

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode penelitian menurut Sugiyono (2013) adalah cara ilmiah untuk memperoleh suatu data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (hlm. 2). Dalam memperoleh data terkait perancangan media informasi tentang gangguan muskuloskeletal, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa metode kuantitatif adalah metode yang tepat untuk menguji suatu hipotesis/teori, sedangkan metode kualitatif tepat untuk menemukan hipotesis/teori (hlm. 26). Metode kuantitatif dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dan metode kualitatif dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan studi eksisting. Berikut adalah hasil dari data yang telah penulis dapatkan:

3.1.1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013), tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti sebagai studi pendahuluan. Selain itu, melakukan wawancara dapat mengetahui suatu hal secara lebih mendalam dengan jumlah responden yang sedikit (hlm. 137). Wawancara yang penulis lakukan merupakan wawancara tidak terstruktur, di mana penulis belum mengetahui data yang akan didapatkan secara pasti, sehingga penulis lebih banyak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh narasumber. Pedoman wawancara (daftar pertanyaan) yang digunakan hanya menanyakan permasalahan secara garis besar.

3.1.1.1. Wawancara dengan Dokter Spesialis

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan dokter yang memiliki fokus dalam menangani sistem muskuloskeletal tubuh yaitu dr. Andri Wiguna, Sp.OT, sebagai Dokter Spesialis Bedah Ortopedi dan Traumatologi, untuk mendapatkan informasi yang kredibel dan lebih mendalam tentang gangguan muskuloskeletal. Wawancara dilakukan melalui *video call* dengan aplikasi Zoom pada tanggal 2 September 2020.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, dr. Andri menjelaskan bahwa gangguan muskuloskeletal merupakan gangguan yang mengganggu sistem di dalam tubuh yang fungsi utamanya adalah untuk pergerakan. Gangguan ini memiliki banyak gejala, paling utamanya adalah nyeri serta gangguan pada pergerakan.

Dr. Andri mengungkapkan bahwa gangguan muskuloskeletal dapat terjadi karena berbagai macam sebab yang salah satunya adalah posisi statis. Beliau menyatakan bahwa dalam kondisi pandemi yang mengharuskan mahasiswa untuk duduk di depan laptop dalam waktu yang lama dikarenakan mengikuti perkuliahan secara online, dapat membuat mahasiswa mengalami posisi statis yang terlalu lama, dimana hal tersebut dapat menimbulkan gangguan muskuloskeletal. Posisi statis yang terlalu lama dapat berpengaruh pada aliran darah. Hal tersebut merupakan gangguan ringan. Namun, jika dilakukan berulang-ulang dalam waktu yang sangat lama akan menimbulkan masalah yang lebih serius.

Gangguan muskuloskeletal memiliki berbagai dampak untuk mahasiswa mulai dari skala ringan sampai skala berat. Dr. Andri mengatakan, dampak yang paling ringan bagi mahasiswa yang memiliki gangguan tersebut yaitu dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Dalam skala yang lebih berat, hal tersebut dapat menyebabkan kerusakan fungsi atau bahkan kehilangan fungsi dari sistem muskuloskeletal. Sebagai contoh, jepitan saraf di tulang belakang yang dibiarkan akan berkemungkinan untuk menjadi lumpuh.

Dilihat dari studi kasus yang ada, gangguan muskuloskeletal paling rentan terjadi pada pekerja. Walaupun begitu, dalam dunia pekerjaan terdapat beberapa perusahaan yang sudah mensosialisasikan K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja), dimana di dalam K3 tersebut terdapat penjelasan mengenai ergonomi dalam bekerja. Dr. Andri menjelaskan bahwa dari ergonomi tersebut, pekerja dapat mempelajari bagaimana posisi yang baik di tempat kerjanya agar bisa terhindar dari masalah kesehatan, termasuk gangguan muskuloskeletal. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa pekerja lebih teredukasi mengenai gangguan muskuloskeletal dibandingkan masyarakat awam.

Menurut dr. Andri, kesadaran masyarakat di Indonesia terhadap gangguan muskuloskeletal masih belum ada karena kurangnya perhatian dari pemerintah. Masalah di Indonesia masih terkait dengan infeksi, seperti status gizi masyarakat yang masih jelek, status imunitas yang masih rendah, dan lain sebagainya. Sehingga, problem utama yang masih pemerintah

selesaikan adalah masalah infeksi tersebut dan belum menyentuh masalah yang lebih luas.

Dr. Andri juga menambahkan bahwa jika dibandingkan dengan luar negeri, masalah gangguan muskuloskeletal disana menjadi penting karena masyarakat mereka sangat memperhatikan produktivitas. Di luar negeri, salah satu penyebab permintaan izin sakit paling banyak adalah dari gangguan muskuloskeletal, terutama nyeri pinggang dan *low back pain*. Oleh karena itu, gangguan muskuloskeletal sudah menjadi sosialisasi tersendiri untuk menghindari hilangnya produktivitas.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa masyarakat awam, khususnya mahasiswa, perlu diberikan informasi mengenai gangguan muskuloskeletal. Dalam kondisi pandemik saat ini, mahasiswa perlu mengetahui bagaimana posisi kerja yang baik untuk mencegah timbulnya gangguan muskuloskeletal. Walaupun jenis gangguan ini awalnya ringan, gangguan muskuloskeletal tidak bisa dipandang sebelah mata karena dengan ketidaktahuan mahasiswa terhadap gangguan ini akan memungkinkan mereka untuk mengalami gangguan yang lebih berat dan dapat berujung kelumpuhan.



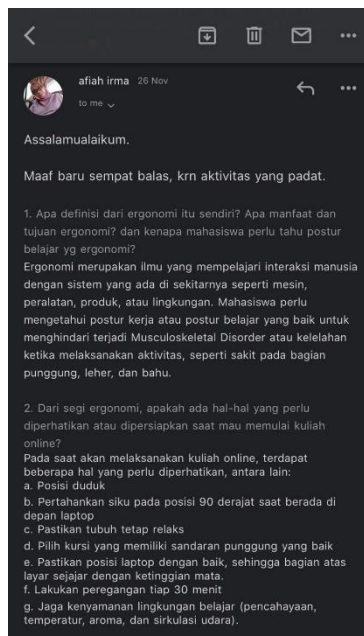
Gambar 3.1. Dokumentasi Wawancara dengan Dokter Spesialis

3.1.1.2. Wawancara dengan Ahli Ergonomi

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan seorang Doktor di bidang Ergonomi dan Biomekanik, yaitu Dr. Eng. Ir. Irma Nur Afiah, ST, MT, IPM, ASEAN Eng. Wawancara ini penulis lakukan pada tanggal 13 November 2020 melalui pesan pada aplikasi *WhatsApp* yang dilanjutkan melalui *e-mail*, untuk memperdalam informasi mengenai hubungan antara gangguan muskuloskeletal dengan postur tubuh yang ergonomi.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, Bu Irma mengatakan bahwa postur kerja atau belajar yang ergonomi harus diketahui oleh mahasiswa. Hal tersebut bertujuan untuk terhindar dari gangguan muskuloskeletal ataupun kelelahan saat beraktivitas, seperti sakit pada punggung, leher dan bahu. Saat melakukan aktivitas *learn from home* juga terdapat hal yang perlu diperhatikan, seperti posisi duduk, posisi siku, posisi laptop, pemilihan kursi, kenyamanan lingkungan, dan lain-lain.

Bu Irma mengungkapkan bahwa posisi yang baik saat aktivitas tersebut adalah posisi duduk dengan tegak di kursi yang memiliki sandaran punggung serta ketinggian layar sejajar dengan ketinggian mata. Dalam melakukan perkuliahan *online*, beliau menyarankan untuk mempertahankan posisi tubuh yang ergonomis dan istirahat selama 15 menit setiap 1,5-2 jam kerja. Lingkungan seperti temperatur, pencahayaan dan kebisingan juga sebaiknya diatur senyaman mungkin. Gangguan muskuloskeletal yang mulai terasa sebaiknya dikonsultasikan kepada dokter.



Gambar 3.2. Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Ergonomi

3.1.1.3. Wawancara dengan Editor

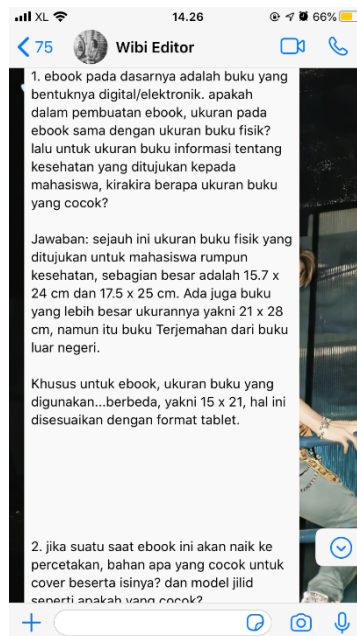
Wawancara dilakukan oleh penulis dengan senior editor buku perguruan tinggi yaitu Wibi Hardani. Maksud penulis melakukan wawancara dengan editor tersebut untuk mengetahui beberapa hal yang berkaitan dengan

produksi buku. Wawancara dilakukan melalui pesan pada aplikasi *WhatsApp* pada tanggal 18 November 2020.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, ukuran buku pada buku fisik dengan buku digital atau *ebook* memiliki ukuran yang berbeda. Pada umumnya, buku fisik yang ditujukan kepada mahasiswa dengan bidang kesehatan memiliki ukuran sebesar 15.7 x 24 cm dan 17.5 x 25 cm. Namun, khusus untuk *e-book*, ukuran buku yang digunakan yaitu 15 x 21 cm untuk menyesuaikan dengan format tablet.

Dari segi bahasa yang digunakan pada buku, menurut Wibi, sebagai literatur akademis sudah seharusnya gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bertutur bahasa yang resmi atau baku. Wibi juga menambahkan, untuk *layout* sebuah buku, margin yang dapat digunakan adalah margin standar dengan jarak bagian atas dan bawah sebesar 1.5 cm, bagian dalam 1.5 cm dan bagian luar 1 cm.

Pada wawancara ini, penulis juga menanyakan cara menentukan judul buku yang sesuai dengan isi buku. Wibi menjelaskan bahwa judul buku biasanya mengikuti dengan nama topik yang terkait. Namun, untuk membuat judul tersebut beda dengan judul lainnya, biasanya ditambahkan sub judul untuk memperjelas topik yang dibahas pada buku tersebut.



Gambar 3.3. Dokumentasi Wawancara dengan Editor

3.1.1.4. Kesimpulan Keseluruhan Wawancara

Kesimpulan dari hasil seluruh wawancara yang penulis lakukan didapatkan bahwa terjadinya gangguan muskuloskeletal dapat dipengaruhi oleh penerapan postur tubuh pada saat aktivitas learn from home. Posisi statis dan tidak ergonominya postur belajar akan menyebabkan rasa sakit pada punggung, leher, bahu dan lain sebagainya. Seperti yang sudah dikatakan oleh Bu Irma, postur belajar yang ergonomis sudah seharusnya diketahui oleh mahasiswa agar terhindar dari gangguan tersebut. Namun nyatanya, menurut Dr. Andri, masyarakat di Indonesia (mahasiswa) memiliki kesadaran yang rendah akan gangguan tersebut dikarenakan kurangnya perhatian dari pemerintah. Dalam membuat *e-book*, Wibi menjelaskan langkah yang dilakukan memiliki perbedaan dengan buku fisik biasa, salah

satunya adalah ukuran *e-book* yang memiliki ukuran khusus yaitu 15 x 21 untuk menyesuaikan format tablet.

3.1.2. Kuesioner

Kuesioner menurut Sugiyono (2013) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab kepada responden (hlm. 142). Pengumpulan data melalui kuesioner ini dianggap efisien karena penulis sudah mengetahui variable yang akan diukur serta jawaban yang diharapkan dari responden. Kuesioner ini penulis lakukan secara *online* menggunakan *google form* dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai kebiasaan dan keluhan kesehatan mahasiswa dalam penggunaan laptop, serta pengetahuan mahasiswa mengenai gangguan muskuloskeletal.

Dalam menentukan jumlah sampel, penulis menggunakan metode *random sampling* seperti yang dijelaskan Sugiyono (2013, hlm. 82). Metode tersebut termasuk teknik *probability sampling*, yang mana setiap orang memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel di dalam suatu populasi. Dalam penelitian ini, populasi yang dipilih adalah penduduk umur 18-23 di Kota Tangerang yang berjumlah 365.208 orang, dengan laki-laki sebanyak 184.149 dan perempuan sebanyak 181.059. Data jumlah populasi tersebut penulis dapatkan dari Badan Pusat Statistik Kota Tangerang. Penduduk di umur tersebut merupakan rentang umur mahasiswa pada umumnya.

Dalam menghitung jumlah sampel, penulis mendapatkan sampel sebanyak 100 sampel yang didapatkan berdasarkan rumus Slovin dengan derajat ketelitian

10%. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah rumus penghitungan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini:

$$N = \frac{N}{1 + ne^2}$$

$$1 + ne^2$$

$$N = \frac{365.208}{1 + 365.208 \times 10\%^2}$$

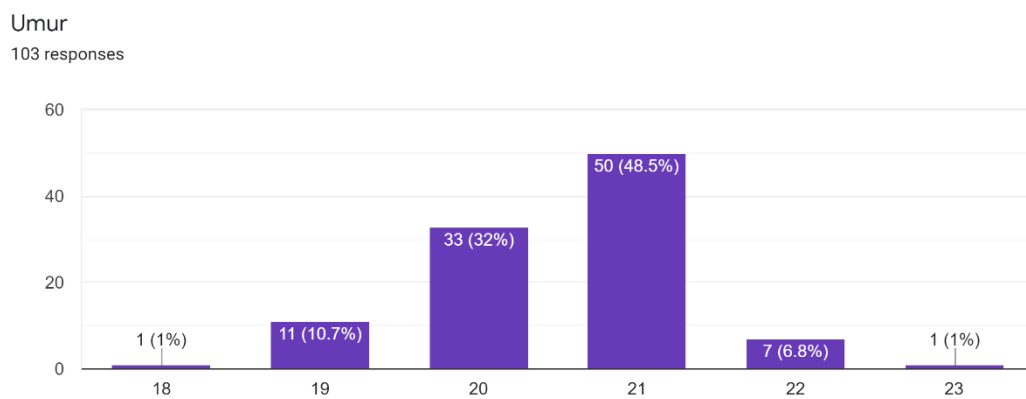
$$= \frac{365.208}{1 + 365.208 \times 10\%^2}$$

$$= \frac{365.208}{3.653,08}$$

$$= 99,972626$$

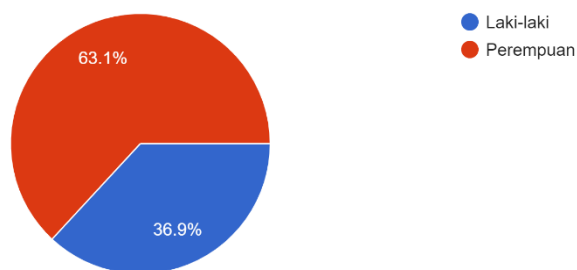
$$= 99,972626 \text{ (dibulatkan menjadi 100 sampel)}$$

Kuesioner ini disebarakan kepada laki-laki dan perempuan yang merupakan pengguna laptop dan berada di rentang umur 18-23 tahun. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui media sosial dan mendapatkan 103 responden dengan hasil sebagai berikut:



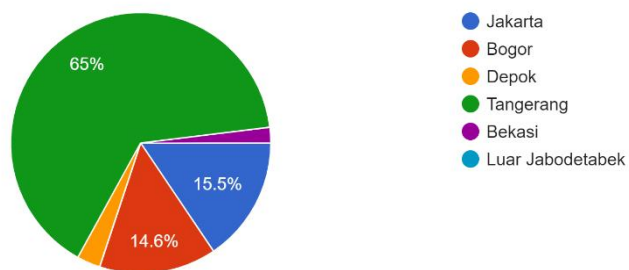
Gambar 3.4. Hasil Kuesioner 1

Jenis kelamin
103 responses



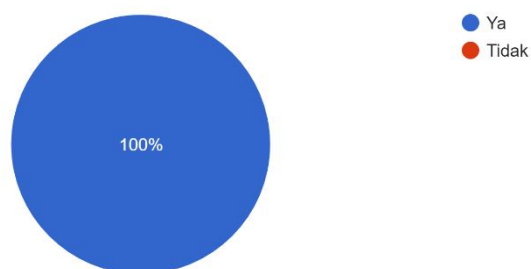
Gambar 3.5. Hasil Kuesioner 2

Domisili
103 responses



Gambar 3.6. Hasil Kuesioner 3

Apakah Anda pengguna laptop?
103 responses

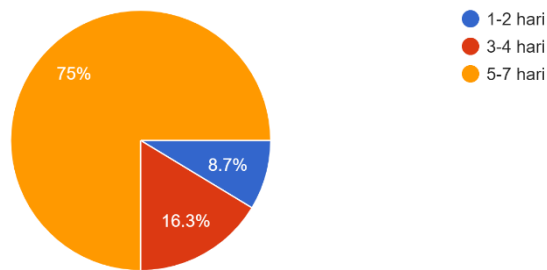


Gambar 3.7. Hasil Kuesioner 4

Dari latar belakang responden, terdapat responden paling banyak berumur 21 dengan jumlah 50 responden (48.1%), dengan mayoritas responden perempuan

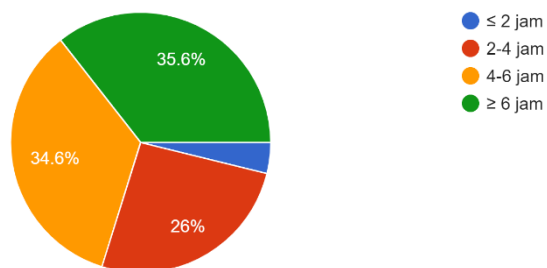
sebanyak 66 responden (63.5%). Semua responden berasal dari daerah Jabodetabek dengan Tangerang yang memiliki persentase terbanyak sebesar 64.4% (67 responden), diikuti dengan Jakarta sebesar 16.3% (17 responden) dan Bogor sebesar 14.4% (15 responden) sebagai terbanyak kedua dan ketiga. Semua responden (100%) mengaku bahwa mereka adalah pengguna laptop.

Dalam satu minggu, seberapa seringkah Anda menggunakan laptop?
104 responses



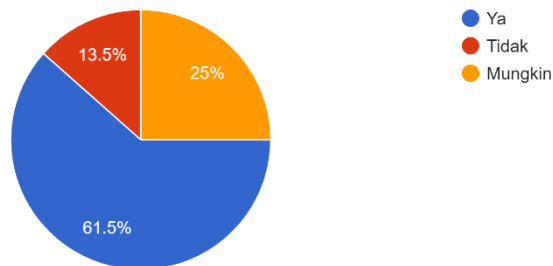
Gambar 3.8. Hasil Kuesioner 5

Dalam sekali pakai, seberapa lamakah Anda menggunakan laptop?
104 responses



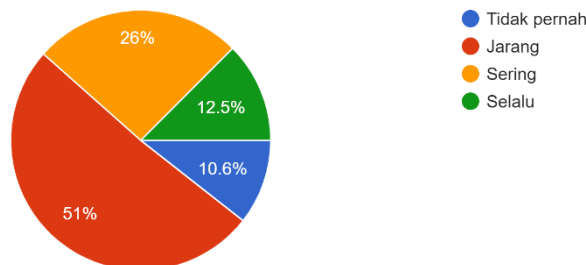
Gambar 3.9. Hasil Kuesioner 6

Apakah Anda merupakan tipikal pengguna laptop yang tetap menggunakan laptop walaupun merasa lelah dan hanya akan berhenti menggunakannya setelah pekerjaan Anda selesai?
104 responses



Gambar 3.10. Hasil Kuesioner 7

Apakah Anda melakukan peregangan untuk istirahat sejenak setiap 2 jam saat menggunakan laptop?
104 responses

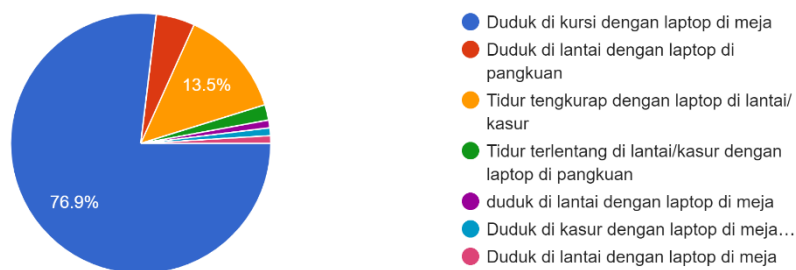


Gambar 3.11. Hasil Kuesioner 8

Dari ketiga pertanyaan tersebut, penulis dapat mengetahui seberapa sering frekuensi penggunaan laptop pada responden. Sebagian besar responden (75%) mengatakan bahwa mereka menggunakan laptop setiap 5-7 hari dalam seminggu. Setiap kali memakai laptop, responden yang menjawab lebih dari enam jam terdapat 37 responden (35.6%), 4-6 jam terdapat 36 responden (34.6%), 2-4 jam terdapat 27 responden (26%), dan responden yang menjawab kurang dari dua jam hanya terdapat 4 responden (3.8%). Dari total 103 responden, 61.5% (64 responden) mengakui bahwa mereka hanya akan berhenti menggunakan laptop

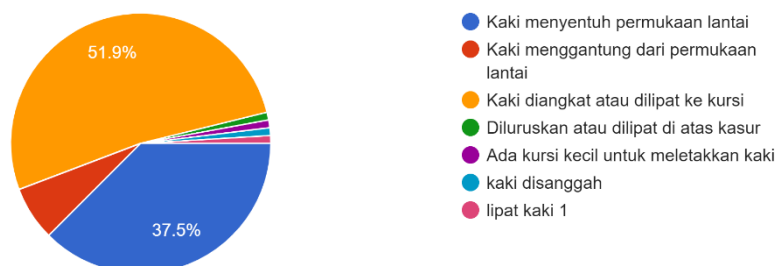
apabila pekerjaan mereka telah selesai (tetap menggunakan meskipun merasa lelah). 51% dari total responden (53 responden) juga mengakui bahwa mereka jarang melakukan peregangan untuk istirahat setiap 2 jam ketika menggunakan laptop, sedangkan 27 responden menjawab sering, 13 responden menjawab selalu, dan 11 responden menjawab tidak pernah.

Dimanakah tempat dan posisi yang paling sering dan paling Anda sukai saat menggunakan laptop?
104 responses



Gambar 3.12. Hasil Kuesioner 9

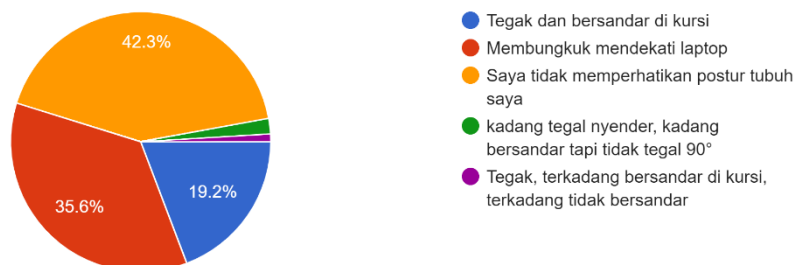
Bagaimana posisi kaki yang paling sering dan paling Anda sukai dalam penggunaan laptop saat duduk di kursi?
104 responses



Gambar 3.13. Hasil Kuesioner 10

Manakah posisi tubuh yang sesuai dengan kebiasaan Anda saat duduk di kursi dengan laptop di meja?

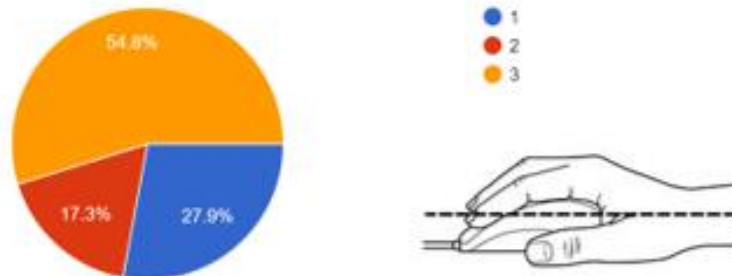
104 responses



Gambar 3.14. Hasil Kuesioner 11

Dari pertanyaan mengenai kebiasaan postur tubuh pada penggunaan laptop, 80 responden (76.9%) mengatakan bahwa mereka seringkali menyukai duduk di kursi dengan laptop di meja. Ketika menggunakan laptop dengan posisi duduk di kursi, 54 responden (51.9%) memiliki kebiasaan posisi kaki dengan diangkat atau dilipat ke kursi, 39 responden (37.5%) dengan kaki menyentuh permukaan lantai, dan 7 responden (6.7%) dengan kaki menggantung dari permukaan lantai. Beberapa responden juga menambahkan bahwa mereka memiliki kebiasaan posisi kaki dengan menyanggah kaki menggunakan kursi kecil dan ada juga yang melipat satu kaki ke kursi. Dari pertanyaan yang dapat di lihat di gambar 3.12, paling banyak responden tidak memperhatikan postur tubuh mereka saat menggunakan laptop (44 responden).

Manakah posisi tangan yang sesuai dengan kebiasaan Anda saat memegang mouse?
104 responses



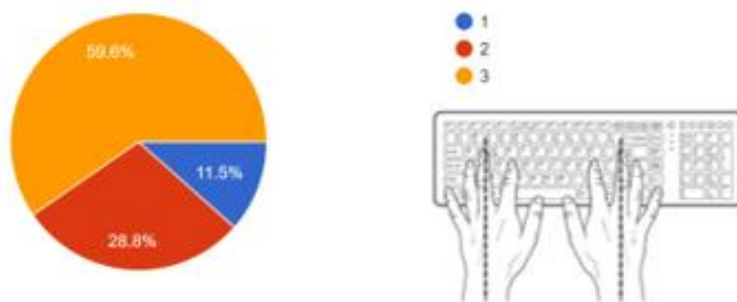
Gambar 3.15. Hasil Kuesioner 12

Manakah posisi tangan yang sesuai dengan kebiasaan Anda saat menggerakan mouse?
104 responses



Gambar 3.16. Hasil Kuesioner 13

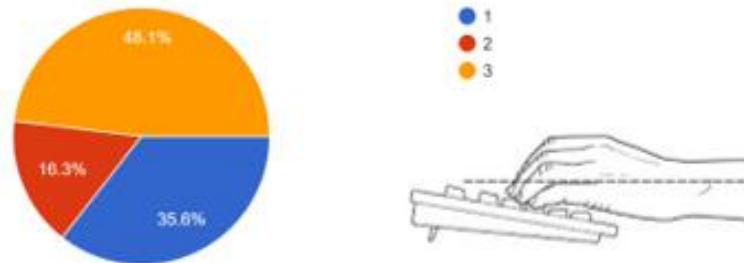
Manakah posisi tangan yang sesuai dengan kebiasaan Anda saat mengetik pada keyboard?
104 responses



Gambar 3.17. Hasil Kuesioner 14

Manakah posisi tangan yang sesuai dengan kebiasaan Anda dalam meletakkan tangan pada keyboard?

104 responses

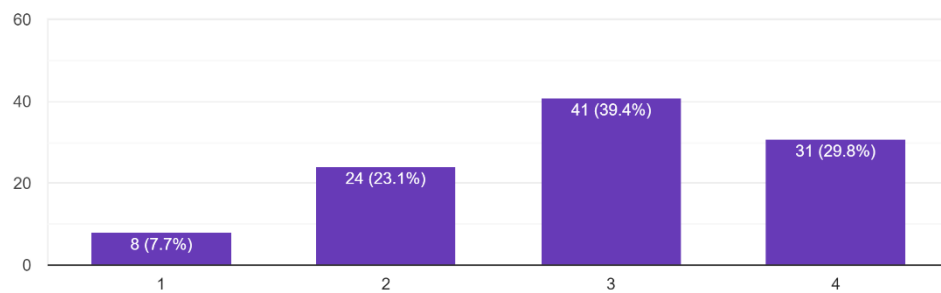


Gambar 3.18. Hasil Kuesioner 15

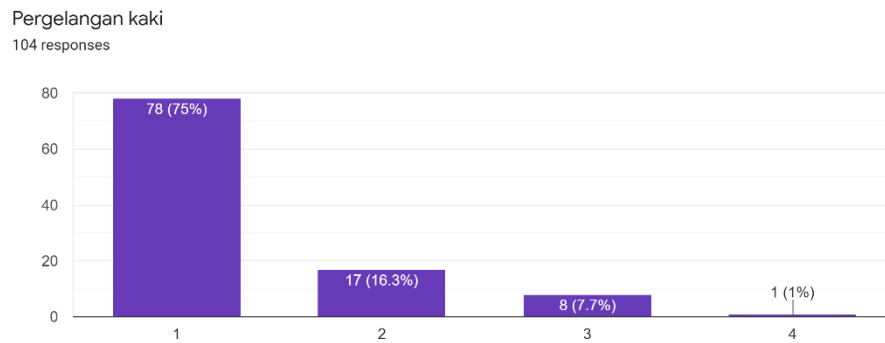
Pada bagian ini, penulis menyertakan gambar dari macam-macam posisi tangan yang berkemungkinan untuk dialami para responden saat menggunakan laptop. Dari keempat pertanyaan tersebut, dapat dilihat paling banyak responden menjawab pilihan posisi nomor 3.

Punggung

104 responses

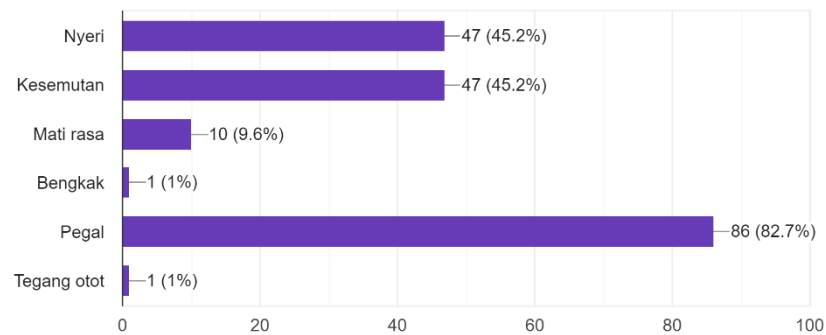


Gambar 3.19. Hasil Kuesioner 16



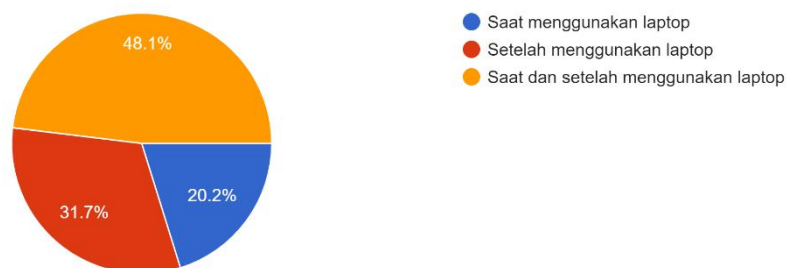
Gambar 3.20. Hasil Kuesioner 17

Rasa sakit yang seperti apakah yang Anda rasakan?
104 responses



Gambar 3.21. Hasil Kuesioner 18

Pada saat apakah Anda mengalami keluhan tersebut?
104 responses



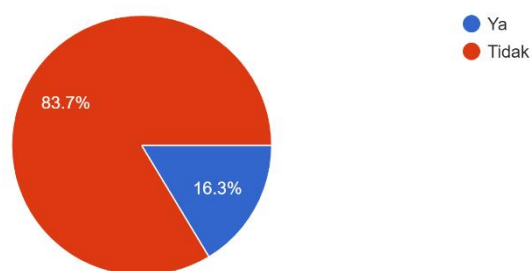
Gambar 3.22. Hasil Kuesioner 19

Pada section ini, responden diminta untuk menilai tingkat kesakitan yang dirasakan pada bagian tubuh mereka akibat penggunaan laptop. Bagian tubuh

tersebut adalah leher, bahu, lengan atas, lengan bawah, punggung, pinggang, pantat, siku, pergelangan tangan, tangan, paha, lutut, betis, pergelangan kaki, dan kaki. Dari beberapa bagian tubuh, keluhan yang timbul paling banyak dirasakan oleh responden pada bagian punggung. 41 responden menjawab 3 dan 14 responden menjawab 4, di mana pilihan 3 dan 4 dapat dikategorikan sebagai sakit dan sangat sakit. Berbanding terbalik dengan punggung, keluhan yang tidak dirasakan oleh responden paling banyak pada bagian pergelangan kaki. Sebanyak 78 responden menjawab 1, di mana pilihan 1 memiliki artian tidak terasa sakit. Saat ditanya mengenai rasa sakit yang seperti apa, paling banyak responden merasa pegal (82.7%). Responden yang merasakan nyeri dan kesemutan memiliki persentase yang sama (45.2%), sama halnya dengan responden yang merasakan bengkak dan tegang otot sebanyak 1%. 48.1% dari total responden (50 responden) seringkali merasakan keluhan tersebut saat dan setelah menggunakan laptop.

Apakah Anda mengetahui apa itu gangguan muskuloskeletal?

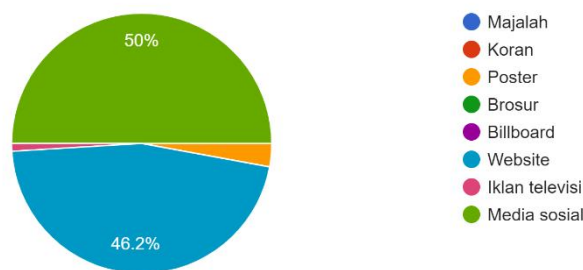
104 responses



Gambar 3.23. Hasil Kuesioner 20

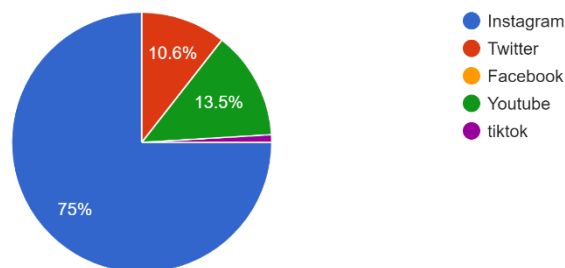
Berdasarkan data dari gambar diatas, 87 responden tidak mengetahui apa itu gangguan muskuloskeletal dan 93 responden tidak mengetahui apa saja yang terdapat dalam sistem muskuloskeletal. Walaupun 17 responden mengaku tahu tentang gangguan muskuloskeletal, hanya 13 responden yang menjelaskan sistem-sistem muskuloskeletal.

Media manakah yang sering digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi?
104 responses



Gambar 3.27. Hasil Kuesioner 24

Media sosial manakah yang sering Anda gunakan?
104 responses



Gambar 3.28. Hasil Kuesioner 25

Dari pertanyaan mengenai media yang digunakan oleh responden, media sosial dan website memiliki perbandingan yang tipis. Sebanyak 52 responden mengaku mencari dan mendapatkan melalui media sosial, sedangkan 48 responden

melalui website. Dalam media sosial, mayoritas responden paling sering menggunakan *Instagram*.

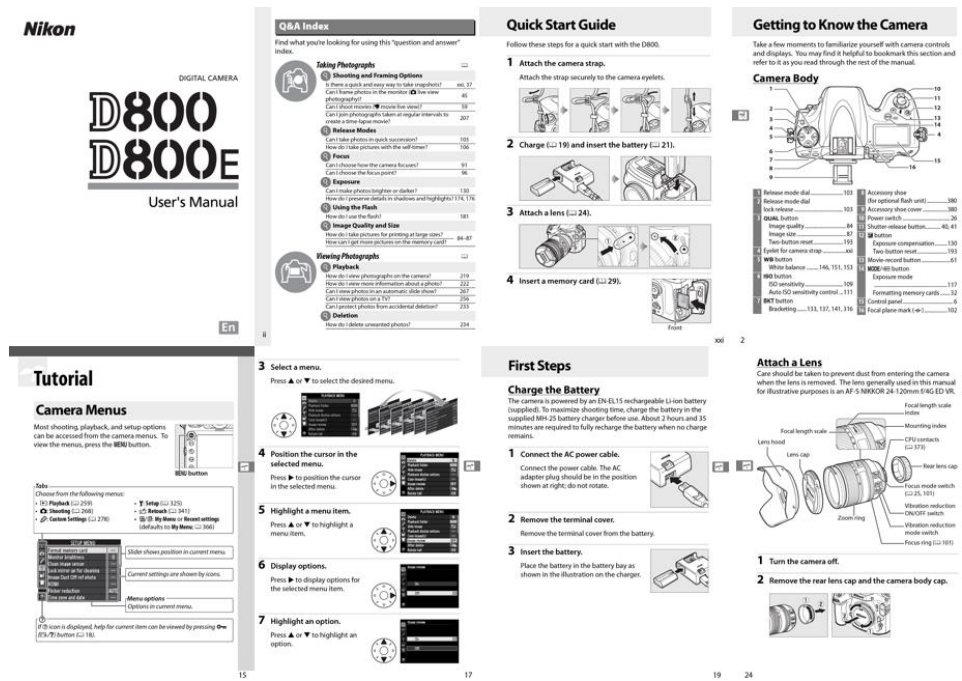
3.1.2.1. Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden (sebanyak 83.7%) tidak mengetahui apa itu gangguan muskuloskeletal. Padahal, jika dilihat dari kebiasaan-kebiasaan responden dalam penggunaan laptop, seperti frekuensi dan durasi pemakaian laptop serta postur tubuh responden, kebiasaan tersebut dapat memicu dan menimbulkan gangguan pada sistem muskuloskeletal. Terbukti dari pertanyaan tingkat kesakitan yang dialami responden, tidak sedikit dari responden yang mengalami keluhan di tahap sakit dan sangat sakit di beberapa bagian tubuhnya. Responden juga paling banyak merasakan keluhan tersebut pada saat dan sesudah menggunakan laptop, di mana hal tersebut sudah termasuk dalam tahap ketiga yang merupakan tahapan akhir pada gangguan muskuloskeletal. Responden yang sudah mencapai tahap ketiga akan mengalami keluhan yang bertahan lama dan bisa mengurangi kualitas kerja mereka.

3.1.3. Studi Referensi

Pada studi referensi, penulis menganalisis visual dari referensi-referensi yang sudah penulis kumpulkan. Metode ini dilakukan untuk dijadikan sebagai perbandingan serta acuan dalam merancang media informasi. Studi referensi dapat membantu penulis untuk menentukan visual yang dapat penulis gunakan untuk diterapkan pada perancangan media informasi nantinya.

1. Buku Manual



Gambar 3.29. Referensi Buku Manual

(<https://medium.com/@yuriysklyar/the-best-of-manual-and-user-guide-design-d4f53aa3cd5e>,

2019)

Untuk mendapatkan gambaran akan buku yang nantinya penulis rancang, penulis melakukan studi referensi pada buku manual dan menganalisisnya dari segi visual buku tersebut. Buku manual yang penulis analisis adalah buku user manual kamera Nikon.

Dari buku tersebut, dapat dilihat bahwa karakteristik dari buku manual dikemas dengan simpel dan sederhana. Isi dari buku tersebut rata-rata tidak berwarna (hanya menggunakan warna putih sebagai background dan hitam untuk teks dan ilustrasi), dikarenakan tujuan dari buku tersebut bukanlah sebagai buku hiburan atau menonjolkan estetika melainkan untuk menyampaikan suatu instruksi. Dari instruksional tersebut, layout disusun dengan peletakan yang terstruktur dan runtut.

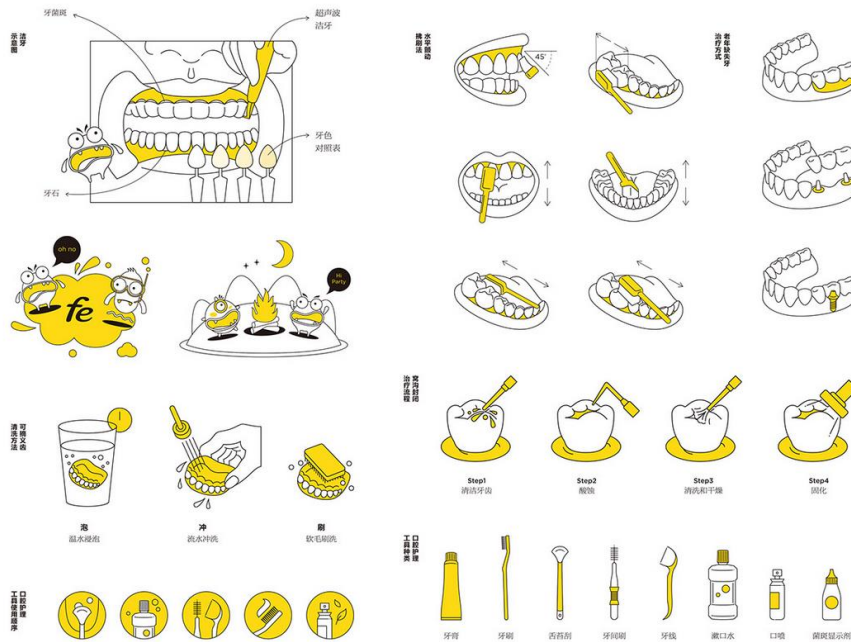
Ilustrasi sebagai pendukung untuk menjelaskan teks yang ada dibuat dengan spesifik seperti bentuk aslinya, tidak dilebihkan ataupun dikurangkan. Ilustrasi yang dibuat juga menggambarkan tahapan per langkah sehingga siapapun yang membacanya dapat memahami dan mengikuti instruksi tersebut tertata dengan mudah. *Typeface* yang digunakan untuk *headline* ataupun *body text* menggunakan *typeface* sans serif dengan ketebalan yang kontras sehingga dapat dibaca dan dipahami dengan mudah

2. Layout Buku



Gambar 3.30. Referensi Layout Buku

(<https://www.behance.net/gallery/81926387/Oral-Health-Guide>, 2019)



Gambar 3.31. Ilustrasi Pada Referensi Layout Buku

(<https://www.behance.net/gallery/81926387/Oral-Health-Guide>, 2019)

Buku ini merupakan buku yang tidak dikomersilkan, melainkan buku yang dibagikan secara gratis pada klinik *Stomatology Hospital*. Buku ini berisikan tentang kesehatan gigi. Seperti yang dapat dilihat pada gambar diatas, *layout* pada buku ini memanfaatkan *white space* sehingga terlihat bersih dan tidak padat. Gaya ilustrasi yang digunakan pada buku ini adalah *line art* sehingga visual dari buku terkesan sederhana dan jelas. Penggunaan warna pada buku ini tidak banyak melainkan hanya menggunakan warna dominan putih dan dipadukan dengan warna kuning. Ilustrasi yang digunakan tergambar sangat informatif yang dimana peran ilustrasi disini berguna sebagai elemen pendukung untuk memperjelas teks yang ada (informasi didukung ilustrasi). Karena perpaduan antara elemen visual dan teks rata-rata ditempatkan pada

halaman yang berbeda, isi teks pada buku tidak terlalu banyak membuat *grid* yang digunakan pada buku tersebut adalah *single-coloumn grid*.

3. Gaya Ilustrasi



Gambar 3.32. Ilustrasi oleh Okamura Yuta
(dari berbagai sumber)

Ilustrasi di atas merupakan ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator Jepang yaitu Okamura Yuta. Penulis tertarik untuk menjadikan gaya ilustrasi tersebut untuk perancangan media informasi nantinya karena gaya yang dimiliki oleh Okamura Yuta terlihat simpel tetapi tetap jelas. Kejelasan yang penulis maksud disini digambarkan dengan penggambaran karakter-karakter yang mengikuti anatomi manusia pada aslinya. Ilustrator tersebut tidak melebih-lebihkan ilustrasi dengan mengubah karakteristik dari postur tubuh manusia sehingga gestur yang ditunjukkan pada setiap karakternya dapat dipahami dengan mudah.

3.2. Metodologi Perancangan

Metode yang penulis gunakan dalam perancangan ini merupakan metode perancangan desain menurut Landa (2014). Metode ini terdiri dari 5 tahapan, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Orientasi

Pada tahapan orientasi, penulis melakukan pengumpulan data serta informasi dan memahami kendala yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi. Proses pengumpulan data tersebut dilakukan dengan metode kuantitatif dan kuanlitatif, melalui penyebaran kuesioner, wawancara, dan studi referensi. Data-data yang terkumpul berguna untuk mengetahui dan memahami latar belakang dari permasalahan perancangan ini, serta dapat membantu penulis dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan perancangan ini.

2. Analisis

Pada tahapan analisis, data yang sudah terkumpul kemudian penulis olah dan analisa. Dalam proses tahap ini, penulis mulai menentukan batasan masalah dari perancangan ini dengan membatasi segmentasi target berdasarkan geografi, demografi dan psikografi dari target tersebut. Penulis memahami, menilai, dan menyusun strategi untuk merancang media informasi yang sesuai dengan target.

3. Konsep

Data yang telah dianalisis kemudian digunakan untuk menentukan konsep dalam perancangan media informasi. Penulis menyusun dan merangkai konsep

yang tepat dan sesuai dengan target sasaran. Pada tahap ini, penulis memulainya dengan membuat *mindmap* serta *moodboard* sebagai pedoman dalam pembuatan visual. Selain itu, penulis juga menentukan *keywords*, *big idea* dan konsep yang akan digunakan dalam perancangan media informasi. Hal tersebut dilakukan agar memudahkan penulis dalam pengembangan desain di tahap selanjutnya.

4. Desain

Pada tahap ini, penulis mulai memvisualisasikan desain berupa sketsa awal dengan beberapa alternatif yang sesuai dengan konsep dan *moodboard* yang sudah dibuat. Alternatif tersebut akan didiskusikan/diasistensikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan solusi desain akhir yang tepat untuk target. Alternatif yang dipilih kemudian di rancang kembali menjadi sebuah desain yang utuh yang siap untuk diimplementasikan.

5. Implementasi

Pada tahap terakhir, hasil akhir desain yang sudah disepakati akan diimplementasikan ke dalam beberapa media yang sebelumnya telah ditentukan.