

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan pada buku interaktif mengenai Tokoh Yosua dalam Alkitab adalah anak Sekolah Minggu. Cakupan subjek perancangan ini berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis dari target audiens. Berikut penjelasan yang lebih rinci:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 6-11 tahun

Pada usia 6-11 tahun, anak-anak sedang berada dalam fase perkembangan kognitif dan spiritual. Hal ini menjadikan pemahaman iman sejak usia dini tidak hanya membantu untuk mengenal Tuhan dan ajaran-Nya, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter kristiani (Simanjuntak & Nendissa, 2025). Oleh karena itu, Sekolah Minggu memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan iman anak-anak sejak dini (Sopakua, dkk., 2024).

c. SES: A-B

Status sosial ekonomi orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca anak. Keluarga dengan latar belakang ekonomi yang tinggi cenderung mampu menyediakan fasilitas bacaan, membelikan buku, dan memberikan lingkungan membaca yang kondusif kepada anak mereka (Zahra, 2023).

2. Geografis: Tangerang

Tingkat minat membaca di Tangerang masih rendah, sekitar 49% saja (Fachreinsyah, 2024). Hal ini masih rendah jika dibandingkan

dengan daerah di sekitarnya, seperti Jakarta Timur yang mencapai 79%, ataupun Jakarta Utara yang mencapai 72% (Rotinsulu, 2025).

3. Psikografis

a. Kepribadian

- i. Memiliki kecemasan atau takut mencoba hal baru
- ii. Memiliki jiwa yang sensitif atau empatik
- iii. Memiliki sifat perfeksionisme
- iv. Memiliki ketertarikan dengan media interaktif

b. Gaya Hidup

- i. Mengikuti kegiatan sekolah minggu
- ii. Sering menghadapi tantangan dalam mencoba hal baru
- iii. Belum menjalankan kewajiban umat Kristiani dengan baik
- iv. Belum mengetahui lebih dalam mengenai kisah Yosua

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking*. Menurut (Kelley & Brown, 2018), *design thinking* merupakan suatu pendekatan yang berpusat pada manusia, berangkat dari kebutuhan serta pengalaman yang dirasakan oleh pengguna. Pada *design thinking* terhadap 5 tahapan yang meliputi, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Tahap empati menekankan sejauh mana penulis mampu memahami serta merasakan persoalan yang dihadapi, sehingga dapat mengetahui solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut. Tahap *define* merupakan proses dalam memahami permasalahan berdasarkan data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Tahap *ideate* merupakan tahap dimana ide-ide inovatif dihasilkan sebagai solusi untuk permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Setelah itu, tahap *prototype* merupakan tahap ketika peneliti mulai merealisasikan ide-ide yang didapat. Tahap terakhir adalah *testing* dimana hasil perancangan akan dilakukan uji coba untuk menerima feedback dan iterasi.

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan Pendeta untuk memahami lebih mendalam mengenai tokoh Yosua dan relevansinya untuk anak-anak. Penulis juga mewawancarai Guru sekolah minggu untuk mendapatkan *insight* mengenai pendekatan yang cocok dalam mengajarkan anak-anak serta tantangannya. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada ahli ilustrasi untuk mengetahui pendekatan dan proses ilustrasi untuk membuat buku ilustrasi anak. Selanjutnya, penulis melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui pengetahuan anak-anak mengenai kisah Yosua. Terakhir, penulis melakukan studi eksisting dan referensi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki karya serupa.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *define*, proses yang dilakukan adalah mengolah data dan *insight* yang didapat dari tahap sebelumnya untuk menyusun strategi efektif dalam merancang buku interaktif yang mampu menjawab kebutuhan dari permasalahan yang dihadapi. Melalui tahap ini, penulis akan menyusun *User Persona* berdasarkan target audiens sehingga membatasi perancangan ini sehingga dapat sesuai dan tepat sasaran.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah menghasilkan ide gagasan dan konsep yang dapat menjadi solusi inovatif atas permasalahan yang ada. Dalam tahap ini akan dilakukan proses *brainstorming*, *mindmapping*, dan *stylescape*, yang akan dijadikan pedoman untuk perancangan buku interaktif. Proses ini dilakukan untuk merancang buku interaktif yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan target audiens, yaitu anak sekolah minggu.

3.2.4 *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan untuk mewujudkan ide dan konsep yang telah dikembangkan dari tahap sebelumnya menjadi bentuk nyata. Dengan

melakukan *prototype*, penulis membuat mock up atau hasil yang belum sempurna untuk dilakukan *user testing* pada tahap selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk mengurangi resiko kesalahan yang dapat terjadi sebelum perancangan buku interaktif mencapai *final design*.

3.2.5 Test

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dirancang dengan cara melakukan *user testing* kepada target audiens. Dari proses tersebut, penulis memperoleh masukan dan *feedback* yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi, sehingga karya yang dihasilkan dalam bentuk final menjadi lebih optimal.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini metode *mixed method*. (Creswell & Creswell, 2023) menjelaskan bahwa penelitian ini merupakan penggabungan kedua pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Proses penelitian tersebut berlangsung dengan merumuskan pertanyaan dan prosedur yang bersifat flexible, pengumpulan data dapat dilakukan langsung dari konteks atau lingkungan narasumber, serta melakukan analisis data secara induktif, dan menyusun formulir yang dapat disebarkan untuk mendapatkan *sample*. Data ini meliputi, pengalaman, pemahaman, dan interaksi individu yang terjadi dalam fenomena tersebut. Jenis *mixed method* yang dipakai adalah *indepth interview*, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

Penulis menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi dan pemahaman yang mendalam kepada yang ahli ataupun pihak yang memiliki peran penting dengan target audiens. Informasi ini digunakan sebagai pedoman penulis dalam melakukan perancangan buku ilustrasi kedepannya. Penulis juga menggunakan kuesioner untuk lebih memahami mengenai pemahaman anak-anak sekolah minggu mengenai kisah Yosua dan media pembelajaran yang mereka sukai. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting dengan tujuan melakukan analisis terhadap perancangan buku ilustrasi anak mengenai tokoh alkitab yang pernah dibuat untuk mengetahui kekurangan, kelebihan dari perancangan yang sudah ada.

Terakhir, studi referensi dipakai dengan tujuan menggali informasi mengenai teori ilustrasi, psikologi anak, dan pendekatan pembelajaran secara visual untuk landasan teori yang berguna dalam merancang media informasi yang efektif.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka ataupun daring antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh data atau pengalaman yang dimiliki narasumber (Creswell & Creswell, 2023, h. 199). Menurut Creswell & Creswell (2023) menyatakan bahwa wawancara dapat dilaksanakan dalam bentuk yang terstruktur, semi-terstruktur, maupun tidak terstruktur, menyesuaikan pada kebutuhan penelitian itu sendiri.

Proses wawancara ini ditujukan kepada beberapa pihak, meliputi Pendeta, guru sekolah minggu, dan ahli ilustrasi. Wawancara Pendeta dilakukan dengan tujuan mendapatkan perspektif dari ahlinya dan memahami nilai-nilai spiritual dalam kisah Yosua yang relevan bagi anak-anak. Wawancara selanjutnya dilakukan kepada guru sekolah minggu, dengan tujuan memahami pendekatan yang biasa digunakan dalam menyampaikan cerita Alkitab dan tantangan dalam mengajar anak-anak. Wawancara ketiga dilakukan dengan orang tua anak, dengan tujuan mengetahui pendekatan pembelajaran dan kebiasaan anak di rumah. Wawancara terakhir dilakukan dengan ahli ilustrasi yang bertujuan mengetahui dan menerima arahan mengenai visualisasi cerita tokoh alkitab yang tepat untuk anak-anak.

3.3.1.1 Wawancara Pendeta

Wawancara dengan pendeta dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai nilai-nilai dalam kisah Yosua yang relevan untuk anak-anak. Pendeta yang penulis wawancara adalah pdt. Joel Manalu, yang merupakan seorang pendeta dan gembala dari gereja GBI *New Live Community*. Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada pendeta, sebagai berikut:

- A. Menurut Bapak, apakah anak-anak zaman sekarang masih memerlukan sosok teladan kristiani dari tokoh alkitab? Mengapa?
- B. Apakah *urgent* untuk mengenalkan tokoh-tokoh alkitab kepada anak-anak sedini mungkin?
- C. Berdasarkan topik yang saya angkat, apakah Bapak bisa menjelaskan mengenai Kisah Yosua dari segi teologis?
- D. Menurut Bapak, apakah kisah Yosua ini juga cocok untuk diceritakan kepada anak-anak?
- E. Menurut Bapak, apa nilai rohani utama dari kisah Yosua yang paling dapat dipahami anak-anak?
- F. Berdasarkan kisah Yosua ini, menurut Bapak apakah nilai-nilai rohani dalam kisah Yosua masih relevan untuk menjawab tantangan moral yang dihadapi oleh anak-anak? Mengapa?
- G. Dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kisah Yosua, menurut Bapak peristiwa apa yang paling cocok dikenalkan kepada anak-anak, mengapa?
- H. Bagaimana sebaiknya guru sekolah minggu atau orang tua memperkenalkan kisah Yosua agar anak-anak bisa meneladani imannya?

3.3.1.2 Wawancara Guru Sekolah Minggu

Wawancara dengan guru sekolah minggu ditujukan untuk mengetahui pendekatan yang biasa digunakan dalam menyampaikan cerita Alkitab dan tantangan dalam mengajar anak-anak. Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada guru sekolah minggu:

- A. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana anda menilai tingkat keberanian dan self-control anak-anak di kelas anda?
- B. Apakah selama di sekolah minggu, anak-anak menunjukkan ketaatan dan perilaku yang disiplin?

- C. Menurut Bapak/Ibu, apakah kisah tokoh Alkitab relevan terhadap pembentukan karakter kristiani anak-anak?
- D. Berdasarkan pengalaman Bapak/Ibu, metode pembelajaran apa yang paling efektif dan menarik untuk anak-anak? Mengapa
- E. Apakah anak-anak menunjukkan minat yang tinggi atau antusias untuk membaca Alkitab?
- F. Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan memvisualisasi cerita tokoh alkitab dapat menarik anak-anak untuk membacanya?
- G. Selama ini apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media buku bergambar/ilustrasi untuk metode pembelajaran di sekolah minggu?
- H. Apakah Bapak/Ibu bisa menceritakan mengenai tantangan-tantangan yang pernah dialami selama mengajar anak-anak sekolah minggu mengenai nilai-nilai rohani?

3.3.1.3 Wawancara Ahli Ilustrasi

Wawancara dengan ahli ilustrasi bertujuan untuk mendapat masukan mengenai ilustrasi, konsep, pendekatan ilustrasi seperti apa yang cocok dengan anak-anak. Ahli ilustrasi yang diwawancarai adalah Yenny Yulianti, yang merupakan seorang ilustrator buku cerita anak. Beliau beberapa kali mendapatkan *project* membuat buku ilustrasi dari kemendikbud dan beberapa *project* buku ilustrasi yang bertemakan keagamaan, sehingga penulis memilihnya karena ingin mendapatkan *insight* juga mengenai buku tentang keagamaan. Berikut merupakan pertanyaan wawancara:

- A. Menurut Anda, apakah anak-anak sekarang tertarik untuk membaca buku cerita?
- B. Bagaimana proses ilustrasi yang anda lakukan ketika membuat buku ilustrasi dari awal hingga tahap produksi?

- C. Menurut anda, elemen visual apa yang paling menarik perhatian anak-anak?
- D. Menurut anda, apa pendekatan terbaik untuk menggambarkan suatu tokoh agar terlihat kuat namun tetap relatable bagi anak-anak?
- E. Apakah anda pernah mengilustrasikan cerita keagamaan sebelumnya? Kalau ada, apa tantangan terbesar yang pernah dialami?
- F. Bagaimana cara anda mengubah cerita yang berat menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk anak-anak?
- G. Bagaimana anda menggambarkan emosi dan ekspresi karakter dalam ilustrasi agar mudah dipahami anak-anak?

3.3.2 Kuesioner

Penulis juga akan melakukan kuesioner sebagai salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan. Menurut Creswell & Creswell (2023, h. 161), kuesioner dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari variabel pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Penulis memilih anak-anak sekolah minggu di gereja GII Hok Im Tong sebagai responden. Tujuan dari pelaksanaan kuesioner ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak mengenai kisah Yosua, apakah mereka sudah paham alur ceritanya atau belum. Selain itu, kuesioner ini juga dibuat untuk mengetahui jenis media belajar atau gaya visual yang paling mereka sukai. Informasi yang didapatkan dari hasil kuesioner ini kemudian digunakan penulis sebagai acuan dasar dalam merancang konten dan visual buku agar tepat sasaran. Berikut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk kuesioner.

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan kuesioner

| Pertanyaan | Pilihan Jawaban |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Kamu pernah denger kisah tokoh Alkitab bernama Yosua, nggak? | Pernah dong! |
| | Pernah, tapi kurang tahu |
| | Aduh, lupa-lupa ingat |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Nggak tahu |
| <p>Kira-kira cerita Yosua itu tentang yang mana ya? Coba pilih gambar di bawah ini!</p> | <p>Penaklukan Kota Yerikho</p>  |
| | <p>Membelah Laut Merah</p>  |
| | <p>Melawan Goliat</p>  |
| | <p>Dijual oleh saudaranya sendiri</p>  |
| | <p>Menyeberangi Sungai Yordan</p> <p>Diutus jadi salah satu dari 12 pengintai</p> <p>Jatuhin tembok Yerikho</p> |
| <p>Kejadian-kejadian apa aja yang kamu tau dari kisah Yosua? (Kamu boleh pilih lebih dari satu, ya!)</p> | |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| | Memimpin bangsa Israel |
| | Maaf, aku kurang tahu |
| Menurutmu, tokoh Yosua itu orangnya yang seperti apa ya? (Kamu boleh pilih lebih dari satu, ya!) | Berani |
| | Penurut |
| | Penakut |
| | Pemimpin yang baik |
| | Sombong |
| | Maaf, aku kurang tahu |
| Seberapa sering kamu mendengar atau membaca cerita Alkitab? | Setiap hari |
| | Beberapa kali seminggu |
| | Seminggu sekali (di sekolah Minggu) |
| | Jarang sekali |
| Bagaimana kamu biasanya belajar atau mendengar cerita Alkitab? | Dari Laoshi di Sekolah Minggu |
| | Dari orang tua aku |
| | Dari buku cerita |
| | Langsung dari Alkitab |
| | Dari Tiktok, atau Instagram |
| Kalau belajar cerita Alkitab, kamu paling suka kalau ceritanya... (Kamu boleh pilih lebih dari satu, ya!) | Diceritain Laoshi |
| | Dijadiin buku cerita yang ada gamesnya |
| | Dijadiin kuis tentang cerita itu |
| | Dijadikan komik |
| Hal apa yang bikin kamu tertarik baca cerita Alkitab? (Kamu boleh pilih lebih dari satu, ya!) | Ada gambar-gambar yang lucu dan menarik |
| | Ceritanya seru |
| | Bisa belajar hal seru |
| | Ada games nya |

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan tujuan untuk meninjau media serupa yang pernah ada dan masih relevan dengan topik yang diteliti penulis. Melalui metode ini, penulis berusaha memahami keseluruhan konteks dari karya-karya sebelumnya, termasuk bagaimana alur perancangan dilakukan, gaya visual yang digunakan, serta pendekatan naratif yang diterapkan dalam. Hal ini berguna sebagai panduan dalam menyusun strategi pengembangan buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Selain itu, dengan melakukan studi eksisting, penulis memiliki kesempatan untuk menganalisis kelebihan dan kelemahan karya terdahulu sehingga bisa dijadikan panduan untuk meningkatkan kualitas perancangan buku interaktif.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi digunakan dengan tujuan mencari referensi mengenai teknik desain atau ilustrasi yang akan digunakan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi kemudian melakukan analisis mendalam terhadap desain visual yang relevan terhadap target audiens. Studi referensi juga bermanfaat dalam menambah pemahaman akan konsep visual sehingga penulis dapat mengeksplorasi gaya desain dan teknik ilustrasi yang kreatif dan relevan.