

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam melakukan perancangan tugas akhir, penulis membutuhkan subjek perancangan yang jelas sehingga penulis mengetahui audiens yang akan dijadikan sebagai target sasaran perancangan tugas akhir. Berikut merupakan subjek perancangan pada Perancangan Kampanye Metode RICE Sebagai Penanganan Pertama Cedera *Sprain* Bagi Pemain Badminton:

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 18 – 24 tahun

Menurut penelitian The Electronic Injury National Surveillance System (NEISS) (2009) di Amerika menunjukkan bahwa *sprain* ankle dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, dan keterlibatan dalam olahraga. Laki-laki berusia antara 15-24 tahun memiliki tingkat lebih tinggi terkena *sprain* ankle. Hal ini dikarenakan usia remaja dan dewasa awal lebih sering terlibat dalam kegiatan olahraga yang intens, sehingga mereka lebih rentan terkena cedera seperti *sprain* (gladiatortherapeutics.com). Sebanyak 58,8% cedera pada pemain badminton terjadi pada rata - rata usia 19 tahun (Shariff, 2009, h. 1096). Sehingga penulis menentukan batasan tengah pada usia target perancangan yaitu usia 18-24 tahun.

2) Geografis

Tangerang

Berdasarkan data pemerintahan Tangerang Selatan tahun 2022 tercatat memiliki sebanyak 105 lapangan badminton yang tersebar pada tiap kecamatan. Berdasarkan data Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI), Tangerang menjadi daerah dengan atlet badminton terbanyak di Provinsi Banten dengan total 911 atlet

3) Psikografis

- a. Pemain badminton kasual
- b. Pemain badminton dengan rutinitas badminton 1-2 kali dalam seminggu
- c. Pemain badminton dengan intensitas permainan menengah
- d. Pemain badminton dengan level permainan menengah
- e. Pemain badminton yang menangani cedera berdasarkan pengetahuannya saja.
- f. Pemain badminton yang belum mengetahui metode RICE.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Medias*. Teori perancangan tersebut terdiri dari *Overview, Strategy, Ideas, Design, Production, Implementation*.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif yang berguna untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai perilaku, kebiasaan, dan pandangan pemain badminton terhadap cedera *sprain* dan penanganannya. Penelitian dilakukan penulis dengan melakukan wawancara, kuesioner, observasi, dan studi literatur.

3.1.1 Overview

Pada tahapan *overview* penulis melakukan pengumpulan data untuk mengenal lebih mendalam mengenai masalah dan kebutuhan target sasaran. Penulis melakukan pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner terhadap narasumber yang berhubungan dengan topik yang digunakan. menurut Landa (2010, h. 14) hal yang penting dilakukan pada tahapan ini adalah mengenal lebih jauh kebutuhan target perancangan.

3.1.2 Strategy

Pada tahapan *strategy* penulis melakukan perancangan strategi komunikasi dan visual yang akan digunakan dalam kampanye. Tahapan ini berguna untuk menentukan arah solusi perancangan kampanye yang akan dilakukan. Strategi perancangan diperlukan untuk menentukan *positioning*

kampanye sehingga adanya pembeda dan hubungan dengan target perancangan. Tahapan ini kemudian digunakan sebagai panduan dalam merancang segala hal dalam melakukan perancangan kampanye.

3.1.3 Ideas

Pada tahapan *ideas* penulis melakukan perancangan ide kampanye yang akan dilakukan. Tahapan ini penulis melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* untuk mendapatkan ide dan konsep. Penulis juga merancang ide berdasarkan strategi yang telah ditentukan dengan menentukan *big idea*, konsep, *keywords*, hingga visual, dan *copywriting* untuk kampanye yang akan dilakukan.

3.1.4 Design

Pada tahapan *design* penulis telah menentukan ide dan konsep yang akan digunakan untuk merancang kampanye. Pada tahapan ini penulis kemudian mengembangkan ide dan konsep dalam bentuk sketsa, moodboard, *big idea*, konsep, dan *key visual* agar menghasilkan desain yang sesuai dengan ide yang telah ditentukan. Penulis juga melakukan implementasi desain pada media-media yang digunakan dalam kampanye. Desain yang dibuat pada tahapan ini sudah mendekati desain akhir yang akan diproduksi nantinya. Desain pada tiap media yang digunakan akan mengacu pada model strategi kampanye AISAS.

3.1.5 Production

Pada tahapan *production* penulis melakukan finalisasi pada desain setiap media yang digunakan dalam perancangan kampanye. Tahapan ini juga menerapkan desain pada *mockup* yang sudah dibuat.

3.1.6 Implementation

Pada tahapan *implementation* penulis melakukan finalisasi dan melakukan pengecekan ulang pada solusi desain dan dampaknya. Tahapan ini juga menerapkan media visual beserta *mockup* yang telah dibuat pada strategi kampanye AISAS yang digunakan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan teknik penelitian observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi untuk merancang kampanye. Tujuan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai perilaku, kebiasaan, dan pandangan target terhadap masalah sehingga penulis dapat menentukan strategi perancangan kampanye yang tepat untuk masalah yang ditemukan.

3.2.1 Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mengunjungi lapangan badminton untuk mengetahui keadaan secara langsung yang terjadi di lapangan badminton. Penulis juga melakukan observasi dengan membagikan kuesioner singkat kepada pemain badminton yang berada di tempat. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengetahui pengetahuan dan perilaku target pemain badminton dalam memberikan penanganan pertama cedera *sprain*.

3.2.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap berbagai narasumber sesuai kebutuhan penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan Dokter untuk mendapatkan data dari ahli mengenai cedera *sprain* dan penanganan pertama menggunakan metode RICE secara lebih mendalam. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan ahli komunikasi dan praktisi kampanye untuk mendapatkan insight serta wawasan mengenai strategi komunikasi dan perancangan kampanye yang akan digunakan dalam merancang kampanye. Terakhir, penulis melakukan wawancara dengan target perancangan untuk mengetahui pengalaman cedera *sprain* yang pernah dialami, perilaku, dan pandangan pemain badminton terhadap cedera *sprain* dan penanganannya. Wawancara dilakukan secara online dan tatap muka. Pertanyaan wawancara yang diajukan berupa semi terstruktur dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan dan alur berlangsungnya wawancara.

1. Wawancara dengan Xaviero Yanuar

Penulis melakukan wawancara dengan Xaviero Yanuar sebagai Dokter umum di Rumah Sakit Mitra Keluarga. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai cedera *sprain* dan metode RICE. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur sehingga pertanyaan wawancara dapat berubah sesuai kebutuhan saat wawancara berlangsung. Berikut instrumen pertanyaan yang digunakan untuk wawancara.

- 1) Bisakah bapak jelaskan secara umum apa itu cedera *sprain*?
- 2) Apakah cedera *sprain* sering anda temukan?
- 3) Apakah badminton badminton juga punya resiko tinggi cedera *sprain*?
- 4) pada saat berolahraga, apa penyebab utama terjadinya keseleo pada pemain badminton?
- 5) bagaimana cara mencegah terjadinya *sprain* saat badminton?
- 6) apa penanganan yang biasanya dilakukan orang yang mengalami cedera?
- 7) Bagaimana penanganan pertama cedera *sprain* yang biasa dilakukan oleh orang awam?
- 8) dari observasi saya, masih banyak orang yang memijat saat terjadi cedera keseleo. dari sudut pandang anda sebagai dokter apakah hal ini kurang tepat/salah?
- 9) Apa ada cara yang salah atau sebaiknya tidak dilakukan saat memberikan penanganan pertama cedera *sprain*?
- 10) Apakah ada dampak penanganan pertama yang salah?
- 11) Apakah metode rice merupakan cara yang dianjurkan secara medis untuk memberikan penanganan pertama cedera *sprain*? lalu apa tujuan dilakukannya penanganan pertama tersebut?

2. Wawancara dengan Pemain Badminton

Wawancara juga dilakukan terhadap pemain badminton untuk mengetahui pengalaman cedera *sprain* yang pernah dialami, dialami,

perilaku, dan pandangan pemain badminton terhadap cedera *sprain* dan penanganan yang dilakukannya. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur agar insight yang didapatkan tidak terbatas pada pertanyaan yang sudah dibuat. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang digunakan untuk wawancara.

3. Wawancara dengan Ahli Kampanye

Penulis melakukan wawancara dengan Mochammad Surjo Koentjoro selaku praktisi kampanye dan salah satu dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan insight dan wawasan terkait strategi perancangan kampanye yang efektif serta mendapatkan insight mengenai perancangan kampanye. Pertanyaan yang diajukan pada wawancara dapat berubah sesuai dengan alur wawancara agar insight yang didapatkan tidak terbatas pada instrumen pertanyaan yang sudah dibuat. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang digunakan sebagai pedoman penulis dalam melakukan wawancara.

- 1) Menurut Bapak, apa langkah pertama yang perlu dilakukan untuk merancang kampanye yang efektif?
- 2) Apa kendala atau tantangan yang sering anda temukan saat merancang suatu kampanye?
- 3) Bagaimana merancang kampanye agar target tertarik dengan kampanye yang saya lakukan?
- 4) Bagaimana membuat strategi komunikasi yang efektif pada berbagai media yang digunakan untuk kampanye?
- 5) Bagaimana menentukan media kampanye yang tepat untuk target audiens?
- 6) Menurut bapak apakah media cetak bisa menjadi media yang efektif?
- 7) Bagaimana menentukan tone yang tepat untuk komunikasi kampanye?

- 8) Apakah media interaktif yang mungkin lebih mudah menarik audiens untuk mau berpartisipasi lebih lanjut atau melakukan *call to action*?
- 9) dari segi visual, apa yang harus diperhatikan saat merancang suatu kampanye?
- 10) dari segi komunikasi, apa yang harus diperhatikan saat merancang suatu kampanye?

4. Wawancara dengan Ahli Komunikasi

Penulis melakukan wawancara dengan Susilo Dwihatmanto sebagai ahli komunikasi, periklanan, dan dosen strategi komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan insight dan wawasan terkait strategi komunikasi yang digunakan untuk merancang kampanye. Pertanyaan yang diajukan pada wawancara dapat berubah sesuai dengan alur wawancara agar insight yang didapatkan tidak terbatas pada instrumen pertanyaan yang sudah dibuat. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang digunakan sebagai pedoman penulis dalam melakukan wawancara.

- 1) Menurut bapak, komunikasi persuasi itu yang seperti apa?
- 2) Bagaimana menentukan strategi komunikasi agar audiens sadar dan tertarik dengan kampanye yang kita lakukan?
- 3) Bagaimana menentukan media yang tepat untuk dapat mencapai target audiens?
- 4) Bagaimana target audiens mempengaruhi strategi komunikasi yang kita tentukan?
- 5) Bagaimana menentukan strategi komunikasi yang relevan dengan target audiens misalnya usia remaja dan dewasa umur 18 - 24?
- 6) Dari segi komunikasi, bagaimana membuat komunikasi yang efektif pada berbagai media yang digunakan untuk kampanye?
- 7) Bagaimana merancang komunikasi agar audiens terpersuasi untuk melakukan kampanye/hal yang dikampanyekan?

- 8) Dari segi pesan komunikasi hal apa yang perlu diperhatikan saat merancang kampanye atau komunikasi yang bersifat persuasif?
- 9) Menurut bapak apa yang menjadi tolak ukur bahwa pesan komunikasi sudah tercapai dengan baik?

3.2.3 Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner kepada masyarakat berusia 18-24 tahun di Tangerang sebagai target perancangan. Tujuan dilakukannya kuesioner yaitu untuk mendapatkan data tentang pengetahuan dan perilaku target terhadap cedera *sprain* dan penanganannya, dan juga perilaku target dalam menggunakan media. Teknik sampling responden perlu digunakan dalam melakukan kuesioner agar kuesioner yang dibuat dapat bersifat representatif dari populasi keseluruhan target audiens yang dituju. Purposive sampling merupakan teknik *sampling non random* yang menggunakan responden yang terspesifikasi (Lenaini, 2021, h. 34). Penulis menggunakan teknik *purposive sampling* agar sampel yang terpilih sesuai dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021, h. 34 – 35). Berikut merupakan instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam kuesioner.

1. Data Responden

- 1) Usia (<17, 18-21, 22-24, >25)
- 2) Jenis Kelamin (Laki-laki/Perempuan)
- 3) Seberapa sering anda bermain badminton?(<1 kali seminggu, 1 kali seminggu, >1 kali seminggu)
- 4) Apa yang memotivasi anda untuk bermain badminton? (Berolahraga, Mencari teman, Bergabung komunitas, Hobi, Melatih skill, Bertanding, lainnya)

2. Cedera *Sprain*

- 1) Apakah anda mengetahui apa itu cedera *sprain*? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 2) Apakah anda pernah mengalami cedera *sprain*? (Ya/Tidak/Mungkin)

- 3) Seberapa parah cedera *sprain* yang pernah anda alami? (Ringan/Sedang/Parah/Tidak pernah)
- 4) Apa dampak yang anda rasakan saat mengalami cedera *sprain*? (Tidak pernah, Nyeri, Pembengkakan, Memar, Mati rasa, Dislokasi, lainnya)
- 5) Apa yang anda lakukan jika terjadi cedera *sprain*? (Diangkat, Dibiarkan, Diistirahatkan, Dipijat, Diberikan kompres kantung es, Lanjut berolahraga, Dikompres dengan perban elastis, lainnya)
- 6) Mengapa anda melakukan hal tersebut? (Sepengetahuan saja, Pernah mendapat edukasi, Pernah mencari di internet, Pernah diajari, Pengalaman pribadi, lainnya)
- 7) Apakah anda pernah mendapatkan edukasi mengenai cara memberikan penanganan pertama cedera *sprain*/keseleo yang tepat? jika pernah dimana anda mendapatkan informasi tersebut? (Tidak pernah, Media sosial, Website, Seminar, Poster, Video Youtube, Mulut ke mulut, Pengalaman pribadi, lainnya)
- 8) Apakah menurut anda penanganan pertama cedera *sprain*/keseleo penting? (Penting, Tidak penting)

3. Metode RICE

- 1) Apakah anda sebelumnya pernah mendengar metode RICE sebagai metode penanganan pertama cedera *sprain*/keseleo? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 2) Apakah anda pernah menerapkan metode RICE tersebut saat cedera *sprain*/keseleo? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 3) Saya bisa mengistirahatkan cedera saya dengan benar (Bisa - 5 Tidak bisa)
- 4) Saya bisa mengaplikasikan kompres es pada cedera saya dengan benar (1 Bisa - 5 Tidak bisa)

- 5) Saya bisa mengaplikasikan perban elastis cedera saya dengan benar (1 Bisa - 5 Tidak bisa)
- 6) Saya bisa mengangkat cedera saya dengan benar (1 Bisa - 5 Tidak bisa)

4. Media Behavior

- 1) Apakah Anda pernah melihat komentar negatif di media sosial?

5. Media Pengaplikasian

- 1) Media apa yang biasanya anda gunakan untuk mencari informasi? (Media sosial, Artikel/berita, Website, Buku/jurnal, Media cetak)
- 2) Terkait penanganan pertama cedera, media apa yang paling anda percayai? (Media sosial/Artikel/berita/Website,/ Buku/jurnal/Media cetak)
- 3) Apakah anda bersedia dihubungi lebih lanjut untuk keperluan diskusi maupun wawancara terkait topik ini? (Ya/Tidak)
- 4) Jika Ya, tolong sertakan nomor Whatsapp untuk dihubungi lebih lanjut. (*Short answer*)

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan metode penelitian yang berguna untuk menganalisa perancangan yang telah dilakukan sebelumnya berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki (Creswell, 2014, h. 14). Penulis melakukan studi eksisting terhadap media poster tentang metode RICE yang dikeluarkan oleh RSUP Sardjito. Tujuan dilakukannya studi eksisting terhadap poster untuk mengetahui media mengenai metode RICE yang sudah ada. Penulis juga melakukan studi terhadap sosialisasi edukasi yang dilakukan oleh Fredianto (2020, h. 1267-1272) mengenai edukasi metode RICE. Tujuan dilakukannya studi eksisting terhadap sosialisasi oleh Fredianto (2020) yaitu untuk mendapatkan insight dari edukasi yang dilakukan secara langsung tanpa menggunakan media visual. Penelitian studi eksisting dilakukan dengan

menganalisis *Strengths, Weaknesses, Opportunity, Threats* (SWOT) untuk menjadi insight dalam melakukan kampanye.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA