

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan media informasi berbasis *website* mengenai topik pemutihan karang di Maluku. Penentuan subjek perancangan merupakan tahapan awal penelitian, karena akan menjadi landasan penentuan media, metode penyampaian pesan, hingga visual pada *website*. Hal tersebut akan berpengaruh besar kepada tingkat kesuksesan *website*. Berikut merupakan uraian dari subjek perancangan *website* mengenai fenomena pemutihan karang tersebut.

3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
2. Usia: 19-25 tahun

Putri, (2018) menyebutkan bahwa periode dewasa awal merupakan puncak perkembangan individu, dimana individu siap berpartisipasi langsung pada tatanan hidup masyarakat. Pada periode ini, individu dapat mulai menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan bertanggung jawab akan pilihan hidupnya.

3. Pendidikan: SMA-S1
4. SES: B-C

Dilansir dari situs pemerintahan Maluku, upah minimum provinsi (UMP) tahun 2024 adalah Rp. 3.141.700. Namun, data badan pusat statistik (BPS) Maluku menunjukkan bahwa rata-rata pengeluaran perkapita adalah Rp. 1.238.170.

3.1.2 Geografis

Masyarakat pesisir yang tinggal di Provinsi Maluku. Wilayah Maluku merupakan bagian dari segitiga karang dunia, yang artinya memiliki tingkat biodiversitas yang sangat tinggi dan merupakan habitat dari bermacam-macam

biota laut yang bergantung kepada ekosistem terumbu karang (Laporan Kinerja Tahun 2020 Direktorat PPKPL, 2021).

3.1.3 Psikografis

Memanfaatkan sumber daya laut, dan sering beraktivitas di laut. Limmon & Manuputty (2021) menjelaskan kondisi terumbu karang bergantung pada aktivitas dan kebiasaan masyarakat yang tinggal di pesisir pantai. Pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya ekosistem terumbu karang khususnya pada masyarakat pesisir merupakan hal yang sangat diperlukan, karena kehidupannya yang bersinggungan secara langsung dengan ekosistem laut yang tinggal disekitarnya.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang dipilih untuk perancangan *website* mengenai pemutihan karang adalah Design Thinking oleh Hasso-Plattner *Institute of Design at Stanford*. Menurut Brown (2012) *Design Thinking* merupakan suatu metodologi yang menggunakan *human-centered approach*, atau pendekatan yang berfokus kepada kepekaan desainer pemenuhan kebutuhan masyarakat. Karena pendekatan tersebut, metode ini menempatkan *user* sebagai fokus dari sebuah perancangan, yang membuatnya cocok untuk digunakan pada proses perancangan media interaktif seperti *website*. Metode tersebut mencakup 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut merupakan uraian dari masing-masing tahapan tersebut:

3.2.1 *Emphatize*

Emphatize merupakan tahapan dimana penulis belajar untuk mengenal dan memahami target pengguna sebuah perancangan. Hal ini mencakup kebutuhan, kendala, pendapat, hingga kebiasaan target perancangan tersebut. *Emphatize* dilakukan untuk mendapatkan *insights* sebagai arahan dalam mencari solusi kreatif. Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, study existing dan studi referensi.

3.2.2 Define

Define adalah tahapan dimana penulis memahami informasi, memaknai dan merangkum *insights* yang sebelumnya didapatkan kedalam suatu struktur. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan target perancangan dan menciptakan batasan masalah.

3.2.3 Ideate

Tahap *Ideate* atau ideasi adalah tahapan terbentuknya solusi kreatif dalam penyelesaian masalah desain yang sedang dihadapi. Pada tahapan ini, penulis dapat mulai mengerjakan perancangan dengan melakukan *brainstorming*, membuat *mindmap*, menyusun *information architecture*, dan *user interface style guide*.

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan proses berulang yang dilakukan untuk menentukan apakah solusi kreatif yang sudah ditentukan sebelumnya sesuai dengan kebutuhan target perancangan. *Prototype* juga merupakan kesempatan bagi desainer untuk mempersiapkan perancangan dari kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

3.2.5 Test

Tahapan *test* merupakan tahapan terakhir dimana desainer melakukan uji coba media yang sudah dirancang kepada target perancangan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* yang kemudian akan digunakan sebagai arahan atau panduan dalam perubahan atau perbaikan untuk mengurangi permasalahan pada perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Firmansyah et al. (2021) adalah metode yang digunakan untuk memahami suatu fenomena melalui penelurusan mendalam. Beberapa teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan diantaranya adalah observasi, wawancara, kuesioner, *existing study* dan yang terakhir studi referensi.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang termasuk pada tahapan *emphatize* menurut metode perancangan *design thinking*. Salah satu hal yang dapat dilakukan pada tahapan *emphatize* tersebut adalah *observe*, yang artinya mengamati kebiasaan dan pola hidup target perancangan, untuk mendapatkan pengetahuan atau *insights* yang mungkin terlewat pada saat wawancara ataupun kuesioner.

Pada perancangan ini, observasi direncanakan dilakukan pada tanggal 3-5 April 2025 di Desa Sawai yang terletak di Kepulauan Seram, Maluku Tengah. Daerah tersebut dipilih karena merupakan salah satu desa yang terkenal akan kekayaan alam lautnya sehingga memiliki banyak destinasi wisata. Melansir Jejaring Desa Wisata Kemenparekraf Indonesia, mayoritas masyarakat Sawai merupakan nelayan sehingga hidupnya bergantung pada laut disekitarnya. Oleh karena itu, observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi terumbu karang di desa tersebut, dan juga hubungan masyarakat pesisir dengan ekosistem laut disekitarnya. Observasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung oleh penulis, dengan berkeliling desa untuk mengetahui metode penangkapan ikan, alat-alat dan jenis perahu yang biasanya digunakan masyarakat setempat. Adapun instrument penelitian yang digunakan pada observasi adalah buku catatan untuk mencatat deskripsi hal-hal yang diamati, dan juga kamera sebagai alat dokumentasi pengamatan.

3.3.2 Wawancara

Wawancara menurut Romdona et al. (2025) merupakan teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk menggali pandangan atau pengalaman subjektif responden secara personal dan mendalam. Wawancara dilakukan kepada JALA INA sebagai wawancara ahli topik karena merupakan salah satu *non-governmental organization* yang berfokus pada isu pulau dan perairan Kepulauan Maluku, dan Agung Nurul Huda, seorang UI/UX designer. Adapun rincian wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara Ahli Topik

Wawancara ahli topik dilaksanakan secara daring dengan perwakilan dari JALA INA. JALA INA merupakan singkatan dari Yayasan Jaga Laut Indonesia. Wawancara ini dilakukan untuk lebih dalam mengenal fenomena pemutihan karang yang terjadi di Maluku serta hubungannya dengan masyarakat pesisir, dengan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah anda bisa memperkenalkan JALA INA?
- b. Bagaimana proses terjadinya fenomena pemutihan karang?
- c. Apa penyebab utama terjadinya fenomena tersebut?
- d. Siapa yang paling berdampak terhadap fenomena tersebut?
- e. Siapa yang seharusnya terlibat?
- f. Jika terus terjadi, apa dampak yang akan dirasakan?
- g. Bagaimana cara mengatasi fenomena tersebut?
- h. Apakah masyarakat sudah mengetahui fenomena tersebut?
- i. Media apa yang digunakan dalam proses edukasi masyarakat?
- j. Bagaimana respon masyarakat terhadap edukasi tersebut?
- k. Siapa yang biasanya berpartisipasi dalam edukasi tersebut?

Tujuan dari wawancara dengan ahli topik perancangan adalah untuk mengetahui kondisi lapangan di Maluku berdasarkan pengetahuan narasumber. Wawancara ini juga membahas fenomena pemutihan karang secara umum untuk memverifikasi data-data yang sudah didapatkan sebelumnya, juga mengetahui lebih dalam faktor kultural yang mempengaruhi kebiasaan masyarakat pesisir.

2. Wawancara UI/UX Designer

Wawancara dilakukan dengan Agung Nurul Huda sebagai UI/UX designer di Muhammadiyah Software Labs (LabMu). Wawancara ini dilakukan secara daring pada tanggal 14 Maret 2025 yang bertujuan untuk menggali informasi yang berhubungan dengan

perancangan media. Adapun daftar pertanyaan pada saat wawancara dapat dilihat sebagai berikut.

- a. Menurut pengalaman anda, apa hal yang perlu diperhatikan pada saat perancangan *website*?
- b. *Website* seperti apa yang dapat memberi banyak informasi kepada pengunjung?
- c. Fitur apa saja yang diperlukan untuk mendukung *website* sebagai media informasi?
- d. Bagaimana cara menyampaikan konten yang menarik pada *website*?
- e. Adakah elemen tertentu yang perlu diperhatikan pada saat perancangan *website*?
- f. Apa perbedaan UI dan UX
- g. Mengapa UI dan UX perlu dipertimbangkan pada saat perancangan *website*?
- h. Apa hal-hal yang dapat dilakukan untuk memastikan *website* berjalan dengan efisien dan sesuai harapan?
- i. Bagaimana cara mengukur kesuksesan *website*?

Tujuan dari adanya wawancara UI/UX designer adalah untuk menggali informasi mengenai *website* sebagai media informasi yang efektif. Wawancara ini juga membahas aspek-aspek visual dan penyampaian informasi kepada target *user*. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan hasil perancangan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan oleh calon pengguna.

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan media menggunakan rangkaian pertanyaan tertulis yang dibagikan kepada responden. Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yang artinya jawaban atas pertanyaan yang diajukan sudah ditentukan sebelumnya, baik

dalam bentuk pilihan ganda, skala likert, atau pertanyaan ya/tidak (Romdona et al., 2025). Kuesioner yang sudah dibuat kemudian disebarakan secara daring kepada komunitas pesisir dan masyarakat yang tinggal di Kepulauan Maluku. Pertanyaan pada kuesioner dibagi menjadi 3 bagian, yaitu mengenai informasi responden, topik tugas akhir, dan media tugas akhir. Adapun pertanyaan dan jawaban yang dibagikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Pertanyaan Kuesioner

Bagian 1: Informasi Responden	
Nama/Inisial	
Usia	20-25
	26-30
	31-35
	35-40
Domisili Kota	
Pekerjaan	Mahasiswa/Pelajar
	Pekerja Kantoran
	Pekerja di Pelabuhan
	Pekerja Usaha Pariwisata
	Nelayan
	Lainnya..
Penghasilan Perbulan	< 1.000.000
	1.000.000 – 1.500.000
	1.5000.000 – 3.000.000
	3.000.000 – 5.000.000
	> 5.000.000
Pengeluaran Perbulan	< 1.000.000
	1.000.000 – 1.500.000
	1.5000.000 – 3.000.000
	3.000.000 – 5.000.000
	> 5.000.000

Bagian 2: Topik Tugas Akhir	
Apakah anda pernah mendengar tentang fenomena pemutihan karang?	Ya
	Tidak
Jika iya, darimana anda mendengar tentang fenomena tersebut?	Koran/Majalah/Buku
	Televisi/Radio
	Media Sosial Poster/Spanduk
	Tidak Pernah Mendengar
Menurut anda, apa itu pemutihan karang?	Penyakit pada karang
	Kerusakan fisik pada karang
	Kematian pada karang
	Kurang tahu
Apakah anda pernah melihat fenomena pemutihan karang di sekitar anda?	Ya
	Tidak
Menurut anda, apa saja dampak pemutihan karang bagi masyarakat?	Menurunkan daya tarik wisata
	Mengganggu pendapatan nelayan dan komunitas pesisir
	Berkurangnya ekosistem laut yang bergantung pada karang
Menurut anda, seberapa besar dampak pemutihan karang bagi ekosistem dan pendapatan nelayan?	Hilangnya pelindung pantai
	Skala linear 1-5 1 = Tidak Berdampak 5 = Sangat Berdampak
Menurut anda, apa saja penyebab kerusakan pada karang? (Pilih 2)	Pemanasan global
	Penggunaan bom ikan

	Pembuangan sampah/limbah sembarangan
	Aktivitas rekreasi pantai
	Penebangan hutan mangrove
Seberapa penting terumbu karang menurut anda?	Skala linear 1-5 1 = Tidak Penting 5 = Sangat Penting
Menurut anda, apa saja manfaat utama dari terumbu karang (pilih 2)	Habitat hewan laut
	Menjaga keseimbangan ekosistem laut
	Menjaga pantai dari abrasi
	Meredam gelombang
	Objek wisata bahari
Seberapa sering anda beraktivitas di pantai?	Skala linear 1-5 1 = Sangat Jarang 5 = Sangat Sering
Aktiivtas apa yang biasanya anda lakukan di pesisir pantai?	Menangkap Ikan
	Rekreasi/Bermain di pantai
	Berjualan
	Menyelam
Menurut anda, salah satu metode penangkapan ikan yang paling sering digunakan sehari-hari adalah...	Jaring
	Pancing
	Tombak
	Peledak
Menurut anda, apa yang dapat anda lakukan untuk mencegah pemutihan karang? (Pilih 2)	Melindungi terumbu karang yang masih baik
	Penanaman bibit karang baru di lautan
	Mengurangi penggunaan alat pancing yang merusak

	Menyebarkan informasi mengenai fenomena pemutihan karang
Bagian 3: Media Tugas Akhir	
Jenis media apa yang paling sering Anda gunakan untuk mencari informasi?	Media cetak (buku, majalah, koran)
	Media elektronik (televisi/radio)
	Media sosial (Insagram, facebook, whatsapp)
	Media digital (<i>website/aplikasi</i>)
Seberapa sering anda menggunakan media tersebut?	Skala linear 1-5 1 = Sangat Jarang 5 = Sangat Sering
Mengapa anda menggunakan media tersebut?	Mudah ditemukan
	Mudah digunakan
	Mudah dipahami
	Sudah terbiasa
Apakah Anda lebih nyaman membaca informasi melalui media cetak atau media digital?	Media cetak (buku, majalah, koran)
	Media digital (<i>website/aplikasi</i>)
Apakah Anda bersedia untuk melakukan wawancara/diskusi lebih lanjut mengenai topik ini?	Ya
	Tidak

Adapun tujuan dari penyebaran kuesioner adalah untuk mendapatkan data mengenai persepsi, tingkat pengetahuan, dan kebiasaan dari masyarakat Maluku sebagai calon *user*. Hal tersebut kemudian akan menjadi pertimbangan dalam proses perancangan visual dan informasi pada *website*.

3.3.4 Existing Study

Existing Study merupakan proses analisis media informasi berupa *website* yang juga membahas mengenai terumbu karang yang sudah pernah dibuat sebelumnya, menggunakan analisis desain dan SWOT. Pada penelitian ini, penulis memilih beberapa *website* sebagai *object study existing* yang

dilakukan. Tujuan dari analisis tersebut adalah untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman dari masing-masing *website*. Fungsi dari dilakukannya analisis *study existing* adalah untuk menentukan arahan konten yang akan diaplikasikan pada perancangan *website* mengenai fenomena pemutihan karang di Maluku.

3.3.5 *Study Referensi*

Study Referensi merupakan proses analisis *website* sebagai media informasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya, menggunakan analisis desain dan SWOT. Berbeda dengan *study existing*, *website* yang dianalisis pada *study referensi* tidak terpacu pada topik perancangan, melainkan berfokus kepada elemen-elemen visual *website* tersebut. Tujuan dilakukannya studi referensi adalah mencari sebanyak mungkin referensi desain sebagai inspirasi perancangan *website*. Fungsi dari dilakukannya analisis *study referensi* adalah menentukan arahan visual yang akan diaplikasikan pada perancangan *website* mengenai fenomena pemutihan karang di Maluku.

