

BAB III

METODOLOGI DESAIN

1.1 Rancangan Penelitian

Metode design thinking mempunyai pengertian yaitu pendekatan kreatif yang mempunyai fungsi untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi yang inovatif. Design thinking dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, design thinking dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum, metode pembelajaran, atau media pembelajaran yang lebih efektif. Design thinking dapat membantu pendidik untuk memahami kebutuhan dan minat siswa, dan kemudian mengembangkan solusi yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik.

- Empathize

Tahap empati adalah tahap di mana desainer memahami kebutuhan dan minat pengguna. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, desainer perlu memahami kebutuhan dan minat anak-anak termasuk remaja.

- Define

Tahap definisi adalah tahap dimana desainer mendefinisikan masalah yang ingin dipecahkan. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, masalah yang ingin dipecahkan adalah kurangnya pemahaman anak-anak tentang hewan reptil python.

- Ideate

Tahap ide adalah tahap di mana desainer mengembangkan ide-ide solusi. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, desainer dapat mengembangkan ide-ide yang dapat membantu anak-anak memahami hewan reptil python secara mendalam, menarik, dan mudah dipahami.

- Realization

Tahap realisasi adalah tahap dimana desainer mewujudkan ide-ide solusi menjadi produk atau layanan yang nyata. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan

reptil python, desainer akan mengembangkan buku ilustrasi yang sesuai dengan ide-ide yang telah dikembangkan.

1.2 Jenis Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menarik minat anak remaja dan yang hobi untuk mempelajari hewan reptil python, serta dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap tentang hewan tersebut. Wawancara akan dilakukan dengan anak remaja untuk memahami dan mendapatkan info yang valid. Observasi akan dilakukan untuk mengamati perilaku dan interaksi anak remaja dengan hewan reptil python.

1.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara mendatangi tempat Reptiletopia yang berlokasi di Nusa Loka BSD City Blok A2 10-11, Jl. Kalimantan No.11, Rw. Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia. Pada tanggal 14 Desember 2023.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui wawancara dan juga observasi.

1.5 Teknik Analisa Data

Demi mempermudah analisis data, peneliti juga melaksanakan identifikasi segmentasi, penentuan target (*targeting*), dan penempatan (*positioning*) untuk memfasilitasi pemahaman karakter yang lebih rinci.

1.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

- **Segmentasi**

Analisis segmentasi ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi tentang hewan reptil python ini ditujukan untuk remaja yang suka dengan hewan reptile/penghobi, baik laki-laki maupun perempuan, yang memiliki minat atau hobi terhadap hewan reptile python.

- **Targeting**

Targeting dapat dilakukan dengan menentukan kelompok usia 15 – 25 tahun sebagai target pasar utama. Kelompok usia ini memiliki karakteristik yang cocok untuk buku ilustrasi tentang hewan reptil python. Anak remaja usia 15 - 25 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah tertarik dengan hal-hal baru, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Hal-hal tersebut menjadikan anak remaja usia 15 - 25 tahun sebagai target pasar yang potensial untuk buku ilustrasi tentang hewan reptil python.

- **Positioning**

Positioning dapat dilakukan dengan menciptakan citra buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif. Buku ilustrasi harus memberikan informasi yang akurat dan lengkap tentang hewan reptil python. Buku ilustrasi juga harus menarik dan mudah dipahami oleh anak remaja. Selain itu, buku ilustrasi juga harus memiliki unsur edukasi yang dapat membantu anak remaja memahami hewan reptil python secara mendalam.

1.5.2 Strategi 5W+1H

1. *What*

Buku ilustrasi tentang hewan reptil python yang informatif, menarik, dan edukatif untuk anak remaja usia 15 - 25 tahun berlaku juga untuk penghobi hewan reptil python.

2. *Why*

Untuk menarik minat anak remaja dan penghobi untuk mempelajari hewan reptil python, serta untuk memberikan informasi yang akurat dan lengkap tentang hewan tersebut.

1. *Who*

Anak remaja usia 15 - 25 tahun dan untuk penghobi yang tertarik dengan hewan reptil python.

2. *When*

Buku ilustrasi hewan reptil python akan diterbitkan pada tahun 2024.

3. *Where*

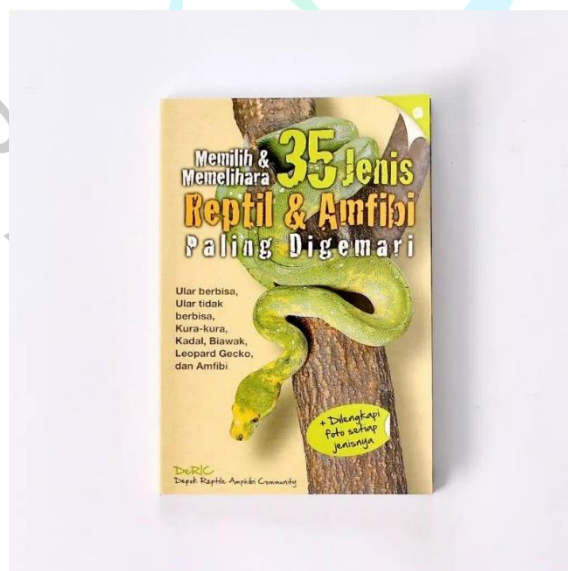
Buku ilustrasi akan diterbitkan di Indonesia.

4. *How*

Buku ilustrasi akan dirancang dengan memperhatikan Isi buku harus akurat dan lengkap, serta disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak remaja. Gaya bahasa dan ilustrasi buku harus sesuai dengan minat dan kebutuhan yang dapat membantu anak remaja untuk memahami informasi tentang hewan reptil python.

1.5.3 Analisa Pesaing

Buku Reptil & Amfibi





<https://shopee.co.id/BUKU-REPTIL-BUKU-BELAJAR-REPTIL-Buku-memilih-dan-memelihara-35-jenis-reptil-amfibi-paling-digemari-buku-reptil-pengetahuanreptil-i.48557093.4370632381>

Kelebihan :

Buku ini dibuat oleh komunitas DeRIC (Depok Reptile Amphibi Community), membahas 35 jenis reptile & amfibi seperti ular, Komodo, kura – kura, iguana, katak dan lain – lain yang menjadi banyak peminat bagi para reptile.

Kekurangan :

Buku ini terlalu banyak tulisan dan sedikit ilustrasi atau gambarnya. Terlalu banyak aspek kehidupan hewan yang menjadi informasi tidak lengkap.

Peluang :

Buku ini ditulis oleh salah satu komunitas dan memiliki informasi yang mendalam dapat menjadi daya tarik.

Potensi Kekuatan Produk Sendiri:

Kelebihan :

Konten yang mendalam fokus pada informasi satu hewan dengan rinci, ilustrasi gambar berkualitas, dan membahas satu hewan reptil dapat menjadi kelebihan untuk menarik pembeli yang ingin memelihara atau merawat hewan reptil berjenis python.

Kekurangan :

Penulis buku yang kurang dikenal atau tidak memiliki kredibilitas sebanding dengan komunitas DeRIC, ini dapat menjadi hambatan dalam menarik pembeli.

Peluang :

Informasi yang mendalam dapat menjadi daya tarik, memancing minat para reptiler yang ingin mencari keunikan hewan reptil.

1.5.4 Analisa SWOT

1. Strength

- Target pasar yang jelas, yaitu anak remaja usia 15 - 25 tahun yang tertarik dengan hewan reptil python.
- Buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif.
- Buku ilustrasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif.

2. Weakness

- Buku ilustrasi yang belum dipublikasikan, sehingga sulit untuk mengukur potensi pasarnya.
- Proses pembuatan buku ilustrasi yang membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

3. Opportunity

- Tingginya minat anak remaja terhadap hewan reptil python.
- Buku ilustrasi sebagai sarana pendidikan yang efektif.
- Kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat buku ilustrasi yang lebih menarik dan interaktif.

4. *Threat*

- Persaingan yang ketat di industri buku ilustrasi anak remaja.
- Perubahan minat anak remaja terhadap hewan reptil python.
- Keterbatasan sumber daya untuk pembuatan buku ilustrasi.

Berdasarkan analisis SWOT di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python memiliki potensi yang cukup besar. Hal ini didukung oleh target pasar yang jelas, buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif, serta peluang yang besar di industri buku ilustrasi anak remaja.

