

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pengumpulan data menggunakan metode *mixed method* sebagai metode penelitian dalam mengumpulkan data. Menurut Creswell, J. W. (2014) menjelaskan bahwa *mixed methods* digunakan untuk mengumpulkan data lebih yang digunakan agar dapat mendapatkan kejelasan pada permasalahan yang sedang dicari secara jelas dan lengkap dibanding hanya memakai salah satu cara saja.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Creswell, J. W. (2014) menjelaskan bahwa metode kualitatif adalah sebuah cara pendekatan untuk menjelajahi dan memahami sebuah individual atau kelompok dalam masalah sosial dan manusia. Metode kualitatif memiliki hasil akhir yang *flexible*, fokus kepada individu, dan mengerti seberapa rumit suatu masalah dan situasi.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dengan dr. David Wyanto, spesialis saraf dan neurologi secara *online* untuk membahas tentang apa itu Brain Fog, apakah sudah diketahui, apa penyebabnya, dan bagaimana penanganannya. Wawancara yang dilakukan dengan dr. David Wyanto dilakukan secara online pada hari senin 27 Februari 2023 jam 8 malam. Dr. David Wyanto mengatakan bahwa penurunan konsentrasi, kesadarannya berkabut itu disebut Brain Fog, namun terminologi Brain Fog masih belum dipakai dalam neurologi.

Brain Fog adalah suatu gejala dimana penyebabnya macam-macam, seperti gula darah rendah, gula darah tinggi, infeksi seperti demam, hypoxia, atau kekurangan oksigen di dalam otak juga dapat menyebabkan kondisi kabut oleh karena itu neurologi masih mencari

sumber dan alasan dari mana Brain Fog tersebut ada dan bagaimana itu terjadi. Brain Fog terminologi dari suatu gejala, inflamasi itu memiliki banyak penyebab dan inflamasi itu memiliki nama lain yaitu peradangan. Peradangan ini bisa menyebabkan pembengkakan. inflamasi bisa jadi autoimun, infeksi or non infeksi, bila infeksi penyebab pembengkakan atau inflamasi jelas karena infeksi yang membuat meradang, autoimmune bisa membuat peradangan, zat-zat *toxic*, dan bila tubuh mendeteksi benda asing maka disitulah inflamasi bisa terjadi sebagai jawaban tubuh kepada benda asing tersebut. Dr David Wyanto berkata bahwa setelah pasien sembuh dari penyakit, pasien masih dapat terkena kondisi Brain Fog. Bila terjadi disarankan untuk diagnosa ulang dan bila semua terlihat normal masih ada kesempatan untuk inflamasi tersebut ada. Inflamasi disebabkan karena zat-zat beracun. Beliau mengatakan bahwa ada kasus tentara Amerika yang pulang dari tugasnya dalam perang Irak mengalami penurunan kognitif sebanyak 30% lalu setelah dicari penyebab dari kondisi tersebut mereka menemukan bahwa dari grup tentara Amerika yang berada di tempat sebelumnya ada kejadian dimana tangki bensin meledak dan mereka menghirup zat tersebut yang mengakibatkan terjadinya inflamasi yang berkelanjutan walau tentara tersebut sudah tidak di dekat zat-zat tersebut. Inflamasi bisa terjadi karena adanya autoimune dari otak, toxin, autoimun lain nya seperti lupus. Inflamasi dapat menyebar ke otak juga yang biasa disebut sebagai neuropsychiatric SLE atau systemic lupus erythematosus.

Sebelum wawancara dilakukan informasi tentang Brain Fog tersebut seperti Brain Fog dapat terjadi karena, Stres, POTS, kurangnya tidur, dehidrasi, dan obesitas. Informasi yang ditemukan, ditanyakan kepada beliau untuk menguji data dan informasi yang sudah didapatkan melalui internet. Dr. David Wryanto memulainya dengan dehidrasi, jadi beliau mengatakan

bahwa bila orang mengalami dehidrasi mereka juga dapat mengalami gejala Brain Fog karena tekanan darah turun, aliran darah kurang, dan karena aliran dan tekanan darah kurang kinerja otak terganggu karena gula dan oksigen ke otak tidak tercukupi karena itu mengapa dehidrasi dapat mengakibatkan terjadinya kondisi Brain Fog. Kaitan dari obesitas, postural, dan *sedentary lifestyle*, bahwa hubungannya ada dimana kurangnya aktivitas atau olahraga yang disarankan 4 kali dalam seminggu, kurangnya aktivitas atau olahraga menyebabkan fungsi otak juga berkurang, Bila seseorang kurang beraktifitas seseorang akan mengalami aliran darah ke otak berkurang. Beliau mengatakan bahwa bila seseorang melakukan olahraga yang bekerja tidak hanyalah otot saja namun adanya koordinasi antara otak dan otot yang mengakibatkan aliran darah menjadi baik dan mencegah adanya kondisi Brain Fog. Olahraga juga memiliki manfaat jantung menjadi sehat. Bila seseorang obesitas perlu dicek apakah orang tersebut memiliki gangguan metabolik seperti tensi, gula, dan kolesterol, bila seseorang obesitas dia juga ada gangguan metabolik akan menyebabkan terganggunya sistem pembuluh darah yang akan menyebabkan Brain Fog. Dalam pencegahan inflamasi beliau menyatakan bahwa untuk mencegah Brain Fog adalah dengan menghindari sesuatu yang dapat merusak otak seperti cedera kepala, stroke, hipertensi, kontrol gula, aktivitas rutin, makanan yang dijaga kurang kan *junk food*, kurangi merokok, atau pola hidup sehat. Inflamasi bisa terjadi pada siapa saja kata beliau dan bila inflamasi yang disebabkan karena autoimun paling umum perempuan usia muda, untuk stroke laki laki lebih banyak, tumor berbanding sama tidak ada perbedaan, untuk covid masih belum jelas penyebab terjadinya Brain Fog karena beliau menyatakan bisa terjadi karena adanya inflamasi ke otak, inflamasi pembuluh darah di otak, atau kekentalan darah. Bila

seseorang mengalami kondisi Brain Fog perlu dicari tahu apakah mereka sedang mengalami kurang istirahat, kurang minum dan bila mereka memiliki masalah metabolik seperti kolesterol, gula, dan tekanan darah.

Pola hidup sehat dilakukan namun tidak ada perbaikan pada kondisi Brain Fog dan adanya gejala lain seperti memiliki kesusahan untuk berbicara dengan jelas disarankan untuk ke dokter saraf untuk didiagnosa permasalahannya.

Banyak penyakit pada umumnya disebabkan oleh gangguan vaskuler atau pembuluh darah, infeksi, metabolik, neoplasma atau tumor dan kanker, trauma, zat toxic, autoimmune, genetic. Beliau bilang juga bahwa kekurangan vitamin B dapat menurunkan kognitif.

Bila seseorang yang mengidap Brain Fog difokuskan untuk modifikasi lifestyle tersebut, bila ada gejala lain nya seperti keanehan dalam tubuh, modifikasi diet, napza, obat tidur yang mengandung diazepam dan alprazolam dapat merusak otak.

3.1.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting digunakan untuk menemukan SWOT dari sebuah media yang sudah ada dan diteliti lebih dalam. Studi eksisting digunakan karena dengan menemukan SWOT dari media yang sudah ada dapat membuat media tanpa adanya kelemahan dari media yang ada sebelumnya.

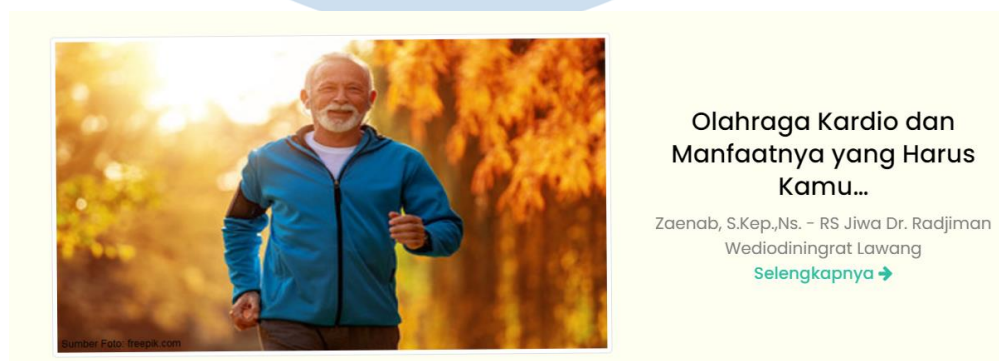
1. *Website* kementerian kesehatan direktorat jenderal pelayanan kesehatan artikel tentang Brain Fog

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 3.1 Gambar tampilan halaman landasan awal kementerian Kesehatan direktorat jenderal pelayanan kesehatan
Sumber: *website yankes*

Website kementerian kesehatan direktorat jenderal pelayanan kesehatan adalah sebuah *website* tentang kesehatan yang pengguna dapat cari di dalam *website* tersebut. Alamat *website* <https://yankes.kemkes.go.id>, dengan informasi yang diberikan bervariasi seperti berita terbaru, rumah sakit, rawat inap, dan lain-lain.



Gambar 3.2 Gambar tampilan *website* dalam mencari artikel lainnya
Sumber: *website yankes*

Pada *website* kementerian kesehatan direktorat jenderal pelayanan kesehatan, pengguna dapat mencari hal hal yang berkaitan dengan kesehatan dengan artikel yang dibuat di dalam *websitenya*. Semua penyakit dibahas. Tidak fokus pada Brain Fog. Sehingga pengidap Brain Fog akan kesulitan mencari informasi. Tidak efisien dan tidak cepat. Kemungkinan besar tidak

mengetahui ada informasi tentang Brain Fog. Header navigasi pada *website* masih kurang karena tidak adanya icon atau pilihan untuk melihat artikel pada umumnya dan pilihan untuk melihat artikel lain ada di bawah tidak di atas, karena menurut Beard, J., George, J., Walker, A. (2020), navigasi sangatlah penting untuk pengguna untuk memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka inginkan, dimana *website* hanya memiliki *search bar*.

Kamis, 07 Juli 2022 10:28 WIB

Mengenal dan Mengatasi Brain Fog Pasca Covid-19



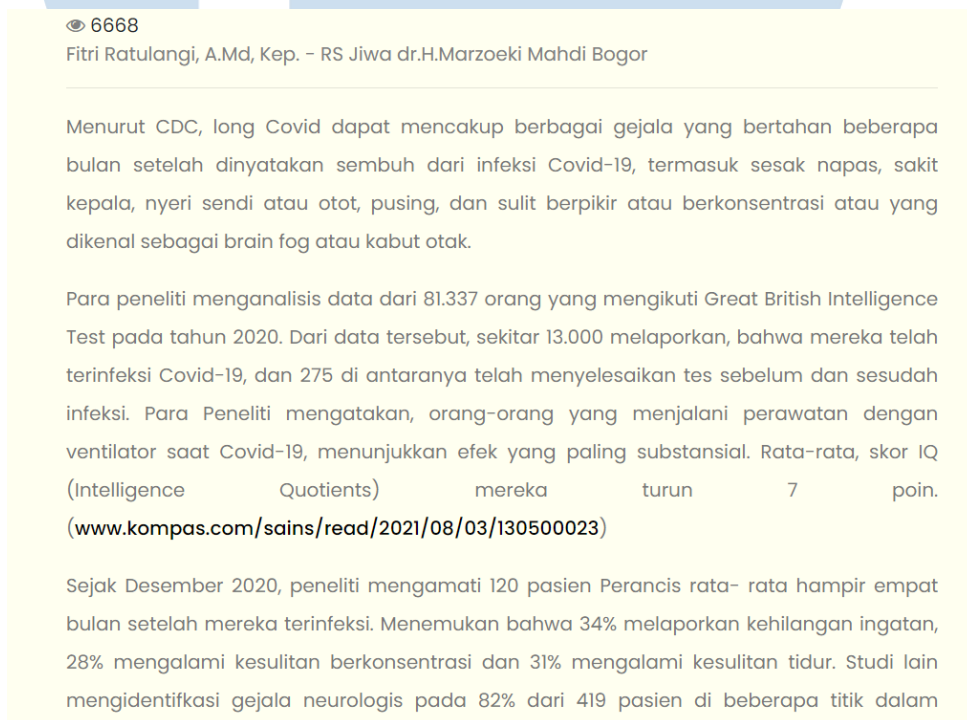
Gambar 3.3 Gambar tampilan Artikel *website* tentang Brain Fog
Sumber: *website* yankes

Artikel tentang kondisi Brain Fog yang dirilis pada Kamis 7 Juli 2022 10:28 WIB memiliki informasi tentang kondisi Brain Fog dimana di dalam artikelnya menjelaskan tentang apa itu kondisi Brain Fog dan apa yang dapat dilakukan, namun sayangnya informasi yang ada di dalam artikel masih membahas kondisi Brain Fog sebatas kenapa itu bisa terjadi. Informasi mengenai penanganan masih kurang dalam penyampaiannya.



Gambar 3.4 Gambar hasil pencaharian artikel tentang Brain Fog
 Sumber: *website yankes*

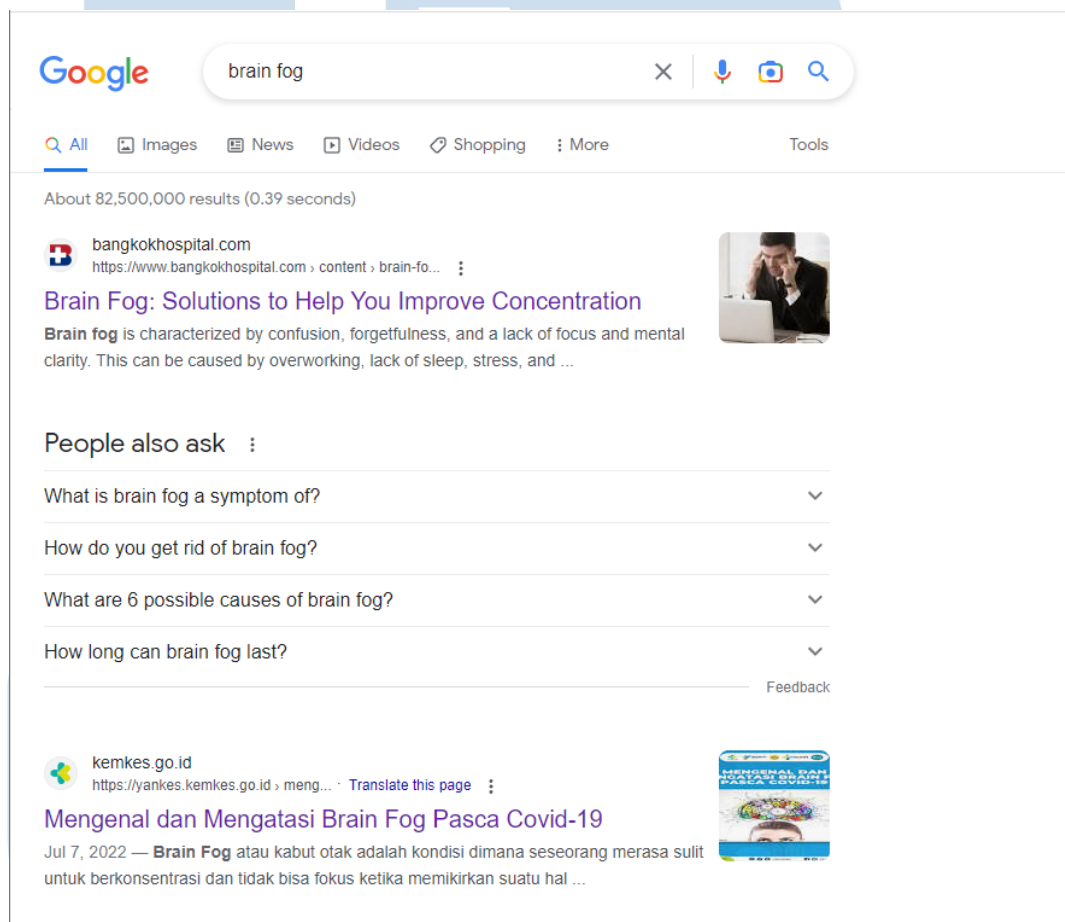
Website kesehatan dalam topik kondisi Brain Fog saat di cari hanya keluar satu artikel dan bila pengguna ingin mencari lebih lanjut cara yang diberikan hanyalah berupa link sitasi yang berada di dalam artikel untuk dibawa ke *website* kesehatan lain untuk informasi lebih lanjut.



Gambar 3.5 Gambar tampilan halaman landasan awal kementerian Kesehatan direktorat jendral pelayanan kesehatan
 Sumber: *website yankes*

Penyampaian informasi pada *website* kurang menarik, karena dalam halaman artikel didominasi dengan tulisan dengan satu gambar yang berada di atas artikel sebagai *thumbnail* dari artikel tersebut dan bila pengguna ingin mempelajari apa itu

kondisi Brain Fog, *website* tidak ada opsi untuk belajar lebih lanjut dan hanya ada sebuah *link* sitasi dari artikel *website* lain nya yang di gunakan sebagai basis dasar dari artikel nya, dengan informasi yang serupa dan sedikit nya perubahan dari artikel yang diambil. Penyampaian informasi yang digunakan oleh *website* yankes adalah *to the point* langsung dengan hanya mengandung text pada halamannya



Gambar 3.6 Gambar tampilan halaman pencaharian Google
Sumber: Internet

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Walau informasi yang diberikan masih kurang dan tidak menarik dalam penyampaiannya dan juga tidak ada interaktivitas, namun pada pencaharian melalui mesin cari Google *website* yankes ini muncul di halaman pertama dimana memudahkan pengguna untuk menemukan *website* yankes tersebut.



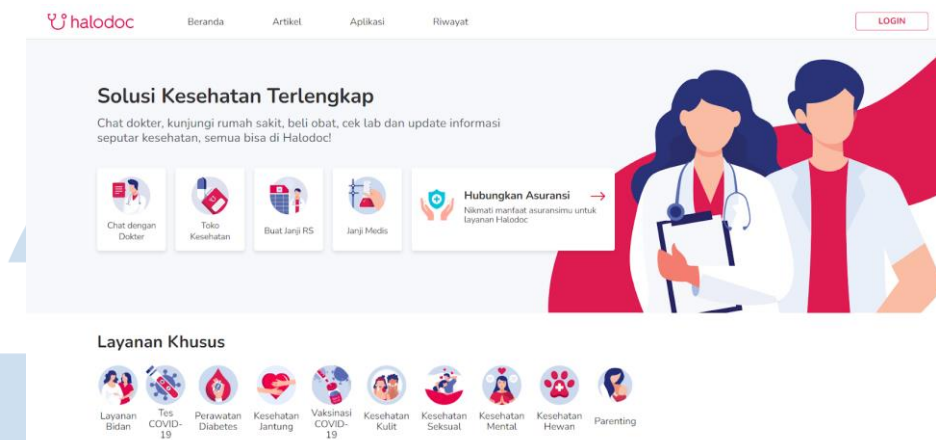
Gambar 3.7 Gambar tampilan *footer* dalam *website* yankes
 Sumber: *website* yankes

Footer pada *website* berisi tentang hal hal tambahan seperti kontak sosial media yankes, emailnya dan lain lain yang berfungsi sebagai *footer* pada umum nya. Hal ini memudahkan untuk mencari kontak.

Tabel 3.1 SWOT *website* yankes

Strength	<p>Memiliki informasi yang bagus untuk kondisi Brain Fog.</p> <p><i>Website</i> dari kementerian kesehatan direktorat jenderal pelayanan kesehatan Sehingga terpecaya.</p> <p><i>Website</i> yang punya Brain Fog Indonesia jadi akan muncul saat mencari sesuatu di halaman pertama dalam mesin pencarian</p>
Weakness	<p>Informasi yang diberikan masih kurang dan tidak menarik tanpa adanya gambar dan interaktivitas</p>
Opportunity	<p><i>Website</i> Yankes jika ditambah gambar dan interaktivitas akan lebih menarik</p>
Threat	<p>Adanya <i>website</i> lain yang memberikan informasi lebih dengan tampilan yang lebih menarik.</p>

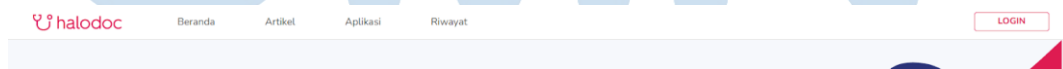
2. Halodoc.com



Gambar 3.8 Gambar halaman landasan *website* halodoc

Sumber: *website* halodoc

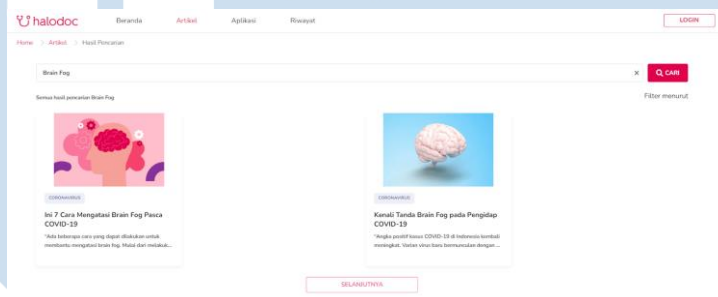
Halodoc adalah sebuah *website* dari aplikasi “Halodoc” yang digunakan untuk menghubungi dokter dengan mudah, dilakukan dengan membuat aplikasi yang dapat memberikan pengguna konsultasi dengan dokter berbasis *text*, telepon, dan video. *Website* halodoc memiliki tampilan yang rapi dan menarik dengan interaktivitas yang ada di dalam *website* nya. Layanan yang diberikan *website* sesuai dengan hirarki informasi, karena *website* halodoc adalah sebuah *website* jasa hirarki informasi yang ada di dalam halodoc sudah benar sebagai jasa karena dapat dilihat dari gambar menunjukkan bahwa pilihan berbicara dengan dokter, toko obat, membuat janji dengan rumah sakit, dan membuat janji dengan medis mudah di lihat dan di sorotkan sebagai hal utama.



Gambar 3.9 Gambar *header website* halodoc
Sumber: *website* halodoc

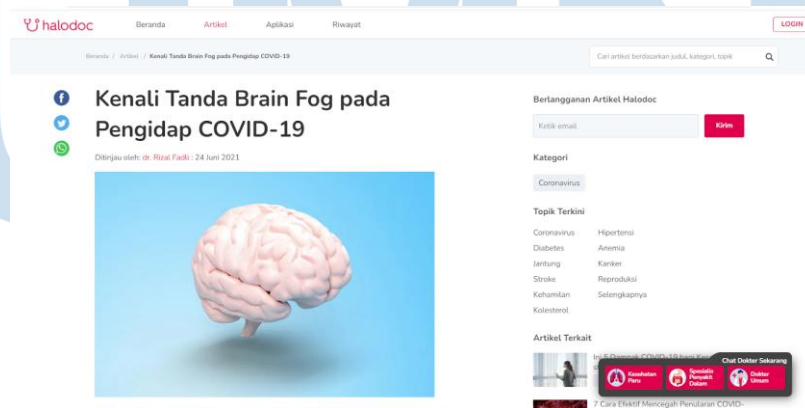
Header dari *website* halodoc memiliki informasi yang pengguna perlukan seperti yang dibilang oleh Beard, J., George, J., Walker, A. (2020) dimana navigasi sangatlah penting untuk pengguna dalam menemukan apa yang dicari yang pada umum nya

di taruh di atas, dalam kasus halodoc pengguna akan langsung melihat bahwa adanya logo halodoc, beranda bila pengguna ingin kembali ke halaman awal, artikel langsung di taruh di *header* memudahkan pengguna dalam melihat dan mencari informasi, aplikasi sebagai jasa yang diberikan oleh perusahaan halodoc sebagai perantara jarak antara pasien dan dokter dengan membawanya kepada aplikasi agar dapat melakukan konsultasi dengan mudah, dan riwayat bagi orang yang sudah pernah memakai jasa halodoc untuk melihat riwayat aktivitas pengguna.



Gambar 3.10 Gambar *pencaharian website* halodoc
Sumber: *website* halodoc

Pada pencaharian artikel informasi tentang Brain Fog *website* halodoc mengeluarkan 2 artikel yang membahas tentang kondisi Brain Fog, dengan interaktivitas yang menarik, mudah digunakan membuat pencarian informasi dapat mudah dilakukan.



Gambar 3.11 Gambar artikel Brain Fog *website* halodoc
Sumber: *website* halodoc

Artikel yang dikeluarkan oleh halodoc membahas tentang kondisi Brain Fog pada tanggal 24 Juni 2021. Pembahasan tentang

kondisi Brain Fog yang diberikan oleh halodoc kurang menarik karena dalam artikel nya di dominasi dengan tulisan dengan gambar hanya ada satu sebagai *thumbnail*, penyampaian informasinya *to the point* namun pembahasannya masih kurang karena pembahasannya secara umum tentang *post covid-19* dimana kondisi Brain Fog tidak hanya menyerang orang dengan atau sudah sembuh dari covid-19. *Website halodoc* memberikan sebuah pilihan kepada pengguna bila pengguna untuk melihat artikel lain yang dikeluarkan oleh halodoc dengan topik yang terkait .



Gambar 3.12 Gambar footer website halodoc
Sumber: website halodoc

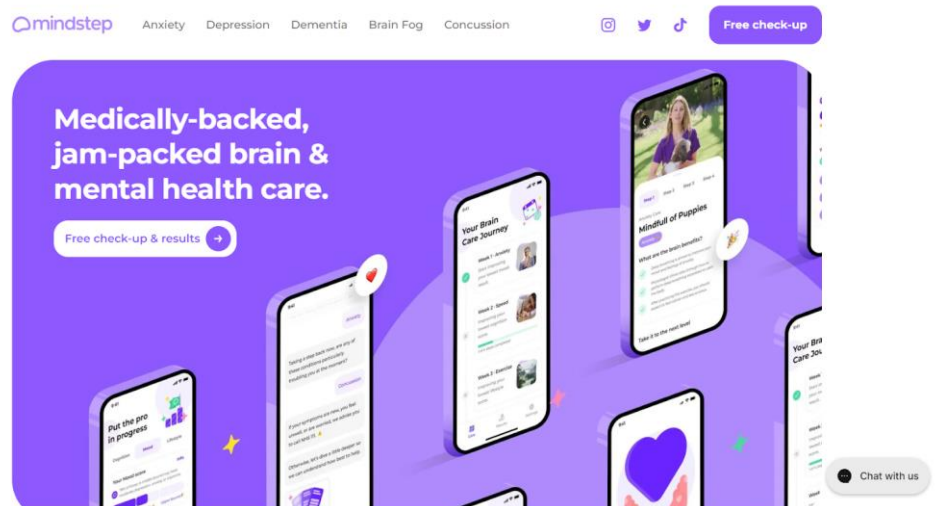
Footer pada website halodoc sudah sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Beard, J., George, J., Walker, A. (2020) mengatakan bahwa footer adalah tempat untuk menaruh informasi legal, link untuk pengguna kembali ke halaman awal, namun dalam website halodoc ada sebuah menu melayang yang mengikuti pengguna sehingga menutup bagian kecil footer yang berisi informasi media sosial halodoc.

Tabel 3.2 SWOT website halodoc

<p>Strength</p>	<p>UI mudah dimengerti. Website mudah ditemukan. Memiliki banyak fitur menarik.</p>
<p>Weakness</p>	<p>Cara penyampaian informasinya kurang menarik karena didominasi tulisan dengan sedikit gambar dan interaksi.</p>

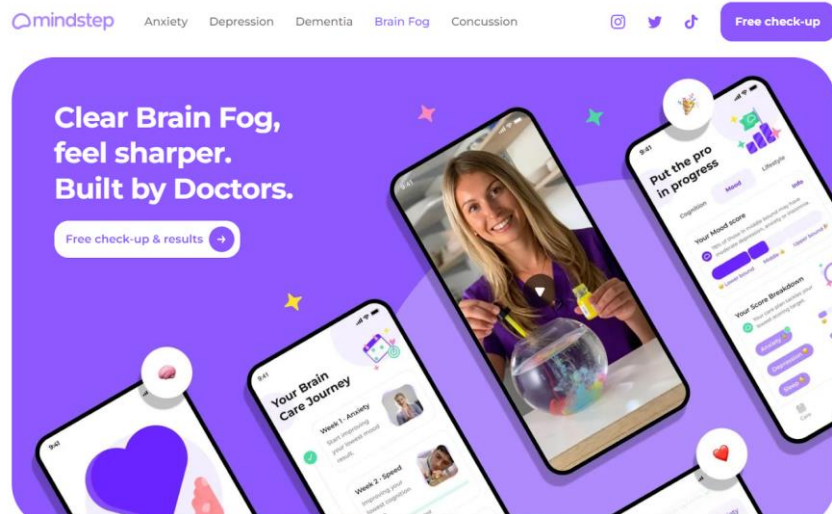
	Tidak fokus kepada kondisi Brain Fog Sehingga tidak efektif atau efisien bagi pengidap Brain Fog
Opportunity	Karena <i>website</i> berbasis di Indonesia mudah ditemukan dan dibantu dari aplikasi halodoc dimana sangatlah berguna dalam menyeberangi antara pasien dan dokter
Threat	Konten nya tidak memiliki gambar atau interaksi yang dapat membuat pengguna tidak tertarik dalam membaca apa yang mereka keluarkan.

3.letsmindstep.com



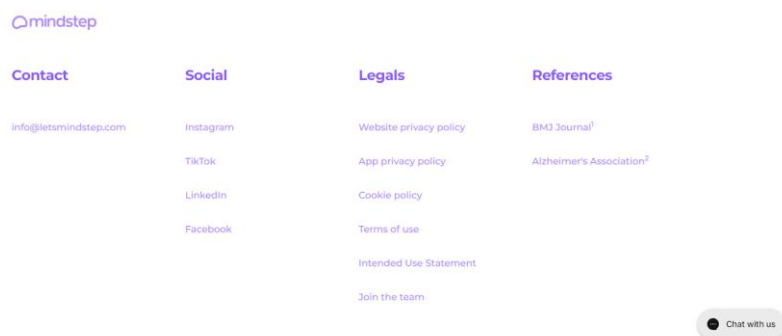
Gambar 3.13 Gambar landasan *website mindstep*
Sumber: *website mindstep*

Website mindstep adalah sebuah *website* berasal dari luar negeri dimana mereka menawarkan jasa aplikasi yang mengidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan neurologis. *Website mindstep* memiliki UI yang menarik perhatian dan interaktivitas yang menarik.



Gambar 3.14 Gambar landasan *website mindstep* topik Brain Fog
 Sumber: *website mindstep*

Website mindstep memiliki pilihan untuk masalah neurologi spesifik salah satunya adalah Brain Fog namun di dalam pilihan kondisi Brain Fog *website* tidak memberikan informasi tentang apa itu Brain Fog, bagaimana itu bisa terjadi, dan penanganannya namun hanya mempromosikan aplikasi pada brand yang sama dan tidak memberikan pilihan lain kepada pengguna bila pengguna ingin belajar tentang kondisi Brain Fog.



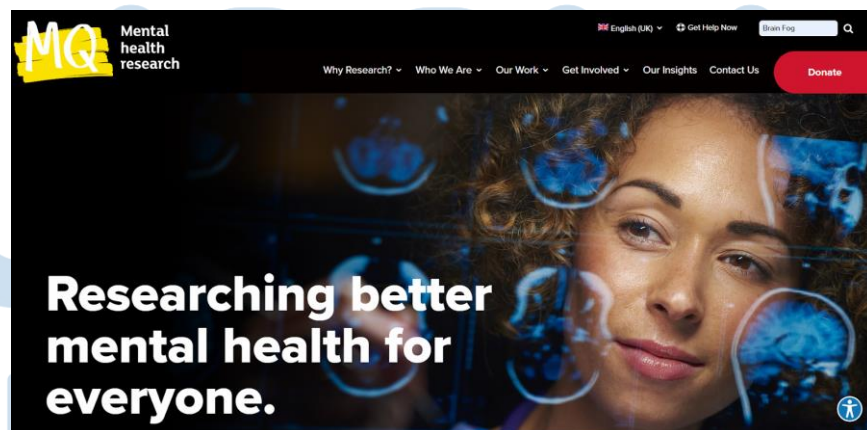
Gambar 3.15 Gambar *footer website mindstep*
 Sumber: *website mindstep*

Website mindstep memiliki footer yang sesuai dimana informasi tentang informasi legal, dan *link* lainnya yang membuat pengguna dapat navigasi *website* lebih mudah.

Tabel 3.3 SWOT *website mindstep*

Strength	Memiliki visual dan interaksi yang menarik Walaupun tidak hanya membahas Brain Fog namun <i>user</i> dapat dengan mudah mencari informasi tentang Brain Fog
Weakness	Kontennya tidak ada karena <i>website</i> hanya mempromosikan aplikasi.
Opportunity	Bila <i>websitenya</i> memberikan informasi mendasar tentang permasalahan akan jauh lebih baik dalam mengajak orang untuk mengetahuinya lebih lanjut.
Threat	Berbasis luar negeri jadi masyarakat indonesia belum tentu akan menemukan nya.

4. *mqmentalhealth.org*

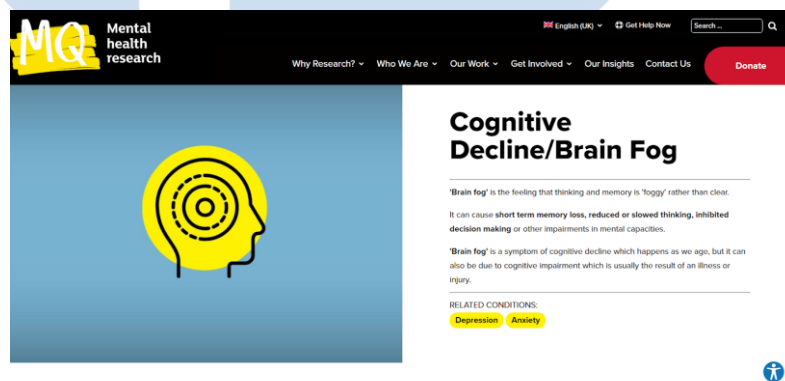


Gambar 3.16 Gambar landasan *website mqmentalhealth.org*
Sumber: *website mqmentalhealth.org*

Website mq mental health adalah sebuah *website* organisasi yang memiliki fokus di kesehatan mental yang berasal dari United Kingdom dimana mereka adalah *research charity* mereka berusaha

untuk mengembangkan kondisi dan kesehatan mental manusia dengan penelitian tentang kesehatan mental. *Font* yang digunakan di *website* tersebut mudah dilihat dengan penggunaan sans-serif membuat penyampaian menjadi tenang dan empatik.

UI *website* menarik dan jelas, seperti adanya *call to action* dimana meminta donasi untuk membantu dalam penelitian tentang kesehatan mental, interaktivitas cukup dan *header* di *website* memiliki hal yang dapat membantu pengguna dalam mencari informasi yang mereka inginkan. Informasi tentang penyakit mental sangatlah banyak di *website* ini dan juga adanya *channel youtube* dimana mereka membahas kesehatan mental dalam video, namun karena *website* ini berbasis luar negeri jadi *website* tidak muncul sebagai *website* pertama dalam pencarian tentang kondisi Brain Fog.



Gambar 3.17 Gambar artikel tentang Brain Fog *website mqmentalhealth.org*
Sumber: *website mqmentalhealth.org*

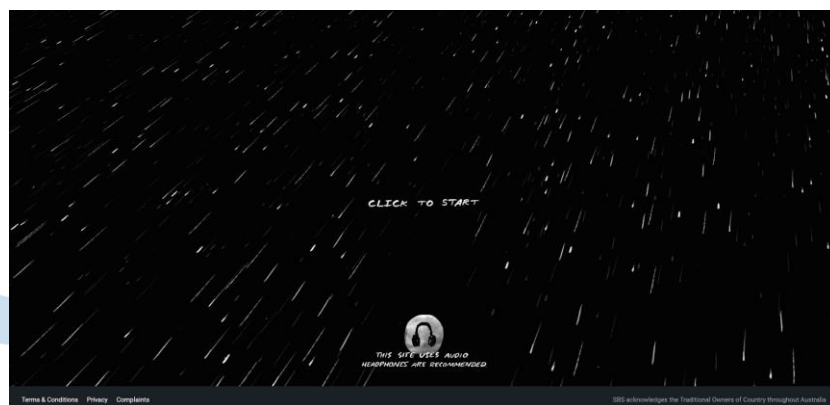
Website mq mental health memiliki konten tentang kondisi Brain Fog yang banyak dengan data yang sudah diteliti, dimana penjelasannya mencapai dari kondisi Brain Fog sampai penelitian apa yang sedang dilakukan dalam topik Brain Fog. Cara penyampaian informasi tentang Brain Fog adalah *to the point* dengan beberapa gambar yang di taruh di dalam artikel nya.

Tabel 3.4 SWOT *website mqmentalhealth.org*

Strength	Memiliki Informasi yang bagus untuk kondisi Brain Fog
Weakness	Karena berbasis luar negeri masyarakat Indonesia belum tentukan menemukan <i>website</i> nya <i>Website</i> lebih fokus kepada penelitian bukan penanganan kondisi.
Opportunity	Karena <i>website</i> adalah dari tempat penelitian informasi yang diberikan akan selalu diperbaharui.
Threat	Konnten nya tidak memiliki gambar atau interaksi yang dapat membuat pengguna tidak tertarik dalam membaca apa yang mereka keluarkan.

3.1.1.3 Studi Referensi

1. The boat



Gambar 3.18 Gambar halaman awal *website the boat*

Sumber: *website the boat*

The boat adalah sebuah *website* dengan *interactive storytelling* dimana pengguna akan dibawa ke dalam cerita tentang pengungsi vietnam dalam kapal. *Website* digunakan sebagai medium untuk menceritakan sebuah cerita yang pengguna dapat

akses dengan mudah. Ceritanya menceritakan tentang pengungsi Vietnam sebanyak 800,000 jiwa mengungsi melalui kapal dimana diperkirakan 200,000 sampai 400,000 tidak selamat dalam perjalanan.



Gambar 3.19 Gambar pembuka dari cerita interaktif *website the boat*
Sumber: *website the boat*

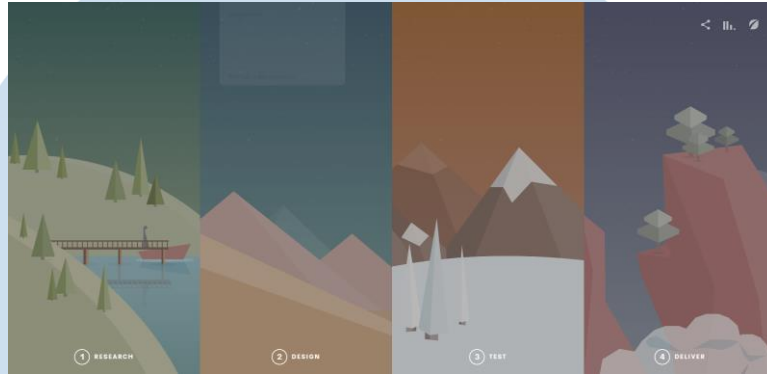
Cerita *the boat* dimulai dengan kapal yang sedang melewati laut dari pengungsi vietnam dengan animasi lautan dan desain suara yang menarik akan mengikat pengguna dalam cerita tentang pengungsi vietnam. *Footer* di *website* memberikan pilihan kepada pengguna bila ingin menggunakan suara, layar penuh, *scroll* otomatis di dalam *websitenya*. Cara penceritaan dalam *website* interaktif *the boat* adalah dengan meminta pengguna untuk *scroll* pada *mouse* nya untuk memulai cerita dan melanjutkan cerita dengan suara dan animasi yang sesuai dengan apa yang terjadi di dalam ceritanya. Akhir dari cerita pengguna akan melihat sebuah latar belakang dari cerita nya dan kredit tentang siapa saja yang terlibat.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

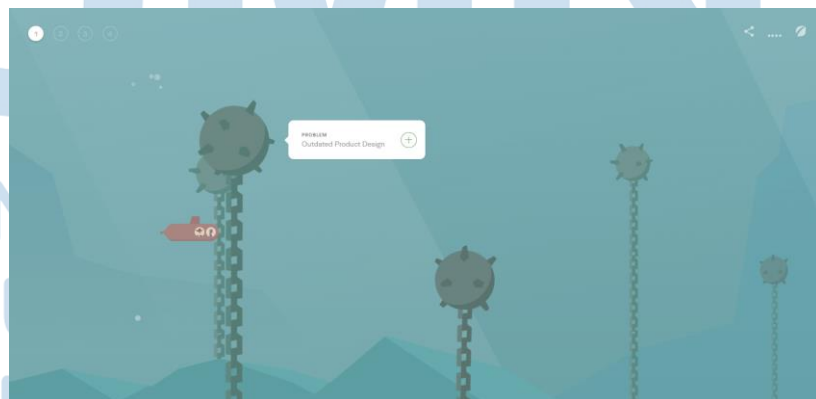
N
U
S
A
N
T
A
R
A

2. Defeat B.O.C.O



Gambar 3.20 Gambar pembuka dari cerita interaktif *website defeat B.O.C.O*
Sumber: *website defeat B.O.C.O*

Defeat B.O.C.O atau *the beast of conflicting opinions*, adalah proyek interaktif yang dibuat oleh konsultasi baru untuk menunjukkan tantangan dari perancangan desain UX dan memahami permasalahannya sebelum membuat solusi. *Website* menjelaskan cerita bagaimana UX desainer melewati tantangan perancangan desain UX. Cara penceritaan dilakukan dengan karakter pergi menjelajahi tempat dan menghindari masalah masalah yang akan dialaminya yang berupa bahaya yang mereka hindari dan di akhir pengguna bersama dengan karakter akan melawan *B.O.C.O* dimana pengetahuan pengguna diuji untuk mengalahkannya.



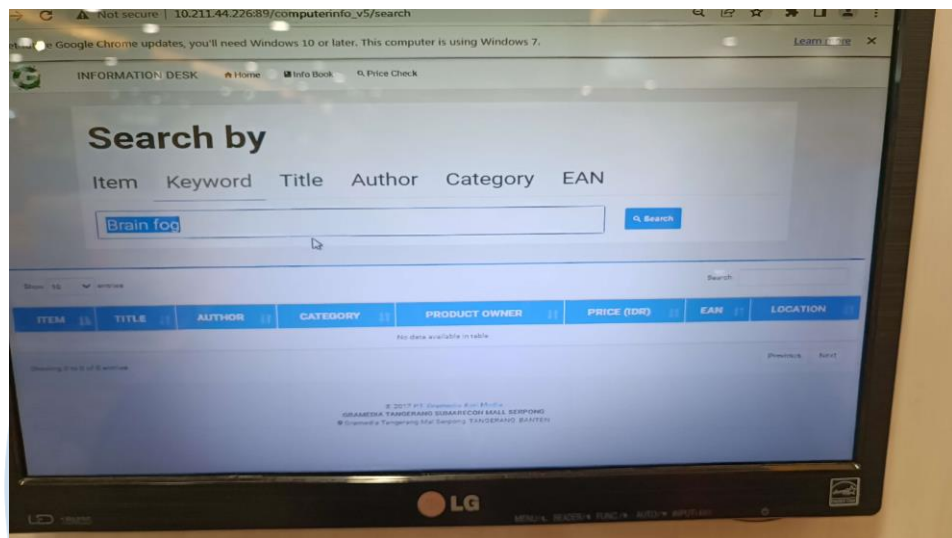
Gambar 3.21 Gambar penyampaian informasi interaktif *website defeat B.O.C.O*
Sumber: *website defeat B.O.C.O*

Cara penyampaian informasi tentang tantangan dan juga apa yang perlu diperhatikan dalam perancangan UX disampaikan secara menarik dan interaktif dengan menggunakan karakter yang melewati tantangan sepanjang jalan dan sampai kepada monster pada daerah tersebut yang bisa dikalahkan dengan menggunakan pengetahuan yang didapat saat perjalanan menuju monster B.O.C.O. Gaya visual vektor yang menarik dengan warna yang tidak mencolok menjadi salah satu keunikannya. Font yang digunakan cocok dan mudah dilihat dengan kontras kotak putih dan *font* berwarna hitam. UI di dalam *website* nya enak untuk dilihat karena tidak memiliki sisi yang tajam pada pilihan pengguna.

Website ini menarik pengguna untuk mempelajari dan merasa bagaimana menjadi seorang UX designer dimana ada banyaknya tantangan dalam tahapan penelitian, desain, tes, dan *deliver* dengan setiap tahap memiliki monster yang dapat dikalahkan dengan informasi yang sudah dipelajari selama perjalanan.

3.1.1.4 Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 16 Februari 2023 di tempat buku Gramedia pada tempat perbelanjaan bernama Summarecon Mall Serpong, dimana hasil observasi menunjukkan bahwa media informasi buku tentang kondisi Brain Fog masih belum ada dan ini menunjukkan kurangnya media informasi pada kondisi Brain Fog.



Gambar 3.22 Gambar hasil observasi
Sumber: Foto kamera peneliti

3.1.1.5 Kesimpulan

Wawancara yang dilakukan kepada ahli neurologis, mengatakan bahwa kondisi Brain Fog adalah gejala yang memiliki banyak penyebab seperti gula darah rendah, gula darah tinggi, infeksi seperti demam, hypoxia atau kekurangan oksigen di dalam otak juga dapat menyebabkan kondisi otak berkabut. Neurologi masih mencari sumber dan alasan dari kondisi Brain Fog karena penyebabnya masih kurang penelitian.

Wawancara dengan narasumber mengatakan bahwa adanya dua tipe inflamasi yang dapat dialami oleh seseorang inflamasi dari luar seperti infeksi, trauma atau terjadinya benturan, zat-zat beracun dan *autoimmune* dimana inflamasi terjadi sebagai respon adanya sesuatu yang salah, kurang pada tubuh menyebabkan inflamasi di tempat yang terjadi.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan ahli neurologis bilang bahwa bila seseorang mengalami dehidrasi mereka dapat mengalami gejala Brain Fog karena tekanan darah yang turun, terjadi karena kurang cairan pada darah menjadi tekanan darah menurun karena kurang darah dan oksigen di dalam darah, selanjutnya adalah obesitas, narasumber bilang bahwa obesitas postural, dan *sedentary lifestyle* dimana bila

seseorang memiliki kekurangan dalam olahraga kinerja otak pun dapat berkurang juga karena narasumber menjelaskan bahwa saat olahraga adanya koordinasi antara otak dan juga tubuh untuk dapat menggerakkan badan sesuai dengan yang diinginkan, dengan berolahraga tekanan darah akan membaik mengakibatkan darah ke otak cukup.

Inflamasi dapat terjadi pada siapa saja, dan pencegahannya dari narasumber menyebutkan untuk menghindari terjadinya inflamasi seseorang dapat menghindari sesuatu yang dapat merusak otak seperti cedera kepala, stroke, hipertensi, kontrol gula, aktivitas rutin, makan yang dijaga, kurangi merokok, dan menjalani pola hidup sehat.

Melalui studi eksisting yang dilakukan menunjukkan bahwa informasi tentang kondisi Brain Fog di Indonesia masih kurang dan dengan penyampaian informasi yang tidak menarik membuat seseorang tidak tertarik dalam mengetahui lebih lanjut tentang permasalahannya. Belum ada *website* yang secara khusus membahas tentang Brain Fog di Indonesia.

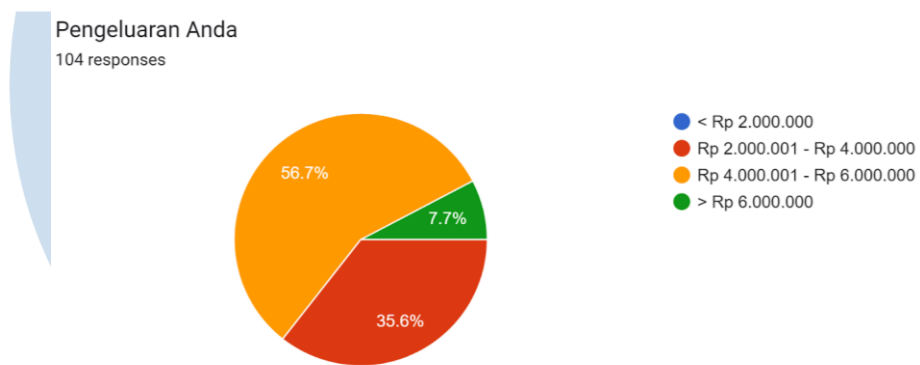
Melalui studi referensi yang ditemukan adalah dengan penyampaian informasi yang interaktif dan mengandung unsur *storytelling* pengguna dapat belajar sekaligus menjadi bagian dalam cerita yang interaktif. Gambar dan ilustrasi dapat digunakan sekaligus untuk membantu dalam menyampaikan informasi.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Creswell, J. W. (2014), metode kuantitatif adalah suatu pendekatan untuk menguji teori teori dengan memperhatikan hubungan antara variabel yang ada. Hasil data akhir biasa adalah data yang bisa dianalisis dan diukur. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner kepada usia 25-29 tahun di Jabodetabek.

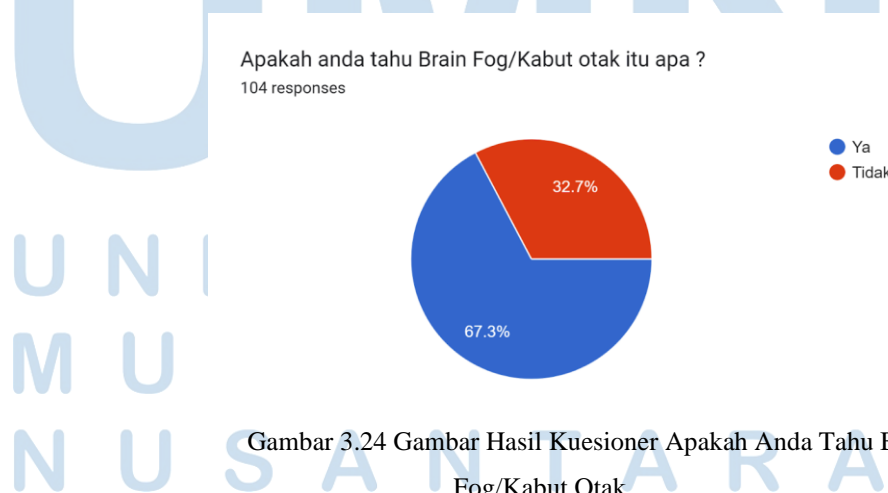
3.1.2.1 Kuesioner

Jumlah penduduk Jakarta pada umur 25-29 tahun sebesar 854.980 jiwa menurut BPS dengan teori slovin tentang menghitung seberapa banyak data yang dibutuhkan $n = N / (1 + Ne^2)$ dengan *margin of error* sebesar 0.1 menghasilkan data yang dibutuhkan sebesar 100 responden.



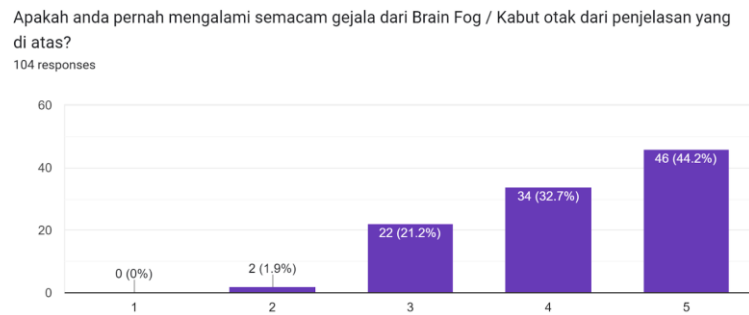
Gambar 3.23 Gambar Hasil Kuesioner Pengeluaran *Target Audience*

Dari 104 responden menjawab bahwa sebanyak 56,7% responden memiliki penghasilan lebih dari 4 juta, 35,6% mengatakan memiliki penghasilan lebih dari 2 juta sampai 4 juta, dan sebanyak 7,7% mengatakan memiliki penghasilan lebih dari 6 juta.



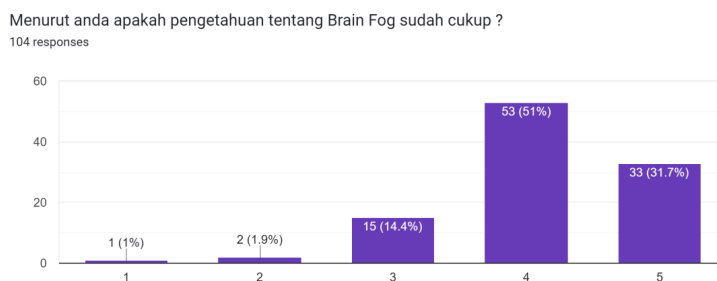
Gambar 3.24 Gambar Hasil Kuesioner Apakah Anda Tahu Brain Fog/Kabut Otak

Data mengatakan bahwa dari 104 responden yang didapat menunjukkan bahwa sebanyak 67,3 mengatakan sudah mengetahui apa itu Brain dan sebanyak 32,7% mengatakan tidak tahu apa itu Brain Fog.



Gambar 3.25 Gambar Hasil Kuesioner Mengalami Gejala semacam Brain Fog

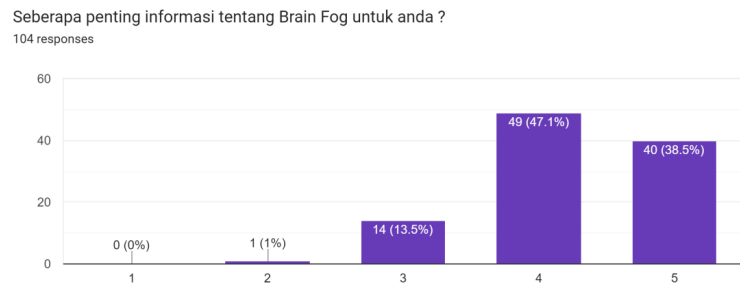
Data kuesioner dari 104 responden yang di dapat mengatakan bahwa sebanyak 44,2% atau 46 dari 104 responden menjawab pernah dengan memilih pilihan 5 sebagai sering mengalami, sebanyak 32,7 atau 34 responden memilih pilihan 4, sebanyak 21,2% atau sebanyak 22 responden memilih pilihan nomor 3, dan 1,9% atau 2 responden memilih 2. Mayoritas responden pernah mengalami Brain Fog.



Gambar 3.26 Gambar Hasil Kuesioner Pengetahuan Sudah Cukup

Data kuesioner dari 104 responden mengatakan bahwa sebanyak 51% responden memilih pilihan nomor 4 dan sebanyak

31,7 atau sebanyak 33 responden memilih pilihan 5, 14,4% memilih pilihan 3, pilihan 2 memiliki 2 responden dan pilihan 1 memiliki responden sebanyak 1. Responden sudah merasa mengetahui Brain Fog.



Gambar 3.27 Gambar Hasil Kuesioner Penting Brain Fog

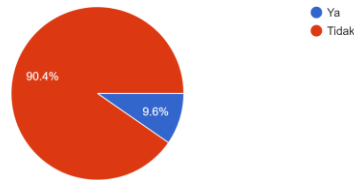
Data kuesioner dari 104 responden mengatakan bahwa sebanyak 40 responden atau 38,5% memilih pilihan 5 mengatakan bahwa informasi tentang Brain Fog penting, sebanyak 49 responden atau 47,1% memilih opsi 4, sebanyak 14 responden atau 13,5% memilih pilihan 3, dan 1 responden memilih pilihan 2. Data menyebutkan bahwa informasi tentang Brain Fog dianggap penting oleh responden.



Gambar 3.28 Gambar Hasil Kuesioner Duduk Tiduran atau Bergerak

Data kuesioner dari 104 mengatakan bahwa 100% dari responden menjawab lebih banyak duduk/tiduran dibanding bergerak, karena dari pengetahuan yang didapat kehidupan *sedentary* dapat menyebabkan terjadinya Brain Fog lebih besar.

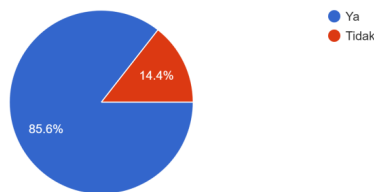
Apakah anda mendapatkan tidur yang cukup ?
104 responses



Gambar 3.29 Gambar Hasil Kuesioner Mendapatkan Tidur Cukup

Data kuesioner mengatakan dari 104 responden yang didapat sebanyak 90,4% responden tidak mendapatkan tidur yang cukup, karena dari pengetahuan yang didapat kekurangan tidur mengganggu kinerja otak yang akan menyebabkan terjadinya kondisi Brain Fog, dimana kekurangan tidur dapat menyebabkan terjadinya kondisi Brain Fog lebih mudah.

Apakah anda sedang mengalami stress saat ini
104 responses

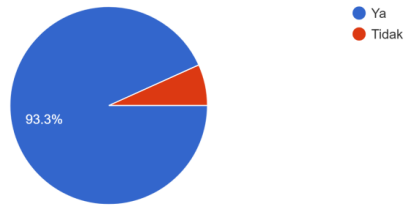


Gambar 3.30 Gambar Hasil Kuesioner Sedang Mengalami Stres

Data kuesioner mengatakan dari 104 responden yang di dapat sebanyak 85,6% mengatakan sedang dalam stres menunjukkan bahwa *target audience* sedang dalam banyak stres dan dari data yang di dapat stres yang berlebih tanpa dibenarkan dapat menyebabkan kondisi Brain Fog.

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

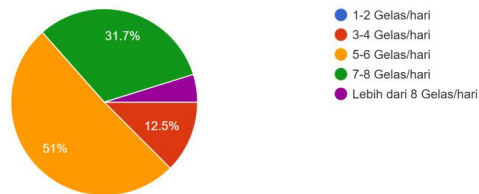
Apakah anda sering mengonsumsi Kafein ?
104 responses



Gambar 3.31 Gambar Hasil Kuesioner Konsumsi Kafein

Data kuesioner menunjukkan sebanyak 93,3% responden dari 104 mengatakan mereka mengonsumsi kafein yang dimana dari pengetahuan yang diketahui kafein dapat menyebabkan seseorang untuk terkena Brain Fog lebih tinggi dari normal.

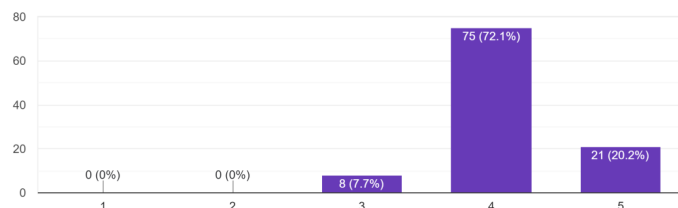
Dalam 1 hari, Anda minum berapa gelas air? (250ml)
104 responses



Gambar 3.32 Gambar Hasil Kuesioner Konsumsi Air per Hari

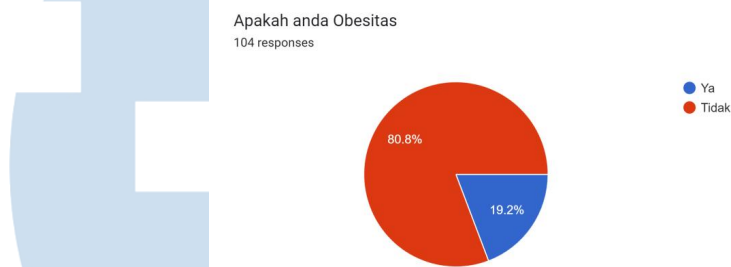
Data kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 51% 5-6 gelas/ hari yang diketahui bahwa batas minimum orang minum air dalam sehari itu adalah 7-8 gelas / hari. Dehidrasi dapat menyebabkan terjadinya kondisi Brain Fog karena pengentalan darah dan kurangnya oksigen pada darah.

Apakah anda makan makanan yang bergizi
104 responses



Gambar 3.33 Gambar Hasil Kuesioner Konsumsi Makanan Bergizi

Data kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 75 orang atau 72,1% memakan makanan bergizi. Pertanyaan ini di berikan karena kekurangan nutrisi yang disebabkan oleh makan makanan yang tidak bergizi dapat menyebabkan terjadinya kondisi Brain Fog lebih besar karena kurangnya asupan energi yang cukup kepada otak.



Gambar 3.34 Gambar Hasil Kuesioner Obesitas

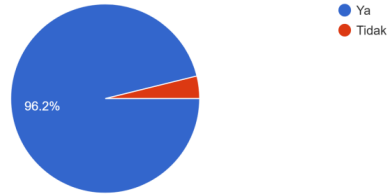
Data kuesioner yang didapat menunjukkan bahwa dari 104 responden sebesar 80,8% responden tidak obesitas. Pertanyaan ini diberikan karena dari informasi data yang didapat, orang yang obesitas lebih rentan terkena kondisi Brain Fog karena orang obesitas dapat terjadi pembuluh darah yang tersumbat yang mengakibatkan kondisi Brain Fog bisa terjadi.



Gambar 3.35 Gambar Hasil Kuesioner Media Informasi

Data kuesioner menunjukkan bahwa *target audience* memilih *website* sebagai media utama penjelasan informasi Brain Fog dengan 62 responden atau sebesar 59,6% memilih *website*.

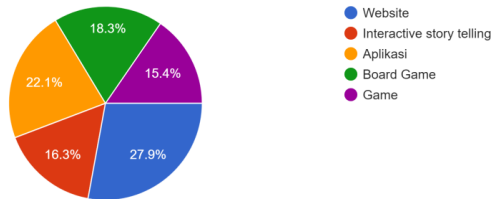
Apakah Anda pernah melihat media informasi mengenai Brain Fog ?
104 responses



Gambar 3.36 Gambar Hasil Kuesioner Media Informasi Tentang Brain Fog

Data kuesioner menunjukkan bahwa sebesar 96,2% dari *target audience* sudah pernah melihat sebuah media informasi tentang Brain Fog.

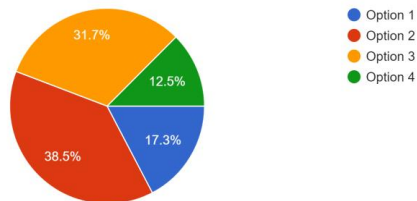
Menurut anda media komunikasi visual apakah yang cocok untuk meingkatkan awareness tentang permasalahan brain fog ?
104 responses



Gambar 3.37 Gambar Hasil Kuesioner Media Informasi Cocok untuk Brain Fog

Data kuesioner menunjukkan bahwa *target audience* memilih *website* media yang paling cocok sebesar 27,9% responden memilih *website*, sebesar 16,3 % memilih *interactive storytelling*, 22,1% dari responden memilih aplikasi, 18,3 % memilih *board game*, dan sebanyak 15,4% memilih game.

Gaya Ilustrasi yang anda sukai
104 responses



Gambar 3.38 Gambar Hasil Kuesioner Gaya Ilustrasi

Data kuesioner menunjukkan bahwa *target audience* memilih Opsi 2 sebagai gaya visual yang disukai dengan 31,7% memilih opsi 3, 17,3% memilih opsi 1 dan 12,5% memilih 12,5%.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang akan dipakai dalam perancangan media informasi adalah metode Design Thinking. *Design thinking* memiliki 5 tahap tahap *Empathize, define, ideate, prototype, test*.

1. *Empathize*

Empathize adalah sebuah tahap untuk mengerti permasalahan yang ingin diselesaikan dengan melakukan riset kepada target audience, penggunaan tahap *Empathize* digunakan agar dapat menemukan apa yang pengguna perlukan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Pada tahap *Empathize* metode yang digunakan adalah kualitatif seperti wawancara, studi eksisting, studi referensi, dan observasi. Metode lain yang digunakan seperti kualitatif adalah kuesioner.

2. *Define*

Define adalah sebuah tahap untuk menemukan dan menentukan inti masalah dari target audience dan hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat persona. Dalam tahap ini metode yang dapat dilakukan adalah *user persona* dan *user journey* digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dari apa yang sudah ada.

3. *Ideate*

Ideate adalah sebuah tahap untuk memulai membuat ide yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang ingin diselesaikan. Pada tahap *ideate* dilakukan perancangan *mindmap, information architecture, user flow, wireframe, low fidelity*.

4. *Prototype*

Prototype adalah sebuah tahap dimana memulai untuk membuat perancangan yang merepresentasikan solusi dari ide yang didapatkan. Pada tahap *prototype* metode yang digunakan adalah *high fidelity* dimana dari *low fidelity* dikembangkan dan di buat untuk dapat di coba oleh *user* pada tahap selanjutnya.

5. *Test*

Test dalam tahap terakhir dari *design thinking* adalah untuk mendapatkan *feedback* tentang *prototype* yang sudah dibuat dari target audiense agar perencanaan dapat sesuai dan melihat bahwa target audiense menyukai solusinya. Pada tahap ini metode yang digunakan adalah *alpha test* dan *beta test*, dilakukan untuk mendapatkan masukan dari *high fidelity* yang sudah dibuat dan ditest oleh *user*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA