

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan video edukasi mengenai mikroorganisme saluran cerna untuk anak:

##### 3.1.1 Target Primer

- 1) Demografis
  - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - b. Usia : 5 – 8 tahun

Berdasarkan pengelompokan usia dari kemenkes, usia 5 – 8 tahun termasuk dalam kategori anak-anak. Pada usia ini anak ada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Kesehatan anak sangat rentan pada usia ini, dipengaruhi oleh asupan makan, nutrisi yang cukup, dan aktivitas fisik yang teratur. Berdasarkan Depkes (2009), kategori umur 5- 8 tahun berada di tahapan upaya pencegahan penyakit infeksi dan gizi buruk. Pada kelompok ini perkembangan kognitif anak semakin beranjak dan mulai mendapatkan panduan mengenai pendidikan dan kebiasaan hidup sehat. Selain itu, usia ini juga merupakan usia yang tepat untuk pemberian edukasi mengenai gizi karena rentang usia ini merupakan fase dimana anak mulai mengerti dan mulai bisa menerima informasi (Yuningsih & Kurniasari, 2022).

- 
- 
- c. Pendidikan : TK – Sekolah Dasar

d. SES : B – C1

Konsumsi buah dan sayur pada anak bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pendapatan keluarga. Pendapatan keluarga berhubungan positif dengan konsumsi buah dan sayur anak. Semakin tinggi pendapatan keluarga, maka semakin tinggi konsumsi buah dan sayur pada keluarga. Sebaliknya, semakin rendah pendapatan keluarga, maka konsumsi buah dan sayur semakin rendah (Sinaga, Mauludyani, Nopiany, & Annur, 2019). Akan tetapi, harga sayur dan buah relatif masih terjangkau di kalangan masyarakat, sehingga pendapatan kelas menengah kebawah masih terbilang cukup untuk membeli sayur dan buah.

2) Geografis

Jabodetabek

Berdasarkan data dari BPS melalui Susenas Maret 2024, angka keluhan kesehatan pada anak umur 0 – 17 tahun lebih banyak di daerah perkotaan dibandingkan di daerah perdesaan. Selain itu, berdasarkan Susenas Maret 2023, persentase anak usia dini yang tinggal di daerah perkotaan lebih tinggi dibandingkan daerah perdesaan, yaitu 57,22% banding 42,78% (Hartono, et al., 2023).

3) Psikografis

- a. Anak yang memiliki pola makan yang tidak baik
- b. Anak yang suka belajar melalui audio visual
- c. Anak yang menyukai pembelajaran menyenangkan dan edukatif

### 3.1.2 Target Sekunder

#### 1) Demografis

e. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

f. Usia : Orang tua berusia 25 – 40 tahun

Berdasarkan klasifikasi usia menurut WHO, usia ini merupakan kelompok dewasa muda hingga dewasa yang umumnya memiliki anak di rentang usia sekitar 5 – 8 tahun.

g. Pendidikan : Minimal lulusan SMA hingga perguruan tinggi

h. SES : B – C1

Kelompok ini umumnya sudah memiliki akses terhadap media digital dan layanan kesehatan. Terdapat hubungan antara pendapatan dengan frekuensi penggunaan media sosial. Kelompok dengan pendapatan menengah ke bawah lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan kelompok menengah ke atas (Eldridge, 2007). Oleh karena itu, orang tua dalam kelompok ini cenderung lebih bisa memanfaatkan sosial media dan internet untuk dijadikan bahan edukasi pada anak.

#### 2) Geografis

Jabodetabek

Partisipasi orang tua di wilayah perkotaan lebih tinggi daripada di wilayah pedesaan. Partisipasi orang tua di pedesaan umumnya hanya sebatas menyekolahkan anaknya saja. Orang tua di pedesaan masih beranggapan bahwa mendidik anak secara akademik hanya merupakan tugas guru (Mulia & Kurniati, 2023). Orang tua yang tinggal di perkotaan juga lebih siap untuk memberikan pendidikan bersifat *online* pada anaknya dibandingkan orang tua yang tinggal di

daerah pedesaan (Huda & Munastiwi, 2020). Berdasarkan data BPS Susenas Maret 2023 dan 2024, mayoritas anak usia dini tinggal di perkotaan, dan angka keluhan kesehatan pada anak lebih tinggi di daerah ini dibandingkan pedesaan.

3) Psikografis

- a. Orang tua yang memiliki anak dengan pola makan kurang sehat, seperti rendah konsumsi buah dan sayur.
- b. Orang tua yang peduli pada kesehatan dan perkembangan anak, namun membutuhkan informasi lebih jelas dan menarik untuk diterapkan.
- c. Orang tua yang sering mengakses media digital.
- d. Orang tua yang ingin memperkenalkan kebiasaan hidup sehat kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang penulis gunakan adalah *Five Phases of the Graphic Design Process* oleh Robin Landa (2010, h. 77). Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *orientation* atau *material gathering*, *analysis*, *concepts*, *design*, dan *implementation*.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah *mixed method*. *Mixed method* merupakan metode penelitian yang menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif agar mendapatkan data yang lebih tepat, objektif, dan terstruktur (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara, dan studi referensi. Untuk memperoleh data tersebut, akan dilakukan penyebaran kuesioner terhadap orang tua dari target audiens, wawancara mendalam terhadap target audiens, dan studi referensi terhadap karya video edukasi yang serupa. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan menggunakan *purposive sampling*, dimana penulis menentukan kelompok tertentu yang berpartisipasi dalam pengisian

kuesioner. Data yang didapatkan dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tema. Langkah-langkah ini akan dijelaskan secara rinci pada sub bab berikutnya.

### 3.2.1 *Orientation*

Pada tahap *orientation*, adalah tahap dimana penulis mendalami latar belakang dan konteks dari topik yang akan penulis kerjakan dan masalah dari desainnya. Tahapan ini mencakup kegiatan seperti mendengarkan secara aktif, mengumpulkan material dan informasi, rapat, dan bisa mencakup riset pasar. Pada tahapan ini juga sangat penting untuk memahami mengenai audiens yang akan dituju. Hal ini dilakukan agar desain yang dirancang bisa menyampaikan pesannya dengan baik pada audiensnya (h.79).

### 3.2.2 *Analysis*

Pada tahapan analisis, penulis menganalisis semua temuan yang penulis dapatkan dari tahapan pertama, kemudian menyusun strategi, dan melanjutkan pengerjaan. Dengan analisis ini, penulis bisa mengembangkan solusi yang akan penulis berikan terhadap topik permasalahan yang penulis angkat. Strategi merupakan bagian penting dari komunikasi visual. Dengan analisis, penulis bisa menentukan strategi apa yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan terhadap audiens agar menjadi lebih efektif.

### 3.2.3 Konsep

Pada tahapan ini penulis mencari ide utama yang akan menentukan bagaimana penulis akan melakukan perancangan. Pemilihan konsep yang dilakukan memandu penulis dalam membuat keputusan desain seperti pemilihan gambar, ilustrasi, tipografi, atau warna tertentu. Selain menentukan elemen grafis, penulis juga mencari cara untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik dari segi visual.

Proses pembuatan konsep umumnya didasari oleh 4 tahap yang diuraikan dalam buku *The Art of Thought* oleh Graham Wallas (1926). Tahapan tersebut adalah *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*.

Tahapan *preparation* mencakup pengumpulan data dan pemeriksaan informasi yang relevan. Semua hal tersebut dianalisis untuk mendapatkan wawasan, keterkaitan antar elemen, dan ide-ide yang muncul. Pada tahapan *incubation* penulis memberi jeda waktu untuk memproses semua informasi yang telah dikumpulkan. Jeda waktu ini bisa secara tidak sadar memicu munculnya ide-ide kreatif. Proses ini bisa dibantu dengan kegiatan seperti membaca, mendengarkan musik, menonton, dan menghayal. Pada *illumination*, ide bisa muncul secara tiba-tiba, seperti mendapatkan inspirasi. Hal ini bisa terjadi dalam momen relaksasi, seperti berkendara, mandi, memasak, atau aktivitas lainnya. Pemikiran konseptual juga bisa dilakukan dengan teknik lain seperti membuat daftar kata, simbol, atau metafor. Setelah mendapatkan sebuah konsep, perlu tahap *verification* untuk menguji konsep tersebut dari segi fungsi dan kreativitas. Pada tahapan ini penulis harus kritis mengenai seberapa sesuai konsep yang dihasilkan dengan tujuan desain.

#### 3.2.4 Desain

Konsep desain yang telah dihasilkan dari tahapan sebelumnya akan dibuat menjadi bentuk visual yang nyata. Langkah yang dilakukan pada tahapan ini tidak harus linear, tergantung dari cara kerja dan pemikiran kreatif masing-masing desainer. Tahapan umum dari proses desain ini terdiri dari *thumbnail sketches*, *roughs*, dan *comprehensives*. Pada *thumbnail sketches* penulis membuat sketsa kasar dari ide yang penulis miliki. *Thumbnail sketches* ini masih berupa gambaran kasar yang penulis buat menggunakan alat tradisional karena menggambar menggunakan tangan secara tradisional lebih membantu penulis dalam mengeksplorasi, menemukan masalah, dan berpikir secara kreatif dan visual. Pada tahapan *roughs* sketsa yang penulis buat lebih terperinci dibandingkan tahapan *thumbnail sketches*. Penulis memilih beberapa sketsa yang telah penulis buat pada tahapan sebelumnya yang menurut penulis bagus untuk dikembangkan. Kemudian sketsa tersebut akan

penulis buat dengan lebih detail sehingga visualisasinya lebih jelas dan terarah. *Comprehensives* adalah hasil akhir dari pengembangan desain yang penulis buat. Semua elemen pada desain sudah diatur dengan baik sehingga memiliki kesan final dari desain.

### 3.2.5 *Implementation*

Pada fase ini desain yang sudah dibuat kemudian diimplementasikan dalam bentuk media yang sudah dipilih, apakah berbasis layar, cetak, atau lingkungan. Pada tahapan ini ada istilah yang disebut *prepress digital* atau dikenal sebagai produksi. Ini mencakup persiapan file digital yang menggunakan *software* standar industri, mengumpulkan file foto atau ilustrasi, mempersiapkan folder font dan gambar, dan *proofreading*. Penulis perlu menyiapkan file sedemikian rupa, memberikan instruksi yang baik pada percetakan, melakukan pemilihan kertas, dan sejenisnya.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik wawancara dan kuesioner mengenai kebiasaan makan anak, serta studi referensi mengenai karya yang serupa. Tujuan dan fungsi teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai kebiasaan makan anak berdasarkan pengamatan orang tua dan mengenai seberapa dalam pemahaman anak mengenai kebutuhan makan mereka sehari-hari. Dengan data yang didapatkan, video edukasi yang dirancang bisa lebih relevan dan menarik untuk anak karena sesuai dengan kebiasaan sehari-hari mereka.

### 3.3.1 Wawancara dengan ahli

Penulis melakukan wawancara salah satu dokter di Klinik Dokter Nidya, yaitu Dokter Diah Indahsari yang merupakan seorang dokter umum yang juga menyediakan pengobatan untuk anak. Wawancara ini dilakukan di klinik milik Dokter Nidya yang berada di Jl. Ciayur I No.2, Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten. Wawancara penulis lakukan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai mikroorganisme saluran cerna dan bagaimana menyampaikannya dengan baik pada anak. Untuk

mendapatkan informasi tersebut, penulis menyusun rangkaian pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa itu mikroorganisme saluran pencernaan?
- b. Bagaimana perannya bagi tubuh?
- c. Bagaimana perkembangannya sejak dini dan apa saja faktor yang mempengaruhi komposisinya?
- d. Apa saja yang bisa memberikan pengaruh negatif terhadap komposisi mikroorganisme saluran cerna?
- e. Dampaknya pada anak-anak apa?
- f. Bagaimana pola makan yang baik bagi anak dalam menjaga komposisi mikroorganisme saluran cerna?
- g. Bagaimana menjelaskan mengenai mikroorganisme saluran cerna pada anak?

### **3.3.2 Wawancara dengan target audiens**

Penulis melakukan wawancara dengan anak usia 5 – 8 tahun dan SES B – C1 untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman anak pada kalangan ini mengenai kebutuhan makanan dan gizi mereka sehari-hari. Teknik wawancara yang penulis lakukan adalah wawancara terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan diajukan cenderung lebih sedikit dan sama terhadap tiap narasumber atau responden, sehingga bisa dilakukan komparasi dari jawaban para responden (Bastian, Winardi, & Fatmawati, 2018). Penulis memilih wawancara terstruktur karena penulis sudah mengetahui informasi apa yang ingin penulis dapatkan. Oleh karena itu, informasi yang penulis dapatkan tidak melenceng (Rahman, et al., 2022). Hasil dari wawancara yang penulis lakukan diharapkan bisa memberikan pemahaman lebih dalam mengenai tingkat pengetahuan dan kesadaran anak mengenai gizi yang mereka butuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka sehingga bisa penulis jadikan tumpuan dalam merancang video edukasi yang efektif.

Wawancara penulis lakukan dengan 3 anak umur 8 tahun dari SDN Pagedangan II, Kabupaten Tangerang. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai sejauh mana anak dalam kalangan ini paham mengenai jenis makanan yang mereka konsumsi, preferensi mereka terhadap makanan, dan nutrisi yang diperoleh dari makanan. Instrumen pertanyaan yang penulis ajukan kepada responden adalah sebagai berikut:

- a. Siapa nama kamu?
- b. Berapa usia kamu?
- c. Makanan favorit kamu apa? Kenapa kamu menyukainya?
- d. Biasanya di rumah kamu makan apa?
- e. Kalau makan di rumah, siapa yang memilih makanannya? Orang tua atau kamu juga ikut memilih mau makan apa?
- f. Kamu lebih suka makan makanan yang dimasak di rumah atau yang dibeli dari luar? Kenapa?
- g. Apakah kamu menyukai sayur dan buah?
- h. Apakah kamu sering makan sayur dan buah?
- i. Menurut kamu, apakah sayur dan buah penting untuk kesehatan? Kenapa?
- j. Kamu kalau sebelum makan cuci tangan dulu atau tidak? Kenapa?
- k. Kamu tahu tidak ada bakteri yang baik dan jahat?
- l. Kamu tahu tidak ada bakteri yang baik di perut kamu?
- m. Bakterinya fungsinya untuk apa di perut?
- n. Bagaimana cara memelihara bakteri baiknya?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang berisi rangkaian pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh responden (N. K. Malhotra, Nunan, & Birks, 2017). Kuesioner penulis lakukan untuk mendapatkan data kualitatif. Penyebaran kuesioner ini penulis lakukan melalui form yang bisa diakses oleh responden melalui *gadget* mereka. Penulis menyebarkan kuesioner kepada

orang tua yang memiliki anak berusia 5 – 8 tahun dan berada di SES B – C1 sebanyak 50 orang. Tujuan disembarkannya kuesioner ini kepada orang tua adalah untuk mengetahui lebih dalam mengenai kebiasaan makan anak di usia dan kalangan tersebut. Pertanyaan yang penulis rancang dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Penghasilan bulanan keluarga (Pilih yang paling relevan: < Rp 2.000.000/Rp 2.000.000 – Rp 3.000.000/Rp 3.000.000 – Rp 5.000.000/> Rp 5.000.000)
- b. Usia anak (Pilih yang paling relevan: 5/6/7/8 tahun)
- c. Seberapa sering anak makan cemilan atau jajanan di luar jam makan? (Pilih yang paling relevan: Setiap hari/3 – 4 kali seminggu/1-2 kali seminggu/Jarang atau tidak pernah)
- d. Seberapa sering anak mengkonsumsi makanan instan atau cepat saji? (Pilih yang paling relevan: Setiap hari/3 – 4 kali seminggu/1-2 kali seminggu/Jarang atau tidak pernah)
- e. Jajanan apa yang paling sering dikonsumsi anak? (Pilih yang paling relevan: Makanan ringan/Minuman manis/Gorengan/Jajanan tradisional/Rujak atau buah-buahan)
- f. Seberapa sering Anda menyiapkan bekal untuk anak? (Pilih yang paling relevan: Setiap hari/Beberapa kali seminggu/Sekali seminggu/Jarang atau tidak pernah)
- g. Apakah Anda membatasi makanan yang boleh dimakan oleh anak? (Ya/Tidak/Tergantung situasi)
- h. Faktor apa yang mempengaruhi anak Anda dalam memilih makanan? (Pilih yang paling relevan: Rasa/Ketersediaan/Pengaruh teman/Saran dari tenaga kesehatan/Kebutuhan gizi)

### 3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap video yang sudah ada sebelumnya, terutama yang memiliki relevansi dengan topik penulis, yaitu mikroorganisme saluran cerna. Studi ini dilakukan untuk memahami pola, teknik, elemen desain, serta pendekatan yang digunakan dalam karya yang serupa. Dalam prosesnya penulis menganalisis elemen seperti struktur narasi, gaya visual, tipografi, penggunaan warna, dan penyampaian pesan. Selain itu, analisis ini juga mencakup identifikasi kelebihan dan kekurangan dari karya eksisting dengan menggunakan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Dengan memahami karakteristik dari karya yang sudah ada, penulis dapat menggali insight baru, mendapatkan inspirasi, dan mengidentifikasi celah atau peluang untuk menciptakan karya yang lebih inovatif dan efektif. Metode ini membantu penulis untuk memastikan bahwa hasil perancangan penulis memiliki nilai tambah dan relevansi yang lebih tinggi bagi target audiens penulis.

### 3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap video serupa dengan tujuan memahami elemen-elemen yang membentuk karya tersebut. Dalam proses ini, penulis juga melakukan analisa menggunakan pendekatan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan, serta peluang pengembangan dan tantangan yang ada. Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya serupa tersebut, diharapkan penulis bisa mendapatkan *insight* yang berguna untuk merancang video yang lebih efektif, informatif, dan menarik secara visual. Analisa ini juga membantu penulis dalam merancang konsep yang lebih segar dan inovatif. Sehingga video edukasi yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi audiens.

### 3.3.6 Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka, yaitu mencari informasi dari berbagai sumber terpercaya seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan publikasi lainnya yang memiliki relevansi dengan topik mikroorganisme saluran cerna. Dalam proses ini, penulis mengumpulkan informasi mengenai nama-nama bakteri yang terdapat di dalam saluran pencernaan manusia, peran mereka dalam menjaga kesehatan tubuh, serta bentuk asli dari bakteri-bakteri. Studi pustaka ini juga bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan berbasis ilmiah mengenai mikroorganisme saluran cerna sehingga informasi yang penulis sampaikan dalam video memiliki akurasi yang tinggi. Penelitian ini juga membantu penulis dalam merancang elemen visual yang sesuai dengan fakta ilmiah, seperti desain karakter bakteri, serta mendukung pembuatan naskah dan narasi video yang informatif dan edukatif. Dengan pendekatan ini, hasil karya yang penulis rancang memiliki kredibilitas yang baik dan dapat diterima oleh audiens sebagai media informasi yang berkualitas.

