

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Adapun subjek perancangan dalam website mengenai infeksi poliovirus pada anak balita adalah sebagai berikut:

1. Demografis

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki
Usia : 21–35 tahun
Pekerjaan : Pekerja dan Ibu Rumah Tangga
SES : B–C

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan (2024) terhadap responden perempuan berusia 10–54 tahun, menyebutkan sebanyak 46,8% pertama kali hamil pada usia 20–24 tahun, dan sebanyak 20,7% pertama kali hamil pada usia 25–29 tahun. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, sebanyak 35,21% laki-laki di Indonesia menikah pada usia 22–24 tahun dan 30,52% menikah pada usia 25–30 tahun. Sebanyak 37,27% perempuan di Indonesia menikah pada usia 19–21 tahun, dan sebanyak 22,5% pada usia 22–24 tahun. Menurut Suryawan. S & Jannah (2024), dari data BPS yang sudah diolah, rata-rata usia kawin pertama kali di Jawa Timur pada tahun 2022 adalah 22 tahun. Disebutkan juga pada tahun 2022 rata-rata usia kawin pertama laki-laki di Indonesia pada usia 25 tahun dan perempuan pada usia 20 tahun, dengan rata-rata usia kawin pertama kali di desa adalah pada usia 21 tahun dan di kota pada usia 23 tahun. Selain itu dilihat dari presentase penggunaan website, menurut APJII (2025), usia 12–28 tahun (87,80%) dan 29–44 tahun (89,12%) merupakan pengguna website tertinggi di Indonesia.

SES B–C dipilih dikarenakan adanya hubungan antara status ekonomi dan pendidikan ibu dengan kelengkapan imunisasi dasar anak (Sudaryanto et al., 2023). Status ekonomi berhubungan erat dengan pengetahuan, dan penundaan imunisasi pada anak (Alfiani & ashrani, 2024). Meskipun begitu, menurut APJII (2025), pengguna internet dengan strata ekonomi menengah dan menengah kebawah masih memiliki angka yang tinggi dalam pengguna internet yaitu sebesar 84,38%–87,63%. Dengan penggunaan internet untuk mengakses informasi dan berita sebesar 77,50%.

2. Geografis

Pemerintah Jawa Timur menetapkan KLB Polio pada awal tahun 2024. Jawa Timur memiliki kasus tertinggi polio di Indonesia dengan 11 kasus polio yang 2 diantaranya memerlukan perawatan intensif (Kemenkes, 2024). Menurut Dinas Kesehatan Jawa Timur, pada tahun 2019–2023 kasus kelumpuhan mendadak yang disebabkan oleh virus polio di Jawa Timur mengalami kenaikan signifikan (Julviana, M et al., 2025). Selain itu, ditemukan 9 kasus cVDPV2 (*Circulating Vaccine-Derived Poliovirus type 2*) di Jawa Timur, yang tertinggi di Indonesia, dengan lingkungan Jawa Timur yang positif terhadap cVDPV2 (Tanoto et al., 2024). Berdasarkan data yang penulis dapat, Jawa Timur penulis tetapkan sebagai studi kasus dalam konteks pemilihan cakupan geografis dikarenakan kasus polio tertinggi ditemukan di daerah Jawa Timur.

3. Psikografis

- a. Dewasa yang kesulitan serta tidak/kurang mengetahui penyakit polio dan imunisasi polio.
- b. Dewasa dengan tingkat kesibukan tinggi dan sering kali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mencari informasi mengenai kesehatan anak di berbagai media.
- c. Dewasa yang mencari informasi kesehatan melalui internet khususnya website.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*, merupakan sebuah proses penyelesaian inovatif untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan menggunakan pendekatan yang berpusat kepada manusia atau *user* (Kelley & Brown, 2018). Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap, yaitu *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *emphasize* terjadi proses pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan para ahli, dan wawancara orang tua yang dimana selanjutnya data yang sudah didapatkan akan dianalisis dan dibedah pada tahap *define* untuk dapat menarik dan menyimpulkan permasalahan yang ada. Dari masalah yang sudah dirumuskan barulah dapat melakukan proses *brainstorming* dengan cara membuat *mind mapping* dan pembuatan sketsa pada tahap *ideate*, yang kemudian ide-ide baru yang didapat dapat dikembangkan menjadi sebuah solusi model desain yang tepat pada tahap *prototype*, yang dimana setelah melalui tahap *prototype* model desain dapat mendapatkan *feedback* dan saran dari *user* pada tahap *test*.

3.2.1 *Emphasize*

Emphasize merupakan tahap untuk memahami subjek desain dalam konteks tantangan desain yang dihadapi. Tahap ini dilakukan untuk memahami dari target audiens dan untuk mengetahui jalan berpikir yang mereka miliki (Kelley & Brown, 2018). Pada tahap ini, penulis akan melakukan proses pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Wawancara akan dilakukan dengan dokter spesialis anak atau disebut juga dengan *Pediatrician*, untuk mendapatkan data mengenai penyakit polio pada anak dan prosedur vaksinasi yang diperlukan oleh anak. Wawancara juga akan dilakukan dengan UI&UX designer, untuk menggali pandangan ahli yang lebih mendalam dalam pembuatan website khususnya dalam pembuatan website kesehatan yang baik, informatif dan efektif bagi pengguna. Selain itu, wawancara akan dilakukan kepada orang tua khususnya seorang ibu yang memiliki anak balita dengan SES B-C yang berdomisili di Jawa Timur untuk mengetahui secara langsung

tingkat pengetahuan mereka mengenai polio dan untuk mengetahui preferensi media yang digunakan untuk mencari informasi kesehatan anak.

3.2.2 *Define*

Define merupakan tahap untuk menarik pernyataan masalah serta menentukan apa kebutuhan target desain dari kumpulan data-data yang sudah didapatkan dan diolah sebelumnya (Kelley & Brown, 2018). Pada tahap *define*, penulis akan mengolah data-data yang sudah didapatkan pada tahap *emphasize* sebelumnya dengan membuat *user persona*, *user journey* dan menetapkan *problem statement* yang jelas. Tahap pengolahan data ini pada dasarnya dilakukan untuk dapat menarik solusi yang sekiranya tepat mengenai pemahaman orang tua terutama seorang ibu terhadap vaksinasi poliovirus bagi anak balita. Ketika sudah mendapatkan rumusan masalah yang tepat barulah penulis dapat membuat sebuah media edukasi efektif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman orangtua terutama ibu mengenai bahaya penyakit polio dan kebutuhan vaksinasi pada anak yang sangat diperlukan.

3.2.3 *Ideate*

Ideate merupakan tahap menciptakan ide-ide dan konsep desain untuk membuat sebuah prototipe dan mendapatkan solusi desain yang kreatif dan inovatif. Ini merupakan tahap dimana rumusan masalah yang didapat pada tahap sebelumnya dibentuk menjadi rancangan solusi terbaik (Kelley & Brown, 2018). Pada tahap ini, penulis akan melakukan *brainstorming* dengan membuat *mind mapping* untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif perancangan media edukasi mengenai poliovirus bagi orang tua. Dari *mind map* tersebut penulis akan mengambil poin-poin menarik dan penting yang sekiranya sesuai dengan tujuan perancangan kreatif yang direncanakan. Dimana poin-poin menarik tersebut akan ditetapkan menjadi *keywords* yang nantinya akan menjadi dasar dari perancangan. Kemudian dari *keywords* tersebut barulah akan tercipta *Big Idea* dari perancangan. Selain melakukan *mind mapping*, penulis juga akan membuat beberapa alternatif *moodboard* dan sketsa kasar. Dimana *moodboard* akan dijadikan sebagai landasan dari desain

yang akan dirancang. Baik itu dari segi warna, *typography*, dan visual. Sehingga dapat menciptakan hasil perancangan yang bersifat konsisten. Selain itu, pada tahap ini penulis sudah mulai membuat *information architecture*, dan *userflow* untuk mengetahui gambaran besar dari *mobile website*.

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan tahap perancangan media yang menjawab ide-ide yang sudah didapat pada tahap *ideate* sebelumnya (Kelley & Brown, 2018). Pada tahap ini, penulis akan membuat sebuah media edukasi interaktif berdasarkan *keywords*, *big idea*, dan *moodboards* yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap ini dimulai dengan membuat beberapa alternatif sketsa, *low fidelity wireframe*, serta perancangan *User Interface* yang sudah berisi copywriting didalamnya. Setelah melakukan tahap finalisasi *prototype*, penulis akan melakukan uji coba yang dilakukan secara mandiri untuk menemukan sekiranya ada kekurangan dari *prototype* yang perlu ditambahkan sebelum berlanjut pada tahap *testing*. Tahap *prototype* sendiri dilakukan untuk membuat media yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, yaitu mengenai pemahaman orang tua terhadap poliovirus dan vaksinasi bagi anak balita.

3.2.5 Test

Test merupakan tahap pengujian *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya untuk mendapatkan *feedback* dengan tujuan untuk menyempurnakan *prototype* yang diuji agar dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada dan tidak terdapat hambatan didalamnya (Kelley & Brown, 2018). Pada tahap ini, *prototype* yang sudah dirancang sebelumnya akan diujikan kepada target audiens. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mendapatkan masukan dan saran langsung dari target audiens apakah media yang diberikan sudah sesuai dan berjalan dengan baik. Dimana *feedback* yang dihasilkan dari tahap ini akan dijadikan bahan acuan untuk menyempurnakan dan mengembangkan *prototype* untuk produksi kedepannya agar finalisasi

produk atau media yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan apa yang diperlukan oleh target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dilakukan untuk lebih memahami suatu permasalahan dengan lebih mendalam karena sifatnya yang lebih fleksibel (Hendrayadi et al., 2023, h.2). Dalam penelitian, dilakukan pra-riset, dan wawancara yang akan dilakukan dengan para ahli, serta orang tua khususnya ibu yang berdomisili di daerah Jawa Timur. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam dan objektif mengenai poliovirus, vaksinasi, dan tingkat pengetahuan orang tua terhadap poliovirus dan vaksinasi yang diperlukan.

3.3.1 Pra-riset

Pada awal penelitian, penulis melakukan pra-riset dalam bentuk observasi untuk mendapatkan informasi dan gambaran terkait media informasi berupa website yang membahas mengenai polio. Pra-riset ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui permasalahan desain dan kelengkapan informasi yang terdapat pada website. Penulis melakukan pra-riset terhadap website pemerintah Jawa Timur (Website Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur), dan berbagai website rumah sakit swasta yang berlokasi di Jawa Timur (RS Mayapada Hospital, RS Husada Utama Surabaya, serta RS Ibu dan Anak Kendangsari Merr).

3.3.2 In-Depth Interview

Wawancara adalah salah satu teknik komunikasi dua arah dalam metode kualitatif yang memiliki tujuan tertentu untuk mendapatkan informasi dari pihak yang diwawancarai dengan tipe informal hingga formal (Sarosa, 2017). Wawancara dilakukan dengan alasan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dan detail mengenai poliovirus, vaksinasi serta peran dan pemahaman orang tua terutama ibu terhadap penyakit polio serta imunisasi bagi anak balita. Wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan arahan dan saran lebih lanjut dalam pembuatan website terutama website kesehatan yang

baik, terarah, efisien, dan berorientasi pada solusi nyata. Pada tahap wawancara peneliti mendapatkan informasi secara langsung dari sumber sehingga memungkinkan bagi peneliti untuk mendapatkan jawaban yang lebih rinci dan mendalam mengenai hal-hal seputar poliovirus dan vaksinasi didalamnya, serta mengenai perancangan website yang nantinya dapat dijadikan landasan perancangan media yang tepat.

1. Wawancara dengan Dokter Spesialis Anak (*Pediatri*)

Wawancara akan dilakukan pada tanggal 1 September 2025, secara *online* atau daring, menggunakan *platform video call whatsapp*. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber bernama dr. Mimi Marleni, Sp.A (K), M.Kes, selaku dokter spesialis anak Subspesialis Tumbuh Kembang Pediatri Sosial. Tujuan wawancara ini untuk memahami lebih mendalam mengenai penyakit yang disebabkan oleh virus polio dan cara virus ini sangat rentan terjadi kepada anak dibawah usia 5 tahun, serta mengenai prosedur vaksinasi yang tepat untuk anak balita demi menghindari kemungkinan terpapar oleh virus polio. Wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan pandangan dokter spesialis anak mengenai media yang tepat untuk menyebarkan informasi polio. *Pediatri* memiliki pengetahuan yang luas mengenai topik sehingga dapat dijadikan sumber yang terpercaya dalam memberikan panduan atau informasi yang akan menjadi landasan dalam perancangan media edukasi yang valid dan terpercaya sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh target sasaran audiens. Wawancara dilaksanakan pertanyaan terbuka, dengan tujuan memberikan keleluasaan narasumber dalam memberikan jawaban sehingga membantu penulis untuk mendapatkan pengetahuan (*insight*) terkait topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Apa itu polio? Apa saja gejala awal polio yang perlu diwaspadai orang tua, dan bagaimana membedakannya dari penyakit lain yang menyerang sistem saraf?

- 2) Mengapa sebagian kasus polio bisa berujung pada kelumpuhan permanen sementara yang lain hanya menunjukkan gejala ringan atau bahkan tanpa gejala?
- 3) Apakah perbedaan utama antara vaksin polio oral (OPV) dan vaksin polio yang inaktif (IPV)?
- 4) Diantara vaksin polio oral (OPV) dan vaksin polio yang inaktif (IPV) manakah vaksin yang diberikan untuk balita?
- 5) Pada usia berapa anak sebaiknya mendapatkan vaksin polio, serta mengapa penting untuk mengikuti jadwal imunisasi yang telah ditentukan dan apakah ada persyaratan penguatan?
- 6) Apa saja kendala dan alasan umum yang muncul di tengah masyarakat ketika mereka menunda atau tidak memberikan vaksinasi polio untuk anaknya, dan bagaimana dokter merespon hal tersebut?
- 7) Seberapa besar pengaruh informasi yang beredar mengenai polio? Apa media yang tepat untuk digunakan?
- 8) Bagaimana cara dokter menjelaskan kepada ibu bahwa efek samping ringan dari vaksin polio adalah hal yang normal dan jauh lebih kecil risikonya dibandingkan dampak infeksi virus polio itu sendiri?
- 9) Seberapa siapkah sistem layanan kesehatan dalam menanggapi potensi kebangkitan polio, terutama di komunitas yang belum divaksinasi?

2. Wawancara dengan UI/UX desainer

Wawancara akan dilakukan pada tanggal 10 September 2025, secara *online* atau daring, menggunakan *platform* Google Meet. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber bernama Fabianto selaku UI&UX desainer dan *Art Director* dari AITINDO. Wawancara dilakukan untuk mempelajari cara perancangan website kesehatan yang sesuai agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengutamakan kejelasan informasi, serta aksebilitas bagi berbagai kalangan. Dengan melakukan wawancara, penulis dapat memahami cara merancang website kesehatan

yang ramah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di bidang kesehatan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat membuat website Kesehatan yang tidak membingungkan, serta mampu menyampaikan informasi kesehatan secara akurat dan efektif. Wawancara dilaksanakan pertanyaan terbuka, dengan tujuan memberikan keleluasaan narasumber dalam memberikan jawaban sehingga membantu penulis untuk mendapatkan pengetahuan (*insight*) terkait topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara Anda membuat UI&UX desain yang menarik dan dapat memikat pengguna?
- 2) Menurut Anda apa yang membedakan website kesehatan dengan website pada umumnya?
- 3) Apakah anda sudah pernah membuat website yang berkategori medis sebelumnya? Kalau pernah ceritakan prosesnya kalau belum kenapa?
- 4) Bagaimana menurut anda pendekatan yang harus dilakukan untuk memastikan tampilan website kesehatan tetap profesional, kredibel, dan mudah dibaca oleh semua kalangan?
- 5) Apa saja kendala yang pernah anda jumpai dalam membuat website Kesehatan atau dalam membuat website secara umum?
- 6) Menurut anda apa saja batasan dan cara mengintegrasikan elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan foto agar mendukung informasi kesehatan tanpa mengurangi kesan serius dan terpercaya?
- 7) Font seperti apa yang menurut Anda paling cocok untuk website kesehatan, dan mengapa?
- 8) Apa saja acuan yang anda gunakan untuk mengevaluasi apakah desain website kesehatan sudah berhasil menyampaikan kepercayaan dan profesionalitas kepada penggunanya?
- 9) Bagaimana Anda memanfaatkan white space dan tata letak untuk menciptakan tampilan yang elegan dan terstruktur, tanpa terlihat kaku atau monoton?

- 10) Apa saran Anda bagi desainer UI/UX yang ingin membuat desain website kesehatan?

3. Wawancara dengan orang tua yang memiliki anak balita

Wawancara akan dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2025, secara *online* atau daring, menggunakan *platform* Google Meet dan *video call* whatsapp. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber bernama Nanda Nabilah, selaku Ibu Rumah Tangga yang baru memiliki anak, dan Ester selaku Ibu Rumah Tangga yang memiliki anak berusia 5 tahun. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan orang tua mengenai polio dan untuk mengetahui teknik pola asuh dan tantangan dalam merawat dan membesarkan anak sebagai orang tua. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui preferensi media informasi yang digunakan untuk mencari informasi kesehatan anak dan hal-hal apa saja yang perlu ditambahkan atau diperbaiki dalam penyampaian informasi kesehatan termasuk polio dari sudut pandang orang tua. Wawancara dilaksanakan pertanyaan terbuka, dengan tujuan memberikan keleluasaan narasumber dalam memberikan jawaban sehingga membantu penulis untuk mendapatkan pengetahuan (*insight*) terkait topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Berapa umur anak anda saat ini?
- 2) Apa saja tantangan sebagai orang tua baru?
- 3) Hal apa saja yang anda sudah lakukan untuk merawat anak?
- 4) Apakah pernah mendengar polio sebelumnya? Darimana?
- 5) Apa yang diketahui tentang polio? Seberapa besar yang diketahui?
- 6) Apa yang anda pikir bisa terjadi jika anak anda terkena polio?
- 7) Apakah anda tahu kalau polio tidak hanya menyebabkan kelumpuhan?
- 8) Apakah anda tahu cara penularan polio? Menurut anda bagaimana cara penularannya?

- 9) Apakah anak anda sudah vaksin termasuk vaksin polio?
- 10) Jadi apakah anda tahu vaksin polio itu berapa kali?
- 11) Bagaimana proses vaksinasinya? Ceritakan? Jenis vaksin yang dipakai?
- 12) Apakah anak anda mengalami efek samping vaksin polio atau tidak?
- 13) Kalau mengalami, apa yang anda lakukan?
- 14) Kalau tidak, apakah anda tahu ada efek samping vaksin?
- 15) Pendapat anda tentang hoaks yang beredar tentang vaksinasi sebagai orang tua?
- 16) Darimana biasanya anda mencari informasi kesehatan untuk anak?
- 17) Seberapa sering mencari informasi kesehatan anak? Apakah ada media panduan dalam merawat anak?
- 18) Apakah pernah menemukan situs web atau media informasi mengenai polio?
- 19) Apakah penyampaian informasinya sudah menarik sehingga anda tertarik untuk terus membaca, dan apakah pembahasannya sudah lengkap?
- 20) Kalau belum menarik, apa saja kekurangannya?
- 21) Apakah anda pernah ketika ingin mencari informasi kesehatan dan informasinya terbagi dalam beberapa website berbeda? Bagaimana tanggapan anda terkait hal tersebut?
- 22) Menurut anda apa yang membuat konten informasi kesehatan lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang tua?
- 23) Menurut anda apa konten pembahasan mengenai polio yang sebelumnya belum ada dan perlu ditambah?

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan sebuah metode yang menggunakan data atau produk yang sudah ada untuk mempelajari keberhasilan dan kegagalan suatu produk untuk dijadikan panduan dalam penelitian berikutnya (Istiqlal & Islam, 2024). Studi eksisting akan dilakukan kepada website Siloam mengenai

polio, dan website *Cleveland Clinic*. Pada studi eksisting ini akan dibedah kelebihan dan kekurangan pada website dengan menggunakan analisis SWOT untuk dapat mengetahui apa saja hal yang perlu dihindari dan hal yang patut ditambahkan pada sebuah website kesehatan.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan referensi visual dari karya atau website yang sejenis namun tidak sepenuhnya sama sehingga dapat menjadi contoh dalam perancangan website. Dengan melakukan studi referensi diharapkan bahwa website yang akan dirancang dapat memiliki visual dan interaktivitas yang baik dan berguna bagi pengguna kedepannya. Studi referensi akan dilakukan pada website *The New York Historical* dan *Purpose Talent* dengan tampilan *mobile website*.

