

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan

Berdasarkan dari data yang dikutip dari situs *Detikbali*, *design thinking* merupakan beberapa rangkaian proses pemecahan suatu masalah yang menekankan manusia dengan memprioritaskan kenyamanan dari pengguna desain. *Design thinking* mencakup proses analisis konteks, penemuan dan pengelompokan masalah, pembuatan ide dan solusi, berfikir secara kreatif, membuat prototipe hingga proses menguji dan mengevaluasi. Manfaat dari *design thinking* diantaranya menciptakan inovasi baru, mendorong terciptanya ide-ide kreatif, hingga bisa diterapkan ke berbagai bidang (Yonatan, 2023).

Design thinking memiliki 5 tahapan menurut teori David Kelley yang dapat membantu penelitian dalam proyek tugas akhir ini, diantaranya:

1. *Emphatize*

Peneliti pada fase ini mengolektif kumpulan data dan informasi terkait dengan keadaan yang terjadi saat ini. Peneliti mempelajari dan mengumpulkan data-data dengan tujuan untuk mempelajari anak-anak usia 7—11 tahun mengenai pengetahuan mereka tentang sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022.

2. *Define*

Pada fase ini, peneliti mengidentifikasi setiap informasi yang diperoleh terkait pengetahuan anak-anak usia 7—11 tahun mengenai pengetahuan mereka tentang sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022. Peneliti memperoleh beberapa kesimpulan terkait dari permasalahan inti, yaitu:

- Murid-murid cenderung hanya mengetahui pahlawan nasional berdasarkan visual yang ada pada pecahan rupiah emisi 2022, namun mereka tidak mengetahui sejarah dari masing-masing pahlawan serta kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022.

- Cara belajar yang monoton membuat siswa cepat bosan sehingga mempengaruhi mereka dalam keterlambatan menyerap informasi yang diberikan.

3. *Ideate*

Peneliti berhasil mendapatkan solusi untuk setiap permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Pada fase ini, melalui proses pencarian ide yang terstruktur, beberapa poin akan dijadikan sebagai sebuah jawaban ide baru guna penyelesaian masalah yang telah ditelaah. Peneliti menyusun gambaran awal mengenai produk yang akan dihasilkan dan selanjutnya akan memasuki tahap pengembangan *prototype* dengan tujuan untuk menguji dan mengevaluasi solusi yang telah ditemukan.

4. *Prototype*

Di bagian tahapan ini, peneliti akan menjalankan serangkaian uji coba terhadap rancangan yang disusun untuk menilai ketetapan serta keefektifan solusi yang telah diusulkan agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

5. *Test*

Pada tahap ini, perancangan yang telah diuji akan melalui tahap uji coba oleh calon pengguna agar bisa mengevaluasi sejauh mana efektifitas dari video edukasi mengenai sejarah pahlawan nasional serta kebudayaan Indonesia pada uang rupiah emisi 2022. Peneliti akan mendapatkan peninjauan dari pengguna yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi sekaligus perbaikan pada beberapa aspek guna meningkatkan hasil akhir.

3.2 **Metode Pencarian Data**

3.2.1 **Studi Literatur**

Acuan pada penelitian ini bersumber dari buku referensi, artikel, situs daring, dan artikel ilmiah yang selaras dengan topik pembahasan. Runtutan kegiatan dalam studi literatur mencakup pengumpulan data pustaka, pengolahan data, dan hasil kesimpulan yang dibutuhkan pada penyusunan hasil penelitian. Studi literatur yang dimaksud ialah mengenai materi fisik uang, pahlawan nasional dan tari tradisional yang terdapat pada rupiah emisi 2022.

3.2.2 Observasi

Metode penelitian observasi merupakan aktivitas mengamati objek tertentu secara langsung dan cermat di lokasi penelitian. Selain itu, observasi juga melibatkan pencatatan sistematis tentang semua gejala yang diteliti. Pengamatan dilakukan di dua lokasi berbeda, yakni di Museum Bank Indonesia dengan tujuan mendapatkan data terkait uang kertas rupiah dan detail apa saja yang ada pada uang kertas rupiah dari masa ke masa dan Gramedia Emerald Bintaro dengan tujuan mencari buku referensi guna mendalami materi tentang sejarah pahlawan nasional untuk anak usia 7—11 tahun.

3.2.3 Studi Media Existing

Peneliti menggunakan metode studi media *existing* dengan cara mengamati dan memahami video-video edukasi mengenai pahlawan nasional ataupun video edukasi yang membahas tentang uang kertas rupiah pada situs *YouTube*. Peneliti memperhatikan desain, tipografi, warna, dan pesan yang disampaikan pada video yang akan menjadi cikal bakal dari bagian pencarian data ini guna diperoleh gambaran konsep desain yang akan dirancang. Proses pengamatan dilakukan kepada tiga referensi video yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan analisis model *existing* ini. Video pertama yaitu “R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya” oleh *Zenius*, “Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD” oleh *Giat Belajar*, dan “Mengenal Tarian Tradisional” oleh *SmartPoint TV*. Ketiga video ini memiliki kesamaan yaitu memberikan edukasi seputar fisik uang rupiah, pahlawan nasional dan tarian tradisional Indonesia.

3.2.4 Wawancara

Interviu yang dijalankan peneliti dengan cara mewawancarai pelajar Sekolah Dasar Islam Terpadu Bintang yang difokuskan kepada siswa-siswi yang menduduki kelas 3 SD. Wawancara dilakukan secara daring melalui telepon *WhatsApp* dengan menanyakan pemahaman mereka seputar uang rupiah emisi 2022, seperti nama pahlawan serta tarian yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Observasi

Peneliti mengawali observasi di Gramedia Emerald Bintaro, dengan hasil analisis data dari salah satu buku mengenai pahlawan nasional Ir. Soekarno untuk anak-anak yaitu penjelasan biografi Ir. Soekarno yang dikemas menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat, menjadikan anak-anak untuk mudah menangkap isi buku tersebut. Penggunaan ilustrasi pada buku juga menjadikan anak-anak lebih tertarik dan bisa meraba visual dari pahlawan yang sedang dibahas, sehingga edukasi yang dipaparkan dalam bentuk buku tersebut dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak. Peneliti selanjutnya melakukan observasi ke Museum Bank Indonesia dengan hasil observasi yaitu pada desain rupiah, ditemukan objek-objek yang melekat dengan kekayaan Indonesia. Kebudayaan, tarian, makanan, hewan serta tumbuhan pernah ada pada masing-masing desain rupiah pada emisi yang berbeda. Peneliti juga menemukan beberapa video yang diputar pada museum tersebut yang membahas tentang uang rupiah, walaupun belum ada video yang membahas mengenai emisi 2022 secara spesifik.

3.3.2 Studi Media Eksisting


1. *R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya* oleh Zenius

Video *YouTube* ini membahas mengenai R.A Kartini sebagai pahlawan nasional yang memperjuangkan hak perempuan untuk mendapatkan pendidikan layak. Video ini dikemas dalam format *landscape* 16:9 dengan penambahan *voice over* sebagai penyampai materi dan menggunakan teknik *motion graphic*.



Gambar 3.1 Thumbnail R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya

Tabel 3.1 Studi Media Eksisting R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya

No.	R.A Kartini Bukan Hanya Tentang Kebaya	
1.	Pesan	Memberikan audiens nilai-nilai yang patut dicontoh dari tokoh pahlawan nasional R.A Kartini serta membangkitkan rasa nasionalisme audiens.
2.	Target	Remaja
3.	Media	Video
4.	Warna	<i>Vintage</i> 
5.	Tipografi	<i>Sans Serif</i>
6.	Bahasa	Indonesia
7.	Jenis Ilustrasi	Semi Realis
8.	Format Video	<i>Landscape (16:9)</i>
9.	Pengunggah	Zenius

2. *Mengenal Pecahan Uang Kertas* – kelas 2 SD oleh Giat Belajar

Video *YouTube* ini membahas mengenai pecahan uang rupiah emisi 2016 yang diawali oleh cara membaca nominal secara baik dan benar lalu diselingi soal sederhana untuk melatih audiens dalam memahami materi mengenai pecahan uang kertas rupiah emisi 2016.



Gambar 3.2 Thumbnail Mengenal Pecahan Uang Kertas - Kelas 2 SD

Tabel 3.2 Studi Media Eksisting Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD

No.	Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD	
1.	Pesan	materi/pembahasan berfokus dengan bagaimana cara penelitian dan pengucapan pecahan uang

		rupiah yang tepat, serta orientasi pada jenis uang seperti uang kertas dan uang logam dalam rupiah. Video ini juga memberikan soal sederhana mengenai pecahan rupiah mana yang nilainya lebih besar.
2.	Target	Anak - Anak
3.	Media	Video
4.	Warna	<i>Vibrant</i> 
5.	Tipografi	<i>Sans Serif</i>
6.	Bahasa	Indonesia
7.	Jenis Ilustrasi	<i>Chibi</i>
8.	Format Video	<i>Landscape (16:9)</i>
9.	Pengunggah	Giati Belajar

3. Mengenal Tarian Tradisional oleh SmartPoint TV


Video *YouTube* ini membahas mengenai beberapa tarian tradisional yang terdapat di Indonesia. Materi yang dipaparkan diantaranya mengenai nama tarian dan daerah asal tarian, fakta unik tarian secara singkat serta menampilkan gambar atau ilustrasi dari tarian yang sedang dibahas.



Gambar 3.3 Thumbnail Mengenal Tarian Tradisional

Tabel 3.3 Studi Media Eksisting Mengenal Tarian Tradisional

No.	Mengenal Tarian Tradisional	
1.	Pesan	Memberikan edukasi kepada audiens mengenai ragam nama tarian tradisional yang terdapat di Indonesia disertai asal daerahnya serta beberapa

		fakta unik dari masing-masing tarian yang dibahas.
2.	Target	Anak - Anak
3.	Media	Video
4.	Warna	<i>Vibrant</i> 
5.	Tipografi	<i>Sans Serif</i>
6.	Bahasa	Indonesia
7.	Jenis Ilustrasi	<i>Flat Design</i> dan Vektor
8.	Format Video	<i>Landscape</i> (16:9)
9.	Pengunggah	SmartPoint TV

3.3.3 Wawancara

Pelaksanaan wawancara dilakukan bersama sejumlah murid dari Sekolah Dasar Islam Terpadu Bintang, tepatnya siswa-siswi kelas 3 SD. Tujuan dari dilaksanakannya wawancara ini ialah untuk menghimpun dan memperkuat data terkait pengetahuan mereka mengenai sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022. Beberapa poin kesimpulan dari hasil wawancara adalah sebagai berikut.

1. Murid-murid hanya mengetahui cara membaca nominal dari sejumlah pecahan uang rupiah emisi 2022 yang mereka biasa gunakan untuk membayar sesuatu (jajanan).
2. Murid-murid cenderung hanya mengetahui pahlawan nasional berdasarkan visual yang ada pada pecahan rupiah emisi 2022, namun mereka tidak mengetahui sejarah dari masing-masing pahlawan serta kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa siswa-siswi cenderung hanya mengetahui nominal pada rupiah emisi 2022, namun mereka belum mengetahui sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis

Peneliti menyimpulkan hasil analisis dari data-data yang sudah peneliti kumpulkan, hingga mencapai kesimpulan bahwasanya pada lingkungan masyarakat saat ini masih didominasi oleh rendahnya integritas pelajar Sekolah Dasar dalam

mengetahui tokoh pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022, mereka hanya mengenal nominal uang untuk membayar sesuatu. Pada hasil observasi di Gramedia Emerald, didapatkan pemahaman berkenaan dengan penggunaan bahasa dalam penyampaian suatu kajian materi kepada anak-anak sebaiknya memilih pemakaian bahasa yang disederhanakan dan dapat dipahami oleh kaum mereka.

3.5 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis masalah, wawancara, serta observasi yaitu disusunnya pembuatan video edukasi yang membahas tentang fisik uang rupiah emisi 2022, sejarah singkat para pahlawan serta tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022 menggunakan gaya ilustrasi dengan pilihan warna *soft* dan *vibrant*. Penyampaian materi dari isi video edukasi tersebut juga akan disampaikan oleh seorang narator yang membacakan materi dan dipadu oleh sentuhan *motion graphic* pada video edukasi yang dirancang oleh peneliti.