

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan buku panduan ini dibagi menjadi 2 yaitu, primer dan sekunder. Berikut merupakan subjek perancangan pada buku panduan pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang untuk anak:

3.1.1 Target Primer

- 1) Demografis:
 - a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
 - b. Usia: 30-35 tahun

Generasi milenial yang lahir antara tahun 1980 hingga awal 2000-an, dimana teknologi sedang berkembang dengan pesat (Khumaero & Widjayatri, 2022, h.7) saat ini, berada di rentang usia 24-39 tahun dan diperkirakan mayoritas sudah memilih untuk menikah dan menjadi orang tua. Sebagai orang tua milenial, mereka perlu menyadari bahwa perkembangan teknologi dapat berpotensi menghambat perkembangan anak (Fatmawati & Sholikin, 2019, h.128), sehingga diperlukan pemahaman pola asuh yang tepat untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Sejalan dengan hal tersebut, orang tua milenial cenderung memanfaatkan berbagai media yang menarik dan interaktif seperti aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan permainan edukatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran bagi anak (Dwistia, 2024, h. 928).

- c. Pendidikan: SMA, D3, S1

d. SES: SES B

Setiap orang tua memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam mendukung perkembangan anaknya. Namun, perancangan buku panduan ini difokuskan pada kategori SES B berdasarkan pada beberapa pertimbangan. Sosial ekonomi kelas atas (SES A) dikatakan sudah memiliki lebih banyak kesempatan untuk memperoleh akses pengetahuan, material, dan fasilitas yang memadai untuk mendukung perkembangan anak (Nurfauziah, 2017, h.3). Sementara itu, SES B juga mampu memfasilitasi kebutuhan anak, namun karena keterbatasan pengetahuan dan ruang, sehingga membutuhkan solusi alternatif yang mengandalkan kreativitas (Murtiningsih, 2013, h.12). Secara teori, kreativitas akan lebih baik jika didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai (Ismail, 2009, h.135). Sejalan dengan hal tersebut, Hurlock (1991) menyatakan bahwa status sosial ekonomi berpengaruh terhadap kreativitas anak. Sedangkan SES C juga memiliki hak yang sama untuk berkreasi, namun adanya keterbatasan sarana dan prasarana sering kali menjadi tantangan yang mengurangi kesempatan anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya (Edo et al., 2024, h.324).

Maka dari itu pemilihan SES B lebih relevan untuk perancangan ini, karena buku panduan membuat mainan daur ulang kardus dapat hadir menjadi solusi alternatif yang lebih terjangkau sebagai media stimulasi untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

2) Geografis: DKI Jakarta

Berdasarkan data BPS, persentase anak usia dini yang tinggal bersama ayah dan ibu kandung lebih tinggi di wilayah perkotaan (h.27). Sesuai dengan hal tersebut, hasil survei APJII tahun 2024 menunjukkan jumlah penduduk yang mengakses internet berada di daerah urban mencapai 82,18%, dimana DKI Jakarta menempati posisi kedua tertinggi sebesar 87,51% setelah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa DKI Jakarta merupakan salah satu wilayah dengan tingkat pengguna internet dan gawai yang sangat tinggi.

3) Psikografis

- a. Orang tua milenial yang memiliki kesibukan untuk bekerja, namun tetap memiliki kesadaran yang tinggi terhadap tanggung jawabnya untuk mendukung perkembangan anak.
- b. Orang tua milenial yang kreatif, suka mencari tips parenting, dan ide aktivitas dari media sosial untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak di rumah.
- c. Orang tua milenial yang memiliki kesadaran terhadap isu keberlanjutan dan pentingnya peduli lingkungan.
- d. Orang tua yang memberikan kebebasan pada anaknya untuk mengeksplorasi dunianya.

3.1.2 Target Sekunder

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
- b. Usia: 4-6 tahun

Pemilihan usia 4-6 tahun didasarkan pada teori tahap perkembangan kognitif Jean Piaget. Di mana rentang usia tersebut termasuk dalam tahap praoperasional (2-7 tahun). Anak usia 4-6 tahun mulai mampu berpikir simbolis, memahami bahasa dengan lebih baik, serta mengalami peningkatan kemampuan berimajinasi (Hulu, et al, 2025, h.2232). Profile Anak Usia Dini tahun 2024, mencatat persentase penggunaan gawai pada anak usia tersebut mencapai 58,25%, lebih tinggi dibandingkan kelompok usia dini lainnya (h.110). Erikson menyebutkan bahwa anak usia 4-6 tahun berada di fase *sense of initiative*, dimana mereka perlu didorong untuk mengembangkan inisiatif agar kepercayaan diri dapat bertumbuh (Tatminingsih & Cintasih, 2016). Dengan demikian, anak usia 4-6 tahun berada pada masa yang tepat untuk diberi stimulasi melalui aktivitas fisik seperti membuat mainan daur ulang, yang dapat mendukung segala aspek perkembangannya.

c. Pendidikan: TK/PAUD

d. SES: SES B

2) Geografis: DKI Jakarta

Berdasarkan data BPS, persentase anak usia dini yang tinggal bersama ayah dan ibu kandung lebih tinggi di wilayah perkotaan (h.27). Sesuai dengan hal tersebut, hasil survei APJII tahun 2024 menunjukkan jumlah penduduk yang mengakses internet berada di daerah urban mencapai 82,18%, dimana DKI Jakarta menempati posisi kedua tertinggi sebesar 87,51% setelah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa DKI Jakarta

merupakan salah satu wilayah dengan tingkat pengguna internet dan gawai yang sangat tinggi.

3) Psikografis:

- a. Anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dan senang mencoba berbagai hal baru.
- b. Anak usia dini yang senang dengan kreativitas, khususnya kegiatan berbasis *sensory play* seperti menyusun dan menempel.
- c. Anak usia dini yang senang meniru perilaku orang tua, orang lain, ataupun lingkungan di sekitarnya.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* dari buku “*Change by Design*” yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test* (Tim Brown, 2009). Metode *Design Thinking* digunakan untuk membantu penulis memahami kebutuhan orang tua sebagai penyedia dan pendamping aktivitas bermain, serta anak sebagai pengguna buku panduan tersebut. Pendekatan *human-centered* dalam metode ini, membuat penulis lebih memahami kebutuhan orang tua dan anak secara menyeluruh, sehingga penulis dapat mengembangkan solusi desain dalam pembuatan buku panduan pemanfaatan kardus yang inovatif dan kreatif guna memenuhi kebutuhan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh melalui mainan edukatif.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dapat membantu penulis untuk memahami tindakan, perilaku, motivasi, dan persepsi subjek penelitian (Moleong, 2019). Sehingga, pendekatan ini membantu penulis memperoleh gambaran secara menyeluruh terkait kebutuhan orang tua dan anak. Pengumpulan data diperoleh dari 2 jenis sumber, yaitu primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan para ahli, *Focus Group Discussion* (FGD) dengan orang tua, serta observasi lapangan terhadap perilaku anak. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari studi eksisting dan studi

referensi terhadap penelitian dan media dengan topik sejenis untuk memperluas pemahaman penulis (Sulung & Muspawi, 2024).

3.2.1 *Empathize*

Tahap pertama *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi orang tua dalam memilih media bermain dan mendampingi aktivitas bermain anak, serta membantu penulis mengetahui sejauh mana orang tua memahami pentingnya mainan edukatif bagi perkembangan anak usia dini. Maka dari itu pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui *Focus Group Discussion (FGD)* dengan orang tua, wawancara dengan ahli buku, psikolog klinis anak, dan ahli pengrajin kardus. Selain itu, dilakukan observasi terhadap anak-anak saat berinteraksi membuat mainan dari kardus.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *define*, penulis melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan sebelumnya terkait kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam upaya memfasilitasi aktivitas bermain anak. Hasil dari analisis tersebut kemudian dirumuskan menjadi *problem statement* yang menjadi dasar dalam pengembangan solusi kreatif berupa buku panduan untuk memenuhi kebutuhan orang tua terhadap panduan praktis membuat mainan edukatif untuk mendampingi kegiatan bermain anak.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *ideate*, penulis melakukan brainstorming menggunakan mindmap untuk mengeksplorasi dan mendapatkan berbagai ide sebagai solusi kreatif dalam perancangan buku panduan, yang dimana tidak hanya mencakup informasi tentang panduan praktis bagi orang tua dalam membuat mainan edukatif berbahan kardus, tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan visual anak. Sehingga hasil dari eksplorasi yang dilakukan pada tahap ini, penulis memiliki big idea yang akan menjadi acuan dalam pengembangan konsep desain dan stylescape sebagai acuan pada tahap selanjutnya di tahap *prototype*.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis mulai menerjemahkan ide dan konsep yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya yaitu *ideate*, ke dalam bentuk visual. Tahapan ini diawali dengan mencari berbagai referensi, pembuatan sketsa untuk setiap aset yang akan digunakan, hingga finalisasi elemen visual dan dilakukan *layouting* untuk isi buku panduan, serta membuat desain media collateral yang berfungsi untuk mendukung media utama.

3.2.5 Test

Pada tahap terakhir yaitu *test*, dilakukan pengujian terhadap versi final buku panduan secara langsung dengan melibatkan orang tua dan anak. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan masukan yang berguna sebagai bahan evaluasi keseluruhan aspek buku panduan. Sehingga dalam tahap ini, penulis dapat menilai sejauh mana efektivitas desain buku panduan dalam memenuhi kebutuhan orang tua yang berperan sebagai pendamping, menarik untuk anak dan dapat dipahami isinya secara menyeluruh. Hasil dari tahap ini menjadi dasar mendorong inovasi guna meningkatkan kualitas buku panduan pemanfaatan kardus sebagai salah satu mainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan anak.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada tahapan ini, penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data. Pertama, melakukan observasi lapangan dengan memberikan aktivitas membuat mainan kardus kepada anak-anak usia dini, sambil mengamati respon anak terhadap ketertarikan, konsentrasi, dan potensi kendala yang terjadi. Kedua, dilakukan wawancara dengan para ahli yang meliputi: penulis dan editor buku anak, psikolog klinis anak, dan ahli pengrajin kardus. Ketiga, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama orang tua untuk mengetahui tantangan mereka dalam mendampingi kegiatan bermain anak dan menggali preferensi terhadap bentuk media untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak. Dilanjutkan dengan studi eksisting pada media yang serupa dengan buku panduan membuat mainan kardus, serta melakukan studi referensi untuk mendapatkan inspirasi konsep, gaya visual, dan penggunaan

bahasa pada perancangan buku panduan yang ramah anak dan buku cerita bergambar.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati fenomena secara langsung dilapangan, sehingga memungkinkan penulis dapat memahami kebenaran dan fakta yang sebenarnya terjadi (Moleong, 2019). Diantara empat jenis pengamatan yang ada, penulis memilih pengamatan deskriptif untuk memperoleh gambaran umum mengenai interaksi anak saat bermain membuat mainan kardus. Tujuan dilakukannya observasi yaitu untuk mengetahui sejauh ketertarikan anak terhadap aktivitas membuat mainan dari kardus, kemampuan anak dalam mengikuti panduan hingga mainan kardus terbentuk, potensi kendala yang akan terjadi saat anak membuat mainan kardus.

2. Pengamatan Deskriptif

Observasi dilakukan dengan mengunjungi TK Tunas Anak Bangsa yang berada di Otista, Jakarta Timur. Penulis memberikan aktivitas membuat mainan dari kardus kepada 12 murid dengan rentang usia 4-6 tahun, TK A dengan rentang usia 4-5 tahun berjumlah 6 orang dan TK B dengan rentang usia 5-6 tahun berjumlah 6 orang. Dilengkapi dengan panduan dari guru yang menjelaskan langkah-langkah membuat mainan sederhana dari kardus, penulis akan mulai mengamati respon anak mengikuti panduan membuat mainan kardus dengan bahan-bahan yang telah di siapkan sebelumnya. Berikut merupakan daftar catatan observasi yang digunakan penulis untuk membantu kegiatan observasi di TK Tunas Anak Bangsa.

Tabel 3.1 Objek Pengamatan Observasi

NO.	OBJEK PENGAMATAN
1.	Pengetahuan anak tentang material kardus.
2.	Ketertarikan anak membuat mainan dari kardus.

NO.	OBJEK PENGAMATAN
3.	Kemampuan anak mengikuti panduan yang disampaikan guru.
4.	Durasi penggeraan mainan kardus hingga selesai.
5.	Jumlah penjelasan yang disampaikan guru dalam 1 step hingga anak berhasil mencontoh instruksinya.
6.	Kendala/hambatan selama proses pembuatan mainan kardus.
7.	Kemampuan imajinasi anak saat membuat mainan kardus.
8.	Kemampuan <i>problem solving</i> anak selama membuat mainan kardus.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan penulis, melibatkan interaksi langsung dengan narasumber untuk menggali informasi mendalam terkait suatu topik menurut buku berjudul Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups (Herdiansyah, 2019, h.55). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan para ahli sebagai narasumber guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dari perspektif para ahli berdasarkan bidang keahliannya masing-masing, sehingga penulis mendapatkan informasi yang kredibel sebagai dasar perancangan buku panduan. Narasumber tersebut mencakup: ahli buku anak untuk mengetahui kriteria buku yang sesuai untuk anak dan orang tua, ahli perkembangan anak untuk memahami peran mainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini, serta ahli perngra Jin kardus untuk mengetahui cara pengolahan kardus menjadi mainan sederhana.

1. Wawancara dengan Penulis dan Editor Buku Anak

Wawancara dengan penulis dan editor buku anak dilakukan dengan 2 narasumber yaitu, I Darmawan Sutarsa, seorang penulis buku anak/pemerolehan bahasa anak dan Arleen Amidjaja seorang penulis buku. Teknik wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur, dimana penulis telah menyiapkan pertanyaan utama namun tetap fleksibel untuk menggali jawaban lebih lanjut dengan pertanyaan

spontan sesuai dengan alur percakapan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai standar penyusunan buku panduan yang ramah untuk anak dan orang tua, meliputi aspek visual hingga penggunaan gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan panduan. Selain itu, wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan saran terkait perancangan buku panduan yang bersifat edukatif dan interaktif, dalam artian bagaimana kegiatan membaca dapat dikaitkan dengan aktivitas bermain anak menggunakan benda-benda daur ulang yang ada disekitar lingkungan kita, berdasarkan pengalaman langsung dari Iwan Darmawan Sutarsa dan Aleen Amidjaja yang telah lama berkecimpung di dunia penulis buku anak.

Berikut pertanyaan terstruktur yang akan digunakan dalam wawancara dengan I Darmawan Sutarsa dan Arleen Amidjaja:

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Penulis Buku Anak

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
	Konten buku dan penggunaan gaya bahasa yang dapat meningkatkan minat baca anak usia dini, serta memudahkan orang tua dan anak memahami panduan tersebut
1.	Seperti apa karakteristik buku untuk meningkatkan minat baca anak usia dini?
2.	Bagaimana cara menciptakan alur cerita yang dapat menarik perhatian anak untuk membaca buku?
3.	Bagaimana cara mengolah konten cerita pada buku anak agar sesuai dengan kebutuhan dan imajinasinya, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam membaca dan mengikuti panduan?
4.	Adakah gaya bahasa yang disarankan agar isi buku mudah dipahami oleh anak usia dini dan orang tua?
5.	Hal apa saja yang sebaiknya dihindari dalam merancang buku panduan untuk anak usia dini?

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
	Peranan visual dan ilustrasi untuk mendukung tingkat pemahaman anak usia dini.
6.	Seperti apa pendekatan desain visual dalam buku panduan yang dapat membuat proses membaca lebih menyenangkan bagi anak dan orang tua?
7.	Apa/bagaimana peran ilustrasi dalam mendukung pemahaman dan meningkatkan minat membaca anak usia dini?
8.	Menurut Anda, gaya ilustrasi apa yang paling umum digunakan dalam buku anak untuk menyampaikan panduan secara menyenangkan?
9.	Elemen apa saja yang harus diperhatikan agar buku panduan dapat menjadi media edukatif yang menarik?
	Strategi dalam penyusunan buku panduan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, agar mampu menyaingi media lainnya seperti gawai.
10.	Menurut Anda, strategi apa yang dapat membuat buku panduan terlihat lebih menarik dibandingkan gawai?
11.	Adakah contoh buku panduan interaktif yang menurut Anda berhasil meningkatkan keterlibatan anak dan orang tua?
	Keberhasilan buku panduan dan saran dalam penyusunan buku panduan yang ramah anak.
12.	Adakah indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan buku panduan yang dikemas dalam buku cerita sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini?
13.	Berdasarkan pengalaman Anda, apa ada saran yang dapat membantu saya dalam membuat buku panduan yang menyenangkan, sekaligus mudah dipahami oleh orang tua dan anak usia dini?

2. Wawancara dengan Psikolog Klinis Anak

Wawancara dengan Psikolog Klinis Anak dilakukan bersama Yustika, M.Psi., Psikolog yang berkompetensi di bidangnya menangani kesehatan fisik hingga perkembangan mental dan sosial anak. Teknik wawancara yang digunakan bersifat terstruktur, dimana penulis telah menyiapkan format pertanyaan yang tetap untuk ditujukan kepada ahli perkembangan anak. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai peran media permainan edukatif dan interaktif dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini (fisik, kognitif, dan sosial), mengetahui risiko bagi anak jika tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai, dan kasus umum yang sering terjadi pada masa perkembangan anak. Melalui wawancara ini, penulis juga ingin memperoleh saran dan strategi yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan mainan daur ulang berbahan kardus sebagai media yang dapat membantu orang tua dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal.

Berikut merupakan pertanyaan terstruktur yang akan digunakan dalam wawancara dengan Yustika, M.Psi., Psikolog:

Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Psikolog Klinis Anak

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
Pemahaman dasar mengenai tahapan perkembangan anak usia dini dan segala aspek yang perlu diperhatikan oleh orang tua.	
1.	Menurut Anda, rentang usia anak mana yang perlu menjadi perhatian utama bagi orang tua dalam tahapan perkembangan anak?
2.	Apa saja aspek penting yang harus dipahami dan diprioritaskan oleh orang tua untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh?

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
3.	Faktor apa saja yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, dalam aspek perkembangan kognitif, motorik dan sosial?
4.	Apa resiko yang dapat terjadi jika anak usia dini tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya? Dan kasus umum apa yang paling sering terjadi pada masa perkembangan anak usia dini?
	Pandangan Psikolog Klinis Anak terkait pentingnya aktivitas fisik khususnya bermain sebagai sarana belajar dan stimulasi perkembangan anak usia dini.
5.	Bagaimana kegiatan bermain dapat berperan penting untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh?
6.	Berdasarkan pengalaman Anda, bagaimana penerapan kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan eksplorasi dapat membantu anak usia dini lebih cepat dalam memahami sesuatu?
7.	Menurut Anda, apakah pengenalan kegiatan peduli lingkungan, seperti mendaur ulang kardus menjadi mainan edukatif dapat berperan dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini?
	Bentuk keterlibatan orang tua serta rekomendasi media permainan yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak usia dini.
8.	Apa saja yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam memilih dan memfasilitasi kegiatan bermain anak yang berfungsi untuk mendukung perkembangan anak secara optimal?
9.	Apa perbedaan mendasar yang dapat terlihat dari dampak pemberian gawai dengan pemberian mainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini?
10.	Apakah Anda memiliki rekomendasi jenis mainan edukatif yang ideal untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik dan sosial anak usia dini?

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
11.	Menurut Anda, bagaimana mainan daur ulang berbasis kardus dapat berperan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan membantu perkembangan anak secara optimal?

3. Wawancara dengan ahli Pengrajin Kardus

Wawancara dengan ahli pengrajin kardus dilakukan bersama Sanjaya Arifin, seorang pendiri rumah kreatif yang dikenal dengan nama “Bumi Kardus”. Rumah kreatif tersebut berfokus untuk mengembangkan nilai *sustainable* kardus yang dimulai sejak tahun 2015. Hingga kini, Bumi Kardus menghadirkan sebuah program *workshop* bernama “Kelas Kardus” untuk mengajarkan kepada anak-anak dan orang tua cara membuat mainan dari bahan kardus. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk menggali pengetahuan seputar proses pengolahan kardus menjadi mainan sederhana, termasuk teknik praktis dan tips bagi pemula. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui lebih lanjut motivasi narasumber dalam memilih dan memanfaatkan material kardus sebagai bahan dasar dari kerajinan yang dibuat, sehingga penulis dapat memahami potensi kardus sebagai media mainan edukatif berdasarkan pengalaman narasumber.

Berikut merupakan pertanyaan terstruktur yang akan digunakan dalam wawancara dengan Sanjaya Arifin:

Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Ahli Pengrajin Kardus

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
	Alasan dan pandangan pengrajin kardus terhadap pemanfaatan kardus sebagai mainan alternatif untuk anak-anak.
1.	Apa yang memotivasi Anda untuk menjadi pengrajin kardus, khususnya membuat mainan daur ulang dari kardus bekas untuk anak-anak?

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
2.	Menurut Anda, bagaimana peran kardus sebagai material ramah lingkungan yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini melalui konsep daur ulang?
	Informasi tentang alat dan bahan yang digunakan, serta keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh pemula untuk membuat mainan daur ulang dari kardus.
3.	Jenis kardus seperti apa yang biasa Anda gunakan? Adakah jenis kardus yang paling cocok untuk pemula?
4.	Apa saja alat dan bahan yang perlu disiapkan oleh pemula untuk membuat mainan sederhana dari kardus?
5.	Apa saja langkah-langkah yang Anda lakukan untuk membuat mainan daur ulang dari kardus, dari awal hingga menjadi mainan?
6.	Adakah teknik dasar yang harus dipahami oleh pemula agar membuat mainan daur ulang dari kardus terasa lebih mudah dan menyenangkan untuk anak?
	Hambatan yang bisa terjadi dalam membuat mainan kardus dan sumber ide yang digunakan.
7.	Tantangan apa saja yang sering terjadi dalam proses pembuatan mainan dari kardus, dan bagaimana cara Anda mengatasi hal tersebut?
8.	Darimana biasanya Anda mendapatkan ide untuk membuat kerajinan dari kardus? Atau hanya mengandalkan imajinasi dan hasil eksplorasi sendiri?
	Bentuk mainan dari kardus yang sesuai untuk pemula dan panduan mudah untuk membuatnya.

NO.	PERTANYAAN WAWANCARA
9.	Bentuk mainan daur ulang berbasis kardus apa yang menurut Anda paling mudah dan cocok dibuat oleh pemula, terutama anak usia dini dan orang tua?
10.	Menurut Anda, bagaimana cara membuat panduan praktis membuat mainan daur ulang berbasis kardus yang mudah dipahami dan menyenangkan untuk diikuti oleh anak bersama orang tua?
	Cara mengenalkan kerajinan kardus kepada masyarakat menurut pandangan ahli.
11.	Bagaimana cara Anda mengenalkan kerajinan berbasis kardus agar masyarakat tertarik untuk mencobanya, khususnya sebagai mainan edukatif untuk anak?
12.	Berdasarkan pengalaman, adakah saran yang dapat membantu pemula merasa percaya diri bisa membuat mainan daur ulang berbasis kardus?

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan diskusi kelompok, dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari berbagai sudut pandang (Instrumen Penelitian Kualitatif, h.62). FGD ini akan melibatkan 6-8 orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun dengan latar belakang yang beragam, seperti ibu rumah tangga, pekerja kantoran, dan pegawai negeri. Melalui FGD ini, penulis bertujuan untuk memahami sejauh mana pengetahuan orang tua tentang pentingnya stimulasi yang tepat untuk anak melalui media permainan edukatif, mengetahui preferensi mereka terhadap bentuk media pembelajaran dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak, faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih mainan anak, serta kendala yang sering dihadapi oleh orang tua dalam mendampingi anak bermain. Dengan begitu, penulis dapat mengidentifikasi kebutuhan orang tua untuk merancang buku panduan yang

sesuai sebagai media edukatif untuk mendukung aktivitas belajar dan bermain bersama dengan anak.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan digunakan sebagai panduan bagi penulis dalam memimpin kegiatan FGD:

Tabel 3.5 Pertanyaan *Focus Group Discussion*

NO.	PERTANYAAN <i>FOCUS GROUP DISCUSSION</i>
	Pengalaman orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain anak, serta tingkat pemahaman orang tua terhadap manfaat kegiatan peduli lingkungan untuk perkembangan anak.
1.	Aktivitas bermain apa yang paling sering Anda lakukan bersama anak di rumah untuk mendukung perkembangannya, dan apa alasan Anda memilih aktivitas tersebut?
2.	Selain bermain, mungkin ada kalanya anak bermain menggunakan gawai. Apakah boleh diceritakan alasan Anda memberikan gawai kepada anak? Apakah ada aturan <i>screen time</i> di rumah? Jika sudah melewati batas <i>screen time</i> dan anak masih ingin bermain dengan gawai, bagaimana biasanya Anda menyikapi hal tersebut?
3.	Faktor apa saja yang biasanya menjadi pertimbangan bagi orang tua ketika memilih mainan untuk anak? Apakah dari segi fungsi, manfaat, keamanan.
4.	Apakah sebelumnya Anda sudah tahu bahwa kegiatan peduli lingkungan, seperti membuat mainan dari bahan daur ulang juga bermanfaat untuk mendukung perkembangan anak usia dini?
	Pengalaman orang tua membuat mainan daur ulang bersama anak dan menggali perspektif mereka terhadap penggunaan material kardus sebagai bahan daur ulang untuk kegiatan bermain bersama anak.
5.	Pernahkah Anda membuat mainan daur ulang dari kardus bersama anak atau memanfaatkan benda-benda di sekitar rumah

NO.	PERTANYAAN <i>FOCUS GROUP DISCUSSION</i>
	menjadi mainan? Jika pernah, bagaimana perasaan Anda saat melakukannya dan respon anak saat membuatnya?
6.	Menurut Anda, apakah kardus sebagai bahan daur ulang bisa membantu Anda dalam memfasilitasi kegiatan bermain bersama anak di rumah?
	Kebutuhan orang tua terhadap panduan membuat mainan daur berbasis kardus agar lebih mudah dipahami dan terasa menyenangkan bagi anak usia dini.
7.	Jika tersedia sebuah panduan membuat mainan daur ulang dari kardus, media apa yang paling mudah Anda gunakan bersama anak? Video tutorial atau buku panduan bergambar <i>step-by-step</i> ? Dan apa alasannya?
8.	Agar panduan tersebut mudah dipahami bersama anak, menurut Anda hal apa saja yang perlu diperhatikan? (misalnya dari durasi, tingkat kesulitan mainan, atau tampilan visualnya)
9.	Menurut Anda, apa yang bisa membuat anak lebih tertarik dan terlibat aktif mengikuti permainan edukatif di rumah?
10.	Adakah saran agar panduan membuat mainan daur ulang dari kardus bisa mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak dan orang tua?

3.3.4 Studi Eksisting

Dalam proses perancangan buku panduan, penulis melakukan studi eksisting dengan melakukan analisis terhadap media yang serupa dengan buku panduan yaitu buku “Tutorial Mainan Kardus” yang diterbitkan oleh Pustaka RMA. Analisis dilakukan dengan melakukan pembahasan terkait teknik penyampaian panduan, bahasa yang digunakan, dan tampilan visual pada buku tersebut. Melalui studi eksisting, penulis dapat mengembangkan konsep dan strategi perancangan buku panduan pemanfaatan kardus. Sehingga, buku

panduan yang dirancang dapat mendorong keterlibatan anak dan orang tua secara aktif dalam kegiatan bermain bersama yang dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mengumpulkan referensi dari berbagai media yang relevan terkait buku panduan dan buku cerita bergambar dengan pendekatan *storytelling*, aspek visual yang mencakup *art style* dan *layouting*, alur cerita yang mencakup penggunaan gaya bahasa dan *copywriting* yang akan digunakan untuk mendukung perancangan buku panduan. Melalui studi referensi, penulis akan menemukan ide-ide visual baru yang dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk mengeksplorasi lebih luas pendekatan visual yang sesuai dengan karakter anak usia dini. Melalui pendekatan visual yang tepat pada buku panduan pemanfaatan kardus, diharapkan dapat mendorong ketertarikan dan keterlibatan anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan membuat mainan dari kardus. Buku yang dijadikan sebagai referensi buku panduan yaitu berjudul “Eksperimen Seru Pertamaku” karya Eko Utomo. Sedangkan untuk buku cerita bergambar yang dijadikan sebagai referensi alur cerita, penggunaan gaya bahasa dan *art style* dari buku cerita bergambar berjudul “Senang” yang diterbitkan oleh Tentang Anak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA