

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan buku ilustrasi *augmented reality* pengenalan 10 nasihat Luqman untuk pendidikan karakter anak

##### 3.1.1 Demografis

###### a. Primer

1. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
2. Usia : 7 – 11 Tahun

Usia difokuskan pada 7-11 tahun, yakni anak-anak dengan tahap pemikiran konkret dengan bergantung kepada pengalaman yang telah dilalui, menggunakan objek yang nyata. Anak dapat berpikir secara logika, meski batasannya terdapat pada pembahasan ide yang cenderung abstrak (Piaget, 1991). Pada usia konkret kognitif *active learning* berperan besar dalam pembelajaran serta pendalaman makna. Pada teori tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Erik Erikson, anak usia 7 hingga 12 tahun, yakni tahap *industry versus inferiority* memiliki kesadaran pada dirinya sebagai seorang individual, di mana mereka cenderung merasa harus memiliki sikap bertanggungjawab dan menjadi orang yang baik (Schlichting, 2019, h. 147). Didukung oleh teori lanjutan yakni *behaviorism* yang dikemukakan oleh John B. Watson, suatu penghargaan dan hukuman dapat memotivasi anak untuk belajar (Schlichting, 2019, h. 129-130). Sama halnya pada surah Luqman yang menegaskan seruan untuk berbuat baik serta larangan untuk menjauhi hal buruk secara konteks sosial maupun spiritual.

3. Agama : Islam

Target beragama islam menjadi fokus utama karena sejalan dengan surah Luqman yang berasal dari kitab suci Al-Qur'an. Selain itu, nasihat Luqman yang terakhir berupa seruan bertakwa kepada Allah SWT, yang mana sejalan dengan ajaran bagi pemeluk agama islam.

4. Pekerjaan : Siswa Sekolah Dasar

5. Tingkat Ekonomi : SES A – B

Keluarga dengan kelompok tingkat ekonomi tinggi mampu menyediakan ruang belajar yang didukung oleh fasilitas lebih memadai. Status sosial ekonomi dan motivasi pun berpengaruh positif terhadap hasil belajar, hal tersebut berupa hasil dari lingkungan sekitar yang mendukung (Rohmah et al., 2025). Pada kelompok tingkat ekonomi tinggi, akses terhadap teknologi digital pun cenderung memadai (Ginting et al., 2024, h. 509). Hal tersebut berhubungan dengan target yang mampu untuk mengakses *augmented reality* pada buku.

b. Sekunder

1. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

2. Usia : 30 – 45 Tahun

Usia pernikahan perempuan Indonesia di usia 19-24 tahun mencapai angka 49,58% yang menjadikan hal ini sebagai kategori mayoritas (GoodStats, 2024). Sedangkan untuk laki-laki, pilihan usia ideal menikah di dominasi pada Gen Y pada usia 28-30 tahun sebanyak 37,3%, disusul oleh Gen Z rentang usia 26-28 tahun sebanyak 31,2% (GoodStats, 2023). Jika dilakukan perhitungan, untuk orang tua dari anak usia 7-11 tahun, sang ibu kini memiliki rentang usia kurang lebih 30-40 tahunan. Hal ini berlaku kepada sang

ayah, di mana estimasi usia saat ini kurang lebih berada di usia 40 tahun.

3. Agama : Islam

4. Peran : Orang tua dari Anak

5. Tingkat Ekonomi : SES A – B

### 3.1.2 Geografis

Segmentasi geografis berfokus pada wilayah Jabodetabek yang merupakan kota metropolitan terbesar di Indonesia (BPS, 2023). Dengan penggabungan wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi, jumlah dari anak sekolah dasar lebih tinggi dibanding wilayah lain. Diketahui, siswa sekolah dasar negeri dan swasta pada daerah Jakarta berjumlah 215.517 anak (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Bogor dengan jumlah total siswa sekolah dasar 545.863 (Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor, 2025). Kota Depok memiliki jumlah total anak sekolah dasar sebesar 159.417 orang (Badan Pusat Statistik Kota Depok, 2025). Dilanjut dengan siswa sekolah dasar di Tangerang dengan total 342.451 (Badan Pusat Statistik Kabupaten Tangerang, 2025). Pada tahun 2024, Bekasi memiliki total siswa sekolah dasar berjumlah 225.712 (Badan Pusat Statistik Kota Bekasi, 2024). Jumlah siswa sekolah dasar pada Jabodetabek berjumlah 1.488.960, yang mana lebih besar dari wilayah Jawa Timur, Jawa Tengah, Sumatera Utara, dan Nusa Tenggara Timur (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024).

### 3.1.3 Psikografis

1. Primer
  - a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun mudah terdistraksi
  - b. Tertarik akan buku cerita bergambar daripada *full text*
  - c. Tidak mengetahui surat Luqman

## 2. Sekunder

- a. Tertarik akan perkembangan anak
- b. Cenderung menyempatkan waktu untuk bermain bersama anak di rumah

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian terlampir, penulis mengimplementasikan metode perancangan *Design Thinking* yang dicetuskan oleh Tim Brown. Pada prosesnya, penulis melakukan pengamatan mendalam, mencoba memahami permasalahan apa yang ada di lapangan, yang membuktikan pelibatan empati. Pada proses setelah mengamati, penulis dapat mengetahui masalah aktual dengan mendefinisikan situasi, yang kemudian mendorong penulis untuk mengimplementasikan gambaran abstrak untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah. Namun, penulis tidak akan berhenti sampai disana, yang dilanjut dengan implementasi konsep dan tahap menguji hasil tersebut. Pada metode terlampir, yang bersifat iteratif atau berulang, penulis dapat mengevaluasi kembali tentang apa yang masih harus diperbaiki demi tercapainya solusi terbaik. Sebuah proses non-linear dapat diartikan sebagai eksplorasi yang mendasar yang kemungkinan menciptakan suatu ide maupun penemuan-penemuan baru (Brown, 2009, h. 2).

Tujuan utama dalam penggunaan metode berupa solusi yang sesuai dengan target pengguna. Dengan adanya metode ini dapat membantu penulis dalam proses perancangan desain berfokus pada anak-anak yang akan dikembangkan menjadi sebuah media buku ilustrasi *augmented reality*. Tahapan *design thinking* terbagi menjadi 5, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahap berfungsi sebagai penunjang utama bagi penulis untuk menemukan solusi kreatif yang sesuai dengan target pengguna.

#### 3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap *emphatize*, penulis akan mengumpulkan data primer dengan tahap wawancara dan kuesioner. Tahap terlampir diharapkan menghasilkan jawaban untuk gambaran besar dari permasalahan yang terjadi sesuai topik yang sedang diteliti. Sebagai penunjang, penulis pun akan melakukan

pendalaman pada studi relevan sesuai topik terdahulu, serta studi eksisting. Dengan target sekunder, penulis akan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui tentang sejauh mana target sekunder dalam mendidik serta mengawasi target primer, yaitu anak-anak. Terkait target primer, *focus group discussion* akan diberlakukan agar mengetahui langsung preferensi, hambatan, hingga kekurangan pada metode maupun media pembelajaran.

### **3.2.2 Define**

Pada tahap *define*, penulis akan melakukan penggabungan kesimpulan terkait data-data yang telah didapat pada tahap sebelumnya, dengan kata lain *brainstorming*. Dengan mengidentifikasi pola yang terdapat pada metode-metode yang digunakan, penulis akan menitikberatkan pada pernyataan yang sesuai, baik dari hambatan, preferensi, maupun solusi. Tahap ini pun menjadi jembatan bagi proses pengamatan dan juga proses penjabaran ide.

### **3.2.3 Ideate**

Pada tahap *ideate*, dimana penulis telah menarik kesimpulan dengan 3 *big idea* utama, penulis akan melakukan pencarian ide pada *output* media. Dengan kunci utama, penulis tetap akan menerima masukan yang terus berjalan secara iterative dari tahapan sebelumnya, dalam kata lain penulis masih tetap mengasah tahap *brainstorming*.

### **3.2.4 Prototype**

Pada tahap terlampir, penulis mengimplementasikan berbagai temuan menjadi sesuatu yang mana orang lain atau pengguna dapat melihat konsep secara konkrit. Tahapan terlampir membiarkan pengguna untuk melihat ide penulis secara langsung namun tetap belum sampai pada tahapan akhir.

### **3.2.5 Test**

Pada tahap terlampir, penulis akan melakukan uji kelayakan, efektivitas, secara nyata pada target pengguna yang merupakan anak-anak untuk terus mengevaluasi guna menemukan solusi yang terbaik pada permasalahan yang ada.

### 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik serta prosedur perancangan yang diimplementasikan pada metode terlampir meliputi studi eksisting, studi referensi, wawancara ahli terkait, penyebaran kuesioner pada target sekunder, serta *focus group discussion* dengan target primer. Dengan konsep iteratif, seluruh data yang diperoleh dari berbagai teknik terlampir ditujukan sebagai alat ukur urgensi pada permasalahan.

#### 3.3.1 Wawancara

Wawancara digunakan guna memperdalam informasi dari para ahli yang telah menekuni bidang masing-masing selama bertahun-tahun. Dengan fokus wawancara pada tenaga kesehatan serta pendidik, penulis bertanya seputar hal-hal yang terjadi di lapangan.

##### 1. Wawancara Psikolog Anak

Wawancara dengan Psikolog Anak bertujuan untuk mengetahui pengalaman klinis, ilmu lebih lanjut mengenai tantangan pendidikan karakter anak, preferensi pendekatan efektif anak, hingga solusi terbaik mengenai pendidikan karakter anak yang mengacu pada pendekatan agama. Berikut beberapa pertanyaan yang penulis ajukan :

##### a. Kedekatan Anak dan Orang Tua

1. Apakah terdapat suatu tanda tertentu bila anak dekat dengan orang tua nya secara emosional?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan bagi anak yang belajarnya otodidak dengan anak yang diajarkan oleh orang tuanya?
3. Adakah suatu kegiatan yang dapat mempererat hubungan emosional antara Anak dan orang tua tersebut? Terutama untuk anak usia sekolah dasar, atau mungkin apakah kelas 1, 2, 3, sampai 6 itu pendekatannya berbeda-beda sesuai umur masing-masing?

#### b. Media Konseling

1. Apakah ada suatu media atau alat yang biasa ibu gunakan untuk anak usia sekolah dasar saat konseling?
2. Media seperti apa yang mendapatkan respons positif dalam pembentukan nilai karakter anak?
3. Ada kah media yang pernah Ibu gunakan namun ternyata kurang efektif untuk menstimulasi anak?

#### c. Preferensi Media Anak

1. Di era serba digital ini, adakah suatu kemungkinan anak lebih menyukai media tradisional seperti buku?
2. Dalam dunia psikologis, adakah media interaktif yang dapat dikatakan "efektif" atau standar tersendiri?

#### d. Pendidikan Karakter Anak

1. Apakah anak cenderung mengerti serta menerapkan pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari dengan cara bermain?
2. Untuk anak-anak usia 7-11 itu masih kepada konkrit kognitif, dimana mereka lebih mengerti konsep yang ditunjukkan dengan sebenar-benarnya, namun jika konteks bermain diatas apa dapat dibilang konsep "literal" dan bukan konsep abstrak atau secara terselubung?
3. Bagaimana penyampaian informasi tersebut dapat dipahami oleh anak?
4. Dengan teknologi yang semakin berkembang ini, apakah ibu memiliki harapan tersendiri bagi anak maupun orang tua dalam pendidikan karakter?



5. Ada kah *screen time* dari media digital yang Ibu sarankan untuk anak?

## 2. Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

Wawancara dengan Guru pendidikan agama islam bertujuan untuk mengetahui pengalaman langsung dalam mengajar siswa, menelaah secara mendalam mengenai materi-materi yang menjadi bahan ajar, respons siswa terhadap pembelajaran, media penyampaian ilmu, hingga materi terkait topik penelitian, yakni surah Luqman. Penulis berencana untuk mewawancarai Muhamad Usep, S.Pd.I, selaku Guru Pendidikan Agama Islam berpengalaman di SDI Nida El-Adabi pada Jumat, 12 September 2025. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang penulis ajukan :

### a. Lama Mengajar Pendidikan Agama Islam

1. Sudah berapa lama Bapak mengajar, khususnya pendidikan agama Islam di sekolah dasar?
2. Sekiranya kelas berapa saja kah yang bapak ajar?

### b. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Agama Anak di Rumah

1. Dari yang saya ketahui, sekolah dasar swasta telah memberikan edukasi mengenai agama islam di sekolah, mulai dari PAI, T3Q, *hadist*. Menurut Bapak, seberapa penting peran orang tua dalam mendidik agama islam di rumah?
2. Apakah Bapak kerap mengajarkan pendidikan agama Islam juga di rumah? Lalu hal utama apa yang Bapak ajarkan?



c. Metode Ajar Agama Islam di Sekolah

1. Apakah ada suatu respons negatif atau positif pada anak saat mempelajari pendidikan agama Islam?. Apakah respons pada anak berkaitan pada dengan pendidikan agama di rumah.?
2. Apakah Bapak kerap mengajarkan pendidikan agama Islam juga di rumah? Lalu hal utama apa yang Bapak ajarkan?
3. Untuk metode penyampaianya sendiri, mungkin Apakah Bapak boleh menceritakan cara Bapak mengajar melalui pendekatan apa? Apakah kelas 4, 5, dan 6 menggunakan pendekatan yang berbeda?
4. Apakah terdapat media pendukung Bapak untuk mengajarkan materi pada para murid?

d. Materi Agama Islam di Sekolah

1. Untuk murid kelas 4-6 belajar kurikulum apa saja? Apakah ada materi yang bersinggungan soal pendidikan karakter?

e. Pemahaman Narasumber tentang Surah Luqman

1. Kemungkinan besar Bapak telah mengetahui tentang surah Luqman, namun apakah Bapak familiar dengan nasihat yang terkandung di dalam surah tersebut?
2. Apa saja nilai-nilai dalam surah Luqman yang masih relevan untuk anak-anak masa kini, terutama apa saja yang akan Bapak tekankan pada anak yang Bapak didik?
3. Apakah ada satu tokoh atau satu nasihat yang sering Bapak berikan kepada murid-murid, atau ceritakan?

f. Harapan Narasumber terhadap PAI Kedepannya

1. Apa pesan terpenting yang Bapak harap anak-anak dapat mengerti dari pembelajaran agama Islam di sekolah?
2. Harapan Bapak untuk pembelajaran PAI kedepannya seperti apa?

### 3.3.2 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* ditujukan untuk mengetahui kebiasaan penggunaan media digital (*smartphone*, *laptop*, *tablet*), kedekatan spiritual anak dan orang tua di rumah, preferensi metode serta media pembelajaran serta gaya ilustrasi. Kegiatan terlampir direncanakan akan berlangsung pada Minggu, 14 September 2025, tepatnya di Perumahan Aster 2 Caringin, Legok, Kabupaten Tangerang dengan 8 peserta usia variatif, yakni, yaitu Adnan yang berusia 7 tahun, Mayara yang berusia 8 tahun, Reisyah, Parau, Arkha, Azriel, Naira, serta Ridwan yang keenamnya berusia 10 tahun, dengan asal sekolah yang berbeda-beda. Berikut merupakan pertanyaan yang penulis tujuan :

a. Kebiasaan Penggunaan *Smartphone*

1. Aku yakin semua sudah memiliki *smartphone*, biasanya dipakai untuk apa?
2. Selain *smartphone*, biasanya suka menggunakan apa lagi?
3. Biasanya menggunakan *smartphone* sampai berapa lama?

b. Kedekatan Spiritual Anak dan Orang Tua di Rumah

1. Jika kalian mengaji, sampai mana kah bacaan kalian?
2. Apakah biasanya ada yang mengajarkan soal agama di rumah?  
Mungkin contohnya mengaji
3. Siapa yang biasanya menemani di rumah?
4. Selain main *smartphone*, ada kah interaksi dengan anggota keluarga lain?

c. Preferensi Pembelajaran di Sekolah

1. Apa mata Pelajaran favorit kalian?
2. Apakah mata Pelajaran PAI menyenangkan? Alasannya?

d. Pengetahuan Peserta terkait Agama

1. Apakah kalian pernah melihat atau menonton konten Islami?  
Kalau pernah, dimana dan apa?
2. Apakah kalian mengetahui soal surah Luqman?
3. Apakah kalian suka membaca Al-Qur'an? Kenapa?

e. Preferensi Media Pembelajaran

1. Kalian lebih suka belajar lewat buku bacaan, buku bergambar, video, atau dari permainan?
2. (Spesifik menunjukkan buku *augmented reality*) Sekiranya kalau belajarnya lewat buku yang bisa ada kartun muncul lewat *hp* gini, seberapa tertarik kalian dari skala 1-10?
3. (Menunjukkan gaya ilustrasi) Kalau untuk gaya gambar, teman-teman suka yang mana?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner ditujukan kepada target sekunder dengan spesifikasi orang tua dari anak usia 7 – 11 tahun untuk mengukur kebiasaan anak di rumah dari perspektif orang tua, penggunaan *smartphone*, *awareness* tentang pengaruh internet pada perkembangan anak, pengetahuan soal agama terutama surah Luqman, serta hubungan anak dan orang tua di rumah. Kuesioner bersifat *open-end* yang berkesinambungan dengan Teknik ini menjadi alat ukur batasan masalah. Berikut daftar pertanyaan yang penulis ajukan :

a. Data Diri

1. Usia
2. Jenis Kelamin
3. Domisili

4. Pendidikan Terakhir

5. Agama

6. Apakah Anda Memiliki Anak Usia 7-11 Tahun?

b. Kebiasaan anak di rumah

1. Anak sering menggunakan *gadget*/internet di rumah

2. Berapa jam penggunaan *gadget*/internet di rumah?

3. Anak gemar belajar dengan cara menonton

4. Anak gemar belajar dengan cara membaca

5. Anak gemar belajar dengan cara mendengar cerita

6. Anak merupakan pribadi yang aktif dalam berbicara/berbagi cerita dengan Anda

7. Anak cenderung lebih aktif ketika bermain Bersama teman

8. Anak cenderung lebih aktif di sekolah dibanding di rumah

9. Anak menggunakan bahasa yang sopan dalam berkomunikasi dengan Anda

10. Anak menggunakan bahasa yang sopan dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya

11. Anak sadar akan kewajibannya di rumah maupun di sekolah

c. Kebiasaan orang tua di rumah

1. Anda memiliki banyak kesibukan di luar rumah

2. Anak memantau aktivitas *gadget*/internet Anak di rumah

3. Anda sering mengajarkan nilai karakter/moral pada anak

4. Anda sering bermain dan berdiskusi dengan Anak

d. Pemahaman umum nasihat Luqman

1. Anda familiar dengan 10 Nasihat Luqman

2. Anda memahami serta menerapkan makna pada kehidupan sehari-hari

3. Anda setuju bahwa kandungan 10 nasihat Luqman dapat dijadikan sebagai acuan pendidikan karakter anak di rumah

4. Anda setuju bahwa 10 nasihat Luqman relevan untuk membentuk karakter anak di era digital ini
5. Anda percaya bahwa pengenalan 10 nasihat Luqman dapat disampaikan sejak usia Sekolah Dasar
6. Anda setuju bahwa orang tua bertanggungjawab sebagai pembentuk karakter anak di rumah

e. Pemilihan media

1. Media visual (gambar, ilustrasi, animasi) lebih mudah dipahami anak
2. Anda setuju bahwa media berbasis teknologi (*smartphone*) efektif untuk anak usia 7-11 tahun
3. Anda lebih nyaman menggunakan media cetak (buku, komik, poster, majalah, dll) dibanding media digital
4. Menurut Anda, media mana yang paling efektif untuk memperkenalkan 10 nasihat Luqman?

Video animasi

Buku cerita bergambar

Permainan kartu bergambar

Buku full teks

Permainan papan

Website bergambar

5. Menurut Anda, fitur yang penting dalam media pendidikan karakter Adalah
6. Anda setuju bahwa media edukasi harus mudah di akses
7. Anda lebih suka media yang bisa dibatasi dan masih dalam pengawasan orang tua
8. Anda mendukung penggunaan media yang terbukti efektif dalam pembentukan karakter anak

### 3.3.4 Studi Eksisting

Pada tahapan terlampir, penulis akan mencari buku tentang 10 nasihat Luqman berbahasa Indonesia secara daring lewat sosial media. Alasan penggunaan sosial media berupa beragamnya hasil yang dapat ditemukan sebagai bahan pembandingan untuk analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats*). Hasil analisis akan dijadikan fundamental bagi pengembangan buku ilustrasi *augmented reality* pengenalan sepuluh nasihat Luqman yang efektif bagi target utama berupa anak usia 7 – 11 tahun sebagai pembaca. Target sekunder berupa orang tua dari sang anak yang menjadi pengambil keputusan untuk membeli.

### 3.3.5 Studi Referensi

Pada tahapan ini, penulis melakukan studi referensi terkait format, gaya ilustrasi, tata bahasa yang baik bagi anak usia 7 – 11 tahun, hingga cara menarik target sekunder yaitu orang tua dalam *decision making* untuk membeli.

