

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam mengumpulkan data untuk mendukung proses perancangan, penulis merujuk pada pendapat menurut Sugiyono (2015:137), yang menyatakan teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang dinilai strategis dalam penelitian dengan tujuan utama dalam memperoleh data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif, yang terdiri dari observasi, wawancara, dan kuesioner.

Penulis melakukan penelitian observasi untuk mengamati aktivitas target audiens selama di gereja dan permasalahan sosial yang sedang terjadi. Penulis melakukan wawancara bersama beberapa narasumber sebagai perwakilan sudut pandang umat di gereja, petugas, dan petinggi gereja. Kemudian, penulis akan menyebarkan kuesioner kepada umat di gereja sebagai informasi bahwa masih adanya etika yang kurang baik di dalam gereja.

3.1.1 Demografis

Penelitian yang dilakukan dalam demografis untuk mengetahui populasi masyarakat berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan, SES, dan agama.

1. Usia: 30-35 tahun
2. Agama: Katolik
3. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki
4. Pendidikan: SMP dan SMA
5. SES: A-B, penelitian ini dilakukan khusus di Gereja Santo Yakobus Kelapa Gading, yang merupakan daerah yang memiliki pengeluaran cukup tinggi. Berdasarkan Data dari Badan Pusat Statistik 2021, terdapat 7% penduduk miskin di Jakarta Utara, yang berarti 93% lainnya masuk ke dalam menengah dan ke atas.

3.1.2 Geografis: Area Jakarta Utara

Rentang usia 30–35 tahun termasuk dalam kategori generasi milenial. Berdasarkan data penduduk Kota Jakarta Utara per Juni 2024, kelompok usia produktif mendominasi jumlah penduduk. Dari total tersebut, tercatat sebanyak 458.180 jiwa merupakan generasi milenial.

3.1.3 Psikografis

- a. Dewasa yang sudah mengetahui mengenai informasi etika di Gereja.
- b. Dewasa yang mengetahui seseorang yang mungkin kurang paham mengenai informasi etika di Gereja.
- c. Dewasa yang ingin memahami kembali etika di Gereja
- d. Dewasa yang sering mencari informasi di buku

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan metode *Design thinking*, yaitu metode penyelesaian masalah desain yang berfokus pada pengguna, dengan cara yang inovatif dan unik. Dalam buku *Design Thinking: Creating authentically learner-centric solutions* terdapat lima tahapan design dengan fokus pada pengalaman pengguna/*learner*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dygert & Granahan, 2020, h. 25).

3.2.1 Empathize

Penulis melakukan tahap *empathize* untuk mengetahui kebutuhan, pengalaman, dan hambatan umat di Gereja Santo Yakobus. Seperti pengalaman yang membuat mereka tidak mematuhi tata tertib di Gereja Santo Yakobus. Tahapan ini akan dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara kepada umat dan petinggi gereja.

3.2.2 Define

Tahap kedua, dari data yang sudah dikumpulkan di *empathize*, Penulis akan merumuskan masalah inti berdasarkan kebutuhan audiens. Seperti *banner* yang ada di Gereja Santo Yakobus kurang efektif dan *website* kaku, maka harus dibuat alternatif informasi yang lebih empatik dan menarik agar bisa mengingatkan umat mengenai tata tertib yang ada.

3.2.3 Ideate

Pada tahapan *ideate*, penulis akan mulai masuk ke proses kreatif. Penulis akan mulai melakukan konsep dari ide-ide berdasarkan *empathize* yang sudah dirancang. Penulis akan mulai melakukan proses yang dimulai dengan *brainstorming*, sketsa, dan *mockup*. Dari proses *define* tersebut penulis sudah bisa mulai melakukan pemilihan visual yang tepat. Setelah pemilihan visual sudah pas maka perlu dilakukan evaluasi untuk menyesuaikan kebutuhan audiens.

3.2.4 Prototype

Pada tahap keempat, ide konsep sudah ditentukan, maka penulis akan mengikuti *prototype day*. Pada tahapan ini, penulis akan merangkai desain sesuai dengan konsep yang sudah dirangkai agar bisa mencapai tahapan finalisasi. Penulis akan mengimplementasikan elemen visual seperti warna, *layout*, *grid*, tipografi, dan ilustrasi agar bisa mencapai target komunikasi kepada audiens.

3.2.5 Test

Tahapan *test* merupakan tahapan terakhir. Tahapan ini memungkinkan audiens mengakses perancangan dari desain final. Hasil perancangan akan dicoba oleh target audiens untuk melihat apakah pesan tersampaikan dengan baik tanpa kesan menggurui.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan metode kualitatif. Disebutkan oleh Dwi et al (2022) penelitian kualitatif melibatkan serangkaian teknik interpretatif yang bertujuan untuk menggambarkan, mengkategorikan, dan menerjemahkan fenomena sosial, dengan penekanan pada pemahaman terhadap makna di baliknya.

Teknik yang penulis gunakan akan meliputi wawancara, observasi, dan kuesioner untuk memperoleh informasi mengenai etika yang kurang baik di dalam gereja, serta aturan yang jelas mengenai etika tersebut. Informasi yang

dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar merancang buku yang relevan dan efektif sesuai kebutuhan pengguna.

3.3.1 Observasi

Observasi akan dilakukan secara *online* maupun *offline*. Observasi yang dilakukan secara online akan melalui *platform* sosial media, mengenai pengalaman orang-orang di dalam Gereja Katolik. Observasi yang dilakukan secara *offline* akan dilakukan di dalam Gereja Katolik Paroki Kelapa Gading, untuk mengamati umat yang menerapkan serta tidak menerapkan etika gereja.

1. Pengamatan Berperan Serta

Pengamatan pertama akan dilakukan secara *offline* yaitu di dalam Gereja Katolik Paroki Kelapa Gading. Penulis akan ikut beribadah bersama dengan umat lainnya. Penulis akan mengamati perilaku umat saat beribadah dan bagaimana cara mereka menyikapi ibadah yang dijalani selama 1 jam. Penulis akan menganalisis berapa banyak umat yang kurang menerapkan etika di dalam gereja, sekaligus faktor lain yang mendorong etika tersebut.

2. Pengamatan Deskriptif

Dalam proses pengamatan deskriptif akan dilakukan secara *offline*. Pengamatan *offline* di dalam gereja, penulis akan mengamati segala hal yang dilakukan umat.

3. Pengamatan Terfokus

Pada tahapan ini, penulis akan lebih spesifik melakukan pengamatan kepada target audiens, yaitu umat milenial sebagai target utamanya. Pengamatan ini dilakukan secara *offline* di dalam gereja. Penulis akan melihat interaksi dan perilaku yang dilakukan oleh audiens dimulai dari pakaian, proses menjalankan ibadah, dan interaksi selama di gereja. Penulis akan mengamati bagaimana umat tersebut bisa dialihkan fokusnya dari ibadah, sehingga melakukan beberapa etika yang kurang baik.

4. Pengamatan Terpilih

Pada tahapan terakhir, penulis akan melakukan pengamatan final. Pada tahapan ini penulis akan melakukan observasi bagaimana cara beberapa umat yang melakukan etika kurang baik di dalam gereja, seperti cara mereka terpecah dari fokus yang ada, dan lainnya.

3.3.2 Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada tiga narasumber sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer. Narasumber pertama adalah Ir. Stanislaus Darmanto dan narasumber kedua adalah ahli desain Calysta.

1. Wawancara Ketua Liturgi

Narasumber pertama adalah Ir. Darmanto, M.M. selaku pemimpin rohani Gereja Katolik Paroki Kelapa Gading. Pada wawancara ini, penulis akan menggali informasi mengenai etika yang benar di dalam gereja berdasarkan ajaran alkitab, mulai dari definisi, manfaat, praktik, dan sebagainya. Selain itu, akan ditanyakan pendapat narasumber mengenai penerapan etika yang masih kurang baik di Gereja Katolik Paroki Kelapa Gading. Berikut beberapa pertanyaan yang akan diajukan.

- a. Mengenai etika yang benar di gereja
 - A. Dapatkah Bapak menjelaskan secara umum apa yang dimaksud dengan etika beribadah di dalam Gereja Katolik?
 - B. Apa dasar ajaran Kitab Suci atau dokumen Gereja yang menjadi landasan utama dalam etika beribadah?
 - C. Menurut Bapak, mengapa etika penting dalam konteks liturgi dan kehidupan menggereja?
 - D. Apa dampaknya jika umat tidak menerapkan etika dengan baik saat mengikuti misa?
 - E. Bagaimana etika beribadah mendukung kekhusyukan dan kesatuan umat dalam misa?
- b. Mengenai penerapan etika yang kurang baik

- A. Menurut pengamatan Bapak, bagaimana penerapan etika beribadah umat di Gereja Santo Yakobus Kelapa Gading saat ini?
- B. Apakah ada kebiasaan-kebiasaan yang dianggap kurang etis atau mengganggu kekhusyukan misa yang sering terjadi?
- C. Apa tantangan terbesar dalam menumbuhkan kesadaran umat terhadap pentingnya etika dalam misa?
- D. Menurut Bapak, apakah media buku panduan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengedukasi umat mengenai etika di gereja?

2. Wawancara Ahli Buku Ilustrasi

Narasumber ketiga adalah ahli ilustrasi yaitu Calysta. Melalui wawancara ini, penulis berencana menggali pengetahuan mengenai dasar dan cara yang efektif dalam merancang buku interaktif dengan dasar ilustrasi, serta pengalaman ilustrator dalam membuat ilustrasi. Berikut adalah pertanyaan yang akan diajukan oleh penulis:

1. Menurut Anda, apa saja elemen dasar yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah buku ilustrasi?
2. Bagaimana cara menciptakan ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca anak maupun remaja?
3. Apa perbedaan mendasar dalam merancang ilustrasi untuk buku biasa dan buku interaktif?
4. Sejauh mana ilustrasi berperan dalam membantu penyampaian isi atau pesan dalam buku?
5. Apa tantangan terbesar yang biasanya dihadapi ilustrator ketika membuat buku interaktif?
6. Menurut pengalaman Anda, teknik ilustrasi apa yang paling efektif untuk buku interaktif (misalnya digital drawing, manual drawing, atau kombinasi)?
7. Bagaimana cara Anda menentukan gaya visual yang sesuai dengan tema buku?

8. Seberapa penting kolaborasi antara penulis dan ilustrator dalam menciptakan buku ilustrasi yang berhasil?
9. Apakah ada tren terbaru dalam dunia ilustrasi buku interaktif yang sebaiknya diperhatikan desainer muda?
10. Apa tips Anda untuk pemula yang ingin merancang buku ilustrasi agar hasilnya komunikatif dan menarik?

3.3.3 Kuesioner

Penulis mengimplementasikan teknik kuesioner dengan metode pengambilan *random sampling* yang ditujukan kepada umat katolik di Paroki Kelapa Gading. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pengetahuan responden tentang etika dasar yang benar di dalam Gereja Katolik, serta pengalaman mereka melihat sesama umat yang masih kurang menerapkan etika tersebut. Pertanyaan *Google Form* akan dibuat menggunakan skala *likert* dengan angka satu menandakan sangat tidak setuju dan enam sangat setuju. Berikut merupakan instrumen pertanyaan kuesioner.

- a. Identitas Responden
 1. Jenis Kelamin
 2. Usia
 3. Sudah menikah/ belum
 4. Seberapa sering Anda mengikuti misa di gereja setiap bulannya?
- b. Tentang Pemahaman Umat Mengenai Etika yang Benar
 1. Saya memahami pentingnya menjaga sikap sopan selama berada di dalam gereja.
 2. Saya mengetahui apa saja etika dasar yang harus diterapkan umat selama misa berlangsung.
 3. Etika seperti berpakaian rapi, tidak bermain HP, dan tidak mengobrol saat misa adalah hal yang sudah saya pahami dengan baik.
 4. Menurut saya, umat perlu diedukasi secara berkala tentang etika beribadah di gereja.
 5. Gereja sudah cukup sering menyampaikan informasi atau pengingat tentang etika dalam misa.

6. Saya merasa etika dalam beribadah merupakan bagian dari penghormatan kepada Tuhan.
- c. Pengalaman dalam Etika di Gereja
1. Saya sering melihat umat lain yang bersikap kurang sopan selama misa berlangsung.
 2. Saya pernah merasa terganggu dengan perilaku umat lain yang tidak menjaga ketenangan misa.
 3. Saya pernah menegur atau mengingatkan sesama umat yang tidak menerapkan etika dengan baik.
 4. Saya setuju jika dibuat buku panduan sederhana yang membahas etika beribadah secara jelas dan ringan.
- d. Pilihan Media Informasi
1. Saya lebih tertarik mempelajari etika beribadah jika disajikan dalam bentuk buku interaktif dibandingkan hanya lewat teks biasa.
 2. Buku interaktif yang memadukan ilustrasi dan informasi dapat membuat saya lebih mudah memahami etika beribadah.
 3. Menurut saya, buku interaktif dapat menjadi sarana yang tepat untuk umat dari generasi milenial di Gereja Santo Yakobus. Saya merasa lebih mendengarkan aturan yang bersifat empatik dan *relatable*, tanpa paksaan

3.3.4 Studi Referensi

Dalam perancangan ini, penulis juga melakukan studi referensi terhadap beberapa media informasi sejenis dengan konten yang berbeda, yaitu buku ilustrasi *Cumarin A Pimenta Do Reino* dan buku *AR Rosario Arciniegas*. Melalui studi referensi tersebut, penulis menjadikan buku ilustrasi *Cumarin A Pimenta Do Reino* sebagai acuan utama dalam pengembangan ilustrasi pada buku yang dirancang. Gaya ilustrasi dari buku tersebut kemudian diadaptasi dan disesuaikan kembali agar selaras dengan kebutuhan cerita serta karakteristik *target* audiens.

Sementara itu, dalam pembuatan fitur *AR*, penulis menggunakan buku *AR Rosario Arciniegas* sebagai acuan untuk memahami gaya visual, jenis

gerakan, dan tingkat interaktivitas *AR* yang sederhana namun tetap menarik. Fitur *AR* yang dirancang nantinya akan mengikuti ilustrasi yang dibuat oleh penulis, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang konsisten antara halaman buku dan elemen *AR* yang muncul.

