

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan demografis, geografis dan psikografis dari subjek perancangan *booklet augmented reality* mengenai pertolongan pertama lidah tertelan saat bermain sepak bola:

1. Demografis

Untuk bagian demografis, akan ditujukan kepada remaja akhir laki-laki & perempuan yang berusia 18-22 tahun. Alasan dibalik usia 18-22 tahun karena menurut Kemenkes (2009), usia remaja akhir berkisar 17-25 tahun. Selain itu, karena remaja akhir termasuk ke dalam kelompok usia yang masih aktif dalam kegiatan beraktivitas dan adanya kemungkinan benturan kontak fisik saat sedang berolahraga. Untuk bagian SES (Socioeconomic Status) akan ditujukan kepada SES B, menurut APJII (2021), pengeluaran perbulan SES B berkisar Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000. Dengan pengeluaran perbulan tersebut, individu atau kelompok sudah bisa menyewa lapangan untuk bermain bola beberapa kali dalam sebulan dan bisa membeli kebutuhan hobi lainnya.

2. Geografis

Untuk bagian geografis, akan ditujukan kepada mereka yang tinggal di daerah Tangerang-Jakarta. Berdasarkan observasi penulis, Tangerang-Jakarta menjadi salah satu daerah yang memiliki banyak masyarakat gemar bermain dan penggemar sepak bola. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya lapangan futsal, sepak bola dan *mini soccer* serta remaja yang bermain bola di lapangan umum di daerah tersebut.

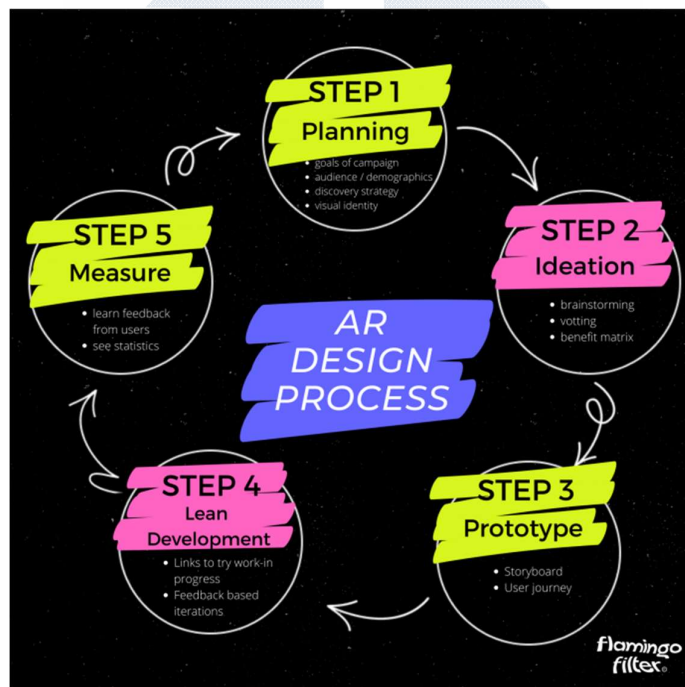
3. Psikografis

Untuk bagian psikografis, akan ditujukan kepada mereka yang ingin belajar terkait pertolongan pertama cedera lidah tertelan lewat media pembelajaran yang interaktif dan informatif. Selain itu, ditujukan juga

untuk individu yang memiliki ketertarikan dalam bermain sepak bola dan sejenisnya.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Agile AR Design Process* oleh Mariia Loktionova, metode ini berfokus pada perancangan augmented reality serta sifat metodenya yang iterative dan *user oriented*.



Gambar 3.1 *Agile AR Design Process*
Sumber: (Loktionova, 2024)

Menggunakan metodologi: *Agile AR Design Process* yang terdiri dari 5 tahapan utama: *planning*, *ideation*, *prototyping*, *development*, dan *measure* (Loktionova, 2024).

1. Planning

Pada tahap *Planning*, penulis akan menentukan tujuan dari perancangan media informasi mengenai pertolongan pertama lidah tertelan ini, yaitu media informasi berupa *booklet* berbasis AR yang interaktif, serta informasi yang jelas dan efektif. Selanjutnya penulis akan mengumpulkan dan menganalisa data lewat wawancara ahli untuk mendapatkan wawasan

seputar pertolongan pertama lidah tertelan. Penulis juga akan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan pengetahuan para remaja penyuka sepak bola terkait pertolongan pertama lidah tertelan serta bentuk media pembelajaran yang mereka suka. Selain itu penulis juga menggunakan observasi untuk mendapatkan pandangan umum masyarakat terkait istilah lidah tertelan serta menggunakan studi eksisting dan studi referensi untuk menganalisa media informasi sebelumnya.

2. Ideation

Pada tahap *Ideation*, penulis akan melakukan pembuatan *mind mapping*, *moodboard*, *user persona*, dan alur konten materi. Penulis akan mulai merancang konsep tampilan dan fitur yang ingin dibuat dalam media informasi *booklet* berbasis AR ini. Pada tahap ini penulis akan melibatkan hasil data dari kuesioner untuk melihat ciri-ciri dari target audience serta untuk melihat preferensi visual media pembelajaran yang mereka sukai. Dengan begitu penulis dapat merancang media informasi berbasis AR ini sesuai dengan kebutuhan dan tampilan visual yang dibutuhkan.

3. Prototyping

Pada tahap *Prototyping*, penulis akan mulai melakukan perancangan pada media informasi *booklet* berbasis AR ini. Selanjutnya penulis akan mulai melakukan konsep struktur informasi serta visualisasi pertolongan pertama yang ingin ditampilkan di dalam *booklet* berbasis AR ini. Tujuan penulis pada tahap prototyping ini adalah mulai mengembangkan perancangan media informasi interaktif yang akan dibuat.

4. Development

Pada tahap *Development*, penulis mulai melakukan pengembangan lebih lanjut terkait perancangan telah dibuat. Penulis akan mulai mengembangkan dan melakukan finalisasi dari perancangan media informasi *booklet* berbasis AR ini. Tujuan penulis pada tahapan ini adalah untuk melakukan segala finalisasi dan mulai menerapkan 3D asset pada tiap halaman marker.

5. Measure

Pada tahap *Measure*, penulis mulai melakukan user test kepada target audience dari media informasi berbasis AR ini. Target dari peluncuran dan uji coba ini untuk mengetahui seberapa efektivitas media informasi *booklet* berbasis AR ini dalam membantu memberikan informasi terkait pertolongan pertama lidah tertelan saat bermain sepak bola.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara ahli, kuesioner, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Tujuan utama dari teknik pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui lebih dalam terkait pertolongan pertama lidah tertelan ini serta untuk mengetahui pandangan umum terkait pertolongan pertama saat lidah tertelan. Selain itu, untuk menganalisa bentuk media informasi yang pernah ada sebelumnya.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada dokter THT sebagai teknik pengumpulan data primer. Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam terkait penjelasan, penyebab dan pertolongan pertama cedera lidah tertelan. Hasil data dari wawancara akan digunakan dalam perancangan media informasi berbasis AR pertolongan pertama lidah tertelan sebagai isi materi di dalamnya. Berikut instrumen pertanyaan wawancara yang akan digunakan:

A. Tentang Tertelan Lidah

1. Apa itu cedera tertelan lidah dan mengapa cedera ini bisa terjadi saat bermain sepak bola?
2. Apa saja gejala-gejala yang menunjukkan bahwa korban mengalami cedera tertelan lidah?
3. Apakah cedera tertelan lidah ini termasuk ke dalam cedera yang berbahaya? Apabila iya kenapa?
4. Apakah ada batas waktu saat mencoba menolong korban yang mengalami cedera tertelan lidah?

B. Tentang Pertolongan Pertama

1. Apa yang pertama kali harus dilakukan apabila saat ada yang mengalami cedera tertelan lidah?
2. Bagaimana cara yang benar untuk membantu membuka jalan nafas korban yang mengalami cedera tertelan lidah?
3. Seperti apa posisi tubuh yang tepat apabila ingin menolong korban yang mengalami cedera tertelan lidah?
4. Hal-hal apa saja yang harus dihindari ketika sedang mencoba melakukan pertolongan pertama pada korban yang mengalami cedera tertelan lidah?

C. Tentang kasus di kejadian nyata

1. Apa tantangan tersulit saat sedang mencoba melakukan pertolongan pertama tertelan lidah menurut anda?
2. Menurut anda, apakah setiap remaja yang gemar bermain dan menyukai sepak bola wajib mengetahui tentang dasar-dasar pertolongan pertama cedera terutama cedera tertelan lidah?

3.3.2 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada remaja akhir yang berumur 18-22 tahun. Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan mereka terkait olahraga sepak bola, cedera lidah tertelan, pertolongan pertama serta desain interaktif yang menarik bagi mereka. Penulis juga akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait preferensi media cetak mulai dari segi visual dan fitur interaksi yang ingin dilihat.

a. Tentang responden

1. Usia (18-20/21-22)
2. Domisili (Tangerang/Jakarta)

b. Kebiasaan dan pengalaman responden (skala linear 1-6)

1. Saya tertarik dengan olahraga sepak bola (Sangat tidak setuju – sangat setuju)

2. Saya sering bermain sepak bola atau sejenisnya (futsal, mini soccer) (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
3. Saya sering mengikuti berita tentang olahraga sepak bola (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
4. Saya pernah melihat atau mengalami cedera saat bermain sepak bola maupun sejenisnya (futsal, mini soccer) (Sangat tidak setuju – sangat setuju)

c. Mengenai cedera tertelan lidah (lidah menutupi jalan nafas) dan pertolongan pertama

1. Apakah kamu pernah mendengar istilah cedera tertelan lidah saat bermain sepak bola? (Tidak pernah/Pernah)
2. Saya paham mengenai cedera tertelan lidah saat bermain sepak bola (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
3. Saya paham mengenai pertolongan pertama cedera tertelan lidah saat bermain sepak bola (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
4. Saya pernah belajar mengenai pertolongan pertama cedera olahraga (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
5. Saya merasa pengetahuan mengenai pertolongan pertama cedera olahraga itu penting (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
6. Saya merasa media informasi terkait pertolongan pertama cedera tertelan lidah itu penting (Sangat tidak setuju – sangat setuju)

d. Mengenai media pembelajaran

1. Media apa yang sering kamu gunakan untuk mencari informasi? (Website/artikel, Aplikasi, Sosial media, Buku)
2. Tampilan media informasi seperti apa yang kalian sukai? (Interaktif AR/VR, Infografis, Informatif, Ilustratif, Storytelling, Poster)
3. Saya tertarik untuk mencoba media informasi interaktif mengenai pembelajaran pertolongan pertama tertelan lidah (Tidak tertarik – Sangat tertarik)

e. Kuesioner khusus preferensi media

1. Usia (18-20/21-22)
2. Domisili (Tangerang/Jakarta)
3. Saya merasa media cetak seperti buku masih relevan untuk mendapatkan informasi (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
4. Saya menyukai media informasi yang praktis untuk dibawa ke mana-mana (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
5. Saya merasa media pembelajaran cetak akan lebih menarik apabila terdapat fitur interaktif (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
6. Saya merasa media cetak dengan fitur interaktif digital dapat membantu pembelajaran pertolongan pertama (Sangat tidak setuju – sangat setuju)
7. Tampilan buku seperti apa yang kalian sukai? (Informatif, Ilustratif, Interaktif AR/VR)
8. Saya tertarik untuk mencoba buku interaktif mengenai pembelajaran pertolongan pertama tertelan lidah (Sangat tidak tertarik – sangat tertarik)

3.3.3 Observasi

Penulis akan melakukan observasi terkait penggunaan istilah cedera lidah tertelan di sosial media lewat sebuah konten video atau komentar. Tujuan dari pengamatan penggunaan ini adalah untuk melihat apakah mereka paham maksud dari cedera lidah yang tertelan ini atau hanya pernah dengar saja. Kepahaman mereka terkait istilah cedera lidah tertelan ini akan menjadi hal yang akan diamati oleh penulis untuk mengukur pengetahuan mereka terkait cedera ini.

Selain itu, penulis juga akan mengamati apakah mereka tahu mengenai cara pertolongan pertama dari cedera lidah tertelan ini. Pengamatan ini akan dilakukan di sosial media lewat sebuah konten video yang sedang membahas terkait cedera lidah tertelan. Tujuan dari pengamatan ini adalah

untuk melihat seberapa banyak yang masih belum paham pertolongan pertama lidah tertelan dan apa saja langkah-langkah yang tepat untuk dilakukan apabila melihat individu yang mengalami cedera lidah tertelan.

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terkait media yang pernah digunakan dalam menyampaikan informasi lidah tertelan serta cara pertolongan pertamanya. Penulis akan melakukan analisa dari segi penyajian konten yang ditampilkan dan visual yang digunakan dalam membantu menjelaskan isi dari konten yang dibahas.

Selain itu, penulis juga akan melakukan analisa terkait informasi pertolongan pertama cedera lidah yang ditampilkan. Penulis akan menganalisa dari segi visual yang digunakan, bahasa penyampaian dan fitur interaksi yang digunakan dalam membantu memahami pembelajaran pertolongan pertama lidah tertelan lebih mudah dipahami.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk melihat dan mempelajari dari media sebelumnya yang pernah menggunakan *augmented reality* untuk memberikan simulasi pembelajaran pertolongan pertama. Tujuan dari studi referensi ini juga untuk membantu mempelajari jenis *augmented reality* yang digunakan dalam membantu memberikan simulasi pertolongan pertama. Selain itu, penulis juga akan melakukan analisa kekurangan dan kelebihan dari segi konten dan interaktivitas yang dimiliki oleh media sebelumnya.