



### **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

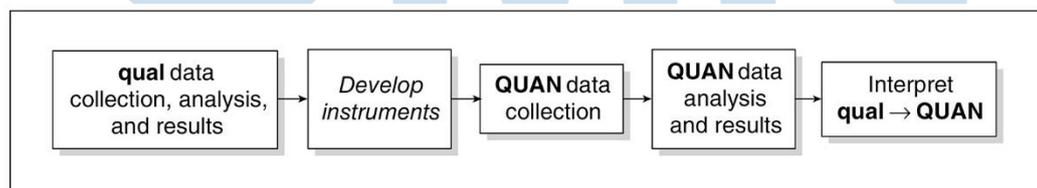
### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode Mixed Method yang didasarkan oleh buku *Metode penelitian kombinasi (mixed method)* oleh Prof.Dr.Sugiyono (2017), Mixed Metode merupakan penelitian dan pengumpulan data kualitatif dan Kuantitatif dan menggabungkan kedua data tersebut untuk memperoleh data yang lebih valid dan menyeluruh.

Data kualitatif adalah data yang diperlihatkan dalam bentuk lisan dan bukan dalam bentuk angka dimana data yang didapat dapat menggambarkan pandangan narasumber secara langsung dan nyata terhadap dunia dan keadaan sosial yang berada di sekitar yang tidak dapat didata dan diukur dengan angka. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dapat diukur dan diperlihatkan dalam bentuk angka dimana data tersebut dapat digunakan untuk menjadi pengukur interaksi antara dua variable.

Tahap *mixed methods* yang penulis gunakan merupakan *mixed method explanatory Sequential Design* yang didasarkan pada buku berjudul *Designing and Conducting Mixed Methods Research* oleh Creswell dan Clark (2018), dalam tahap *mixed method* ini pengumpulan data dimulai dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif dan dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif dengan tujuan untuk mendukung data yang telah didapat pada pengumpulan data kualitatif.



Gambar 3.1 *Mixed method exploratory sequential design* (Creswell & Clark, 2018)

Penulis mengumpulkan data kualitatif dengan menjalankan wawancara dan melakukan Focus Group Discussion dan untuk pengumpulan data kuantitatif penulis menyebarkan kuesioner kepada 101 responden. Data yang akan dikumpulkan merupakan data mengenai pertanian Indonesia, pengetahuan dan edukasi mengenai pertanian Indonesia bagi murid SMP dan tanggapan murid-murid SMP terhadap bidang pertanian dan pilihan visual dari media yang akan digunakan. Data tersebut akan dikumpulkan dan diteliti dengan menggunakan beberapa metode yaitu:

### 3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan masyarakat yang bersangkutan dengan masalah yang sedang dibahas. Pencarian data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pihak pengajar murid SMP. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan tenaga kerja pengajar terhadap tanggapan remaja sebagai murid saat mempelajari bidang pertanian. Hasil data yang didapat merupakan data kualitatif.

Wawancara dilakukan kepada Ibu guru SMP IPS pada sekolah Yakobus, wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan Ibu Tres dan tanggapan murid-murid SMP terhadap bidang pertanian. Wawancara dilakukan pada tanggal 5 September 2021 menggunakan media perantara Zoom dikarenakan dijalankannya PSBB.

#### 3.1.1.1 Wawancara Ibu Tres



Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu guru SMP Ibu Tres

Dari wawancara didapatkan informasi mengenai minat anak SMP terhadap bidang pertanian selama mempelajarinya dalam sekolah. Dalam

wawancara, ibu Tres mengatakan bagaimana selama kegiatan belajar *online*, anak-anak menggunakan aplikasi *zoom* atau *google classroom* dengan link yang diberikan dalam grup kelas, media yang digunakan untuk menjelaskan pelajaran adalah power point dan video yang dibuat sendiri atau menggunakan *link youtube*. *Google classroom* digunakan untuk memberikan tugas dan pekerjaan rumah, kahoot juga pernah digunakan untuk melakukan tanya jawab kepada murid.

Dalam menjalankan Kegiatan belajar mengajar *online*, ada beberapa kesulitan yang ibu Tres alami seperti sambungan koneksi saat belajar dengan murid, media yang digunakan mengalami hambatan, dan lebih sulit untuk memiliki hubungan dengan murid karena tidak bertatap muka secara langsung. Ibu Tres mengatakan bagaimana dengan semua menggunakan teknologi ibu Tres berharap untuk sebuah alat atau media yang dapat dengan mudah digunakan tanpa harus mengerti cara menggunakan teknologi. Ibu Tres menekankan bagaimana hubungan internet menjadi salah satu hambatan yang mengakibatkan hubungan guru dengan murid menjadi jauh dan lebih sulit untuk mengerti satu dengan yang lain.

Dalam Sekolah diajarkan bagaimana jenis-jenis tanah dan jenis tanaman berdasarkan topografi yang ada, namun tidak terlalu banyak penjelasan mengenai pertanian . Dengan minimnya pembahasan mengenai tanah dan tanamna petanian tidak membantuk murid-murid yang juga terlihat tidak berminat. Bidang pertanian hanya dianggap sebagai kewajiban untuk dihafal namun tidak diminati, dan dengan kegiatan belajar dilakukan di lingkungan perkotaan semakin menurunkan minat anak dalam mempelajari bidang pertanian .

Penggunaan gambar visual dalam belajar merupakan hal yang sangat penting, terutama dengan keadaan dimana anak-anak belajar dalam rumah menjadikannya mereka jarang keluar rumah sehingga tidak dapat melihat langsung apa yang mereka pelajari, dengan adanya media visual

seperti gambar dapat membantu mereka dalam mengerti dan memahami bidang pertanian lebih mudah dan lebih mendalam.

Menurut ibu Tres, bidang pertanian merupakan bidang penting dalam negara Indonesia, dengan mempelajari bidang pertanian murid-murid dapat menghargai hasil-hasil pertanian yang telah menjadi salah satu bagian sejarah perkembangan Indonesia. Dengan adanya media edukasi interaktif mengenai pertanian ini dapat membantu murid-murid SMP dalam memahami apa itu pertanian dan pentingnya pertanian bagi negara Indonesia.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada ibu Tres maka dapat disimpulkan bagaimana minimnya penjelasan dalam bidang pertanian mempengaruhi minat murid-murid SMP dan bidang tersebut hanya menjadi kewajiban murid untuk emndapatkan nilai baik di sekolah. Namun, dengan adanya media edukasi pertanian yang dilengkapi dengan visual yang menarik dan membantu dalam penyampaian informasi, minat murid SMP terhadap bidang pertanian dapat ditingkatkan.

### **3.1.2 *Focus group discussion (FGD)***

Metode *focus group discussion* dilakukan kepada orangtua target yaitu orangtua murid SMP. Akan dipilih beberapa orang tua murid SMP berumur 30 – 55 tahun dengan psikogafis memahami anak-anaknya dalam pendidikannya dan minat yang sedang anak-anak miliki dalam FGD mereka ditanyakan bagaimana tanggapan mereka dan anak-anak mereka terhadap bidang pertanian , dan meminta masukan mengenai topik yang dibahas. Hasil data yang didapat merupakan data kualitatif.

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

### 3.1.2.1. Focus group discussion Orangtua Murid SMP



Gambar 3.3 Wawancara dengan orang tua murid SMP

FGD dilakukan terhadap ibu Roida, ibu Indrid, ibu lieIe, ibu Mur, dan ibu Lusianah untuk mendapatkan data-data mengenai minat anak SMP terhadap bidang pertanian . Wawancara dilakukan pada 10 September 2021 pada jam 16.00 menggunakan media perantara Zoom karena dijalkannya PSBB, wawancara berjalan sekitar 40 menit.

Dari wawancara ini didapatkan bagaimana tanggapan orangtua dari murid SMP terhadap bidang pertanian. Menurut mereka, bidang pertanian merupakan bidang penting yang dibutuhkan di Indonesia karena bidang tersebut merupakan dasar perkembangan negara Indonesia, namun dengan keadaan para orangtua dan murid-murid yang sedang berada atau tinggal di daerah perkotaan menjadikan bidang pertanian tidak banyak diminati. Salah satu kegiatan yang berhubungan dengan pertanian yang dilakukan oleh anak ibu Roida ialah menanam tanaman toge dan mendata pertumbuhannya.

Ibu Lusianah juga mengatakan pengalamannya menanam menggunakan teknik hidroponik di rumahnya saat ditanyakan mengenai pendapatnya mengenai pertanian. Ibu Lie ie dan ibu Indrid mengatakan bagaimana bidang pertanian merupakan bidang yang penting dikarenakan sayur mayur yang menjadi sumber pangan

berasal dari pertanian dan bagaimana pertanian merupakan sumber pangan dalam kehidupan sehari-hari.

Nama Orangtua	Tanggapan kepada minat anak-anak mereka terhadap bidang pertanian
Ibu Roida	Tidak ada minat yang besar namun sudah ada, terlihat terutama pada saat melakukan kegiatan menanam
Ibu Indrid	Kurang adanya minat dalam bidang pertanian
Ibu Lie Ie	Sedikit adanya minat dalam bidang tanam menanam namun tidak banyak dan hanya selintas
Ibu Mur	Walaupun asal pekerjaan orang tua berasal dari pertanian dan perhutanan namun anak tidak memiliki minat besar memasuki bidang-bidang tersebut
Ibu Lusianah	Kurang adanya minat dalam bidang pertanian dan hanya membahas bidang tersebut pada saat menjalankan kegiatan sekolah

Tabel 3.1 Tabel Tanggapan Orangtua Terhadap minat anak SMP

Berdasarkan tanggapan orangtua, minat murid SMP terhadap bidang pertanian sangatlah minim, dengan hal terdekat yang pernah murid SMP lakukan adalah melakukan tanam menanam dengan tanaman toge dan mendata perkembangannya. Salah satu anggota wawancara yaitu ibu Mur mengambil bidang dalam perhutanan di Kalimantan, ibu Mur mengatakan bagaimana bidang tersebut menjadi pilihannya karena pada masa kecil ibu Mur sering diajak oleh ayahnya

berkeliling di hutan-hutan Kalimantan dan bagaimana salah satu alasan mengapa minat murid SMP terhadap bidang pertanian sedikit dapat dikarenakan sebagian besar murid SMP tinggal di perkotaan dan jarang melihat lahan pertanian. Berdasarkan tanggapan orangtua dapat disimpulkan bagaimana tempat tinggal pada perkotaan, jarang melihat pertanian dan hanya mempelajarinya di sekolah dapat menjadi pendorong minimnya minat anak-anak SMP terhadap bidang pertanian.

Dalam wawancara ditanyakan bagaimana motivasi anak-anak dalam kegiatan belajar *online*, dan orangtua murid menjawab bagaimana penggunaan gadget bagi anak-anak menjadi meningkat drastic dikarenakan gadget dan tablet digunakan untuk mendapatkan jawaban ujian dan bermain bersama teman setelah selesai sekolah *online*. Dengan kegiatan sekolah dilakukan di dalam rumah murid-murid SMP menggantikan kegiatan yang harusnya dilakukan diluar seperti bermain dengan teman menjadi dirumah dengan perantaraan gadget.

Pada akhir wawancara dijelaskan media informasi edukasi yang ingin dibuat dan menanyakan kepada orangtua apakah media tersebut dapat membantu meningkatkan minat anak terhadap bidang pertanian . Ibu Liele berpendapat bahwa penggunaan media interaktif dengan gadget dapat meningkatkan minat murid SMP terhadap bidang pertanian dan Ibu Roida mengatakan bagaimana media interaktif tersebut dapat menjadi pintu masuk pengenalan mengenai bidang pertanian kepada murid SMP.

Setelah wawancara peneliti juga menanyakan kepada orangtua murid dalam kegiatan menanam yang dilakukan oleh sekolah jenis tanaman apa saja yang digunakan oleh anak-anak. Orang tua menjawab dengan sebagian besar merupakan tanaman kacang-kacangan seperti toge dan kacang tanah dengan beberapa menjawab

menanam tanaman cabai karena dapat digunakan untuk kebutuhan dapur.

Kesimpulan yang didapat dari FGD ini adalah bahwa berdasarkan pengamatan dan pendapat orangtua bidang pertanian merupakan salah satu bidang yang cukup penting untuk dipelajari namun sebagian besar anak-anak tidak ada yang memiliki minat kepada bidang tersebut, dengan adanya media edukasi ini dapat meningkatkan minat anak-anak dalam bidang pertanian Indonesia

### 3.1.3 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2013), kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data dimana dengan memberikan daftar pertanyaan kepada target yang akan menjadi responden. Sebuah kuesioner akan disebarakan kepada remaja berumur 10 - 15 dimulai dengan Sebuah *test* pengetahuan mengenai pertanian Indonesia dan mengumpulkan tanggapan mereka tentang profesi di pertanian. Dengan menggunakan rumus Slovin dan data dari jakutkota.bps.go.id Populasi yang dipilih:

Masyarakat DKI Jakarta berumur 10 – 15 tahun ialah: 812.299

Jumlah populasi yang disasar menggunakan rumus Slovin:

Derajat ketelitian = 0.1

$n = \text{Sample}$   $N = \text{populasi}$   $e = \text{derajat ketelitian}$

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

$$n = \frac{812.299}{1 + 812.299 (0.1)^2}$$

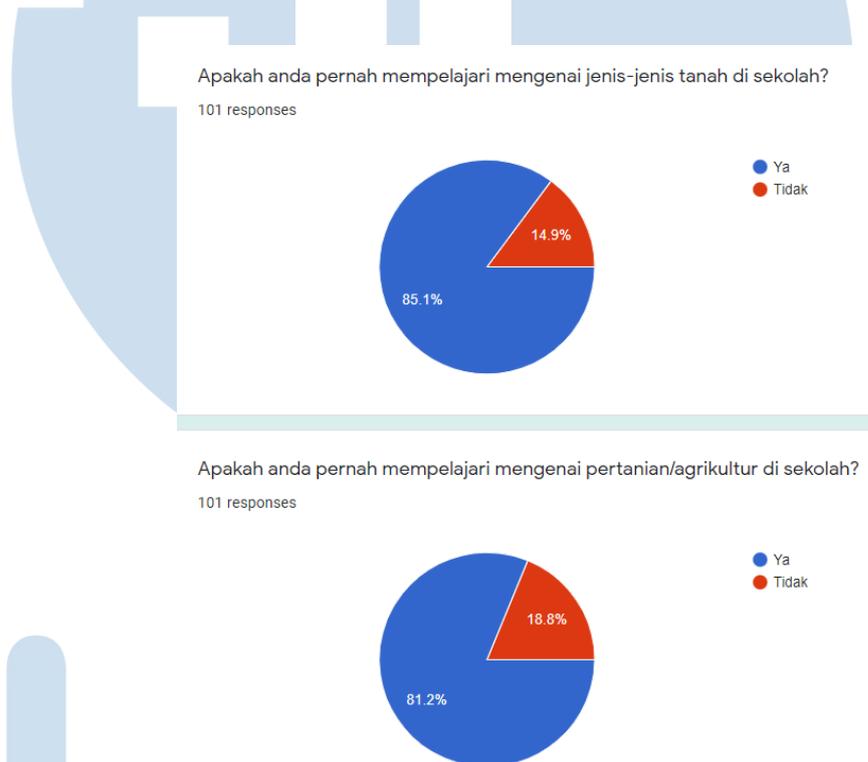
$$n = \frac{812.299}{1 + 812.299 \times 0.01}$$

$$n = \frac{812.299}{1 + 8.12299}$$

$n = 812.299 / 8123,99 = 99,9$  (Dibulatkan menjadi 100)

Maka responden yang dibutuhkan untuk merepresentasikan DKI Jakarta dengan demografi masyarakat yang ber-usia antara 10-15 tahun yang merupakan murid SMP ialah 100 responden.

### 3.1.3.1. Data Kuesioner

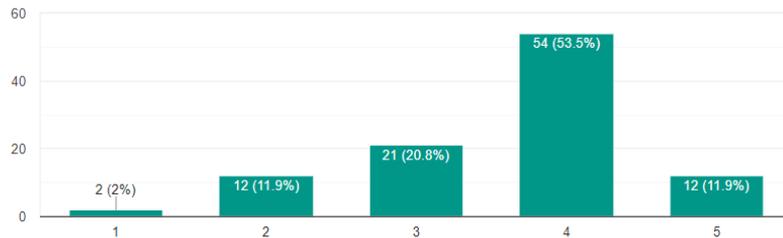


Gambar 3.4 Hasil kuesioner minat Murid SMP mengenai pertanian

Kuesioner disebar pada hari rabu 1 september 2021, dengan media Google Form kuesioner disebar dengan petunjuk bahwa kuesioner diperuntukan kepada murid-murid SMP yang berada di Jabodetabek dan berumur 10-15 tahun. Kuesioner mendapatkan 101 responden. Berdasarkan responden dari kuesioner, ditemukan bahwa

Apakah pengetahuan mengenai jenis tanah dan pertanian penting ?

101 responses

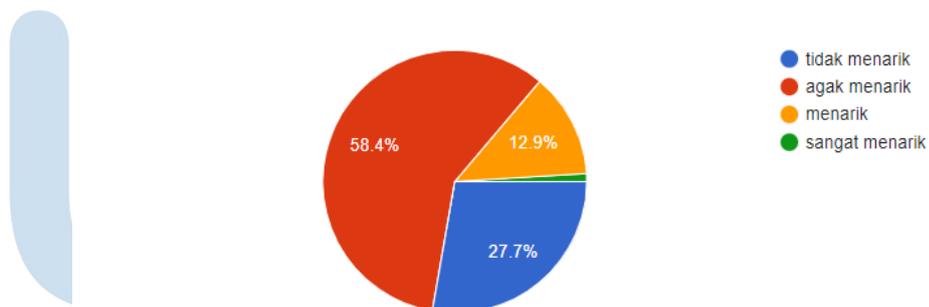


Gambar 3.5 Tanggapan murid SMP terhadap bidang pertanian

Kuesioner dilanjutkan dengan menanyakan apa tanggapan murid SMP terhadap bidang pertanian, dengan sebagian besar menjawab pengetahuan pertanian merupakan pengetahuan yang penting dengan alasan bahwa pengetahuan tentang pertanian dikarenakan Indonesia yang merupakan negara agraris dan sekitar 85.1 % murid SMP mempelajari pelajaran dalam bidang tanah dan 81.2 % dalam bidang pertanian. Bermanfaat bagi kelanjutan negara Indonesia.

Seberapa menarik kah pembelajaran mengenai tanah dan pertanian?

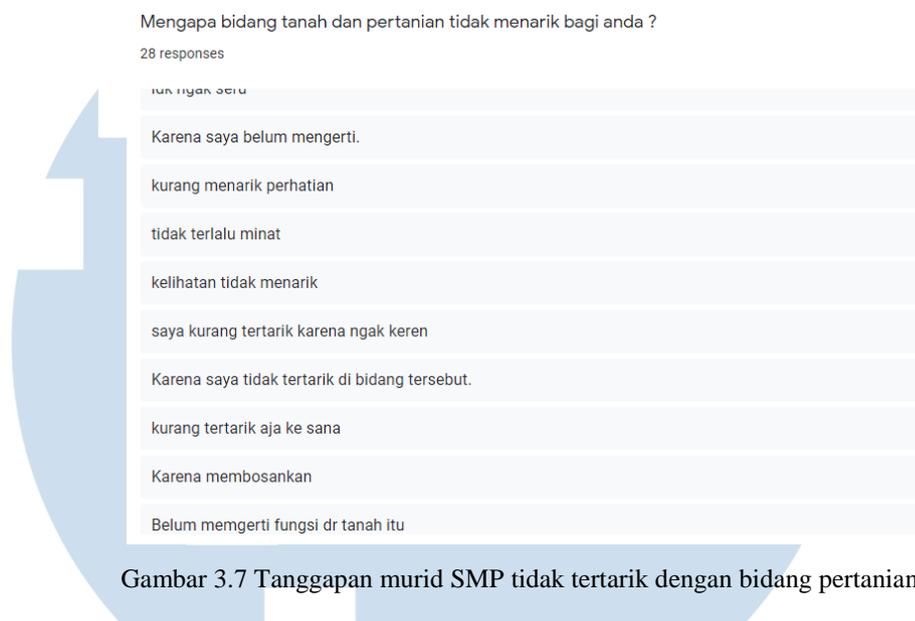
101 responses



Gambar 3.6 Tanggapan murid SMP terhadap pembelajaran bidang pertanian

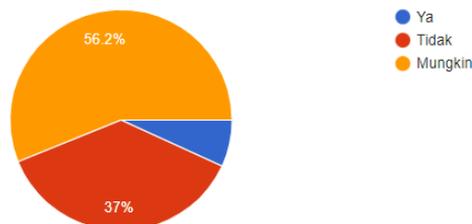
Sekitar 58.4% murid SMP agak tertarik dengan bidang pertanian sedangkan 12.3% murid menganggap bidang pertanian menarik dengan 1% mengatakan sangat tertarik. 27.7% murid SMP menjawab bahwa mereka tidak tertarik sama sekali dengan bidang

pertanian , alasan mereka tidak tertarik mengambil bidang pertanian ialah karena bidang tersebut terdengar sulit dan membosankan.



Apakah anda ada keiinginan melanjutkan pendidikan di bidang tanah dan pertanian?

73 responses



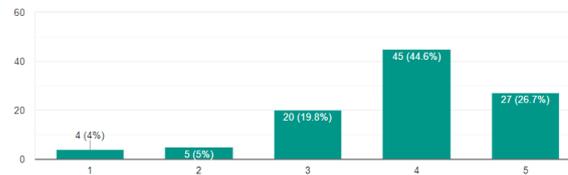
**Gambar 3.8** Tanggapan murid SMP terhadap pembelajaran bidang pertanian

56.2% murid SMP menjawab bahwa mereka ada kemungkinan untuk memilih bidang pertanian , 37% menjawab mereka tidak ingin mengambil bidang pertanian menyisakan 6.8% yang memilih ingin mengambil bidang pertanian .

Pada akhir kuesioner murid-murid SMP ditanyakan apakah mereka suka membaca buku digital dan sebagian besar menyukai membaca buku digital, setelah itu kursorer menanyakan bentuk visual yang mereka inginkan dengan buku digital yang akan dirancang.

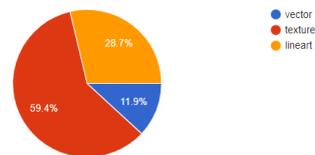
Apakah anda tertarik bila ada buku edukasi interaktif mengenai jenis tanah dan tanaman pertanian Indonesia?

101 responses



Jenis ilustrasi manakah yang paling cocok untuk buku ilustrasi interaktif ini ?

101 responses



Gambar 3.9 Tanggapan murid SMP terhadap visual buku digital

### 3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah suatu kegiatan mengumpulkan data tentang suatu objek, kegiatan atau produk yang telah ada atau sudah terjadi dengan tujuan untuk melakukan perancangan ulang maupun meningkatkan bentuk rancangan yang telah ada atau sedang dijalankan. Studi eksisting dilakukan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan dari media yang telah ada sehingga dapat menjadi panduan dalam perancangan media yang akan datang (Hendrawan,2019).

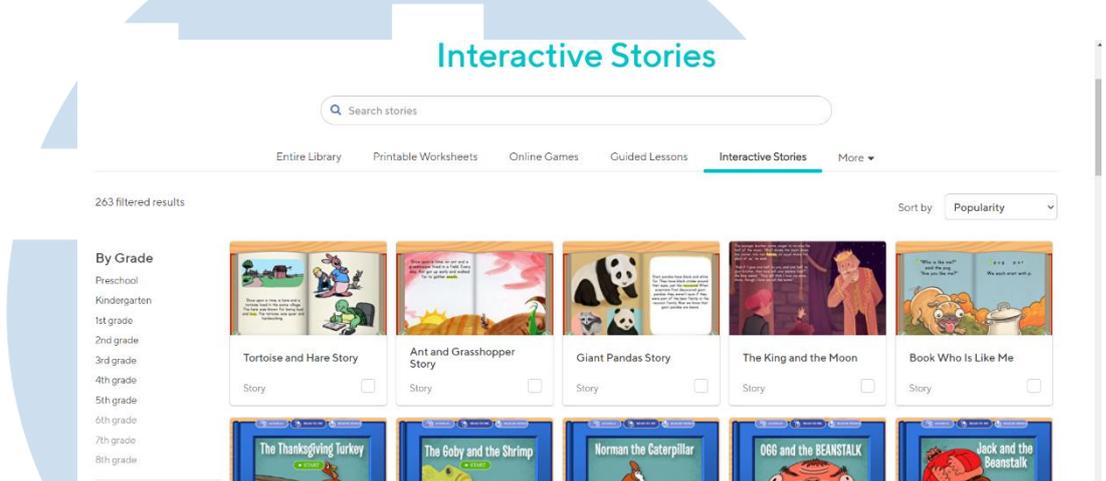
Pada metode ini penulis akan melakukan observasi kepada beberapa *website* yang memiliki media edukasi interaktif dalam bentuk buku edukasi digital yang memiliki bentuk interaktif yang berbeda-beda.

#### a. *Website Education.com*

*Website Education.com* adalah sebuah *website* dengan tujuan untuk membantu edukasi dan edukator dalam memberikan murid-muridnya bentuk edukasi yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh berbagai umur.

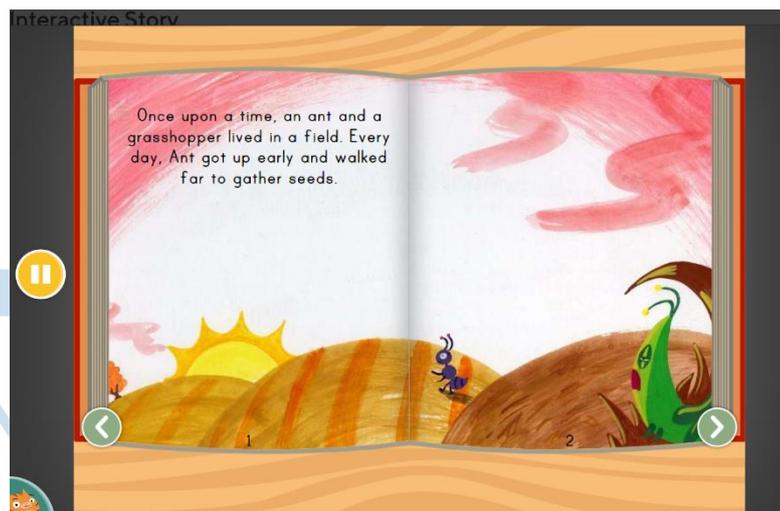
*Website* ini memiliki banyak jenis buku edukasi digital yang dapat digunakan oleh masyarakat namun buku edukasi digital hanya

tersedia dalam bahasa Inggris dan sayangnya buku edukasi digital hanya dapat dibuka bila pengguna telah menjadi anggota dalam *website* tersebut.



Gambar 3.10 Koleksi buku digital edukasi bagi anak di Education.com

Buku edukasi digital dipisahkan berdasarkan umur murid namun tidak dengan jenis pelajarannya dan semakin tinggi kelas maka semakin sedikit buku digital yang dapat dibaca oleh murid maupun guru. Setiap buku edukasi digital yang ada dalam *website* ini memiliki interaksi berupa tombol membalik halaman saja.



Gambar 3.11 Contoh buku digital edukasi anak di Education.com

Setiap buku edukasi digital memiliki sebuah cerita dan ilustrasi yang berhubungan dengan bidang pelajaran yang sedang dipelajari menjadikan pembacaan lebih menarik dan menyenangkan, buku untuk murid pada kelas *Preschool* sampai *3<sup>rd</sup> grade* memiliki narrator dalam bahasa Inggris. Dengan adanya buku edukasi digital pengguna tidak harus memesan atau membeli buku pada toko buku.

Buku edukasi digital ini diberikan kepada murid dari kelas *Preschool* sampai *8<sup>th</sup> grade* namun yang dapat dilihat pada *website* hanya dari kelas *Preschool* sampai *3<sup>rd</sup> grade*. Untuk melihat buku edukasi digital bagi kelas yang lebih tinggi maka pengguna harus berlangganan kepada *website* dengan harga 8 US dolar per-bulan.

Strengths	Weakness	Opportunity	Threats
Menggunakan media digital, Memilliki media untuk banyak tingkat kelas murid, Memiliki cukup banyak cerita untuk digabungkan dengan kegiatan belajar, memberikan bentuk pembelajaran digital	Harus menjadi anggota dalam <i>website</i> , media edukasi tidak dipisahkan berdasarkan pelajaran, harus berlangganan kepada <i>website</i> untuk melihat semua buku interkatif, Media hanya tersedia dalam bahasa Inggris, Buku interaktif yang ada hanya	Dapat menjalin kerja sama dengan publisher media edukasi interaktif lain, menjalin kerja sama dengan sekolah sehingga buku-buku digital digunakan dalam sekolah berbasisi pembelajaran dengan media digital	Mulai meningkatnya kompetitor yang memiliki visual dan interaktifitas yang lebih banyak dan lebih menarik

menggunakan <i>storytelling</i>	memiliki interaktifitas dalam membalik buku dan munculnya suara narator.		
---------------------------------	--	--	--

Tabel 3.2 Tabel SWOT *website* Education.com

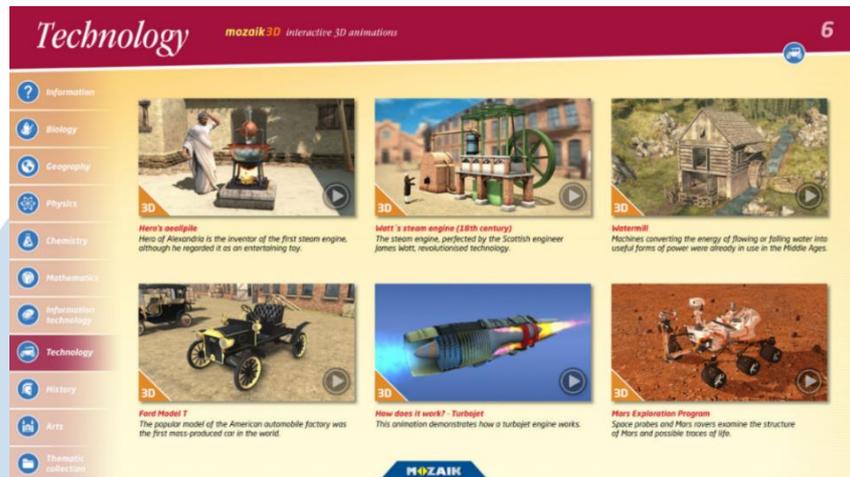
**b. Website Mozaik.com**

Dibandingkan dengan *website Education.com*, *website* mozaik adalah *website* yang diperuntukan untuk segala umur dan pilihan untuk memasukan umur hanya dalam bentuk sign in pada awal dimana pengguna ditanyakan apakah memiliki umur kurang atau lebih dari 16 tahun.

Dalam *website* ini terdapat berbagai jenis buku edukasi digital dan dipisahkan berdasarkan jenis pelajaran yang ingin dipelajari. Bentuk buku digital yang diberikan oleh *website* Mozaik ada dua jenis, yaitu berupa buku cetak yang di scan dan dipindahkan untuk dibaca pada *website* dan buku edukasi digital dengan interaktifitas 3D yang menjelaskan mengenai pengetahuan terbaru untuk anak-anak.



Gambar 3.12 Koleksi media edukasi bagi anak di Mozaik.com



Gambar 3.13 Salah satu buku Mozaik.com dengan interaktifitas

Media pembelajaran dengan buku cetak digital memiliki visual persis seperti buku cetak dengan interaktivitas hanya membalik halaman, sedangkan media edukasi mengenai pengetahuan umum memiliki beberapa interaktif menarik seperti dapat mengatur langsung halaman yang ingin dilihat dan melihat model 3D dari pembelajaran yang dipilih.

Sayangnya sebagian besar media edukasi interaktif pada *website* tersebut terutama buku edukasi digital dengan interaktifitas 3D hanya dapat digunakan bila telah menjadi anggota dalam *website* dan untuk melihat sebagian besar media edukasi interaktif yang tersedia harus melakukan pembayaran perbulan maupun pertahun sebanyak 30 euro per-murid.

Strength	Weakness	Opportunity	Threats
Memiliki interaktifitas yang menarik, media pembelajaran dibagi dengan	Sebagian besar buku digital hanya dapat dibaca bila pengguna telah berlangganan dengan <i>website</i>	Dapat menjalin kerja sama dengan sekolah tertentu, dapat bekerja sama dengan pumblisher buku	Adanya <i>website</i> yang memiliki media edukasi dengan jenis yang sama namun memiliki harga

jenis pelajarannya, Memiliki visual 3D yang dapat digerakkan oleh pengguna sehingga menarik.	tersebut, harga untuk berlangganan cukup mahal	digital interaktif dan meningkatkan jumlah buku edukasi digital pada <i>website</i>	berlangganan yang lebih murah.
--	--	---	--------------------------------

Tabel 3.3 Tabel SWOT *website* Mozaik.com

### 3.1.5 Studi Referensi

Studi referensi adalah kegiatan mengamati dan mendata informasi secara sistematis yang menjadi rujukan atau sumber acuan untuk mempertegas atau mendukung suatu sebuah pernyataan (Faridsy, 2021). Beberapa referensi desain dalam perancangan media interaktif edukasi adalah sebagai berikut:

#### a. The Boat:



Gambar 3.14 *The Boat* multimedia interaktif

Sebuah media interaktif yang mengajak pembaca untuk melihat keadaan dan pengalaman yang dialami oleh pengungsi Vietnam. Pembaca dapat menggerakkan *mouse* komputer kebawah untuk membaca dan visual akan bergerak mengikuti jalan cerita. Dengan menggunakan warna hitam

putih dan tekture tinta visual cerita memberikan perasaan sebuah gambar tradisional.

Visual dianimasikan dengan bantuan audio yang disesuaikan dengan keadaan sehingga cerita dapat menarik perhatian pembaca dan membantu pembaca menjadi lebih mendalami cerita.

**b. Seven Digital Deadly Sins:**



Gambar 3.15 Seven digital deadly sins multimedia interaktif

Sebuah media interaktif yang memberikan informasi bagaimana penggunaan sosial media digital mulai merubah kehidupan penggunanya dan mulai mempengaruhi perasaan dan keinginan pengguna.

Informasi dibagi menjadi tujuh kriteria berdasarkan pembagian godaan dari agama kristiani. Pembaca dapat memilih godaan apa yang mereka ingin baca dahulu, setelah terpilih maka sebuah video akan berjalan menjelaskan informasi tersebut.



Gambar 3.16 Seven digital deadly sins multimedia interaktif halaman pilihan

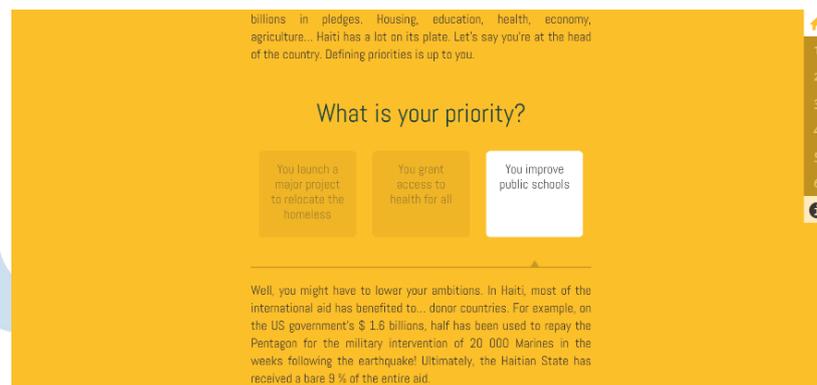
### c. Rebuilding Haiti:



Gambar 3.17 *Rebuilding Haiti* multimedia interaktif

Sebuah media informasi yang mendorong pembaca untuk membantu mengembangkan dan membangun kembali Haiti setelah gempa pada tahun 2010. Pembaca dapat memilih kebijakan pemerintah apa yang menurut pembaca dapat membantu Haiti secara sepenuhnya.

Dalam media informasi ini, visual yang digunakan adalah visual vektor dengan warna terang. Media terlihat profesional dan cerah dengan *button* yang besar dan mudah dibaca.



Gambar 3.18 *Rebuilding Haiti* multimedia interaktif halaman pilihan

### 3.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode *Design thinking Process* berdasarkan buku *An Introduction to Design thinking Process GUIDE* oleh Institute of desain at Stanford ditulis oleh David Kelly dan Tim Brown (2018),

*Institute of design at Stanford* merupakan Sebuah institusi *design thinking* yang berdasarkan universitas di Stanford. Metode ini melatih desainer untuk menggunakan metode *design thinking* sehingga dapat membantu menyelesaikan permasalahan sulit dan menciptakan ide yang kreatif dan membantu memecahkan permasalahan. Metode *design thinking* ini memiliki lima tahap berupa:

**a. Empathize**

Penulis menentukan masalah yang ingin diangkat dan mengapa masalah tersebut harus diselesaikan secepatnya. Dalam tahap ini ditentukan batasan-batasan dalam masalah dan membagi masalah tersebut menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dicerna dan dimengerti lalu menemukan sumber utama dalam masalah yang diangkat. Dalam tahap ini.

**b. Define**

Dalam proses ini, penulis mencari data-data untuk mendukung teori dan mulai mencari solusi yang dapat menyelesaikan masalah yang telah diangkat. Tahap ini akan bersasar kepada target audience yang telah ditentukan, mulai dari kebiasaan hidupnya sampai apa keinginannya lalu menemukan data dan teori yang dapat membantu dalam perancangan media.

**c. Ideate**

Berdasarkan data yang telah didapat, Penulis akan melakukan brainstorming untuk mencari ide yang memiliki potensi sebagai solusi dari masalah yang telah diangkat, dalam tahap ini akan dilakukan dan study existing, mind mapping, Konsep visual (*moodboard*, typography, Color pallete) dan sketsa desain.

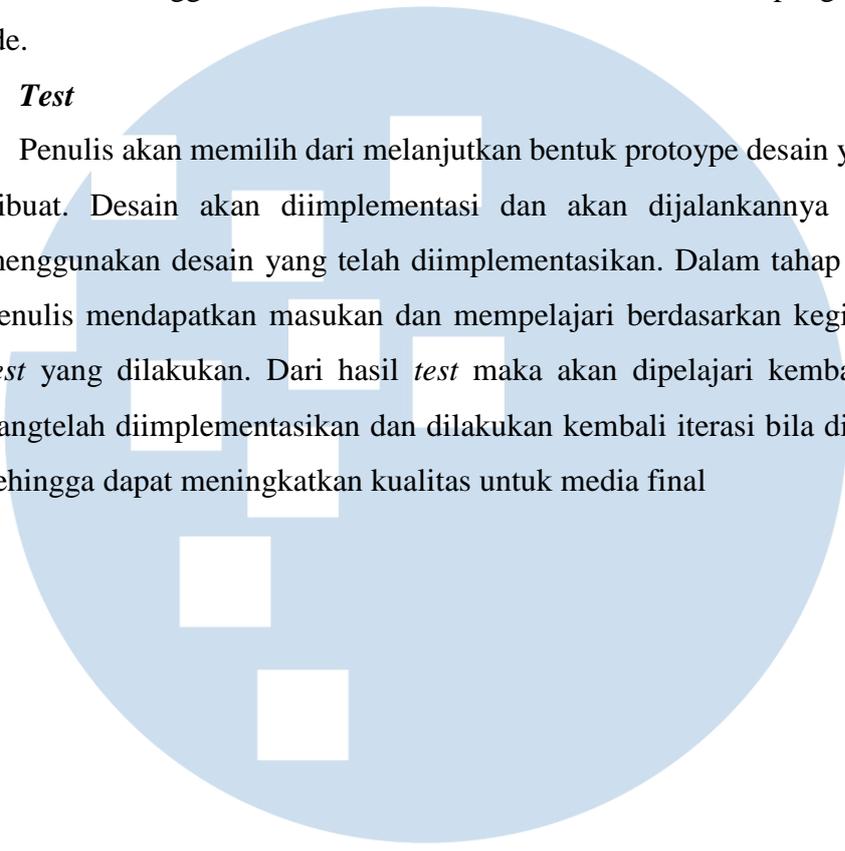
**d. Prototype**

Dari tahap sebelumnya mencari ide maka pada tahap ini menentukan ide yang dianggap baik dan menarik dan mulai dibentuk *prototype* untuk melihat bagaimana bentuk desain bila ide tersebut dijalankan. Dalam tahap ini sketsa yang telah dibuat akan dilanjutkan menjadi bentuk mock up desain dan melakukan *prototype* bentuk interaktifitas. Mock up dan *prototype* akan

dibentuk sehingga sudah untuk melakukan iterasi awal dalam pengembangan ide.

***e. Test***

Penulis akan memilih dari melanjutkan bentuk prototype desain yang telah dibuat. Desain akan diimplementasi dan akan dijalkannya user *test* menggunakan desain yang telah diimplementasikan. Dalam tahap user *test*, penulis mendapatkan masukan dan mempelajari berdasarkan kegiatan user *test* yang dilakukan. Dari hasil *test* maka akan dipelajari kembali desain yang telah diimplementasikan dan dilakukan kembali iterasi bila dibutuhkan sehingga dapat meningkatkan kualitas untuk media final

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, rounded font, with several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern over the letters.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA