Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1 Data Penelitian

Data yang dibutuhkan penulis dalam proses perancangan karya Tugas Akhir diperoleh dengan melakukan wawancara dan membagikan kuesioner kepada orangtua dengan anak pengidap *down syndrome* yang merupakan target audiens, serta wawancara dengan ahli terapi. Wawancara yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pola belajar sang anak, frekuensi terapi rata-rata, serta preferensi visual dari target audiens yang menjadi acuan penulis untuk merancang web.

3.1.1 Wawancara Ahli Terapi

Penulis melakukan wawancara via telepon dengan ahli terapi anak berkebutuhan khusus yang bernama Ibu Lusia Una Mutiara pada tanggal 5 September 2016 dengan tujuan untuk mengetahui kurikulum pembelajaran bagi anak *down syndrome* (ADS), serta teknik pembelajaran yang efektif untuk dilakukan sebagai terapi motorik halus.

Menurut Ibu Una selaku ahli terapi anak berkebutuhan khusus, anak dengan *down syndrome* memang memiliki keterlambatan dalam perkembangan kognitif dan motorik, sehingga dibutuhkan terapi untuk melatih kemampuan sang anak. Pengajaran bagi anak dengan *down syndrome* meliputi pelatihan fokus, perhatian, serta koordinasi. Ibu Una juga mengatakan bahwa ADS lebih

mudah belajar melalui contoh nyata dengan cara melakukan *step by step* bersama, karena mayoritas ADS belajar dengan cara meniru.

Terapi origami sendiri menurut Ibu Una dapat dijadikan pilihan terapi motorik halus bagi ADS dan pembelajarannya harus dilakukan dengan cara dicontohkan, namun hal ini juga perlu memperhatikan kemampuan sang anak karena terkadang anak dibawah umur 5 tahun belum bisa melatih motorik halusnya dengan baik dan cenderung lebih fokus ke pelatihan motorik kasar. Terapi origami bagi ADS juga harus dibagi kedalam beberapa tingkat kesulitan yang bertujuan untuk mengklasifikasi kemampuan sang anak. Tingkat kesulitan origami tersebut terdiri dari tingkat pertama (*easy*) yang dalam proses pembuatannya memiliki 10 – 15 jumlah lipatan, tingkat kedua (*intermediate*) yang memiliki 15 – 20 lipatan dan hasil origaminya sudah cukup terstruktur, serta tingkat ketiga (*advanced*) yang terdiri dari 20 lipatan atau lebih dan hasil origaminya sangat terstruktur.

Berdasarkan wawancara tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam proses melakukan terapi motorik halus (dengan menggunakan origami), anak dengan *down syndrome* membutuhkan sosok pengajar / *tutor* yang dalam hal ini merupakan orangtua dari sang anak. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan media video karena orangtua membutuhkan media yang dapat memberikan tutorial origami secara lengkap dan jelas, untuk kemudian ditonton dan dicontohkan kepada anaknya pada saat melakukan terapi. Hasil wawancara yang dilakukan juga menyebabkan penulis untuk memilih enam pola origami (dua pola dari masing-masing tingkat kesulitan) untuk dimuat

kedalam *web* yang dibuat. Pola tersebut antara lain ular dan panda (*easy*), tonggeret dan ikan paus (*intermediate*), serta pola ikan mas dan bangau (*advanced*).

3.1.2 Wawancara Orangtua dengan Anak *Down Syndrome*

Wawancara dilakukan lewat percakapan telepon pada tanggal 22 November 2016 kepada 11 orangtua yang merupakan anggota dari POTADS (Persatuan Orang Tua Anak dengan Down Syndrome) yang bersedia untuk membantu penulis dalam menyediakan data untuk memenuhi kebutuhan perancangan karya Tugas Akhir ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, penulis menemukan beberapa data berupa frekuensi terapi yang dilakukan oleh mayoritas ADS dan cara belajar yang efektif untuk sang anak. Mayoritas orangtua rata-rata membawa anaknya ke lembaga terapi dengan frekuensi dua kali dalam seminggu yang melakukan terapi fisik, okupasional, dan wicara bersama terapis. Orangtua yang memiliki ADS berumur diatas 7 tahun biasanya juga sudah melakukan terapi motorik halus sebagai bagian dari terapi okupasional, mayoritas juga mengetahui bahwa origami dapat menjadi salah satu terapi motorik halus, namun banyak yang belum pernah mempraktekkannya. Semua orangtua yang diwawancara juga mengatakan bahwa anaknya lebih mudah mempelajari hal baru dengan cara meniru orang-orang disekitarnya (dicontohkan).

Dalam wawancara ini penulis juga menemukan bahwa semua orangtua sering mengakses internet yang berupa situs media sosial *(facebook)* ataupun situs berita *(kompas.com, detik.com)*, semua target audiens juga mengaku bisa berbahasa inggris, sehingga hal ini memperkuat alasan penulis untuk memilih media *website* sebagai media pengajaran origami yang menggunakan bahasa inggris dalam perancangan Tugas Akhir ini.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa perlu dibuatnya sebuah media yang dapat menjadi acuan pengajaran origami kepada ADS, yang dalam perancangan ini merupakan media video yang diputar oleh orangtua dan dipraktekkan bersama dengan anaknya. Selain itu, penulis juga menggunakan *website facebook, kompas,* dan *detik* sebagai referensi pengaturan UI dalam *web* yang hendak dibuat, karena ketiga *website* tersebut memiliki UI yang familiar dengan target audiens, sehingga dapat mempermudah target dalam menelusuri *web* yang dibuat oleh penulis.

3.1.3 Kuesioner

Pembagian kuesioner dilakukan pada tanggal 22 November 2016 yang disebarkan secara *online* kepada 11 orangtua dari anak pengidap *down syndrome* selaku target audiens untuk mengetahui preferensi visual yang akan dijadikan acuan dalam perancangan karya Tugas Akhir ini. Hasil data yang telah dikumpulkan penulis digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1. Hasil Kuesioner Orangtua dengan Anak *Down Syndrome*

Pertanyaan	**Persentase Terbesar**	**Persentase Terendah**
Usia Ibu	36-45 tahun (11 orang)	25-35 tahun (tidak ada)
Usia Anak	7 tahun keatas (9 orang)	dibawah 7 tahun (2 orang)
Kelompok Warna	*Warm Colors* (9 orang)	*Cool Colors* (2 orang)
Kelompok Huruf	Sans-serif (8 orang)	Serif (3 orang)
Gaya Visual	Vektor (7 orang)	Foto (4 orang)
Tampilan Web	*Clean* (8 orang)	Dekoratif (3 orang)

Kesimpulan yang bisa ditarik dari tabel diatas adalah bahwa target audiens memiliki preferensi visual berupa pemilihan kelompok warna hangat, kelompok huruf sans serif, gaya visual yang terbentuk dari vektor, dan tampilan web yang *clean*. Kesimpulan ini akan menjadi bahan pertimbangan penulis dalam proses perancangan *website*.

3.2 Studi *Existing*

Berikut adalah *website* dan kumpulan ilustrasi yang menjadi bahan evaluasi dan referensi perancangan *website* terapi motorik halus.

3.2.1 *7 Cups*

7 Cups merupakan *website* yang menyediakan jasa terapi atau konseling via *chat* secara *online* dengan terapis. Secara visual *website* ini didominasi oleh warna biru dan putih, struktur web *basic page* dan memiliki *widget progress*

yang terdapat di sisi kiri halaman utama. Elemen grafis yang terdapat pada tiap *web page* dapat dikatakan sangat minim namun tertata dengan baik.

Gambar 3.1. *Home Page 7 Cups*

(Sumber : 7cups.com)

Kesalahan yang fatal pada *website* ini adalah banyaknya tombol yang dimuat di bagian *footer* halaman utama, hal ini menyebabkan hilangnya fokus pada halaman tersebut karena terlalu banyak informasi yang dimuat didalam satu halaman.

Secara keseluruhan, *7 Cups* dapat dikatakan sebagai *website* yang modern karena menggunakan berbagai teknologi baru seperti *auto-reply* dari *bot*, *online chatting*, sistem *membership*, serta *subscription*. Tampilan visualnya juga dapat dikatakan sangat baik karena memiliki tata letak yang rapi, penggunaan warna dan jenis huruf yang tepat, serta memiliki *flow web page* yang baik.

3.2.2 *Talkspace*

Talkspace merupakan *website* yang menyediakan jasa terapi atau konseling via *chat* ataupun *video call* secara *online* dengan terapis. Secara visual *website* ini didominasi oleh warna biru dan putih, dan menggunakan struktur web *basic page*. Elemen grafis yang terdapat pada tiap *web page* dapat dikatakan terdiri dari komposisi huruf yang dominan, dengan beberapa ikon yang memberikan keterangan tambahan.

Gambar 3.2. *Home Page Talkspace*

(Sumber : talkspace.com)

Berbeda dengan *7 Cups*, *website Talkspace* lebih memperhatikan fokus audiens dengan meminimalisir penggunaan tombol yang terlalu banyak, penggunaan ikon yang dapat mewakili teks dengan baik, dan warna kuning dan putih yang kontras pada tiap tombol.

3.2.3 Mil's

Mil's merupakan *website* yang menyediakan jasa pembuatan desain digital. Secara visual, *website* ini dapat dikatakan sebagai *web* yang ilustratif karena penuh dengan gambar dan memiliki tema tertentu. Elemen grafis dalam *web* ini didominasi oleh ilustrasi yang memenuhi screen, namun terdapat beberapa penggalan kata ataupun kalimat yang penting untuk menjelaskan isi web tersebut. Penggunaan ikon juga terlihat direncanakan dengan sangat baik, tiap tombol yang dibuat dapat menarik fokus audiens dari warna dan bentuknya yang menonjol.

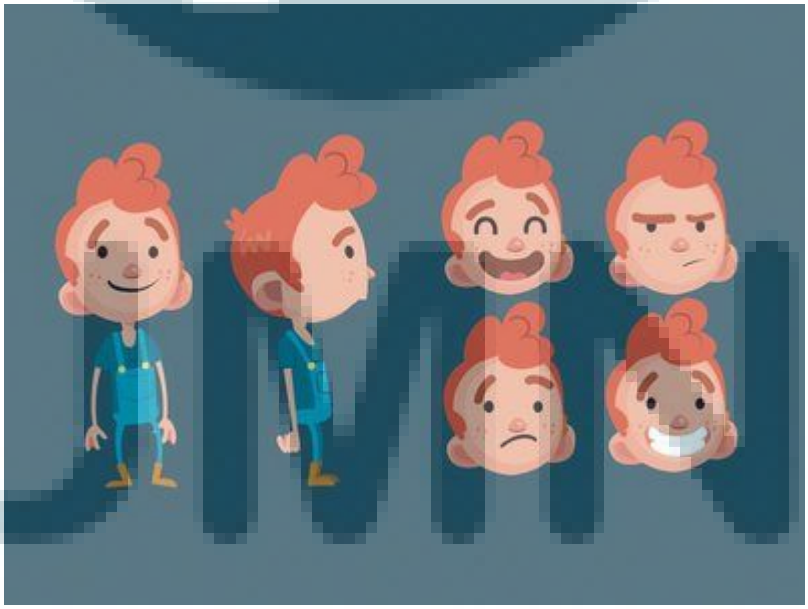
Gambar 3.3. *Info Page Mil's*

(Sumber : milsdev.com)

Berbeda dengan *7Cups* dan *Talkspace*, *layout* pada *web* ini diatur dengan sangat baik karena dari analisa penulis, *web* ini juga menggunakan *960 Grid System* dimana area aktif dalam sebuah page dibatasi sebesar 960 *pixel* yang diletakkan di bagian tengah halaman. Hal ini memungkinkan terciptanya tampilan *web* yang konsisten di semua ukuran monitor.

3.2.4 Ilustrasi Vektor

Dalam perancangan *website* ini, penulis memilih untuk menggunakan ilustrasi berbasis vektor karena didasari oleh alasan mempercepat *loading time* pada saat membuka *web* serta hasil studi visual dimana penulis menemukan bahwa *website* yang menggunakan ilustrasi umumnya menggunakan *flat design*. Ilustrasi *flat design* tersebut merupakan ilustrasi yang berbasis vektor seperti yang dapat dilihat pada contoh ilustrasi *flat design* (Gambar 3.4.).



Gambar 3.4. Ilustrasi *Flat Design*

(Sumber : pinterest.com)