

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada *e-book* interaktif mengenai cara merawat rambut keriting untuk anak masa pra-remaja:

##### 3.1.1 Demografis

- 1) Jenis kelamin : Perempuan
- 2) Usia : 10-14 tahun

Rachel Westbay, Dokter kulit bersertifikat di Marmur Medical, dimuat dalam Popsugar bulan Juni 2024 *How Young is Too Young for Skin Care*, menyatakan bahwa usia 10-14 tahun dianjurkan untuk mulai diperkenalkannya rutinitas perawatan pribadi serta kesadaran anak akan kepentingan kebersihan diri. Rentang usia tersebut juga berada di masa paling optimal untuk pembelajaran, karena segala jenis informasi dapat diterima dengan mudah (Sabani, 2019). Berdasarkan klasifikasi usia menurut Mahesha et al. (2024), masa pra-remaja berada di rentang usia 11-14 tahun dimana mulai meningkatnya rasa ingin tahu terhadap diri sendiri dan mulai terbentuknya keyakinan pribadi dan persepsi atas citra diri.

Dipilihnya target perancangan untuk pra-remaja tanpa pemilihan orang tua sebagai target sekunder, oleh karena dalam transisi anak ke remaja sudah mulai terbentuknya persepsi terhadap citra pribadi Mahesha et al. (2024). Pembentukan persepsi pada anak cenderung dipengaruhi dari lingkungan pertemanan dan informasi pada internet sebagai pedoman serta perbandingan dalam membentuk nilai, cara pikir, dan perilaku (Nurdiana, 2023). Sehingga, anak pada masa itu sudah mulai memiliki kemandirian terhadap dirinya sendiri terlepas dari pendapat dari orang tua. Oleh sebab itu, pengaruh media informasi digital yang memiliki pengaruh besar pada anak pra-remaja perlu dimanfaatkan

sebaik mungkin dalam memberikan pengajaran yang baik dan benar melalui perancangan ini.

1) Pendidikan : SD dan SMP

2) SES : B

SES B memiliki literasi digital tertinggi dibanding SES A, C, D, dan E berdasarkan survei oleh Databoks per Agustus 2022 dengan persentase SES B sebesar 59.1% dan SES A sebesar 58.9% (Dihni, 2022). Dalam laporan *Status Literasi Digital di Indonesia 2021* oleh Kementerian Informatika, SES dibagi menjadi 4 kategori berdasarkan pengeluaran bulanan, dimana SES A memiliki pengeluaran bulanan di atas Rp6.000.000, SES B di rentang Rp4.000.001-Rp6.000.000, SES C di rentang Rp2.000.001-Rp4.000.000, dan SES D-E memiliki pengeluaran di bawah Rp2.000.000. Lebih jelasnya, Badan Pusat Statistik mengeluarkan informasi upah minimum per Juni 2024 pada area Jakarta yang berada di Rp4.901.798 dan area Tangerang berada di Rp4.554.553.

### 3.1.2 Geografis

Geografis target perancangan adalah di area Jakarta dan Tangerang Survei *Provinsi dengan Penduduk Paling Gemar Membaca* oleh Databoks per Maret 2024 menunjukkan, bahwa DKI Jakarta berada di peringkat keempat dengan persentase 69.9% dan diikuti oleh Jawa Barat sebesar 70.47% (Annur, 2024). Hasil kuesioner dan pre-kuesioner juga menunjukkan mayoritas responden berdomisili di Tangerang kemudian Jakarta.

### 3.1.3 Psikografis

- 1) Anak pra remaja yang ingin mengetahui cara merawat rambut keriting.
- 2) Anak pra remaja yang peduli dengan penampilan terkhususnya pada rambut.

- 3) Anak pra remaja yang tertarik dengan perawatan diri.
- 4) Anak pra remaja yang gemar membaca.
- 5) Anak pra remaja yang gemar menggunakan media digital dalam kesehariannya
- 6) Anak pra remaja yang menggunakan telepon genggam dan/atau tablet sebagai gawai utamanya.

Anak pra-remaja memiliki pola dalam penggunaan media digital yang diperoleh dari observasi pada 3 sekolah SD dan SMP di Jayapura pada tahun 2023. Pelajar SD cenderung menggunakan telepon seluler milik keluarganya dengan durasi pemakaian 30 menit hingga 3 jam dengan konten yang diakses adalah untuk hiburan, mencari informasi pengetahuan umum, atau untuk mengerjakan tugas sekolah. Sedangkan, pelajar SMP cenderung menggunakan telepon seluler atau laptop pribadi dengan durasi rata-rata 5 jam untuk mengakses konten hiburan dan bahan pelajaran (Karman, 2023).

Survei oleh Databoks kepada peserta didik usia 5-24 tahun per Maret 2023 juga turut menyatakan bahwa 83.41% peserta didik menggunakan telepon seluler untuk mengakses internet. Serupa dengan survey kepada 143,26 juta masyarakat yang terpapar internet oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Kemdikbud, 2019, h. 1), 75.5% diantaranya diakses oleh masyarakat usia 13-18 tahun dengan 83.44% dari rentang usia tersebut menggunakan telepon genggam atau tablet sebagai gawai utamanya dibandingkan komputer atau laptop (Kemdikbud, 2019, h. 1).

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini mengacu pada model *5 Phase Design Thinking Process* oleh Robin Landa (2019) pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*. Sesuai namanya, metode yang digunakan terdiri dari lima fase, yaitu *research*, *analysis*, *concepts*, *design*, dan *implementation*. *Research* adalah fase dikumpulkannya data melalui riset, *analysis*

adalah fase hasil riset dianalisis untuk ditemukannya wawasan, *concepts* adalah fase perancangan konsep desain, *design* adalah fase proses perancangan desain, dan *implementation* adalah fase peletakkan desain pada media yang ditentukan.

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah teknik pengumpulan data dimana data dianalisis secara deskriptif dan berfokus pada mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Rifa'i, 2023). Data yang telah dikumpulkan akan diolah tanpa menggunakan statistika melalui penyebaran kuesioner dan wawancara bersama ahli.

### **3.2.1 Research**

Fase pertama, yaitu fase riset, berfokuskan pada riset data terkait permasalahan yang terjadi saat ini baik dari segi sosial mau pun desain, sebab, akibat, siapa yang terdampak, dan apa yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (h.68). Pada perancangan ini, riset data dilakukan melalui jurnal, buku, artikel, dan survei. Setelah riset cukup mendalam, dimulainya pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner pada target perancangan, yaitu anak pra remaja di Sekolah Katolik SD dan SMP RICCI 2, dengan tujuan validasi data riset sekaligus menguji pengetahuan anak pra-remaja terkait tipe rambut yang mereka miliki serta menguji pemahaman responden yang menjawab berambut keriting tentang cara perawatannya. Kemudian dilakukan wawancara dengan pemilik produk rambut keriting untuk diperolehnya informasi cara merawat rambut keriting yang benar, cara remaja mulai merawat rambutnya, serta keefektifan media informasi perawatan rambut keriting eksisting dan jangkauannya terhadap anak pra-remaja.

### **3.2.2 Analysis**

Fase kedua, yaitu fase analisis, berfokuskan pada menyusun, meninjau, dan menganalisis informasi dari data riset, kuesioner, dan wawancara untuk diperolehnya point-poin wawasan, kesimpulan, dan solusi (h.72). Pada perancangan ini semua hasil data kuesioner dan wawancara akan dibaca ulang dan dicatat jawaban responden dari tiap pertanyaan dalam bentuk poin-poin dengan tujuan diperolehnya wawasan yang dapat mendukung atau bahkan tidak ditemukan pada riset data yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah itu, dilakukan juga perbandingan antara perancangan yang dilakukan dengan perancangan terdahulu untuk dilihat kebaruan yang dapat ditawarkan melalui perancangan ini.

### **3.2.3 Concepts**

Fase ketiga, yaitu fase konsep, berfokuskan pada mulainya perancangan konsep pada media yang diangkat seperti gaya visual, jenis tulisan, warna, tata letak konten, dan komponen interaktif seperti apa yang ingin ditunjukkan (h.74). Pada perancangan ini, dilakukannya pencarian konsep menggunakan *mind map* untuk dicarinya tiga kata kunci untuk dikembangkan menjadi *big idea* dan *moodboard*.

### **3.2.4 Design**

Fase keempat, yaitu fase desain, berfokuskan pada mulainya proses desain berdasarkan konsep yang telah dibuat (h.76). Pada perancangan ini, proses desain dimulai dari sketsa *brainstorming*, sketsa *storyboard*, digitalisasi, dan finalisasi desain menjadi karya akhir.

### **3.2.5 Implementation**

Fase kelima, yaitu fase implementasi, berfokuskan pada penerapan hasil desain pada media yang diangkat serta media pendukung lainnya (h.78). Pada perancangan ini, desain dirangkai menjadi sebuah *e-book* yang kemudian diaplikasikannya pula aspek interaktivitas untuk meningkatkan atensi dan motivasi belajar pembaca. Kemudian desain diaplikasikan juga pada media pendukung seperti pembatas buku, poster, dan *tag* ikat rambut sebagai implementasi desain buku pada media promosi.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini adalah melalui penyebaran kuesioner dan wawancara untuk memperdalam pengetahuan tentang pengalaman dan kebutuhan anak remaja dalam perawatan rambut keriting. Perawatan rambut adalah hal penting karena tidak hanya berpengaruh terhadap penampilan, namun juga berpengaruh terhadap mentalitas seseorang. Karena, dengan memiliki rambut yang tidak sehat dapat menyebabkan kehilangan rasa percaya diri hingga stress yang jika tidak ditangani dapat memperburuk kesehatan rambut (Prastyani & Kusstianti, 2021, h.34). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah memperoleh validasi data riset, menguji pengetahuan dan pemahaman terhadap rambut keriting beserta perawatannya, dan menggali informasi mendalam baik secara materi mau pun gaya visual yang hendak ditampilkan pada *e-book*.

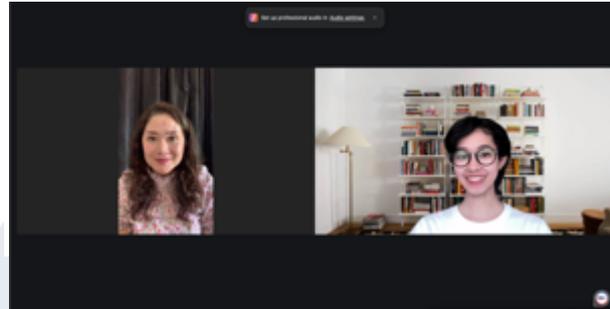
#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara adalah komunikasi 2 arah antara pewawancara dengan narasumber, dimana dilakukannya tanya jawab secara tatap muka dengan tujuan memperoleh data dan informasi dari jawaban yang diberikan narasumber (Fadhallah, 2021). Peneliti melakukan wawancara bersama Leny Agatha selaku pemilik produk rambut keriting I.Kal. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk diperolehnya informasi lebih mendalam dan rinci terkait pengetahuan narasumber terhadap perawatan rambut keriting untuk anak pra-remaja.

##### **3.3.1.1 Wawancara dengan *Founder* I.Kal**

Wawancara bersama Leny Agatha, pemilik I'Kal yang menjual produk khusus rambut keriting dilakukan secara daring melalui Zoom pada tanggal 1 Oktober 2024. Wawancara dilakukan bersama pemilik produk rambut keriting untuk menggali informasi mendalam terkait cara perawatan rambut keriting yang benar, perawatan rambut keriting yang dapat diikuti untuk anak terkhususnya pra remaja, dan keefektifan dan jangkauan media informasi cara merawat rambut keriting

yang sudah ada sekarang untuk anak pra remaja. Dalam wawancara bersama narasumber, instrumen pertanyaan diambil dari teori Walker dan Wiltz (1997) dengan daftar pertanyaan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Pendiri I.Kal

- 1) Bagaimana kakak bisa terinspirasi untuk membuat mendirikan I.Kal?
- 2) Kapan kakak menyadari pentingnya perawatan rambut keriting?
- 3) Bagaimana perjalanan pribadi kakak sebagai orang yang memiliki rambut keriting?
- 4) Apakah kakak pernah mengalami pengalaman kurang baik karena rambut keriting?
- 5) Kapan kakak mulai percaya diri dengan rambut keriting?
- 6) Tipe rambut keriting itu ada apa aja sih kak?
- 7) Bagaimana cara seseorang menentukan rambut keritingnya masuk ke tipe apa?
- 8) Bagaimana cara merawat rambut keriting yang benar?
- 9) Apakah ada perbedaan dalam perawatan rambut untuk tipe-tipe rambut keriting?
- 10) Seberapa sering orang berambut keriting harus keramas dalam seminggu?
- 11) Seberapa penting penggunaan kondisioner pada rambut keriting
- 12) Untuk mengeringkan rambut keriting, sebaiknya menggunakan alat tertentu atau didiamkan saja sampai kering?
- 13) Bahan handuk yang dianjurkan untuk mengeringkan rambut keriting?

- 14) Kenapa rambut keriting tidak boleh disisir pada kondisi kering?
- 15) Jenis sisir apa yang aman untuk rambut keriting?
- 16) Seberapa penting penggunaan bonet atau kain satin saat tidur?
- 17) Usia berapa dianjurkannya anak untuk mulai menggunakan produk-produk perawatan rambut keriting?
- 18) Rutinitas perawatan rambut seperti yang dapat dilakukan anak pra remaja yang baru mau mulai merawat rambutnya?
- 19) Produk perawatan rambut seperti apa yang aman untuk digunakan anak-anak? (dari segi bahan dan kandungan)
- 20) Apa *tips* dan *trick* perawatan rambut keriting yang kakak tahu?
- 21) Apa perawatan rambut yang penting banget tapi sering dilewatkan orang-orang?
- 22) Menurut kakak, apakah sudah banyak informasi yang menunjukkan cara merawat rambut keriting?
- 23) Biasa ditemukan dalam bentuk apa?
- 24) Kira-kira media itu sudah efektif belum kak untuk menggapai anak pra remaja?
- 25) Menurut kakak, bagaimana cara mengedukasi anak pra remaja tentang rambut keriting yang efektif?
- 26) Bagaimana pandangan kakak terhadap buku panduan digital ilustratif untuk memandu anak kelas 5 SD sampai SMP?

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan formulir berisikan sejumlah pertanyaan kepada kelompok tertentu (Cahyo et al., 2019, h.45). Pada perancangan ini, kuesioner disebarkan kepada murid-murid di Sekolah Katolik RICCI 2 yang berada di bangku kelas 5-6 SD serta seluruh murid SMP untuk menggapai usia 10-14 tahun secara maksimal oleh karena semua berada di gedung yang sama. Berdasarkan pembatasan responden melalui rentang batas usia yang relevan dengan tujuan penelitian, maka digunakannya teknik *purposive sampling* (Soendjoto et al., 2022, h.26). Tujuan dilakukannya penyebaran kuesioner ini adalah untuk memvalidasi permasalahan kurangnya pengetahuan pra remaja terhadap perawatan rambut keriting, menguji pengetahuan mereka terhadap tipe rambut yang dimiliki, dan pemahaman mereka terhadap cara merawat rambut keriting.



Gambar 3. 2 Penyebaran Kuesioner di Sekolah Katolik RICCI 2

Cara pembagian kuesioner kepada murid SD dan SMP berbeda, dimana sesuai kesepakatan dengan kepala sekolah SMP, kuesioner dibagikan via Whatsapp kelas. Sedangkan, untuk murid SD kuesioner dibagikan secara fisik menggunakan *hard copy* oleh karena tidak semua murid memiliki *handphone*. Meskipun demikian, pertanyaan yang dibagikan adalah sama berdasarkan teori Walker dan Wiltz (1997) dengan pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apakah anda mengisi kuesioner ini untuk diri sendiri atau anda adalah perwakilan? (Saya sendiri/Saya mewakili orang lain)

- 2) Siapa yang anda wakikan? (Anak/Adik/Sepupu (anak dari saudara kandung)/Keponakan (anak dari adik/kakaknya orang tua)/*Other*)
- 3) Data Responden
  - a) Jenis kelamin (Perempuan/Laki-laki)
  - b) Usia (10 tahun/11 tahun/12 tahun/13 tahun/14 tahun)
  - c) Domisili (Jakarta/Bogor/Depok/Tangerang/Bekasi)
  - d) Berapa pengeluaran bulanan orang tua kamu?  
(>Rp6.000.000/Rp4.000.001 - Rp6.000.000/Rp2.000.000 - Rp4.000.000/< Rp2.000.000)
- 4) Tipe rambut apakah kamu?
  - a) Apa tipe rambut kamu? Jika kamu tipe 2B atau 2C, pilih ikal/keriting (Lurus/Bergelombang/Ikal/Kribo/Campuran)
- 5) Apakah rambut kamu benar-benar lurus?
  - a) Coba sisir rambut kamu, apakah rambut kamu mengembang? (Tidak/Mengembang)
  - b) Termasuk tipe apakah rambut kamu? Jika kamu tipe 2B atau 2C, pilih ikal/keriting (Lurus/Bergelombang/Ikal/Kribo/Campuran)
- 6) Tipe rambut campuran
  - a) Perpaduan tipe rambut apa saja yang kamu miliki? (boleh pilih lebih dari satu) (1/2A/2B/2C/3A/3B/3C/4A/4B/4C)
- 7) Apakah kamu tahu cara merawat rambut keriting?
  - a) Seberapa paham kamu dalam merawat rambut keriting? (Skala 1 tidak paham - 4 sangat paham)
  - b) Seberapa sering kamu mencuci rambut dalam seminggu? (1-2 kali seminggu/3-4 kali seminggu/5-6 kali seminggu/Setiap hari)
  - c) Dengan apa kamu mencuci rambut? (Shampoo saja/Shampoo dan conditioner)
  - d) Dengan apa kamu mengeringkan rambut? (Handuk/Hair dryer/Hair diffuser/Diamkan saja sampai kering sendiri)
  - e) Saat kamu menyisir rambut, biasanya kamu menyisirnya dalam keadaan basah atau kering? (Rambut basah/Rambut kering)

- f) Sisir nomor berapa yang biasa kamu gunakan untuk menyisir rambut?  
(1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11)
  - g) Setelah keramas, apakah kamu menggunakan produk-produk ini?  
(boleh pilih lebih dari satu) (Minyak rambut/*Leave-in conditioner*/Krim/mousse/Tidak menggunakan semua produk di atas)
  - h) Seberapa penting merawat rambut keriting bagi kamu? (Skala 1 tidak penting - 4 sangat penting)
  - i) Apakah kamu tertarik untuk belajar cara merawat rambut keriting?  
(Skala 1 tidak tertarik - 4 sangat tertarik)
  - j) Seberapa sering kamu menemukan informasi cara merawat rambut keriting? (Skala 1 sangat jarang - 4 sangat sering)
- 8) Bagian ini digunakan untuk mencari tahu media apa yang paling tepat dijadikan media informasi cara merawat rambut keriting
- a) Media apa yang paling tepat untuk belajar cara merawat rambut keriting? (Media cetak (buku)/Media interaktif (aplikasi/*game*)/Media visual (foto, poster, infografis)/Media *audio* (musik/lagu)/Media *audio* visual (video/film)/Media *online* atau *e-learning* (kursus online))
  - b) Jika ada buku interaktif cara merawat rambut keriting, apakah kamu menjadi tertarik untuk belajar cara merawat rambut keriting? (Skala 1 tidak tertarik - 4 sangat tertarik)
  - c) Kamu lebih memilih untuk menggunakannya dalam bentuk fisik atau digital? (Fisik/Digital)
- 9) Kebutuhan peserta wawancara
- a) Apakah kamu bersedia jika dihubungi untuk wawancara? (Bersedia/Tidak bersedia)
  - b) Jika bersedia, silakan tuliskan nama dan nomor telepon kamu (jika belum memiliki smartphone, bisa tuliskan nama dan nomor milik orang tua)

### 3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah peninjauan pada karya yang telah dipublikasikan dengan topik utama sama dengan perancangan yang dilakukan,

dimana pada perancangan ini adalah terkait rambut keriting. Tujuan dilakukan studi eksisting adalah untuk mempelajari karya terdahulu agar menjadi dievaluasi pada perancangan yang sedang dilakukan (Rianingtyas, 2019). Karya terpilih ditinjau secara visual baik dari segi gaya, warna, komposisi, tipografi, hingga tata letak elemen visual pada karya.

#### **3.3.4 Studi Referensi**

Studi referensi adalah peninjauan pada karya yang telah dipublikasikan. Perbedaannya pada dengan studi eksisting pada perancangan ini adalah studi eksisting menggunakan karya dengan topik yang sama sebagai bahan evaluasi perancangan. Sedangkan, pada studi referensi bukan topik yang harus sama, melainkan media luaran yang sama, yaitu *e-book* interaktif untuk dijadikan landasan ide atau acuan dalam perancangan dengan fokus utama pada mekanisme interaktivitasnya.

