

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam merancang media informasi interaktif, peneliti melakukan pengambilan data menggunakan campuran metode kualitatif dan kuantitatif (*hybrid*). Metode kualitatif yang dilakukan yaitu melalui wawancara dengan dokter hewan yang berdomisili di Riau. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat Riau yang memelihara hewan seperti kucing dan anjing.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pada metode ini peneliti dituntut untuk memahami responden, dan validitas penelitian dituntut melalui tingkat kemampuan peneliti. Proses penelitian dan data asli merupakan hal yang diutamakan pada metode ini (Raihan, 2017). Penelitian ini juga dianggap penelitian alami dimana dilakukan pada subjek yang alami. Proses wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan perancangan media informasi yang diketahui oleh narasumber terkait dengan permasalahan dan fenomena yang sedang diteliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam merancang media informasi interaktif sehingga dapat diterapkan dan menjawab persoalan yang akan diselesaikan.

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

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ahli dan dengan masyarakat yang Riau yang akan menjadi target, dimana wawancara terhadap dokter hewan dilakukan untuk mendapatkan informasi terpercaya mengenai rabies secara terperinci dan tanggapan dokter hewan mengenai permasalahan ini. Sehingga dapat memberikan informasi terpercaya dan mendapat gambaran mengenai desain informatif dan menarik.

1) Wawancara kepada drh. M.I Rita Setyawati, MM.

Penulis melakukan wawancara dengan dokter Rita selaku Kepala Seksi Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat veteriner Dinas Pertanian dan Perikanan Pekanbaru. Dokter rita sudah berkarir menjadi dokter hewan sejak 2006 dan saat ini berfokus dengan kesehatan hewan dan kesehatan masyarakat veteriner. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Kantor Dinas Peternakan dan Perikanan Pekanbaru, pada tanggal 21 September 2022 pukul 14.00 hingga 14.20. Pada wawancara ini penulis ingin mendapatkan informasi mengenai fenomena rabies secara umum dan menurut pandangan dokter.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan drh. M.I Rita Setyawati, MM

Dokter Rita menjelaskan rabies secara umum dimana dikenal masyarakat sebagai penyakit anjing gila, yaitu penyakit yang disebabkan oleh virus rhabdoviridae yang dapat menyerang zoonosis, artinya dapat menular dari hewan ke manusia. Penyakit ini sangat berbahaya karena menyerang sistem syaraf pusat dan jika tidak cepat ditangani karena dapat menyebabkan kematian. Gejala-gejala umum yang bisa diperhatikan pada hewan yang terpapar virus ini yaitu memiliki perubahan tingkah laku, untuk hewan yang biasanya mendengarkan tuannya menjadi tidak patuh, yang awalnya banyak bergerak dan bermain menjadi tenang dan suka menyembunyikan dirinya ke tempat-tempat yang gelap, takut kepada air, agresif terhadap objek yang bergerak, hingga mengeluarkan air liur yang berlebihan.

Selama ini langkah dokter dalam menangani hewan yang dicurigai terpapar virus rabies yaitu dengan melakukan pengamatan pada hewan tersebut selama 14 hari, jika hewan tersebut mati maka hewan tersebut positif terkena rabies. Melakukan pemeriksaan langsung dengan menangkap hewan akan sangat sulit, dikarenakan hewan-hewan yang terjangkit rabies di Pekanbaru rata-rata merupakan hewan liar yang hidup bebas sehingga melakukan pengamatan akan sulit dilakukan. Namun, jika hewan sudah menunjukkan gejala-gejala agresif dan suka menyerang objek bergerak, takut dengan cahaya, takut dengan air kemungkinan hewan tersebut bisa diselamatkan sangat kecil dan berpotensi untuk mati.

Dokter Rita juga menjelaskan bahwa rabies tidak hanya menyerang anjing saja, namun dapat menularkan ke hewan penular rabies atau yang disebut HPR, yang terdiri dari anjing, kucing, kera. Namun, persentase anjing menjadi penular rabies sangat tinggi dibandingkan dengan HPR lainnya. Berdasarkan pengalaman narasumber, untuk kasus pengigitan banyak dilakukan oleh kucing karena populasi kucing liar di Pekanbaru tinggi. Pada tahun sebelumnya rabies sempat memakan korban manusia dan disebabkan oleh seekor kucing, hal ini dibuktikan dengan hasil tes lab dimana kucing tersebut positif terkena rabies.

Narasumber juga menjelaskan betapa pentingnya vaksinasi rabies pada HPR (Hewan Penular Rabies). Dengan adanya vaksinasi rabies maka diharapkan terciptanya imun terhadap virus rabies sehingga kekebalan tubuh hewan akan tinggi dan tidak bisa tertular serta akan memutuskan rantai penyebaran rabies pada hewan dan manusia. Dinas menyediakan fasilitas berupa vaksinasi gratis pada hewan baik dengan cara mengunjungi puskesmas hewan terdekat ataupun menunggu program *door-to-door* mereka ke daerah-daerah perbatasan dimana angka penularan rabiesnya tinggi, seperti perbatasan Pekanbaru dan Siak, perbatasan Pekanbaru dan Pelalawan. Dinas juga mengadakan program vaksinasi gratis serentak tepatnya pada tanggal 28 september, dimana hari tersebut bertepatan dengan hari rabies sedunia.

Untuk efektivitas vaksin rabies akan mulai menurun setelah 12 bulan, oleh karena itu disarankan untuk melakukan vaksinasi sekali setiap tahunnya, namun tidak masalah jika ingin melakukan vaksinasi enam bulan sekali. Dokter Rita pun menghimbau agar masyarakat lebih berwaspada dan

melakukan vaksinasi pada hewan peliharaannya, selain gratis vaksinasi rabies juga akan melindungi hewan dari virus berbahaya dan dapat menurunkan angka kasus rabies di Pekanbaru.

2) Wawancara dengan Masyarakat yang Memelihara Hewan

Penulis melakukan wawancara dengan warga Riau yang memelihara hewan yang berpotensi menjadi HPR, baik yang sudah melakukan vaksinasi atau belum. Hal ini bertujuan untuk melakukan pendekatan dengan target dan mendengarkan pengalaman mereka seputar rabies dan bagaimana pandangan mereka terhadap rabies itu sendiri. Wawancara dilakukan secara *online* pada tanggal 27 Oktober 2023 terhadap tiga orang, dengan narasumber Rahel Aura, Diffa Rahmanda Putra, dan Fauzi Rahman dengan menggunakan *platform* Discord *voice call*.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Para Pemelihara Hewan

Dalam wawancara, semua narasumber mengaku memelihara kucing sejak lama, dimana Diffa dan Fauzi mengaku mengadopsi kucing liar dari jalan sedangkan Rahel mendapatkan hewan tersebut dari kerabatnya. Namun, mereka

semua mengaku masih belum melakukan vaksinasi pada hewan peliharaan mereka, hal ini dikarenakan oleh stigma mereka mengenai vaksinasi yang membutuhkan biaya dan ketidak tahuan mereka mengenai bahaya rabies dan sistem vaksinasi rabies di Riau.

Semua narasumber mengaku bahwa mereka kerap melepaskan hewan mereka secara bebas diluar dan hanya mengurungnya pada saat-saat tertentu, contohnya ketika cuaca sedang buruk atau sedang waktunya makan. Dengan keadaan hewan-hewan yang berkeliaran bebas ini tentunya hewan-hewan mereka terkadang melakukan kontak dengan hewan liar seperti kucing dan anjing baik yang liar ataupun jinak. Karena kebebasan ini mereka tidak mengetahui secara pasti hewan-hewan mana saja yang sudah melakukan kontak.

Selama melakukan wawancara, narasumber Diffa dan Fauzi mengaku hanya mengetahui rabies secara umum dan tidak begitu paham dengan penularan dan pentingnya vaksinasi. Sedangkan narasumber Rahel mengaku sudah sedikit mendalami karena Ia mengaku sempat mempelajari hal tersebut dalam studinya saat ini yaitu kedokteran. Semua narasumber juga mengaku memiliki kerabat ataupun teman yang memiliki pengalaman seputar rabies, seperti tergigit ataupun melihat hewan yang memiliki gejala rabies di sekitar rumahnya.

Meskipun mereka tidak begitu memahami rabies, mereka menyetujui bahwa vaksinasi rabies itu penting. Penulis juga menanyakan apakah narasumber sudah pernah melihat media informasi mengenai rabies dan vaksin sebelumnya. Narasumber Rahel menjawab bahwa Ia hanya pernah melihat banner atau poster sesekali di kantor Dinas yang bukan

merupakan lokasi yang sering dikunjungi masyarakat, lalu narasumber Diffa mengaku bahwa hanya pernah melihat poster yang ditempel didepan *pet shop* dan Ia juga menambahkan bahwa poster tersebut tidak menarik sehingga Ia tidak membaca lebih lanjut. Sedangkan narasumber Fauzi mengaku bahwa Ia hanya melihat media informasi melalui berita ketika ada kasus saja.

Setelah menjelaskan tujuan perancangan penulis, semua narasumber merasa bahwa perancangan ini akan sangat membantu bagi masyarakat dikarenakan media informasi yang dipilih akan mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Mereka merasa bahwa saat ini media informasi yang ada masih belum lengkap dengan informasi tercecer dan tidak dikemas dengan menarik. Sejauh ini mereka juga merasa bahwa belum ada *website* yang memuat informasi mengenai rabies dan vaksinasinya terutama untuk masyarakat Riau itu sendiri.

3) Kesimpulan Wawancara

Melalui wawancara yang sudah dilakukan terhadap ahli, dapat disimpulkan bahwa kasus rabies di Riau banyak ditularkan melalui hewan liar, seperti anjing dan kucing. Namun, hal ini dapat dihindari dengan melakukan vaksinasi rabies pada hewan peliharaan sehingga rantai penyebaran rabies terhenti, hal ini dikarenakan vaksinasi dapat menciptakan imun sehingga kekebalan tubuh pada hewan akan meningkat. Beliau juga menyimpulkan bahwa masih banyak masyarakat Riau yang enggan melakukan vaksinasi meskipun sudah ada upaya dari Dinas dalam memberikan informasi melalui brosur dan spanduk pada kantor Dinas.

Sedangkan melalui wawancara yang dilakukan terhadap pemelihara hewan di Riau, mereka mengaku jarang melihat media informasi mengenai rabies dan vaksinasinya, beberapa narasumber juga mengaku bahwa media informasi yang ada masih belum lengkap dengan informasi tercecer dan tidak dikemas dengan menarik. Mereka bahkan tidak mengetahui mengenai program vaksinasi rabies gratis yang dilakukan tiap tahunnya oleh Dinas dan tidak mengetahui bahwa ada puskesmas – puskesmas yang tersebar di Riau yang memberi pelayanan untuk pertolongan pertama jika tergigit rabies baik pada hewan ataupun manusia.

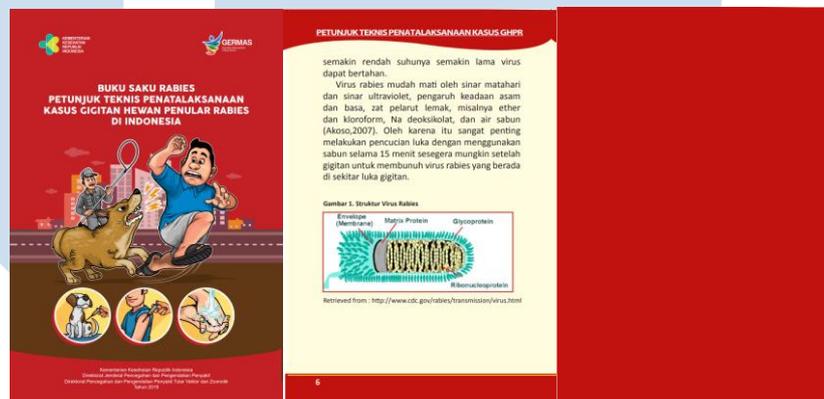
Dengan hasil wawancara – wawancara tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media informasi yang sudah disediakan oleh Dinas belum efektif dalam memberikan informasi mengenai rabies dan vaksinasinya dan masih banyak masyarakat pemelihara hewan yang belum paham mengenai bahaya rabies dan pentingnya vaksinasi pada hewan peliharaan mereka. Masyarakat juga masih belum mengetahui mengenai lokasi, program, serta pelayanan yang diberikan oleh puskesmas di Riau. Oleh karena itu, hal ini menjadi dorongan kepada penulis untuk membuat media informasi yang dapat memuat banyak informasi mengenai bahaya rabies dan vaksinasinya yang mudah diakses oleh masyarakat.

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

3.1.1.2 Studi Eksisting

Dalam mempermudah proses perancangan visual yang akan dilakukan, maka penulis melakukan penelitian terhadap media-media yang sudah ada sebelumnya. Studi referensi yang digunakan oleh peneliti beragam, mulai dari e-book, brosur, dan postingan sosial media. Berikut merupakan referensi-referensi yang peneliti pilih:

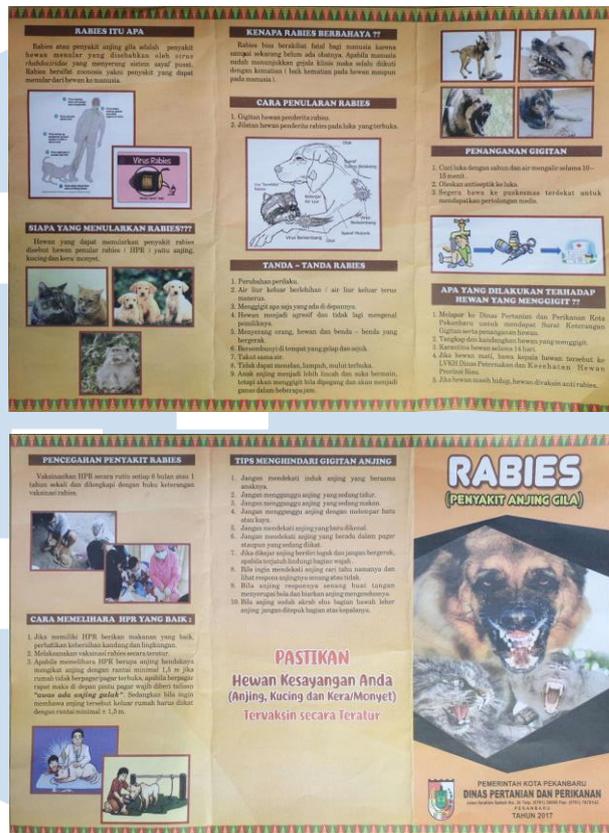
1. Buku Saku Rabies: Petunjuk Teknis Penatalaksanaan Kasus Gigitan Hewan Penular Rabies di Indonesia



Gambar 3.3 Sampul dan Isi Halaman Buku Saku Rabies: Petunjuk Teknis Penatalaksanaan Kasus Gigitan Hewan Penular Rabies di Indonesia

Buku ini berbentuk digital dan diterbitkan pada tahun 2019 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia sebagai bentuk program GERMAS (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat). Buku ini menjelaskan mengenai asal-usul rabies, cara penularan, gejala pada hewan dan manusia, pencegahan pada hewan dan manusia, vaksin, serum, penanganan penderita rabies, pemeriksaan laboratorium, hingga informasi mengenai rabies *center*.

2. Brosur Rabies (Penyakit Anjing Gila)



Gambar 3.4 Brosur Rabies (Penyakit Anjing Gila)

Brosur ini dibuat oleh Dinas Pertanian dan Perikanan Pemerintahan Kota Pekanbaru pada tahun 2017. Berisikan informasi mengenai rabies secara umum seperti hewan-hewan apa saja yang dapat menularkan rabies, cara penularan rabies, mengapa rabies berbahaya, gejala-gejala rabies, cara penanganan pada hewan dan manusia, cara pencegahan rabies, cara memelihara HPR yang baik, serta tips untuk menghindari gigitan anjing.

3.1.1.3 Kesimpulan Kualitatif

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis mendapatkan pandangan baru mengenai fenomena kasus virus rabies di Riau. Meskipun sudah banyak diadakan program gratis oleh Dinas Pertanian dan Perikanan terkait vaksinasi rabies pada hewan, tetapi masih banyak masyarakat yang enggan mengikuti program tersebut. Hal ini dikarenakan oleh minimnya media informasi meskipun sudah ada upaya yang dilakukan oleh pihak Dinas, tetapi media platform yang diberikan belum tersebar dengan baik dan merata sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sudah ada kurang efektif. Dengan melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif, penulis mendapatkan informasi-informasi penting dan relevan mengenai rabies yang akan ditambahkan ke media informasi interaktif yang akan dirancang.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif merupakan metode yang menekankan analisisnya pada data yang bersifat angka, lalu diolah menggunakan metode statistika untuk melakukan interpretasi pada data yang telah didapatkan (Raihan, 2017). Untuk metode kuantitatif, penulis membuat kuesioner mengenai rabies dan membagikannya ke masyarakat Riau yang memiliki pengalaman memelihara kucing atau anjing dengan target usia 17-45 tahun dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

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

3.1.2.1 Kuesioner

Penggunaan kuesioner bertujuan untuk mencari data serta sampel terkait pengetahuan masyarakat Riau mengenai rabies serta media mengenai rabies yang sudah ada. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form* pada tanggal 19 September 2023 dan disebarakan kepada masyarakat yang berumur 17-45 tahun. Proses pengumpulan data didukung menggunakan rumus yang paling populer dalam mendukung proses menghitung penelitian kuantitatif yaitu rumus Slovin.

$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

$$S = \frac{6.735.329}{1 + 6.735.329 \cdot (0,1)^2}$$

$$S = \frac{6.735.329}{1 + 6.735.329 \cdot (0,1)^2}$$

$S = 99,9985153136 \sim$ Pembulatan menjadi 100 sampel

Keterangan:

S = Sampel

N = Populasi

e = Derajat ketelitian

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah penulis melakukan penyebaran kuesioner selama beberapa hari, penulis akhirnya mendapatkan 100 responden yang berdomisili Riau, di mana responden masih belum mencapai angka yang dibutuhkan.



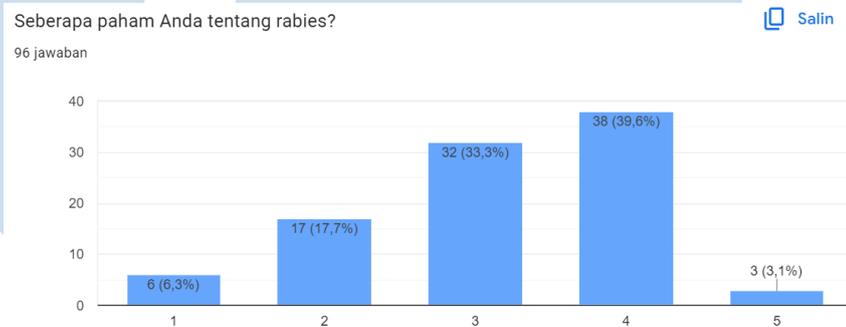
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner *Google Form* (Usia)

Melalui 64 responden kuesioner, penulis mendapatkan data bahwa 69% atau 69 orang berusia 17-25 tahun, 26% atau 26 orang berusia 26-35 tahun, dan 5% atau 5 orang berusia 36-45 tahun.

Tabel 3.1 Tabel Hasil Kuesioner (*Multiple Choice*)

Pertanyaan	Keterangan Opsi A	Keterangan Opsi B	Keterangan Opsi C
Apakah Anda pernah mendengar soal penyakit rabies?	6.3% (Belum pernah)	93.8% (Pernah)	-
Apakah Anda memelihara hewan?	56.3% (Kucing)	17.7% (Anjing)	26% (Tidak memelihara)
Apakah Anda pernah melakukan vaksinasi pada hewan peliharaan Anda?	74% (Belum pernah)	26% (Pernah)	-

Sebanyak 90 orang (93.8%) mengatakan bahwa mereka sudah pernah mendengar mengenai penyakit rabies dan enam orang (6.3%) mengaku bahwa mereka belum pernah mendengar mengenai rabies. 56.3% dari responden atau 54 orang mengaku bahwa mereka memelihara kucing, 17.7% atau 17 orang mengaku memelihara anjing, sedangkan 26% atau 25 orang lainnya mengaku bahwa mereka tidak memelihara hewan. Dimana 26% atau 25 orang sudah melakukan vaksinasi pada hewannya, namun 74% atau 71 orang lainnya mengaku belum pernah memberikan vaksinasi pada hewan.



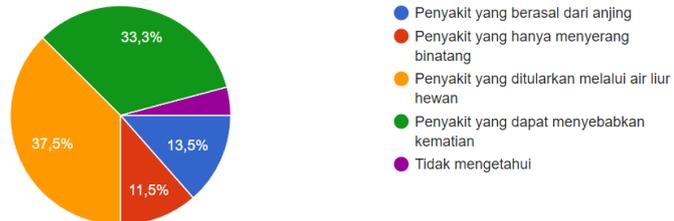
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner *Google Form* (Tingkat Kepahaman Mengenai Rabies)

Dalam menjawab pertanyaan mengenai tingkat kepehaman responden terhadap rabies, enam orang (6.3%) menjawab bahwa mereka sangat tidak paham mengenai rabies, 17 orang (17.7%) menjawab bahwa mereka kurang paham mengenai rabies, 32 orang (33.3%) menjawab bahwa mereka netral, 38 orang (39.6%) menjawab bahwa mereka cukup paham mengenai rabies, dan tiga orang lain (3.1%) menjawab bahwa mereka sangat paham mengenai rabies.

Apa yang Anda ketahui tentang rabies?

Salin

96 jawaban



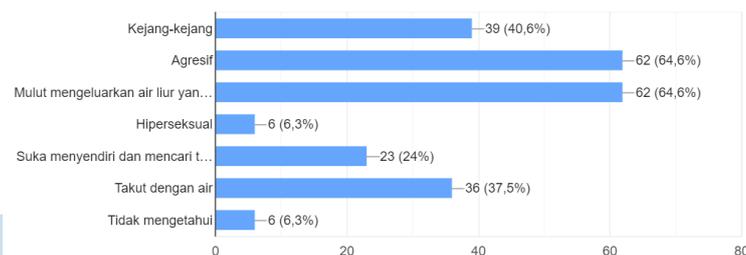
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner *Google Form* (Pemahaman Mengenai Rabies)

Pada pertanyaan pilihan ganda mengenai apa yang responden ketahui mengenai rabies, sebanyak 36 orang (37.5%) mengatakan bahwa rabies adalah penyakit yang ditularkan melalui air liur hewan. Sebanyak 32 orang (33.3%) mengatakan bahwa rabies merupakan penyakit yang dapat menyebabkan kematian. Sebanyak 13 orang (13.5%) mengatakan bahwa rabies merupakan penyakit yang berasal dari anjing. 11 orang (11.5%) mengatakan bahwa rabies merupakan penyakit yang hanya menyerang binatang, dan empat orang (4.2%) menjawab bahwa mereka tidak mengetahui.

Menurut Anda, apa saja gejala hewan yang terkena rabies? (maksimal 3 pilihan)

Salin

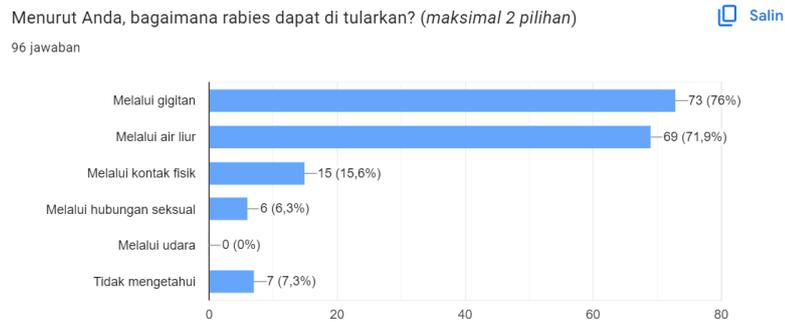
96 jawaban



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner *Google Form* (Gejala rabies)

Untuk pertanyaan mengenai gejala apa saja yang ditunjukkan oleh hewan yang terkena rabies, penulis menggunakan *check box* dan meminta responden untuk memilih tiga jawaban, 39 suara (40.6%) untuk gejala kejang-kejang, 62 suara (64.6%) untuk gejala agresif, 62 suara (64.6%) untuk gejala mulut mengeluarkan air liur, enam suara

(6.3%) untuk gejala hiperseksual, 23 suara (24%) untuk gejala suka menyendiri dan mencari tempat yang gelap, 36 suara (37.5%) untuk gejala takut dengan air, dan enam suara (6.3%) menjawab tidak mengetahui.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner *Google Form* (Penularan Rabies)

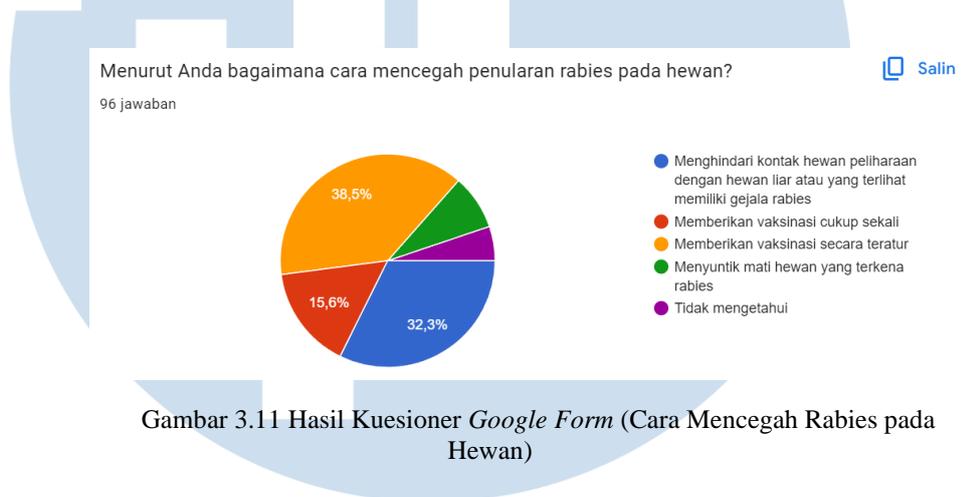
Selanjutnya peneliti membuat pilihan lagi berupa *check box* pada pertanyaan mengenai bagaimana rabies dapat ditularkan dan meminta responden untuk memilih dua jawaban, 73 suara (76%) untuk pilihan melalui gigitan, 69 suara (71.9%) untuk pilihan melalui air liur, 15 suara (15.6%) untuk pilihan melalui kontak fisik, enam orang (6.3%) menjawab melalui hubungan seksual dan tujuh suara (7.3%) mengaku bahwa mereka tidak mengetahui.



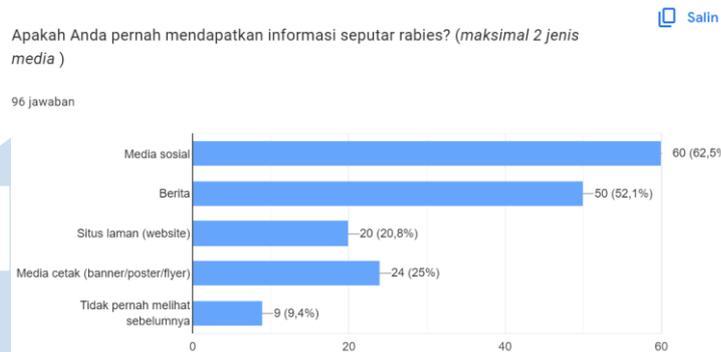
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner *Google Form* (Cara Mencegah Penularan Rabies)

Untuk pertanyaan mengenai tingkat pemahaman responden terhadap cara mencegah penularan rabies, 11 orang (11.5%) menjawab bahwa mereka tidak mengetahui cara untuk mencegah

penularan virus rabies, 17 orang (17.7%) menjawab bahwa mereka sedikit paham mengenai cara mencegah penularan virus rabies, 33 orang (34.4%) menjawab mereka paham mengenai cara pencegahan penularan virus rabies, 32 orang (33.3%) menjawab mereka lumayan paham mengenai cara mencegah penularan virus rabies, dan tiga orang (3.1%) menjawab mereka sangat mengerti mengenai cara mencegah penularan virus rabies.



Pertanyaan selanjutnya yaitu pertanyaan pilihan ganda mengenai cara pencegahan penularan rabies pada hewan dan jawaban responden yaitu, 37 orang (38.5%) menganggap bahwa pemberian vaksinasi secara teratur dapat mencegah penularan rabies pada hewan, 31 orang (32.3%) menganggap bahwa dengan hanya menghindari kontak hewan peliharaan dengan hewan liar atau hewan dengan gejala akan mencegah penularan rabies, 15 orang (15.6%) menjawab bahwa memberikan vaksinasi hanya perlu dilakukan sekali untuk mencegah penularan rabies, delapan orang (8.3%) menjawab menyuntik mati hewan yang terkena rabies, dan lima orang lagi (5.2%) tidak mengetahui cara untuk mencegah penularan rabies pada hewan.



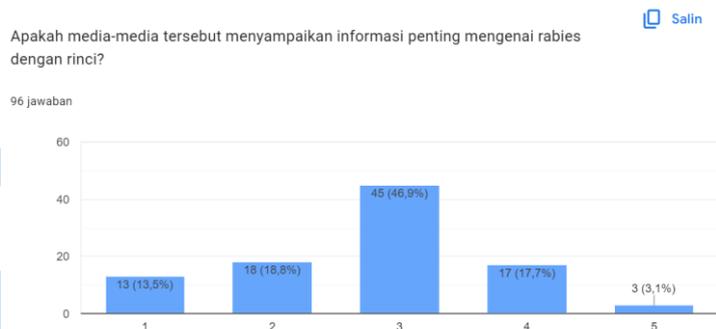
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner *Google Form* (Media Informasi Rabies yang diketahui)

Selanjutnya peneliti bertanya sebelumnya di media manakah responden mendapatkan informasi seputar rabies menggunakan pilihan *check box* dengan maksimal dua pilihan, 60 suara (62.5%) untuk media sosial, 50 suara (52.1%) untuk berita, 20 suara (20.8%) untuk *website*, 24 suara (25%) untuk media cetak (*banner/flyer/poster*), dan sembilan suara (9.4%) menjawab belum pernah melihat media mengenai informasi rabies sebelumnya.



Gambar 3.13 Hasil Kuesioner *Google Form* (Visual dari Media Informasi Rabies yang Sudah Ada)

Tanggapan responden terhadap visual dari media informasi mengenai penyakit rabies yaitu 11 orang (11.5%) menjawab sangat tidak menarik, 24 orang (25%) menjawab tidak menarik, 42 orang (43.8%) menjawab biasa saja, 15 orang (15.6%) menjawab menarik, dan 4 orang (4.2%) menjawab sangat menarik.

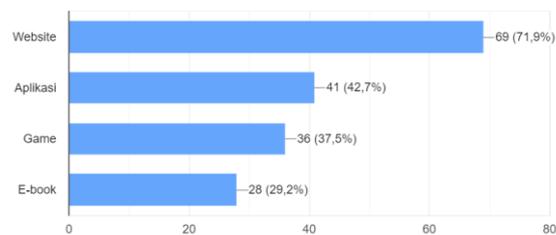


Gambar 3.14 Hasil Kuesioner *Google Form* (Tingkat Informativitas Media yang Sudah Ada)

Dan pendapat responden mengenai tingkat informatif media-media tersebut, yaitu; 13 orang (13.5%) menjawab sangat tidak informatif, 18 orang (18.8%) menjawab tidak informatif, 45 orang (46.9%) menjawab biasa saja, 17 orang (17.7%) menjawab informatif, dan tiga lainnya (3.1%) menjawab sangat informatif.

Berikut ini terdapat beberapa jenis media informasi. Mana sajakah media informasi yang menurut Anda paling menarik dan dapat Anda terima informasinya dengan baik serta mudah. (maksimal 2 jenis media)

96 jawaban



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner *Google Form* (Media Informasi Yang Mudah Diakses)

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan mengenai media informasi yang menarik menurut responden. Peneliti menggunakan *check box* dan memperbolehkan responden memilih dua, dimana hasilnya 41 suara (64.1%) memilih *website*, 26 suara (40.6%) memilih aplikasi, 21 suara (32.8%) memilih *game*, dan 19 suara (29.7%) memilih *E-book*.



Gambar 3.16 Hasil Kuesioner *Google Form*
(Konten Edukasi yang Menarik)

Di akhir kuesioner peneliti bertanya mengenai bentuk konten edukasi seperti apakah yang menarik bagi responden, dimana 69 suara (71.9%) menyukai konten interaktif, 41 suara (42.7%) menyukai konten yang penuh dengan teks, 36 suara (37.5%) menyukai konten yang penuh dengan gambar serta ikon yang menarik, dan 28 suara (29.2%) menyukai konten berbentuk video atau animasi

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan media informasi interaktif, penulis menggunakan tahapan-tahapan yang terdapat pada buku berjudul “*The Basics of User Experience Design*” yang diterbitkan oleh Interactive Design Foundation (2018), yaitu:

1) *Empathize*

Tahapan ini memiliki tujuan untuk memahami permasalahan yang ada dan mencoba untuk menyelesaikannya dengan cara mengobservasi, berempati, dan mencoba untuk melihat masalah dari sudut pandang orang yang menjadi subjek dari masalah. Upaya yang dapat dilakukan untuk memahami permasalahan yaitu dengan melakukan wawancara kepada ahli ataupun target, menyebarkan kuesioner, studi eksisting terhadap media yang sudah ada, dan sebagainya.

2) *Define*

Pada tahapan ini penulis memahami tujuan dari desain yang akan dibuat sehingga hasil desain akan tepat sasaran serta terarah. Peneliti akan menentukan target audiens secara spesifik dengan membuat *user persona*, membuat kolase perancangan, serta membuat tabel perencanaan perancangan.

3) *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap dimana penulis mencari serta membuat ide sebagai solusi dari masalah yang diambil. Diawali dengan melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap*, membuat *moodboard* sebagai referensi mengenai gaya visual yang akan digunakan saat melakukan *prototyping*, lalu pembuatan *flowchart* untuk mempermudah perancangan.

4) *Prototype*

Pada tahap ini penulis mulai menerapkan ide-idenya dan merancang desain dalam bentuk *prototype*. Diawali dengan pembuatan sketsa *low fidelity* yang bersifat komperensif dengan warna monokrom, lalu dilanjutkan dengan pembuatan *high fidelity* sebagai tahap finalisasi dari *prototyping* dengan menambah warna, aset, isi konten, serta menambahkan interaktivitas agar karya dapat berjalan dengan baik.

5) *Test*

Tahap ini penulis mengimplementasikan hasil karyanya kepada target perancangan guna untuk mendapatkan masukan sehingga karya dapat diperbaiki ataupun dikembangkan. Pada tahapan ini dibagi menjadi *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* dilakukan pertama kali dengan menargetkan ahli desain ataupun masyarakat biasa untuk mendapatkan saran yang bersifat fundamental seputar *prototype* untuk memastikan apakah *prototype* sudah berjalan dengan baik dan sudah layak untuk diedarkan. Sedangkan *beta test* dilakukan kepada target utama yang sudah ditentukan agar penulis mendapatkan masukan langsung dari target sehingga *prototype* dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari target pengguna.