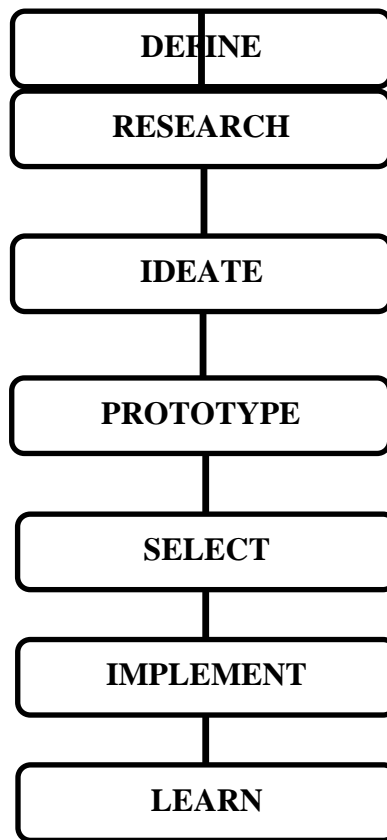


BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan ini menggunakan metode perancangan design thinking dari Gavin Ambrose dan Paul Haris dengan model perancangan sebagai berikut :



Gambar 3.1 sistematika *design thinking*
sumber : Gavin&Paul, 2015

1. Define

Define merupakan sebuah tahap awal dalam mendefinisikan masalah yang ingin diangkat hingga tujuan apa yang akan didapatkan. Permasalahan yang

diangkat adalah bagaimana cara mengatasi patah hati pada remaja dan tujuannya adalah untuk mengatasi patah hati menggunakan komik strip yang dibuat dengan digital sesuai dengan audiens.

a. Observasi

Observasi menganut pada obyek yang berada dalam kondisi saling mengenal. Observasi melibatkan sekaligus, yaitu: (1) Lokasi tempat penelitian berlangsung, (2) Para pelaku dengan peran-peran tertentu, dan (3) aktifitas para pelaku yang dijadikan obyek penelitian (Ratna, 2010:219-220). Berdasarkan keterlibatan pengamat dalam kegiatan orang-orang yang diamati, observasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi non partisipan (*non-participant observation*), yaitu pengamat berada di dalam obyek yang diamati tetapi tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Observasi pada perancangan ini dilakukan di Kota Malang yang berfungsi untuk mengumpulkan gejala sakit hati pada remaja yang sedang putus cinta.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu dari teknik dalam mengumpulkan informasi atau data (Edi, 2016:1). Pada perancangan ini pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara dan akan dilakukan pada remaja yang sedang mengalami kejadian putus cinta. Adapun hal yang diwawancara ialah mengenai rasa putus cinta, gangguan yang dialami ketika putus cinta, dan cara keluar dari sakit hati pasca putus cinta.

c. Dokumen

Digunakan untuk memperoleh informasi dan dokumentasi perancangan komik mengenai strategi meningkatkan *coping* melalui komik strip pada remaja yang mengalami putus cinta.

d. Kepustakaan

Sumber data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2010: 255). Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari literatur kepustakaan, jurnal ilmiah, artikel di media cetak, website dan tulisan lain yang relevan dengan perancangan ini.

2. Research

Research merupakan proses pencarian data, mulai dari pencarian melalui pustaka pustaka, wawancara, angket. Pada perancangan ini menggunakan teknik wawancara, kuesioner, dan kepustakaan. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 orang dan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 38 orang. Teknik sampel menggunakan random sampling. Responden yang mengisi kuisisioner dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13 hingga 18 tahun. Tidak terbatas pada wilayah ataupun jenis kelamin.

3.1 Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, dan How*). Metode ini berguna untuk analisis perancangan, sehingga menentukan dan berfokus pada permasalahan. Data

yang diperoleh nantinya akan menjadi acuan atau referensi, sehingga dapat menyimpulkan dan mendapatkan solusi dari analisa data tersebut.

a. *What*

What dalam perancangan ini adalah apa yang dirancang dan menjadi objek perancangan. Perancangan yang dilakukan adalah sebuah komik strip mengenai informasi untuk keluar dari rasa sakit pasca putus cinta.

b. *When*

When dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang kapan perancangan ini dilakukan. Adapun perancangan dilakukan dalam waktu 4 bulan kedepan yakni mulai dari bulan Maret sampai bulan Agustus 2020.

c. *Where*

Where dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang dimana lokasi pemotretan objek. Adapun lokasi pemotretan objek berlokasi di Kota Malang.

d. *Why*

Why dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang mengapa perancangan ini dilakukan dan mengapa menggunakan Line Webtoon dan komik strip sebagai media. Adapun perancangan ini dilakukan yaitu untuk menurunkan efek dan dampak negatif yang dihasilkan ketika remaja putus cinta. Komik strip dipilih sebagai media utama karena komik merupakan sebuah media yang mempunyai fungsi yang informatif dan penggunaan cerita yang menarik sehingga memiliki kelebihan sebagai instrumen *coping stres* pada remaja.

e. *Who*

Who dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang siapa target audiens dalam perancangan ini. Adapun target audiens dalam perancangan dibagi menjadi sebagai berikut:

- Segmentasi Geografis : Indonesia.
- Segmentasi Demografis : remaja laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 13 – 18 tahun, status pendidikan pelajar dengan ststus ekonomi menengah ke atas.
- Segmentasi Psikografis : Remaja yang sedang mengalami sakit hati pasca putus cinta
- Segmentasi Behaviouristis : Remaja yang sedang mengalami sakit hati dan menyukai membaca komik strip.

f. *How*

How dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang bagaimana perancangan dilakukan dan bagaimana cara menarik minat target audiens. Adapun cara untuk menarik minat target audiens dengan cara menggunakan perancangan komik dengan manual dan digital.

3. Ideate

Ideate merupakan proses brainstorming terhadap data apa saja yang telah terkumpul. Pada tahap ini merupakan tahap kreatif, dalam perancangan media meliputi penentuan media dan spesifikasi media yang akan digunakan. Perancangan

kreatif dalam perancangan pengolahan data dan penyusunan daya untuk dijadikan acuan cerita.

4. Prototype

Prototype dalam perancangan ini merupakan tahap awal produksi, dalam tahap awal produksi meliputi pembuatan sinopsis, penentuan karakter, alur cerita. *Prototype* dilakukan sebelum proses pembuatan sketsa. Pada bagian *Protoype* akan ditentukan awal sinopsis cerita akan seperti apa, pemilihan karakter tokoh yang sesuai dengan isi komik sehingga dapat mendukung isi cerita secara maksimal dan tahapan terakhir dalam *Prototype* adalah menentukan alur keseluruhan cerita dari awal hingga akhir.

5. Select

Select dalam perancangan ini meliputi pembuatan sketsa awal komik dengan tujuan untuk membedakan sketsa satu tokoh dengan tokoh lainnya. Dalam pembuatan sketsa komik harus ditentukan seperti apa bentuk wajah, bentuk tubuh, bentuk mata dan bagian lainnya yang secara jelas akan membedakan satu tokoh dengan tokoh lainnya dan pembuatan story board sebagai rancangan dalam bentuk tulisan mengenai apa yang akan ditulis dan bagaimana ilustrasinya dalam tiap halaman komik.

6. Learn

Tahap ini merupakan tahap akhir, di mana karya final mendapatkan feedback dari orang maupun kelompok yang berhubungan dalam perancangan untuk dapat menjadi bahan untuk evaluasi

3.2 Data

3.2.1 Sumber Data

Data dalam perancangan ini adalah data primer dan sekunder. Peneliti mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan seorang psikolog. Data primer lainnya diperoleh dari angket yang dibagikan melalui google form dengan remaja sebagai responden utama. Selain data primer perancangan ini juga menggunakan data sekunder yaitu bersumber dari kajian pustaka seperti jurnal ataupun buku yang membahas variabel dalam penelitian ini.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data yang dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting), Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) Bila di lihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket).

3.3 Instrumen/ Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian ini Instrumen pengumpulan data saat kuisioner dan wawancara yaitu menggunakan aplikasi Alodokter dan menggunakan google form.

Berikut instrument kuisioner yang menggunakan google form :

Target Audiens : remaja

Posisi : Siswa dan Mahasiswa

- a.) Apakah anda pernah merasakan cinta pertama?
- b.) Kapan anda pertama kali Jatuh cinta?
- c.) Apakah anda percaya cinta pertama itu susah dilupakan?
- d.) Apakah anda mengalami patah hati dengan cinta pertama anda?
- e.) Apakah anda sudah move on dengan cinta pertama anda?
- f.) Apakah anda pernah melakukan PDKT?
- g.) Apakah anda saat melakukan PDKT pernah sampai pacaran?
- h.) Apakah anda pernah berpacaran? Mulai umur berapa? *JIKA TIDAK LANGSUNG MENUJU NO 15*
- i.) Berapa kali anda berpacaran?
- j.) Berapa lama anda berpacaran?
- k.) Permasalahan apa yang sering menimpa hubungan anda?

l.) Apakah anda pernah merasakan jika hubungan anda sudah tidak lagi cocok?

m.) Mengapa anda merasa hubungan anda sudah tidak lagi cocok?

n.) Apakah anda sudah move on dengan mantan kekasih anda?

o.) Apakah anda pernah dalam kondisi ‘tidak bisa bersama karena situasi dan kondisi?’

p.) Situasi seperti apakah yang anda alami hingga anda dan dia tidak bisa menjalin hubungan ?

q.) Apakah anda pernah mengalami cinta online?

r.) Apakah kalian masih berpacaran? YA/TIDAK

s.) Jika tidak lagi berpacaran apakah anda sudah move on?

t.) Mengapa anda putus dengan kekasih online anda?

u.) Apakah anda tahu arti dari toxic relationship?

v.) Apakah anda pernah mengalami hubungan toxic relationship?

w.) Bagaimana tanggapan anda dengan hubungan toxic relationship?

Berikut instrument wawancara yang menggunakan aplikasi AloDokter :

Narasumber : Santika Andanawari M.Psi.,Psikolog

Posisi : Psikolog

- a) Bagaimana tanggapan anda dengan Cinta Pertama?
- b) Didalam hubungan remaja ada yang bisa berpacaran dan tidak dengan cinta pertamanya, meskipun berpacaran pun ada yang sudah putus. Jadi bagaimana cara terbaik untuk remaja agar bisa move on dengan cinta pertama?
- c) Menurut anda pacaran di usia remaja itu baik atau tidak?
- d) Umur berapakah usia remaja yang baik untuk berpacaran?
- e) Menurut anda PDKT itu apaa?
- f) Bagaimana cara PDKT yang baik untuk remaja?
- g) Bagaimana cara move on yang baik dari patah hati karena PDKT yang gagal?
- h) Apa tanggapan anda dengan cinta online?
- i) Apakah baik menjalin hubungan cinta online?
- j) Bagaimana cara move on dari cinta online?
- k) Setau anda adakah media yang cocok buat masalah patah hati ini?
- l) Menurut anda semisal membuat media komik begini apakah cocok ?