membantu mengatasi rasa takut gelap pada anak? (Ya/Tidak)
2. Jika tersedia, apakah Anda tertarik menggunakan buku interaktif (yang dapat disentuh, dibuka lipatannya, atau mengeluarkan suara) untuk membantu anak mengatasi rasa takut akan gelap? (Skala likert).
3. Fitur seperti apa yang menurut anda cocok dimasukkan ke dalam buku interaktif untuk anak yang takut gelap? (Ilustrasi yang menarik, Cerita dengan tokoh pemberani/storytelling, Elemen interaktif (flip,pop-up, suara), Panduan untuk orangtua)

3.3.4 Studi Eksisting

Pada Teknik studi eksisting ini dilakukan analisa *Strength*, *Weaknesses*, *Oportunities*, dan *Threats* dari buku interaktif yang telah ditemukan di lapangan. Tujuan dari teknik studi eksisting ini adalah untuk membantu merancang buku interaktif dalam membantu anak mengelola rasa takut akan gelap secara maksimal.

3.3.5 Studi Referensi

Pada Teknik studi referensi ini dilakukan analisa *Strength*, *Weaknesses*, *Oportunities*, dan *Threats* dari buku interaktif yang telah ditemukan di lapangan. Tujuan dari teknik studi referensi ini adalah sebagai referensi dalam merancang buku interaktif dan bagian interaktif pada halaman-halaman yang ditemukan di buku interaktif dalam membantu mengelola rasa takut akan gelap pada anak.

