

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metode kualitatif adalah penekanan pada informasi tentang permasalahan berdasarkan teknik pengumpulan data seperti wawancara dan observasi. Metode kuantitatif adalah pengumpulan data menggunakan angka untuk mendapatkan perbandingan seperti kuesioner untuk mendapatkan sampel. Metode penelitian terdapat dua bentuk yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif (Sugiyona, 2017). Kedua metode digunakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam pengumpulan data umum, melakukan wawancara dengan narasumber.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pada metode kualitatif, penulis melakukan wawancara dengan para ahli, melakukan observasi dan studi literatur. Proses metode kualitatif di jelaskan sebagai berikut.

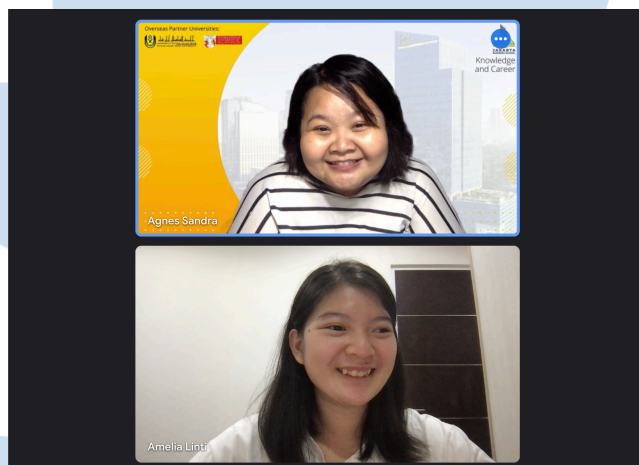
3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi (Sugiyono 2017). Oleh karena itu, penulis melakukan wawancara dengan seorang psikolog klinis untuk mendapatkan data- data yang valid untuk mendukung perancangan media informasi interaktif pembelajaran merajut dengan teknik *crochet* sebagai terapi *ADHD*. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan ahli rajut untuk mendapatkan penjelasan tentang merajut dengan teknik *crochet*, bahan yang butuhkah dan kesulitan yang di alami oleh pemula pada umumnya.

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

1) Wawancara dengan Agnes Sandra M. Psi

Penulis melakukan wawancara dengan Agnes Sandra M.Psi, seorang psikolog klinis dengan spesialisasi dalam menangani anak yang memiliki gangguan *Attention deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*. Agnes Sandra memiliki pengalaman dalam menangani seorang *ADHD*. Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan wawancara dengan Agnes Sandra secara online melalui *google meet* pada 19 September 2023. Wawancara berlangsung dari pukul 18.00 – 18.30 WIB, wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait *ADHD*, gejala, penyebab dan penanganannya.



Gambar 3.1 Wawancara Ahli Psikolog

Dari hasil wawancara diketahui bahwa Agnes Sandra merupakan psikolog klinis, Agnes menyatakan bahwa *ADHD* adalah gangguan perhatian dan hiperaktivitas. *ADHD* memiliki tiga tipe gangguan perhatian tanpa hiperaktivitas, gangguan perhatian dengan hiperaktivitas dan gangguan perhatian hiperaktivitas tanpa gangguan perhatian.

Gejala atau tanda – tanda yang harus dipenuhi seorang *ADHD* dewasa ketika di diagnosa *ADHD* dari 9 gejala minimal 5 tanda–tanda yang harus dipenuhi berdasarkan kriteria DSM edisi 5. Ia menjelaskan anak atau seorang dewasa yang

mengalami gangguan ADHD cenderung dikira sebagai anak yang nakal dan tidak bisa di atur, gejala lainnya ketika seorang memiliki gangguan ADHD mereka akan lebih sering lupa dengan barang pribadinya, karena mereka sulit fokus. Jika seorang terbiasa melupakan barang dari kecil bisa menjadi tanda -tanda ADHD ini merupakan permasalahan perhatian dan harus memenuhi 5 gejala untuk bisa mendiagnosis seorang bahwa ia memiliki gangguan ADHD yang bercondong ke gangguan perhatian

Yang kedua untuk aksesmen ADHD adalah hiperaktivitas, untuk usia 17 tahun dan lebih tua harus memenuhi 5 gejala dari 9. Sering merasa gelisah contohnya seorang dewasa yang meraja gelisah biasanya memainkan pulpen menurut mereka itu salah satu cara untuk menenangkan rasa gelisah mereka, akan tetapi orang di sekitar mereka merasa terganggu.

Seorang yang memiliki tensi hiperaktivitas yang tinggi terkadang ADHD dengan gejala tersebut sering ingin menyelesaikan tugas itu juga walaupun bisa dikerjakan secara bertahap, akan tetapi mereka tidak bisa melakukan itu, maka dari itu seorang yang memiliki ADHD dominan ke hiperaktivitas penting memiliki terapi untuk mengurangi hiperaktivitas pada usia dewasa. Seorang yang miliki energi berlebih biasanya dianjurkan oleh para terapi untuk *diet* gula yang bertujuan untuk menurunkan energi berlebih daripada bisanya.

Agnes menyatakan bahwa terapi memiliki beberapa jenis yaitu, terapi bermain, terapi fokus dan terapi okupasi. Menurut Agnes terapi okupasi itu sangat di perlukan karena, agar mereka lebih adaptif dalam lingkungan sekitar. Terapi- terapi tersebut harus di ikut dengan minat anak ADHD itu sendiri. Teknik mrajut merupakan salah satu dari terapi fokus dan okupasi, yang

bertujuan untuk meningkatkan fokus dan dapat beradaptasi dilingkungan sekitar.

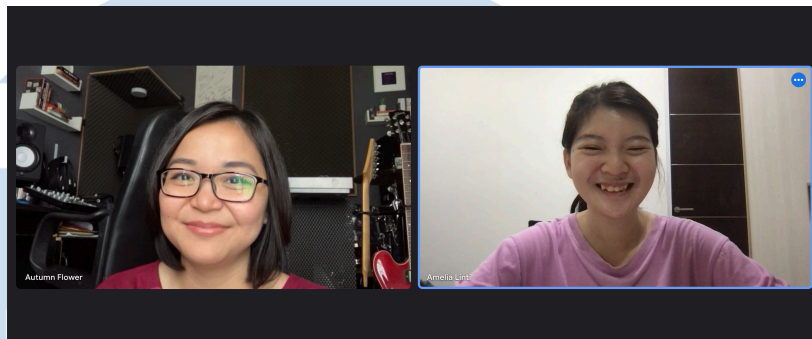
Menurut Agnes, terapi crochet sudah sering di gunakan di rumah sakit jiwa dan juga sering dilakukan untuk anak ADHD karena dinilai efektif. Hal itu dikarenakan terapis bisa melihat perkembangan mental di rajutan itu sendiri. Secara motorik mereka harus fokus untuk membentuk rajutan tersebut dan melatih kesabaran mereka, jadi hiperaktivitas mereka dapat direndam dengan terapi merajut.

Agnes menjelaskan dengan terapi merajut, para terapis bisa melihat terutama untuk anak *ADHD*, ketika mereka merajut, rajutan mereka bisa jadi lebih renggang, dengan rajut mereka mulai renggang para terapi bisa melihat bahwa anak tersebut sudah mulai bosan. terapi sangat terbantu dengan observasi merajut sang anak dan anak terbantu untuk melatih fungsi kognitif, fokus dan hiperaktivitas mereka. Sebagai terapis dapat melihat perkembangan mental dari hasil merajut sang klien. Dari hasil merajut itu dalam segi fokus dan motoriknya, anak- anak juga butuh mengasa motoric selain itu instruksi terutama karena anak ADHD sulit untuk mengikut instruksi.

2) **Wawancara dengan Julanita Linasari**

Penulis melakukan wawancara dengan Julanita Linsari, seorang ahli rajut yang memulai perjalanan merajut dari tahun 2011. Julanita Linsari memiliki toko dan *youtube channel* yang bernama *autum flower*, di dalam channel-nya ia menjelaskan benang- benang yang cocok untuk setiap proyek seperti, proyek *amigurumi*, *syal*, *blanket*, dan lain – lain. Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan wawancara dengan Julanita Linsari secara *online* melalui *google meet* pada 15 September 2023. Wawancara berlangsung dari pukul 11.00 – 11.30 WIB, wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait

merajut, pola rajut, alat dan bahan, tingkat kesulitan yang dialami pemula merajut.



Gambar 3.2 Wawancara Ahli Rajut

Dari hasil wawancara dengan Julianita menjelaskan para pemula cenderung tidak sabar ketika memulai merajut. Menurut Julianita, orang yang baru ingin mencoba hobi merajut merasa merajut itu gampang, karena melihat di platform *sosmed*. Ketika mereka memulai praktik merasa baru merasa ternyata merajut itu sulit, tidak segampang yang mereka lihat di *sosmed*. Julianita sering kali mengingatkan pemula untuk menjalankan proses pembelajaran merajut, harus banyak latihan. Kebanyakan pemula menyerah diawal 2 minggu pertama, karena mereka kurang sabar dan merasa tidak memiliki waktu untuk melakukan secara perlahan – lahan.

Platform yang di rekomendasikan oleh Julianita adalah platform visual ketika ingin memulai merajut, karena di dalam diajarkan bagaimana membuat proyek dan memberikan gambaran hasil yang akan mereka capai. Akan tetapi tergantung dengan orangnya juga, terkadang ada orang yang lebih suka membaca atau tanya ke teman merupakan opsi lain ketika memulai belajar merajut.

Julan menyarankan ketika memulai merajut, jangan menggunakan *hook* terlalu kecil, untuk benang ia menyarankan benang *milk cooton*, walaupun benang tersebut gampang terurai, akan tetapi tekstur dari benang tersebut sangat empuk dan

sangat cocok untuk pemula, hakpen yang di rekomendasi berukuran 3- 4 mm. Julan juga menyarankan untuk pemula, karena pergerakan merajutnya masih kaku disarankan menggunakan hakpen yang memiliki gagang silicon seperti merek tulip.

bahan- bahan yang penting dalam merajut ada 5 yaitu, hakpen, benang, *stitch marker*, *tapestry needle*, meteran dan gunting. *tapestry needle* merupakan sebuah jarum akan tetapi bawahnya tumpul dan lubang jamur lebih besar biasa digunakan untuk *finishing*, meteran digunakan untuk mengukur berapa *chain* yang dibutuhkan ketika kita dan teman kita menggunakan benang yang berbeda. Benang- benang yang cocok untuk bermacam – macam proyek itu benang *milk cotton* yang di rekomendasikan karena benang tersebut termasuk yang paling general, sedangkan untuk benang lain tergantung dengan proyek yang ingin di buat, seperti *polyester* cocok untuk tas kertas teksturnya lebih kaku dan benang akrilik, harga benang tersebut cukup mahal, akan tetapi jika para pemula lebih tertarik dalam membuat barang *wareable* disarankan menggunakan bendang tersebut.

Julan menjelaskan bahwa pola rajut terdapat 2 jenis, yaitu pola rajut dari jepang dan pola rajut dari *western*. Kebanyakan pola rajut jepang bisa di tampilkan dengan diagram, sedangkan *western* hanya menggunakan tulisan saja. Julan secara pribadi menyarankan mengikut pola rajut jepang karena terdapat diagram gambar. Sedangkan pola *western* tidak terlalu disarankan karena para pemula biasanya tidak hafal dengan singkatan dari pola rajut tersebut. Menurut Julan berdasarkan dari *research* merajut sendiri memiliki manfaatnya untuk kesehatan seperti, mengurangi risiko *alzamier* di kemudian hari, stres rilis dan lain- lain.

3) Wawancara dengan Julianita Linasari

Penulis melakukan wawancara dengan Steven, seorang yang terdiagnosis ADHD sejak ia duduk di sekolah dasar. Steven merupakan lulusan UKRIDA dengan jurusan Ilmu Teknologi. Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan wawancara dengan Steven di *McDonald's* pada 13 Januari 2024, wawancara berlangsung dari pukul 10.00 -10.30 WIB. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman yang ia alami di lingkungan sosial dan penulis melakukan observasi secara dekat.



Gambar 3. 3 Wawancara Penderita ADHD Dewasa

Dari hasil wawancara dengan Steven menjelaskan bahwa dia telah terdiagnosis sejak dibangku SD. Steven memiliki ketertarikan di dunia seni seperti gambar, dalam lingkungan sosial Steven sering kali di kucilkan dan di kira memiliki gangguan *autisme*. Steven menjelaskan bahwa mencari teman itu sangatlah sulit dan ia juga ingin tahu bagaimana cara mengurangi gejala ADHD tersebut.

Steven memiliki ketertarikan dengan hobi merajut dan ingin mempelajari teknik merajut dari dasar. Steven mengatakan gaya visual yang menarik untuknya agar dapat lebih fokus adalah

dengan ekspresi pada gambar dan penulisan yang sesuai dengan kepribadiannya. Steven pernah mencoba belajar merajut dalam sesi konsultasinya dengan seorang psikolog, ia merasakan bahwa merajut sangat menarik akan tetapi memerlukan waktu yang cukup lama dalam memulai belajar.

3.1.1.2 Kesimpulan

Kesimpulan dari wawancara yang sudah penulis lakukan adalah, ADHD memiliki 3 jenis yaitu, ADHD *inattentive*, ADHD *hyperactive – implusive* dan kombinasi *hyperactive – implusive* dan *inattentive*. Penyebab ADHD muncul karena, pada masa kecil ia cenderung terbiasa tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Terapi yang cocok untuk anak ADHD adalah merajut, merajut merupakan salah satu jenis terapi okupasi, karena dengan teknik merajut, terapi dapat melihat perkembangan mental dari hasil rajut anak ADHD dan terapi merajut melatih anak ADHD untuk lebih fokus dan dapat mengurangi tingkat hiperaktivitas mereka.

Kesimpulan dari wawancara penulis dengan ahli rajut adalah, orang yang baru pertama kali belajar merajut, merasa susah ketika memulai, karena mereka tidak sabar, merasa tidak memiliki waktu untuk mengulang dan menjalankan proses pembelajaran tersebut. Dari hasil wawancara, terdapat 5 alat yang sangat penting ketika memulai merajut yaitu benang, hakpen, gunting, materan, dan *stitch marker*. Benang yang di rekomendasikan untuk pemula adalah benang *milk cotton* karena tekstur yang lembut dan empuk.

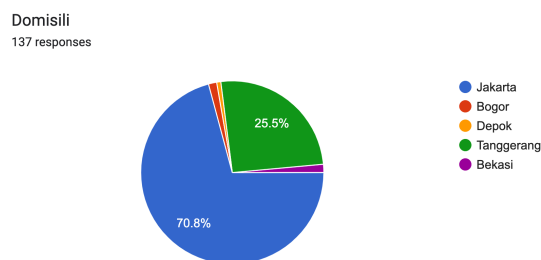
Kesimpulan dari wawancara penulis dengan ADHD dewasa adalah gejala ADHD akan terus berkembang jika tidak ada penanganan lebih lanjut, ketika sudah terdiagnosis sejak dini dengan kurangnya perhatian khusus ke penderita ADHD, gejala ADHD tidak akan berkurang namun bertambah seiring waktu berjalan. Dari hasil observasi dalam waktu wawancara individu yang memiliki gejala ADHD dengan gejala kombinasi yaitu tipe gangguan atensi dan

hiperaktivitas, impulsif, dari observasi penulis dengan sangat narasumber, narasumber tidak dapat fokus pada satu pertanyaan dan ia akan menggantikan topik yang mereka sukai, selain itu anggota tubuh narasumber harus memiliki gerakan atau tidak ia akan merasa gelisah.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Sugiyono (2019) Kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan kuesioner atau pengumpulan sampel yang bertujuan untuk memenuhi kaidah ilmiah secara objektif, terukur dan rasional. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai manfaat dan pemahaman merajut untuk terapi ADHD dewasa. Untuk mengukur permasalahan yang diteliti.

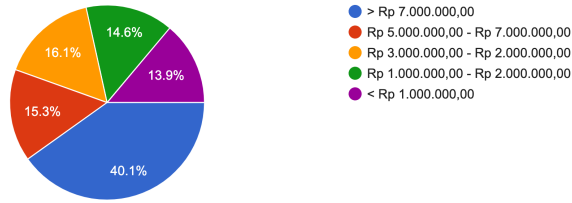
Penulis menargetkan kepada anak usia 17-21 tahun secara *random* di JABODETABEK dengan target utama yang berdomisili di Jakarta. Dari populasi Jakarta sebanyak 11,4 juta jiwa pada tahun 2023. Penulis menggunakan rumus Slovin dengan derajat ketelitian sebesar 10% untuk penentu besaran sampel yang diperlukan. Besaran ditentukan sampel sebanyak 100 jiwa untuk mendapat data yang akurat. Penulis berhasil mengumpulkan 137 responden dan berikut hasilnya.



Gambar 3. 4 Domisil

Berdasarkan data para sebanyak 70% responden tinggal di Jakarta, dan 25% berdomisili di Tangerang, 1,5 % berdomisili di Bekasi, 1,5 % berdomisili di bogor dan 1,5 % berdomisili di Depok.

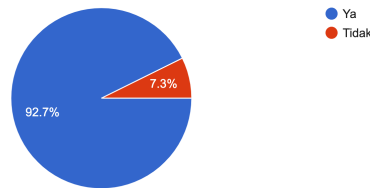
Pendapatan (termasuk dengan pendapatan dari orang tua jika belum memiliki pekerjaan)
137 responses



Gambar 3. 5 Berapa pendapatan atau pemasukan?

Berdasarkan dari data pemasukan atau pendapatan dari rata- rata responden sebanyak 1 juta hingga 5 juta rupiah sebanyak 59,9 % dan 40,1 % responden memiliki pendapatan di atas 7 juta.

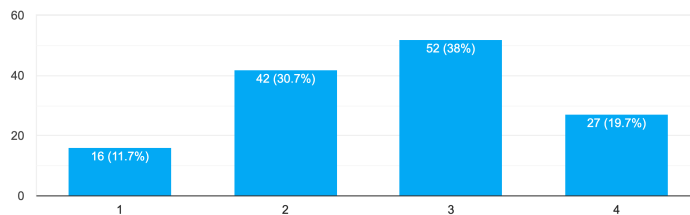
Apakah anda pernah mendengar Attention Deficit Hyperactivity disorder (ADHD)?
137 responses



Gambar 3.6 Apakah Anda Pernah Mendengar Attention Deficit Hyperactive Disorder

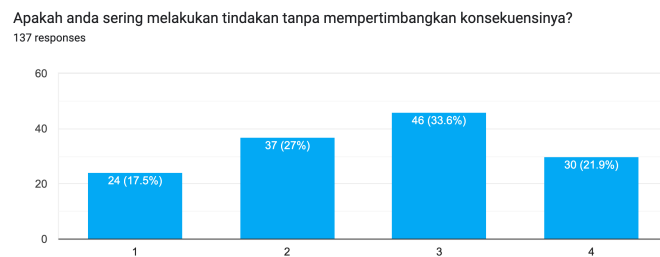
Berdasarkan data diatas mayoritas dengan persentase 92,7% menyatakan bahwa mereka pernah mendengar Attention Deficit Hyperactivity Disorder.

Seberapa sering anda tidak fokus ketika teman anda sedang berbicara dengan anda?
137 responses



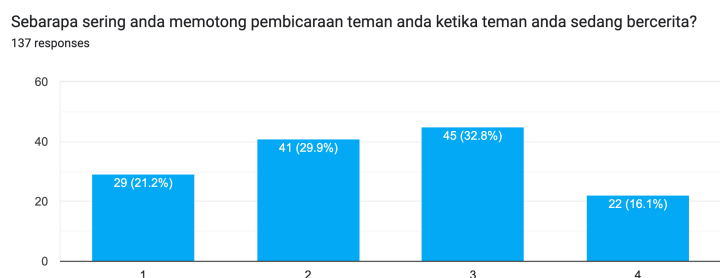
Gambar 3.7 Seberapa Sering Anda Tidak Fokus Ketika Teman Anda Sedang Berbicara Dengan Anda

Dari hasil data di atas mayoritas dengan persentase 38%, 19,7% menyatakan cukup sering hingga sangat sering mengalami gejala sulit fokus ketika sedang *hangout* dengan teman. Sebanyak 47 perempuan yang cukup sering hingga sangat sering mengalami gejala sulit fokus sedangkan 32 pria mengalami gejala yang sama.



Gambar 3.8 Apakah Anda Sering Melakukan Tindakan Tanpa Mempertimbangkan Konsekuensi

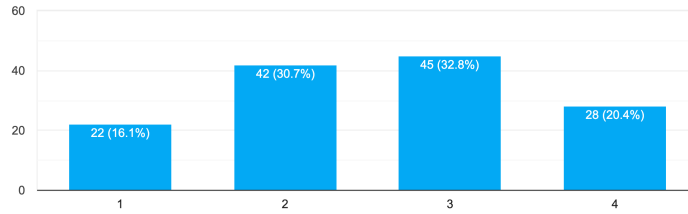
Dari hasil data di atas mayoritas dengan persentase 33,6%, 21,9% menyatakan cukup sering hingga sangat sering bertindak secara impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensi kedepannya. Dari 80 perempuan dan 57 pria sebanyak 42 orang cukup sering hingga sangat sering bertindak impulsif, sedangkan 34 pria cukup sering hingga sangat sering bertindak impulsif.



Gambar 3.9 Seberapa Sering Anda Memotong Pembicaraan Teman

Dari hasil data di atas mayoritas dengan persentase 32,8%, 16,1% menyatakan cukup sering hingga sangat sering memotong pembicaraan orang ketika seorang sedang berbicara. Dari 80 perempuan dan 57 pria, sebanyak 41 orang cukup sering hingga sangat sering memotong pembicaraan, sedangkan 26 pria cukup sering hingga sangat sering memotong pembicaraan.

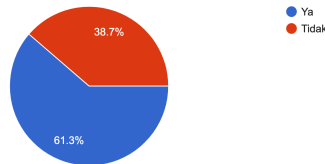
Seberapa sering anda mudah marah ketika orang ngkritik pekerjaan anda?
137 responses



Gambar 3.10 Seberapa Sering Anda Mudah Marah Ketika Di Kritik

Dari hasil data di atas mayoritas dengan persentase 33,6%, 21,9% menyatakan cukup sering hingga sangat sering . Dari 80 perempuan dan 57 pria sebanyak 44 perempuan cukup sering hingga sangat sering sulit mengendalikan emosi di tempat pekerjaan atau di lingkungan pertemanan, sedangkan 29 pria cukup sering hingga sangat sering sulit mengendalikan emosi di tempat pekerjaan atau di lingkungan pertemanan.

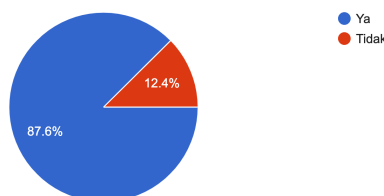
Apakah anda tahu merajut cocok sebagai alat terapi ADHD?
137 responses



Gambar 3.11 Apakah Merajut Cooek Sebagai Alat Terapi ADHD

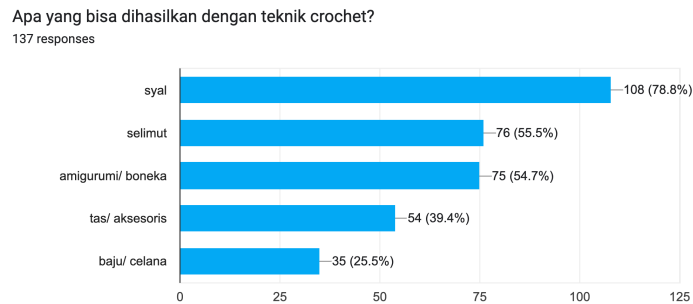
Penulis mendapatkan informasi dari 137 responden sebanyak 61,3 % responden mengetahui merajut cocok untuk terapi anak ADHD, sedangkan 38,7 % tidak mengetahui bahwa merajut cocok untuk terapi anak ADHD.

Apakah anda tertarik dengan merajut menggunakan teknik crochet?
137 responses



Gambar 3.12 Apakah Anda Tertarik Dengan Merajut

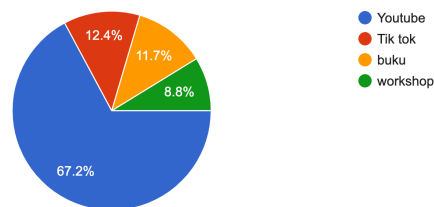
Berdasarkan data di atas mayoritas dengan persentase 87,7 % responden, dari hasil kuesioner penulis mendapatkan 46 pria memiliki ketertarikan untuk belajar merajut dengan teknik crochet dan 74 wanita memiliki ketertarikan untuk belajar merajut dengan teknik.



Gambar 3.13 Apa Yang Dapat Dihasilkan Dengan Teknik Crochet

Dari hasil data di atas mayoritas dengan persentase 78,8%, 55,5% , 54,7% mengetahui produk yang dapat dihasilkan dengan merajut yaitu, syal, selimut dan *amigurumi*.

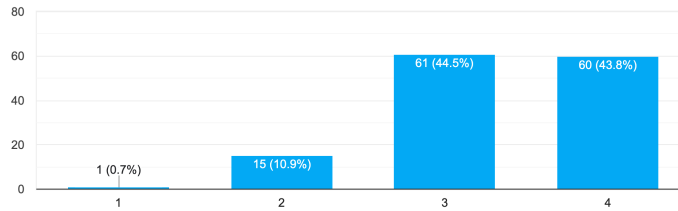
Jika anda tertarik dengan merajut, media apa sering anda gunakan untuk memulainya belajar?
137 responses



Gambar 3.14 Media Apa Sering Anda Gunakan Untuk Memulai Merajut

Media yang sering digunakan oleh pemula merajut dalam belajar sebanyak 67,2 % menggunakan *youtube* untuk memulai belajar, 12,4% dari tiktok, 11,7% dari buku dan 8,8 % datang ke *workshop* untuk mempelajari teknik rajut.

Seberapa efektif media anda gunakan, untuk mempelajari merajut dengan teknik crochet?
137 responses



Gambar 3.15 Seberapa Efektif Media Yang Anda Gunakan

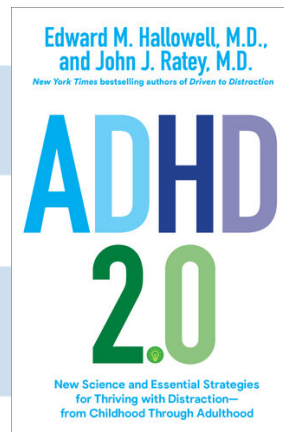
Berdasarkan data diatas mayoritas dengan persentase 44,5% dan 10,9% menyatakan cukup kurang efektif hingga cukup efektif dalam media yang mereka gunakan dalam mempelajari teknik rajut. Dari 80 perempuan dan 57 pria sebanyak 47 perempuan merasa cukup kurang hingga cukup efektif ketika memulai belajar teknik rajut, sedangkan 29 pria merasa cukup kurang hingga cukup efektif ketika memulai belajar teknik rajut dengan media digunakan.

3.1.4 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan untuk mendapatkan informasi dari perbandingan buku dan *website* yang membahas mengenai ADHD dan teknik Crochet dengan pola jepang dan pola US atau UK

1. *ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*

Buku ini merupakan hasil tulisan Edward M, Hallowell, M.D., And John J. Ratey. Buku *ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*. Pada buku ini memberikan pengertian mengenai attention deficit hyperactivity disorder, cara mengendalikan diri dan tetap tenang selain itu, buku ini memberikan strategi untuk penderita ADHD menjalani hidup yang produktif.



Gambar 3.16 *ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*

Sumber : [https://i.gr-](https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1604994577/53231680.jpg)

[assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1604994577/53231680.jpg](https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1604994577/53231680.jpg)

Buku “*ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*

Dalam buku *Taking Charge of Adult ADHD*”, *Second Edition*, dalam buku ini membahas mengenai *attention deficit hyperactivity disorder*, yaitu sebuah kondisi yang ditandai dengan kesulitan fokus, mengendalikan diri, dan tetap tenang. Buku ini memberikan gambaran tentang faktor- faktor, penyebab, gejala, diagnosis dan pengobatan. Selain item buku ini juga membahas berbagai strategi untuk membantu orang- orang dengan ADHD menjalani hidup yang produktif dan bermakna.

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Buku *ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*

Penulis	Edward M. Hallowell, M.D., and John J. Ratey, M.D
Penerbit	Ballantine book
Tahun Terbit	2021
Bahasa	English
Jumlah Halaman	175

ISBN	0399178759
------	------------

Buku “*ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*” terdapat kekuatan dan kelemahan. Kekuatan pada buku ini adalah menyajikan informasi terbaru tentang ADHD, termasuk penelitian terbaru tentang penyebab, diagnosis, dan perawatannya. Selain itu, secara keseluruhan buku “*ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*” adalah informasi yang akurat dan *relate* dengan penderita. Penulis melakukan analisis strength, weaknees, Opportunity, dan *Threat* (SWOT) dari buku. Sebagai berikut:

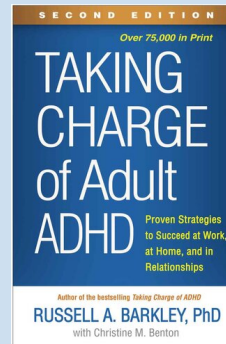
Tabel 3.2 Tabel analisa SWOT *ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood*

Strength	informasi yang di lampirkan sangat detail dan terperinci informasi berfokus unuk anak – anak dan dewasa ADHD di dalam buku menyampaikan solusi untuk di praktekan
Weakness	Informasi yang cepat berubah Tidak semua pembaca dapat mengimplementasikan cara yang di berikan dalam buku tersebut Di dalam buku hanya Tulisa dan tidak ada visual
Opportunity	Peminat pembaca yang bertambah tentang ADHD Buku yang mudah di akses

Threat	Banyak buku yang menjelaskan ADHD Tidak ada perbaruan pada buku sehingga membuat penjelasan tidak revelan lagi
--------	---

2. *Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition*

Buku ini di tulis oleh Russell A. Barkley, PhD, Seorang psikolog klinis dan memiliki penelitian tentang anak *ADHD*, dia memberi penjelasan mengenai pemahaman dan pengobatan *ADHD* untuk anak – anak dan orang dewasa.



Gambar 3.17 *Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition*

Sumber : https://m.media-amazon.com/images/W/MEDIAX_792452-T2/images/I/71MDYwvsqgL._AC_UF350,350_QL50_.jpg

Dalam buku *Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition*, memberikan pandangan mendalam mengenai gangguan defisit perhatian atau hiperaktif pada orang dewasa. Dalam buku ini, penulis mendapatkan pemahaman yang kuat tentang gejala *ADHD* dan dampak. Pada buku tersebut terdapat strategi manajemen gejala yang melibatkan aspek kognitif, perilaku dan pengaturan lingkungan. Selain itu dalam buku ini terdapat panduan untuk merencanakan masa depan lebih efektif, buku ini memberikan panduan tentang cara membangun hubungan yang sehat, pemahaman emosi serta panduan untuk mengambil keputusan sehari- hari, menjadi bagian integral.

Tabel 3.3 Tabel Spesifikasi Buku *Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition*

Penulis	Russell A. Barkley
Penerbit	Guilford
Tahun Terbit	2021
Bahasa	English
Jumlah Halaman	294
ISBN	1462547524

Buku "*Taking Charge Adult ADHD, Second Edition*" merupakan buku yang ditulis oleh pakar ADHD, dalam buku ini menyajikan informasi yang komprehensif tentang ADHD, mulai dari gejala penyebab, diagnosis, dan perawatan. Dalam buku ini memberita strategi praktis untuk membantu orang dewasa dengan ADHD untuk hidup lebih bahagia. Penulis melakukan analisis *strength*, *weaknees*, *Opportunity*, dan *Threat (SWOT)* dari buku. Sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Analisa *SWOT Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition*

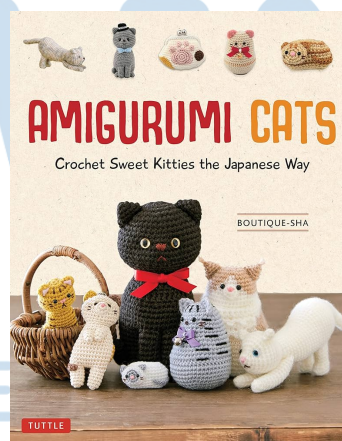
Strength	penulis merupakan seorang psikolog klinks penjelasannya secara bertahap layout yang rapi terdapat buku versi e book
Weakness	E - book berbayar Di dalam buku tidak memiliki visual hanya tulisan Dalam penulisan font memiliki beda ukuran dan beda font Bahasa buku hanya Bahasa inggris

Opportunity	Mingkatkan kesadaran tentang ADHD Pembaca mendapatkan pemahan lebih dalam tentan ADHD
Threat	Sumber informasi yang terlalu mudah di akses Banyak sumber dari website, internet dan sosial media

Secara keseluruhan buku ”*Taking Charge Adulit ADHD, Second Edition*” Dalam buku ini memberita strategi praktis untuk membantu orang dewasa dengan ADHD untuk hidup lebih bahagia.

3. *Amigurumi Cats: Crochet Sweet Kitties the Japanese Way*

Buku ini di tulis oleh Boutiqoue Sha seorang designer amigurumi memberikan pola rajut jepang untuk di pelajari oleh pemula merajut. Tujuan buku ini menjadi buku referensi dari penulis adalah untuk meneliti dan memahami cara membuat sebuah *amigurumi* dari dasar dari beberapa jenis bentuk *amigurumi* tersebut.



Gambar 3.18 Amigurumi Cats: Crochet Sweet Kitties the Japanese Way
Sumber:[https://i.pinimg.com/564x/b7/dd/85/b7dd85c7ee805091b483d2575c6](https://i.pinimg.com/564x/b7/dd/85/b7dd85c7ee805091b483d2575c691343.jpg)

91343.jpg

Dalam buku *Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese way* adalah buku panduan untuk membuat boneka rajut dengan gaya jepang. Di dalam buku ini berisi intruksi langkah demi langkah dalam buat sebuah amigurumi kucing dari ukuran besar hingga kecil.

Tabel 3.5 Tabel *Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese ways*

Penulis	Boutque-Sha
Penerbit	Tuttle
Tahun Terbit	2023
Bahasa	English
Jumlah Halaman	80
ISBN	1462547524

Pada buku *Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese way* terdapat kelebihan, kekurangan kesempatan dan ancaman dalam penulisan. Pada buku ini penulisan mudah untuk di mengerti dan terdapat diagram gambar pada setiap perancangan amigurumi membantu para pembaca untuk mengerti bentuk yang akan di hasilkan namun, para pembaca mengalami kesulitan dalam mengerti pemahaman simbol- simbol pada diagram gambar tersebut. Maka dari itu, Penulis akan melakukan analisis *strength*, *weaknees*, *Opportunity*, dan *Threat (SWOT)* dana memiliki penjelasan singkat dari buku.

Tabel 3.6 Tabel analisa *SWOT Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese ways*

Strength	e book memiliki diagram pola untuk membantu pembaca membayangkan hasil akhir ketika membuat proyek tersebut. layout visual yang rapi
Weakness	Symbol dan singkatan pada diagram tidak di jelaskan

	<p>Layout pada penjelasan diagram kurang rapi, membuat pembaca bingung.</p> <p>Ebook yang berbayar</p> <p>Harga yang cukup mahal</p> <p>Tidak semua orang bisa membaca diagram pola</p>
Opportunity	<p>Ebook yang mudah di akses</p> <p>Memiliki berbagai jenis kucing amigurumi</p> <p>Konten dalam buku berfokus pada anatomi bentuk tubuh kucing</p>
Threat	<p>Target pembaca hanya untuk ahli rajut</p> <p>Buku komputiro lebih banyak visual</p>

Secara keseluruhan buku *Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese way* terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari buku ini adalah dalam buku tersebut terdapat diagram gambar dalam bentuk boneka rajut yang ingin di rancangan yang membarikan gambar kepada pembaca hasil jadi boneka rajut tersebut. Akan tetapi, pada buku ini tidak menjelaskan mengenai simbol- simbol yang digunakan yang membuat pembaca kebingungan.

4. **Crochet Donut Buddies: 50 easy amigurumi patterns for collectible crochet toys**

Buku *crochet donut buddies* adalah buku yang berisi 50 pola rajut untuk pemula dan individu yang memiliki ketertarikan dengan boneka rajut. Buku ini sangat cocok untuk pemula, karena terdapat instruksi dan penjelasan singkatan- singkatan pada pembuatan boneka rajut.



Gambar 3.19 *Crochet Donut Buddies: 50 easy amigurumi patterns for collectible crochet toys*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/f5/ca/df/f5cadff934a8c6a9809bd817ce0dad98.jpg>

Buku *crochet donut buddies* adalah buku yang cocok untuk pemula maupun *crcheter* berpengalaman. Buku ini berisi instruksi yang jelas dan mudah diikuti dengan gaya penulisan *western*, di dalam buku ini terdapat berbagai proyek yang menarik untuk dibuat. Boneka *amigurumi* berbentuk donat cocok sebagai hadiah yang unik dan mengemaskan untuk anak-anak mau pun orang dewasa.

Tabel 3.7 Tabel *Crochet donut buddies:50 easy crochet pattern for collectible crochet toys*

Penulis	Rachel Lyner
Penerbit	David & Charles
Tahun Terbit	2022
Bahasa	English
Jumlah Halaman	128
ISBN	1446309061

Pada buku *crochet donut buddies* terdapat kelebihan dan kekurangan pada penulisan dalam buku ini. Penulis melakukan

analisis strength, weaknees, Opportunity, dan Threat(SWOT) dari buku. Sebagai berikut:

Tabel 3.8 Tabel analisa *SWOT Crochet donut buddies:50 easy crochet pattern for collectible crochet toys*

Strength	<p>Terdapat penjelasan singkatan yang di gunakan dalam pola</p> <p>Layout yang rapi</p> <p>Penulisan mudah di mengerti</p> <p>Terdapat banyak pilihan untuk memulai proyek pertama</p> <p>Sudah dilakukan user testing untuk pola rajut</p>
Weakness	<p>Penulisan dan foto terlalu monoton</p> <p>Pembaca tidak bisa membayangkan implementasi karya</p> <p>Tidak di ajarkan membuat magic ring</p> <p>Ebook yang berbayar</p>
Opportunity	<p>Ebook mudah di akses oleh semua orang</p> <p>Informasi yang diberikan fokus pada pembuatan amigurumi</p>
Threat	<p>Ebook mudah di akses</p> <p>Informasi buku komputitor lebih lengkap</p> <p>Informasi di internet lebih lengkap dan gratis</p>

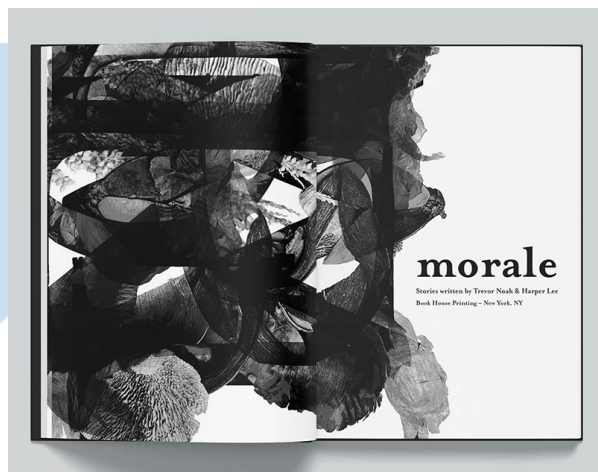
Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa buku ingin memiliki kekurangan dalam pengambilan gambar yang membuat para pembaca tidak dapat membayangkan hasil jadi dari boneka amigurumi tersebut.

3.1.5 Studi Referensi

Studi referensi adalah berbagai media yang tidak memiliki target yang sama tetapi memiliki kelebihan dan yang dapat diterapkan atau diimplementasikan dalam perancangan.

1) Morela

Morela Stories adalah visual novel yang ditulis oleh Trevor Noah dan diterbitkan oleh Harper Lee *Book House Printing*. Novel ini menceritakan kisah seorang gadis muda bernama *Morela* yang tinggal di kota kecil di Alabama. *Morela* adalah gadis yang cerdas dan pemberani, tetapi dia juga sering merasa kesepian dan terasing. Suatu hari, *Morela* bertemu dengan seorang pria misterius yang menawarkan untuk menunjukkan padanya dunia yang berbeda. *Morela* pun setuju untuk mengikuti pria itu, dan dia memulai perjalanan yang akan mengubah hidupnya selamanya.



Gambar 3.20 Morela

Sumber : https://www.behance.net/gallery/155545007/Interactive-Classical-Book-morale?tracking_source=search_projects|interactive+book+design

Morela Stories adalah kisah tentang pencarian jati diri dan makna kehidupan. Novel ini mengeksplorasi tema-tema seperti ras, gender, dan kelas sosial. *Morela* adalah karakter yang kompleks dan *relatable*, dan kisahnya akan menyentuh hati pembaca dari segala usia.



Gambar 3. 21 Halaman *Morela*

Dalam segi *layout* perancangan ingin membuat sesimpel mungkin untuk memudahkan pembaca dalam mendapatkan informasi yang diberikan pada buku tersebut. Buku dibagi menjadi dua bagian yaitu kiri dan kanan agar terlihat jelas dan terstruktur. Teks menggunakan *font sans serif* untuk membuat mata pembaca nyaman dalam menerima informasi

2) Ikan Air Laut

Buku interaktif Ikan Air Laut adalah buku yang menarik dan informatif dalam segi visual maupun warna-warna yang realistis dengan animasi dan permainan yang interaktif. Maka dari itu, penulis mengambil buku ini sebagai referensi dan inspirasi dalam pemilihan warna yang harmonis dan menarik.

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 3.22 Ikan Air Laut

Sumber : <https://mir-s3-cdn->

cf.behance.net/project_modules/max_3840/f96fd159447307.5a226b59a62dd.jpg

Dalam buku interaktif ikan air laut menggunakan warna- warna yang cerah dan menarik perhatian pembaca. Tujuan dari perancangan mengambil buku referensi ini adalah untuk menggunakan warna- warna yang cerah dan menarik perhatian para pembaca dengan *layout* buku yang tersusun dengan rapi dan mudah untuk dipahami.

3.2 Metodologi Perancangan

Design thinking adalah metodologi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang kompleks, Stevens (2023). Dalam proses perancangan membutuhkan pemahaman mengenai 5 proses untuk memecahkan sebuah masalah (Dam & Siang, 2020). Berdasarkan *Stanford University d. School* yang dikutip oleh Nugroho (2021), terdapat 5 tahapan yaitu *Empathize, define, ideation, prototype dan test*.

1) *Empathize*

Sebelum memulai tahapan ini perancang harus memahami pengalaman pengguna dan apa yang mereka butuhkan, dengan memahami apa yang dibutuhkan pengguna akan lebih mudah untuk menyelesaikan masalah.

Empathize merupakan tahap merancang produk desain dan pelayanan untuk pengguna. Oleh karena itu, pengumpulan informasi sangat penting untuk menemukan akar masalah pada perancangan tersebut.

2) *Define*

Pada tahap kedua *design thinking* adalah menentukan masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi untuk di

analisa kembali. Selain itu, informasi yang diterima dari pandangan para ahli menjadi *insght* tambahan.

3) ***Ideation***

Ideation merupakan tahap *brainstorming* untuk mengumpulkan ide sebanyak apa pun yang bertujuan menemukan solusi. Setelah mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya, pada tahap selanjutnya adalah mempersempit ide yang muncul untuk mengutamakan pengguna atau target perancangan tersebut.

4) ***Prototype***

Pada tahap *prototype*, perancang menghilangkan beberapa ide terlalu luas dan hanya sebagai gambaran besar dari ide perancangan. *Prototype* merupakan tahap perancangan ide menjadi sebuah karya yang utuh. *prototype* memiliki 2 tahapan yaitu, perancangan *low fidelity*, *high fidelity*. *Low fidelity* adalah rancangan desain yang memiliki visualisasi yang minimalis dan digunakan untuk mengevaluasi konsep desain dan ide yang dibuat, sedangkan *high fidelity* adalah rangan desain *user interface* yang sudah sesuai dalam segi warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen pada perancangan tersebut.

5) ***Test***

Pada tahap terakhir, adalah tahap pengujian dan evaluasi perancang dari masyarakat untuk mendapatkan perubahan atau penyempurnaan sebuah aplikasi, *website* dan pemahaman lebih dalam tentang produk yang dirancang.