

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data penelitian metodologi yang digunakan adalah pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif (gabungan). Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan peneliti untuk meneliti sebuah objek populasi tertentu sebagai hasil representatif berdasarkan pemahaman positivisme dan memiliki tujuan untuk menguji suatu kemungkinan penelitian. Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan dengan menitik beratkan peneliti sebagai kunci pengambilan sampel, data yang didapat lebih menekankan pada makna. Metode pengambilan data yang akan digunakan penulis adalah sebagai berikut:

##### **3.1.1 Wawancara**

###### **3.1.1.1 Wawancara Psikolog**

Wawancara dilakukan terhadap Ibu Fiona V. Damanik, M.Psi., selaku psikolog, untuk mendapatkan data mengenai *toxic relationship* dilihat dari sisi psikologi. Wawancara dilakukan *via Zoom* pada tanggal 16 September 2020. Dari wawancara penulis mendapatkan *insight* sebagai berikut:

- a. Definisi *toxic relationship* adalah salah satu atau kedua individu melakukan perilaku *toxic* (menggangu) kepada

pasangannya sehingga tidak membuat satu sama lain bertumbuh dalam menjalani hubungan.

- b. Ibu Fiona mengatakan bahwa beberapa remaja pernah meminta konsultasi kepadanya (psikolog) mengenai hubungan tidak sehat yang sedang dijalani. Mereka datang ke psikolog untuk meminta pendapat dari orang yang lebih terpercaya dalam bidangnya. Remaja biasanya mempertahankan hubungannya meskipun sudah dalam fase *toxic* karena berbagai macam hal seperti mereka sebetulnya tidak menyadari bahwa hubungannya sudah tergolong *toxic*, menyalahartikan cinta dengan ketertarikan dalam hubungan dengan orang lain, dan memiliki kebutuhan yang dipenuhi oleh pasangannya dan bukan oleh keluarga atau teman sehingga tergantung dan merasa terikat.
- c. Persona orang yang biasanya melakukan perilaku *toxic* memiliki ciri-ciri yang dominan dalam hubungannya, mempunyai luka batin yang belum terobati atau hanya terobati oleh pasangannya.
- d. Dampak yang paling sering terlihat dari seseorang yang terjebak dalam *toxic relationship* adalah membuat seseorang meragukan keyakinan atau *value* dirinya

sendiri dan termanipulasi untuk berpikir bahwa pasangannya adalah satu-satunya yang mencintainya sehingga tidak ingin keluar dari hubungan tersebut.

- e. Proses konsultasi yang selama ini dijalani biasanya sebagai psikolog, Ibu Fiona memberikan saran untuk mengetahui dan menyadari terlebih dahulu apa yang orang itu cari dalam hubungannya, apakah orang tersebut memiliki luka yang masih membekas atau kebutuhan yang perlu untuk dipenuhi dari orang lain, saling mengingatkan dan menjalin relasi baik dengan pasangan (bersifat terbuka) untuk membangun hubungan, membuat keputusan ingin mengubah (memperbaiki) atau mengakhiri hubungan tersebut setelah menyadari permasalahan internal dalam diri.
  
- f. Edukasi *toxic relationship* dalam lingkungan remaja menurut Ibu Fiona masih perlu dikemas dengan baik dari penyampaian informasi yang disertai proses refleksi diri melihat hubungan yang sedang dijalani daripada menjabarkan berbagai konten seperti definisi *toxic relationship* dan sebagainya. Beliau menambahkan meningkatkan kesadaran dari psikolog mengenai *toxic relationship* masih terbilang sulit sehingga beliau merasa masih diperlukan penyampaian edukasi kepada remaja.



Gambar 3.1. Wawancara psikolog pertama *via* Zoom

Wawancara kedua dilakukan setelah penulis melewati pra-sidang kedua dan mendapatkan berbagai pertanyaan juga masukan. Wawancara kedua bersama Ibu Fiona dilakukan kembali *via* Zoom pada tanggal 18 November 2020 untuk mendapatkan informasi tambahan terkait batasan perancangan dan kiatan menjaga hubungan yang sehat. Dari wawancara penulis mendapatkan *insight* sebagai berikut:

- a. Mayoritas korban dari *toxic relationship* adalah perempuan dan pelakunya adalah laki-laki. Korban perempuan biasanya lebih sering mengalami *emotional abusive* yang disertai dengan *physical abusive* dibandingkan korban laki-laki.
- b. Penyebutan kata “bucin” belum tentu dapat diartikan masuk ke dalam *toxic relationship* karena hanya bisa dilihat dari kaca mata orang yang terlibat dalam hubungannya apakah perilaku bucin merugikan satu atau

kedua belah pihak karena bisa saja perilaku bucin itu adalah salah satu bentuk cinta dari individu terkait.

- c. Cara menjaga hubungan tetap harmonis atau sehat antara lain adanya ketertarikan untuk menjalin relasi, menerima dan menghargai, mampu melihat dari sisi pasangan sehingga bisa menghargai, menyadari bahwa menjalin relasi merupakan pemenuhan kebutuhan emosional, mampu mencari solusi dari permasalahan dalam relasi (komunikasi), dan *reciprocity* (mutualisme).



Gambar 3.2. Wawancara psikolog kedua *via* Zoom

Kesimpulan wawancara yang didapat dengan psikolog adalah *toxic relationship* biasanya terjadi pada individu yang masih mempunyai luka batin dan memiliki ketergantungan dengan pasangannya sebagai cara untuk mengobati diri sendiri sehingga dalam rangka mengatasinya, individu tersebut perlu dibantu dalam proses penyadaran diri dengan melakukan refleksi.

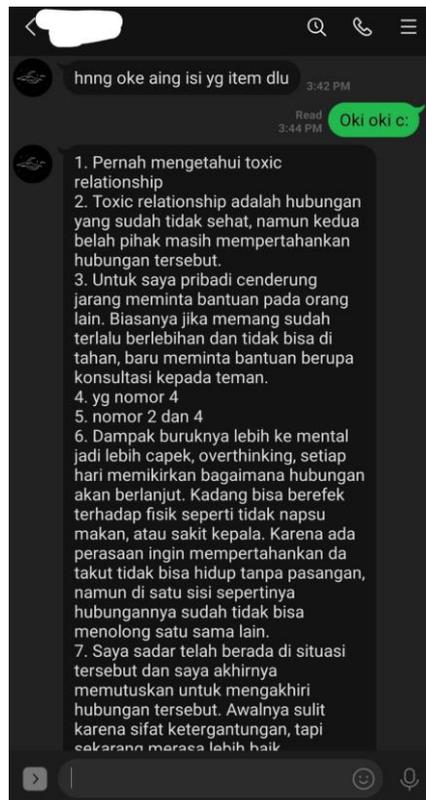
### 3.1.1.2. Wawancara Remaja yang Pernah Mengalami *Toxic Relationship*

Wawancara dilakukan terhadap 2 orang remaja yang pernah mengalami *toxic relationship* dan identitasnya tidak disebutkan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan *insight* dari sudut pandang orang yang pernah mengalami berada dalam kondisi hubungan tidak sehat. Wawancara dilakukan *via chatting* Line pada tanggal 6 dan 8 September 2020.

#### a. Remaja A

Dari hasil wawancara, remaja A mengatakan bahwa ia mengetahui *toxic relationship* dan mendefinisikannya sebagai hubungan yang sudah tidak sehat, namun kedua belah pihak masih mempertahankan hubungan tersebut. Remaja A mengatakan bahwa ia pribadi jarang meminta bantuan kepada orang lain kecuali keadaan sudah terlalu membebaninya sehingga ia mencoba meminta konsultasi dengan teman. Ia juga mengatakan bahwa pasangannya pernah melakukan perilaku *toxic* kepadanya dalam bentuk berekspektasi untuk mengubah diri sesuai standar pasangan. Selain itu pasangannya mempunyai perilaku yang egois dan terobsesi dengan kegiatan dirinya. Remaja A kemudian mengatakan bahwa berada dalam *toxic relationship* membuatnya *overthinking* dan terus menerus memikirkan

kelanjutan hubungannya, yang mana di satu sisi ia bingung jika disudahi ia tidak dapat hidup tanpa pasangannya dan di sisi lain hubungannya memang sudah tergolong tidak sehat. Ia juga sering merasa sakit kepala dan tidak nafsu makan karena stress memikirkan hubungannya. Akhirnya ia mengakhiri hubungannya setelah menyadarinya meskipun merasa kesulitan karena masih merasa ketergantungan terhadap pasangannya. Remaja A berpendapat bahwa terbuka dengan pasangan dan saling menerima kelebihan dan kekurangannya merupakan salah satu cara untuk mencegah *toxic relationship*. Ia menambahkan lebih baik dalam menjalin hubungan tidak terlalu menuntut dan jika ada permasalahan sebaiknya diselesaikan berdasarkan pandangan masing-masing supaya saling memahami.



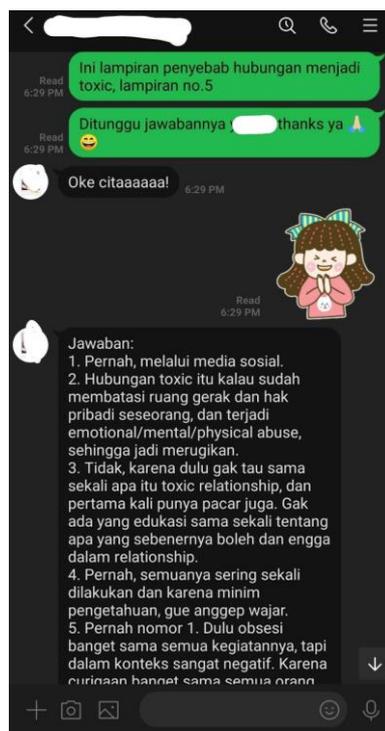
Gambar 3.3. Wawancara remaja A via Line

b. Remaja B

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan remaja B, sebelumnya ia pernah mendengar atau mengetahui tentang *toxic relationship* lewat media sosial. Menurut pendapatnya, hubungan *toxic* itu adalah hubungan yang sudah membatasi ruang gerak dan hak pribadi seseorang dan bisa menyebabkan kerugian dari segi fisik, emosi, atau mental. Remaja B mengatakan bahwa dahulu ia tidak sama sekali mengenal *toxic relationship* dan kebetulan pertama kali mempunyai pasangan sehingga tidak ada yang mengedukasi

dirinya mengenai perilaku yang baik dan tidak baik dilakukan dalam berhubungan sehingga ia tidak pernah menceritakan masalah hubungannya dengan orang lain. Remaja B merasa pasangannya pernah melakukan semua perilaku *toxic* seperti memberikan komentar negatif terhadap dirinya, memaksakan dirinya untuk sesuai dengan standard pasangan, obsesi berlebihan, dan lain sebagainya. Ia menambahkan bahwa sebelumnya ia merasa hal-hal tersebut adalah wajar tanpa menyadari bahwa perilaku tersebut sudah tergolong ke dalam perilaku *toxic* yang dapat menyebabkan hubungannya menjadi tidak sehat. Dampak yang sampai sekarang masih dirasakan olehnya adalah ia sama sekali sulit percaya dengan orang lain. Ia juga sering merasa rendah diri dengan kemampuan dan *value* dalam dirinya. Dapat dikatakan dampak emosi dan mental sangat sulit untuk dilupakan olehnya. Bahkan ia mengatakan bahwa dengan tidak menyadari bahwa hubungannya sudah tergolong *toxic*, ia tidak dapat mengakhiri hubungannya dengan baik bahkan membenci mantan pasangannya tersebut. Dari pengalaman tersebut, menurutnya langkah yang dapat dilakukan untuk mencegah *toxic relationship* adalah pemberian edukasi. Meskipun *toxic relationship* terlihat banyak disuarakan kenyataannya belum mencapai

seluruh lapisan masyarakat. Hanya beberapa masyarakat terutama kaum terpelajar saja yang menurutnya sudah teredukasi mengenai topik ini.



Gambar 3.4. Wawancara Remaja B via Line

Kesimpulan wawancara dengan kedua remaja yang pernah mengalami *toxic relationship* adalah hubungan yang dijalani sudah tergolong melukai satu atau kedua individu namun, mereka merasa terikat sehingga sulit untuk membuat keputusan yang bijak dalam menyikapinya. Hal ini juga didukung dengan sulitnya memiliki kesadaran diri untuk melihat bahwa hubungan yang dijalani sudah ada pada fase *toxic*.

### 3.1.1.3. Wawancara *Publisher* Kamboja Press

Wawancara dilakukan terhadap Bapak Daud Sihombing selaku *publisher* dan *owner* Kamboja Press, untuk mendapatkan data mengenai penyusunan

media informasi buku yang baik. Wawancara dilakukan *via* Google Meet pada tanggal 14 Oktober 2020. Dari wawancara penulis mendapatkan *insight* sebagai berikut:

- a. Narasumber menjelaskan bahwa peminatan terhadap buku bergantung pada tren dan peminatnya. *Experience* yang ditawarkan buku berbeda dengan media informasi lainnya. Selain itu buku fisik memiliki nilai tambah (*value*) sebagai *collectible item* dan buku visual yang menawarkan desain dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca.
- b. Melihat minat membaca masyarakat Indonesia yang rendah, Bapak Daud mengungkapkan bahwa pada era sekarang masyarakat menjadi sulit untuk melakukan validasi berita dengan baik dan benar karena beberapa hanya melihat dan mencerna konten dari judul saja. Masyarakat menjadi tidak kritis dalam melakukan menyaring informasi yang disajikan. Dalam hal mempertahankan eksistensi buku sendiri, tentunya bergantung pada segmentasi dan kebutuhan target pembaca.
- c. Perbedaan buku fisik dan buku digital terlihat dari bentuknya. Buku fisik berbentuk *hard-file* sedangkan buku digital berbentuk *soft-file*. Selain itu dilihat dari segi aksesnya. Perihal merancang suatu bentuk buku, sebaiknya disesuaikan kembali dengan target *audience* karena

kebutuhan dan tujuan yang dimiliki pembaca semua berbeda.

- d. Untuk membantu target *audience* dalam menangkap informasi dapat dilakukan dengan pemberian visual. Visual dapat berperan sebagai representasi gambar untuk menceritakan narasi.
- e. Dalam menyusun buku interaktif perlu memperhatikan intensitas interaksi dan relasinya dengan konten. Material yang digunakan dalam menyusun buku seperti jenis kertas yang disesuaikan dengan kebutuhan misalnya tebal tipisnya kertas, teknik *binding*, dan lainnya juga menjadi pertimbangan.
- f. Buku interaktif cocok untuk target usia anak-anak dan remaja namun, tidak untuk orang dewasa. Untuk membuat buku interaktif yang efektif baiknya melihat bahwa remaja lebih menyukai konten interaksi yang membuat mereka bisa mengekspresikan diri dan membagikan cerita atau pengalamannya dalam suatu media karena remaja masih ada dalam fase mengenali diri sendiri. Selain itu, tema percintaan sangat cocok untuk diangkat jika target pembaca adalah remaja.



Gambar 3.5. Wawancara *publisher* Kamboja Press

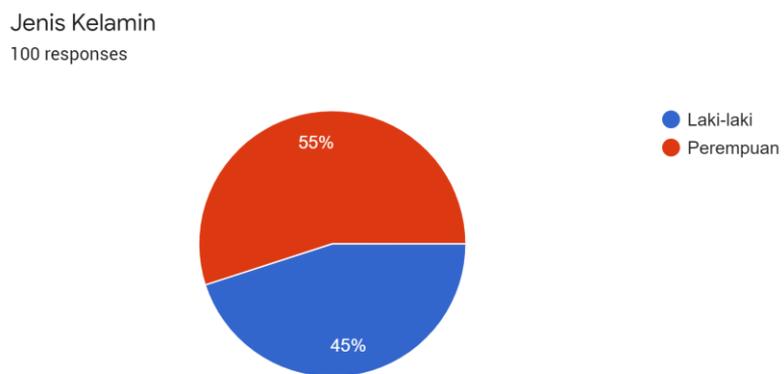
Kesimpulan wawancara yang didapat dengan *publisher* adalah media informasi berupa buku fisik memiliki nilai yang menawarkan *experience* yang berbeda dengan media informasi lainnya dan dalam perancangan suatu buku perlu memperhatikan target segmentasi dan kebutuhannya supaya buku yang dirancang solutif.

### 3.1.2 Kuesioner

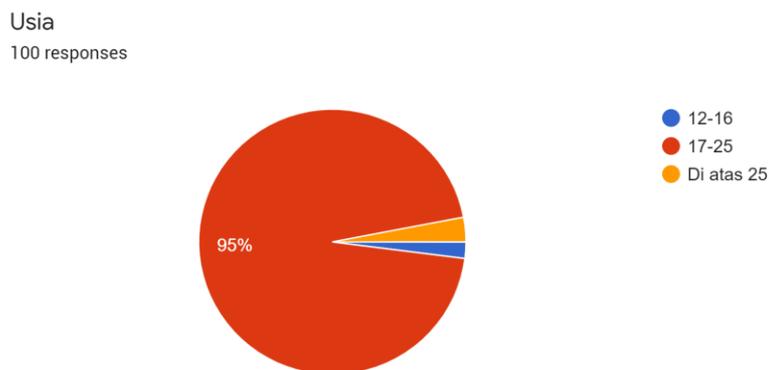
Kuesioner disebarakan secara *online* menggunakan Google Form. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *convenience non-random sampling*, penentuan jumlah sampel 100 responden di wilayah jabodetabek dan luar jabodetabek dengan range usia 12-16 tahun (sekunder) dan 17-25 tahun (primer) dengan Rumus Slovin derajat ketelitian 10%. Dilakukan pada 5 September 2020, untuk mendapatkan data mengenai tingkat pengetahuan remaja terhadap *toxic relationship*.

### 3.1.3.1. Analisa Data Kuesioner

Hasil analisis data yang didapatkan dari penyebarannya melalui *google form* secara *online* kepada 100 orang responden adalah sebagai berikut:

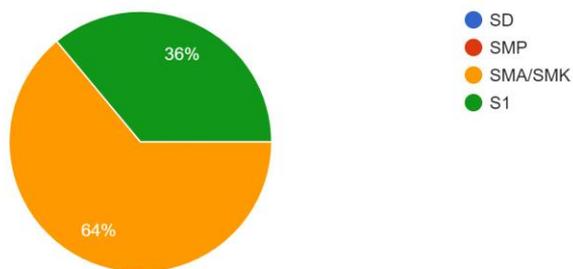


Gambar 3.6. Diagram hasil kuesioner section 1, pertanyaan 1



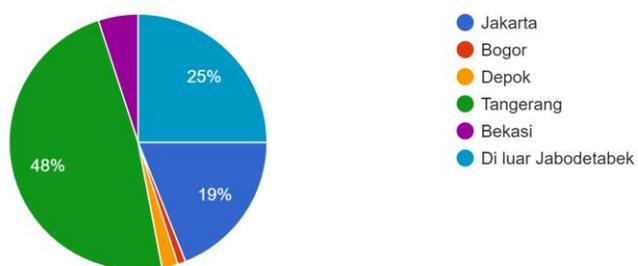
Gambar 3.7. Diagram hasil kuesioner section 1, pertanyaan 2

Pendidikan Terakhir  
100 responses



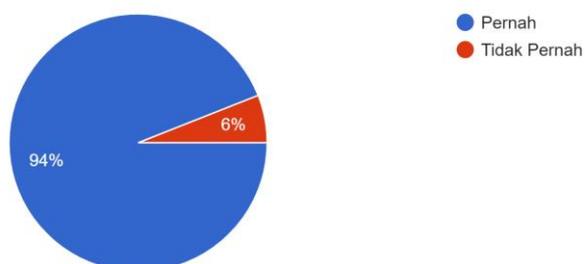
Gambar 3.8. Diagram hasil kuesioner *section 1*, pertanyaan 3

Tempat Tinggal  
100 responses



Gambar 3.9. Diagram hasil kuesioner *section 1*, pertanyaan 4

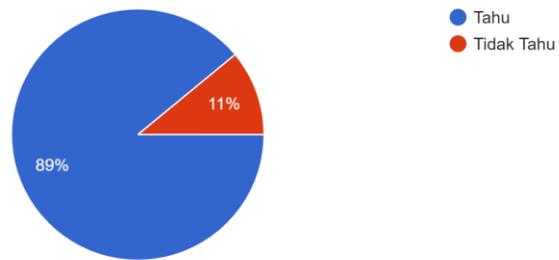
1. Sebelumnya, apakah anda pernah mendengar tentang istilah toxic relationship?  
100 responses



Gambar 3.10. Diagram hasil kuesioner *section 2*, pertanyaan 1

2. Apakah anda mengetahui arti dari toxic relationship?

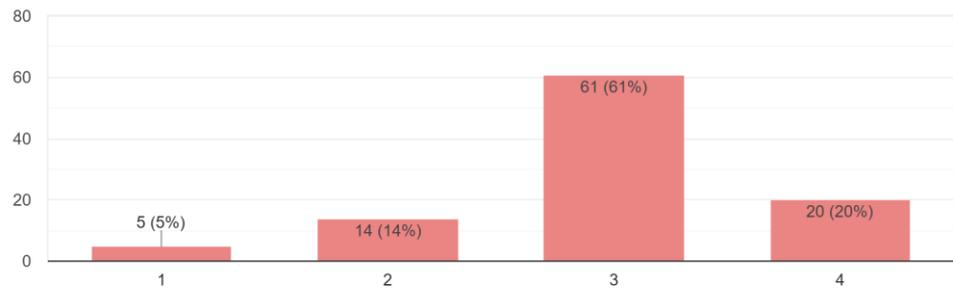
100 responses



Gambar 3.11. Diagram hasil kuesioner *section 2*, pertanyaan 2

3. Seberapa paham anda mengenai toxic relationship?

100 responses



Gambar 3.12. Diagram hasil kuesioner *section 2*, pertanyaan 3

4. Menurut anda, apa definisi singkat dari toxic relationship?

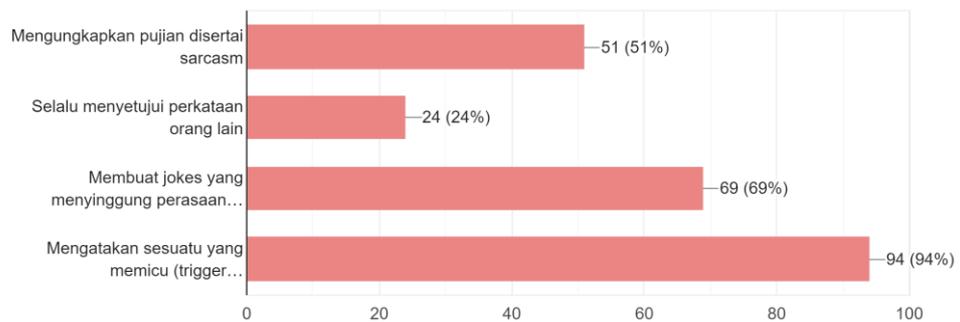
100 responses

hubungan yang tidak sehat
Tidak tahu
Adalah suatu hubungan yang terlalu mengagungkan cinta sampai hubungan interpersonal dan intrapersonal seseorang terabaikan. Hubungan ini cenderung merugikan masing-masing atau salah satu dari pasangan, bahkan sampai ke orang di lingkungan sekitarnya.
shows that you two are not comfortable communicating openly and clearly.
Hubungan tidak sehat
bru denger
hubungan yang sudah tidak lagi sehat. merusak fisik / mental seseorang.
Hubungan gak baik

Gambar 3.13. Diagram hasil kuesioner *section 2*, pertanyaan 4

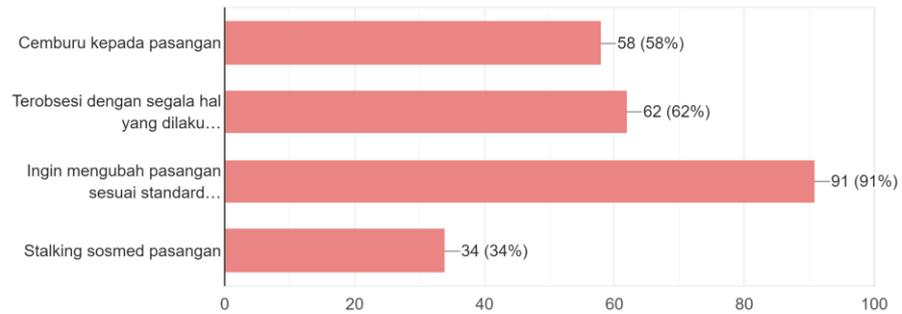
5. Menurut anda, apa saja yang termasuk ke dalam perilaku toxic?

100 responses



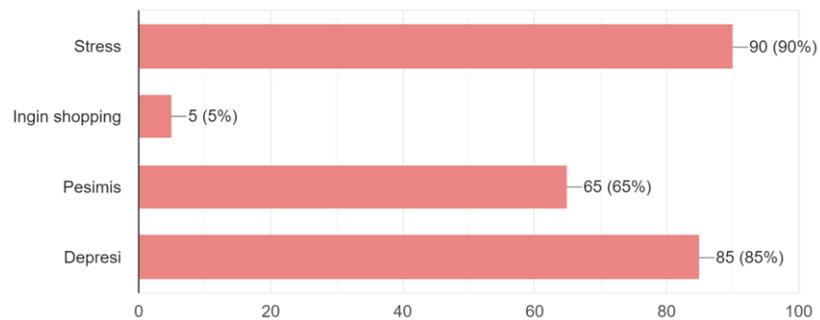
Gambar 3.14. Diagram hasil kuesioner *section 3*, pertanyaan 5

6. Menurut anda, apa saja yang termasuk ke dalam penyebab hubungan menjadi toxic?  
100 responses

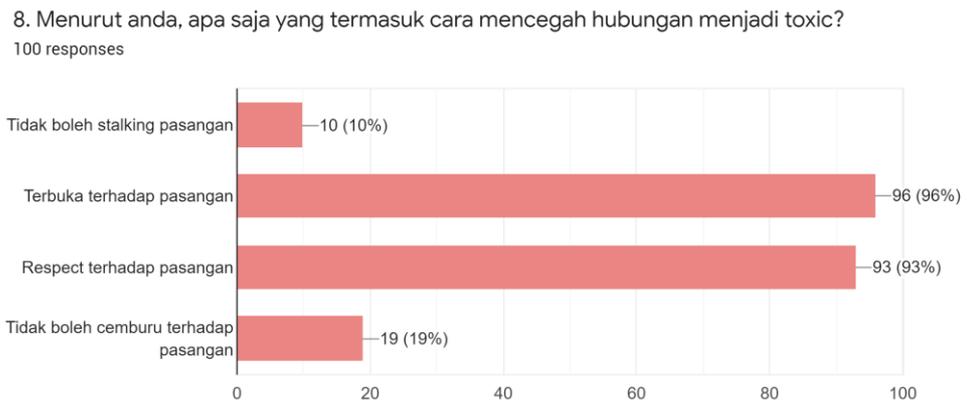


Gambar 3.15. Diagram hasil kuesioner *section 3*, pertanyaan 6

7. Menurut anda, apa saja yang termasuk ke dalam dampak yang ditimbulkan dari terjebak di dalam toxic relationship?  
100 responses



Gambar 3.16. Diagram hasil kuesioner *section 3*, pertanyaan 7



Gambar 3.17. Diagram hasil kuesioner *section 3*, pertanyaan 8

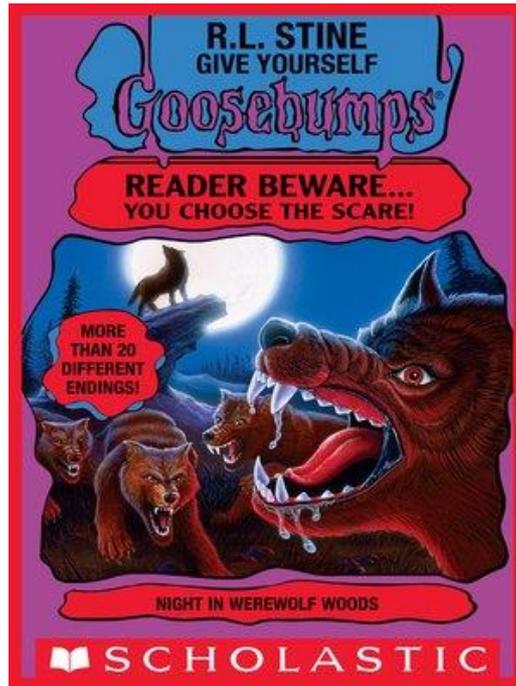
### 3.1.3.2. Kesimpulan Kuesioner

Dari analisa hasil data kuesioner, penulis menarik kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan remaja terhadap *toxic relationship* adalah tinggi. Hal ini dilihat dari mayoritas responden yang memiliki pengetahuan cukup baik mengenai definisi *toxic relationship*, perilaku *toxic*, dampak *toxic relationship*, dan cara mencegah *toxic relationship*.

### 3.1.3 Studi Existing

Studi *existing* yang dilakukan berdasarkan pengamatan terhadap buku interaktif, *playbook*, dan buku *self-healing*. Hasil dari studi *existing* yang dilakukan penulis dijadikan sebagai panduan referensi dalam merancang konten cerita, visualisasi, dan interaktivitas. Buku yang digunakan sebagai studi eksisting antara lain “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods”, “Chicken Soup for the Couple’s Soul”, dan “Couple’s Recipe”.

3.1.3.1. Buku “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods”



Gambar 3.18. Cover Buku “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods”

(<https://www.overdrive.com/media/2274769/night-in-werewolf-woods>)

Buku “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods” karya R.L. Stine merupakan seri ke lima dari seri “Give yourself Goosebumps”. Buku ini di publikasikan di tahun 1996 dan menyuguhkan sekitar 23 *endings* berbeda yang dapat dipilih oleh pembaca melalui alur pilihan yang dibuat. Beberapa *endings* tersebut dapat terbagi menjadi 15 *bad endings*, 2 *ambiguous endings*, dan 6 *good endings*.

Berbeda dengan seri novel Goosebumps lainnya, seri “Give Yourself Goosebumps’ menampilkan ciri khas menarik yang mengharuskan pembaca untuk memilih jalan ceritanya sendiri untuk

mendapatkan berbagai *endings* yang tersedia dalam buku. Pembaca mengambil sebuah keputusan atau lebih dan mengikuti instruksi yang mengarahkannya ke halaman tertentu untuk melanjutkan alur ceritanya.

Cerita di dalam buku menampilkan karakter utama yang menghabiskan liburan musim panas ke WoodsWorld bersama keluarga dan keluarga temannya yang terkenal culun. Cerita berawal dari kelompok Murphy bersaudara yang mengambil kotak koleksi figur milik Todd dan memaksa pembaca (sebagai karakter utama) untuk mengambilnya kembali. Pembaca kemudian berhadapan dengan rumor seram mengenai legenda makhluk serigala (*werewolf*) yang mungkin bersembunyi di kegelapan hutan WoodsWorld.

Tabel 3.1. Studi *Existing* “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods”

1.	Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Genre: Fiksi horor, petualangan</li> <li>– Bahasa: Inggris</li> <li>– Karakter utama: Pembaca dengan sudut pandangan orang kedua tanpa penyebutan nama karakter.</li> <li>– Pembaca sebagai karakter utama menemui beberapa karakter pendukung lain tergantung dari pilihan yang dibuat.</li> <li>– Tujuan utama pembaca: Mengambil kembali kotak koleksi</li> </ul>
----	--------	---

		figur milik Todd dengan selamat.
2.	Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ilustrasi terdapat pada bagian <i>cover</i> depan buku, menampilkan ilustrasi sekumpulan serigala (<i>werewolf</i>) dengan latar malam hari waktu bulan purnama.</li> <li>– Bagian isi buku tidak memiliki ilustrasi.</li> </ul>
3.	<i>Layout</i> dan Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Grid: Manuscript grid</i></li> <li>– Nomor halaman berada pada bagian kiri dan kanan atas halaman secara bergantian.</li> <li>– Tipografi yang digunakan pada bagian nomor halaman menggunakan ukuran yang lebih besar dari <i>text</i> untuk memberikan <i>emphasis</i> dan dicetak tebal.</li> <li>– Tipografi pada <i>cover</i> buku: Pada bagian judul buku “Goosebumps” menggunakan jenis <i>font</i> dekoratif yang menampilkan cairan seperti lelehan untuk memberikan kesan horor. Pada bagian nama</li> </ul>

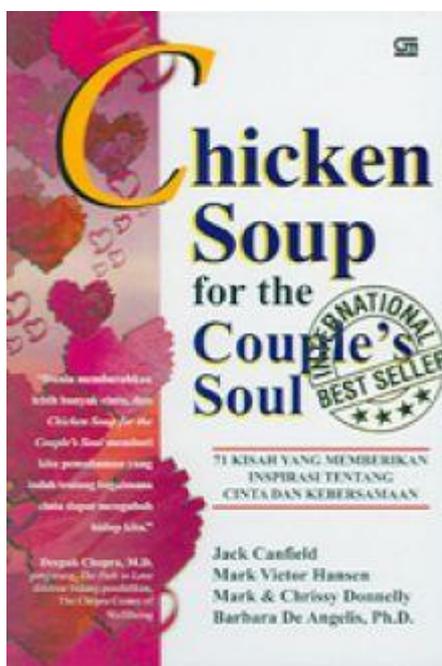
		<p>pengarang dan judul buku “Night in Werewolf Woods” menggunakan font berjenis <i>sans serif</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipografi pada konten isi buku menggunakan jenis <i>font serif</i>.</li> </ul>
4.	Warna	<p>Warna yang terdapat pada <i>cover</i> buku secara keseluruhan adalah warna dingin seperti biru dan ungu dan warna hangat seperti merah sebagai pelengkap. Warna yang digunakan termasuk mencolok karena kontras dan cukup menarik perhatian pembaca anak-anak pada era 90-an.</p>
5.	Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Plot yang terdapat pada buku memberikan kesan dramatis pada beberapa <i>ending</i> didukung dengan pemberian pilihan untuk menentukan alur cerita.</li> <li>– Memiliki 23 <i>endings</i> terdiri dari 15 <i>bad endings</i>, 2 <i>ambiguous endings</i>, dan 6 <i>good endings</i>.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan sistem alur percabangan yang mengarahkan pembaca untuk memilih alur cerita dan <i>ending</i> berdasarkan keputusannya.</li> <li>- Pengambilan keputusan terdiri dari 2 pilihan.</li> <li>- Beberapa keputusan biasanya hanya bisa diambil jika pembaca memilih keputusan lain terlebih dahulu.</li> </ul>
6.	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten buku disesuaikan dengan target pembaca yakni anak-anak dan remaja.</li> <li>- Kesan horor tergambarkan dengan baik dari <i>cover</i> buku yang menampilkan ilustrasi serigala yang terlihat ganas dan pewarnaan yang dingin dan memberi esensi <i>thriller</i>.</li> <li>- Dari segi gaya bahasa yang dipakai yakni berbentuk novela dan santai cocok dibaca oleh target pembaca</li> </ul>

		<p>anak-anak dan remaja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Narasi dibangun dengan baik dimulai dari eksposisi awal singkat namun, sudah menggambarkan tujuan karakter utama dengan jelas.</li> <li>- Kalimat pengambilan keputusan dikemas dalam bentuk arahan cerita yang menarik. Contoh: <i>“If you turn back and risk meeting the werewolf, go to page 18.”</i>.</li> </ul>
7.	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurangnya gambar visual dalam bentuk ilustrasi untuk menarik minat membaca remaja.</li> <li>- Banyaknya <i>branching</i> pilihan di dalam buku membuat pembaca diharuskan untuk membalikkan halaman buku dari satu ke lainnya.</li> <li>- Saat melakukan perpindahan halaman sesuai pilihan yang dibuat lalu pembaca menemui <i>ending</i> yang tidak sesuai dan mengharuskan pembaca kembali pada halaman awal pilihan</li> </ul>

		tersebut, beberapa pembaca akan lupa halaman awal tersebut sehingga harus mencarinya kembali.
--	--	---

### 3.1.3.2. Buku “Chicken Soup for the Couple’s Soul”



Gambar 3.19. Cover Buku “Chicken Soup for the Couple’s Soul”

(<http://www.bukabuku.com/browses/product/9789796555222/chicken-soup-series-chicken-soup-for-the-couple-s-soul.html>)

Buku karya Jack Canfield, dkk. berjudul “Chicken Soup for the Couple’s Soul” diterbitkan pada tahun 1999 pada cetakan asli dengan bahasa Inggris dan diterbitkan pada tahun 2000 oleh Gramedia Pustaka Utama dengan cetakan berbahasa Indonesia.

Buku ini menghadirkan 71 kisah cinta yang inspiratif dan menyentuh hati pembaca dikemas dengan bahasa yang ringan untuk remaja-dewasa yang sedang jatuh cinta atau yang sedang memulai cinta baru. Beberapa kisah menghadirkan cerita yang emosional dan beberapa diantaranya menunjukkan bagaimana pasangan bersama-sama berjuang menghadapi rintangan untuk mencapai kebahagiaan.

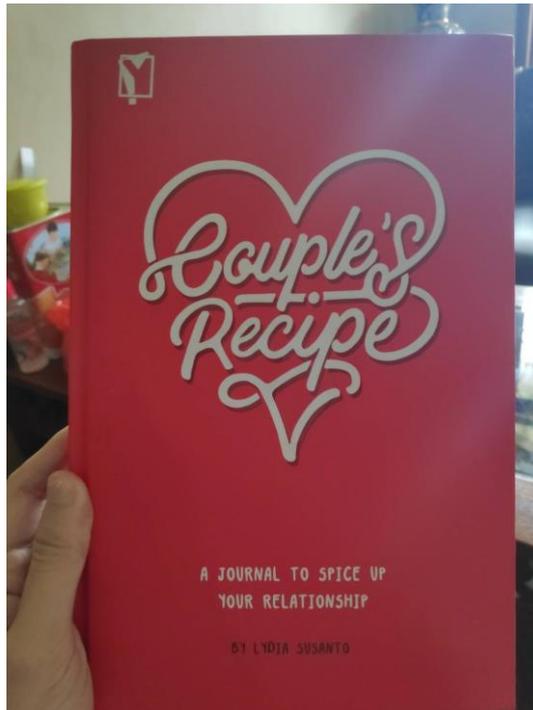
Tabel 3.2. Studi *Existing* “Chicken Soup for the Couple’s Soul”

1.	Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Genre: Inspirasi dan romansa</li> <li>– Bahasa: Indonesia</li> <li>– Karakter utama: Pada setiap kisah karakter utama memiliki nama dan menggunakan sudut pandang orang ketiga.</li> <li>– Pesan: cinta yang tulus menguatkan kita dalam menjalani hidup berdampingan dengan pasangan.</li> </ul>
2.	Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ilustrasi terdapat pada bagian <i>cover</i> depan buku, menampilkan ilustrasi simbol hati pada bagian tepi kiri buku.</li> <li>– Bagian isi buku tidak memiliki ilustrasi.</li> </ul>
3.	<i>Layout</i> dan Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Grid: <i>Manuscript grid</i></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nomor halaman berada pada bagian kiri dan kanan atas halaman secara bergantian.</li> <li>- Tipografi yang digunakan pada bagian nomor halaman cukup kecil dan menggunakan jenis <i>font serif</i> seperti <i>body text</i>.</li> <li>- Tipografi pada <i>cover</i> buku: Menggunakan jenis <i>font serif</i>, cetak tebal pada bagian judul.</li> <li>- Tipografi pada <i>body text</i> adalah <i>font serif</i> dan untuk setiap judul kisah dicetak tebal. Tipografi untuk penulisan kutipan penulis dan nama dari orang yang membagikan kisahnya adalah <i>script</i>.</li> </ul>
4.	Warna	<p>Warna yang terdapat pada <i>cover</i> buku terdiri dari 2 warna utama yang dominan yakni putih dan <i>pink</i> kemerahan. Warna putih untuk memberikan kesan ketulusan hati sedangkan warna <i>pink</i> memberikan kesan hangat dan cinta.</p>

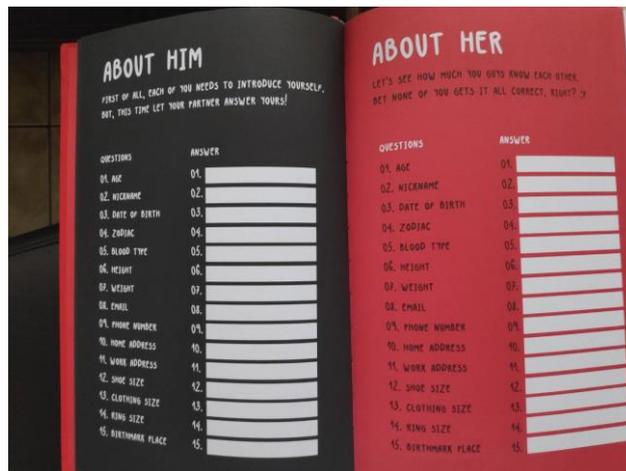
5.	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Konten buku dengan menampilkan kisah romansa beberapa orang cocok menjadi konten inspirasi bagi remaja-dewasa.</li> <li>– Pesan inspiratif tersampaikan secara tersirat dari kisah yang dikemas dengan bahasa yang ringan.</li> </ul>
6.	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kurangnya gambar visual dalam bentuk ilustrasi untuk menarik minat membaca remaja.</li> <li>– Banyaknya kisah cinta yang emosional dan menyedihkan dibanding kisah cinta yang lebih <i>joyful</i> sehingga kisah cinta yang ditulis dalam buku mayoritas adalah tragis.</li> </ul>

### 3.1.3.3. Buku “Couple’s Recipe”



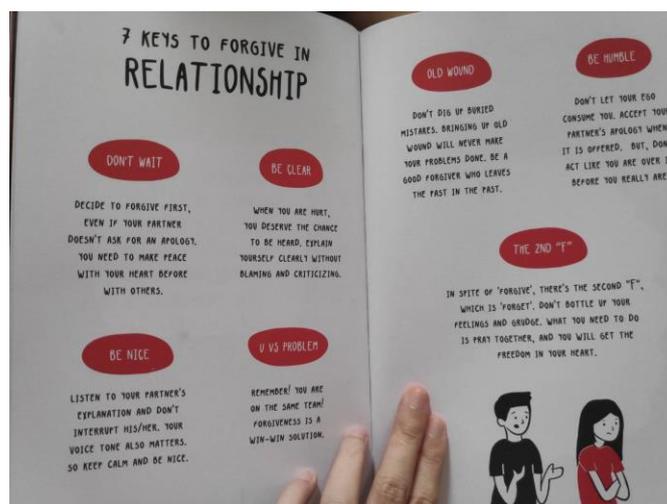
Gambar 3.20. Cover buku “Couple’s Recipe”

Buku permainan yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo tahun 2018 ini merupakan salah satu buku yang cocok dibaca dan diisi oleh pasangan. Lydia Susanto penulis buku “Couple’s Recipe” menghadirkan buku aktivitas yang mengajak pembaca untuk mengisi konten buku di dalamnya bersama dengan pasangan dan melakukan aktivitas yang terdapat di dalamnya.



Gambar 3.21. Contoh interaktivitas dalam buku “Couple’s Recipe”

Buku ini memiliki instruksi persiapan awal yang bisa dilakukan pembaca sebelum membaca lebih lanjut mengenai isi buku. Selain berbagai aktivitas permainan, buku ini dilengkapi juga dengan pemberian berbagai informasi mengenai cara membangun hubungan yang baik dengan pasangan dan beberapa konten refleksi yang dapat direnungkan pembaca.



Gambar 3.22. Halaman informasi tujuh kunci untuk memaafkan dalam hubungan pada buku “Couple’s Recipe”

Tabel 3.3. Studi *Existing* “Couple’s Recipe”

1.	Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Genre: Romansa</li> <li>– Bahasa: Inggris</li> <li>– Pembaca diharuskan untuk mengisi konten buku bersama pasangannya, untuk itu dapat dikatakan bahwa karakter utama dalam buku adalah 2 orang yakni, pembaca dan pasangannya.</li> <li>– Tujuan utama pembaca: Membaca, mengisi konten buku, dan melakukan aktivitas bersama pasangan sesuai dengan instruksi dari buku.</li> </ul>
2.	Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ilustrasi terdapat pada bagian <i>cover</i> belakang buku, menampilkan ilustrasi gambar buku.</li> <li>– Bagian isi buku memiliki berbagai ilustrasi seperti: mayoritas ilustrasi menggambarkan karakter laki-laki dan perempuan dan ilustrasi pendukung pada beberapa halaman seperti makanan, minuman, dan</li> </ul>

		alat kebutuhan.
3.	<i>Layout</i> dan Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Grid</i>: Menggunakan gabungan <i>grid manuscript</i> dan <i>column</i>.</li> <li>– Tidak menyertakan nomor halaman.</li> <li>– Tipografi yang digunakan pada bagian <i>cover</i> depan:  Judul buku menggunakan jenis <i>font</i> dekoratif yang <i>outline</i>-nya membentuk gambaran hati sedangkan jenis <i>font</i> untuk sub-judul dan nama penulis menggunakan <i>sans serif</i>.</li> <li>– Tipografi pada isi buku:  Pada bagian <i>body text</i> menggunakan jenis <i>font sans serif</i> dengan cetakan huruf kapital dan beberapa judul menggunakan jenis <i>font</i> yang sama namun, dibedakan dengan ukuran yang lebih besar.  Bagian awal pesan buku menggunakan jenis <i>font script</i>.</li> <li>– <i>Layout</i> buku pada beberapa</li> </ul>

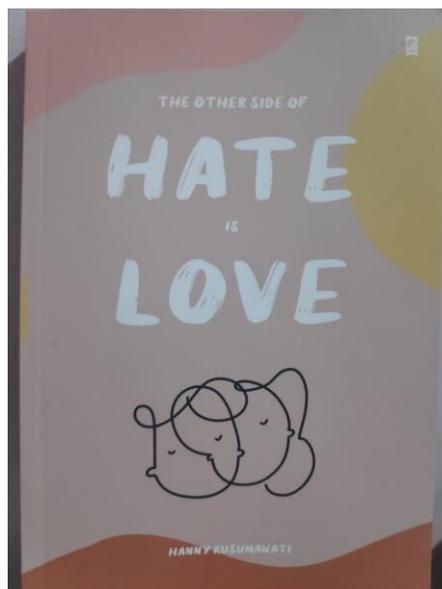
		<p>halaman memberikan <i>white space</i> yang cukup luas dengan sedikit <i>text</i> karena pada halaman-halaman tersebut biasanya pembaca diinstruksikan untuk menulis isi sehingga membutuhkan ruang kosong yang cukup luas.</p>
4.	Warna	<p>Warna yang digunakan pada buku meliputi merah hati, putih, dan hitam.</p>
5.	Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Plot yang terdapat pada buku memberikan kesan bahwa pembaca dapat mengisi <i>quality time</i> dengan pasangannya lewat aktivitas yang ada di dalam buku.</li> <li>– Menggunakan sistem yang mana pembaca mengisi konten buku secara keseluruhan bersama pasangan.</li> <li>– Beberapa interaktivitas yang dapat dilakukan pembaca antara lain berbentuk pengisian data pribadi pembaca dan pasangan,</li> </ul>

		<p>menempelkan foto, menulis pengalaman selama menjalin hubungan, mencentang <i>checkbox</i> aktivitas, melingkari jawaban, mengisi permainan <i>bingo</i>, menggambar dan mewarnai, melakukan <i>quiz</i> tanya jawab dengan pasangan, menghias buku dengan menempel <i>sticker</i>, dan merenungkan/merefleksikan hubungan yang sedang dijalani.</p>
6.	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten buku disesuaikan dengan target pembaca yakni remaja yang sedang menjalani hubungan pasangan.</li> <li>- Selain berfungsi sebagai <i>playbook</i> yang berisi permainan, buku ini dilengkapi juga dengan pemberian informasi tentang membangun hubungan yang baik dengan pasangan.</li> <li>- Segi gaya bahasa yang dipakai ringan dan instruksi pada buku</li> </ul>

		<p>cukup jelas dan mudah dipahami.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visual buku dan isinya terlihat <i>simple</i> dan dilengkapi ilustrasi yang menarik, sesuai dengan target pembaca.</li> <li>- Buku ini dicetak dengan <i>hardcover</i> sehingga memberikan perlindungan yang cukup terhadap isi buku dan kertas yang digunakan untuk isi buku cukup tebal sehingga tidak mudah robek. Halaman <i>sticker</i> disesuaikan menggunakan kertas <i>sticker</i>. Bagian halaman yang perlu digunting sudah disediakan arahan pembatas atau <i>margin</i> untuk digunting sehingga rapih dan tidak merusak halaman buku yang lain.</li> </ul>
7.	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini sangat bergantung pada 2 pembaca karena memang mengharuskan pasangan untuk mengisinya bersama.</li> <li>- Beberapa halaman memiliki instruksi bahwa pembaca harus</li> </ul>

		<p>menempel foto dengan ukuran tertentu menyesuaikan dengan <i>space</i> yang diberikan sehingga pembaca akan kesulitan untuk mengisi halaman tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sticker di bagian halaman belakang buku sulit untuk dilepas sehingga jika pembaca mencoba berulang kali melepasnya biasanya sudah berkerut.</li> </ul>
--	--	---

#### 3.1.3.4. Buku “The Other Side of Hate is Love”



Gambar 3.23. Cover Buku “The Other Side of Hate is Love”

Buku dengan kategori *self-improvement* diterbitkan oleh KPG (Kepustakaan Populer Gramedia) tahun 2020. Merupakan buku yang ditujukan untuk pembaca yang ingin mengobati patah hati melewati berbagai aktivitas di dalam buku. Hanny Kusumawati penulis buku “The Other Side of Hate is Love” membagikan kisah pengalaman pribadi mengenai patah hatinya yang dikemas dalam bentuk cerita yang *relatable* dan berguna sebagai pembelajaran untuk tidak terus menerus terpuruk dalam kesedihan di kala merasa patah hati.



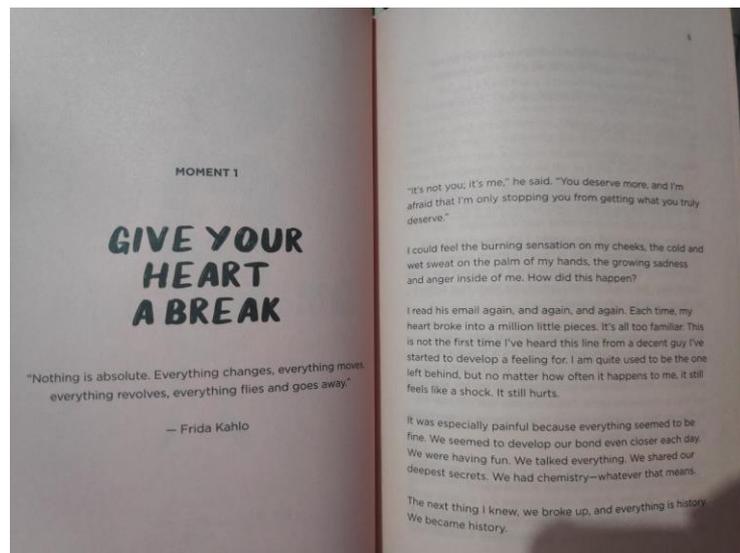
Gambar 3.24. Contoh ilustrasi di dalam buku “The Other Side of Hate is Love”

Konten isi buku terbagi menjadi 3 *chapters* utama yang runtut dalam kaitannya untuk membawa pembaca menerima, memahami, dan melakukan manifestasi tindakan saat mengalami patah hati. Buku ini dilengkapi dengan instruksi bagi pembaca untuk menyiapkan berbagai alat tulis yang dibutuhkan dalam mengisi konten buku pada beberapa halaman

yang digunakan untuk tujuan refleksi. Visual yang menenangkan dan *soft* juga menjadi daya tarik dalam buku.



Gambar 3.25. Contoh halaman *playsheet* buku “The Other Side of Hate is Love”



Gambar 3.26. Halaman layout *chapter* awal buku “The Other Side of Hate is Love”

Tabel 3.4. Studi *Existing* “The Other Side of Hate is Love”

1.	Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Genre: Romansa, <i>self-improvement</i></li> <li>– Bahasa: Inggris</li> <li>– Karakter utama dalam buku adalah pembaca yang direpresentasikan dengan sudut pandang orang pertama.</li> <li>– Tujuan utama pembaca: Membaca dan mengisi konten buku refleksi baik dalam bentuk tulisan dan gambar.</li> </ul>
2.	Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ilustrasi terdapat pada bagian <i>cover</i> depan buku yang menampilkan <i>outline</i> yang menggambarkan wajah seorang laki-laki dan perempuan yang beririsan.</li> <li>– Bagian isi buku memiliki berbagai ilustrasi namun, mayoritas ilustrasi menggambarkan representasi karakter wanita.</li> <li>– Ilustrasi yang digunakan memberi kesan menenangkan, hangat, dan nyaman.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustrasi dengan gaya tidak menggunakan <i>outline</i> dan goresan yang digunakan dalam pewarnaan memberikan aksentuasi kapur.</li> </ul>
3.	<i>Layout dan Tipografi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Grid</i>: Menggunakan <i>manuscript grid</i>.</li> <li>- Nomor halaman terdapat pada bagian dalam margin atas buku baik di kiri maupun kanan.</li> <li>- Tipografi yang digunakan pada bagian <i>cover</i> depan dan belakang: Judul buku menggunakan jenis <i>font</i> dekoratif yang memberikan aksentuasi <i>brush</i> berwarna putih sedangkan, pada bagian sinopsis buku di bagian <i>cover</i> belakang menggunakan jenis <i>font sans serif</i> dengan cetak tebal miring.</li> <li>- Tipografi pada isi buku: Pada bagian <i>body text</i> menggunakan jenis <i>font sans serif</i> dengan cetakan <i>regular</i> dan <i>sub-judul</i> menggunakan jenis <i>font</i> yang</li> </ul>

		<p>sama namun, dibedakan dengan ukuran yang lebih besar dan cetak tebal.</p> <p>– <i>Layout</i> buku:</p> <p>Pada bagian judul setiap <i>chapter</i> selalu dibuat dalam 1 halaman dengan posisi di tengah halaman kiri dan pada halaman sebelahnya dimulai dengan narasi di mana jarak antara margin atas dengan <i>text</i> cukup jauh untuk menandakan awalan cerita. Lalu pada halaman berikutnya, jika narasi masih berlanjut, <i>body text</i> diletakkan di bawah margin atas.</p>
4.	Warna	<p>Warna yang digunakan pada buku meliputi <i>pink</i> dengan turunannya, merah, kuning, dan biru tua.</p> <p>Setiap halaman memiliki berbagai warna yang menggambarkan <i>mood</i> tertentu untuk menunjang emosi.</p>
5.	Interaktivitas	<p>– Plot yang terdapat pada buku memberikan kesan bahwa pembaca</p>

		<p>dapat mengisi bagian <i>playsheet</i> dengan tujuan untuk melakukan refleksi atas kejadian yang terjadi dalam kaitannya dengan perasaan patah hati supaya hatinya menjadi terobati dan <i>move-on</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan <i>visual storytelling</i> dalam menyampaikan pesan reflektif dan cara untuk mengatasi rasa patah hati yang berlarut.</li> <li>- Beberapa interaktivitas yang dapat dilakukan pembaca adalah mengisi konten <i>playsheet</i> seperti menuliskan cerita, menggambarkan suasana hati, melakukan meditasi, dan refleksi.</li> </ul>
6.	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten buku disesuaikan dengan target pembaca yakni remaja yang sedang mengalami patah hati dan ingin mengobatinya,</li> <li>- Berfungsi sebagai buku <i>self-improvement (self-help)</i> yang cocok bagi remaja karena</li> </ul>

		<p>dilengkapi visual yang dapat membantu remaja dalam membaca teks cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Gaya bahasa yang digunakan cukup santai, sedikit novella, dan instruksi dalam <i>playsheet</i> jelas.</li> <li>– Visual buku dengan ilustrasi yang menyenangkan dan representatif untuk mendukung konteks cerita.</li> </ul>
7.	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pada bagian cerita, diawali dengan sudut pandang orang pertama pelaku utama namun, pada bagian setelah jeda menggunakan sudut pandang orang ketiga (penulis buku) yang dapat membingungkan pembaca yang tidak terbiasa dengan pergantian sudut pandang pelaku dalam cerita.</li> <li>– Pada bagian judul setiap <i>chapter</i>, tidak disertai ilustrasi khusus yang dapat membuat pembaca mengingat <i>chapter-chapter</i> yang menurut mereka mengesankan.</li> </ul>

## **3.2. Metodologi Perancangan**

Dalam perancangan media informasi interaktif, metode perancangan yang digunakan adalah metode *Human Centered Design* (IDEO.org, 2015). Proses yang akan dilakukan berdasarkan metode tersebut meliputi:

### **3.2.1 *Inspiration***

Pada tahap ini, pengumpulan data yang dibutuhkan dalam perancangan akan digunakan untuk proses pencarian ide yang sesuai menjawab permasalahan yang ditetapkan supaya solusi desain yang dihasilkan tepat guna. Dalam melakukan proses *inspiration* alat-alat yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data meliputi *frame your design challenge, create a project plan, recruiting tools, secondary research, interview, expert interview*, dan *define your audience*.

#### **3.2.1.1. *Frame Your Design Challenge***

Melihat dari fenomena dan latar belakang mengenai *toxic relationship*, permasalahan yang terdapat dalam lingkup masyarakat Indonesia khususnya remaja adalah kurangnya kesadaran mengenai *toxic relationship* dengan urgensi bahwa setiap orang yang terus menerus ada dalam hubungan yang tidak sehat akan berdampak pada gangguan kesehatan baik fisik maupun psikis.

#### **3.2.1.2. *Recruiting Tools***

Dalam memperoleh data penelitian, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Dalam memperoleh data kualitatif, diperlukannya

wawancara dengan psikolog untuk mendapatkan data mendalam mengenai *toxic relationship* dan kondisi hubungan yang *toxic* supaya dalam merancang konten buku, konten psikologi tetap kredibel dan divalidasi oleh *expert*, wawancara dengan remaja yang pernah terjebak dalam *toxic relationship* untuk mendapatkan data dari sudut pandang korban supaya mendapatkan *insight* mengenai sikap korban dalam menyikapi hubungan yang *toxic* dan data ini juga digunakan dalam proses perancangan *user persona* untuk menentukan gambaran *persona* karakter dalam buku perancangan, dan wawancara kepada *publisher* buku untuk mendapatkan data mengenai penyusunan buku yang baik serta pertimbangan pemilihan buku dibandingkan media lain.

#### **3.2.1.3. *Secondary Research***

Dalam merancang tugas akhir, dibutuhkannya beberapa informasi data tambahan terkait topik selain dari data utama yang dikumpulkan. Data tersebut baik berupa teori dalam buku, jurnal, tesis orang lain yang membahas topik serupa, video Youtube, internet seperti *website*, referensi dari berbagai buku sejenis, dan studi eksisting beberapa buku terkait topik.

#### **3.2.1.4. *Interview & Questionnaire***

Dalam perancangan, pengumpulan data penelitian menggunakan metode gabungan yakni, metode kuantitatif dan kualitatif.

Dalam mengumpulkan data kuantitatif penulis menyebarkan kuesioner secara *online* dengan Google Form kepada 100 orang responden untuk mendapatkan data tingkat pengetahuan remaja terhadap *toxic relationship*. Kesimpulan dari hasil kuesioner adalah tingkat pengetahuan remaja terhadap *toxic relationship* sudah baik atau tinggi. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan pergantian tujuan perancangan dari edukasi menjadi meningkatkan kesadaran remaja.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan mewawancarai 2 orang remaja (identitasnya tidak disebutkan) yang pernah terjebak dalam hubungan yang *toxic* untuk mendapatkan *insight* dari sisi *target audience* lebih dalam. Kesimpulan yang didapatkan dari wawancara tersebut adalah remaja sering kali tidak menyadari tanda-tanda yang ditunjukkan oleh pasangannya sehingga kesadaran akan *toxic relationship* baru muncul saat hubungan mereka sudah sangat terikat satu sama lain dan sulit bagi mereka untuk membuat keputusan yang bijak antara memperbaiki atau memutuskan hubungan *toxic* tersebut.

#### **3.2.1.5. Expert Interview**

Dalam memperoleh data penelitian lebih mendalam terkait *toxic relationship*, wawancara dilakukan kepada psikolog Ibu Fiona V. Damanik, M.Psi. Kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan wawancara adalah setiap individu yang terjebak dalam hubungan *toxic* memerlukan bantuan dari orang lain terutama pada tahapan *extreme*

memerlukan bantuan psikolog untuk melihat hubungan yang dijalani supaya bersama-sama dapat mencari solusi yang tepat untuk menyadarkan dan memperbaiki hubungannya. Ibu Fiona juga mengatakan, informasi yang terdapat di remaja masih diperlukan penambahan konten refleksi dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran mereka akan fenomena *toxic relationship*.

#### **3.2.1.6. Define Your Audience**

Setelah mengetahui fenomena dan latar belakang topik perancangan, *target audience* yang ditetapkan adalah remaja perempuan (berpacaran) dengan psikografis emosi yang labil, tidak sadar hubungannya tergolong *toxic*, dan terlabel sebagai budak cinta. Ditentukannya batasan perancangan dengan *gender* target audiens adalah perempuan karena menurut Ibu Fiona, mayoritas korban *toxic relationship* adalah perempuan dan korban perempuan lebih sering mengalami *emotional abuse* yang disertai dengan *physical abuse* dibandingkan korban laki-laki. Hal itu diperkuat dengan data riset yang dilakukan Savy Amira dilansir dari Savyamirawcc.com (2019), jumlah kekerasan terhadap perempuan paling tinggi adalah segi psikis (*emotional abuse*) yakni, 47,54%. Hal ini juga menjadi pertimbangan dalam perancangan konten narasi dalam buku yang lebih menunjukkan gambaran hubungan *toxic* dalam kategori *emotional abuse*.

Selain itu, kompetitor yang akan diteliti sebagai pembanding yakni, buku “Chicken Soup for the Couple’s Soul” di mana buku ini menampilkan narasi mengenai sebuah hubungan yang harmonis dinilai dari cinta yang tulus dan Satu Persen – Indonesian Life School ditentukan dari pertimbangan menyediakan informasi dengan topik serupa (*relationship*) dan informasi yang disajikan kredibel.

### **3.2.2 Ideation**

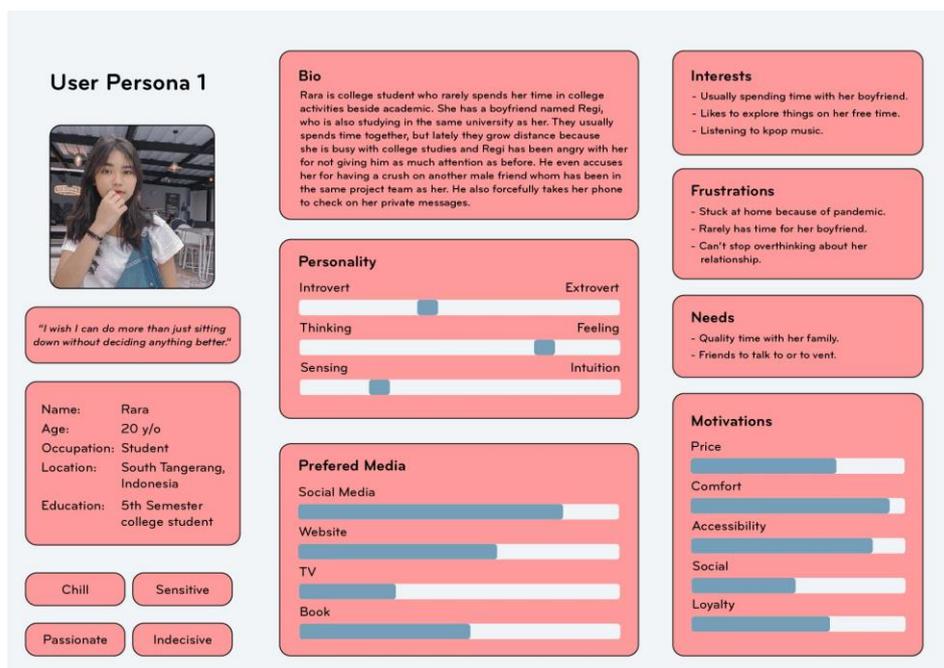
Adalah tahapan penyortiran data yang telah dilakukan pada tahap *inspiration* dengan mengidentifikasi berbagai kemungkinan ide dan solusi yang dirancang supaya dapat menjawab kebutuhan target perancangan. Pada tahapan ini beberapa ide dapat di pakai, dibuang, atau mengalami pengembangan supaya dapat membuat *prototype* awal yang baik sebelum akhirnya akan melakukan iterasi ulang sampai membuat solusi yang paling tepat (hlm. 75). Dalam melakukan proses *ideation* alat-alat yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data meliputi *how might we*, *create persona*, *brainstorm*, *create a concept*, *get visual*, *determine what to prototype*, dan *get feedback and iterate*.

#### **3.2.2.1. How Might We**

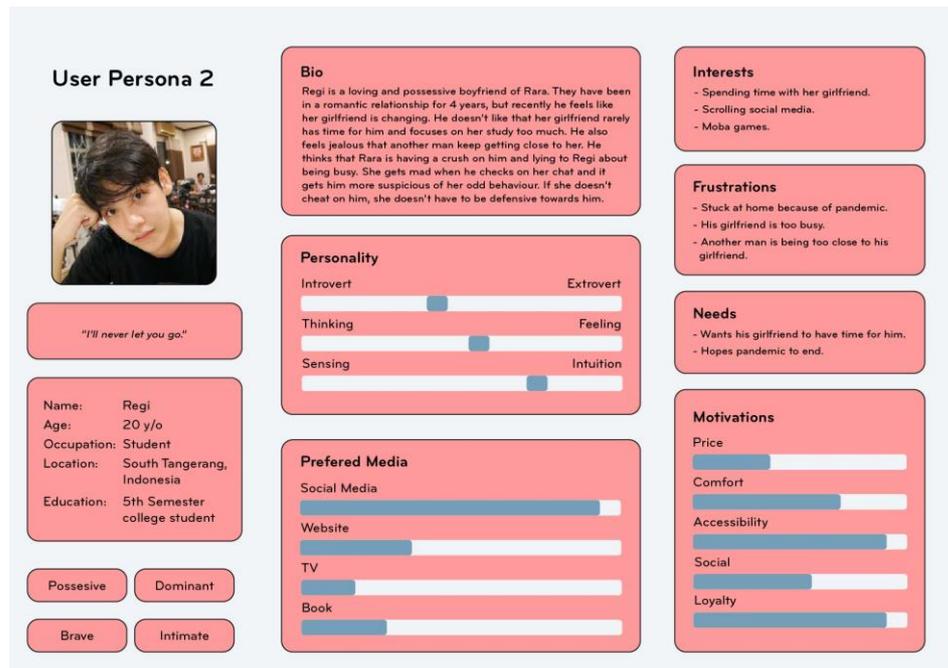
Dalam menentukan permasalahan yang ingin diselesaikan dengan keilmuan desain komunikasi visual, *how might we* dalam perancangan adalah “Bagaimana cara merancang buku *self-help* interaktif yang efektif untuk meningkatkan kesadaran remaja usia 12-25 tahun terhadap *toxic relationship*?”.

### 3.2.2.2. Create Persona

Untuk menentukan *persona* yang representatif dengan target perancangan dibutuhkan desain *user persona* dengan mengkategorikan *persona* pertama adalah individu yang tidak menyadari hubungannya tergolong *toxic* dan *persona* kedua adalah pasangan individu yang perilakunya mengganggu dalam hubungan. *User persona* dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan 2 orang remaja yang pernah terjebak dalam *toxic relationship* dan lewat wawancara yang dilakukan bersama psikolog. Berikut adalah gambaran dari *user persona* yang telah dirancang:



Gambar 3.27. User persona 1



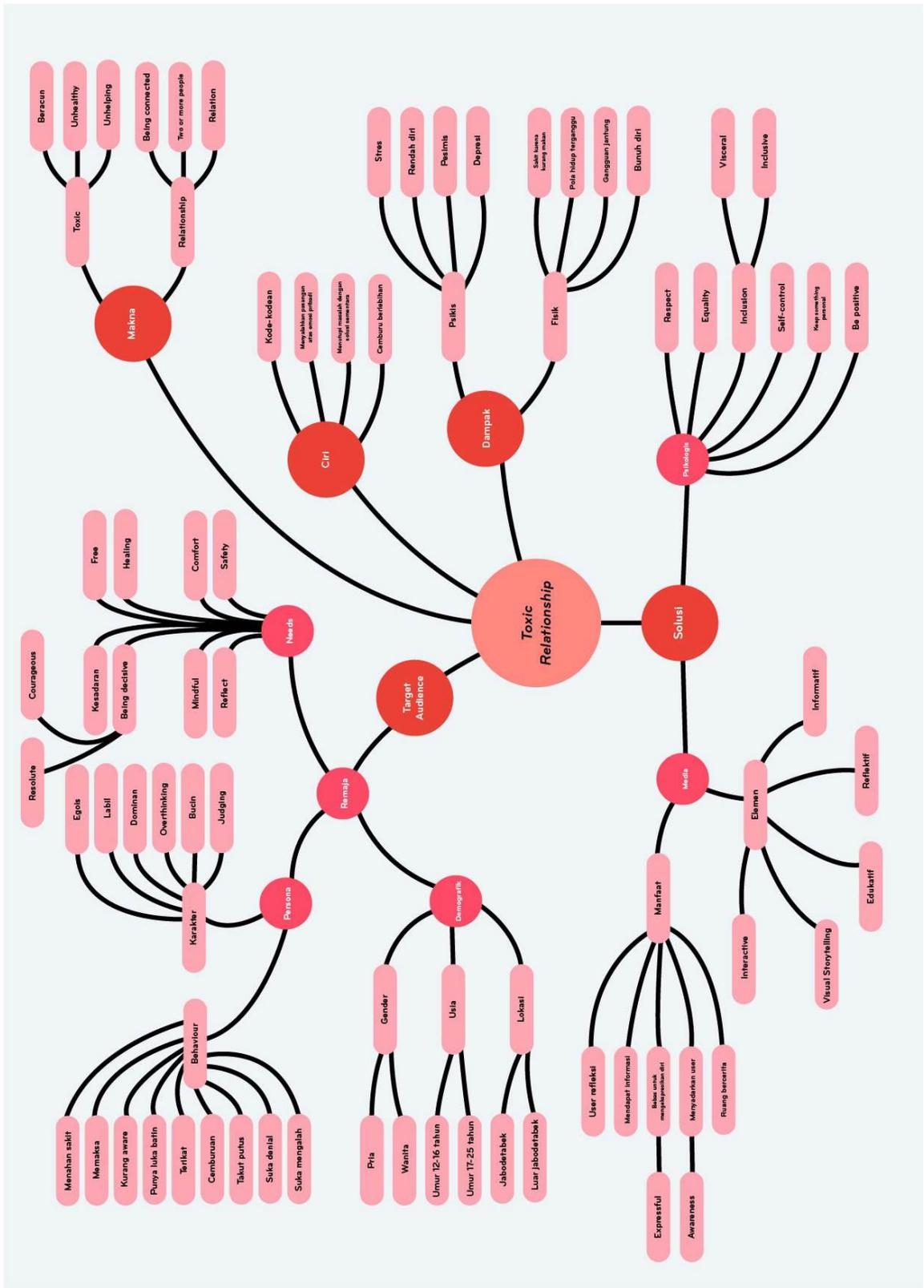
Gambar 3.28. User persona 2

### 3.2.2.3. Brainstorming

*Brainstorming* merupakan proses berpikir untuk mendapatkan ide-ide terkait perancangan yang akan dibuat dari data yang telah dikumpulkan.

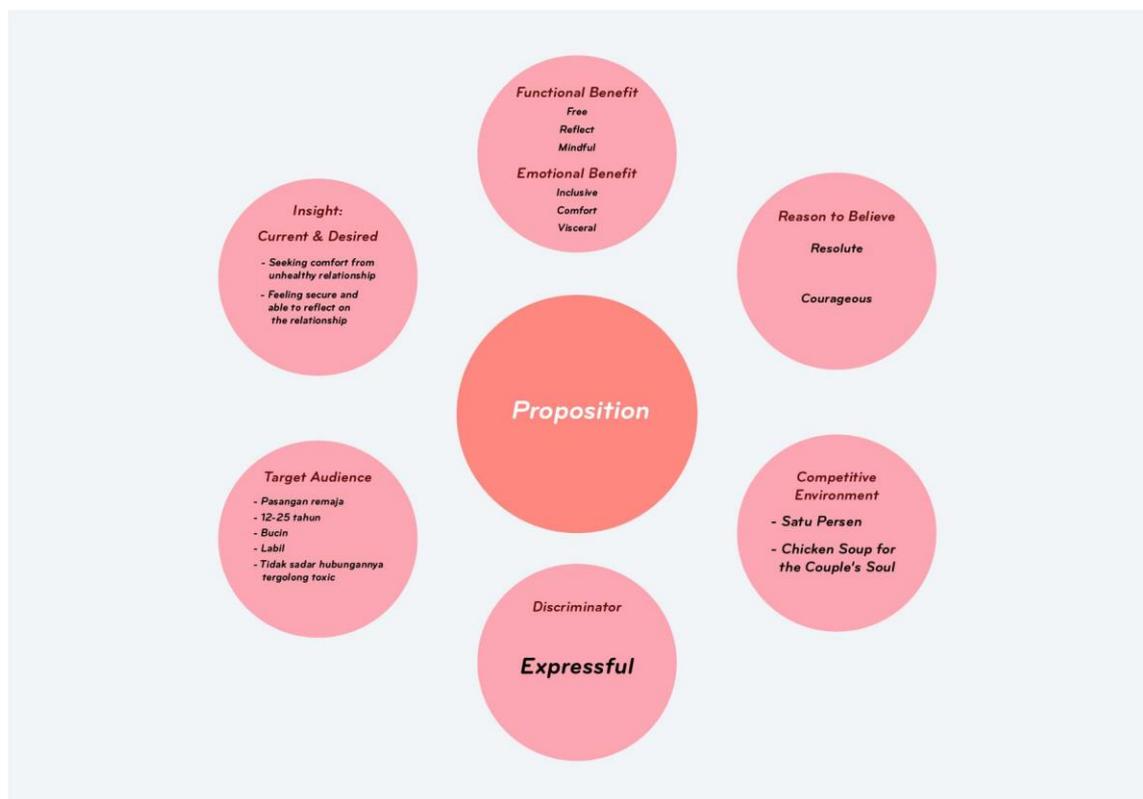
*Mindmapping* digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian dalam versi lebih singkat dan terstruktur untuk memunculkan *keywords* dan ide.

Berikut adalah gambaran *mindmapping*:



Gambar 3.29. Mindmapping

Setelah mendapatkan hasil *mindmapping*, dilakukan proses berpikir untuk mendapatkan *proposition* yang diperoleh dengan bagan untuk memilah ide. Ide yang dimunculkan berasal dari pemilihan *keywords* yang terdapat dalam *mindmapping*. Pemilihan *keywords* menggunakan kata sifat didasarkan pada luasnya makna dari satu kata sifat dibandingkan kata benda dan kata kerja sehingga memperdalam proses eksplorasi ide dengan tujuan mendapatkan *keywords* yang tepat untuk menentukan *big idea*. Berikut adalah *proposition* yang dibuat untuk mendapatkan *big idea*:



Gambar 3.30. *Proposition*

Manfaat dari segi fungsional ditentukan supaya dalam perancangan karya tepat guna memenuhi kebutuhan *users* secara fungsional. Kata *free*

digunakan dengan makna bahwa remaja dapat bebas dari ikatan *toxic*, *reflect* dengan makna remaja melakukan refleksi untuk melihat kembali kondisi hubungan yang dijalaninya, dan *mindful* dengan makna remaja harus berpikir dalam keadaan yang tenang untuk mengambil suatu keputusan yang bijak. Manfaat dari segi emosional ditetapkan supaya buku perancangan memiliki nilai tambah yang mendukung *experience* yang dirasakan pembaca secara emosional. Pemilihan kata *inclusive* dengan makna bahwa perancangan memberikan kesan intim dan imersif kepada *user*, *comfort* dengan makna memberikan kenyamanan dalam menggunakan media perancangan, dan *visceral* dengan makna *user* dapat mengolah perasaan atau emosi yang dirasakan secara mendalam.

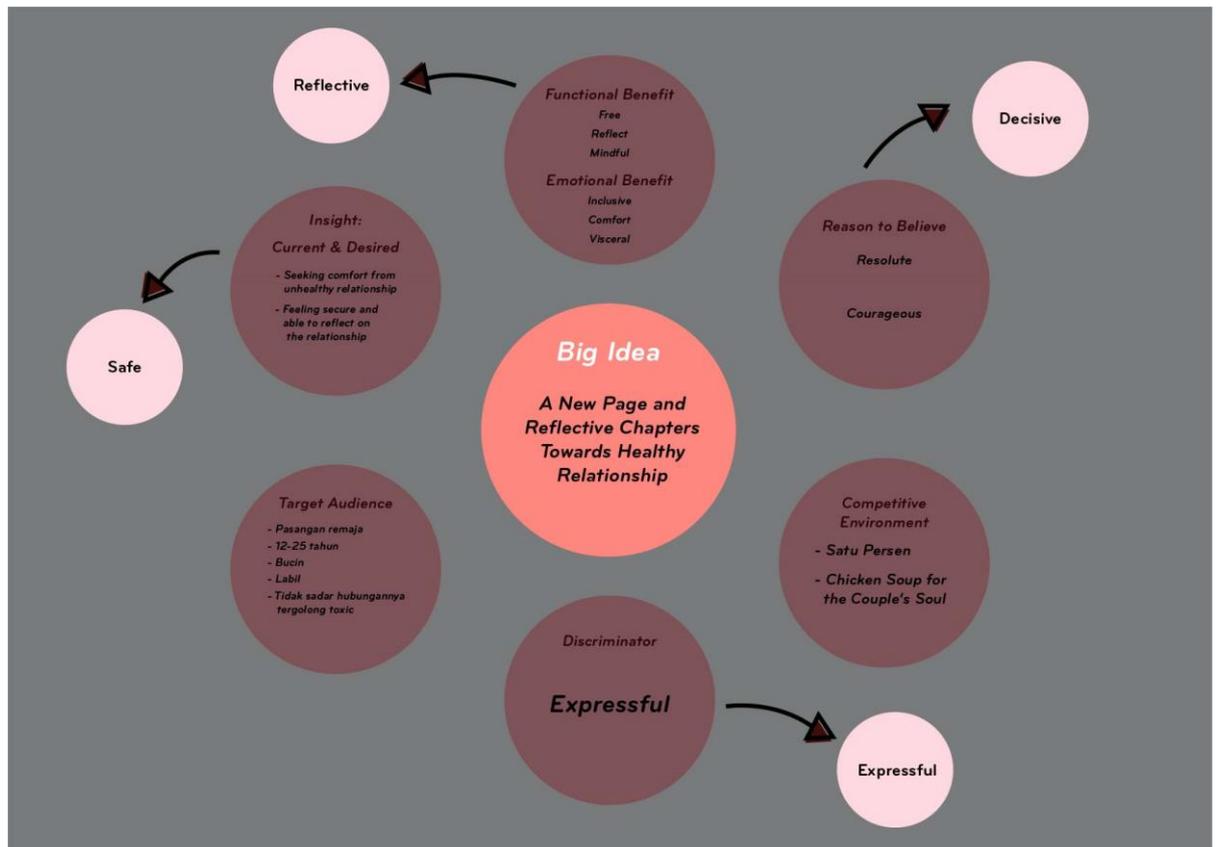
Dalam penelitian perancangan ditentukan hal yang dapat membuat audiens percaya untuk menggunakan karya perancangan, untuk itu ditentukanlah *reason to believe* dalam *proposition*. Kata *resolute* dan *courageous* ditentukan dengan pertimbangan bahwa dengan membaca buku *self-help* interaktif audiens bisa bersikap teguh untuk mengakui hubungan yang *toxic* dan berani untuk memperbaiki hubungan tersebut ke arah yang lebih sehat lewat proses refleksi.

Kompetitor yang digunakan sebagai pembanding dalam perancangan adalah Satu Persen – Indonesian Life School yang memiliki konten berupa video edukasi pada Youtube mengenai topik psikologis dan website yang menampilkan informasi terkait psikologis beserta webinar dengan psikolog terkait. Kompetitor kedua adalah buku “Chicken Soup for

the Couple's Soul" yang menampilkan cerita inspiratif dari kisah nyata pasangan mengenai kekuatan cinta.

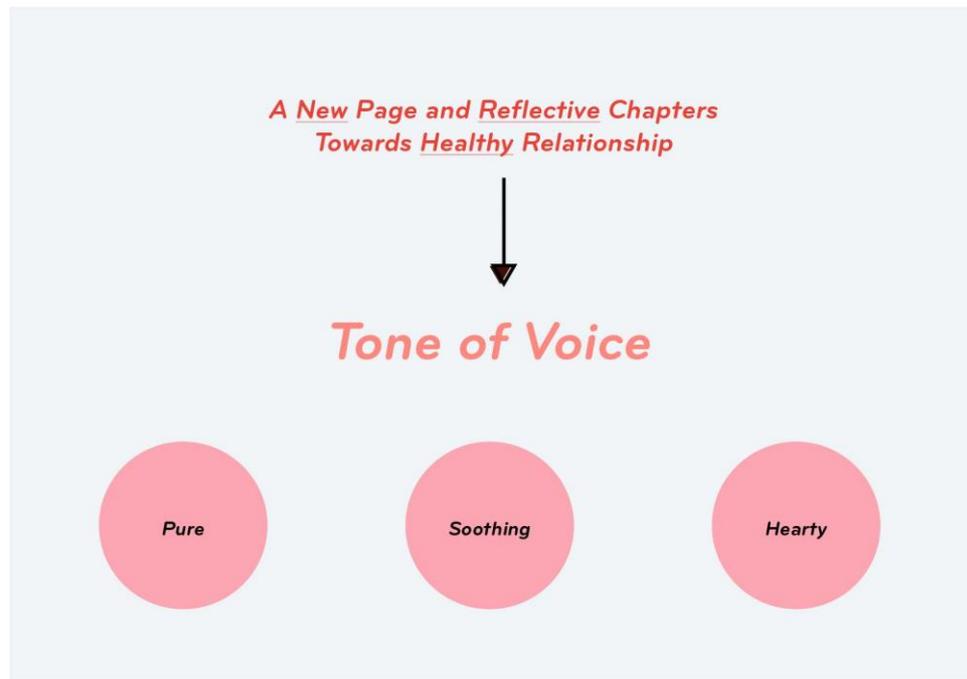
Dari analisa kompetitor, ditentukan *discriminator* antara kompetitor dengan karya perancangan yang akan dibuat. Kata *expressful* dipilih dengan pertimbangan bahwa perancangan memiliki kelebihan yang menawarkan konten di mana audiens bisa mengekspresikan dirinya lewat cerita yang tertoreh dalam bentuk tulisan ataupun gambar visual.

Kemudian dilakukan analisa kebutuhan *target audience* dengan *insight (current and desired)* yakni, *seeking comfort from unhealthy relationship* dan *feeling secure and able to reflect on the relationship*. *Insight* kebutuhan yang didapatkan artinya audiens membutuhkan sebuah media yang dapat memberikan rasa aman untuk melihat hubungan yang dijalani dan melakukan refleksi tanpa harus pergi ke psikolog.



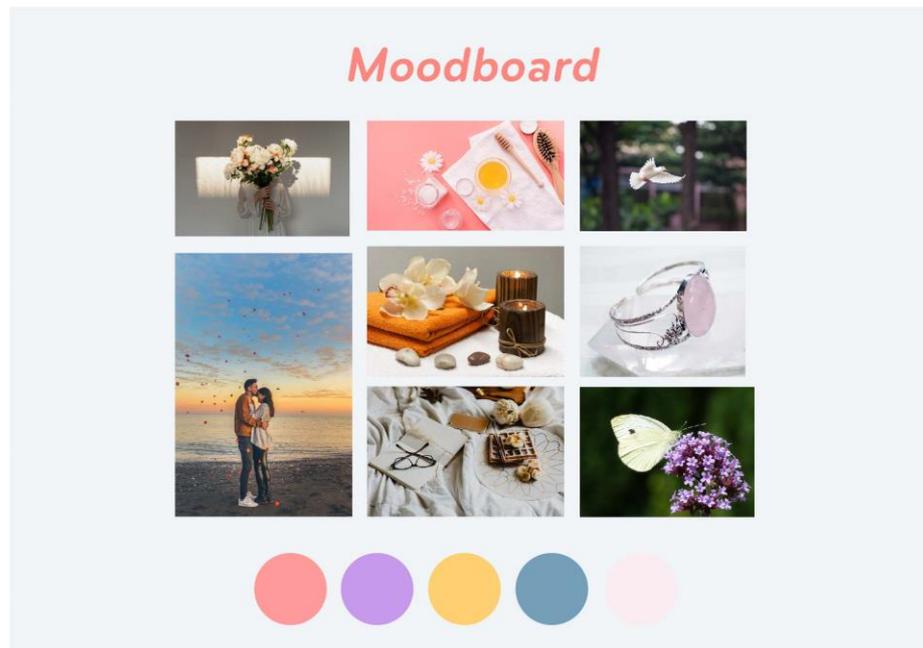
Gambar 3.31. *Big idea*

Dari *proposition* yang telah dibuat, penulis menentukan *keywords* yang dominan yakni *reflective*, *decisive*, *expressful*, dan *safe*. Dari kata kunci tersebut penulis merumuskan suatu ide besar yakni *a new page and reflective chapters towards healthy relationship*. Ide tersebut dapat diartikan bahwa dalam menjalani hubungan dengan pasangan ada kalanya hubungan tersebut berubah menjadi *toxic* sehingga, diperlukannya penyadaran akan *toxic relationship* supaya remaja dapat membuat perubahan baru dalam kisah percintaannya ke arah yang lebih sehat dan harmonis.



Gambar 3.32. *Tone of voice*

Setelah mendapatkan *big idea*, proses selanjutnya adalah menentukan *tone of voice* yang digunakan sebagai kesan dan ciri khas perancangan. Kata *pure* dipilih dengan makna bahwa kebaruan adalah sesuatu yang bersih dan cinta pada dasarnya adalah emosi yang *pure* dan *unconditional*, *soothing* dengan makna bahwa dalam melakukan refleksi seorang individu dapat merasakan ketenangan dan kenyamanan, dan *hearty* dengan makna bahwa kesehatan dapat membuat seseorang merasa senang. *Hearty* juga dimaknai sebagai pemberian dukungan tanpa batas.



Gambar 3.33. *Moodboard*

Setelah mendapatkan *tone of voice*, dilakukan pencarian berbagai referensi gambar yang berkaitan dengan kata kunci. Kemudian penulis menyusun gambar-gambar yang ditemukan dalam bentuk *moodboard*. Proses perancangan dilanjutkan dengan menentukan warna utama yang akan digunakan dalam perancangan buku dengan pertimbangan *mood* yang ingin diraih.



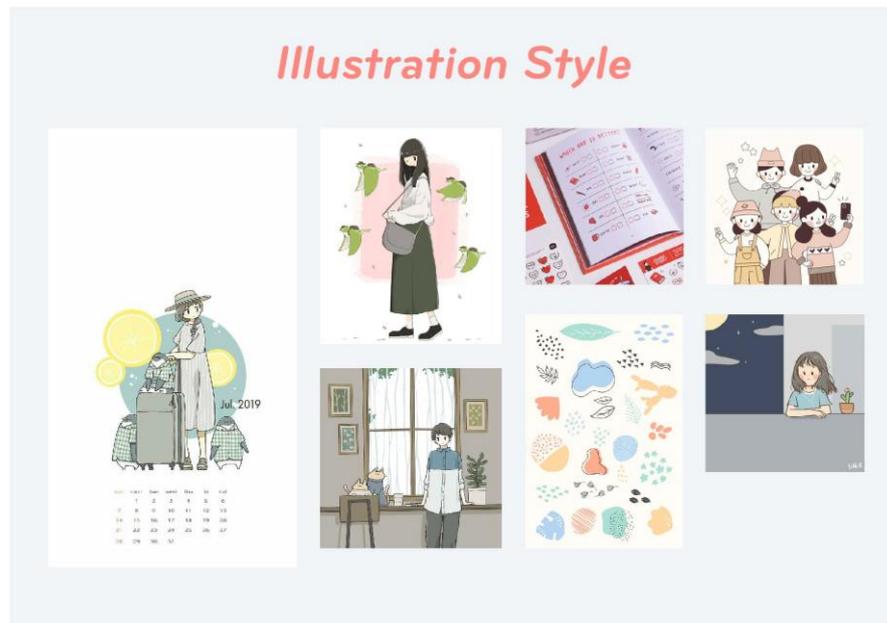
Gambar 3.34. *Color Palette*

Dari warna utama yang ditentukan lewat *moodboard*, ditentukan juga warna sekunder sebagai warna pendukung yakni turunan *shade* dari warna *pink*, kuning, dan biru yang lebih cerah, warna hijau kusam, dan abu-abu tua. Berdasarkan teori psikologi warna oleh Morioka (2006), warna pink memiliki asosiasi dan kesan positif dalam cinta dan gairah (*passion*). Warna kuning dapat diasosiasikan dengan *joy* atau kesenangan. Warna biru memiliki makna ketenangan, kedamaian, dan pada sisi negatif menimbulkan persepsi depresi. Warna ungu dapat dikatakan adalah warna yang imajinatif atau fantasi. Warna hijau dapat diartikan negatif sebagai racun atau penyakit namun, pada sisi positif dapat diartikan dengan perkembangan dan kesembuhan. Warna putih dapat diasosiasikan dengan kata murni, bersih, dan kebenaran namun, warna putih juga mempunyai sisi negatif yakni, kerapuhan. Warna abu-abu dapat dimaknai sebagai

keseimbangan namun, pada sisi negatif dapat dimaknai dengan ketidakpastian.

#### **3.2.2.4. *Create a Concept***

Konsep perancangan didapatkan dari *big idea* yang telah dikembangkan. Konsep dapat digunakan untuk mengkomunikasikan secara jelas mengenai gambaran perancangan yang akan dibuat. Konsep perancangan yakni, media informasi interaktif berbentuk buku *self-help* yang menampilkan konten *toxic relationship* dikemas lewat *visual and interactive storytelling* dan konten refleksi yang digunakan supaya remaja dapat merefleksikan hubungan yang sedang dijalani dengan pasangan. Pertimbangan dari segi visual adalah menciptakan suasana yang nyaman dan menenangkan bagi pembaca. Gaya bahasa yang digunakan dalam menyampaikan cerita menggunakan bahasa yang santai dan sudut pandang orang pertama dengan tujuan pembaca dapat lebih imersif ke dalam cerita. Dalam buku perancangan menggunakan 90% bahasa Indonesia dan 10% bahasa Inggris dengan pertimbangan pembaca buku adalah remaja Indonesia sehingga pembaca akan lebih merasa nyaman membaca buku menggunakan bahasa nasional yakni, bahasa Indonesia. Hal ini merujuk pada data hasil studi oleh Education First (2020), tentang indeks kecakapan bahasa Inggris di mana Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 100 negara dan indeks ini masih tergolong rendah. Hal ini menjadi pertimbangan kenyamanan pembaca dalam memahami isi dan instruksi dalam konten buku.



Gambar 3.35. *Illustration Style*

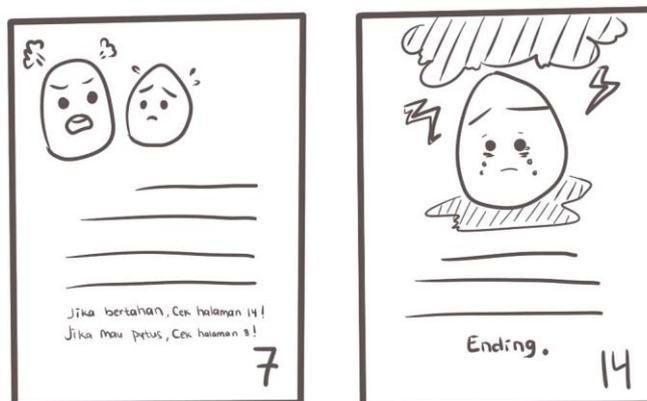
Penentuan gaya ilustrasi didasarkan pada proses studi referensi terhadap bermacam *style* ilustrasi. Diawali dengan menganalisa gaya ilustrasi yang terdapat dalam buku “Couple’s Recipe” di mana ilustrasi karakter menggunakan *outline* hitam, penggunaan warna *flat color* dengan warna utama hitam, merah, dan putih, serta proporsi karakter menggunakan gaya kartun. Ilustrasi yang digunakan dalam buku “The Other Side of Hate is Love” menggunakan pewarnaan dengan satu tone warna dengan *shading* dan proporsi karakter cukup representatif audiens remaja. Selain itu, penulis juga menganalisa berbagai gaya ilustrasi yang tren di kalangan remaja saat ini dan dari hasil eksplorasi berbagai gaya ilustrasi, ditentukanlah *style* perancangan.

*Style* yang digunakan dalam perancangan karya yakni, penggunaan *outline* tipis dengan warna abu-abu tua, karakter digambarkan *simple*

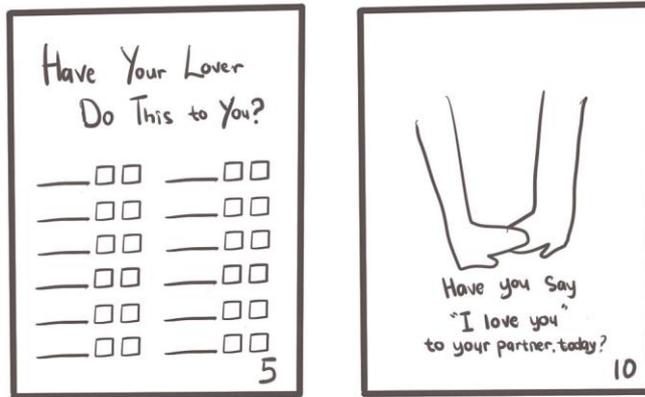
dengan ekspresi yang cukup dan proporsi yang mengikuti bentuk tubuh anak remaja, dan pewarnaan *flat color* dengan gaya pewarnaan yang tidak *full color* dalam outline ilustrasi.

### 3.2.2.5. *Get Visual*

Penulis kemudian melakukan sketsa untuk mendapatkan gambaran visual perancangan. Sketsa awal memperlihatkan gambaran interaksi yang akan dimasukkan sebagai elemen dalam buku. Interaksi yang dirancang terinspirasi dari studi eksisting buku yang telah dilakukan. Interaksi berupa pemilihan alur cerita yang memiliki *branching* dengan *ending* berbeda dan beberapa konten permainan di mana pembaca dapat mengisi konten tersebut. Selain itu penulis juga melakukan sketsa terkait *cover* buku. Berikut adalah gambaran sketsa:



Gambar 3.36. Sketsa 1



Gambar 3.37. Sketsa 2



Gambar 3.38. Sketsa 3

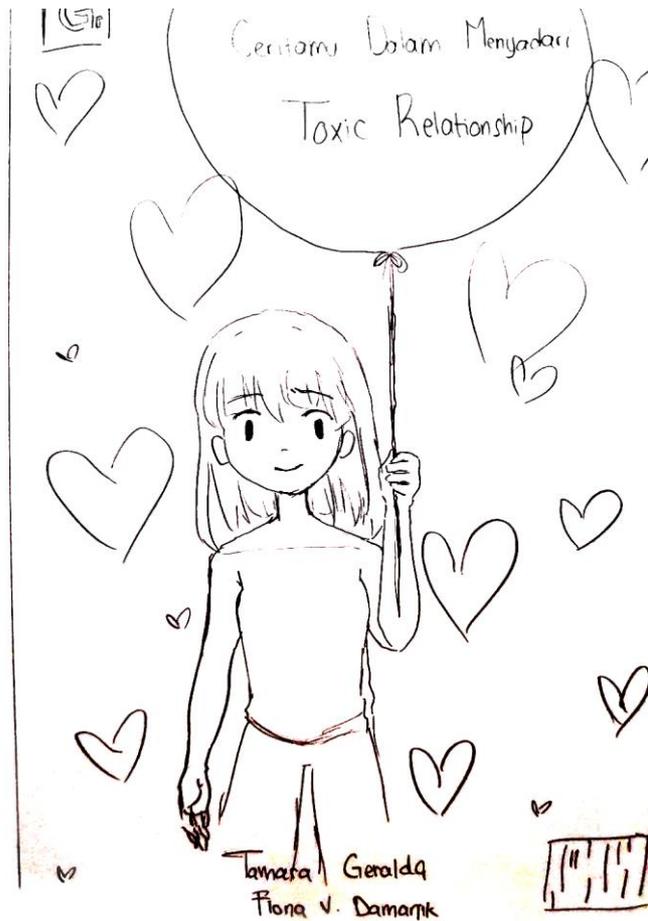
Ceritamu Dalam Menyadari

# Toxic Relationship

Tamara Geralda . Fiona V. Damani



Gambar 3.39. Sketsa 4



Gambar 3.40. Sketsa 5

Kemudian dilakukan proses desain karakter di mana menurut Arnston (2012), dalam buku yang ditujukan untuk anak-anak dan remaja, ilustrasi digunakan untuk merepresentasikan narasi atau plot cerita. Dalam buku, narasi memusatkan cerita pada kisah karakter remaja perempuan dan pasangannya sehingga diperlukan penggambaran visual yang merepresentasikan karakter remaja tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Nieminen (2017), sebuah desain karakter yang baik meliputi aspek visual luar yang menarik didukung dengan pemberian gestur, ekspresi, dan bagaimana karakter berinteraksi dalam cerita supaya terciptanya sebuah karakter yang dapat diingat dan mudah disukai oleh audiens. Karakter

utama dirancang menyesuaikan *user persona* yang telah dibuat yakni, seorang remaja perempuan yang memiliki rambut dengan panjang *medium* berwarna coklat dan untuk karakter pasangan (laki-laki) menggunakan rambut berwarna coklat juga. Kemudian dilakukan analisa terhadap penggambaran karakter utama perempuan dari berbagai desain karakter MC (*main character*) pada *visual novel game*. Mayoritas karakter biasanya digambarkan memiliki rambut *medium* berwarna coklat. Selain itu warna coklat pada rambut lebih cocok digunakan dibandingkan warna hitam dengan pertimbangan mengikuti estetika konsep perancangan buku.



Gambar 3.41. Referensi MC 1

(<https://nobume-date.tumblr.com/post/171041786140/is-there-by-any-chance-a-official-name-for-the-dtl>)



Gambar 3.42. Referensi MC 2

(<https://mystic-messenger.fandom.com/wiki/MC>)



Gambar 3.43. Referensi MC 3

(<https://mr-love-queens-choice.fandom.com/wiki/MC>)

Dalam pemilihan tipografi awal, perancangan buku menggunakan tipografi *serif* karena cocok digunakan pada media buku yang memuat beberapa teks yang panjang sehingga saat membaca, mata audiens tidak mudah merasa lelah dibandingkan menggunakan tipografi berjenis *sans serif* yang biasanya lebih cocok digunakan pada website atau aplikasi.

Pemilihan warna pada pertimbangan awal adalah menggunakan warna-warna yang cerah dari *moodboard* (kemudian disesuaikan pada *color palette*) yang tetap menampilkan kesan yang menenangkan.

Pada perancangan *layout* dan *grid*, penulis menggunakan *manuscript grid* dengan melihat referensi dari buku-buku yang dijadikan sebagai studi eksisting. *Grid* ini digunakan untuk menjaga kenyamanan pembaca dalam membaca halaman teks yang panjang. Dimensi buku adalah A5 dengan mempertimbangkan efektivitas buku dengan jumlah halaman mengikuti kuras kelipatan 8 (56 halaman inti).

Pada perancangan narasi awal, disusun sebuah alur cerita dengan menampilkan pembabakan awal, tengah, dan akhir mengikuti teori Aristotles (Roth, 2015). Pada pembabakan awal menampilkan latar cerita karakter utama dan konflik awal, selanjutnya pada pembabakan tengah penulis menghadirkan berbagai konflik yang dihadapi karakter utama hingga mencapai klimaks, dan pada pembabakan akhir menampilkan solusi yang ditawarkan dan dikemas dalam bentuk opsi yang alur dan *ending* ceritanya berbeda tergantung pada pilihan yang ditentukan

pembaca. Dalam perancangan interaktivitas, penulis melakukan analisa dari sistem permainan yang terdapat pada buku “Give Yourself Goosebumps 5: Night in Werewolf Woods” dan “Couple’s Recipe” dan mengimplementasikan sistem tersebut ke dalam buku perancangan.

### **3.2.3 Implementation**

Tahap terakhir dalam metode *Human Centered Design* yang dilakukan lewat proses *implementation* alat-alat yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data meliputi *build partnerships*, *live prototyping*, dan *keep iterating and getting feedback*. Tahapan ini dilakukan supaya dapat mengetahui solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan dan sesuai dengan kebutuhan target perancangan.

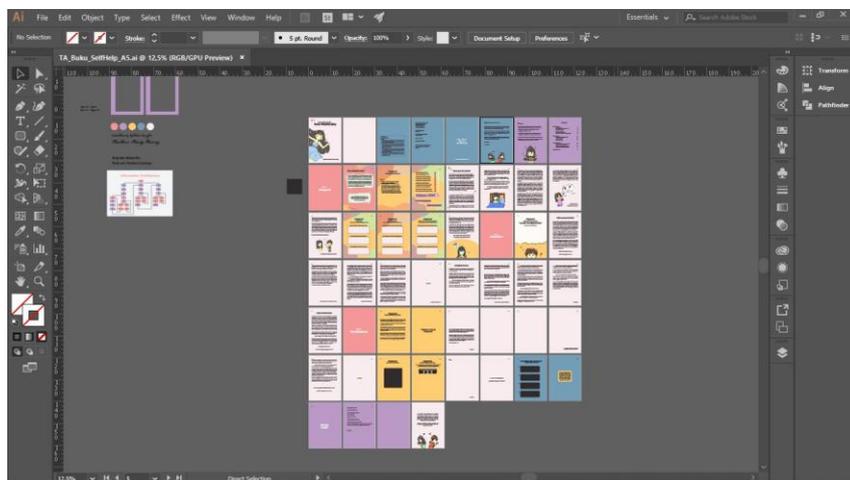
#### **3.2.3.1. Build Partnerships**

Dalam melakukan perancangan buku *self-help*, kontrol konten informasi mengenai psikologi dari topik perancangan divalidasi oleh seorang psikolog (*expert*) untuk membantu dalam memberikan konten informasi psikologis yang kredibel. Dalam penelitian, telah dilakukan kerja sama dengan Ibu Fiona Valentina Damanik.

#### **3.2.3.2. Live Prototyping (Alpha Testing)**

Dalam proses penyusunan karya, penulis sudah melakukan penyusunan halaman keseluruhan buku berjumlah 48 halaman tidak terhitung *cover* depan dan belakang buku dan telah dilakukan penyusunan desain *low*

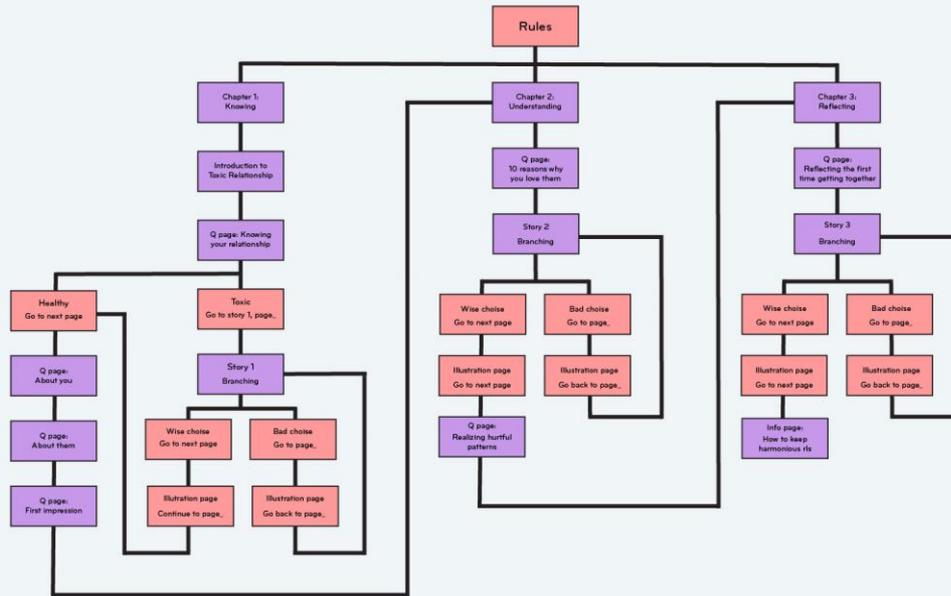
*fidelity* konten isi buku di setiap halaman termasuk keseluruhan alur cerita dan *endings*. Dalam uji coba *alpha test* pada *prototype day*, dirancang uji coba dengan skenario *user test* menjadi 1 *chapter* buku. Perlu diperhatikan kembali pada *alpha test*, *target user* masih belum disesuaikan dengan target perancangan yang sebenarnya yakni, remaja yang sedang menjalani hubungan berpasangan.



Gambar 3.44. Proses karya yang telah dilakukan sebelum *alpha test*

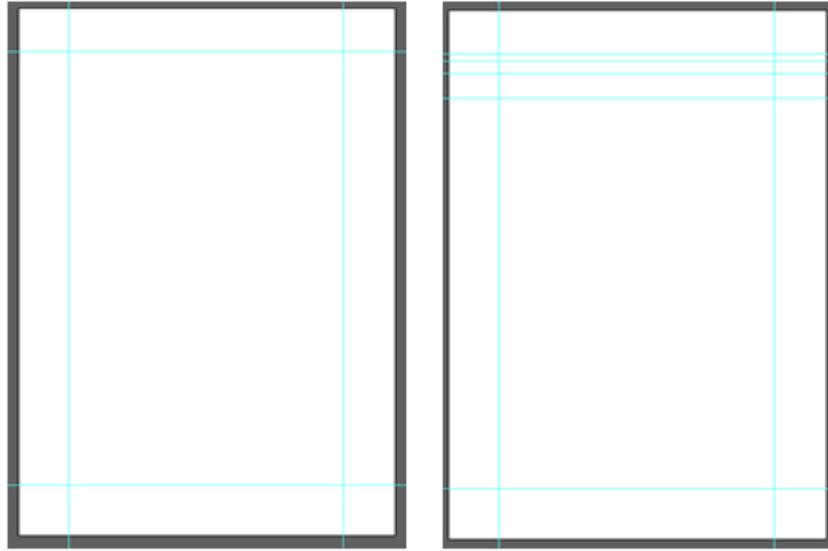
Penulis menggunakan software Figma untuk menyusun karya *prototype* yang akan diuji pada *alpha test* dengan dimensi yang disesuaikan dengan dimensi buku aslinya yakni, A5. Dalam proses pembuatan buku *self-help* interaktif, perancangan *information architecture* awal dibuat supaya mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai alur cerita dan isi konten dari halaman satu ke halaman lainnya dalam versi yang lebih singkat.

# Information Architecture



Gambar 3.45. Information architecture alpha

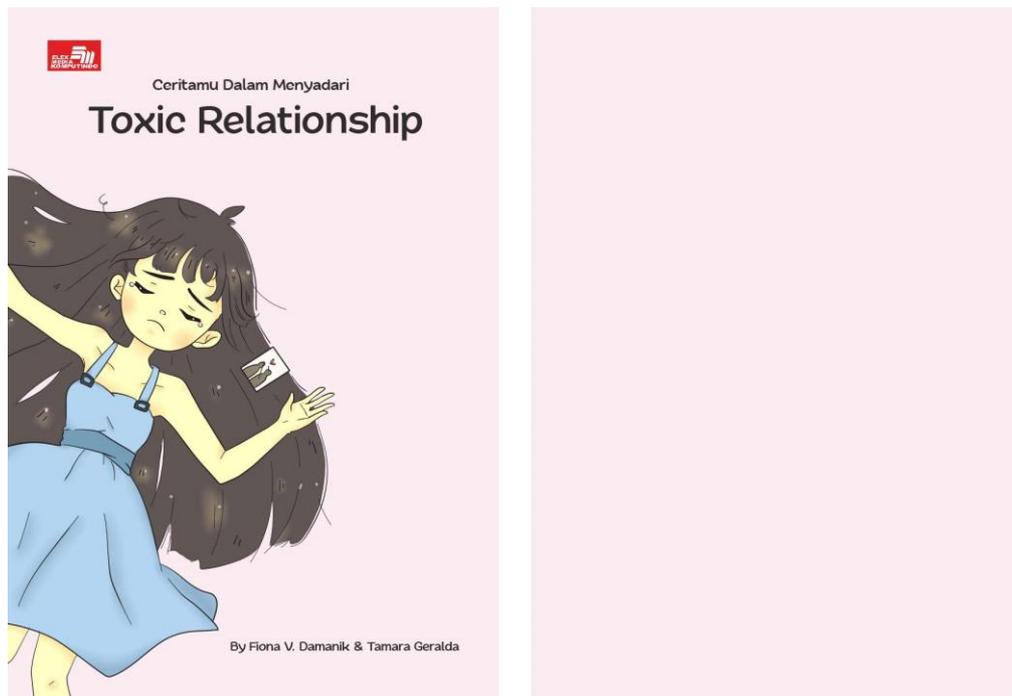
Kemudian dilakukan tahapan perancangan *layout* dengan menggunakan *manuscript grid* supaya sesuai dengan format buku pada umumnya yang memuat konten cerita (teks yang banyak dalam satu halaman) dengan pertimbangan mempermudah mata pembaca dalam melihat alur konten buku.



Gambar 3.46. *Layout margin dan grid buku*

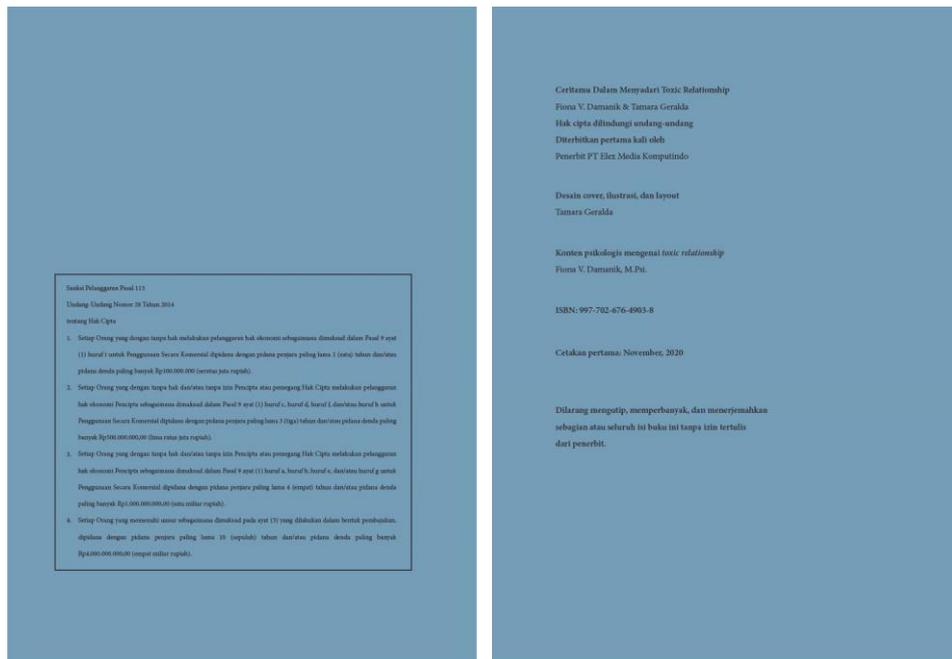
Dalam skenario *prototype alpha test*, user akan melihat halaman *cover* depan buku terlebih dahulu. Dalam *cover* depan buku, menampilkan ilustrasi seorang remaja wanita yang terbaring dengan mata tertutup berlinang air mata, di sebelahnya terdapat foto ia dengan pasangannya. Digunakannya ilustrasi tersebut dengan pertimbangan memberikan kesan bahwa hubungan yang *toxic* dapat membawa rasa sakit meskipun ada kalanya remaja tersebut merasakan keindahan cinta. Selanjutnya penulis menambahkan judul “Ceritamu Dalam Menyadari *Toxic Relationship*” dengan pertimbangan ukuran *font* 18 pt dan 25 pt, menggunakan *typeface* Quache yang penulis rasa cocok untuk menggambarkan kesan yang menenangkan dan rileks. Pemilihan judul berasal dari *big idea* yang mengungkapkan bahwa pembaca dapat membagikan (menuliskan) ceritanya dalam buku *self-help* supaya mereka dapat mengetahui, menyadari, dan merefleksikan hubungannya. Selain itu penulis tidak lupa mencantumkan nama Ibu Fiona Valentina Damanik, M.Psi., sebagai psikolog dalam mengontrol sumber

konten psikologis dan Tamara Geralda sebagai penulis buku dan menempatkan logo penerbit PT Elex Media Komputindo. Pemilihan warna *cover* menggunakan warna putih pucat dengan maksud ingin mengejar kesan ketenangan dan *purity*.



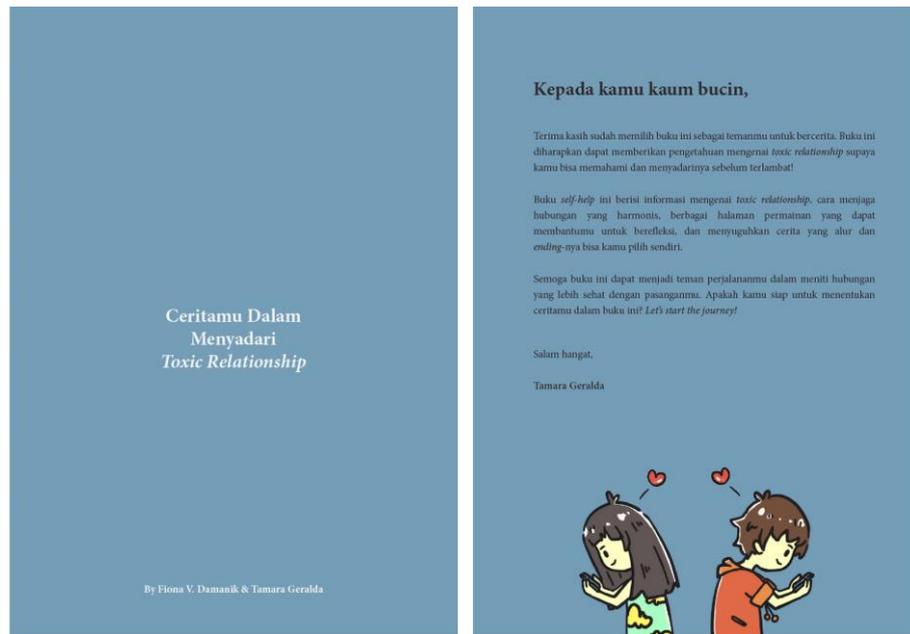
Gambar 3.47. *Cover* depan buku dan halaman kosong

Pada halaman berikutnya menampilkan halaman yang memuat keterangan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan keterangan Hak Cipta buku perancangan. Penyusunan isi mengikuti studi eksisting dari beberapa buku. Warna halaman menggunakan warna biru tua dengan pertimbangan bahwa warna biru dapat diartikan pengetahuan dan kredibilitas menurut teori psikologi warna oleh Morioka (2006).



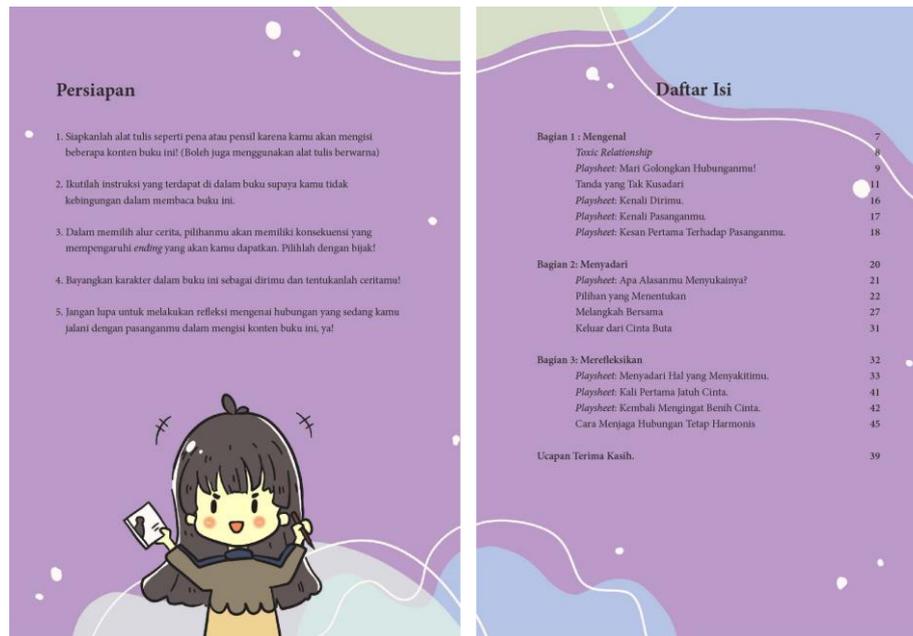
Gambar 3.48. Halaman undang-undang Hak Cipta dan keterangannya

Halaman berikutnya yang ditampilkan adalah halaman *cover* dalam buku dan salam penulis. Posisi penempatan judul menggunakan *center* dan tepat di tengah halaman sedangkan, penulisan nama penulis terletak pada bagian *margin* bawah buku dengan posisi teks *center*. Warna teks adalah putih dengan pertimbangan untuk mencapai kontras yang cukup antara teks dengan *background*. Pada halaman salam penulis berisi ucapan salam pembuka, ucapan terima kasih kepada pembaca, keterangan singkat isi buku, dan harapan bahwa buku *self-help* interaktif yang dirancang dapat membantu audiens. Selain itu penulis, memberikan gambaran ilustrasi pasangan yang sedang sibuk melihat layar *handphone*-nya untuk memberikan kesan situasi bucin.



Gambar 3.49. Halaman *cover* dalam dan salam penulis

Halaman berikutnya adalah halaman persiapan dan daftar isi. Pada halaman persiapan berisi apa saja alat tulis yang harus disiapkan oleh pembaca dan arahan untuk mengikuti perintah dalam konten buku. Pada halaman ini juga disertakan ilustrasi remaja perempuan yang terlihat sedang memegang buku dan pena sebagai representasi visual. Halaman daftar isi memuat isi konten buku dengan nomor halaman supaya pembaca dapat lebih mudah mengontrol navigasi. Warna ungu digunakan sebagai *background* dengan memberikan kesan imajinatif.



Gambar 3.50. Halaman persiapan dan daftar isi

Selanjutnya adalah halaman inti bagian 1 dan penjelasan mengenai pengertian *toxic relationship*. Pada halaman pembuka bagian 1, penulis menempatkan teks rata tengah dengan ketentuan tipografi yakni, “Bagian 1” diketik dengan *typeface* Minions Pro cetak medium dan “Mengenal” diketik dengan *typeface* Quache cetak tebal supaya memberikan *emphasis* pada bidang *white space*. Penggunaan warna putih dalam teks supaya memberikan kontras dengan *background*. Pada halaman ini penulis menggunakan warna *pink* dalam *background* dengan pertimbangan *mood* bahwa pembaca sudah mulai memasuki konten cerita dalam buku. Selanjutnya pada halaman informasi mengenai *toxic relationship*, penulis memberikan aset visual border *full color* berwarna putih untuk membuat teks terlihat lebih jelas. Aset yang serupa digunakan pada bagian *caption* pengertian *toxic relationship*.



Gambar 3.51. Halaman bagian 1 dan informasi *toxic relationship*

Selanjutnya adalah halaman *playsheet*: mari golongkan hubunganmu! Pada halaman ini diberikan keterangan peraturan untuk mengisi konten. Pembaca diminta untuk memberikan centang pada kotak berwarna merah bila menyetujui pernyataan dan sebaliknya memberikan centang putih apabila tidak setuju dengan pernyataan. Apabila hasil penjumlahan centang pada kotak berwarna merah 6 atau lebih maka akan mendapatkan hasil bahwa hubungan yang dijalani tergolong *toxic* dan pembaca diminta untuk pergi ke halaman 11 sedangkan, jika penjumlahan kotak merah kurang dari 6 maka akan mendapatkan hasil bahwa hubungan yang dijalani tergolong sehat dan pembaca diminta untuk pergi ke halaman 16. Bentuk interaksi tersebut menggunakan sistem *branching* di mana *user* akan menemui satu percabangan alur cerita dan akan mengikutinya sampai menemukan *ending* dari masing-masing pilihan dengan konsekuensi tertentu.

Dari segi visual, penulis menggunakan warna kuning sebagai warna *background* utama untuk memberikan kesan yang *fun* atau ceria.



Gambar 3.52. Halaman *playsheet* 1

Selanjutnya pembaca akan mengikuti navigasi halaman sesuai dengan pilihan masing-masing. Apabila hubungan pembaca tergolong *toxic*, ia akan diarahkan ke halaman 11 berisi cerita pertama dengan judul “Tanda yang Tak Kusadari”. Dalam cerita ini ingin menampilkan *background* cerita karakter dalam buku terlebih dahulu. Meskipun pembaca adalah karakter utama dari cerita dengan menggunakan sudut pandang orang pertama, penulis telah merancang *persona* karakter sesuai dengan *user persona* yang telah dilakukan, begitu juga dengan karakter pasangannya. Mengikuti pembagian periodisasi alur cerita oleh Aristotle, cerita dapat dimulai dengan penjelasan eksposisi (*setting*) dari karakter supaya pembaca mendapatkan gambaran latar belakangnya terlebih dahulu dan awalan konflik yang akan muncul dalam hubungan yang dijalani (Roth, 2015).

Pemilihan warna *background* adalah putih pucat sesuai *color pallete* dengan pertimbangan agar teks berwarna hitam terlihat dengan jelas demi mencapai *clarity* yang baik. Pemilihan ukuran *font* untuk teks adalah 8 pt dengan tipografi Minions Pro cetak *regular* supaya teks mudah dibaca dan jelas. Penggunaan *layout* masih menggunakan *grid manuscript* satu kolom asimetris dengan penyusunan teks *justify* guna kerapihan dan membantu mata audiens untuk membaca alur teks dari atas ke bawah dengan nyaman. Ditambahkan aset visual pendukung yakni, ilustrasi virus pada halaman awal cerita untuk memberi gambaran menyesuaikan latar sedang terjadinya pandemi dan memberikan ilustrasi remaja yang terlihat sedang berbaring di tempat tidur sambil menerima panggilan telepon dari pasangannya. Ia terlihat kesal karena pacarnya memberikan komentar *toxic* akan hal yang disukainya. Selain itu, dalam cerita ini pembaca akan menghadapi kejadian di mana pasangan memberikan komentar negatif terhadap bentuk tubuh ideal. Hal ini berkaitan dengan informasi mengenai *body shaming* yang termasuk ke dalam perilaku dan komentar *toxic* yang dilakukan oleh pasangan pembaca dalam cerita.



Gambar 3.53. Halaman cerita: Tanda yang tak kusadari 1

Pembaca kemudian diminta untuk memilih mengikuti keinginan pasangan untuk melakukan diet atau pembaca dapat memilih alur di mana karakter utama menolak untuk melakukan diet. Pada tahapan ini, pembaca akan diarahkan ke halaman sesuai dengan pilihannya. Apabila pembaca memilih untuk diet akan diarahkan ke halaman 15 sedangkan, jika memilih alur untuk menolak melakukan diet pembaca akan diminta untuk membalikkan halaman ke halaman 19. Ilustrasi remaja yang terlihat dengan perut buncit memberikan gambaran bentuk tubuh yang sedang dimiliki karakter utama dalam cerita.



Gambar 3.54. Halaman cerita: Tanda yang tak kusadari 2

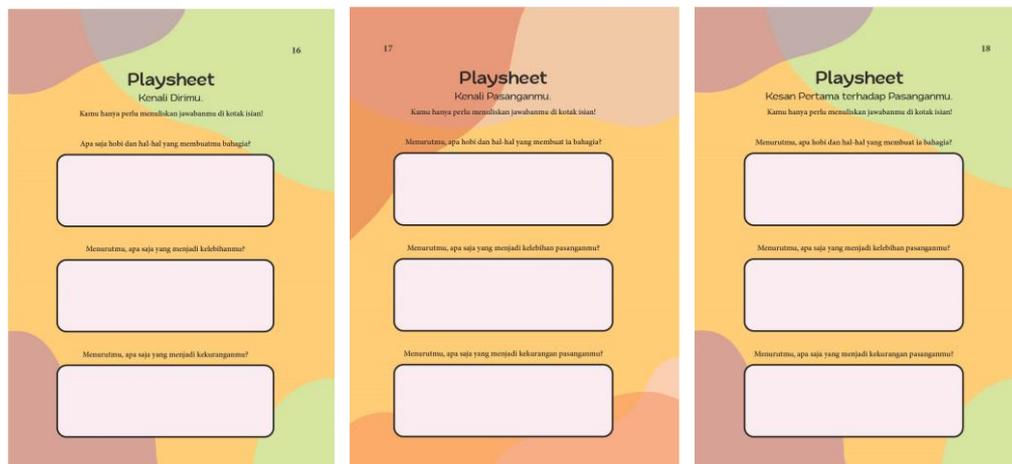
Selanjutnya, apabila pembaca pergi ke halaman 15, pembaca akan melihat konsekuensi dari pilihannya. Ditunjukkan narasi bahwa karakter utama akan mengalami penurunan kesehatan meskipun parasnya terlihat ideal (kurus) sesuai standar pasangan. Selain itu tugas perkuliahan karakter utama akan terganggu. Ilustrasi digunakan untuk memberikan gambaran visual sesuai dengan konsekuensi pilihan pembaca. Sedangkan, apabila pembaca memilih alur lainnya akan mendapatkan narasi bahwa meskipun dengan bentuk tubuh yang sekarang karakter utama tetap sehat dan dapat mengerjakan tugas-tugas perkuliahan dengan baik meskipun, pacar karakter utama merasa marah karena pembaca tidak mengikuti keinginannya untuk mencapai bentuk tubuh ideal menurut standarnya. Ilustrasi menunjukkan karakter utama dengan ekspresi santai sambil mendengarkan musik.

Dalam cabang 1, penulis ingin memberikan contoh awal sistem percabangan alur cerita dengan konsekuensi tertentu supaya pembaca dapat lebih mempertimbangan pilihannya untuk mencapai *good ending*.



Gambar 3.55. Halaman cabang 1

Selanjutnya pembaca akan diarahkan pada halaman *playsheet* 2, 3, dan 4. Halaman ini digunakan untuk membantu pembaca mencoba mengenal diri mereka, diri pasangan mereka, dan kesan pertama pembaca terhadap pasangannya. *User* akan diminta untuk mengisi konten tersebut pada kotak yang telah disediakan dan menjawab sesuai pertanyaan. Untuk itu penulis memberikan ruang berupa kotak berwarna putih dengan *border* hitam untuk memberikan batasan ruang penulisan.



Gambar 3.56. Halaman *playsheet* 2, 3, 4

Untuk kelanjutan dari halaman berikutnya, akan dilakukan proses penyusunan desain karya buku versi setelah dilakukannya iterasi untuk *prototype beta test* dengan mempertimbangkan data evaluasi yang didapatkan dari uji coba *prototype alpha*.

### 3.2.3.3. *Keep Iterating and Getting Feedback*

Setelah melakukan proses *alpha testing*, dilakukan pengumpulan data evaluasi *prototyping* dengan menyebarkan kuesioner evaluasi kepada responden yang melakukan *play test*. Hasil kuesioner tersebut akan menjadi *insight* bagi penulis untuk melakukan perbaikan karya. Setelah melakukan perbaikan karya, akan kembali dilakukan proses *prototyping* kedua yang disebut *beta test* dengan *target audience* yang sudah sesuai dengan target perancangan dan desain hasil revisi untuk mendapatkan evaluasi kembali supaya dapat melakukan proses iterasi kembali sampai perancangan final yang baik.