

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode yang dipakai penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah metode penelitian campuran atau *hybrid*. Pada metode penelitian campuran menggunakan pengabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid, reliable, komprehensif dan objektif (Sugiyono, 2013, hlm. 26). Hal yang bisa diperoleh dari penelitian kualitatif yaitu pencarian informasi antara peneliti dengan sumber data sehingga dapat menggali informasinya lebih dalam namun, peneliti harus memahami dan mempelajari konteks yang akan diangkat terlebih dahulu agar hasilnya maksimal. Sebaliknya, pada metode kuantitatif tidak ada interaksi antara peneliti dan sumber data sehingga hasil dari penelitiannya akan lebih objektif (Sugiyono, 2013, hlm. 13).

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan oleh penulis adalah wawancara (*in depth interview*). Sebelum melakukan tahapan wawancara, penulis terlebih dahulu melakukan studi literatur untuk mencari informasi terkait. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Untuk mendapatkan informasi lebih dalam seputar topik penulis melakukan wawancara dengan 2 orang ahli gizi yaitu Fayrus Iyun, S.Gz dan dr. Ade Erni, Sp.GK, M.Gizi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai sebab-akibat terhadap pola konsumsi buah, permasalahan kurang konsumsi buah yang bisa mengarah ke *foodneophobia* ataupun *picky eater*, serta informasi terkait lainnya dari pakar profesional langsung. Proses wawancara dengan ahli gizi pertama melalui *whatsapp* dan ahli gizi kedua melalui email. Penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu penerbit yaitu Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds. untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan desain. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara secara langsung dengan salah satu orang tua yang memiliki 2 orang anak usia 6 tahun dan 8 tahun dengan profesi sebagai guru.

3.1.1.1 Wawancara

Berikut adalah penjabaran data dari hasil wawancara dengan narasumber yang sudah dilakukan :

1) Wawancara Fayrus Iyun, S.Gz

Penulis melakukan wawancara pada hari Senin, 19 September 2022 melalui via chat *whatsapp* dengan Fayrus Iyun sebagai ahli gizi anak yang saat ini bekerja puskesmas Talawaan Minut di Manado. Menurut ahli gizi Fayrus Iyun mengatakan bahwa penyebab seorang anak malas untuk makan buah ada beberapa faktor diantaranya adalah rasa, kandungan air, tekstur, dan visual. Buah yang terlalu dominan disatu rasa seperti terlalu manis atau asam maka kebanyakan anak tidak akan menyukainya. Pemilihan buah-buahan yang memiliki kandungan air tinggi perlu diperhatikan apabila kondisi anak telah habis makan hidangan utama (*main course*). Hal ini dikarenakan kandungan air yang banyak akan membuat lambung anak akan lebih cepat penuh sehingga makan anak akan lebih sedikit. Faktor ketiga yaitu tekstur, buah yang memiliki tekstur keras akan membuat anak kesulitan untuk mengunyah.



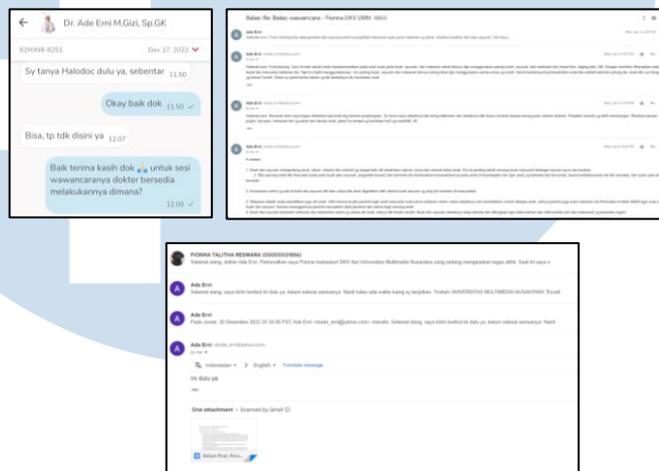
Gambar 3.1 Wawancara Ahli Gizi Pertama

Kesimpulannya dari wawancara dengan ahli gizi Fayrus Iyun, untuk mengatasi anak yang sulit makan buah faktor utama yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan buah dan pemilihannya. Hal itu juga masih berkaitan dengan peran aktif orang tua sebagai penyedia buah-

buah di rumah untuk dikonsumsi setiap harinya. Variasi dan mengolah buah dengan selingan yang berbeda-beda bisa menjadi solusi yang bisa diterapkan oleh orang tua.

2) Wawancara dr. Ade Erni, Sp.GK, M.Gizi.

Penulis menghubungi dokter Ade Erni melalui aplikasi halodokter pada tanggal 27 Desember 2022. Wawancara dilakukan pada hari Sabtu, 31 Desember 2022 dengan menjawab serangkaian pertanyaan serta tanya jawab melalui via email. Saat ini beliau bekerja di Rumah Sakit Izza Karawang dan juga melakukan praktik secara *online*.



Gambar 3.2 Wawancara Ahli Gizi Kedua

Hasil wawancara yang didapatkan dari dokter Ade Erni bahwa peran orang tua sangat penting terhadap pola konsumsi buah. Menurut beliau orang tua harus memberikan contoh didepan anaknya yang baik karena *parents* merupakan idola pertama bagi seorang anak. Beliau juga menyarankan *food playing* dan *food chaining* untuk mencegah serta mengatasi terjadinya *picky eater* dan *food neophobia*. Memberikan *self rewards* terhadap anak juga bisa sesekali dilakukan namun, tidak akan baik jika terlalu sering diterapkan. Mengajak anak untuk kegiatan seperti berbelanja buah dan hal lainnya yang bisa membangun ketertarikan serta rasa ingin tau anak terhadap buah juga bisa dilakukan orang tua.

Selain itu, dokter Ade Erni juga merekomendasikan beberapa buah yang baik untuk pertumbuhan anak. Buah yang memiliki kandungan lemak MUFA (*monounsaturated fatty acid*) baik untuk pencernaan anak, buah yang memiliki banyak kandungan mineral dan serat baik untuk menjaga kadar air dalam tubuh yang hilang karena beraktivitas, buah yang tinggi kalium baik untuk menjaga fungsi dalam tubuh untuk tetap bekerja dan buah yang mengandung antioksidan tinggi penting untuk melindungi tubuh dari radikal bebas yang dapat membahayakan tubuh.

Kesimpulan dari wawancara dengan dokter Ade Erni spesialis ahli gizi, untuk mengatasi anak yang sulit makan peran orang tua dan faktor lingkungan menjadi hal utama yang perlu diperhatikan. Orang tua merupakan kepala keluarga yang menjadi contoh dan teladan anak di rumah. Pola perilaku makan orang tua biasanya akan menjadi cerminan anak.

3) Wawancara Orang Tua Ibu Josephine (Guru)

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Josephine pada hari Rabu, 21 September 2022. Beliau berprofesi sebagai guru les rumahan untuk jenjang SMP dan SMA. Bu Josephine memiliki 2 anak bernama Kinan usia 6 tahun kelas 1 SD dan Ray usia 8 tahun kelas 3 SD.



Gambar 3.3 Wawancara *Target Audience*

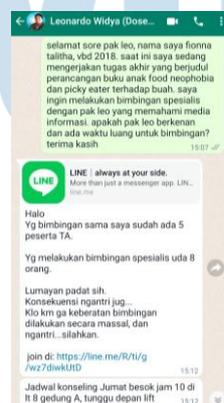
Beliau mengatakan bahwa kedua anaknya memiliki kesulitan dalam mengkonsumsi buah-buahan. Untuk anaknya bernama Kinan dia cenderung pemilih sedangkan Ray hanya mau mengkonsumsi

buah jika diolah. Biasanya sang Ibu hanya memberikan variasi buah potongan kepada anak karena dinilai lebih cepat dan praktis untuk beliau yang memiliki aktivitas lumayan padat sebagai guru sehingga tidak memungkinkan untuk membuat olahan yang terlalu memakan banyak waktu dan energi.

Kesimpulan dari wawancara dengan orang tua yang mempunyai anak *picky eater*, bahwa variasi beragam dan tidak monoton perlu diterapkan bagi anak yang masih dalam tahapan untuk mengenal atau masih tahapan belajar untuk menyukai buah. Hal itu bisa dilakukan dengan membuat variasi ragam macam olahan yang berbeda-beda. Salah satu contohnya, menyediakan buah potongan dengan dibuat variatif warna dan dibentuk menarik oleh cetakan bintang atau hewan. Selain itu, penggabungan rasa buah yang berbeda juga bisa diterapkan. Contohnya pepaya, dapat digabungkan dengan perasan jeruk yang manis untuk menambahkan rasa yang berbeda. Suasana makan anak juga bisa dikondisikan sesuai dengan ketertarikannya sehingga *mood* makan anak baik saat buah disediakan oleh orang tua.

4) Wawancara Leonardo Adi Dharma

Penulis melakukan wawancara dengan Leonardo Adi Dharma sebagai penulis buku. Sebelumnya beliau sudah pernah menerbitkan beberapa buku dan penulis tertarik untuk menambah informasi dan mendapatkan saran terkait perancangan buku yang baik dari pakarnya.



Gambar 3.4 Wawancara Penulis Buku

Untuk merancang buku ada banyak hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah ide dan tujuan, sebelum membuat buku menurut beliau mengetahui fenomena atau urgensi yang terjadi di masyarakat perlu diperhatikan untuk membuat tujuan buku jelas dan tidak sia-sia. Ide pembuatan buku akan lebih mudah dibedah jika sudah melakukan riset secara mendalam tujuan dari pembuatan buku atas urgensi yang ada. Penentuan media dan jenis buku harus disesuaikan dengan urgensi yang dibutuhkan seperti memilih media cetak atau *online ebook* atau jenis buku seperti *storybook* atau *pop-up book* menjadi hal yang harus di pertimbangkan sebelum memulai perancangan. Menurut saran beliau, penulis juga harus menentukan kerangka buku seperti pendahuluan, isi dan penutup yang kemudian dikembangkan ke beberapa bab. Konsisten, tidak hanya buku dalam membuat desain point ini harus diterapkan dan menjadi acuan agar menghasilkan karya yang baik. Dengan konsistensi dalam buku baik dari tata letak, halaman pemisah bab, *typography* dan lain-lain memudahkan bagi audiens untuk menerima informasi serta mengingat ciri khas dari bukunya yang membedakan dengan buku yang sudah ada dipasaran.

Kesimpulan dari wawancara, banyak aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan sebelum perancangan buku hingga ketahapan produksi. Perancangan buku yang baik harus memenuhi aspek-aspek tersebut sehingga hasil perancangan bukunya dapat diterima oleh target audiens dengan baik.

3.1.1.2 Studi Eksisting

Penulis menggunakan studi eksisting untuk mengumpulkan data dengan mencari referensi dari buku, konten sosial media, ataupun video yang pernah dibuat sebelumnya. Studi eksisting ini digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam proses perancangan buku.

1) Buku Seri Uma & Omar: Uma Suka Buah-buahan

Buku karya Ifah Nurjany ilustrasi dari Tim *Inner Child* yang terdiri dari 24 halaman. Konten dalam buku ini berisikan mengenai cerita tokoh Uma yang menyukai buah-buahan. Dalam alur cerita

dijelaskan bahwa Uma pergi ke pasar dan membeli beberapa buah dan menanyakan mengenai musim buah tertentu.



Gambar 3.5 Buku Uma Suka Buah Buah
Sumber: Nurjany (2006)

Untuk mempermudah menganalisa buku yang sudah dibuat, penulis menjabarkannya ke dalam tabel SWOT sebagai berikut :

Tabel 3.1 SWOT Buku Uma Suka Buah Buah

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan karkater anak dan ibu sebagai tokoh utama untuk menyampaikan alur cerita sehingga penggambaran informasi yang sesuai dengan realita yang ada. • Pemilihan warna dan style karakter sesuai dengan target yang dituju. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten yang disajikan tidak terlalu banyak menunjukkan ajakan. • Komposisi layout text pada halaman isi terlihat tidak dinamis dan tidak menerapkan penggunaan grid dengan baik sehingga terlihat kurang nyaman saat dibaca. • Penggambaran buah dalam buku kurang variatif dan beragam
<i>Opportunity</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Buku ini tersedia dalam bentuk cetak yang dapat dijumpai di gerai buku seperti gramedia dan juga beberapa <i>e-commerce</i>. • Penggunaan <i>storytelling</i> membuat buku ini menarik untuk anak anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada banyaknya media informasi digital yang berkembang membuat buku ini bisa saja kurang diminati.

2) Buku Keajaiban Mencoba

Buku yang ditulis oleh dr. Sylvia Irawati M.Gizi dari *Bookabook* berisikan mengenai bagaimana si kecil melengkapi nutrisi dari sumber makanan. Di dalam buku ini terdapat panduan untuk anak mengenal suatu rasa dan ada catatan untuk orang tua agar anaknya mau mencoba dengan cara yang *fun*. Kekurangan buku ini tidak adanya informasi kandungan nutrisi dan manfaatnya secara spesifik.



Gambar 3.6 Buku Keajaiban Mencoba

Sumber: <https://www.bookabook.id/products/keajaiban-mencoba> (n.d)

Untuk mempermudah menganalisa buku yang sudah dibuat, penulis menjabarkannya ke dalam tabel SWOT sebagai berikut :

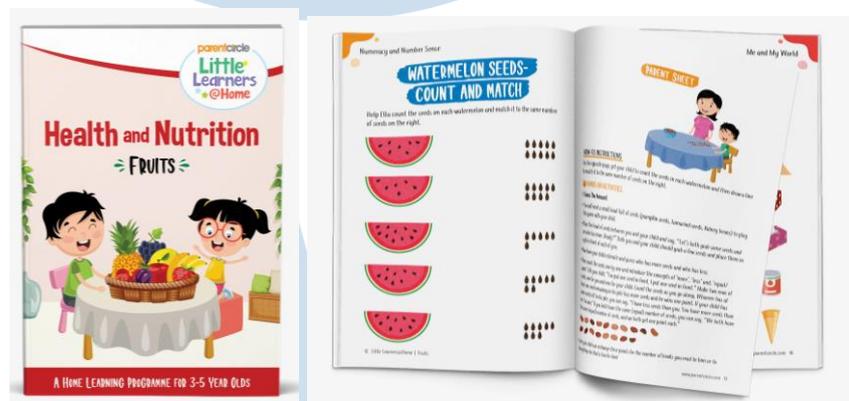
Tabel 3.2 SWOT Buku Keajaiban Mencoba

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan karakter anak dan ibu sebagai tokoh utama untuk menyampaikan alur cerita sehingga penggambaran informasi yang sesuai dengan realita yang ada.• Pemilihan warna dan style karakter sesuai dengan target anak anak.• Informasi dalam buku mudah mengerti dengan penggunaan teks yang tidak terlalu banyak.	<ul style="list-style-type: none">• Konten yang disajikan kurang lengkap. Tidak ada informasi terkait kandungan nutrisi atau manfaat.• Komposisi layout text pada halaman isi terlihat tidak dinamis dan tidak menerapkan penggunaan grid dengan baik sehingga terlihat kurang nyaman saat dibaca,

<i>Opportunity</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Buku ini tersedia dalam bentuk cetak yang dapat dijumpai di gerai buku seperti gramedia dan juga beberapa <i>e-commerce</i>. • Penggunaan <i>storytelling</i> membuat buku ini menarik untuk anak-anak • Dapat dibuat media pendukung dengan dua karakter utama yang sama dalam setiap mediana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada banyaknya media informasi digital yang berkembang membuat buku ini bisa saja kurang diminati.

3.1.1.3 Studi Refrensi

Studi referensi dibuat untuk menganalisa suatu media yang memiliki kemiripan dengan perancangan yang akan dilakukan. Selain itu, penulis juga dapat mengambil point point penting yang akan diterapkan kedalam perancangan sebagai referensi.



Gambar 3.7 Buku Refrensi *Health and Nutrition*
Sumber: parentcircle (n.d)

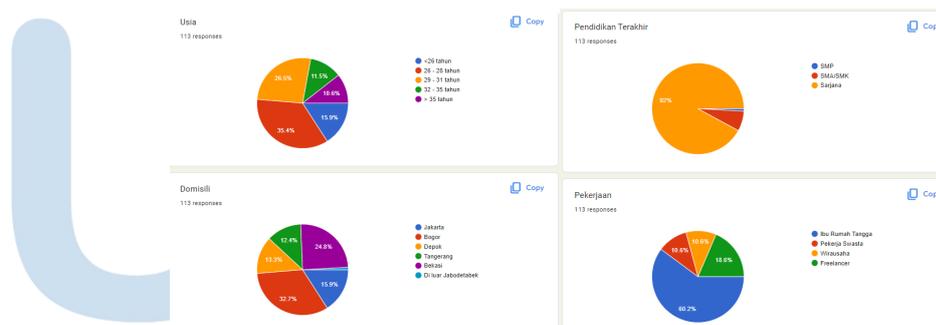
Buku ini diterbitkan oleh *parentscircle* yang merupakan jenis buku aktivitas dengan panduan orang tua. Di dalam buku terdapat serangkaian aktivitas yang melatih motorik, kognitif, kreativitas, *sensory skill*, vocabulary dan masih banyak lagi. Selain itu, dalam buku ini anak ikut terlibat aktif dengan didampingi orang tua selama proses pembelajaran melalui buku ini.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif yang digunakan oleh penulis adalah kuesioner dan studi eksisting. Penulis juga melakukan studi eksisting dan studi refrensi untuk melihat ketersediaan media serupa terkait topik yang diangkat. Studi ini juga berguna untuk mengumpulkan data, menganalisa permasalahan, serta menjawab permasalahan yang ada.

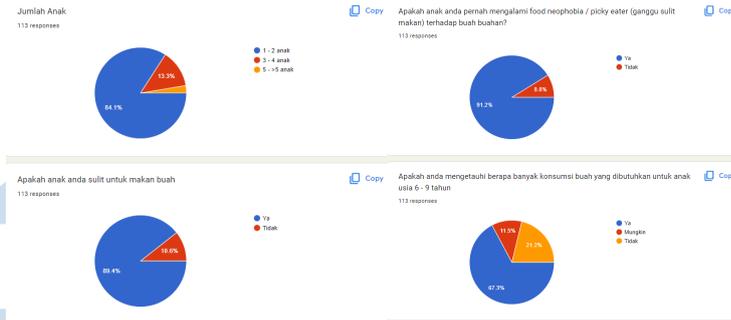
3.1.2.1 Kueisioner

Kuesioner merupakan alat survei yang berisi serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan tanggapan kepada para responden (Sugiyono, 2017, hlm.142). Dengan kuesioner penulis mendapatkan data tertulis dengan memberikan serangkaian pertanyaan dan kemudian pertanyaan akan dijawab oleh para responden. Penulis memanfaatkan kuesioner untuk memperoleh data mengenai anak anak yang mengalami kesulitan untuk konsumsi buah dan orang tua juga mengalami kesusahan untuk mengatasinya. Kuesioner disebarakan oleh penulis dengan rentang usia 25 – 35 tahun berdomisili di JABODETABEK. Penulis berhasil mengumpulkan sebanyak 113 responden dengan menggunakan Google Form.



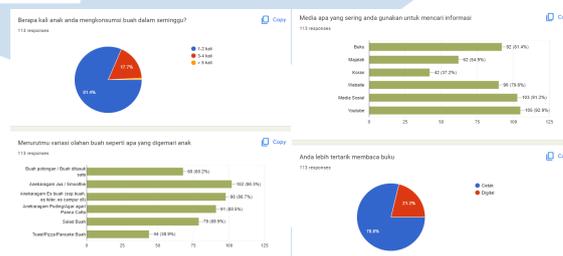
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Ke 1-4

Dari 113 responden usia usia paling banyak adalah 26-48 tahun (35.4%) yang berdomisili di Bogor (32,7%). Dengan pendidikan terakhir sarjana (92%) dan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga paling banyak sebanyak (60.2%) yang memiliki 1-2 anak (84.1%). Dari data yang didapatkan (89.4%) anaknya mengalami kesulitan untuk makan buah.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner Ke 5-8

Orang tua yang memiliki anak mengalami *picky eater* sebanyak (91,2%) dan mayoritas hanya memberikan konsumsi buah sebanyak 1-2 kali dalam seminggu (81,4%). Padahal baiknya dalam seminggu anak mengkonsumsi hingga 4-5 porsi buah. Namun orang tua hanya memberikan 1-2 karena anaknya tidak mau memakannya. Olahan makanan yang menurut orang tua menjadi favorite si anak paling tinggi ditempati oleh jus atau smoothie (90,3%), ditempat kedua ada anekaragam es buah (86,7%).



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner Ke 9-10

Berdasarkan hasil dari *google form* kebanyakan orang tua mendapatkan informasi melalui youtube (92,9%), media sosial (91,2%) dan buku (81,4%). Buku cetak juga masih menjadi top favorit untuk orang tua dengan (78,8%) masih menggunakannya.



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Ke 11

Dari hasil kuesioner, masih ada orang tua yang memiliki anak yang susah untuk makan buah sehingga perancangan desain buku ini bisa dilakukan guna upaya untuk mencari solusi dari masalah yang terjadi. Penggunaan buku cetak masih bisa digunakan karena banyak orang tua yang memilih media tersebut untuk menghindari anak *addicted* terhadap digital karena usia anak 6-9 tahun masih dalam proses perkembangan. Buku cetak juga memudahkan untuk anak melakukan serangkaian aktivitas yang nantinya akan tersedia dalam konten, penggunaan buku digital dinilai kurang cocok dan tidak akan maksimal dalam perancangan yang akan penulis buat.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa (2014) terdapat 5 tahapan metode perancangan diantaranya :

1) *Orientation*

Pada tahapan ini penulis melakukan pendalaman topik terkait buah, pola konsumsi buah serta mencari solusinya. Penulis mempelajari, mencari dan mengumpulkan data dengan melakukan riset melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis melakukan wawancara dengan ahli, wawancara dengan *target audience*, studi eksisting, studi refrensi, dan kuesioner.

2) *Analysis*

Data yang sudah dikumpulkan oleh penulis pada tahapan *orientation* kemudian diolah untuk membentuk strategi. Penulis membuat strategi ke dalam bentuk tabel *creative brief* agar mempermudah proses perencanaan hingga perancangan desain

3) *Conception*

Melakukan eksploari konsep visual dengan mngumpulkan ide dan konsep yang nantinya akan dikembangkan kedalam tahapan desain. Pada tahapan ini penulis melakukan *brainstorming* dalam bentuk *mind mapping* untuk emndapatkan *keywords*. Dari *keywords* yang sudah didapatkan kemudian dikembangkan menjadi *big idea*. Dari *big idea*

kemudian digunakan untuk membuat turunan *moodboard* dan sebagai panduan landasan ide dan konsep untuk perancangan desain.

4) *Design*

Pada tahap ini menggunakan *moodboard* sebagai acuan dalam membuat desain. Dimulai dari tahap pembuatan layouting, mengembangkan konsep dengan membuat sketsa kasar dan ke tahap digitalisasi karya secara final.

5) *Implementation*

Hasil desain yang telah selesai kemudian akan direalisasikan dan diaplikasikan kedalam berbagai macam media promosi yang sudah ditentukan. Untuk implementasinya penulis menggunakan *mockup* sebelum nanti hasil akhirnya akan dicetak atau diunggah. Dari desain yang sudah direalisasikan akan dinilai apakah medianya efektif atau tidak.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA