

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan dibutuhkan penentuan subjek dari perancangan, penentuan ini ditujukan untuk menentukan target yang ditujui. Berikut ini merupakan subjek perancangan buku ilustrasi interaktif meningkatkan keterampilan sosial emosional anak:

1. Demografis
 - a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia: 7 – 12 tahun

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Piaget dalam bukunya “Piaget’s Theory of Intellectual Development” (Ginsburgh dan Oppper, 1979, h.124) anak umur 7 – 12 tahun merupakan masa dimana anak mulai menyadari emosi dan pikiran mereka serta mulai memiliki kematangan kognitif untuk memahami konsep yang lebih abstrak. Mereka berada di tahap *concrete operational* yang artinya mereka merasakan dan memiliki opini terhadap banyak hal tetapi tidak memiliki pengertian penuh apa yang mereka rasakan, terutama dalam segi moral dan sikap. Piaget juga berkomentar bahwa dalam tahap ini penting untuk menegaskan peraturan terhadap apa yang benar dan salah dalam pemikiran atau sikap anak (Ginsburgh dan Oppper, 1979, h.124). Perkembangan kognitif ini membaut anak umur 7 – 12 mampu memahami konsep abstrak.

Mendukung teori Piaget menurut Vygotsky (1978, h.84), dalam bukunya “Mind in Society” menjelaskan tentang zona perkembangan proksimal atau ZPD dimana anak hanya dapat mencapai keterampilan tertentu jika mendapat bimbingan lebih oleh orang yang lebih mengerti. Anak hanya mampu memahami sebatas apa yang dapat mereka pahami

dan rasakan secara mandiri tetapi untuk hal yang lebih abstrak seperti keterampilan sosial emosional, anak membutuhkan dukungan lebih dari orang yang lebih memahami topik. Sehingga, dengan menciptakan zona perkembangan proksimal pembelajaran membangkitkan beragam proses perkembangan internal yang hanya terjadi ketika anak berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Setelah proses ini terinternalisasi, proses-proses ini menjadi bagian dari pencapaian perkembangan mandiri anak (Vygotsky, 1978, h.90).

Teori ZPD / *Zone of Proximal Development* juga dapat didukung oleh teori Erikson (1963, h.226) dalam bukunya “Childhood and society” yang menjelaskan bahwa anak umur 6 – 12 tahun merupakan usia dimana anak mulai mengalami yang namanya *industry vs inferiority* dimana anak mulai bersaing dan menilai diri mereka. Hal ini dapat membuat anak beresiko merasa kurang percaya diri atau minder akan kekurangan mereka jika mereka tidak dilatih untuk mengendalikan perasaan dan perilaku mereka. Sehingga, penting untuk anak pada usia 7 – 12 tahun untuk dikembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka karena di lingkungan mereka sekarang anak diharuskan untuk mengontrol dan menerapkan keterampilan sosial dan emosional mereka, bukan hanya sebatas mengenali dan memahami emosi.

c. Pendidikan: Siswa SD

d. SES: A - B

Menurut Katadata, tinggi pengeluaran perbulan dapat dikelompokkan menjadi 4 golongan status ekonomi sosial (Dihni, 2020, h.1). Status ekonomi sosial A1 merupakan golongan dengan tinggi pengeluaran tertinggi mencapai atau lebih dari Rp, 7.500.000 per bulan sedangkan status ekonomi sosial A2 merupakan golongan dengan pengeluaran Rp, 5.000.001 – 7.500.00. Status ekonomi sosial B merupakan golongan

dengan tinggi pengeluaran mencapai Rp, 3.000.000 – 5.000.000 per bulannya.

Kelompok penduduk di status ekonomi sosial A – B memiliki karakteristik berpendidikan tinggi, memiliki pekerjaan yang stabil atau posisi tinggi. Karakteristik ini memiliki peluang lebih tinggi untuk menyediakan pendidikan lebih bagi keluarganya selain itu karakteristik ini juga cenderung sibuk sehingga orang tua dari ses A – B memiliki peluang lebih tinggi untuk memberikan pendidikan di mana mereka dapat membiarkan anak belajar saat sedang sibuk.

2. Geografis

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, data menunjukkan DKI Jakarta merupakan kota ke 3 dengan jumlah penduduk terbanyak dari 38 provinsi di Indonesia. Kedudukannya sebagai ibu kota negara membuat Jakarta sebagai pusat industri dan bisnis. Berdasarkan hasil survey biaya hidup oleh BPS tahun 2023 (Hardiyanto, 2023, h.1), Jakarta merupakan kota dengan biaya hidup termahal di Indonesia mencapai Rp, 14.8 juta per bulan sedangkan gaji umr di Jakarta untuk tahun 2025 adalah Rp, 5.390.760 juta.

Dapat disimpulkan, Jakarta sebagai pusat industri yang cepat dan padat dengan biaya hidup yang tinggi, tidak langka untuk kedua orang tua sibuk bekerja untuk membiayai rumah tangga sehingga sering kali tidak memiliki banyak waktu untuk mengajarkan anak cara membangun keterampilan sosial emosional.

3. Psikografis

1. Anak yang mengalami kesulitan memulai berkomunikasi atau melihat situasi.
2. Anak yang lebih mudah belajar dengan media interaktif.

3. Anak yang membutuhkan dukungan lebih pada keterampilan sosial-emosional mereka.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan yang peneliti angkat untuk metode penelitian adalah Design Process oleh Landa (2013, h.73) dalam bukunya *Essential Graphic Design Solutions 5th Edition*. Design process dapat dibagi menjadi 5 tahap yaitu *Orientation*, *Analysis*, *Conception*, *Design*, *Implementation*, dan *Test*. Tahap *orientation* bertujuan untuk menggali data seputar topik dan permasalahan. Tahap *analysis* bertujuan untuk memahami dan mulai menyusun strategi terbaik untuk melakukan perancangan. Tahap *conception* bertujuan untuk memikirkan ide solusi untuk masalah yang ditemukan. Tahap *design* bertujuan untuk membuat prototipe dari solusi. Tahap *implementation* adalah tahap untuk mengeksekusi ide menjadi kenyataan. Tahap *test* bertujuan untuk menguji solusi perancangan untuk mencari keefektivan dan kekurangan media perancangan.

3.2.1 Orientation

Orianetation adalah tahap dimana penulis melakukan pengenalan terhadap topik keterampilan sosial emosional. Tahapan ini ditujukan untuk menggali lebih banyak informasi dan menemukan apa yang menjadi masalah dari topik perancangan (h.73). Pengumpulan data ini dilakukan melalui beberapa metode penelitian seperti observasi, wawancara, fgd, studi *Existing* dan referensi.

3.2.2 Analysis

Analysis adalah tahap dimana penulis memeriksa semua data yang ditemukan untuk memahami, menilai, dan menyusun strategi terbaik untuk mengembangkan solusi (h.78). Tahap ini penulis melakukan analisa terhadap hasil data yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, fdg, studi referensi dan *Existing* setelah penulis menganalisa semua data penulis dapat mulai memikirkan solusi yang tepat untuk masalah desain yang ditemukan.

3.2.3 Conception

Conception adalah tahap dimana penulis memikirkan fondasi dan kerangka untuk semua keputusan desain yang akan diambil (h.82). Dalam *Conception* terdapat 4 langkah yang dapat diikuti untuk menghasilkan sebuah konsep yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Tahap ini penulis menggabungkan apa yang harus dimasukan dan pilihan desain apa yang cocok dengan target solusi ini.

3.2.4 Design

Design adalah tahap dimana penulis mengambil kerangka dan konsep yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya menjadi bentuk visual yang jelas (h.85). Tahap ini penulis memilih konsep perancangan yang telah dibuat dan memasukan elemen desain yang telah ditentukan.

3.2.5 Implementation

Implementation adalah tahap dimana penulis melakukan implemetasi terhadap desain yang sudah dibuat, tahap ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk tergantung pada jenis format yang ditentukan penulis (h.87). Tahap ini penulis akan mencetak hasil karya yang sudah dibuat.

3.2.6 Test

Test adalah tahap di mana penulis menguji solusi yang dibuat kepada sekelompok orang atau target dituju untuk mendapatkan pengetahuan atau wawasan tentang apa yang cocok atau kurang tepat untuk perancangan. Pada tahap ini akan dilakukan beta testing untuk menguji interaktifitas pada perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan yang digunakan oleh penulis adalah observasi, studi *Existing*, studi referensi, kuesioner, dan wawancara untuk memahami seputar keterampilan sosial emosional. Data yang terkumpul bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam seputar keterampilan sosial emosional seperti pengaruh, dan penyebab keterampilan sosial emosional tinggi atau rendah

pada anak sehingga perancangan buku ilustrasi dapat dirancang secara efektif dan relevan.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah jenis penelitian yang bertujuan melihat situasi di lapangan untuk mengumpulkan informasi yang akurat. Observasi dilakukan dengan tujuan mencari data bersifat alami seperti perilaku, proses, kebiasaan, dll (Sugiyono, 2013, h.145). Observasi akan dilakukan untuk melihat berapa banyak buku yang membahas keterampilan sosial emosional pada anak.

Pengamatan yang dilakukan oleh penulis merupakan pengamatan terfokus dimana penulis melakukan observasi pada kategori buku yang relevan dengan topik yaitu keterampilan sosial emosional pada anak. Selain konten penulis melakukan observasi pada elemen desain buku seperti gaya visual, penggunaan tipografi, warna, dan layout yang digunakan dalam buku. Pencarian data ini dilakukan untuk menggali informasi seputar tingkat ketersediaan buku yang mengangkat topik serupa dan membuktikan apakah informasi seputar topik ini benar masih minim.

3.3.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi seputar keterampilan sosial emosional sehingga penulis lebih memahami topik dan menghasilkan solusi yang efektif dalam perancangan media. Menurut Sugiyono (2013, h.137), wawancara adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk melakukan studi pendahuluan permasalahan yang diteliti. Wawancara dapat dibagi menjadi dua yaitu terstruktur dan tidak terstruktur, wawancara akan dilakukan kepada seorang psikolog sebagai narasumber untuk menggali informasi mendalam seperti psikologi dan *behavior* anak serta metode pengajaran yang efektif untuk anak umur 7 – 12.

1. Wawancara Psikolog

Wawancara kepada psikolog akan dilakukan untuk menggali informasi dari ahli untuk membantu pemahaman terhadap topik

perancangan yaitu keterampilan sosial emosional anak. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber,

1. Apakah keterampilan sosial yang baik artinya tidak dapat terjadi atau sulit terjadi kepada anak yang tidak memiliki keterikatan yang kuat dengan orangtuanya?
2. Bagaimana cara untuk mengajarkan keterampilan sosial emosional kepada anak tersebut?
3. Anak dengan keterikatan yang baik dengan orangtuanya belum tentu memiliki keterampilan sosial emosional yang baik hal ini dapat diakibatkan oleh apa? Apakah anak itu hanya belum mengerti saja?
4. Bagaimana cara mengenalkan keterampilan sosial-emosional kepada anak usia 7–12 tahun yang belum memahami konsep tersebut?

3.3.3 Focus Group Discussion

Penulis melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan informasi seputar kesepian dan keterampilan sosial emosional kepada kelompok anak umur 7 – 12. Fgd dilakukan untuk menggali pengalaman sosial anak umur 7 – 12 seperti pengalaman kesepian mereka, bagaimana hubungan dengan orang tua dan teman mereka, dan apa pandangan mereka terhadap kesepian dan hubungan dengan lingkungan secara umum. Pertanyaan fgd dapat dibagi menjadi empat segmen berbeda yaitu:

1. Bagaimana kamu belajar mengenali perasaanmu sendiri (senang, sedih, marah, takut)?
2. Kalau merasa marah atau kesal, biasanya apa yang kamu lakukan supaya tenang lagi?
3. (Follow up) Apa ada nasihat atau contoh yang pernah kamu dapat tentang cara bersikap pada orang lain?

4. Siapa yang biasanya mengajarkanmu cara bergaul atau bersikap baik pada teman? (orang tua, guru, kakak, teman)
5. Apa yang kamu lakukan supaya bisa ikut bermain bersama teman-teman? Apa yang membuatmu semakin berani berbicara atau bermain dengan orang lain?
6. Ketika kalian melihat anak yang sendirian apa yang kalian lakukan? (kalian approach atau tunggu ini anak approach sendiri)
7. Kalau kamu punya cara sendiri untuk jadi teman yang baik, apa yang biasanya kamu lakukan?
8. Kalau kalian belajar sesuatu yang baru, cara seperti apa yang paling enak menurut kalian? (misalnya: lewat cerita, gambar, main game, atau langsung praktek).
9. Kalau guru atau orang tua ngajarin sesuatu, kalian lebih suka dengan cara serius atau sambil main/bercerita?

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari dan mempelajari sumber ilmiah yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi interaktif. Hal ini dilakukan untuk memperkuat penelitian, pencarian dasar teori dan celah yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

3.3.5 Studi *Existing*

Studi *existing* adalah studi yang dilakukan untuk mengumpulkan, dilakukan oleh penulis untuk menganalisa elemen desain dalam media yang sudah ada di *market*. Studi dilakukan untuk memberikan masukan kepada penulis dalam mengembangkan perancangan media yang lebih efektif. Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menemukan buku ilustrasi yang membahas tentang kesepian dan keterampilan sosial emosional anak. Studi ini

akan dilakukan untuk memahami informasi, elemen penting dalam buku ilustrasi, dan potensi terkait keterampilan sosial emosional.

