

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam data yang diperoleh di latar dari Kemenkes terkait penyakit flu, demam berdarah, diare, serta Infeksi Saluran Pernapasan Akut (*ISPA*). Diketahui bahwa orang-orang dari seluruh jangkauan umur terdampak akan penyakit-penyakit yang muncul saat perubahan musim, walau begitu terdapat umur-umur yang lebih rentan untuk terkena penyakit. Menurut Madeleine Thomson (2018) sebagai peneliti *Environmental Health Sciences* menyatakan bahwa anak-anak dan Remaja muda secara umum merupakan demografi yang lebih rentan untuk terkena penyakit yang disebabkan oleh cuaca dan kondisi lingkungan. Dan menurut (Dinatha et al, 2023), anak sekolah merupakan salah satu demografi paling rentan untuk menghadapi masalah kesehatan karena faktor lingkungan dan pola hidup yang kurang baik. Mengetahui hal tersebut, Penulis memutuskan untuk memilih Remaja muda dengan umur 12-15 sebagai target audiens dari perancangan media.

Berdasarkan hasil studi investigasi terhadap pengaruh sosio ekonomi terhadap kesehatan oleh (Aditya & Amalia, 2024) menyatakan bahwa kalangan Remaja muda dari SES yang rendah cenderung memiliki kebiasaan pola hidup dan kesehatan yang kurang baik, baik itu pola makan, aktivitas fisik, hingga pengelolaan stress. Mengetahui hal tersebut, Penulis memutuskan untuk memilih SES B sebagai target audiens.

Penulis memutuskan untuk melakukan penelitian di daerah Tangerang Selatan dikarenakan Tangerang Selatan masih memiliki banyak daerah perumahan-perumahan kecil di daerah pinggiran kota.

Dalam penelitian ini, Penulis memutuskan klasifikasi psikografis subjek sebagai target audiens perancangan desain sebagai berikut:

1. Remaja muda belum peduli terhadap dampak gaya hidup terhadap kesehatan mereka.
2. Remaja muda di Indonesia masih memiliki ketertarikan minim terhadap literasi medis.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, Penulis memutuskan untuk menggunakan metode *Human Centered Design (HCD)* sebagai pendekatan utama dalam proses perancangan. Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *HCD* menempatkan kebutuhan, preferensi, serta pengalaman pengguna sebagai pusat dari setiap tahapan desain, mulai dari identifikasi masalah hingga pengujian solusi. Pendekatan ini dinilai relevan untuk memastikan bahwa hasil akhir dari rancangan yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks dan harapan pengguna sasaran. Menurut Norman (2013), "*good design is actually a lot harder to notice than poor design, in part because good designs fit our needs so well that the design is invisible*", sebuah prinsip yang menjadi inti dalam praktik *HCD*. Dengan demikian, penggunaan metode ini tidak hanya memperkuat aspek fungsionalitas produk, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional dan kepuasan pengguna secara menyeluruh. Selain itu, IDEO.org (2015) juga menekankan bahwa "*Human-Centered Design is a process that starts with the people you're designing for and ends with new solutions that are tailor made to suit their needs*", yang semakin menegaskan urgensi penerapan *HCD* dalam penelitian yang bersifat solutif dan berorientasi pada pengguna.

1. *Inspiration*

Fase *Inspiration* merupakan tahapan awal dimana Penulis menentukan prosedur dan teknik pengumpulan data untuk membangun perspektif terhadap isu yang diangkat dan menggali inspirasi dan ide-ide terkait solusi desain yang tepat terhadap topik yang diangkat. Ide dan inspirasi akan *inspiration* didasari masukan dan kebutuhan target audiens.

2. Ideation

Fase *Ideation* merupakan tahapan dimana Penulis mulai mengolah dan menganalisa data yang telah diperoleh dan memanfaatkannya untuk membantu menentukan dan merealisasikan ide yang cocok untuk diimplementasikan menjadi bentuk solusi nyata.

3. Implementation

Fase *Implementation* merupakan tahap dimana Penulis mewujudkan solusi ke dalam bentuk nyata dan mulai memperkenalkannya ke target audiens dan masyarakat luas.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam tahapan ini, Penulis menentukan untuk memperoleh baik data primer dan sekunder yang ditujukan untuk melengkapi dan mendukung validitas data yang diperoleh. Pendekatan dilakukan secara kualitatif, pendekatan ini dipilih dengan tujuan untuk membantu Penulis dalam memahami secara mendalam terkait isi konten, serta media dan penyampaian konten yang relevan dan efektif terhadap kalangan Remaja muda usia 12 hingga 15 tahun.

Proses pengumpulan data yang digunakan untuk membantu proses perancangan buku interaktif terdiri dari wawancara mendalam baik terhadap Dokter Umum, dan Guru SMP, *Focus Group Discussion (FGD)* terhadap Remaja muda umur 12-15 tahun, dan studi referensi terhadap materi yang sudah ada untuk membantu dalam teknis perancangan buku interaktif.

3.3.1 Wawancara Mendalam

Penulis menjalankan wawancara mendalam sebagai salah satu bentuk pengumpulan data primer yang dilakukan untuk mendapat pandangan, pengalaman, dan makna subjektif dan relevan yang dimiliki oleh, dengan menekankan konteks sosial dan latar belakang individu yang tidak dapat dijangkau melalui pendekatan kuantitatif.

1. Wawancara Dokter Umum

Tujuan: Memahami jenis-jenis penyakit yang umum muncul selama musim Pancaroba, mengidentifikasi langkah-langkah pencegahan yang efektif, serta menggali pendekatan edukatif yang tepat dan sesuai bagi anak usia 12–15 tahun.

Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara Dokter umum:

- 1) Menurut Dokter, apakah musim Pancaroba memiliki peran dalam meningkatnya kasus penyakit pada Remaja muda?
- 2) Selama musim Pancaroba ini, apakah pasien Remaja muda yang berkunjung lebih banyak dari biasanya?
- 3) Menurut Dokter, apa faktor yang paling berpengaruh terhadap kerentanan Remaja muda terhadap penyakit di musim Pancaroba?
- 4) Apa saja penyakit yang paling sering menyerang Remaja muda saat musim Pancaroba?
- 5) Apa bentuk mitigasi atau pencegahan paling efektif yang bisa dilakukan Remaja muda secara mandiri?
- 6) Apakah kalangan Remaja muda cenderung sadar bahwa pola makan dan istirahat mereka berpengaruh terhadap kerentanan imun tubuh mereka?
- 7) Menurut Dokter, bagaimanakah kita dapat meningkatkan pengetahuan Remaja muda terkait kesehatan pada musim Pancaroba?
- 8) Menurut Dokter, apakah media edukatif seperti buku interaktif dapat membantu dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada Remaja muda?
- 9) Bagaimana cara terbaik menyampaikan pesan medis kepada Remaja muda tanpa membuatnya terdengar menakutkan atau membosankan?
- 10) Adakah kesalahan umum yang sering dilakukan saat mengedukasi Remaja muda tentang penyakit musiman?
- 11) Berdasarkan pengalaman Dokter, apakah kalangan Remaja muda cenderung menunjukkan penolakan saat diberikan masukan terkait kesehatan?

2. Wawancara Guru SMP

Tujuan: Memperoleh data terkait metode pengajaran dan tanggapan anak Remaja muda terkait media literasi. Mengidentifikasi kebutuhan Siswa terkait pemahaman topik kesehatan dan mendapatkan perspektif praktis terhadap sikap kalangan Remaja muda di kelas.

Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara Guru SMP:

- 1) Metode komunikasi apa yang paling efektif dalam menyampaikan informasi kepada Siswa SMP?
- 2) Apakah yang menurut Anda dapat membuat materi buku menarik dan mudah dipahami oleh Siswa SMP?
- 3) Apa jenis visualisasi yang paling membantu Siswa dalam memahami topik?
- 4) Dengan kondisi cuaca yang tidak menentu seperti beberapa bulan ini, bagaimana koperasi absensi murid saat musim panas (Juni) dengan musim Pancaroba seperti saat ini (agustus)?
- 5) Dengan pergantian musim yang makin sering, bagaimana pihak sekolah atau guru mempersiapkan anak menghadapi musim Pancaroba?
- 6) Seberapa sering (dan bagaimana) anda mengajar materi tentang menjaga kesehatan?
- 7) Apakah Siswa diajarkan pertolongan pertama untuk menghadapi penyakit musiman?
- 8) Apa kendala yang biasa dihadapi dalam mengajari materi terkait kesehatan ke Remaja muda?
- 9) Bagaimana Bapak/Ibu mendorong Siswa untuk tidak hanya tau, tapi ikut serta menerapkan hidup sehat?

3.3.2 Focus Group Discussion

Penulis menjalankan Focus Discussion Group (*FGD*) sebagai salah satu bentuk pengumpulan data primer dengan harapan memperoleh beragam pandangan, pengalaman, serta makna subjektif yang muncul dari interaksi antar peserta yang memiliki latar belakang dan pengalaman berbeda namun

relevan dengan topik penelitian. Pelaksanaan *FGD* ini didasarkan pada keyakinan bahwa dalam suasana diskusi kelompok, peserta cenderung lebih terbuka dalam menyampaikan ide dan dapat saling merespons satu sama lain, sehingga menghasilkan informasi yang lebih kaya dan mendalam dibandingkan metode individual seperti survei atau wawancara tunggal.

Tujuan dari pelaksanaan *FGD* ini adalah untuk menggali secara lebih dalam kebutuhan, pemahaman, dan harapan dari kelompok sasaran terhadap konten mitigasi penyakit yang akan disampaikan melalui buku interaktif. Selain itu, *FGD* juga membantu Penulis untuk menguji relevansi ide awal, mendapatkan masukan langsung dari calon pengguna, serta mengidentifikasi pendekatan komunikasi dan visual yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan dalam konteks edukatif.

Berikut merupakan daftar pertanyaan pendahuluan terkait pemahaman pancaroba untuk kalangan Remaja muda:

- 1) Apakah kamu merasa bahwa perubahan cuaca sekarang makin sering?
- 2) Apakah kamu merasa kamu atau teman2 di sekitar kamu jadi lebih sering/mudah sakit?
- 3) Apakah kamu tahu kalau perubahan cuaca yang terjadi antara musim panas dan hujan disebut sebagai musim Pancaroba?

Berikut merupakan daftar pertanyaan pendahuluan terkait media yang Remaja muda konsumsi:

- 1) Tanggapan anda terhadap membaca buku?
- 2) Biasanya kalau buka internet, cari informasi terkait apa aja sih?
- 3) Konten seperti apa yang kamu suka konsumsi?

Berikut merupakan daftar pertanyaan pendahuluan terkait literasi medis Remaja muda:

- 1) Dari mana kamu biasanya mendapatkan pengetahuan terkait kesehatan/pertolongan pertama?

- 2) Apakah kamu tertarik untuk belajar terkait kesehatan/pertolongan pertama?
- 3) Apakah kamu tertarik untuk belajar dengan media literasi yang sudah ada? (Tunjukkan contoh)

Berikut merupakan daftar pertanyaan FGD seputar penyakit pada musim Pancaroba untuk kalangan Remaja muda:

- 1) Apa saja penyakit yang biasa kamu alami atau kamu lihat temanmu alami saat cuaca tiba-tiba berubah? Cuaca Tiba2
- 2) Kalau kamu sakit, biasanya kamu tahu dari mana cara mengatasinya atau mencegahnya? Sakit
- 3) Kalau kamu sakit, apakah kamu biasanya bertanya kepada guru atau orang tua terkait penyakit yang kamu alami? Kalau iya, pertanyaan apa?
- 4) Apa kamu pernah diajari di orang tua atau guru soal penyakit musiman? Kalau iya, seperti apa cara guru menjelaskan?
- 5) Menurutmu, cara belajar yang paling seru itu yang seperti apa? (Misalnya: pakai gambar, game, buku cerita, video, dsb.)
- 6) Pernah nggak kamu membaca buku yang bisa diajak interaksi (misalnya: bisa digambar, ada teka-teki, atau cerita yang bisa dipilih sendiri)?
- 7) Kalau ada buku tentang kesehatan yang bisa dimainkan, menurut kamu itu menarik atau membosankan? Kenapa?
- 8) Menurut kamu, apakah penting belajar terkait penyakit musiman?
- 9) Menurut kamu, kenapa penting (atau nggak penting) untuk tahu cara mencegah atau menangani penyakit?

3.3.3 Studi Referensi

Penulis menjalankan studi referensi dengan mengkaji dan mengevaluasi media dengan penyampaian atau topik serupa untuk dijadikan referensi dan acuan dalam penerapan desain buku, baik dari segi desain

visual, penataan layout, serta penyampaian pesan yang tepat dan relevan dalam perancangan buku interaktif.

Studi Referensi juga bermanfaat dalam memperluas wawasan Penulis dalam proses penyampaian ide dan pesan melalui pendekatan yang bervariasi. Dengan ini Penulis dapat memperoleh inspirasi dan ide-ide baru dalam menerapkan pendekatan kreatif terhadap penyampaian informasi terkait topik mitigasi penyakit pada musim Pancaroba.

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis menjalankan studi eksisting dengan menganalisa dan mengolah hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai sumber data sekunder dalam perancangan buku interaktif. Studi ini digunakan untuk memperoleh landasan teori, data pendukung, serta gambaran menyeluruh mengenai kondisi, kebutuhan, dan kerentanan anak usia 12-15 tahun terhadap penyakit pada musim Pancaroba.

Studi eksisting juga bermanfaat dalam memberikan validasi dan memperkuat argumen penelitian, karena data yang digunakan bersumber dari karya ilmiah, laporan resmi, atau publikasi kredibel. Dengan demikian, Penulis dapat mengidentifikasi kesenjangan penelitian, mengakses data yang sulit diperoleh secara langsung, serta menjadikan temuan terdahulu sebagai acuan dalam menyusun pendekatan desain yang relevan, efektif, dan sesuai konteks target pengguna.