

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan didapatkan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan dilakukan melalui wawancara bersama seorang dokter hewan eksotik dan *breeder* kadal panana guna memperoleh data primer mengenai perawatan kadal panana. Selanjutnya, *Focus Group Discussion* (FGD) dilaksanakan bersama pemilik kadal panana dan calon pemilik kadal panana. Studi eksisting dilakukan terhadap media dengan topik yang sama dengan perancangan. Terakhir, studi referensi dilakukan terhadap media yang relevan untuk memahami fitur, konten, dan desain yang relevan dalam perancangan media.

Subjek perancangan terfokus kepada pemilik kadal panana dan calon pemilik kadal panana, dengan spesifikasi berikut:

1. Demografis

a. Usia: 18-25 tahun

Usia 18-25 tahun merupakan masa dewasa awal di mana umumnya setiap individu mencapai kematangan kognitif. Pada fase ini, kemampuan berpikir abstrak, mengambil keputusan, serta memproses informasi telah berkembang secara optimal. Individu dalam rentang usia tersebut mampu menilai informasi secara kritis dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan (Nur et al, 2023).

b. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki

c. Pendidikan: SMA/SMK dan Mahasiswa

d. SES: A–B

Kelompok SES A–B umumnya memiliki tingkat literasi digital yang baik, akses terhadap teknologi, serta kebiasaan

menggunakan aplikasi sebagai sumber informasi dan pengelolaan aktivitas sehari-hari. Tidak hanya itu, umumnya kelompok SES A–B memiliki kemampuan finansial yang lebih baik untuk memiliki hewan peliharaan.

2. Geografis

Terdapat banyak acara bertema hewan peliharaan di wilayah Jabodetabek, seperti *Jakarta Pet Expo*, *Pet Fest Indonesia*, dan berbagai acara serupa lainnya. Acara ini sering kali dimanfaatkan sebagai media pertemuan para pecinta reptil. Selain itu, berbagai toko khusus reptil juga turut berpartisipasi dalam acara sebagai *tenant* untuk memasarkan produk dan reptil mereka.

Keberadaan acara-acara tersebut menandakan tingginya minat serta antusiasme masyarakat Jabodetabek terhadap hewan peliharaan. Berdasarkan observasi melalui sosial media, toko reptil ternama dan komunitas reptil juga didominasi oleh pihak yang berada di daerah Jabodetabek. Tidak jarang pula diadakan kegiatan pertemuan khusus yang dilaksanakan pada waktu dan lokasi tertentu bersama anggota komunitas lainnya.

Selain alasan di atas, Jabodetabek merupakan wilayah yang aktif dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi serta pemanfaatan teknologi yang baik. Mayoritas individu berusia 18–25 tahun di wilayah ini memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital dan internet. Oleh karena itu, wilayah Jabodetabek dinilai sebagai target geografis yang tepat untuk perancangan ini.

3. Psikografis

- a. Memiliki minat dengan reptil dan kadal panana.
- b. Sudah atau sedang memelihara kadal panana.
- c. Belum memiliki kadal panana namun ingin memiliki.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan media informasi mengenai *blue tongue skink* panana ialah metode *design thinking* yang diambil dari Robin Landa (2018). Hal ini didasari bahwa metode *design thinking* mengutamakan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Robin Landa (2018), dalam bukunya “*Graphic Design Solution 6th Edition*,” menjelaskan bahwa metode *design thinking* mencakup lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (h. 65-57). Tahapan pertama difokuskan dalam penggalan data dan informasi mengenai kadal panana, kebiasaan pemilik kadal panana, serta fitur dan konten perawatan hewan pada umumnya. Hasil tahapan pertama akan diolah pada tahapan *define* untuk menentukan permasalahan topik. Permasalahan akan disimpulkan dan dilakukan *brainstorming* pada tahapan *ideate* dengan harapan untuk mendapatkan perancangan solusi. Solusi yang diangkat akan direalisasikan ke dalam media yang akan di *test* pada tahap terakhir. Pada tahap akhir akan dilaksanakan perbaikan berdasarkan umpan balik dari pengguna.

Metode pendekatan penelitian yang diangkat untuk perancangan ialah metode kualitatif. Penulis akan mengumpulkan data dengan teknik wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting serta studi referensi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan audiens untuk media informasi *blue tongue skink* panana. Beberapa kebutuhan utama audiens dalam perancangan ini adalah, kebutuhan informasi holistik mengenai kadal panana, cara perawatan yang terstruktur, serta latihan perawatan kadal panana dengan cara interaktif. Dalam perolehan data yang dibutuhkan, penulis melakukan penelitian dengan teknik observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, serta studi referensi

3.2.1 *Empathize*

Dalam tahap *empathize*, penulis mengumpulkan data mengenai permasalahan perancangan media informasi mengenai *blue tongue skink* panana. Data yang dikumpulkan menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, *focus group discussion* (FGD), studi eksisting, serta studi referensi. Wawancara dilakukan dengan seorang ahli bidang reptil dengan

harapan untuk menggali kebutuhan konten mengenai tata cara perawatan serta kebiasaan pemilik kadal panana. Sedangkan FGD dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan gambaran nyata mengenai kondisi, kesulitan, dan pengalaman langsung dari pemelihara kadal panana. Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari cara penyampaian informasi Terakhir, studi referensi dilakukan untuk mengeksplorasi acuan konten, fitur, serta gaya desain.

3.2.2 Define

Dalam tahap *define*, penulis meninjau dan mengolah data berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize*. Data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan, serta hambatan yang dihadapi audiens dalam memahami perawatan kadal panana. Proses ini bertujuan untuk merumuskan pernyataan masalah secara jelas dan fokus. Perumusan masalah ini berfungsi sebagai landasan dalam mengembangkan solusi yang tepat dan selaras dengan kebutuhan pengguna sasaran

3.2.3 Ideate

Dalam tahap *ideate*, penulis memasuki tahap eksplorasi ide kreatif dan solusi yang telah dirumuskan. Penulis melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai kemungkinan konsep dan pendekatan media informasi. Ide-ide yang didapatkan akan tuangkan ke dalam sketsa kasar aset dan media. Tujuan utama tahap ini adalah mengeksplorasi sebanyak mungkin alternatif solusi tanpa membatasi kreativitas.

3.2.4 Prototype

Dalam tahap *prototype*, penulis merancang merancang *low-fidelity* yang akan menjadi tumpuan dasar desain keseluruhan aplikasi. *Low-fidelity* akan dikembangkan menjadi sebuah desain akhir berupa *high-fidelity* yang menjadi sebuah *prototype* yang dapat difungsikan. *Prototype* ini disusun berdasarkan struktur konten, gaya visual, dan interaksi pengguna yang telah ditentukan. Media dirancang untuk merepresentasikan media informasi secara

fungsional, meskipun belum dalam bentuk akhir. Tujuan dari pembuatan *prototype* adalah untuk menguji sejauh mana solusi yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan pengguna, serta untuk mendapatkan umpan balik awal sebelum tahap implementasi akhir.

3.2.5 Test

Dalam tahap *test*, penulis melakukan uji coba media informasi kepada dua kelompok utama, yaitu: (1) kelompok desainer yang dapat memberikan umpan balik dari sisi visual dan teknis desain, serta (2) pengguna dari komunitas kadal panana yang dapat memberikan masukan berdasarkan pengalaman dan kebutuhan nyata mereka. Umpan balik dari pengujian ini akan dianalisis untuk mengetahui mengukur tingkat keberhasilan perancangan, serta mencari kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan ialah teknik wawancara, *focus group discussion* (FGD), studi eksisting, serta studi referensi. Teknik dipilih dengan tujuan untuk memahami secara mendalam mengenai kebiasaan, kebutuhan, dan kesulitan pemilik *blue tongue skink* panana. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, masih banyak pemilik kadal panana yang masih belum mengerti akan perawatan yang layak untuk kadal mereka. Dengan teknik pengumpulan data yang sudah dirancang, diharapkan penulis dapat mendalami kebiasaan, kebutuhan, dan kesulitan pemilik kadal panana. Sehingga perancangan media informatif yang dibuat lebih relevan dan efektif terhadap audiens.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis sebagai salah satu metode pengumpulan data primer, yang dilaksanakan bersama pihak terkait. Wawancara dilaksanakan bersama dua orang ahli di bidang reptil yang sudah berpengalaman dalam dunia kadal panana. Wawancara berlangsung secara semi-terstruktur untuk kebutuhan data penelitian yang lebih luas. Tujuan

pelaksanaan teknik ini ialah untuk menggali kebutuhan konten mengenai cara, kebutuhan, dan standar perawatan kadal panana.

1. Wawancara Ahli

Wawancara dilakukan kepada dua ahli bidang hewan dan sudah berpengalaman dalam dunia reptil, yaitu Dr. drh. Slamet Raharjo, M.P. dan Mas Iunk sebagai *breeder* kadal panana. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan informasi mengenai perawatan kadal panana. Melalui wawancara ini, penulis menggali informasi mengenai perilaku pemilik maupun calon pemilik kadal, pola makan, kandang, kesehatan, penyakit, serta reproduksi kadal berdasarkan pengetahuan dan pengalaman narasumber. Informasi yang didapatkan akan digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi perawatan *blue tongue skink* panana. Instrumen pertanyaan wawancara yang diberikan pada dokter hewan adalah berikut:

Pertanyaan Umum

- 1) Menurut Anda, apakah perawatan kadal panana tergolong sulit atau mudah, baik dari segi kebutuhan material maupun kesiapan mental?
- 2) Menurut pengamatan Anda, orang seperti apa yang biasanya tertarik untuk memelihara reptil, khususnya kadal panana? (Usia, latar belakang, atau pengalaman dalam memelihara hewan).
- 3) Apakah mereka umumnya sudah memiliki pengetahuan dasar tentang kadal panana? Jika ya, biasanya dari mana mereka memperoleh informasi tersebut?

Pertanyaan mengenai pola makan

- 4) Apa saja jenis makanan yang layak dikonsumsi oleh kadal panana? Apakah makanan seperti *cat food* dan *dog food* bisa dijadikan salah satu opsi?

- 5) Beberapa orang menyatakan bekicot dapat menjadi makanan yang membantu nafsu makan kadal panana, apakah itu benar?
- 6) Apakah terdapat makanan tertentu yang sebaiknya dihindari?
- 7) Mengingat kadal panana merupakan hewan omnivora, bagaimana cara menyeimbangkan pola makannya secara tepat?

Pertanyaan mengenai kandang

- 8) Menurut Anda, berapa ukuran kandang yang ideal bagi kadal panana? (p x l x t)
- 9) Apakah diperbolehkan menempatkan lebih dari satu kadal dalam satu kandang?
- 10) Bagaimana cara yang tepat dalam mengatur pencahayaan kandang kadal panana?
- 11) Apabila lampu UVB tidak digunakan, sebagian orang menyarankan menjemur kadal sebagai salah satu solusi.
- 12) Bagaimana cara menjemur yang sesuai dan tepat?
- 13) Substrat apa yang direkomendasikan untuk digunakan?
- 14) Apakah kandang bioaktif disarankan untuk kadal panana?

Pertanyaan mengenai kesehatan

- 15) Apa saja penyakit umum yang sering dialami oleh kadal panana?
- 16) Apa saja gejalanya dan bagaimana cara penanganannya?
- 17) Tindakan apa yang dapat dilakukan untuk mencegah penyakit pada kadal panana?
- 18) Kesalahan umum apa yang sering dilakukan oleh pemilik pemula?

Pertanyaan mengenai reproduksi

- 19) Bagaimana cara membedakan kadal panana betina dan jantan?
- 20) Bagaimana perilaku reproduksi kadal panana?
- 21) Bagaimana cara mengawinkan yang tepat dan sesuai?

Pertanyaan mengenai perancangan

- 22) Apakah Anda memiliki rekomendasi sumber informasi yang dapat membantu pemelihara atau calon pemelihara kadal panana untuk perawatannya?
- 23) Menurut Anda, aspek apa yang paling penting untuk disampaikan pada media aplikasi edukasi tentang kadal panana?
- 24) Apakah Anda punya saran tentang fitur aplikasi?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan bersama enam dewasa muda yang memiliki minat terhadap kadal panana, tiga diantara-Nya sudah memiliki kadal panana dan tiga lainnya masih calon pemilik. FGD dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka terhadap kebutuhan dan perawatan kadal panana. Tidak hanya itu, diharapkan untuk mengetahui kebutuhan dan pandangan dari audiens untuk aplikasi yang akan dirancang.

Berikut pertanyaan FGD

1. Apa yang membuat Anda tertarik dengan kadal panana?
2. (Untuk calon pemilik) apakah sudah pernah melakukan survei atau menggali informasi cara perawatannya? Dari mana?
3. Pakan apa saja yang sesuai? Seberapa sering?
4. Apakah lampu UVB diperlukan untuk pengaturan kandang?
Berapa lama?
5. Menurut Anda, berapa ukuran minimal pengaturan kandang?
6. Apakah memerlukan dekorasi lain? Apa saja?
7. Apakah alat pengukur suhu atau kelembapan kandang diperlukan?
8. Apa saja permasalahan atau penyakit dalam kadal panana?
9. Saat ini, bagaimana cara Anda mencari informasi mengenai perawatan?
10. Apakah Anda mengikuti komunitas kadal panana? Di mana?

11. Bagaimana pengalamannya? Apakah dirasa sudah cukup akurat dan mudah dipahami?
12. Menurut Anda, apakah perlu ada sistem *tracking* perawatan?
13. Apa tantangan atau kekurangan dari merawat kadal panana? (Waktu, ketersediaan info, dsb)
14. Apakah Anda tertarik jika terdapat pengaturan yang dapat menyesuaikan dengan kondisi spesifik kadal Anda?
15. Fitur apa yang Anda perlukan dalam perawatan?
16. (Untuk calon pemilik) bagaimana pendapat Anda tentang fitur latihan virtual merawat panana sebelum memiliki kadal panana?
17. Apakah menurut Anda, apakah fitur komunitas diperlukan?
18. Jika Anda pernah menggunakan aplikasi perawatan hewan, fitur apa yang paling membantu dan bisa diadaptasi untuk Panana?
19. Apa terdapat saran supaya aplikasi ini lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi para pecinta kadal panana?

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilaksanakan dengan tujuan untuk mempelajari media-media dengan topik serupa yang telah dirancang sebelumnya. Pada perancangan ini, penulis mengambil media eksisting berupa website “*Blue-Tongued Skink Care Guide*” oleh Long Island Bird & Exotics Veterinary Clinic, website “*Blue Tongue Skink Care Guide*” milik ReptiFiles, serta “*Blue-tongue skink CARE SHEET*” milik Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals (RSPCA). Penulis mempelajari struktur dan pendekatan yang digunakan dalam penyampaian informasi. Dengan demikian, penulis memperoleh gambaran peluang pengembangan informasi yang akan menjadi acuan dalam perancangan UI/UX aplikasi perawatan *blue tongue skink* panana.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari inspirasi dan referensi agar dapat diimplementasikan pada perancangan. Referensi yang diambil berupa aplikasi-aplikasi hewan peliharaan. Hal ini dilaksanakan

dengan tujuan untuk memahami fitur, konten, dan desain yang diperlukan dalam perancangan media. Aplikasi yang dipilih berupa Woofz, Pet Care Tracker – Dog Cat App, dan Tamagotchi Forever. Ketiga aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang diperlukan dalam perancangan aplikasi kadal panana. Sehingga referensi yang didapatkan akan dijadikan sebagai ide untuk perancangan aplikasi.

