

JIMIK Cek plagiasi

by Open Turnitin

Submission date: 27-Dec-2022 09:08AM (UTC-0500)

Submission ID: 1986907615

File name: JIMIK_Cek_plagiasi.docx (640.94K)

Word count: 2062

Character count: 13370

PENGEMBANGAN MEDIA TERAPI PERBAIKAN *RESPIRATORY RATE* BERBASIS AUDIOVISUAL BERBASIS ISO 9241-210:2019 HUMAN-CENTERED DESIGN

Abstrak

Penyebaran virus Covid-19 menjadi perhatian lebih bagi berbagai pihak. Pada sebuah RS rujukan di Kota Surabaya mencatat sejak Maret 2020 hingga Juli 2021 tingkat kesembuhan sebesar 85% dari pasien yang terpapar virus Covid-19. Lebih dari 425 orang merupakan anggota prajurit TNI, PNS TNI, Purnawirawan serta anggota keluarga terpapar virus tersebut. Penanganan serta pencegahan penyebaran virus Covid-19 masih terus dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media terapi perbaikan respirator rate berbasis media audiovisual. Metode yang akan digunakan adalah berbasis ISO 9241-210:2019 *Human centered design* serta beberapa metode lain seperti persona, dan *expert validation*. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan skenario pra- produksi, produksi lalu editing. Hasil dari penelitian ini divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap media audiovisual yang dilakukan oleh expert validation informatika dan fisioterapi. Hasil dari validasi ahli membuktikan bahwa media audiovisual telah berhasil memberikan pengaruh signifikan terhadap perbaikan tingkat *respiratory rate*. Hal ini karena rancangan solusi berupa media audiovisual ini telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: COVID-19, TNI Institute, ISO 9241-210:2019, media audiovisual, HCD

Abstract

The spread of the Covid-19 virus is of more concern to various parties. A referral hospital in Surabaya City noted that from March 2020 to July 2021 the recovery rate was 85% of patients exposed to the Covid-19 virus. More than 425 people are members of TNI soldiers, TNI civil servants, retired officers, and family members exposed to the virus. The handling and prevention of the spread of the Covid-19 virus are still being carried out. This study aims to develop respiratory rate improvement therapy media based on audiovisual media. The method to be used is based on ISO 9241-210:2019 Human-centered design as well as several other methods such as persona and expert validation. This research was conducted by conducting pre-production, production, and then editing scenarios. The results of this study were validated by testing the audio-visual media carried out by informatic validation and physiotherapy experts. The results of the expert validation prove that audiovisual media has succeeded because that has met the needs of the users and has a significant effect on improving the respiratory rate.

Keywords: COVID-19, TNI Institute, ISO 9241-210:2019, audiovisual, HCD

1. Pendahuluan

Kementerian kesehatan Republik Indonesia menjadi salah satu lembaga pemerintahan yang sangat dibutuhkan dalam penanganan dan pencegahan virus Covid-19. Sejak bulan Januari 2021, kasus Covid-19 di Indonesia terkonfirmasi telah mencapai tingkatan 1.024.298 jumlah kasus. Berdasarkan data Kemenkes RI, terdapat 28.855 kasus meninggal dunia dengan angka 647 diantaranya adalah tenaga kesehatan. Sedangkan total jumlah kesembuhan mencapai 831.330 kasus (Kementerian Kesehatan RI, 2021). Data lain mengonfirmasi terdapat 164.113 kasus aktif masih

dirawat dan angka tersebut masih meningkat perharinya (Kementerian Kesehatan RI, 2020; Ragil Setiyabudi, 2021). Sejak maret 2020 hingga Juli 2021, sebuah rumah sakit (RS) di Kota Surabaya Jawa Timur menjadi RS rujukan Covid-19. RS tersebut adalah RSPAL Dr Ramelan Surabaya yang merupakan Rumah Sakit Tingkat I. RSPAL Dr Ramelan mengonfirmasi telah merawat Prajurit TNI, PNS TNI, Purnawirawan dan anggota keluarganya serta masyarakat umum yang telah terkonfirmasi Covid-19 lebih dari 425 orang. Jumlah kasus meninggal telah melebihi 63 orang dengan kesembuhannya sebesar 85% (362 orang).

Berdasarkan data dari RSPAL Dr Ramelan, penanganan pasien dan pencegahan penyebaran infeksi Covid-19 masih dibutuhkan dalam berbagai aspek. Penanganan pasien Covid-19 di RSPAL Dr Ramelan Surabaya dilakukan dengan peran penting dari tenaga kesehatan (NAKES) dan adanya integrasi dengan data Satgas Covid-19. RSPAL Dr Ramelan telah berupaya melayani pasien dengan ketersediaan sarana dan prasarana dan juga dukungan tim medis seperti dokter, perawat dan nakes seperti keterampilan fisik yaitu fisioterapis. Meningkatnya kasus Covid-19 yang dirujuk ke RSPAL Dr Ramean membuat keterbatasan pelayanan nakes fisioterapi kesulitan melakukan pelayanan karena hanya terbatas berjumlah 14 orang (Indonesia, 2021). Berdasarkan keadaan tersebut perlunya pengembangan pada ilmu akademis dan media audiovisual.

Salah satu strategi inovatif yang dapat mendukung program fisioterapi adalah membuat inovasi dengan memanfaatkan teknologi yang dapat mendukung kerja fisioterapi. Hal ini dapat memberi hasil optimal dan efektif untuk penyembuhan para pasien COVID-19. Keterbatasan NAKES Fisioterapi menjadi aset utama untuk tetap menjaga keselamatan dan kesehatannya dalam meminimalisir resiko terpapar COVID-19. Hal ini menjadi hal penting sehingga juga akan memberi efek efisiensi pada aspek anggaran yang minimum.

2. Metode Penelitian

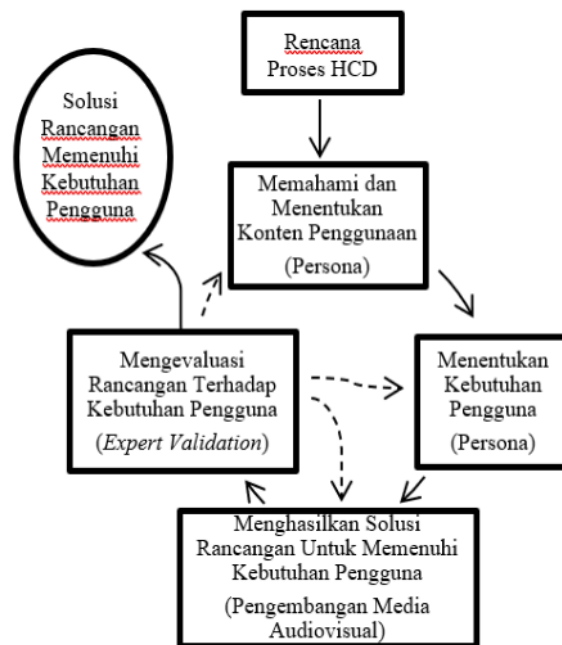
Penelitian tentang pengembangan media terapi perbaikan *respiratory rate* berbasis audiovisual ini menggunakan metode ISO 9241-210:2019 *Human-Centered Design* (HCD).

2.1 *Human-centered design*

HCD adalah a pendekatan multidisiplin berdasarkan faktor manusia dan pengetahuan ergonomi serta tehnik untuk membuat sistem dapat digunakan. (Standardization, 2019). Namun, kompleksitas desain dalam sistem pintar dapat terjadi di kedua arah, di mana dalam satu arah manusia harus dapat bekerja sama secara efektif dengan komponen sistem fisik lain yang ada dan secara bersamaan bertukar data dengan sistem informatika untuk pengambilan keputusan *hybrid*

(Fernández-Caramés and Fraga-Lamas, 2018). Sebaliknya, pada desain sistem cerdas semacam itu harus mampu merasakan dan merespons tingkat kepercayaan manusia yang berinteraksi dengan mereka untuk menghasilkan hubungan yang lebih produktif antara manusia dan komponen cerdas lainnya (Rogers *et al.*, 2019; Nguyen Ngoc, Lasa and Iriarte, 2022 ; Saha, Mani and Goyal, 2020).

Pada penelitian ini, HCD didukung dengan metode persona, metode pengembangan media audiovisual (Kurniawan *et al.*, 2021; Kusuma, Pramukantoro, 2016), dan metode *Expert Validation*. Kombinasi metode persona, metode pengembangan media audiovisual, dan metode *Expert Validation* dalam HCD pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penerapan Metode Penelitian Persona, metode pengembangan media audiovisual, dan *Expert Validation* Berbasis ISO 9241-210:2019 *Human-Centered Design*.

2.2 Persona

Pada penelitian ini metode Persona menjadi ujung tombak awal dari HCD. Persona digunakan agar dapat memahami dan menentukan konten penggunaan serta untuk menentukan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, persona pada penelitian ini adalah seorang ahli tenaga kesehatan fisioterapi. Persona tersebut dinilai sebagai ahli yang dapat merepresentasikan kebutuhan pengembangan media pengembangan media audiovisual karena sesuai dengan bidang pendidikannya.

Tabel 1. Persona

Persona		Goals
Kepala Daerah V/Brawijaya	Kesehatan Militer	FR-1. Melihat laporan nilai performa jasmani. FR-2. Melihat grafik performa jasmani.
Anggota Kesehatan	TNI Korps	FR-3. Melaporkan nilai performa jasmani FR-2. Melihat grafik performa jasmani

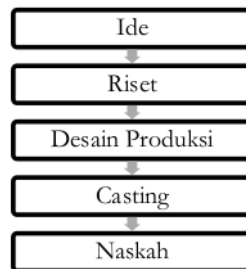
2.3 Media audiovisual

Pengembangan media audiovisual dilakukan layaknya sebuah tim yang solid. Terdiri dari penulis sebagai penemu ide lalu akan divisualkan dalam bentuk film oleh sutradara dan akan di produksi oleh seorang produser yang mengatur jadwal dari awal hingga akhir produksi film. Penulis akan melalui proses utama untuk menghasilkan naskah yaitu terdiri atas: ide, desain produksi, pra produksi, produksi, paska produksi, dan publikasi (Tsabiet, 2018). Sutradara berperan pada proses yang dilakukan penulis seperti penulisan naskah berdasarkan data yang detail hasil dari penulis. Penulis naskah, sutradara dan produser akan mencapai sepakat hingga naskah dituangkan dalam bentuk audiovisual. Produser berperan menyusun jadwal dari proses casting hingga editing. Adapun tim artistic akan melakukan survey untuk kebutuhan lokasi shooting sesuai dengan naskah yang telah disepakati. Ketika semua persiapan matang maka, produksi film dapat dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pra-produksi

Pra-produksi adalah proses utama dan menjadi penting dalam pembuatan film, karena terdapat proses pengembangan ide, riset, desain produksi, casting, dan naskah. Tahapan dalam praproduksi ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alur Tahapan Pra-produksi (Tsabiet, 2018)

Berikut merupakan penjelasan terkait alur tahapan pra produksi:

a) Ide: Ide dari media audiovisual ini bersumber dari perlakuan atau teknik atau prosedur terapi perbaikan *respiratory rate* yang sehari-harinya dilaksanakan tenaga kesehatan fisioterapi di RSAL dr Ramelan Surabaya.

b) Riset : Riset diperlukan untuk pencarian data yang menunjang untuk penemuan ide media audiovisual terapi perbaikan *respiratory rate* (Supriatin and Nurhayani, 2021) yang akan dibuat. Data-data atau informasi penunjang yang dimaksud meliputi SOP atau jurnal terkait *deep relaxation breathing* (Fitriyah *et al.*, 2019), *diaphragmatic breathing* (Hidetaka, 2020), dan *breath stacking* yang menjadi rujukan di RSAL dr Ramelan Surabaya.

c) Desain Produksi : Tahap desain produksi mengembangkan *treatment* yang menjelaskan alur cerita dari *scene* satu sampai *scene* akhir. Setelah *treatment* selesai, selanjutnya penulis mengembangkan naskah lengkap. Naskah yang lengkap ini sebagai bahan penelitian dan bahan analisis dari sudut pandang media komunikasi (Tsabiet, 2018). Tenaga ahli kesehatan fisioterapi memberikan masukan utama terhadap naskah agar dapat dieksekusi sesuai SOP dan etika kesehatan. Naskah yang telah disepakati kemudian dikunci atau *script lock* selanjutnya dikonversi ke bentuk audiovisual sehingga menghasilkan skenario. Detail atau *breakdown script* ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Breakdown script

Produksi	Penelitian Internal ITSK Soepraoen						
Judul	Terapi Perbaikan Respiratory Rate						
Durasi	00.04.23						
Produser	Teja						
Scene	Cast	Wardobe	Make-Up	Seting	Properti	Notes	
1	Relaxation Breath	Agus	Polo Biru	Natural	Ruang RS	Bed RS	Sewa
2	Diaphragmatic Breathing	Agus	Polo Biru	Natural	Ruang RS	Bed RS	Sewa
3	Deep Breathing	Agus	Polo Biru	Natural	Ruang RS	Bed RS	Sewa
4	Breath Staking	Agus	Polo Biru	Natural	Ruang RS	Bed RS	Sewa

d) Casting: Pada penelitian ini proses *casting* dilakukan dengan menunjuk langsung calon pemain. Pemain Agus dinilai mampu memainkan perannya karena sesuai dengan profesi keahliannya sehari-hari sebagai seorang tenaga kesehatan fisioterapi. *Casting list* pemeran ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Casting List Pemeran

Produksi	Penelitian Internal ITSK Soepraoen				
Judul	Terapi Perbaikan Respiratory Rate				
Durasi	00.04.23				
Produser	Teja				
No	Nama Tokoh	Karakter		Talent	
		Sifat	Fisik	Pemeran	Kontak
1	Agus	Tenang	Standar Tenaga Kesehatan	Agus	0818xx

- e) Naskah : Naskah dalam penelitian ini menggunakan standar operasional prosedur dari *relaxation breathing*, *diaphragmatic breathing*, *deep breathing*, dan *breath stacking*. Naskah/*scenario* dalam proses produksi ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Naskah/Scenario Proses Produksi

Produksi	Penelitian Internal ITSK Soepraoen	
Judul	Terapi Perbaikan Respiratory Rate	
Durasi	00.04.23	
Produser	Teja	
No	Visual	Audio
1	Agus melakukan Relaxation Breath	Natural
2	Agus melakukan Diafragmatic Breathing	Natural
3	Agus melakukan Deep Breathing	Natural
4	Agus melakukan Breath Staking	Natural

3.2 Produksi

Kegiatan produksi dilakukan setelah kegiatan pra-produksi selesai. Proses awal yang dilakukan adalah *shooting* atau produksi gambar. Jadwal *shooting* pada umumnya adalah *breakdown* dari jadwal kegiatan penelitian internal yang ditunjukkan pada Tabel 5.

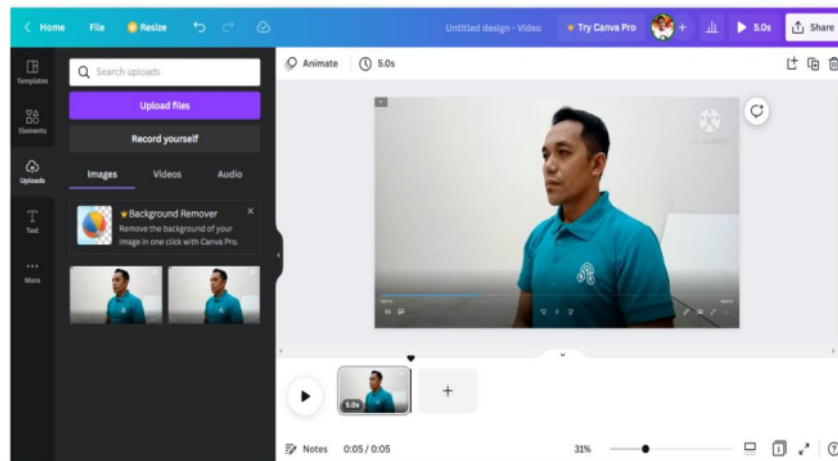
Tabel 5. Jadwal pengerjaan

No.	Jenis Kegiatan	Tahun Ke-1 Bulan Ke-									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Penyusunan proposal	■									
2	Seminar proposal		■								
3	Uji etik penelitian			■							
4	Pengurusan ijin penelitian				■						
5	Pengambilan data penelitian				■	■					
	- Pra produksi				■	■					
	- Produksi				■	■					
	- Pasca produksi				■	■					
6	Penyusunan laporan hasil						■	■			
7	Seminar hasil penelitian								■		
8	Publikasi									■	■

3.3 Editing

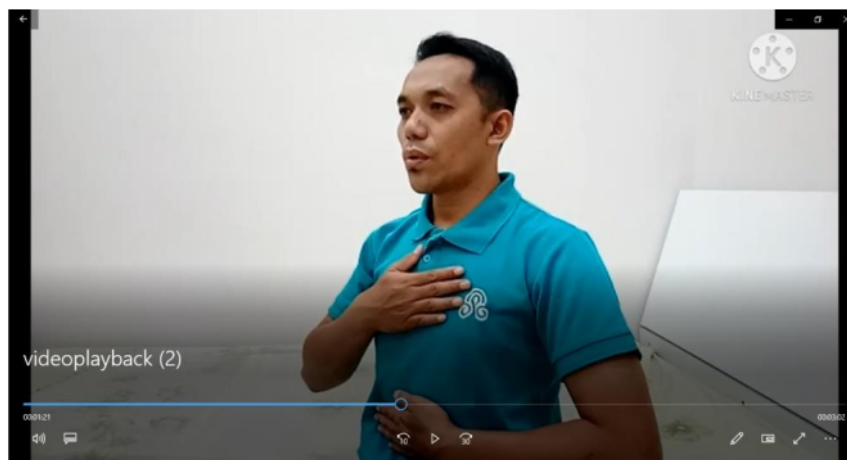
Editing pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva. Proses editing pada penelitian ini diawali dengan pemilihan hasil pengambilan adegan. Lalu berdasarkan pemilihan akan disusun menjadi *scene* berupa rangkaian adegan. Penyusunan *scene* dilakukan sampai menjadi rangkaian cerita, lalu dilakukan penyuntingan dari awal hingga akhir. Penyuntingan gambar awal

disebut *roughcut editing* (J. Enterprise, 2020). Hasil dari proses editing yang telah disepakati, selanjutnya dapat dilakukan proses *rendering*. Dokumentasi dari proses editing video menggunakan aplikasi canva ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Editing menggunakan Canva

Sedangkan media audiovisual sebagai hasil akhir ditunjukkan pada Tautan 1.



Gambar 4. Hasil Akhir Media Audiovisual

https://drive.google.com/file/d/13r3t_J-XQFHeDkoLbnHRqwapUbbm01W5/view?usp=sharing

3.3 Pengujian

3.3.1 Expert Validation

Hasil dari penelitian ini divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap media audiovisual. Validasi dari hasil media audiovisual dilakukan di Institut Teknologi, Sains, dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Kesdam V/Brawijaya Malang dengan menggunakan metode validasi ahli atau *expert validation*. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli dibidang fisioterapi dan satu orang ahli dibidang informatika. Metode validasi ahli dilakukan dengan mengukur pengaruh media audiovisual pada perbaikan *respiratory rate* pasien di RSAL Ramelan Surabaya (Kurniawan *et al.*, 2021). Hasil dari validasi ahli dapat dibuktikan bahwa media audiovisual telah berhasil memberikan pengaruh signifikan terhadap perbaikan tingkat *respiratory rate*. Artinya siklus dari metodologi *human centered design* (HCD) pada penelitian ini telah selesai, karena rancangan solusi berupa media audiovisual ini telah memenuhi kebutuhan pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan berbagai analisis kebutuhan terhadap pentingnya melakukan penyembuhan dan pencegahan penyebaran virus Covid-19. Penelitian ini telah berkontribusi untuk mengembangkan media terapi perbaikan *respirator rate* berbasis media audiovisual. Terdapat berbagai jenis metode lain yang dapat turut dikembangkan. Tetapi penelitian ini memilih metode audiovisual yang digunakan sesuai dengan ISO 9241-210:2019 *Human centered design* serta beberapa metode lain seperti persona, dan *expert validation*.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pendekatan persona lalu mengkombinasikan metode audiovisual dengan beberapa tahap yaitu pra- produksi, produksi dan editing. Adanya skenario pra-produksi memberikan kesiapan dalam melakukan pengembangan metode dengan melakukan penemuan ide, melakukan riset, membuat desain produksi, casting dan terakhir pembuatan naskah yang dilakukan oleh ahli informatika serta fisioterapi. Proses selanjutnya adalah melakukan produksi yang dilakukan sesuai *working schedule* dan dengan pemeran yang telah terpilih berdasarkan hasil casting. Proses akhir adalah melakukan editing. Editing dilakukan dengan menggunakan tools multimedia Canva.

Hasil dari penelitian ini divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap media audiovisual yang dilakukan oleh *expert validation* informatika dan fisioterapi. Hasil dari validasi ahli membuktikan bahwa media audiovisual telah berhasil memberikan pengaruh signifikan terhadap perbaikan tingkat *respiratory rate*. Hal ini karena rancangan solusi berupa media audiovisual ini telah memenuhi kebutuhan pengguna.

JIMIK Cek plagiasi

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	5%
2	dikiumbara.wordpress.com Internet Source	2%
3	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	1%
4	jurnal.poltekkes-soepraoen.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.raharja.ac.id Internet Source	1%
6	indonesia-inggris.terjemahansunda.com Internet Source	<1%
7	sir.stikom.edu Internet Source	<1%
8	www.scribd.com Internet Source	<1%
9	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1%

10	simpler.its.ac.id Internet Source	<1 %
11	Elizabeth Johansen, Mark Fisher, Andrés Díaz Lantada, Carmelo De Maria, Arti Ahluwalia. "Chapter 5 Human Centered Design Principles for Open-Source Medical Devices", Springer Science and Business Media LLC, 2022 Publication	<1 %
12	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
13	opus4.kobv.de Internet Source	<1 %
14	repository.medri.uniri.hr Internet Source	<1 %
15	repository.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.marilia.unesp.br Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JIMIK Cek plagiasi

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
