

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan pengumpulan data untuk merancang *website* tentang olahan pangan dari umbi porang sebagai makanan sehat, penulis menggunakan pengumpulan data secara campuran. Dengan cara menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut buku "Metode Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif" karya Hardani, et al. (2020), penelitian kuantitatif dan kualitatif memiliki ciri-ciri yang berbeda. Data kuantitatif bersifat konkret dan numerik, dapat diukur, dan bertujuan untuk menunjukkan prinsip-prinsip umum. Sebaliknya, data kualitatif lebih fleksibel dan dapat berkembang seiring penelitian berlangsung.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berbasis *post positive* dan digunakan untuk mengkaji keadaan secara alamiah dengan peneliti berperan sebagai instrumen penelitian utama, pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi, kemudian dianalisis secara induktif untuk menekankan pemahaman makna dan konstruksi fenomena dari generalisasi (Sugiyono,2017).

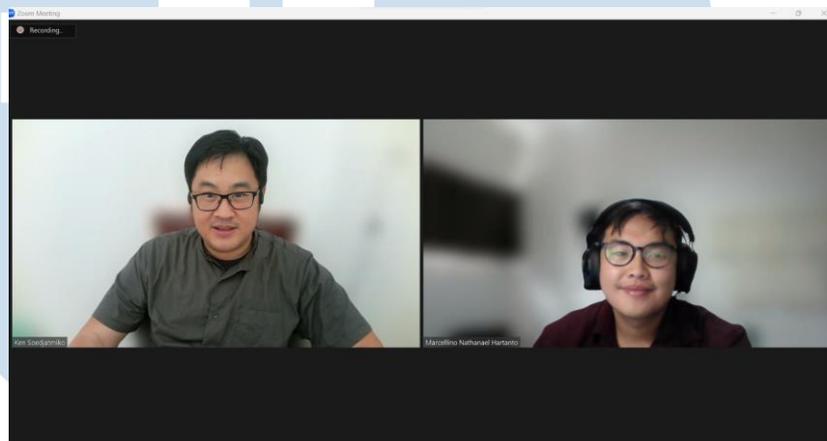
###### 3.1.1.1 Interview

*Interview* dilakukan terhadap Ken Soedjatmiko, sebagai Direktur Sales PT AMBICO (Mr.Ishii), untuk mendapatkan data mengenai porang dan olahan panganya. Penulis juga melakukan wawancara terhadap Kristina Joy Herlambang, sebagai Dokter Ahli Gizi Klinik, untuk mendapatkan data mengenai pola hidup masyarakat muda dan dampak tidak menjaga pola hidup dan makan yang sehat. Kemudian juga untuk memperoleh data tentang seberapa klinis olahan porang baik untuk kesehatan. Terakhir, penulis juga melakukan wawancara dengan Nicolas Aurelio, sebagai Chef, untuk

mendapatkan data mengenai cara masak olahan pangan dari umbi porang yang baik dan benar.

### 1) **Interview kepada Ken Soedjatmiko**

Pada Senin 19 Febuari 2024 pukul 10.00 WIB, penulis melakukan wawancara secara *online* melalui *zoom meeting* dengan Ken Soedjatmiko yang merupakan direktur sales PT AMBICO (Mr.Ishii).



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Ken Soedjatmiko

PT AMBICO sendiri sudah berdiri sejak tahun 1971, dan bergerak dibidang insdutri pengolahan umbi porang. Produk yang diolah berupa bahan mentah hingga bahan siap makan. PT AMBICO memiliki anak perusahaan dengan brand Bernama Mr.Ishii. Brand ini menjual berbagai macam olahan pangan dari umbi porang seperti *shirataki itto*, *shirataki tsubu*, *shirataki dry*, *shirataki small*, *konnyakublock*, *konnyakuFettucine* dan *konnyakugrain*.

Menurut Ken Soedjatmiko, umbi porang adalah umbi yang menghasilkan *glucomannan*, yang dijadikan *konjac gum* yang biasannya dijadikan tepung pengental. Tepung ini dapat dijadikan banyak campuran untuk bahan pangan hingga bahan industri. Umbi porang tidak dapat dikonsumsi langsung dikarenakan

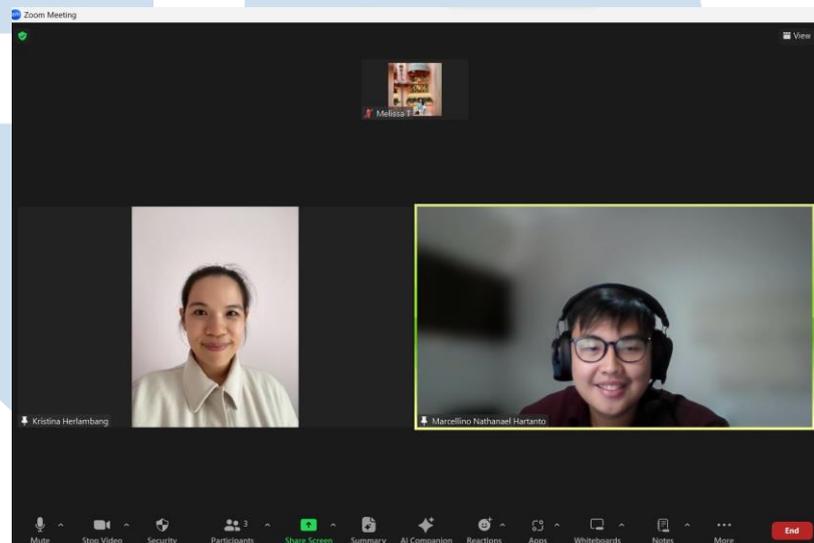
mengandung kalsium oksalat yang dapat menyebabkan gatal dan beracun. Untuk dijadikan olahan pangan umbi porang harus terlebih dahulu dibersihkan lalu dikeringkan menjadi keripiki dan diproses menjadi tepung porang. Tepung porang ini nanti yang nantinya diekstraksi menjadi *konjac gum*. *Konjac gum* ini yang nantinya diolah menjadi makanan seperti *konnyakublock* (olahan umbi porang yang berbentuk tahu) dan *Shirataki* (olahan umbi porang yang berbentuk mie).

Ken Soedjatmiko juga menjelaskan gizi utama dari tepung *glucomannan* itu adalah seratnya yang tinggi. Jika ekstraksinya baik maka dalam 100 gram tepung porang dapat mengandung lebih dari 90% serat. Sehingga sangat cocok dijadikan makanan diet karena membuat rasa kenyang lebih cepat. Selain untuk diet juga bagus untuk pasien diabetes karena dalam kandungan beras *konnyakusendiri* (olahan beras dari porang) tidak ada kalori sehingga jika dikonsumsi bersamaan dengan nasi maka akan memotong separuh kalori dalam nasi. Sehingga akan mengurangi Tingkat karbohidrat berlebih yang masuk ke dalam tubuh. Untuk konsumsi nasi *konnyakusendiri*, Ken Soedjatmiko juga menjelaskan agar lebih baik dicampur dengan nasi putih dengan perbandingan 1:1 karena supaya lebih seimbang secara gizi. Selain itu dalam konsumsinya juga harus disertai dengan lauk pauk yang seimbang.

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) *Interview* kepada Kristina Joy Herlambang

Pada Senin 19 Febuari 2024 pukul 13.00 WIB, penulis melakukan wawancara secara online melalui *zoom meeting* dengan Joy Kristina Herlambang yang merupakan Dokter Ahli Gizi Klinik. Beliau juga aktif menyuarakan hidup sehat dan pola makan sehat di sosial media *Instagram*.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Kristina Joy Herlambang

Dalam wawancara penulis menanyakan pertanyaan seputar penyakit dari pola hidup dan makan kurang sehat, manfaat porang bagi kesehatan dan cara konsumsi porang yang terabik untuk kesehatan. Dalam wawancara ini Penulis merangkum beberapa poin yang ditekankan Kritina Joy Herlambang tentang olahan pangan dari umbi porang. Berikut beberapa poin yang penulis:

1. Pola makan harus dijaga untuk mengantisipasi penyakit kronis seperti diabetes, obesitas, tekanan darah tinggi dan lain lain, Seperti anak-anak usia remaja mudah dan rentan terkena diabetes, karena pola makan yang buruk dan seringnya makan makanan instan.

2. Karbohidrat jika terlalu banyak dikonsumsi dapat menjadi gula, beliau menghimbau seperti makanan kornet, sosis ham juga menjadi penyumbang lemak yang jahat, dan berdampak kurang sehat jika dikonsumsi terus menerus. Dapat mempengaruhi dinding sel dalam tubuh kita.
3. Beliau juga menghimbau diusia umur 20 an hingga 30 menjadi salah satu yang rentan terkena penyakit seperti diabetes. Ditambah dengan perkembangan zaman yang mulai banyak makanan instan dan *junkfood*.
4. Pola makanan dan aktivitas sehari-hari perlu ditingkatkan juga untuk menjaga kesehatan tubuh. Untuk makanan sendiri beliau menganjurkan makanan yang berbahan dasar alami organik dan segar. Kurangi makan-makanan yang kandungannya mengandung bahan kimia. Beliau juga menyarankan untuk mengurangi proses pemasakan untuk menjaga gizi makanan dan selalu penuh cairan dalam tubuh setiap hari.
5. Mengenai *Glucomannan* dalam porang, efeknya dapat mengurangi Kolesterol, LDL dan menambah aktioksidan serta *immune respond*. Serta dapat meningkatkan toleransi glukosa dalam sel. Kemudian dapat menurunkan penyimpanan glikogen dalam hati. Dan cocok untuk digunakan untuk diabetes dan mengontrol berat badan.
6. Beliau menghimbau secara konsumsi beras porang terlalu tinggi, *glucomannan* yang mengandung banyak serat dapat menyebabkan perut kembung, cegukan dan diare. Secara konsumsi harus sesuai dan seimbang. Dalam konsumsinya beliau menyarankan mengkonsumsinya dengan nasi putih sehingga dapat menurunkan gula dalam nasi putih.

7. Peranan olahan olahan pangan dari umbi porang ini mirip dengan agar-agar serta sayur-sayuran, membantu memenuhi serat dalam tubuh.

### 3) Interview kepada Nicolas Aurelio

Pada Senin 19 Febuari 2024 pukul 19.00 WIB, penulis melakukan wawancara secara online melalui zoom meeting dengan Nicolas Aurelio yang merupakan seorang *chef*. Nicolas Aurelio sekarang menjadi *chef* di Thailand, namun ia berpengalaman memasak hidangan *shirataki* dan *konnyak* karena pernah bekerja sebagai *chef* untuk brand Mr.Ishii.



Gambar 3. 3 Wawancara dengan Nicolas Aurelio

Dalam wawancara ini Penulis merangkum beberapa poin yang ditekankan Nicolas tentang olahan pangan dari umbi porang. Berikut beberapa poin-poin yang penulis dapatkan :

1. Umbi porang pada dasarnya tidak dapat dimakan secara langsung karena mengandung kalsium oksalat yang menyebabkan gatal dan beracun.
2. Proses untuk menjadi olahan pangan harus dijadikan tepung *Glucomannan* terlebih dahulu.
3. Olahan *konnyaku* dan *shirataki* merupakan makanan yang sehat dan cocok untuk penderita diabetes dan orang yang

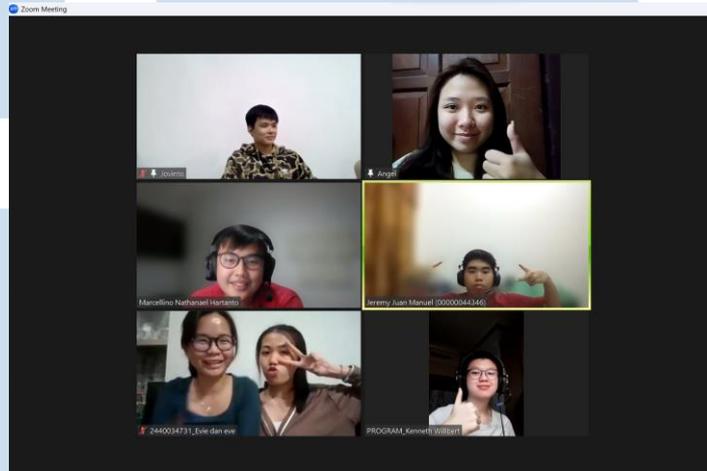
sedang diet. Selain itu juga cocok untuk dikonsumsi sehari-hari untuk mencegah penyakit tersebut.

4. Olahan *konnyaku* dan *shirataki* yang ditemui dipasaran pada dasarnya sudah matang. Terutama untuk produk basah seperti *konnyaku block* dan *Shirataki Itto*.
5. Proses masak terlebih dahulu buang air yang terdapat pada produk basah, dan jangan memasukan air yang terdapat pada produk basah karena mengandung alkali. Kemudian setelah dibuang bisa direndam air panas atau bisa direbus sebentar.
6. Untuk memasak produk kering seperti nasi *konnyaku grain* (Nasi Porang). Proses masaknya seperti memasak nasi biasa, cara mengukur air juga dengan cara konvensional, yaitu dengan menggunakan jari.
7. Untuk porsi sendiri, Nicholas menyarankan untuk dikonsumsi dengan nasi putih, karena beras porang sendiri tidak memiliki kalori dan hanya memiliki kandungan serat yang tinggi. Sehingga jika dimasak disarankan dengan perbandingan 1:1 dengan beras putih. Nicholas juga menyarankan untuk konsumsi dengan beras merah dapat membuat rasa nasi merah jadi lebih enak.
8. Untuk mengolah menu sebenarnya sangatlah beragam, Beras Porang yang sudah matang bisa dimasak lagi menjadi nasi goreng, atau dengan kombinasi lauk lainnya. Produk bakmi sendiri juga bisa diolah seperti bakmi pada umumnya. Hanya saja jika ingin lebih sehat Nicholas menyarankan agar menggunakan *olive oil* dan proses pengolahannya tidak boleh terlalu banyak.

#### 3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

Selain melakukan wawancara, penulis juga memilih pengumpulan data kualitatif kedua dengan melakukan *Focus Group Discussion* atau FGD. Metode ini digunakan penulis untuk

memperoleh pendapat dan masukan dari target mengenai pengetahuan dan minatnya tentang porang dan olahan pangan dari umbi porang. FGD dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Februari 2024 pukul 22.00 WIB secara daring melalui *Zoom Meeting*. FGD ini dihadiri oleh 6 peserta, yaitu Evelyne, Evie, Jovinto, Angel, Jeremy dan Kenneth.



Gambar 3. 4 Focus Group Discussion

Peserta FGD pertama adalah Evelyne, ia merupakan seorang mahasiswa dengan usia 22 tahun dan berdomisili di Tangerang. Peserta kedua adalah Evie, ia merupakan seorang mahasiswa yang berusia 21 tahun dan berdomisili di Tangerang. Peserta ketiga adalah Jovito , ia merupakan mahasiswa yang berusia 22 tahun dan berdomisili di Jakarta Utara. Peserta keempat adalah Angel, ia merupakan pekerja kantoran yang berusia 22 tahun dan berdomisili di Jakarta Utara. Peserta kelima adalah Jeremy, ia merupakan mahasiswa yang berusia 22 tahun dan berdomisili di Jakarta Barat. Peserta terakhir adalah Kenneth, ia merupakan mahasiswa yang berusia 23 tahun dan berdomisili di Jakarta Utara.

Dalam FGD ini 3 dari mereka sudah pernah mengonsumsi olahan pangan dari umbi porang, yaitu Angel, Jeremy dan Kenneth, sedangkan 3 diantaranya masih belum pernah mendengar dan mengonsumsi olahan pangan dari umbi porang, yaitu Evelyne, Evie dan Jovinto. Pertama-tama penulis menanyakan terlebih dahulu apa

olahan umbi porang kepada orang-orang yang pernah mengkonsumsi. 3 dari mereka menjawab bahwa olahannya berbentuk nasi porang dan mie *shirataki*.

Setelah mendengarkan jawaban dari 3 orang yang sudah pernah mengkonsumsi penulis meluruskan kembali dan membetulkan pernyataan dari ketiga peserta. Setelah itu menanyakan kembali kepada peserta yang belum pernah mendengar dan mengkonsumsi olahan pangan dari umbi porang. Salah satu dari mereka yaitu Evie merasa sudah pernah mendengar istilah *shirataki*, namun belum pernah mencobanya. Kemudian setelah itu penulis menanyakan kepada yang sudah pernah mengkonsumsi bagaimana tekstur dan rasanya. Angel menjawab bahwa rasanya seperti jeli dan dapat membuat cepat kenyang jika dikonsumsi. Begitu pula dengan Jeremy dan Kenneth. Penulis juga menanyakan cara konsumsi mereka seperti apa, apakah dicampur dengan nasi putih atau dikonsumsi secara 100%. Bagi Angel, Jeremy dan Kenneth mereka merasa bisa mengonsumsi kedua cara dan metode tersebut, menurut mereka itu pilihan dan selera masing-masing.

Penulis menanyakan kembali jika terdapat *website* yang memaparkan tentang porang dan olahannya serta cara memasak apakah kalian merasa tertarik. Keenam peserta mengatakan tertarik, ada juga yang memberikan alasan agar tidak bingung dan mengerti cara pengolahannya hingga cara untuk memasaknya.

Pembahasan terakhir mengenai media, 3 orang yang belum pernah mencoba olahan porang menyarankan beberapa media yang variatif, Evie menyarankan untuk membuat game yang dapat membuat orang paham, Evelyne menyarankan untuk membuat buku digital, sedangkan Jovinto menyarankan untuk membuat media sosial. Bagi 3 orang yang sudah pernah mencoba olahan pangan dari umbi porang, Angel menyarankan untuk membuat *website* dengan media

sosial. Sedangkan Jeremy dan Kenneth menyarankan untuk membuat *website*, dengan alasan belum ada *website* yang memberikan edukasi dan sarana tentang porang dan olahannya.

### 3.1.1.3 Kesimpulan

Berdasarkan wawancara dari ketiga narasumber dan FGD yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa olahan umbi porang merupakan olahan pangan yang menyehatkan karena mengandung zat *glucomannan* yang kaya akan serat dan mampu digunakan untuk mengontrol gula darah dan mengontrol berat badan. Namun secara konsumsi harus diimbangi juga dengan lauk pauk dan gizi yang seimbang. Disarankan juga untuk tidak terlalu berlebihan dalam mengkonsumsi beras *shirataki* ini, karena tidak mengandung karbohidrat dan hanya mengandung serat yang tinggi, maka dapat menyebabkan kembung, cegukan hingga diare. Kesehatan dapat diperoleh dari pola makan yang baik, aktivitas olahraga yang cukup dan juga asupan gizi yang seimbang.

### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Dalam mengumpulkan data secara kuantitatif, penulis menggunakan snowball sampling salah satu jenis *nonprobability sampling*. Penentuan sampel dimulai dari jumlah yang kecil ke besar. Dalam perhitungan sampel, penulis menggunakan rumus *slovin* dengan metode seperti berikut. Berdasarkan metode slovin dengan *margin error* 10% dari total populasi Masyarakat yang tinggal di Jabodetabek sebanyak 29.156.662 jiwa (Kementrian Dalam Negeri Republik Indonesia 2019), ditemukan angka 100 sampel untuk kuisisioner

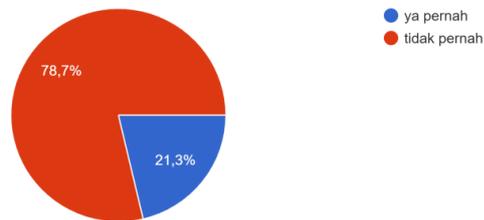
$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$n = \frac{29.156.662}{1 + 29.156.662(10)^2}$$

$$n = 99,99 = 100$$

Dalam membuat kuisisioner, penulis membuat format pilihan ganda yang ditempatkan pada setiap pertanyaan. Kuisisioner dibagikan kepada responden dengan berusia 20 –35 tahun, berdomisili di Jabodetabek dan SES B –A.

Sebelumnya apakah anda pernah mendengar apa itu umbi porang dan pernah mencoba untuk mengkonsumsi produk olahan pangan dari umbi porang

108 jawaban

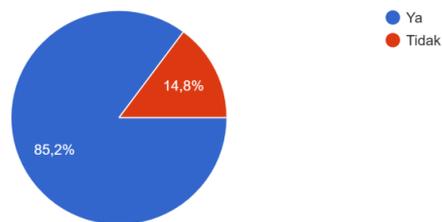


Gambar 3. 5 Mendengar dan mengkonsumsi olaha pangan umbi porang

Berdasarkan hasil survei yang didapatkan , penulis memperoleh bahwa 78% dari responden benlum pernah mendengar tentang umbi porang dan olahannya, serta belum pernah mengkonsumsi olahan dari umbi porang.

Apakah anda merupakan orang yang mengkhawatirkan tentang penyakit di hari tua seperti diabetes, kolesterol, tekanan darah tinggi dan lain-lain.

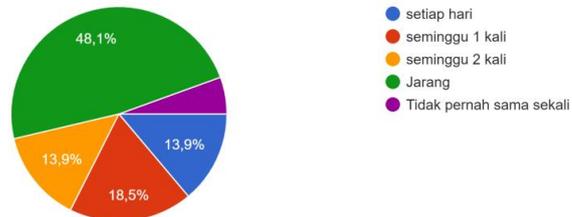
108 jawaban



Gambar 3. 6 Kekawatiran Terhadap Penyakit Kronis

Sebanyak 85,2 % responden khawatir dengan penyakit dihari tua seperti diabetes, kolesterol, tekanan darah tinggi dan lain- lain.

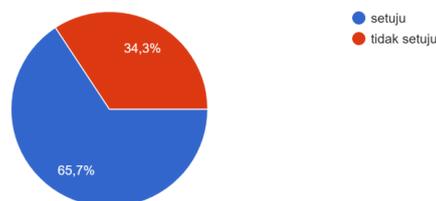
Seberapa sering anda mencari informasi seputar cara hidup dan makan yang sehat  
108 jawaban



Gambar 3. 7 Kebiasaan Untuk Mencari Informasi Hidup Sehat

Dari hasil kekhawatiran yang tinggi terhadap penyakit dihari tua, sekitar 48% responden menjawab jarang , kemudian 5,6 % responden menjawab tidak pernah sama sekali, 18,5 % responen menjawab seminggu 1 kali , 13,9 % respoden menjawab seminggu 2 kali , sisanya sebanyak 13,9 % mencari informasi tentang cara hidup yang baik dan cara makan hingga pola makan yang sehat setiap hari.

Apakah anda setuju tentang statement bahwa makanan sehat relatif lebih mahal dari makanan yang tidak sehat  
108 jawaban

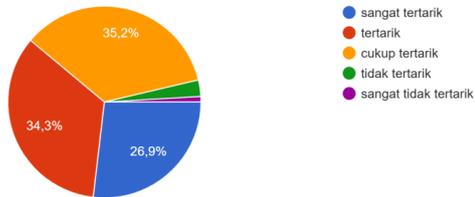


Gambar 3. 8 *Statement* Tentang Makanan Sehat

Dari hasil kuisioner didapati, 65,7 % responden setuju dan berangapan bahwa makanan sehat itu relatif mahal dan kurang enak untuk dikonsumsi.

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

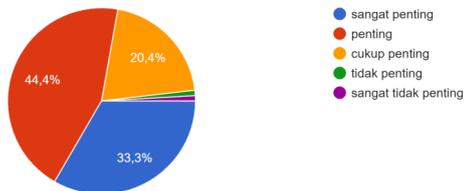
Apakah anda mau makan produk olahan dari umbi porang ketika kamu mengetahui kalo porang merupakan makanan sehat  
108 jawaban



Gambar 3. 9 Minat untuk mengkonsumsi olahan pangan dari umbi porang

Dari hasil yang didapati rata-rata responden cukup tertarik jika mengetahui olahan pangan dari porang adalah makanan yang sehat . Sebanyak 35,6 % responden menjawab cukup tertatik, 34,3% responden menjawab tertarik . 26,9% menjawab sangat tertarik.

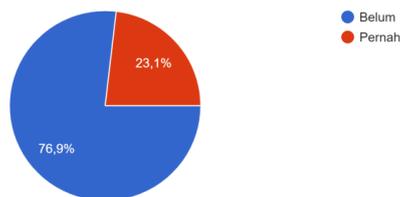
Menurut kalian seberapa penting informasi yang jelas tentang produk olahan pangan dari umbi porang  
108 jawaban



Gambar 3. 10 Urgensi Website tentang Olahan Pangan dari Porang

Dari hasil kuisisioner didapati bahwa mayoritas reponden merasa penting untuk memberikan medi informasi yang berkaitan terkait produk olahan dari umbi porang

Menurut Anda pernahkan anda pernah melihat media informasi yang menyajikan informasi tentang manfaat dan cara memasak olahan pangan dari umbi porang ? ( konnyaku atau shirataki )  
108 jawaban



Gambar 3. 11 Pengalaman tentang Website Olahan Pangan dari Porang

Dari hasil kuisioner sebanyak 76,9 % responden belum pernah melihat *website* yang menyajikan manfaat umbi porang dan olahan pangannya hingga cara mengolah olahan pangan dari umbi porang yang baik dan benar.



Gambar 3. 12 Media yang Paling Cocok

Dari hasil kuisioner tentang media apa yang paling cocok untuk mengedukasi dan memberikan informasi seputar umbi porang dan olahan pangannya . Didapati 81,5% responden merasa media sosial , kemudian 10% responden merasa *website* , sisannya menjawab media lain.

### 3.1.2.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuisioner mayoritas responden belum pernah mendengar dan mengkonsumsi porang ataupun olahan pangan dari umbi porang. Mayoritas dari mereka sangat takut tentang penyakit di hari tua seperti diabetes, kolesterol, tekanan darah tinggi dan lain lain. Namun dalam kesehariannya mereka sangat jarang bahkan tidak pernah mencari informasi seputar cara hidup sehat dan makan sehat. Mayoritas masyarakat juga masih beranggapan bahwa makanan sehat haruslah malah dan kurang enak secara rasa. Namun mereka tertarik Ketika mengetahui bahwa olahan dari umbi porang merupakan makanan yang sehat dan enak dikonsumsi. Mayoritas dari mereka belum pernah melihat *website* yang menampilkan manfaat dan cara mengolah olahan pangan dari umbi porang. Mayoritas responden juga beranggapan bahwa *website* tentang porang dan olahan pangannya penting untuk dibuat. Dari segi media yang cocok

mayoritas menjawab bahwa media sosial cocok sebagai salah satu *website* yang dapat digunakan untuk mengedukasi porang dan olahan pangan dari umbi porang.

### 3.1.3 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan penulis terhadap media-*website* tentang olahan pangan yang sehat. Melalui studi ini penulis dapat menganalisa setiap kelebihan dan kekurangan dari *website* dengan topik yang sejenis dengan perancangan yang dimiliki oleh penulis

#### 3.1.3.1 Website Fukumi.co.id

*Website* Fukumi.co.id merupakan situs yang dikelola PT Asia Prima Konjac. Fukumi merupakan *brand* bergerak dalam olahan pangan yang berhubungan dengan olahan pangan dari umbi porang, khususnya beras porang. Penulis menggunakan fukumi.co.id sebagai studi eksisting karena dalam media fukumi cukup mencakup informasi tentang produk Fukumi dan penjelasan singkat mengenai umbi porang.

Dalam *website* Fukumi, visualisasi yang ditampilkan menggunakan ilustrasi dan fotografi yang merepresentasi olahan porang dan porang itu sendiri. Dari penggunaan warna juga menarik, banyak menggunakan elemen visual dengan bentuk abstrak hingga geometris. Warna yang digunakannya juga sesuai dengan representasi porang itu sendiri yang bewarna coklat pada umbinya dan hijau pada daunnya. Dari segi tipografi, *font* yang digunakan dalam *website* ini campuran *font* dekoratif dan *sans-serif*. *Layout* yang digunakan dalam *website* fukumi merupakan *single page website*. Pola pembacaan konten yang diterapkan, merupakan pola membaca Z.



Gambar 3. 13 Website Fukumi.co.id  
Sumber : Fukumi.co.id

Penulis kemudian melakukan beberapa Analisa yang berhubungan dengan SWOT dari situs ini. Berikut merupakan penjelasannya :

#### 1. *Strength*

Website mudah dijangkau oleh pengguna karena Ketika mengetik fukumi maka akan muncul diposisi paling atas sehingga memudahkan pengguna menemukannya. Website yang ditampilkan juga responsif di semua perangkat. Elemen visual yang ada memberikan website ini *emphasis* kepada para penggunannya. *Layout* susunan kontennya mudah dipahami. Menampilkan konten yang menarik tak hanya gambar melainkan berisikan video yang tertaut dengan *Youtube*. Visual yang ditampilkan menggunakan warna yang kekinian sehingga dapat memikat generasai millennial dan generasi z. Tampilan website yang menarik belum dimiliki kompetitor lainnya.

#### 2. *Weakness*

Produk yang ditawarkan cukup mahal secara harga sehingga segmentasinya menjadi cukup sempit. Kurang penjelasan mengenai umbi porang secara detail tentang pengolahannya hingga produk jadinya. *Clickable item* kurang ditekankan dengan *shadow* atau pembeda lainnya sehingga pengguna cukup sulit menemukan

tombol yang bisa diklik. Kurangnya penjelasan mengenai Porang dan perbedaan bentuk produk *brand* satu dengan yang lain dapat membuat perbedaan persepsi.

### 3. *Opportunity*

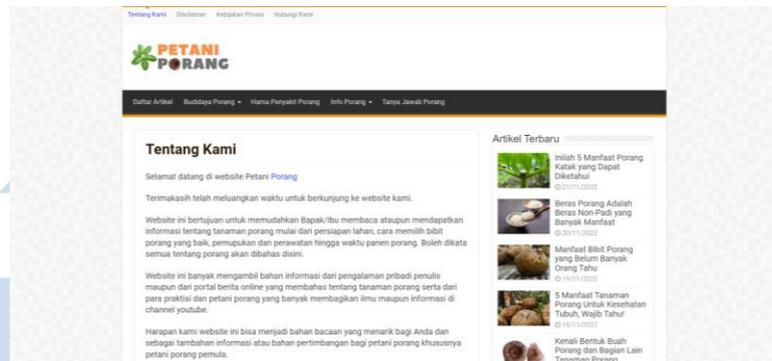
Tren makanan sehat dapat mendorong keingintahuan masyarakat dalam mencari tahu mengenai untuk olahan pangan dari umbi porang. Kompetitor yang memiliki nama besar dibidang olahan pangan dari umbi porang terbilang masih jarang sehingga dapat mengambil pasar olahan pangan umbi porang dengan lebih mudah.

### 4. *Threat*

Banyak orang yang masih tidak mengetahui tentang olahan pangan dari umbi porang. Selain itu juga masih banyak orang masih memilih nasi putih sebagai opsi utama makanan pokok mereka dibandingkan nasi porang.

#### 3.1.3.2 *Website Petaniporang.id*

*Website* petaniporang.id merupakan situs yang mencakup informasi tentang definisi porang, budidaya, nilai jual, manfaat hingga produk olahannya secara terangkum dalam satu *website*. Dalam *website* ini visual yang digunakan ada fotografi yang sesuai dengan tiap bagian pembahasan. *Layout* yang digunakan disusun secara terstruktur dengan menggunakan susunan seperti *website* berita. Dari segi tipografi, mayoritas *font* yang digunakan adalah sans-serif. Warna yang mendominasi *website* ini adalah putih, hijau dan coklat.



Gambar 3. 14 Website Petaniporang.id  
Sumber : <https://petaniporang.id/>

Penulis kemudian melakukan beberapa Analisa yang berhubungan dengan SWOT dari media ini. Berikut merupakan penjelasan dan penjabarannya :

### 1. Strength

Website mudah diakses dan responnya cepat. Bentuk dan susunan *layout* yang menggunakan *layout* artikel berita membuat pengguna lebih mudah menyesuaikan *flow* dalam *website* ini. Dalam *website* ini sangat mudah mencari beberapa informasi secara langsung, dari segi manfaat, definisi porang, budidaya hingga ke olahannya ada termuat secara utuh.

### 2. Weakness

Tampilan visual yang diberikan kurang menarik dan kurangnya elemen visual, sehingga tidak mampu menarik banyak kalangan. Penggunaan *font* yang relatif sama dan kurang penekanan antara *body text* dengan *headline* membuat orang mudah cepat bosan. Website sulit ditemukan ketika mencari di “petani porang” maka akan muncul artikel lain, sehingga pengguna akan sulit untuk menemukan *website* ini dan lebih membaca *website* lain. Artikel baru terakhir diupload pada tahun 2022, sehingga dapat menyebabkan pengguna tidak mau

membaca artikel karena dirasa kurang factual dan sudah ketinggalan masa.

### 3. *Opportunity*

Adanya tren makanan sehat dapat mendorong keingintahuan masyarakat dalam mencari tahu mengenai topik umbi porang. Jarang media yang membahas tentang umbi porang sehingga dapat menjadi kesempatan untuk bisa mendapatkan atensi dari masyarakat.

### 4. *Threat*

Banyak Masyarakat belum mengetahui mengenai umbi porang itu sendiri. Banyak produk umbi-umbian yang lebih diminati dimasyarakat dibandingkan umbi porang sehingga akan semakin jarang orang mencari mengenai umbi porang.

## 3.1.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan penulis untuk mencari inspirasi dan referensi perancangan *website* tentang olahan pangan dari umbi porang sebagai makanan sehat. Referensi ini sekiranya dapat digunakan penulis sebagai panduan menyusun gaya visual dan *layout website* yang akan dibuat.

### 3.1.4.1 *Karafuru*

Berdasarkan hasil temuan yang ditemukan penulis, Referensi media *website* pertama adalah Karafuru. Gaya visual yang ikonik dan tidak terbatas ruang dan jarak menginspirasi penulis untuk memberikan visual serupa dalam *website* tentang olahan pangan dari umbi porang sebagai makanan sehat. Desain ilustrasi yang *eye catching* dan ditampilkan pada setiap karakter Karafuru, memberikan kesan yang fun dan kekinian, sehingga dapat menarik minat anak muda untuk mengetahui *website* ini. Warna yang disajikan

memberikan keleluasaan dan rasa nyaman untuk berlama lama didalam *website* ini. Gaya visual dan warna dirasa dapat menginspirasi penulis dalam merancang *website* tentang olahan pangan dari umbi porang sebagai makanan sehat.



Gambar 3. 15 Karafuru  
Sumber : <https://karafuru.io/>

#### 3.1.4.2 *Sweet Nothings*

Berdasarkan hasil temuan yang ditemukan penulis, Referensi media *website* kedua adalah *Sweet Nothings*. Penulis merasa bahwa *layout* pada *website Sweet Nothings* dapat dijadikan referensi. *Layout* yang digunakan menampilkan banyak white space agar mata tidak Lelah dalam menelusuri *website*. Kemudian penggunaan warna yang relatif terang dan menyala membuat orang lebih bersemangat dan tertarik menelusuri *website* ini. Peletakan konten yang teratur dan tertata rapi sekiranya dapat menginspirasi penulis dalam merancang *website* tentang olahan pangan dari umbi porang sebagai makanan sehat.

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. 16 Sweet Nothings  
 Sumber : <https://www.eatsweetnothings.com/>

## 3.2 Metodologi Perancangan

Untuk merancang *website* sebagai *output* dari Tugas Akhir ini, penulis menerapkan metode desain dari buku Robin Landa tahun 2014 berjudul “ *Graphic Design Solution 5<sup>th</sup> Edition* “. Penggunaan metode ini dikarenakan metode ini terbilang fleksibel dan dapat diterapkan ke semua jenis media. Menurut Landa (2014) dalam tahapan desain meliputi 5 tahapan yaitu *overview*, *strategy*, *conception*, *design*, dan *implementation*. Berikut merupakan penjelasannya :

### 3.2.1 Orientation

Pada tahapan ini , merupakan tahapan awal desainer untuk memahami dan mengenal lebih dengan topik permasalahan yang akan dihadapi. Desainer melakukan tinjauan-tinjauan untuk mengukur data-data dan informasi yang dikumpulkan terlebih dahulu. Dalam tahapan ini desainer juga harus mengerti target apa yang dia pilih untuk melakukan perancangan, penting dilakukan agar proses desain dapat lebih cepat dan lancar.

### 3.2.2 Analysis

Pada tahapan ini , merupakan tahapan desainer untuk mencari Solusi dari permasalahan yang sudah ia temui dan telusuri. Solusi yang diangkat terutama adalah Solusi desain. Dalam perlu untuk membuat suatu desain *brief* , yaitu tahapan menyusun rencana atau strategi yang sudah disetujui oleh pihak terkait. Sehingga Ketika di lakukan proses berikutnya sudah sesuai yang diharapkan

### **3.2.3 Conception**

Tahapan membuat konsep dasar sebagai arah dan tujuan desain. Tujuannya untuk merangkum ide kreatif yang akan menjadi landasan bagi desain yang akan dieujudkan. Dalam tahapan konsep desainer harus menentukan elemen visual yang akan dimasukkan dalam desain meliputi tipografi, warna hingga urgensi dari masalah.

### **3.2.4 Design**

Merupakan tahap setelah mengetahui konsep apa yang diinginkan sesuai topik yang dibawa. Dalam proses desain setiap desainer punya cara masing-masing dan tahapan masing-masing. Tetapi kebanyakan dari mereka melakukan tahapan sketsa kasar terlebih dahulu. Bertujuan untuk menyempurnakan konsep sudah ada kemudian dikreasikan dalam bentuk visual yang mencakup aspek-aspek yang diinginkan, sehingga penulis dapat melihat keseluruhan tahap yang akan dikerjakan menjadi desain akhir.

Setelah pembuatan sketsa kasar, Desainer akan menuju ke desain komprehensif yang secara matang merincikan keseluruhan konsep. Konsep divisualisasikan secara detail dan menyeluruh. Untuk menggambarkan hasil jadi secara tiga dimensi untuk memberi gambaran nyata saat diimplementasikan, desainer menggunakan *mockup* sebagai *dummy*. Dalam tahapan ini juga desainer masih bisa menyempurnakan desain hingga dirasa sesuai dan cocok dengan yang diinginkan.

### **3.2.5 Implementation**

Merupakan tahap akhir dalam desain dengan mengimplementasikan pada produk jadi baik cetak maupun digital. Ditahap ini desainer memerlukan peran eksternal dari percetakan atau vendor lain yang dapat merealisasikan desain menjadi bentuk nyata atau fisik. Implementasi juga merupakan tahapan presentasi akhir terhadap topik yang diangkat serta memberi tahu pada audiens bahwa desain yang dibuat merupakan Solusi yang dicari. Presentasi kepada klien harus dibuat semenarik mungkin dan seprofesional mungkin.