

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif ini dilakukan. Untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang dihadapi subjek penelitian, pendekatan kualitatif digunakan. Hasilnya akan dijelaskan secara menyeluruh dengan menggunakan bahasa dan kata-kata yang ada dalam situasi alami tertentu, menggunakan pendekatan ilmiah. Secara umum, penelitian kualitatif berusaha mendapatkan pemahaman tentang dunia melalui interpretasi tindakan masyarakat berdasarkan perspektif mereka sendiri. Setelah itu, data dianalisis untuk membangun hipotesis, bukan untuk mengujinya (Sugiyono, 2013).

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menekankan interpretasi peneliti berdasarkan teori yang ada. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang realitas sosial dari sudut pandang peserta, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan perancangan buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun dengan jelas.

3.2 Rancangan Penelitian

Menurut Tim Brown, pengertian *design thinking* ialah Design thinking merupakan suatu metode untuk menghasilkan inovasi yang berfokus pada manusia dan menggunakan alat-alat yang biasanya digunakan oleh desainer. Pendekatan ini menggabungkan tiga aspek utama: pertama, memahami kebutuhan orang; kedua, eksplorasi potensi teknologi; dan ketiga, perhatian terhadap aspek bisnis untuk mencapai keuntungan.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Dikarenakan *design thinking* menekankan pada pengembangan ide dan solusi inovatif. Proses interaktifnya memungkinkan peneliti untuk secara kreatif mengeksplorasi berbagai ide dan menemukan solusi yang tepat.

Dalam metode *design thinking* terdapat lima tahapan metode yaitu:

1. *Emphatize*

Untuk merancang buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun, langkah awal yang penting adalah memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh anak usia dini dalam konteks etika di meja makan. Anak-anak usia dini sedang melalui tahap perkembangan kritis di mana mereka aktif menyerap dan membentuk pemahaman mereka tentang dunia mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan suasana makan, bagaimana mereka merespons standar sosial, dan bagaimana mereka bertindak sesuai dengannya. mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam memahami etika di meja makan. Oleh karena itu, diperlukannya melakukan observasi terhadap perilaku anak usia dini selama makan dan berinteraksi dengan orang tua untuk mendapatkan wawasan yang mendalam.

2. *Define*

Dalam mendefinisikan masalah atau kebutuhan anak-anak yang dapat diatasi melalui pembelajaran etika di meja makan, fokus utama adalah pada identifikasi permasalahan yang dihadapi anak usia 3-5 tahun. Pemahaman mendalam terhadap masalah ini menjadi dasar untuk merancang buku interaktif yang efektif, permasalahannya meliputi:

- A. Anak-anak dalam rentang usia ini mengalami tantangan dalam memahami dan menerapkan etika di meja makan, seperti kesulitan duduk dengan tertib, kurangnya pemahaman tentang mencuci tangan sebelum makan, atau masalah memahami porsi makan yang sesuai. Oleh karena itu, langkah definisi ini mencakup identifikasi masalah-masalah khusus ini, agar dapat diatasi melalui pembelajaran etika yang terarah. buku tersebut dapat menampilkan ilustrasi yang menjelaskan tata cara duduk yang baik, menjelaskan pentingnya mencuci tangan sebelum makan, atau menyajikan cerita yang mengajarkan tentang porsi makan yang seimbang. Definisi masalah yang jelas ini menjadi dasar untuk

menciptakan konten yang relevan dan efektif dalam membantu anak-anak memahami dan menerapkan etika di meja makan dengan baik.

3. *Ideate*

Fokus pada tahap ini adalah menciptakan sebanyak mungkin ide kreatif yang dapat menyajikan etika di meja makan secara menarik dan edukatif. Proses implementasinya melibatkan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide *inovatif*, termasuk gambar, cerita, dan interaksi yang sesuai dengan usia target anak-anak usia 3-5 tahun.

4. *Prototype*

Pada tahap ini difokuskan untuk membangun ide menjadi *prototype* awal buku interaktif yang mencakup tata letak, desain visual, dan elemen interaktif. Proses implementasinya melibatkan penggunaan alat desain dan teknologi yang sesuai untuk menciptakan versi awal buku interaktif yang dapat diuji dan dievaluasi.

5. *Test*

Dalam tahapan ini adalah melakukan uji coba *prototype* dengan anak-anak usia 3-5 tahun untuk mengevaluasi reaksi mereka dan efektivitas desain buku interaktif. Proses implementasinya melibatkan pengorganisasian sesi uji coba dengan kelompok target, dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dan melakukan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.

3.3 Jenis Penelitian

a. Metode Riset

Metode riset adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu topik atau pertanyaan penelitian.

b. Metode *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode inovatif dan kreatif yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks dan membuat solusi yang berfokus pada pengguna. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai jenis penelitian, terutama yang berkaitan dengan desain, inovasi, dan perbaikan berbasis pengguna.

Emphasize, define, ideate, prototype, dan test adalah lima tahapan metode dalam metode design thinking.

3.4 Lokasi Penelitian

Untuk memenuhi kebutuhan data dalam perancangan buku interaktif buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan" untuk anak usia 3-5 tahun diperlukan pengambilan sampel melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Berikut ini adalah lokasi penelitian yang dituju menjadi objek dalam penelitian ini oleh penulis:

- a. Wawancara pada TK Indah Bintaro
Alamat : Komplek Bintaro Jaya Sektor 4, Jl. Cucur Timur 9, Blok C2 No.7, Pd. Karya, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang, Banten.
- b. Observasi pada TK Indah Bintaro
Alamat : Komplek Bintaro Jaya Sektor 4, Jl. Cucur Timur 9, Blok C2 No.7, Pd. Karya, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang, Banten.
- c. Observasi pada Gramedia
Alamat: CBD Emerald, Jl. Boulevard Bintaro Jaya No.02 CE/B, Parigi, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15227

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pentingnya pengumpulan data yang akurat dan memuaskan selama proses penelitian menekankan pentingnya memilih metode atau teknik pengumpulan data yang tepat untuk penelitian ini yang terdiri dari:

3.5.1 Wawancara

Pemilihan wawancara sebagai metode pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi dengan cepat dan akurat, dan mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai penelitian. Dalam konteks topik permasalahan yang dihadapi, narasumber yang dipilih yaitu Ibu Anna Susiana Darmawati yang merupakan seorang guru, kepala sekolah, sekaligus founder dari TK Indah Bintaro.

A. Wawancara Pada TK Indah Bintaro

Berikut ini merupakan pertanyaan yang dijadikan materi wawancara, yaitu:

1. Bagaimana program makan siang bersama di TK Indah Bintaro membantu membentuk dasar perkembangan anak-anak, khususnya dalam hal tata krama dan etika makan?
2. Apa peran orang tua dalam mendukung program makan siang bersama, terutama dalam hal memberikan sumbangan makanan dan bagaimana hal ini mencerminkan keterlibatan mereka?
3. Bagaimana pendekatan mandiri, seperti mencuci peralatan makan sendiri, diterapkan dalam program tersebut dan bagaimana hal ini memengaruhi perkembangan kemandirian anak-anak?
4. Bagaimana program ini membantu anak-anak yang mungkin memiliki ketidaknyamanan terhadap jenis makanan tertentu, dan bagaimana buku tata krama anak di meja makan dapat menjadi tambahan yang berharga?
5. Apa saja kontribusi positif yang dapat dilihat dalam perilaku anak-anak setelah mengikuti program ini, terutama dalam hal mencuci tangan, duduk dengan tertib, berdoa sebelum makan, dan tanggung jawab dalam membersihkan meja dan peralatan makan?
6. Apakah buku tata krama anak di meja makan dapat memberikan panduan tambahan dalam menciptakan lingkungan meja makan yang positif di TK Indah Bintaro?
7. Bagaimana penggunaan warna, gaya tipografi, gaya ilustrasi dan desain tata letak yang tepat, yang mudah di pahami oleh anak usia 3-5 tahun?



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Guru TK Indah

3.5.2 Observasi

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, tahap observasi sangatlah dibutuhkan untuk mendapatkan data yang bersifat nyata.

1. Observasi di TK Indah Bintaro

Observasi akan di lakukan di TK Indah Bintaro yang merupakan wadah dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, dan interaksi sosial dan emosional melalui bahasa dan komunikasi. Berikut adalah beberapa hal yang akan diamati:

- a. Memahami proses penerapan tata krama yang tercipta antar anak-anak dengan teman sesamanya dan orang lain disekitarnya
- b. Memahami betapa berpengaruhnya media visual sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak
- c. Memahami proses pembelajaran yang terjadi pada anak-anak

2. Observasi di Gramedia

Observasi akan di lakukan di salah satu toko buku yaitu Gramedia, sebagai pusat penjualan buku terbesar di Indonesia, akan menjadi objek pengamatan dengan beberapa poin yang akan dilakukan:

- a. Mencari beberapa referensi buku anak usia 3-5 tahun untuk menjadi pembandingan dalam gaya ilustrasi, penggunaan warna, pengaturan tata letak, penggunaan tipogra serta ukuran buku.
- b. Mengenal jenis-jenis buku anak usia 3-5 tahun



Gambar 3. 2 Observasi Gramedia

3.5.3 Hasil Studi Literatur

Penelitian literatur sangat penting untuk proses penelitian karena berfungsi sebagai referensi untuk menyelesaikan topik penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai jenis literatur, termasuk:

- a. Buku *Table Talks : A Book about Table Manners*, 2016.
- b. *Table Manners Workbook for Kids 4-12*, 2023.
- c. Jurnal *Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021.

- d. Jurnal Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini, 2019.
- e. Jurnal Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah, 2018.

3.6 Teknik Analisa Data

1. Metode Riset:

Dalam penelitian ini, metode riset yang diterapkan adalah teknik analisis kuantitatif. Menurut (Agusta, 2003), data kuantitatif merujuk pada data yang dijelaskan secara deskriptif, berupa tulisan, kutipan, dan aspek tingkah laku individu yang dapat diobservasi dan dipelajari sebagai contoh kasus. (Medcom, 2022) menguraikan empat tahap analisis data kualitatif dalam penelitian, melibatkan pengumpulan data, reduksi/kategorisasi data, penampilan data, dan penarikan kesimpulan.

2. Metode *Design Thinking*:

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Pemilihan metode *design thinking* dipilih karena dalam proses pengembangan inovasi, penting untuk memahami secara menyeluruh melalui pengamatan langsung terhadap calon pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mengambil langkah-langkah yang efektif dalam menemukan solusi yang tepat.

Menurut “Interaction Design Foundation” dalam (Nandy, 2023) design thinking disebut sebagai suatu proses yang dilaksanakan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memahami pengguna, memecahkan perkiraan, mendefinisikan ulang permasalahan, dan menciptakan solusi dari masalah yang ada. Menurut metode pikiran desain, terdapat lima tahapan yang harus dilakukan:

menekankan, mendefinisikan, memikirkan, membuat prototipe, dan menguji.

3.6.1 Analisa Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning*

Berikut ini adalah penentuan STP (*Segmentasi*, *Targeting*, dan *Positioning*) dari buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun agar mempermudah dalam menentukan serta memahami karakteristik target yang sesuai.

a. Segmentasi

Dalam tahap segmentasi penelitian yang di fokuskan menjadi 3 yaitu geografis, demografis dan psikografis, berikut ini merupakan data dari ketiga tahap segmentasi:

1. Demografis

Segmentasi usia yang menjadi target adalah anak usia dini mulai dari umur 3-5 tahun, mencakup gender laki-laki dan perempuan.

2. Psikografis

Anak-anak usia 3-5 tahun masih berada dalam fase praoperasional menurut teori Piaget. Oleh karena itu, buku interaktif harus dirancang dengan bahasa yang sederhana dan aktivitas yang dapat dijangkau oleh tingkat pemahaman mereka.

3. Geografis

Target pengguna buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan" untuk anak usia 3-5 tahun mencakup skala nasional (Indonesia)

b. *Targeting*

Target yang di fokuskan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu *target market* dan *target audience*. Berikut ini merupakan *targeting* dari buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun:

1. *Target Market*

Target market dalam penelitian ini melibatkan orang tua di usia produktif dengan umur 25-35 tahun, mencakup pula segala jenis bidang profesi,

serta lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan dan pendidikan anak-anak dalam rentang usia tersebut.

2. *Target Audience*

Anak usia dini dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 3-5 tahun yang berada di wilayah Indonesia. Buku ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan pemahaman anak usia dini mengenai etika di meja makan.

c. *Positioning*

Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun menjadi sumber pembelajaran yang baik dan diperlukan oleh target *audience*. Buku yang sejenis yang membahas tentang etika adalah pengajaran tentang etika sehari-hari tetapi belum ada yang menjelaskan tentang etika makan.

3.6.2 Strategi 5W+1H

Metode analisis 5W+1H digunakan sebagai suatu pendekatan sistematis untuk mengenali dan merinci unsur-unsur kunci dalam suatu konsep. Saat merancang Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun diterapkanlah strategi analisis sebagai berikut:

a. *What (Apa)*

1. Buku interaktif ini berisikan tentang etika anak-anak di meja makan. Buku interaktif ini khusus dikembangkan untuk anak-anak berusia 3-5 tahun dengan tujuan memberikan pendekatan pendidikan etika yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
2. Dengan menggunakan elemen interaktif, buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu membentuk perilaku etika, kebiasaan makan yang baik, dan keterampilan sosial yang positif pada anak-anak selama waktu makan

b. *Why (Mengapa)*

1. Penelitian ini menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengajarkan etika makan kepada anak-anak usia 3-5 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang kreatif dan menyenangkan melalui pengembangan buku interaktif.

2. Alasan utama penggunaan media buku interaktif yaitu anak-anak pada usia ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen visual, cerita pendek, dan interaktivitas. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendidik, dan sesuai dengan fase perkembangan kognitif dan emosional anak-anak prasekolah

c. Who (Siapa)

1. Penelitian ini difokuskan pada kelompok usia anak-anak 3-5 tahun sebagai target utama pengguna buku interaktif. Alasan pemilihan kelompok usia ini adalah karena pada rentang usia tersebut, anak-anak sedang aktif dan juga dalam fase sensitif terhadap pembelajaran dan membentuk kebiasaan.

d. When (Kapan)

1. Penulis melakukan penelitian dengan judul buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan" untuk anak usia 3-5 tahun, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga bulan Juni 2024.

e. Where (Dimana)

1. Penelitian berlokasi pada Universitas Pembangunan Jaya, Gramedia dan TK Indah Bintaro.

f. How (Bagaimana)

1. Metode penelitian yang digunakan dapat mencakup pengambilan sampel melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Metode design thinking dapat digunakan dengan tahapan yang melibatkan empathize, define, ideate, prototype, dan test.

3.6.3 Analisa Pesaing

Dalam perbandingan antara buku *Table Manner* : (Tata Cara Dalam Etika Makan) dan buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan" untuk anak usia 3-5 tahun, terdapat perbedaan dari segi visual. Buku *Table Manner* : (Tata Cara Dalam Etika Makan) menampilkan desain sederhana dan profesional dengan gambar yang menekankan situasi formal saat makan. Warna yang umumnya netral dan fokus pada aturan etika makan menciptakan kesan formal.

Di sisi lain, buku interaktif untuk anak-anak akan penuh warna, menampilkan karakter anak-anak yang ceria dan menarik perhatian dengan elemen-elemen seperti objek makanan yang disukai anak-anak. Ilustrasinya bersifat animasi. Menggunakan elemen interaktif, seperti flaps atau pull-tabs, juga memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Tata letak yang ramah anak-anak dengan tipografi besar dan kalimat-kalimat pendek menjadikan buku ini lebih sesuai untuk pemahaman anak usia 3-5 tahun. Sementara buku *Table Manner* : (Tata Cara Dalam Etika Makan) menonjolkan keformalan.

