

BAB III SISTEMATIKA PENULISAN

3.1 Sistematika Perancangan

Penulis menggunakan sistematika perancangan berdasarkan proses perancangan menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2016). Proses perancangan tersebut dibagi menjadi 3 tahapan, yakni:

Tabel 3.1 Sistematika Perancangan

<i>Thinking</i>	1. Memikirkan gambaran tepat untuk ide tema 2. Membuat sketsa
<i>Looking</i>	1. Mencari beberapa referensi
<i>Doing</i>	1. Melakukan tahap pengerjaan 2. Menentukan bahan material

1. *Thinking*

Sebelum penulis mencari data untuk menemukan solusi pada masalah, penulis harus memikirkan kedepan apa yang harus penulis lakukan dari mulai memahami masalah, mengetahui apa saja yang menjadi masalah. Langkah pertama dimulai dengan memikirkan gambaran tepat untuk ide tema, kemudian membuat sketsa untuk mendapatkan visual yang ingin disampaikan. Pada tahap ini, penulis dapat bertukar pikiran dengan orang lain untuk mendapatkan kritik atau saran. Pada tahap ini juga penulis akan mempersempit solusi yang didapat dan siap dikembangkan. Solusi yang telah didapat, harus diperjelas agar target audiens mengerti apa yang akan disampaikan.

2. *Looking*

Setelah melakukan pemahaman akan masalah dan solusi ditahap thinking, berbagai sumber referensi dibutuhkan untuk melengkapi solusi dari masalah yang didapat. Pada tahap ini, seorang penulis akan mencari solusi dengan referensi alam, dan referensi historis budaya. Dalam tahap ini penulis akan menerima banyak informasi sebagai referensi.

3. *Doing*

Pada tahap terakhir inilah seorang penulis melakukan proses pengerjaan. Tahapan pada proses ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu, thinking with materials, doing and redoing, dan constructive criticism. Thinking with materials merupakan tahap menentukan bahan material yang akan dipakai doing dan redoing adalah tahap uji coba desain, karena bisa saja adanya kesalahan dalam desain maka dari itu tahap uji coba ini sangatlah penting untuk mendapatkan hasil terbaik. Tahap constructive criticism merupakan tahap yang dimana melibatkan orang lain untuk meminta masukan dari pandangan yang berbeda terhadap desain. (sebagaimana dikutip dalam Dewangga, 2021).

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan untuk memperoleh data adalah metode kualitatif. Pada metode kualitatif, penulis mengumpulkan data melalui 3 cara yaitu observasi, wawancara, dan studi referensi. Penulis melakukan observasi guna mengetahui adakah buku interaktif mengenai edukasi untuk anak yang mengalami gangguan *Speech delay* dan jenis buku interaktif yang diminati. Penulis juga melakukan wawancara kepada orang tua mengenai pentingnya peran orang tua untuk anak-anak. Adapula penulis melakukan studi referensi guna sebagai acuan merancang media interaktif edukasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada toko buku di kota Jakarta Selatan, yaitu Gramedia yang berada di Gandaria City pada Selasa hari 1 Maret 2022. Tempat tersebut dipilih dengan maksud mencari data mengenai adakah buku interaktif sekaligus edukasi untuk proses belajar anak *Speech delay*. Apakah buku interaksi bacaan anak dalam negeri bervariasi dibandingkan dengan buku interaktif impor dari luar negeri.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 3 narasumber yaitu orang tua, ilustrator buku anak, dan Terapis. Dimana wawancara ini dilakukan guna mengetahui media apa yang memudahkan orang tua mengajarkan edukasi kepada anaknya, dan media apa yang cocok untuk anak belajar. Selain itu juga, mengetahui mengenai masalah apa yang sering terjadi saat orang tua mengajarkan suatu hal kepada anaknya, dan masalah apa yang sering dialami anak ketika belajar. Wawancara yang dilakukan dengan Ilustrator, bertujuan untuk mencari data desain seperti apa pada umumnya digunakan dalam membuat buku anak, warna seperti apa, karakter, tipografi, dan alur yang cocok untuk buku anak. Sedangkan dengan Terapis, bertujuan untuk mengetahui mengenai bentuk edukasi seperti apa yang sesuai dengan anak usia dini.

3. Studi Referensi

Studi Referensi digunakan sebagai acuan dalam perancangan tugas akhir. Beberapa buku yang saya jadikan acuan adalah *number skills* dan *first concepts*.

3.3 Paparan Data

3.3.1 Observasi

Dalam hasil kunjungan, penulis mendapatkan informasi bahwa dalam hasil observasi yang telah dilaksanakan di Gramedia Gandaria City. Pada lokasi

tersebut banyak berbentuk cerita saja. Gramedia Gandaria City memiliki banyak jenis buku interaktif untuk anak, namun buku interaktif bacaan anak dalam negeri kurang memiliki variasi dan lebih didominasi oleh buku interaktif impor dari luar negeri.



Gambar 3.1 Buku interaktif

3.3.2 Wawancara dengan Orang Tua

Wawancara dilakukan dengan ibu Ana yang biasa dipanggil ibu Ana, dan mempunyai anak berusia 4 tahun. Ibu Ana bekerja sebagai wiraswasta dirumah. Wawancara dilakukan di rumah ibu Ana sendiri yang berada di Bintaro, Tangerang Selatan, pada tanggal 14 Maret 2022. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan data mengenai media apa yang mempermudah orang tua dalam menjelaskan edukasi dibandingkan media lainnya, dan data mengenai pentingnya peran orang tua atau pengasuh untuk anak semasa tumbuh kembang si anak, selain itu juga masalah apa yang sering terjadi pada saat mengajarkan anak saat belajar.

Dari hasil wawancara orang tua yang memiliki anak yang mengalami gangguan *speech delay*, bu Ana mengatakan bahwa buku interaktif menurutnya sangat penting dan membantu dalam proses pembelajaran anaknya.

3.3.3 Wawancara dengan Illustrator

Wawancara dilakukan dengan freelance illustrator, Bernama Cecillia, berasal dari Bali. Ia banyak membuat karya ilustrasi untuk anak-anak, seperti pada salah buku karya bookabook.id, dimana buku karya bookabook.id sangat menginspirasi penulis karena mempunyai target yang sesuai dengan perancangan tugas akhir penulis. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah mengetahui desain seperti apa yang paling sering digunakan untuk anak-anak, penggunaan warna, tipografi, dan lain-lain.

3.3.4 Wawancara dengan Terapis

Wawancara dilakukan dengan kak Yunita Fitri seorang terapis di Sekolah Spectrum *Treatment and Education Centre* Pusat terapi (*Treatment Centre*) detail lokasi di Jl. Masjid Nurul Qomar No.48, RT.002/RW.05, Sawah Baru, Kec.

Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413. Wawancara dilakukan pada Senin, 28 Februari 2022. Dari hasil wawancara tersebut adalah selama menjadi terapis sejak tahun 2011, kak Fitri telah menangani beberapa kasus autisme, *speech delay*, *down syndrome*, *ADHD*, dan *asperger* tetapi untuk sekarang ia menangani kasus *speech delay* hanya satu anak yang sudah ia tangani dari usia 4 tahun dan telah berjalan selama bertahun-tahun. Lalu mengapa anak bisa dikatakan atau di diagnosis *speech delay* yaitu dengan membawa anak ke tempat terapi lalu di uji oleh 3 tim disana yang nantinya hasil dari test tersebut di berikan kepada dokter/psikolog disana yang akhirnya nanti akan baru diketahui apakah anak tersebut masuk ke kategori *speech delay* atau lainnya. Setelah di bicarakan oleh psikolog atau psikiater disana, hasil akhirnya baru diketahui bahwa anak tersebut mempunyai gangguan apa. Secara umum, terapi yang diberikan ke anak tersebut yaitu terapi wicara, sensory halus dan kasar.

- Salah satu terapi yang dapat digunakan adalah Metode ABA (*Applied, Behavior & Analysis*), yaitu cara pendekatan dan menyampaikan materi kepada anak. Dalam metode ABA, terdapat teknik-teknik yang dapat digunakan untuk anak yang terkena *speech delay*. Pertama, DTT (*Discrete Trial Training*) yaitu merupakan dimulai dengan memahami instruksi, *prompt* (cepat tanggap) dan mendapatkan imbalan. Kedua *Discrimination Training* atau *Discriminating*, yaitu dapat mengidentifikasi atau melabeli suatu hal. Di tahap ini anak dapat mengenal hal seperti huruf, angka dan warna, dll. Ketiga, *Matching* yaitu anak dapat mencocokkan suatu hal yang bertujuan agar anak dapat terasah ketelitiannya. Keempat, *shaping* yaitu anak dapat melakukan pembentukan. Dalam melengkapi metode ABA untuk anak yang sedang melalui tahap belajar, buku interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk membantu anak belajar (Sunanik, 2013).

3.3.5 Studi Referensi

1. *First Concepts*

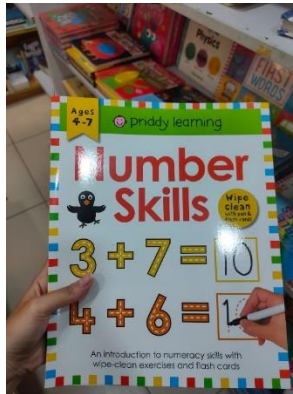


Gambar 3. 2 Buku interaktif

Buku belajar membaca dan menulis untuk usia 4 tahun ini di produksi oleh Make Believe Ideas. Dimana buku ini berisikan mengenai tentang menulis, membaca.

yang menarik dari buku ini adalah bagaimana penulis membuat ilustrasi yang menarik yaitu dari menebalkan huruf kecil maupun huruf, ada juga materi matematika dasar (1-20) dan hewan kecil sampai besar. Dari segi design dan warna juga sangat cerah yang membuat anak gemar belajar.

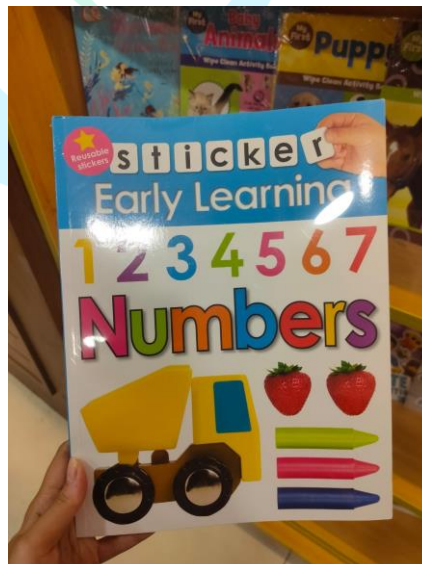
2. Wipe clean workbook: Number skills



Gambar 3.3 Buku interaktif “Number skills”

Buku belajar menulis dan membaca ini untuk usia 4 sampai 7 tahun ini diproduksi oleh *Priddybooks* dimana buku ini diberisikan tentang menulis angka dengan teknik *dot to dot* yaitu menulis angka putus-putus. Teknik ini merupakan salah satu cara yang bagus agar anak bisa lebih mempertajam penulisan baik angka maupun huruf.

3. Early learning Numbers



Gambar 3.4 Buku interaktif “Early learning”

Buku menghitung ini adalah produksi oleh *priddybooks* untuk usia 4 tahun sampai 7 tahun. Buku ini menggunakan metode belajar yang memakai stiker reusable atau yang bisa di pasang tempel berkali-kali berjumlah 100 photography *Sticker*.

Tabel 3.2 Analisis Buku

	<i>First Concepts</i>	<i>Wipe Clean Workbook : Number skills</i>	<i>Early learning Numbers</i>	Hasil Analisis untuk TA
Konten	Belajar membaca dan menulis huruf besar maupun huruf kecil serta ada materi lain seperti matematika dasar, hewan besar dan hewan kecil dan juga belajar pengenalan warna	Buku membaca dan menulis tentang angka yaitu menghitung dengan metode “ <i>Dot to Dot</i> ”	Buku menghitung angka dasar dengan menggunakan 100 <i>photo reusable</i>	Konten pada Tugas akhir akan mengikuti konten pada ketiga buku tersebut.
Ilustrasi	Gaya Ilustrasi <i>photography</i> yaitu dengan gambar hewan asli, karakter <i>visual</i> lebih real.	Gaya Ilustrasi menggunakan <i>vector</i>	Gaya Ilustrasi menggunakan <i>vector</i>	Gaya ilustrasi kartun memiliki visual yang menarik perhatian dalam pengenalan kata, hewan maupun angka sederhana.
Warna	Jenis warna yang digunakan <i>soft color</i> yang dipadu dengan warna cerah.	Jenis warna yang digunakan cerah seperti mejikubiniu.	Jenis warna yang digunakan cerah seperti mejikubiniu.	Warna yang colorful, cerah, dan soft akan menjadi warna utama dalam memaparkan warna dalam buku interaktif.

Tipografi	Sans	Sans	Sans	Serif yang bertema <i>playful</i> lebih memudahkan dalam membaca bagi anak-anak.
Tata Letak	<i>Modular grid</i>	<i>Modular grid</i>	Menggunakan <i>grid rows</i> , kolom	tata letak <i>grid</i> modular lebih fleksibel saat digunakan dalam ilustrasi buku anak

Dari hasil tabel diatas bahwa perbedaan dari ketiga buku tersebut adalah sama sama buku belajar bermain anak dan mempunyai gaya ilustrasi Ilustrasi Buku Pelajaran yaitu berbentuk edukasi dan sekaligus bisa bermain karena ada unsur interaktif nya.