

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada buku interaktif mengenai bahaya penyakit zoonotik terhadap manusia:

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
 - b. Usia : 18—25 tahun

Berdasarkan data dari BPOM, mayoritas dari laporan kasus Keracunan Pangan tahun 2023 adalah pria dengan jumlah 50,5% dan wanita 49,5%. Total pria memiliki persentase lebih besar dibanding wanita. Sementara mayoritas kasus usia banyak terjadi pada dewasa (47,5%) setelah remaja dengan jumlah 41,6% (2024). Merujuk dari data tersebut, penulis memilih dewasa awal sebagai target audiens karena masa dewasa muda adalah masa orang-orang mulai untuk hidup mandiri, terutama pada individu yang hidup merantau. Selain itu, pada laporan Gen Z Indonesia, 92% dari kalangan tersebut bahwa edukasi dan pengetahuan adalah hal yang penting untuk meningkatkan pemikiran kritis dan berpengetahuan luas (IDN Media, 2024). Kebiasaan digital literasi pada Gen Z juga meningkat karena kemudahan aksesibilitas buku digital.

- c. Pendidikan : SMA
- Menurut data dari BPOM pada tahun 2024, hasil analisis laporan data kasus keracunan pangan sebagian besar mempunyai tingkat pendidikan SMA (Yarni et al., 2024). Mengacu hal tersebut, penulis menetapkan pendidikan SMA sebagai batasan masalah karena di SMA murid-murid telah mengenal bakteri patogen dan makhluk hidup sehingga sudah familier dengan istilah tersebut.

d. SES : B

Berdasarkan dari grafik Indeks Literasi Digital Indonesia, status pada ekonomi-sosial bisa berpengaruh pada penggunaan teknologi digital literasi (Dihni, 2022). Terdapat 4 golongan dari pengeluaran bulanan dan menunjukkan bahwa SES B memiliki indeks digital tertinggi di antara golongan SES lainnya dengan persentase sebanyak 59,1% dibandingkan dengan SES lainnya.

e. Geografis

Jabodetabek, berlandaskan data dari BPOM tahun 2024, kasus terbanyak Keracunan Pangan terdapat di Pulau Jawa, terutama di Jawa Barat, maka lokasi target audiens yang ditetapkan adalah Jabodetabek (Yarni et al., 2024).

f. Psikografis

- 1) Dewasa muda yang tidak mengetahui tentang penyakit zoonotik
- 2) Dewasa muda yang mengenal sedang merantau dan hidup sendiri
- 3) Dewasa muda yang tertarik hal baru dan menambah wawasan
- 4) Dewasa muda yang peduli terhadap kesehatan pencernaannya

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode *Design Thinking*. Sebuah proses pendekatan untuk mencapai pemahaman pengguna, peningkatan daya pikir yang kritis serta menantang asumsi, dan pendefinisian kembali masalah dengan menetapkan solusi dan rencana alternatif konsep desain (Interaction Design Foundation, 2002). Menurut dari Hasso Plattner, *Design Thinking* dibagi menjadi 5 macam tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Plattner, n.d.). Tahap pertama, *empathize*, akan dilakukan untuk pengumpulan data menggunakan wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami kepentingan pengguna, yang diikuti dengan tahap *define* yang mengerucutkan data dan masalah. Di tahapan *ideate*, dilanjutkan dengan mencari ide dan mengembangkannya menjadi solusi inovatif. Lalu di tahap *prototype* akan

membuat sebuah karya awal untuk diinteraksi dan terakhir tahap *test* sebagai peluang untuk mempelajari antara solusi dan *user*.

Metode penelitian yang akan dilakukan membuka jawaban dan memberikan partisipan atau narasumber pertanyaan terbuka serta membagikan pandangan dan opini mereka (Creswell & Creswell, 2023, h. 199—201). Untuk mencapai hasil tersebut, pengumpulan data akan dieksekusi dengan *in-depth interview*, studi referensi dan *existing*. Selain itu, data juga akan dikumpulkan dari *sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan relevansi terhadap masalah. Langkah-langkah selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut pada sub bab berikutnya.

3.2.1 Empathize

Di tahap pertama, penulis mengumpulkan data melalui wawancara mendalam, FGD, dan kuesioner untuk memahami individu dalam konteks yang mencakup pemahaman mengenai penyakit zoonotik dan apa yang mereka ketahui tentang istilah tersebut. Wawancara dilakukan dengan pakar ahli yang terkait topik dan salah satu target audiens untuk mendapatkan sosial yang dihadapi dan dirasakan. Studi eksisting dilakukan dengan maksud untuk mencari masalah desain, dan studi referensi dilakukan untuk pencarian atau riset pada acuan gaya desain.

3.2.2 Define

Tahap kedua, *define*, penganalisaan data dari tahap *empathize* akan dikolase dan membentuk *User Persona* dengan tujuan untuk mencari pernyataan masalah dari sudut pandang pengguna. Tahapan ini akan berfokus pada *insight* dari berbagai sinkronisasi data tema dan pola. Setelah menentukan masalah yang spesifik dan solusi yang terfokus, penulis dapat menetapkan tujuan buku interaktif dan mulai merancang pesan dan strategi sebagai peningkatan untuk pemahaman dan edukasi kepada kalangan dewasa muda.

3.2.3 Ideate

Tahapan ketiga, yaitu *ideate*, melakukan *brainstorming* berdasarkan dari berbagai sudut pandang untuk menentukan alur topik pada masalah

penulis. Proses desain ini berfokus untuk membuat turunan dari ide yang luas agar dapat menemukan kata kunci yang sesuai. Kemudian, penulis akan membuat *moodboard* visual yang mencakupi elemen-elemen desain seperti gambar, warna, dan tipografi sebagai acuan konsistensi dan sesuai dengan kata kunci yang telah ditentukan. Perencanaan model ide pertama visual akan dilakukan *get visual* dan *content mapping* sebelum meneruskan pada tahap digitalisasi karya aset visual.

3.2.4 Prototype

Tahap keempat, *prototype*, perencanaan model ide pertama *moodboard* visual telah memiliki sistem jaring atau *grid system* dan sketsa awal untuk setiap komponen isi buku. Kemudian dilakukan penyusunan tata letak dan informasi konten pada buku serta interaksi yang akan direncanakan. *Prototype* akan diuji secara menyeluruh agar memastikan seluruh elemen ada dan berfungsi baik serta pesan tersampaikan secara efektif. *Feedback* dari tes uji internal akan dilakukan iterasi dan penyempurnaan *prototype* sebelum diteruskan pada tahap tes uji eksternal pada target audiens. Tahapan ini krusial agar buku interaktif dapat berfungsi secara maksimal dan sesuai rencana dan dapat menghadirkan edukasi mengenai penyakit zoonotik.

3.2.5 Test

Tahap terakhir, yaitu *test* atau *testing*, bertujuan untuk meminta umpan balik pada *protoype* dan mendapatkan empati terhadap desain. Penulis akan melakukan validasi *prototype* buku interaktif menjadi dua tahap, yaitu *alpha* dan *beta testing*. *Alpha testing* akan dilakukan penulis untuk menguji buku apakah sudah sesuai dengan harapan. Selanjutnya akan diteruskan pada tahap *beta testing* yang menyangkut profil target audiens sebagai evaluasi fitur, relevansi, dan efektivitas buku dalam mengatasi tantangan pengguna. Hasil dari dua data pengujian tersebut akan dilanjutkan untuk iterasi sebelum masuk ke finalisasi karya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami pengalaman dan kebutuhan individu yang sedang hidup mandiri dan pengetahuan mereka mengenai pengolahan daging serta informasi dari ahli pada topik yang diangkat. Penyakit zoonotik adalah penyakit menular dari hewan seperti hewan ternak, hewan domestik (hewan peliharaan), dan hewan liar ke manusia, begitu pula sebaliknya (Badan Riset dan Inovasi Nasional, 2022). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebersihan daging pangan dan tips pada konsumen agar mereka dapat mencegah risiko terkena penyakit zoonotik, terutama lewat makanan yang mereka konsumsi. Metode pengumpulan data tersebut akan digunakan untuk mengisi beberapa literatur yang nihil serta langkah ini juga dapat dimanfaatkan sebagai pengamatan responden terhadap topik secara langsung.

3.3.1 Wawancara

Pada tanggal 17 September 2024 pukul 16:00 WIB, penulis melaksanakan wawancara dengan berjumlah 3 orang narasumber, yaitu dua orang dokter hewan ternak dan seorang dewasa muda yang sedang merantau. Wawancara dokter hewan akan dilakukan dengan mengunjungi lokasi secara langsung, sementara narasumber dewasa muda akan dilangsungkan melalui pertemuan *online* lewat aplikasi *Google Meet*.

3.3.1.1. Wawancara dengan Dokter Hewan Ternak

In-depth interview dilakukan dengan dua dokter hewan yang memiliki pengalaman pada hewan ternak tentang penyakit zoonotik. Instrumen pertanyaan wawancara akan seputar tentang 3 topik pertanyaan, yaitu penularan zoonotik, cara pengolahan makanan, dan mitos pangan asal hewan dari internet. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali pengetahuan pengalaman klinis kedokteran hewan ternak yang terkait untuk memahami aspek kedokteran dan kesehatan dari masalah penyakit zoonotik melalui bahan pangan asal hewan. Informasi ini akan membantu dalam merancang buku interaktif yang tidak hanya

informatif tetapi juga sensitif terhadap kebutuhan dan sebagai panduan yang tepat kepada audiens. Pertanyaan wawancara tersebut sebagai berikut:

- a. Selama menjadi dokter hewan, apakah Anda sering menemui kasus yang disebabkan oleh penyakit zoonotik pada hewan ternak?
- b. Apakah penyakit zoonotik hanya menular melalui hewan yang sakit seperti rabies, flu burung, dan antraks? Bagaimana dengan daging-daging dari hewan tersebut, apakah produk hewan dapat menyebarkan penyakit zoonotik juga?
- c. Bagaimana cara penularan penyakit zoonotik dari daging mentah ke manusia? Apa yang menyebabkan daging pangan bisa menjadi sumber zoonosis?
- d. Faktor apa saja yang bisa menyebabkan penularan penyakit zoonotik dari pangan asal hewan ke manusia?
- e. Apakah cara penularan zoonosis hanya sebatas dari kontak langsung dengan bahan pangan hewan atau ada cara lain?
- f. Apa saja contoh zoonosis yang bisa ditularkan melalui daging-daging hewan ternak ketika daging tersebut masih mentah?
- g. Apa akibat jika terpapar zoonosis tersebut?
- h. Apa saja yang perlu diperhatikan saat ingin menyimpan berbagai macam jenis daging dalam jangka waktu panjang?
- i. Apakah setiap jenis daging ada cara yang spesifik untuk menyimpan dan mengolahnya?
- j. Hal Apa saja yang harus diperhatikan dalam mengolah daging menjadi bahan yang aman dikonsumsi?
- k. Apa yang terjadi jika masyarakat mengonsumsi makanan yang mengandung penyakit zoonotik, seperti bakteri-bakteri pada produk hewan yang tidak dimasak dengan benar? Apakah bisa berakibat fatal?

- l. Menurut Anda, apa yang bisa dilakukan masyarakat untuk mengurangi risiko terkena penyakit bawaan makanan, baik saat mereka memasak atau membeli makanan dari luar?
- m. Apakah daging bisa dibedakan antara daging yang berasal dari hewan yang sakit atau sehat?
- n. Kenapa daging di restoran, contohnya *steak*, jika dimasak dengan tingkat kematangan *rare medium* masih aman dimakan? Bukannya itu masih terlihat mentah di bagian tengahnya?
- o. Sama halnya dengan sushi, kenapa makanan-makanan tersebut masih boleh dikonsumsi meskipun dalam keadaan mentah?

Berikut adalah beberapa pernyataan yang ditemukan di internet, penulis akan menanyai tanggapan narasumber terhadap pernyataan tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Anda dapat menyimpan daging di bagian mana saja di *freezer*, seperti di pintu kulkas, bawah, atas, tengah.
2. Daging boleh dikonsumsi mentah asal dari sumber yang berkualitas.
3. Daging yang dibekukan dapat membunuh bakteri.
4. Daging, spesifiknya sapi, tidak perlu dicuci.
5. Mencuci daging sesuai dengan jumlah kaki hewannya.
6. Telur perlu dicuci sebelum dikonsumsi.

3.3.1.2 Wawancara Dewasa Muda yang Merantau

Wawancara berikutnya dilakukan penulis dengan seorang dewasa muda yang sedang merantau dan hidup mandiri untuk memperoleh mengenai pengalaman dan pemahaman dari salah satu masyarakat sebagai target audiens. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengeksplor perasaan, pikiran, dan persepsi individu saat sedang mengolah makanannya sendiri mau pun membeli dari luar. Data informasi ini penting sebagai pedoman agar perancangan yang akan dibuat empatik dan efektif dalam memberikan informasi kepada audiens

yang sedang merantau sebagai khalayak umum. Pertanyaan wawancara tersebut sebagai berikut:

- a. Apakah Anda pernah mendengar istilah penyakit zoonotik?
- b. Apakah yang Anda ketahui dari penyakit zoonotik?
- c. Menurut Anda, apakah masyarakat umum, terutama pada masa dewasa awal mengetahui tentang penyakit zoonotik melalui makanan?
- d. Kalau boleh tahu, Anda biasanya lebih sering memasak sendiri atau membeli makanan dari luar?
- e. Apakah Anda sering memasak bahan pangan daging? Apakah Anda ada preferensi daging yang disukai untuk dimasak sendiri?
- f. Bagaimana cara Anda mengolah daging yang akan digunakan untuk dikonsumsi? Boleh tolong dideskripsikan mulai dari Anda membeli daging tersebut hingga dihidang di meja makan.
- g. Bagaimana cara Anda memilih daging yang menurut Anda layak untuk dikonsumsi, baik daging sapi, ayam, atau ikan?
- h. Apa saja aturan penyimpanan perdagingan yang Anda ketahui atau yang biasanya Anda lakukan? Boleh tolong coba dijelaskan secara detail.
- i. Apa yang Anda ketahui akibat dari menyimpan daging yang salah atau memakan pangan asal hewan yang tidak dimasak dengan benar?
- j. Apakah Anda mempunyai beberapa hal yang penting untuk diperhatikan saat memilih lokasi tempat makan?
- k. Di mana biasanya Anda membeli makanan di luar, apakah di mal atau warteg? Kenapa Anda lebih memilih tempat tersebut?
- l. Apakah Anda kalau dinas pertahanan pangan mempunyai sebuah undang-undang mengenai keselamatan pangan untuk masyarakat?

3.3.2 Focus Group Discussion

Tahap berikut dilakukan untuk melakukan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*), yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai

sudut pandang dan dinamika kelompok terkait gangguan ini. Teknik memungkinkan penulis untuk memahami persepsi, kebiasaan, dan pengalaman kolektif dari sekelompok tiap individu, baik yang sering memasak makanan mereka sendiri mau pun membeli dari luar. Melalui FGD, penulis dapat mengeksplor isu-isu penting atau kekhawatiran secara lebih mendalam dan mendapatkan wawasan yang beragam sebagai masukan untuk perancangan buku sesuai dengan kebutuhan target audiens. Indikator pertanyaan FGD adalah sebagai berikut:

- a. Apa yang kalian mengerti dari istilah “penyakit zoonotik”?
- b. Apakah kalian familier dengan bagaimana cara penyakit zoonotik menular melalui makanan? Apakah ada yang bisa memberikan contoh penyakit zoonotik berkaitan dengan makanan? (opsional)
- c. Penyakit zoonotik apa yang pernah kalian dengar terkait produk asal hewan? (opsional)
- d. Apakah kalian tahu cara-cara yang bisa untuk mencegah penyakit zoonotik menular melalui pangan?
- e. Apa saja kebiasaan yang biasanya kalian ikuti dari rumah agar makanan, terutama produk hewan aman dari kontaminasi?
- f. Seberapa percaya dirikah Anda mengenai tempat-tempat membeli atau mengonsumsi makanan, seperti pasar, restoran, dalam regulasi keamanan pangan mereka?
- g. Seberapa khawatirkah Anda tertular penyakit bawaan makanan dari produk hewani seperti daging, susu, telur?
- h. Tipe makanan apa yang menurut kalian mudah menjadi transmiter penyakit zoonotik?
- i. Apakah kalian percaya penyakit zoonotik yang berasal dari makanan adalah isu masyarakat umum? Kenapa dan kenapa tidak?
- j. Di mana biasanya kalian mendapatkan informasi tentang keamanan pangan dan penyakit zoonotik?
- k. Seberapa sering Anda mengonsumsi produk hewan mentah atau kurang matang seperti *steak*, *sushi*, atau susu yang tidak

dipasteurisasi? Apakah menurut kalian ini berisiko tinggi untuk kesehatan?

- l. Bagaimana kalian menilai bahan pangan hewan yang layak dikonsumsi, misalnya dari pasar atau supermarket?
- m. Apakah di sini ada yang pernah sakit dari penyakit bawaan makanan atau keracunan makanan? Jika iya, bolehkah Anda berbagi cerita dari saat Anda mengonsumsi makanan hingga gejala yang Anda alami.

3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner pada pengumpulan data *sampling* pada responden berusia 18—25 tahun untuk mengumpulkan data mengenai tingkat pengetahuan dan persepsi mereka tentang penyakit zoonotik, serta mengidentifikasi apakah informasi perizinan usaha pangan asal hewan dari sudut pandang seorang konsumen dan kebutuhan edukasi masyarakat. Hal ini yang akan menjadi dasar pada perancangan materi dan konten media informasi yang efektif kepada masyarakat. Instrumen pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Apakah Anda pernah mendengar mengenai penyakit zoonotik? (Ya/Tidak)
- b. Apa yang dibenak Anda saat mendengar “penyakit zoonotik”? (*Checkbox*)
- c. Dari mana Anda mengetahui istilah tersebut? (Pilihan Ganda)
- d. Yang mana dari di bawah ini menurut Anda termasuk dalam kasus penyakit zoonotik? (*Checkbox*)
- e. Menurut Anda, penyakit zoonotik sering menyebar lewat mana? (*Checkbox*)
- f. Yang mana dari di bawah ini berpeluang untuk menyebarkan penyakit zoonotik ke manusia? (*Checkbox*)
- g. Apakah mengonsumsi daging tidak matang bisa berakibat terpapar penyakit zoonotik? (Ya/Tidak/Mungkin)

- h. Menurut Anda, apakah dengan mengolah dan memasak bahan pangan dengan benar bisa mencegah risiko penyakit zoonotik? (Ya/Tidak)
- i. Seberapa sering Anda mengecek daging yang dikonsumsi sehari-hari berasal dari pemasok yang aman dan teregulasi? (Pilihan Ganda)
- j. Apakah Anda tahu kalau toko lokal atau restoran yang biasanya Anda kunjungi mengikuti regulasi keamanan pangan untuk mencegah penularan penyakit zoonotik? (Ya/Tidak/Mungkin)
- k. Mana dari yang di bawah ini pernah Anda dengar atau ketahui untuk sertifikasi perizinan suatu usaha F&B? (Pilihan Ganda)
- l. Apakah Anda merasa mendapatkan informasi tentang cara melindungi diri dari penyakit zoonotik melalui makanan? (Ya/Tidak/Mungkin)
- m. Menurut Anda, siapa yang bertanggungjawab untuk memastikan bahwa makanan tersebut aman dari penyakit zoonotik? (*Checkbox*)
- n. Buku jenis apa yang menurut Anda yang cocok untuk dijadikan media informasi mengenai zoonotik? (Pilihan Ganda)
- o. Gaya visual mana yang cocok untuk digunakan dalam media informasi penyakit zoonotik? (*Checkbox*)

3.3.4 Studi Existing

Pada metode penelitian ini, penulis akan melakukan studi *existing* dengan membandingkan hasil keluaran media yang mengangkat topik yang sama, yaitu mengenai penyakit zoonotik. Media yang ada berupa buku kedokteran dengan mengangkat topik yang sama, tentang zoonotik dan akan dianalisis secara detail untuk memahami isi konten. Hasil data yang didapatkan dari studi ini diharapkan oleh penulis sebagai pendukung dalam keefektivitasan sebuah media informasi dan bagaimana informasi tersebut disampaikan relevan dan sesuai pada target audiens.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi dengan menganalisis dan memahami secara teknis mengenai desain pada sebuah buku. Buku yang akan digunakan adalah buku dengan topik hewan yang menjadi bacaan pengetahuan umum. Informasi yang dicantumkan pada media tersebut ditata sedemikian rupa hingga menjadi bahan bacaan yang nyaman untuk dibaca dan menarik di mata para pembaca. Harapan penulis adalah untuk dapat mengadaptasikan beberapa teknis desain ke dalam perancangan buku interaktif mengenai bahaya penyakit zoonotik hewan ternak terhadap manusia.

