

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut subjek perancangan untuk media edukasi interaktif mengenai bahaya memelihara hewan eksotis dan dampaknya terhadap lingkungan:

1) Demografis

a. Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

b. Usia : 21-30 tahun

Menurut penelitian Nugroho (2022) Usia dewasa awal menjadi mayoritas dalam memelihara hewan di Indonesia. Rentang usia 21-30 tahun merupakan golongan usia dewasa awal yang produktif dan mulai mencapai kemandirian finansial dan stabilitas hidup, memungkinkan mereka untuk mengambil tanggung jawab tambahan seperti memelihara hewan. Dalam Indonesia Millennials and Gen Z Report 2025 oleh IDN Times menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk mengikuti tren yang berlangsung di sosial media dan cenderung melakukan transaksi impulsif untuk membentuk gaya hidup yang berbeda. Data tersebut berkaitan dengan tren pemeliharaan hewan eksotis di Indonesia yang semakin meningkat sehingga mendukung perdagangan impor hewan eksotis mencapai USD 52 Juta (Lo, 2021).

c. Pendidikan : Minimal SMA/ sederajat

d. SES : A-B (menengah atas)

Mayoritas harga hewan eksotis berada pada kisaran jutaan hingga puluhan juta rupiah tergantung dari keunikan atau kelangkaan spesies (Fitri, 2023). Sebagai perbandingan, Upah Minimum Regional (UMR) di Jabodetabek pada tahun 2025 berkisar antara Rp4.877.211 hingga Rp5.690.752. Hal ini menunjukkan bahwa memelihara hewan eksotis dapat dipenuhi oleh individu dengan SES A-B.

e. Domisili : Jabodetabek

Tren pemeliharaan hewan lebih banyak berkembang di wilayah urban yang menjadi gaya hidup warga ibu kota termasuk kegemaran untuk memelihara hewan eksotis (Panolih, 2020). Kemudian kemudahan akses perdagangan hewan eksotis termasuk penjualan *online* yang cenderung lebih marak di wilayah urban seperti Jabodetabek (Wahyuni, 2024, h.3).

## 2) Psikografis

- a. Individu yang memiliki ketertarikan terhadap hewan eksotis seperti *axolotl*, *ball python*, *bearded dragon*, *capybara*, *caracal cat*, chameleon, *fennec fox*, *gecko*, *monkey*, *otter*, dan *sulcata tortoise*, serta pernah mempertimbangkan untuk memeliharanya melalui tren.
- b. Individu yang aktif melihat paparan konten tren atau gaya hidup yang berhubungan dengan hewan peliharaan unik.
- c. Individu yang aktif mencari informasi seputas pemeliharaan hewan eksotis melalui media sosial dan internet
- d. Individu yang kurang memahami tentang dampak ekologis, hukum, dan kesehatan dari pemeliharaan hewan eksotis
- e. Individu yang cenderung lebih memperhatikan aspek estetika atau keunikan daripada kepeduliannya terhadap konservasi satwa liar.

## 3) Behavioral

- a. Individu yang sering mengonsumsi konten digital mengenai hewan eksotis, seperti komunitas reptil dan mamalia, aktivitas hewan eksotis dari pemilik, atau tingkah laku lucu dari hewan eksotis.
- b. Individu yang mengikuti akun media sosial *influencer* atau *content creator* yang sering menampilkan hewan peliharaan eksotisnya, seperti dari sosial media Instagram, TikTok, dan YouTube.
- c. Individu yang lebih mempercayai informasi dari komunitas dibandingkan sumber akademik atau resmi
- d. Individu yang sering berkunjung ke *pet shop*, pasar hewan, atau *pet exhibition* yang terdapat penjualan hewan eksotis.

- e. Individu yang kurang memiliki informasi mengenai peraturan hukum pemeliharaan hewan eksotis yang dilindungi di Indonesia.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian adalah *Design Model* oleh Hannafin & Peck (1987). Model ini terdiri dari tiga tahap utama yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi, dengan evaluasi dan revisi di setiap tahapannya. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran audiens secara efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Pendekatan sistematis dari model ini juga memastikan bahwa media edukasi tidak hanya informatif tetapi juga interaktif sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif memelihara hewan eksotis.

#### 3.2.1 Analisis Kebutuhan (*Needs Analysis*)

Tahap ini berfokus pada pengumpulan data terkait masalah dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik, tujuan instruksional, serta karakteristik pengguna yang akan menggunakan media tersebut. Hasil dari tahap ini menjadi dasar utama dalam perancangan media edukasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, berbagai metode seperti observasi, wawancara, serta studi literatur dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat sebelum masuk ke tahap perancangan desain (Junus, 2019).

#### 3.2.2 Desain (*Design*)

Pada tahap ini, informasi yang telah dikumpulkan dari analisis kebutuhan diterjemahkan ke dalam konsep desain yang lebih konkret. Perancangan meliputi pembuatan *storyboard*, *wireframe*, serta sketsa navigasi dan tata letak antarmuka pengguna. Selain itu, aspek visual dan interaktif dalam media juga mulai dipertimbangkan agar sesuai dengan karakteristik audiens. Tahap ini sangat penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang

digunakan dalam media, seperti penggunaan animasi, interaksi berbasis pengguna, atau elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pembelajar. Rancangan awal ini kemudian dikaji dan direvisi berdasarkan umpan balik dari pakar atau calon pengguna sebelum berlanjut ke tahap produksi (Kurniawan, 2016).

### 3.2.3 Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*)

Setelah desain disetujui, media mulai dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak dan teknologi yang sesuai. Pembuatan prototipe dilakukan untuk menguji fungsionalitas serta efektivitas media sebelum digunakan secara luas. Uji coba awal (evaluasi formatif) dilakukan dengan melibatkan pengguna atau ahli guna mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Setelah revisi berdasarkan umpan balik, media kemudian diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Evaluasi sumatif juga dilakukan pada tahap ini untuk mengukur sejauh mana media edukasi berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Jika hasil evaluasi menunjukkan adanya kekurangan, maka dilakukan revisi lebih lanjut guna memastikan media yang dikembangkan optimal dan efektif bagi pengguna (Junus, 2019).

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengambilan data yang digunakan penulis adalah kualitatif dan kuantitatif. Dalam kualitatif penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, dan studi literatur, sedangkan kuantitatif penulis menggunakan teknik kuesioner. Tujuan utama dalam pengumpulan data secara kualitatif adalah untuk keperluan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang dampak memelihara hewan eksotis dari segi ekologis, hukum, dan kesehatan. Serta tujuan pengumpulan data secara kuantitatif adalah sebagai identifikasi target dalam mengonsumsi informasi atau konten mengenai pemeliharaan hewan eksotis di Indonesia.

### 3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode penelitian bersifat kualitatif. Menurut buku *Qualitative Inquiry and Research Design* oleh John W. Creswell, wawancara sebagai metode utama untuk menggali pengalaman, perspektif, dan makna. Wawancara dilakukan penulis untuk mendapatkan data dari para ahli dengan pengetahuan yang mendalam mengenai pemeliharaan hewan eksotis. Penulis melakukan wawancara kepada salah satu komunitas perlindungan hewan terbesar di Indonesia yaitu Koalisi Perlindungan Hewan Indonesia untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai dampak ekologis dan hukum pemeliharaan hewan eksotis. Kemudian untuk data mengenai dampak kesehatan dalam memelihara hewan eksotis, penulis mewawancarai dokter hewan yang sudah lama berpengalaman praktek untuk menangani hewan eksotis

#### 1. Wawancara kepada komunitas perlindungan hewan

*In-depth interview* dilakukan dengan salah satu perwakilan dari Koalisi Perlindungan Hewan sekaligus direktur operasional Yayasan Natha Satwa Nusantara yang bernama Anisa Ratna Kurnia. Narasumber secara aktif melakukan gerakan perlindungan kepada hewan domestik maupun satwa liar. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai dampak pemeliharaan hewan eksotis terhadap lingkungan, sanksi hukum di Indonesia, serta upaya perlindungan satwa liar yang dilakukan oleh Koalisi Perlindungan Hewan Indonesia.

Pertanyaan:

1. Apa saja dampak lingkungan yang ditimbulkan dari pemeliharaan hewan eksotis secara ilegal di Indonesia?
2. Bagaimana tren perdagangan dan pemeliharaan hewan eksotis dalam beberapa tahun terakhir?
3. Spesies hewan eksotis apa saja yang paling sering dipelihara dan memiliki dampak besar terhadap ekosistem?

4. Apa sanksi hukum yang dapat dikenakan kepada individu yang memelihara atau memperdagangkan hewan eksotis secara ilegal di Indonesia?
5. Apa saja tantangan utama dalam upaya perlindungan satwa liar dari perdagangan ilegal?
6. Bagaimana Koalisi Perlindungan Hewan Indonesia berkontribusi dalam mengatasi masalah ini?
7. Apa regulasi yang seharusnya diperketat untuk mencegah kepemilikan hewan eksotis yang berbahaya?
8. Apa pesan utama yang sebaiknya disampaikan kepada masyarakat agar lebih sadar akan bahaya memelihara hewan eksotis?

## **2. Wawancara kepada dokter hewan**

Wawancara berikutnya dilakukan kepada dokter hewan yang biasa menangani hewan eksotis sekaligus domestik dan telah bekerja lebih dari 6 tahun di bidangnya. Narasumber bernama drh. Edlyn Pinasthika. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesulitan dalam pemeliharaan hewan eksotis serta dampak kesehatannya, termasuk risiko *zoonosis*, dari perspektif dokter hewan.

Pertanyaan:

1. Apa saja tantangan utama dalam merawat hewan eksotis dibandingkan dengan hewan peliharaan domestik?
2. Penyakit apa saja yang umum ditemukan pada hewan eksotis yang dipelihara di lingkungan rumah?
3. Bagaimana risiko penularan penyakit *zoonosis* dari hewan eksotis ke manusia, dan apa saja contoh kasusnya?
4. Apa kesalahan paling umum yang dilakukan pemilik hewan eksotis yang berdampak buruk pada kesehatan hewan dan manusia?
5. Apa yang seharusnya dipertimbangkan oleh seseorang sebelum memutuskan untuk memelihara hewan eksotis?

### 3. Wawancara UI/UX Designer

Wawancara ketiga berfokus pada media perancangan penulis yaitu media edukasi interaktif berupa *mobile website*. Sehingga penulis memilih narasumber yang merupakan seorang *UI/UX Designer* untuk bidang edukasi bernama Syeren Eveline Hiendra. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman penulis tentang bagaimana perancangan *website* berbasis edukasi dari segi alur pengerjaan, tampilan yang mudah dimengerti audiens (*User Interface*), serta pengalaman pengguna (*User Experience*).

Pertanyaan:

1. Apa langkah-langkah utama dalam merancang desain UI/UX sebuah media interaktif (misal *website* atau aplikasi) edukasi agar efektif dan menarik bagi pengguna?
2. Apa saja tantangan terbesar dalam merancang UI/UX untuk platform edukasi dibandingkan dengan platform lainnya?
3. Apa saja elemen UI yang penting untuk meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan pemahaman pengguna dalam media edukasi?
4. Bagaimana penggunaan elemen visual seperti ikon, warna, dan ilustrasi dapat membantu menyampaikan pesan edukatif dengan lebih efektif?
5. Bagaimana pendekatan yang tepat dalam memilih tipografi dan *layout* agar konten edukatif lebih mudah dipahami dan menarik bagi pengguna?
6. Bagaimana cara memastikan pengalaman pengguna (UX) yang baik agar informasi edukatif dapat tersampaikan dengan efektif?
7. Fitur interaktif apa yang bisa diterapkan agar pengguna lebih terlibat dalam proses pembelajaran?
8. Bagaimana cara memastikan aksesibilitas *website* atau aplikasi edukasi bagi pengguna dengan berbagai tingkat literasi digital?

9. Bagaimana strategi dalam mengadaptasi desain media edukasi untuk berbagai kelompok usia dan latar belakang budaya?
10. Bagaimana peran teknologi baru seperti AI, AR, atau gamifikasi dalam meningkatkan efektivitas media edukasi?
11. Bagaimana cara mengukur keberhasilan desain UI/UX dalam media edukasi?
12. Seberapa penting uji coba dengan pengguna (*user testing*) dalam pengembangan media edukasi, dan metode apa yang paling efektif?

### 3.3.2 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner ditujukan kepada target berusia 21-30 tahun, SES A-B, domisili Jabodetabek untuk memperoleh data terkait identifikasi audiens mengenai ketertarikannya terhadap hewan eksotis. Diperlukan juga data untuk mengetahui bentuk konten yang sering dikonsumsi audiens untuk memperoleh informasi terkait hewan eksotis. Penulis menggunakan rumus Lemeshow untuk menentukan jumlah responden kuesioner agar data yang dikumpulkan mewakili populasi dengan akurasi yang baik. Karena populasi masyarakat Jabodetabek usia 21-30 tahun cukup besar, survei terhadap seluruhnya tidak memungkinkan. Rumus Lemeshow membantu menentukan jumlah sampel yang optimal dengan mempertimbangkan *margin of error*, sehingga hasil kuesioner tetap valid. Dengan jumlah responden yang tepat, penulis dapat memperoleh wawasan akurat untuk merancang media edukasi yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang bahaya memelihara hewan eksotis.

$$n = \frac{Z^2 \times P(1-P)}{d^2}$$

Penulis menemukan sampel dari Badan Pusat Statistik Indonesia (2023) dengan menjumlahkan populasi di Jabodetabek yang berusia 21-30 tahun dengan total 3.171.083 masyarakat. Dalam rumus Lemeshow, *n* adalah

jumlah responden yang diharapkan dan Z adalah nilai Z dari distribusi normal. P menunjukkan maksimal estimasi. Sedangkan d merupakan *margin of error* yang menunjukkan seberapa akurat sampel tersebut.

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n = \frac{3.8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

$$n \approx 96$$

Berdasarkan hasil rumus Lemeshow tersebut, penulis membutuhkan minimal 96 responden kuesioner untuk penelitian ini. Dengan jumlah responden tersebut, penulis dapat mendapatkan data yang mewakili target audiens dari segi domisili Jabodetabek dan berusia 21-30 tahun. Daftar pertanyaan dalam kuesioner yang penulis bagi menjadi 3 bagian yaitu data diri, perilaku, dan media.

#### **A. Data Diri Responden**

1. Berapa usia anda?

(pilihan ganda: 21-22 tahun, 23-24 tahun, 25-26 tahun, 27-28 tahun, 29-30 tahun)

2. Apa pekerjaan anda?

(pilihan ganda: Mahasiswa, Pelajar, Pekerja Swasta, *Freelancer*, *Entrepreneur*, yang lain...)

3. Dimana domisili anda?

(pilihan ganda: Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi)

4. Berapa pemasukan anda per bulan?

(pilihan ganda: >Rp7.500.000, Rp5.000.000-Rp7.500.000, Rp3.000.000-Rp4.500.000, <Rp3.000.000)

## **B. Perilaku dalam Memelihara Hewan**

5. Apakah anda sudah memiliki hewan peliharaan?

(pilihan ganda: Ya, Tidak)

6. Bila tidak, Apakah anda tertarik untuk memiliki hewan peliharaan?

(pilihan ganda: Ya, Tidak)

7. Apa yang membuat anda tertarik untuk memelihara hewan? (Bisa memilih lebih dari satu jawaban)

(kotak centang: Hobi, Ikut Tren, Keunikan, Status Sosial, yang lain...)

8. Apa yang menjadi pertimbangan utama Anda dalam memilih jenis hewan peliharaan?

(pilihan ganda: Mudah dirawat, Unik, Perilaku hewan, Tampilan visual hewan)

9. Jenis hewan peliharaan apa yang paling menarik bagi Anda?

(pilihan ganda: Ular python, Sugar glider, Kura-kura brazil, Anjing/Kucing, Berang-berang, Gecko, yang lain...)

10. Seberapa paham Anda terhadap perawatan hewan tersebut?

(skala linear: 1 (sangat tidak tahu) – 5 (sangat tahu))

11. Apakah Anda mencari informasi terlebih dahulu sebelum memutuskan memelihara hewan?

(pilihan ganda: Ya, Tidak)

### C. Perilaku Media dalam Mencari Informasi tentang Hewan

12. Darimana anda mencari informasi tersebut?

(pilihan ganda: *Handphone*, Laptop/PC)

13. Media apa yang paling sering Anda gunakan untuk mencari informasi tentang pemeliharaan hewan?

(pilihan ganda: Sosial Media, *Website*, Artikel *online*, Aplikasi khusus hewan)

14. Apa yang menjadi pertimbangan utama Anda untuk memilih media tersebut?

(pilihan ganda: Kemudahan akses, Kelengkapan informasi, Kepercayaan terhadap sumber informasi, Tampilan dan *User Experience*)

15. Seberapa sering Anda menemukan konten edukasi tentang pemeliharaan hewan?

(skala linear: 1 (sangat jarang) – 5 (sangat sering))

#### 3.3.3 Observasi

Penulis melakukan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan observasi sebagai salah satu cara untuk memahami lebih dalam perilaku masyarakat dalam memelihara hewan eksotis serta bagaimana proses perdagangannya berlangsung. Observasi ini dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data autentik mengenai tren yang berkembang, faktor-faktor yang memengaruhi minat masyarakat, serta dinamika interaksi antara penjual dan calon pembeli. Dengan metode ini, penulis dapat mengamati secara langsung bagaimana calon pemilik hewan eksotis mengambil keputusan, termasuk pertimbangan yang mereka pikirkan sebelum membeli serta aspek-aspek apa yang lebih mereka prioritaskan dalam memilih hewan peliharaan. Selain itu, observasi juga memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang muncul dalam perdagangan hewan eksotis, mulai dari

aspek harga, aksesibilitas informasi, hingga kesiapan pembeli dalam memahami kebutuhan perawatan hewan yang mereka minati.

Observasi ini dilakukan di sebuah acara pameran hewan peliharaan yang menghadirkan berbagai tenant yang menjual hewan eksotis. Acara tersebut bernama *Pets Pawradise* yang berlokasi di *Townhall Indonesia Design District* PIK2. Dalam pameran ini, penulis dapat melihat secara langsung bagaimana hewan-hewan eksotis ditampilkan, bagaimana penjual menawarkan dan menjelaskan informasi kepada calon pembeli, serta bagaimana respons audiens terhadap hewan yang dipamerkan. Selain itu, penulis juga mengamati jenis-jenis hewan eksotis yang paling diminati, rentang harga yang ditawarkan, serta perlengkapan pendukung seperti kandang dan makanan yang dijual. Observasi ini memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai bagaimana tren pemeliharaan hewan eksotis berkembang di masyarakat, serta sejauh mana pemahaman calon pemilik terhadap konsekuensi dari keputusan mereka dalam memelihara hewan-hewan tersebut.

### **3.3.3.2 Studi Eksisting**

Studi eksisting adalah metode penelitian yang melibatkan analisis terhadap karya atau desain yang sudah ada terkait topik tertentu, dengan tujuan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sebagai bahan pengembangan dalam perancangan baru. Data yang diperoleh akan membantu dalam menjelaskan bagaimana pemeliharaan hewan eksotis dapat mengganggu keseimbangan ekosistem, meningkatkan risiko penyebaran penyakit *zoonosis*, serta menimbulkan konsekuensi hukum bagi pemiliknya. Data dijelaskan berdasarkan contoh-contoh kasus nyata. Informasi ini kemudian akan diolah menjadi materi edukatif yang dapat memberikan wawasan bagi masyarakat agar lebih memahami risiko yang ada dan menghindari praktik pemeliharaan hewan eksotis yang tidak bertanggung jawab.

### 3.3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi, atau yang sering disebut sebagai tinjauan pustaka, merupakan metode penelitian yang mengandalkan berbagai sumber terpercaya untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam yang berhubungan dengan topik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi konsep, serta temuan yang relevan sebagai landasan penelitian (Hardani, dkk., 2020, h.258). Dalam studi referensi yang penulis lakukan terhadap desain dan interaktivitas sebuah *mobile website* dapat memberikan wawasan mendalam mengenai kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancaman yang mungkin dihadapi. Analisis ini mencakup evaluasi aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, estetika desain, fungsionalitas, dan interaktivitas situs. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, penulis dapat merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik *mobile website* penulis.

