

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan website mengenai kekerasan verbal terhadap anak untuk mencegah *Generational Trauma*, berikut adalah subjek dari perancangan tersebut:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Wanita dan Pria
 - b. Usia: 25-30 tahun
 - c. Pendidikan: SMA, D3, S1
 - d. Status: Belum menikah dan sudah menikah

Subjek perancangan primer merupakan orang dewasa menengah dengan umur 25-30 tahun yang masih belum menikah. Pada umur 25-30 tahun dinyatakan menjadi umur yang sudah lebih dewasa dan siap untuk masuk ke jenjang pernikahan. Sedangkan, seseorang yang berada di umur di bawah 20 tahun cenderung tidak stabil dalam mengambil keputusan, menyelesaikan persoalan (Siregar, 2020).

Kemudian, target audiens sekunder merupakan orang dewasa berumur 25-30 tahun yang sudah menikah.

- e. SES: A-B

Dilansir dari merdeka.com (2024), masyarakat yang tinggal di wilayah DKI Jakarta memiliki rata-rata pengeluaran yang mencapai lebih dari 3 juta per bulannya. Hal ini telah mencakup kebutuhan primer rumah tangga dan kebutuhan sekunder atau tersier.

2. Geografis: DKI Jakarta dan Jawa Barat

3. Psikografis

- a. Primer: Para dewasa awal yang belum menikah namun memiliki rencana untuk membangun keluarga
- b. Sekunder: Para orang dewasa awal yang sudah menikah dan ingin memiliki seorang anak atau sudah memiliki seorang anak
- c. Dewasa awal yang tidak berencana memiliki atau membangun keluarga namun akan berada di lingkungan yang memiliki kaitan dengan anak-anak

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan media informasi akan dilakukan menggunakan konsep *Human-Centered Design*. Metode perancangan akan menggunakan teori tahapan perancangan berdasarkan *5 Stages in the Design Thinking Process* milik Rikkie Friis Dam (2020) yang memiliki lima tahapan perancangan dalam pembuatan media informasi tersebut dan diperbaharui dari milik *Hasso Plattner Institute of Design* oleh Tim Brown (2009) dan Robin Landa (2018). *5 Stages in the Design Thinking Process* (2020) juga memiliki *design thinking* yang menggunakan metode gabungan dari berbagai ilmu untuk menemukan solusi yang inovatif, kolaboratif, dan juga kreatif. Lima tahapan tersebut dirancang untuk memberikan solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

3.2.1 Empathise

Dalam tahapan *design thinking* ini, *empathise* menjadi salah satu langkah yang dapat menghubungkan perancangan dengan target audiens. Penulis dapat mengerti melalui rasa empati dan juga emosional dengan target audiens mengenai masalah yang dihadapi oleh pengguna. Dengan adanya pendalaman dan juga pengertian mengenai fenomena yang terjadi, pendekatan dalam perancangan dapat ditentukan. Secara garis besar, tahap ini yang menentukan perancangan seorang desainer bagi target dapat tercapai dan sesuai dengan adanya informasi yang diperoleh.

Dalam tahapan ini, proses yang dilakukan adalah mengobservasi melalui daring untuk melihat seberapa banyak informasi mengenai fenomena *Generational Trauma* dan kekerasan verbal yang ada dalam bentuk website. Kemudian, wawancara dengan ahli psikolog untuk mendapatkan pengertian secara ilmiah mengenai fenomena kekerasan verbal terhadap anak serta hubungannya dengan *Generational Trauma*. Wawancara dengan orang tua dari anak yang berumur 3-4 tahun juga akan dilakukan untuk melihat pengalaman selama melalui masa pertumbuhan anak dan mencari tahu wawasan mengenai fenomena *Generational Trauma* yang diakibatkan dari kekerasan verbal terhadap anak. Langkah terakhir untuk memperoleh data yang akan dilakukan oleh penulis adalah kuesioner untuk mengetahui wawasan secara mengenai *Generational Trauma* dan kekerasan verbal secara garis besar.

3.2.2 Define

Tahap *define* akan menjadi elaborasi sudut pandang dari informasi mengenai masalah yang dihadapi dari tahapan sebelumnya. Data yang diperoleh dari tahap pertama, *empathise*, akan dikumpulkan dan diolah kembali agar menjadi referensi dalam pengevaluasian ide di tahap berikutnya. Fungsi dari tahap ini adalah untuk menentukan target audiens secara terfokus dan mengerucut.

Penulis kembali melakukan analisis dari data yang telah didapatkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Beberapa aspek yang akan ditelusuri lebih lanjut secara mendalam adalah referensi dari perancangan secara utama adalah gaya visual, pembawaan atau pemberian informasi, serta pesan yang dibawa dari tiap media yang menjadi referensi.

Dalam tahap ini, penulis dapat memperjelas target perancangan melalui pembuatan *user persona*, *user journey map*, dan juga menentukan secara jelas informasi yang akan diberikan kepada target audiens. Penulis juga akan menentukan informasi yang akan dimasukkan ke dalam perancangan melalui *card-sorting* bersama narasumber yang sesuai dengan batasan target audiens untuk membangun *information architecture*.

3.2.3 Ideate

Di tahap ini penulis akan mengambil hasil dari observasi dan mengumpulkan setiap ide yang dapat menjadi bagian dari solusi yang ditawarkan dan diubah menjadi bentuk visual. Penulis akan melakukan *brainstorming* dengan membuat *mind map* yang memiliki kaitan dengan *Generational Trauma* dan kekerasan verbal terhadap anak.

Kemudian, penulis akan menentukan *keywords* yang selaras dengan tujuan perancangan untuk membuat *big idea*. Dari penentuan *keywords* dan *big idea* tersebut, penulis akan menentukan konsep melalui pembuatan moodboard yang berisikan warna, gaya ilustrasi, dan juga *layout* yang akan diimplementasikan ke dalam perancangan *website*. Penulis juga melakukan studi referensi untuk mendapatkan referensi visual yang memiliki tujuan yang selaras dengan target perancangan dari berbagai jenis media.

3.2.4 Prototype

Tahap ini akan menjadi penjelasan pembuatan model dari ide-ide yang telah diimplementasikan menjadi *website* uji coba. *Prototyping* dilakukan untuk menguji fungsi dan juga melihat kegunaan dalam *website* telah optimal atau masih mengalami kekurangan. Dengan dilaksanakannya *prototyping*, desainer dapat secara langsung melihat bagaimana target audiens menggunakan *website* yang telah dirancang (Dam, 2020).

Penulis akan membuat sketsa untuk setiap visual yang akan digunakan dalam *website*. Pembuatan *low fidelity* untuk melihat penempatan tiap komponen yang nantinya akan dirancang. Kemudian, penulis membuat *high fidelity* dengan merancang elemen visual serta pengumpulan informasi yang akan masuk ke dalam *website*. *Prototype* menjadi tahap yang penting dalam perancangan untuk memastikan pendekatan dan juga desain sudah selaras dengan fenomena *Generational Trauma* dan kekerasan verbal terhadap anak.

3.2.5 Test

Tahap *test* merupakan bagian terakhir dalam perancangan menggunakan teori *Human Centered Design*. *Prototype* yang telah dirancang

akan dijalankan uji coba. Berhubungan erat dengan tahap *prototype* karena tahap test adalah dimana desainer mendapatkan feedback dari audiens secara langsung. Keluhan dan juga masukan yang didapat melalui tahap ini dapat mengembangkan perancangan *website* serta melihat fungsi-fungsi dalam *website* berjalan dengan baik atau tidak.

Penulis akan melakukan tahap ini dengan alpha test. *Alpha test* akan dilakukan secara umum dan internal untuk mendapatkan pengertian juga validasi dari perancangan. *Beta test* akan dilakukan dengan pihak eksternal atau yang akan menjadi target audiens dengan tujuan untuk melihat pengertian target audiens dalam penggunaan *website* dan juga keluhan selama menggunakan *website*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan media informasi ini, penulis menggunakan metodologi penelitian campuran yakni, metodologi kualitatif dan kuantitatif. Penulis akan menggunakan metode penilitan observasi media yang sudah ada, *in depth interview*, dan *random sampling* menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini akan menjadi data pendukung perancangan dan analisis penggunaan cara yang dimasukkan ke dalam media informasi. Data wawancara akan direkam suara atau video dan didokumentasikan dengan foto bersama narasumber. Wawancara dapat dilakukan secara daring atau tatap muka. Data kuesioner akan dilakukan dengan jawaban pilihan saja dan akan hasil jawaban kuesioner akan dimasukkan serta dianalisis untuk mengambil kesimpulan dari para responden yang telah berpartisipasi dalam kuesioner. Observasi akan dilakukan melalui daring sebab observasi berhubungan dengan media informasi yang sudah ada sebelumnya.

3.3.1 In-depth Interview

Teknik wawancara merupakan salah satu bentuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya jawab dengan interaksi secara langsung maupun tidak dengan narasumber (Rahmawati dkk., 2024). Wawancara yang akan dilakukan oleh penulis menjadi salah satu data primer dalam perancangan media informasi. Wawancara berisikan pemahaman mengenai *Generational*

Trauma dan pendapat narasumber mengenai edukasi *Generational Trauma* melalui media informasi. Durasi dari wawancara ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Pertanyaan akan berisi mengenai penjelasan secara psikologis, penyebab dan akibat, serta bagaimana cara mencegah *Generational Trauma*. Wawancara dengan ahli psikolog anak bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih detail dan akurat dari aspek medis psikologi anak.

Wawancara kedua akan dilakukan dengan target sekunder yaitu, orang tua dari anak berumur 3-4 tahun. Narasumber yang telah menjadi orang tua dapat memberikan latar belakang berupa pengalaman dalam menghadapi seorang anak selama masa pertumbuhan mereka. Pengalaman emosional orang tua dalam menghadapi perkembangan serta perubahan emosi pada anak mereka sendiri dan adanya kemungkinan pengalaman pribadi menghadapi kekerasan verbal di masa kecil menjadi data pendukung. Aspirasi dan juga pesan dalam wawancara dapat memperjelas komunikasi yang lebih sesuai untuk mencapai tujuan secara keseluruhan dalam perancangan website.

1. Wawancara dengan psikolog

Wawancara ini juga dapat memberikan arahan yang tepat dalam penyampaian serta melengkapi informasi yang ingin digunakan dalam media informasi. Informasi dari psikolog anak juga dapat memperkuat legitimasi riset dan urgensi dari masalah yang dihadapi. Pertanyaan wawancara dengan ahli psikolog sebagai berikut.

- a. Bagaimana menjelaskan tindakan kekerasan verbal terutama dalam lingkungan keluarga?
- b. Apa saja tindakan yang dapat dikategorikan sebagai tindakan kekerasan verbal?
- c. Apa sebenarnya yang dimaksud dari *Generational Trauma* dan bagaimana cara trauma tersebut dapat diturunkan ketika generasi yang baru tidak merasakan trauma secara langsung?
- d. Tindakan apa yang menjadi salah satu kesalahpahaman paling umum di masyarakat mengenai kekerasan verbal?

- e. Dari perspektif psikologis, bagaimana tindakan kekerasan verbal berulang dapat berdampak pada tumbuh kembang seorang anak?
 - f. Apa yang menjadi contoh tindakan emosional dan juga perilaku dari seorang anak yang menjadi korban dari kekerasan verbal?
 - g. Bagaimana cara seorang anak yang terpapar atau menjadi korban dari kekerasan verbal akan memproses hal tersebut? Apa dampak dari pengalaman mereka hingga dapat menjadi *Generational Trauma*?
 - h. Berapa lama durasi *Generational Trauma* tersebut dapat terjadi?
 - i. Seberapa besar kemungkinan *Generational Trauma* dari tindakan kekerasan secara verbal tersebut dapat berdampak pada masa depan anak?
 - j. Dalam kondisi saat ini atau dalam kasus dimana salah satu penyebab dari tindakan kekerasan tersebut berasal dari *Generational Trauma* yang dialami sang orang tua, bagaimana cara untuk memutus rantai dan membangun kesadaran?
 - k. Cara seperti apa yang anda rekomendasikan bagi keluarga yang melewati masa penyembuhan dari tipe trauma tersebut?
 - l. Selain terapi, apa perubahan yang sangat dibutuhkan dalam skala umum untuk mencegah tindakan kekerasan verbal yang dapat mencegah *Generational Trauma*?
 - m. Pesan apa yang sekiranya diperlukan bagi para orang tua atau orang yang berencana membangun keluarga di masa depan harus ingat mengenai kekerasan verbal dan *Generational Trauma*
2. Wawancara dengan orang tua dari anak berumur 3-4 tahun
- Wawancara ini menjadi salah satu masukkan paling penting selama perancangan karena memiliki hubungan dengan target audiens sekunder. Pertanyaan yang akan ditanyakan merupakan hal-hal yang disertai tentunya dengan topik *Generational Trauma* dan kekerasan verbal secara pribadi. Pertanyaan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak berumur 3-4 tahun adalah sebagai berikut.
- a. Apakah anda memiliki seorang anak? Berapakah umur anak anda?

- b. Bagaimana perasaan anda setelah memiliki anak?
- c. Apakah anda mengetahui *Generational Trauma*?
- d. Apakah anda mengetahui kekerasan verbal?
- e. Menurut anda, apa yang dimaksud dengan kekerasan verbal terhadap anak?
- f. Bagaimana pengalaman masa kecil anda?
- g. Apakah menurut anda, anda pernah melalui kekerasan verbal pada saat itu? Jika iya, apa contoh dari aksi tersebut?
- h. Bagaimana pengalaman anda menghadapi anak anda?
- i. Apakah anda pernah merasa frustrasi atau lelah dalam menghadapi anak anda?
- j. Menurut anda, konten dari media seperti apa yang dapat membantu dalam memahami?
- k. Fitur atau pendekatan seperti apa yang ingin anda dapatkan dari website yang membawa topik kekerasan verbal terhadap anak dan *Generational Trauma*?
- l. Pesan yang ingin disampaikan untuk perancang selama perancangan website ini dan pesan untuk para pengguna yang nantinya akan menjadi seorang ibu atau telah menjadi seorang ibu.

3.3.2 Observasi

Tujuan observasi yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menganalisa media informasi yang telah ada sebelumnya. Pengamatan yang dipilih adalah Pengamatan Terfokus. Dengan begitu, pengamatan yang ditujukan untuk data akan lebih jelas dan penulis akan mengetahui hal-hal yang perlu dihindari dalam perancangan.

1. Pengamatan Terfokus

Pengamatan terfokus akan dilakukan secara daring. Pengamatan ini bertujuan untuk mencari tahu media informasi yang telah ada dan juga kasus nyata yang membahas mengenai fenomena kekerasan verbal dan *Generational Trauma*. Beberapa media informasi yang telah ada mengenai permasalahan ini dalam aspek visual dan juga

pemaparan informasi telah sesuai dengan tujuan dan manfaat kegunaannya.

3.3.3 Studi Referensi

Studi ini dilakukan untuk mendapatkan contoh dari karya yang telah ada atau mempelajari karya yang memiliki unsur yang dapat digunakan dalam perancangan nantinya. Salah satu referensi yang diambil berasal dari Pijar Psikologi dan juga karya buku ilustrasi milik Alnurul Gheulia (2023) berjudul *Aku Adalah Rumah*. Referensi ketiga merupakan hasil ilustrasi dari seri drama bertajuk *'It's Okay to Not Be Okay'* yang didesain oleh Jamsan. Analisis ini dilakukan karena keduanya memiliki unsur psikologi, terutama pada buku ilustrasi *Aku Adalah Rumah* yang memiliki makna kekeluargaan. Dari analisis ini, kedua karya tersebut yang akan menjadi tumpuan dalam elemen visual dan juga interaktivitas website untuk mencapai target audiens.

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner akan disebarluaskan secara *random sampling* melalui media sosial kepada target audiens generasi milenial (25-30 tahun). Fungsi dari kuesioner tersebut adalah untuk mendapatkan jangka pemahaman mengenai. Responden dari kuesioner ini dibutuhkan setidaknya 100 responden. Kekerasan verbal dan *Generational Trauma*, kesadaran terhadap topik tersebut di kehidupan pribadi, keaktifan dalam media sosial, pertanyaan mengenai wawasan dalam permasalahan kekerasan verbal pada anak dan dampaknya tersebut, dan pendapat audiens mengenai edukasi *Generational Trauma* serta dampaknya melalui media informasi di sosial media. Kuesioner ini akan berisi tiga seksi dan berisikan pertanyaan. Pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

A. Data diri responden

a. Usia

- <25
- 25-27
- 28-30
- 30<

b. Domisili

- Jakarta
- Bogor
- Depok
- Tangerang
- Bekasi
- Lainnya

c. Pekerjaan

- Mahasiswa/Pelajar
- Bekerja
- Belum Bekerja
- Ibu Rumah Tangga

d. Status Pernikahan

- Belum menikah
- Sudah menikah

e. Jika *belum* menikah, apakah anda berenana memiliki/mengasuh seorang anak?

- Iya
- Tidak
- Belum menentukan

f. Jika *sudah* menikah, apakah anda sudah dikaruniai/akan memiliki seorang anak?

- Iya
- Tidak
- Belum menentuka

B. Wawasan mengenai fenomena kekerasan verbal dan *Generational Trauma*

a. Seberapa sering anda mendengar kasus tentang kekerasan yang terjadi pada anak di media? (Skala 1-5 seberapa berpengaruh)

a. Jika iya, dari mana anda mengetahui hal tersebut?

- Website

- Teman/Keluarga/Kenalan
 - Artikel/Berita
 - Sosial media (Instagram, X, Tiktok, dll)
 - Buku/Jurnal ilmiah
- b. Seberapa banyak menurut anda hal tersebut dapat berpengaruh dalam hidup seorang anak? (Skala 1-5 seberapa berpengaruh)
- c. Apakah anda memiliki pengalaman atau mengenal seseorang yang merupakan korban dari fenomena kekerasan tersebut?
- Pilihan:
- Iya, dan terdengar cukup sering terjadi
 - Iya, tapi jarang terjadi
 - Tidak
- d. Bentuk kekerasan apa yang pernah anda dengar dalam informasi tersebut? (Urutkan dari yang paling sering anda dengar)
- Pengurutan dari 1 (Paling sering)-3 (Jarang):
- Kekerasan fisik (pemukulan, penyiksaan, penganiayaan)
 - Kekerasan verbal atau psikis (penghinaan, penghardikan, menyalahkan)
 - Kekerasan seksual (pelecehan)
- e. Dari pilihan di bawah ini, mana menurut anda yang menjadi tindakan *kekerasan verbal atau psikis* terhadap anak?
- Penelantaran kebutuhan seorang anak
 - Memberikan konten tak senonoh kepada seorang anak
 - Melontarkan caci makian terhadap seorang anak
 - Mengucilkan seorang anak dari lingkungan sosial
 - Menghukum anak dengan cara memukul benda keras
 - Melimpahkan emosi yang berlebihan terhadap seorang anak
 - Memaksa seorang anak melakukan hal intim
 - Memarahi anak secara berlebih di area publik
- f. Apakah anda mengetahui istilah *Generational Trauma*?
- Iya, pernah dan sangat memahami

- Iya, pernah dengar namun tidak memahami artinya
 - Tidak pernah sama sekali
- g. Jika iya, dari mana anda mengetahui hal tersebut?
- Website
 - Teman/Keluarga/Kenalan
 - Artikel/Berita
 - Sosial media (Instagram, X, Tiktok, dll)
 - Buku/Jurnal ilmiah
- h. Dalam bentuk apa saja anda pernah melihat *Generational Trauma*?
- Gangguan tidur yang buruk
 - Gangguan konsentrasi, fokus, dan daya ingat
 - Kewaspadaan dan kekhawatiran yang berlebih
 - Kesulitan dalam bersosialisasi (isolasi sosial, kurang percaya diri)
 - Perilaku ketergantungan terhadap sesuatu secara berlebih
 - Pelampiasan berlebih pada suatu hal (alcohol, pornografi, dll)
 - Pewarisan pengalaman/trauma (berdasarkan cerita/kasus kronologi)
 - Tidak pernah sama sekali
- i. Pentingnya edukasi dalam pencegahan kekerasan verbal dan *Generational Trauma* bagi orang yang ingin memiliki anak (Skala 1-5 seberapa berpengaruh)

C. Minat dalam pemilihan media informasi

- a. Media apa yang sering anda gunakan untuk hiburan sehari-hari?

Pilihan:

- Sosial media (Instagram, TikTok, Threads, X dll)
- Buku
- Artikel
- Website
- Lainnya (Sebutkan)

b. Informasi apa yang anda harapkan dalam pencarian dampak kekerasan pada anak dan *Generational Trauma*?

Pilihan:

- Edukasi secara menyeluruh dan detail mengenai dampak
 - Edukasi secara menyeluruh dan detail dari dampak hingga penyelesaian trauma
 - Interaktivitas dan juga informatif
 - Saran tindakan pencegahan dari ahli
- c. Navigasi seperti apa yang anda harapkan dalam penggunaan media informasi pencarian anda? (Praktis dan mudah dipahami, memiliki visual yang menarik, fokus pada informasi dan interaktivitas, dll)

