



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

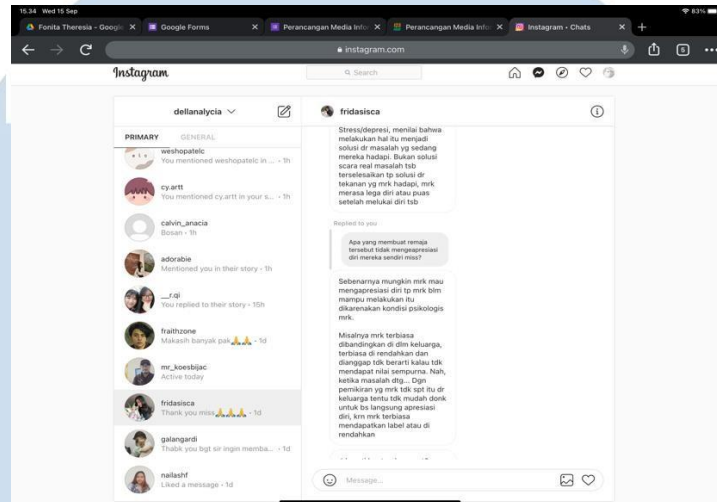
Dalam perancangan media informasi ini, penulis mengambil metode *mix method* sebagai metode pengambilan data. Menurut Moleong (2007), penelitian *mix method* dilakukan untuk memahami sebuah situasi yang dialami oleh target penelitian. Penelitian ini menyangkut dengan sikap, motivasi dan tindakan target. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seluk beluk subjek penelitian. Penulis akan melakukan penelitian dengan 3 wawancara expert, *Focus discussion group* oleh 4 orang remaja, 3 perempuan dan satu laki-laki serta persebaran kuesioner dengan teknik *snow ball*.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wawancara mendalam terhadap ahli psikologi remaja Ibu Frida Sisca, M.Psi, pemilik komunitas pengembangan Skill dan Karakter, pada hari Sabtu, 11 September 2021 di Instagram. Untuk mendapatkan data mengenai *kintsugi*, penulis melakukan wawancara mendalam kepada kak Elle Dhita sebagai salah satu pendiri dan partisipan pameran "*Kintsugi Mixed Feelings 04*" di Email pada hari Jumat, 10 September 2021. Wawancara kepada Bapak Sony Adams, editor dan penulis dari buku berjudul "*Rusak Saja Buku Ini!*", untuk mendapatkan data tentang pengerjaan buku khusus remaja, dengan menggunakan media *Whatsapp* melalui *Voice recording* di hari Senin, pada tanggal 13 September 2021.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.1.1 Wawancara Psikolog Frida Sisca tentang Remaja

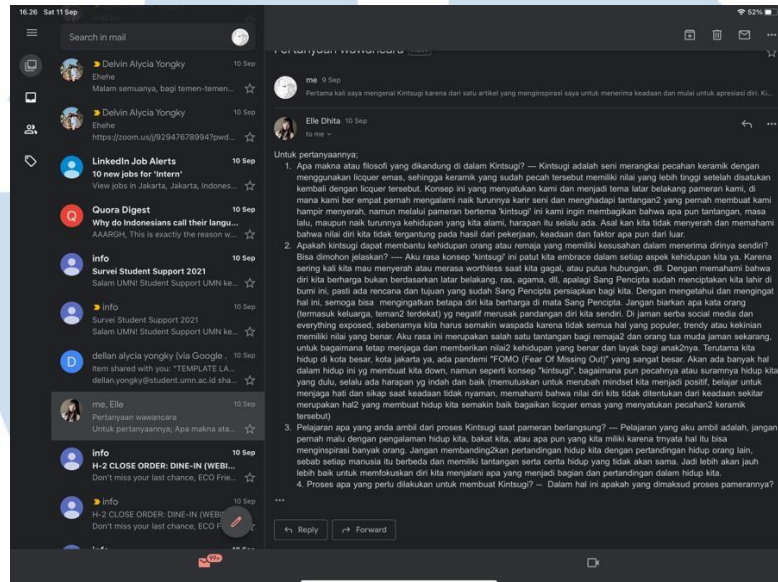


Gambar 3.1 wawancara dengan psikolog

Dalam wawancara dengan ahli psikolog Ibu Frida Sisca, Ibu Sisca terkadang mendapatkan pasien dalam kondisi sudah melukai dirinya sendiri. Dalam kurun waktu sebulan, Ibu Sisca biasanya mendapatkan 7-8 pasien dalam kondisi tersebut. Sumber dari masalah tersebut biasanya dipengaruhi oleh faktor luar yang kemudian diserap ke dalam diri sendiri, akibatnya remaja tersebut terkena kondisi dimana ia tidak mencintai dirinya sendiri. Sebenarnya, para remaja tersebut masih tidak tau cara menghadapi pandangannya terhadap kekurangan atau keunikan yang terdapat di dalam jati dirinya. Untuk mengatasi hal tersebut remaja diperlukan proses yang cukup lama dalam coping kekurangannya dan tergantung dalam kondisi remaja dalam pengambilan langkah untuk merubah kebiasaan yang tidak bagus tersebut, dan setiap remaja memiliki proses penerimaan dan apresiasi diri mereka secara berbeda-beda, akan tetapi faktor yang paling dapat membantu untuk remaja dalam menerima jati diri mereka adalah dimulai dari keinginan dari diri sendiri untuk menolak setiap hal yang bersifat negative dan mulai menceritakan kesusahannya dengan orang yang paling dipercayai dan mulai

mengapresiasi hal-hal kecil yang positif terhadap diri sendiri walaupun belum sempurna dan harus bersyukur terhadap kemajuan kecil-kecilnya.

3.1.1.2 Wawancara Elle Dhita tentang Filosofi Kintsugi



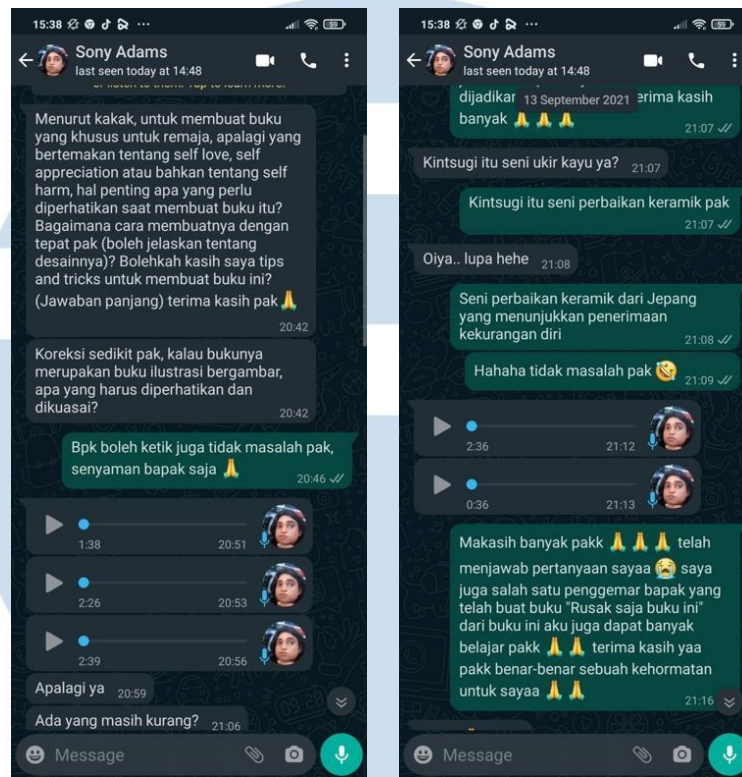
Gambar 3.2 wawancara dengan ahli Kintsugi

Dalam hasil wawancara dengan Kak Elle Dhita tentang pameran *kintsuginya*, kintsugi merupakan sebuah seni merangkai. Seni kelahiran baru, dan seni kehidupan seseorang serta sebuah proses merangkai pecahan keramik dengan menggunakan *licquer* emas, sehingga keramik yang sudah pecah tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi setelah disatukan kembali. Konsep ini yang menyatukan beliau dan menjadi tema dari pameran *kintsugi mixed feelings*. Dalam pameran tersebut, *kintsugi* menyadari semua partisipan dimana setiap kegagalan, kekurangan, ketidak apresiasi dan penerimaan diri atau bahkan naik turunnya tantangan, yang hampir membuat beliau dan teman-temannya menyerah, pasti terdapat sebuah harapan yang membuat beliau terus maju dikarenakan kekurangan yang mereka hadapi tidak bergantung dengan faktor-faktor, akan tetapi sebuah apresiasi yang berasal dari diri kita sendiri.

Melalui filosofi *kintsugi* beliau menambahkan bahwa sangat penting untuk aspek pembelajarannya di peluk oleh setiap orang termasuk remaja di kehidupannya. Karena sering kali saat seseorang ingin menyerah atau merasa *worthless* saat gagal dalam aspek apapun, dengan dipahami bahwa jati diri atau bahkan harga diri seseorang sebenarnya bukan dari berdasarkan latar belakang, ras agama dan lain-lain. Bagaimanapun rusak, pecah atau suram dalam kehidupan seseorang, dengan menjaga hati dan sikap serta menolak perasaan atau keadaan yang membuat seseorang tidak nyaman, memahami bahwa nilai diri kita tidak ditentukan dari keadaan sekitar merupakan hal-hal yang membuat hidup kita semakin baik bagaikan licquer emas yang menyatukan pecahan-pecahan keramik tersebut. Beliau juga menambahkan bahwa, *Kintssugi* mengajari untuk tidak malu dengan pengalaman hidup, bakat kita, apapun yang kita miliki karena hal tersebut bisa menginspirasi banyak orang. Usahakan jangan membandingkan pertandingan hidup kita dengan pertandingan orang lain dikarenakan setiap pertandingan dan tantangan hidup orang-orang, pasti tidak akan sama. Sehingga alangkah lebih baiknya untuk fokus menerima pertandingan yang dimiliki oleh diri sendiri.



3.1.1.3 Wawancara Editor Sony Adams



Gambar 3.3 wawancara dengan editor

Dalam pembuatan sebuah media informasi, penting untuk mengetahui segmentasinya terlebih dahulu. Media informasi yang terkait dengan apresiasi, penerimaan diri, *self-help* dan *self-love*, pada umumnya dikaitkan dengan generasi yang lebih muda dibawah umur 30 tahun. Beliau juga menambahkan dalam proses pembuatan media informasi ilustrasi juga penting untuk generasi yang lebih muda. Pembuatan layouting juga menggunakan layout yang sederhana dikarenakan segmentasi usia masih cukup muda. Dalam proses pembuatan, untuk -Idelnya, penting untuk memahami kondisi sekitar terlebih dahulu. Media informasi yang bertemakan seperti apresiasi, self help dan sebagainya diperlukan pemahaman dalam cerita-cerita yang diambil dari lingkungan sekitar, maupun dari teman atau keluarga untuk mendukung karya yang akan ditulis.

Dalam penulisan cerita, perlu diketahui permasalahan yang diawali dari umum terlebih dahulu, yang kemudian dikembangkan lagi menjadi masalah khusus hingga masalah teknis yang diakhiri dengan solusi dengan mempertanyakan diri sendiri seperti, bagaimana dan apa yang akan dilakukan seseorang untuk mulai menerima kekurangan yang dihadapinya. Solusi ditutup dengan masalah yang dihadapi dari awal, hal tersebut akan membantu pembaca dalam inti dari cerita tersebut. Faktor yang penting dalam proses pembuatan sebuah media informasi yaitu gaya bahasa.

Gaya bahasa juga salah satu poin yang harus sesuai dengan segmentasi yang sedang dikerjakan, jikalau tentang permasalahan remaja penting untuk diketahui kata-kata yang digunakan dalam lidah remaja. Dalam proses wawancara berlangsung, beliau juga menambahkan bahwa apapun tema yang diambil, dipatokan atau di *underline* masalah yang akan diutamakan dalam pembuatannya, dengan premis-premis tersebut pembaca akan lebih merasakan kejadian yang dialami dalam cerita. Berikan sebuah acuan atau praktek di dalam media informasi yang dibuat sehingga target pembaca akan lebih mudah untuk mengikuti media tersebut.



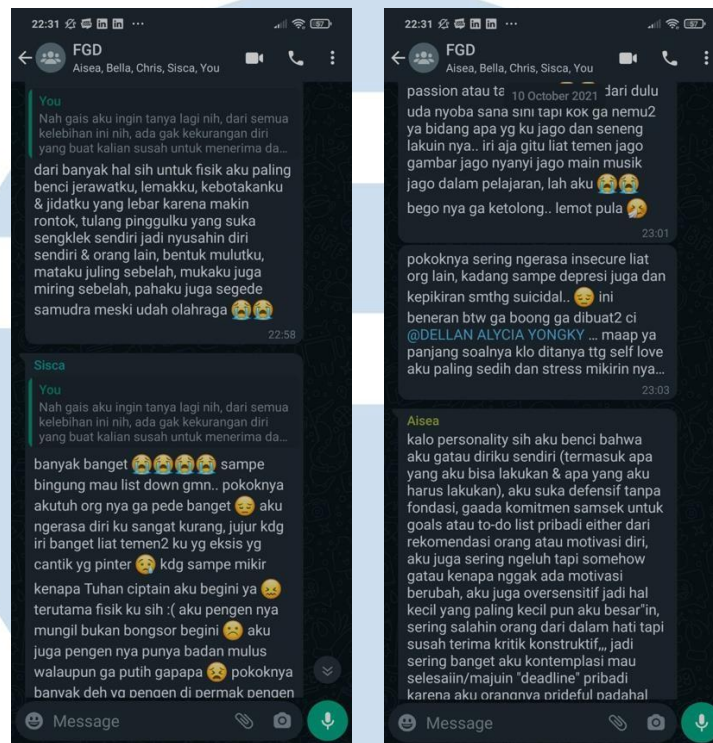
3.1.1.4 Kesimpulan Wawancara

Dari hasil wawancara diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa, remaja memiliki kesulitan dalam penerimaan akibat dari faktor luar dan solusinya dapat dibantu dari tindakan diri sendiri untuk menceritakan masalah yang dihadapi dan mulai menerima atau apresiasi terhadap setiap kemajuan kecil yang belum sempurna. Hal ini memiliki pengajaran kintsugi secara tidak langsung dikarenakan dalam hasil wawancara kintsugi, kintsugi menceritakan dengan menerima dan apresiasi diri, kehidupan menjadi adanya harapan. Harapan tersebut yang membuat pribadi menjadi lebih maju sedikit-demi sedikit. Harapan dan penerimaan untuk tidak malu terhadap kekurangan dan memeluknya. Kesimpulan yang didapatkan dalam wawancara kintsugi, yaitu untuk fokus pertandingan yang ditandingi oleh diri sendiri dan jangan bandingkan dengan pertandingan orang lain dikarenakan setiap hasil akan berbeda-beda.

Untuk hasil wawancara dengan editor, penulis menyimpulkan bahwa hal yang diutamakan dalam proses pembuatan media informasi untuk remaja adalah mengetahui segmentasi, penggunaan gaya bahasa, struktur permasalahan yang diawali dari umum, khusus dan solusi, serta penggunaan ilustrasi yang terdapat elemen yang disukai oleh remaja sekarang. Hal yang diutamakan adalah mengikuti cerita seseorang yang sedang dialaminya di sekitar lingkungan, hal ini dapat membantu proses pengerjaan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.2 Focus Group Discussion



Gambar 3.3 Wawancara Dengan Editor

Dari hasil FGD, tiga perempuan memiliki masalah dalam mengapresiasi dan menerima dari kekurangan diri. Tiga responden dari 4 menjawab bahwa banyak kekurangan yang mereka miliki yang sampai sekarang masih susah dihadapi. Beberapa kekurangan yang mereka sering jelaskan adalah kekurangan dari bentuk fisik, muka dan bagian tubuh lainnya dan kekurangan dari sifat pribadi mereka seperti kurang percaya diri, memiliki rasa iri terhadap orang di sekitarnya dan hal-hal *insecurities* lainnya. Dilihat dari hasil wawancara singkat ini, penulis mengungkapkan bahwa banyak hal yang dapat menjadi pengaruh untuk remaja saat tidak mengetahui cara untuk menerima dan mengapresiasi diri sendiri, dan hal tersebut dapat mengakibatkan keresahan yang sering terjadi di hati dan pikiran remaja, salah satu remaja bernama Aisea berumur 18 tahun mengungkapkan bahwa ia susah untuk menerima diri dikarenakan tidak bisa menghadapi kenyataan dari jati dirinya. Ia juga mengungkapkan hal

ini disebabkan dari faktor-faktor luar yang membuat pikiran dan hati tidak tenang dan berusaha menghindar hal tersebut dengan cara apapun. Untuk kasus Aisea, penulis wawancara di *chat* pribadi untuk pertanyaan terakhir. Penulis mengungkapkan bahwa untuk menghindar hal-hal yang membuat Aisea tersakiti, Aisea sudah pernah menggores tangannya dengan *cutter*, dan hal ini dilakukan karena remaja tersebut merasa lebih legah dan dapat melupakan *'_sakit'* atau *'_kenyataan'* yang dialami Aisea.

3.1.3 Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan metode random sampling, dengan penentuan jumlah sampel dengan Rumus Slovin. Dilakukan pada siapa, untuk mendapatkan data apa dan hasilnya adalah apa.

Penulis akan menyebarkan kuesioner melewati *google forms* ke satu pihak yaitu remaja dengan umur 14-19 tahun yang tinggal di daerah Jakarta dan metode yang dipakai adalah metode *snow ball* sampling. Penentuan jumlah sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

n= ukuran sampel
 N= ukuran populasi
 e= persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan penarikan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, misalnya 2%

Gambar 3.4 Rumus Slovin

$$N = 700$$

$$E = 10\%$$

$$N = 700 / 1 + (700 \times (0.01))^2 = 87.5$$

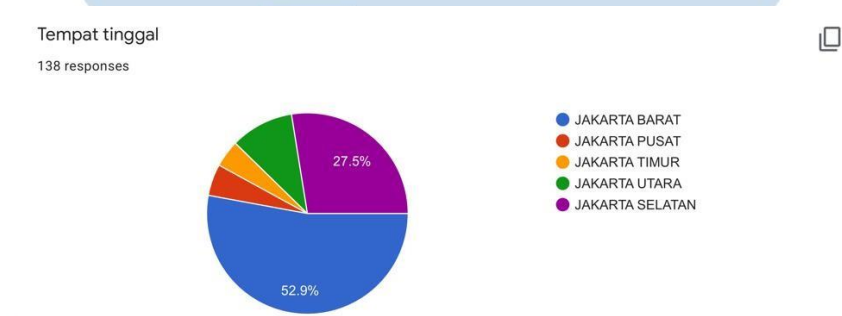
Berdasarkan hasil dari besaran sample, penulis menanggapi untuk mendapatkan responden sebanyak 88 orang.

3.1.3.1 Hasil Kuesioner



Gambar 3.5 Hasil Kuesioner

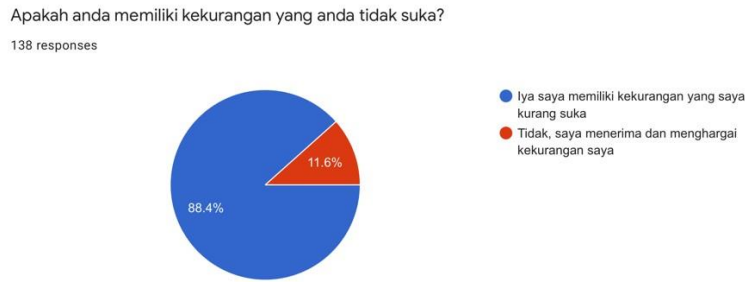
Berdasarkan hasil kuesioner, penulis mendapatkan 138 responden yang terdapat 128 responden berumur 17-19 tahun. Terdapat 86 responden perempuan dan 53 responden laki-laki.



Gambar 3.6 Hasil Kuesioner

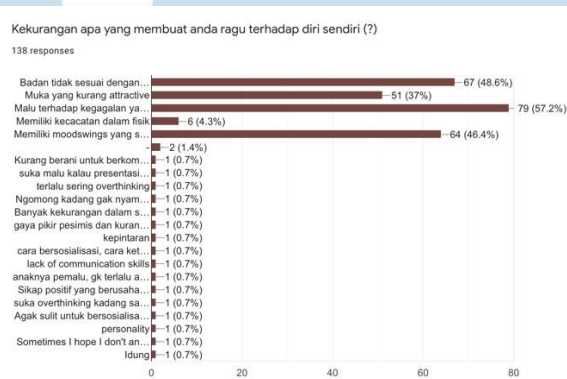
Berdasarkan hasil kuesioner, rata-rata responden bertempat tinggal di Jakarta barat sebanyak 72 responden (52.9%) dan Jakarta selatan sebanyak 38 responden (27.5%), Jakarta Utara 14 responden (10.1%), Jakarta pusat 7 responden (5.1%) dan Jakarta Timur 6 responden (4.3%).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner

Dalam pertanyaan ini, penulis mulai menggarap hasil jawaban responden dimana terdapat 122 responden memilih pilihan dimana mereka memiliki kekurangan yang mereka kurang suka dalam diri mereka dan hanya 16 responden yang memilih bahwa mereka menerima dan menghargai kekurangannya.



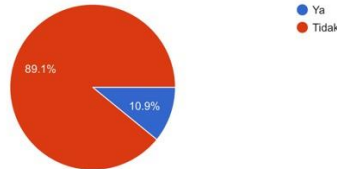
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner

Di dalam kuesioner ini, responden lebih banyak memilih pilihan dimana mereka memiliki kekurangan dalam kegagalan yang sering mereka hadapi (78 responden) serta tubuh dan fisik yang mereka tidak sukai (66 responden).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Apakah anda mengetahui Filosofi Kintsugi?

138 responses

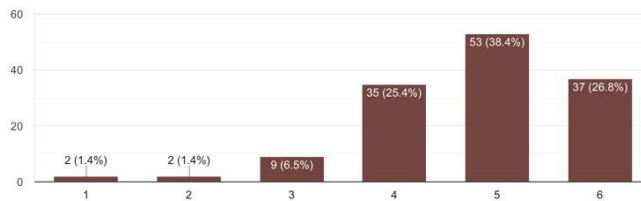


Gambar 3.9 Hasil Kuesioner

Di dalam hasil kuesioner ini, penulis ingin mengetahui apabila terdapat responden yang mengetahui filosofi kintsugi dan terdapat 123 responden yang menjawab tidak pernah mengetahui filosofi kintsugi dan hanya terdapat 15 responden yang mengetahui filosofi kintsugi.

Apakah anda tertarik jika filosofi kintsugi dijadikan buku media informasi untuk mulai menerima dan mengapresiasi kekurangan anda?

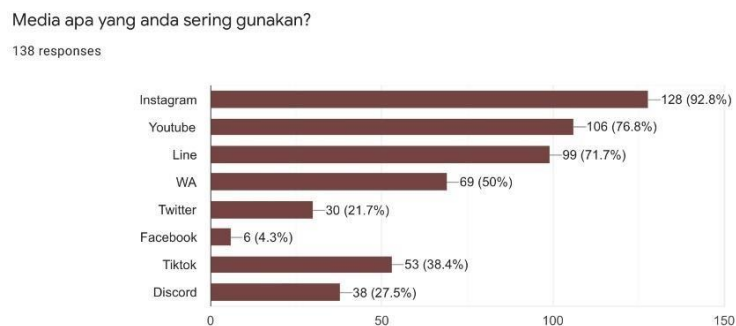
138 responses



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner

Dari 138 responden terdapat 37 responden sangat tertarik, 53 responden menjawab tertarik dan 35 responden menjawab lumayan tertarik jika filosofi kintsugi dapat dijadikan buku untuk mulai belajar menerima dan mengapresiasi kekurangan responden.

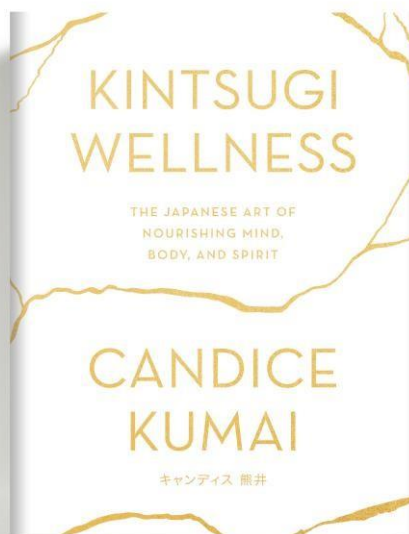
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner

Pada hasil kuesioner ini, responden lebih banyak menggunakan media Instagram sebagai pengguna media online yang paling terbanyak. Terdapat 128 responden atau 92% menjawab Instagram sebagai media yang paling sering digunakan.

3.1.4 Studi Existing

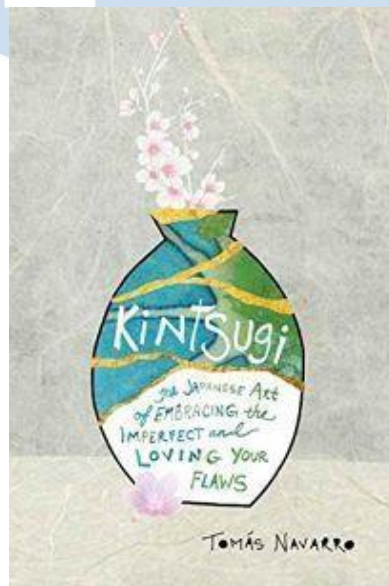


Gambar 3.11 *Kintsugi Wellness*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Candice Kumai, penulis dari buku *kintsugi wellness*, menuliskan kintsugi yang terkait dengan kehidupan ia. Kintsugi disini menceritakan perjalanan dan kisah kehidupan yang dialami oleh Candice Kumai selama melakukan penelitian di Jepang. Buku yang ia buat untuk pembaca hanya bagaikan sebuah panduan untuk cara hidup di ruang kesehatan. Candice Kumai membagikan setiap *chapters* untuk mempelajari tentang *improving, Healing and accepting*. Di dalam buku Candice Kumai, terdapat 10 bab yang menceritakan, kagumi ketidak sempurnaan, Hidup dengan ketahanan yang luar biasa, Belajarlah untuk berhati-hati, Menutrisi tubuh anda, Selalu lakukan yang terbaik, Terus tingkatkan, Terima apa yang tidak bisa dihindari, Perhatikan lingkaran dalammu, Menumbuhkan rasa terima kasih yang tulus dan Menjadi melayani.

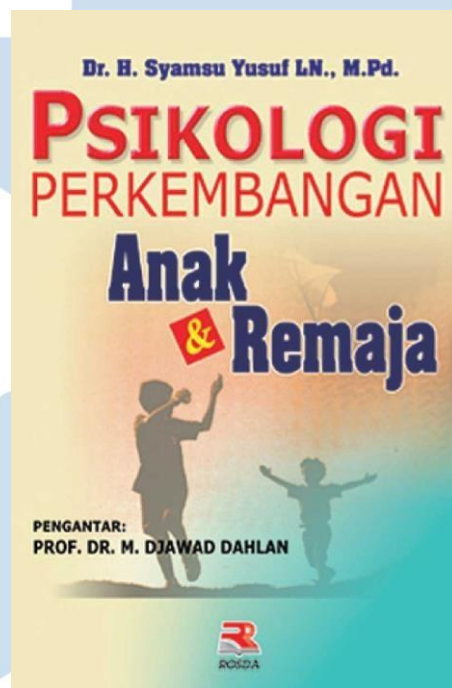
Bab-bab tersebut memperkayakan kehidupan tanpa melakukan apapun selain membaca bukunya di perspektif yang berbeda.



Gambar 3.12 *Kintsugi Book*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Navarro penulis dari *Kintsugi: The Japanese Art of Embracing the Imperfect and Loving your Flaws*, menggunakan kintsugi, seni Jepang untuk menghormati dan mengakui kerapuhan, kekuatan dan keindahan pada objek yang diperbaiki. Berbeda dengan buku yang dibuat oleh Candice Kumai, Navarro menuliskan kintsugi dengan persepsi psikologisnya, bukan cerita perjalanan kehidupan. Navarro menuliskan sebuah nasihat untuk setiap situasi yang dikaitkan dengan kintsugi dan ia menganggap -memperbaiki|| dari kehilangan pekerjaan, harga diri rendah, kehilangan cinta, dan hilangnya -harapan dan kegembiraan||. Navarro menggunakan kintsugi secara konstruktif -berfokus membangun realitas baru|| setelah trauma sebagai penyembuhan yang diambil dari latihannya.



Gambar 3.13 Psikolog Perkembangan Anak dan Remaja

Perkembangan Remaja dicakup dari umur 10-21 tahun. Professor., M. Pd. mengungkapkan bahwa remaja memiliki perubahan secara fisik dan psikologis yang menyebabkan perubahan tingkah laku. Walaupun perubahan ini merupakan perubahan yang mencakup perubahan perkembangan fisik serta hormone remaja, perubahan tersebut

juga mendukung dalam perubahan identitas diri sehingga banyak remaja kian kesulitan dalam menghadapi masalah tersebut. Masalah yang diungkapkan dalam hal ini merupakan masalah ketidak penerimaan diri. Menurut penulis, masalah tersebut susah dihadapi apabila dilakui oleh diri sendiri, karena jikalau pribadi remaja menghadapi tersebut akan terjadi masalah lainnya yang tidak terduga. Remaja harus memperlihatkan atau memberitahui segala ketidak nyamanan yang dialami kepada orang yang dipercayainya atau melakukan aktivitas kecil seperti salah satu contohnya dengan menulis, terapi dengan psikolog, dan sebagainya untuk memberitahukan cara-cara menghadapi kekurangan diri dan mulai mengapresiasi diri mereka. Tentu saja hal tersebut harus didukung oleh kesadaran dalam dirinya sendiri sehingga mendapatkan keinginan untuk mendorong lebih maju.



3.2 Metode Perancangan

Penulis akan melakukan Penelitian ini menggunakan metode perancangan Robin Landa, *Graphic Design Solution*. Proses penelitian akan di mulai dari tahap:

1) *Orientation*

Pada tahap pertama, penulis akan melakukan riset tentang permasalahan dalam jati diri remaja yang dimana remaja susah untuk menerima dan mengapresiasi diri mereka. Kemudian penulis juga harus melakukan wawancara dengan psikolog, dan ahli kintsugi serta editor buku. Penulis juga menyebarkan kuesioner untuk memperkuat data dan Penulis menggunakan metode kualitatif sebagai pengambilan data.

2) *Analysis*

Pada tahap kedua, penulis mulai memproses data yang telah diambil dari wawancara dan FGD untuk membuat sebuah perancangan yang cocok untuk permasalahan yang dibahas dengan menggunakan mindmap, *big idea* dan *keywords*

3) *Visual Concepts*

Di dalam tahap ini, penulis akan menentukan visual dan konsep dengan membuat mind mapping, *big idea*, dan moodboard.

4) *Design Development*

Penulis dalam tahap ini sudah memulai merancang dari step sebelumnya melalui gambar layout, margin dan sketsa. Penulis juga sudah memulai untuk merancang storyboard sebagai panduan.

5) *Implementation*

Di dalam Tahap akhir, hasil perancangan sudah bisa dimasukkan ke dalam media untuk diimplementasikan yang telah ditentukan berdasarkan hasil penelitian.