

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahap Pembuatan

3.1.1 Pra-produksi

A. Pembuatan Konten

1. Perencanaan Konten

Pada tahap ini, pengguna membagi konten *chatbot* Relaxa menjadi dua yaitu konten untuk MABOG (Mari ngoBrOl barenG) dan konten untuk #KIT (#KamiInginTahu). Berikut merupakan penjelasan gambaran besar mengenai konten-konten di *chatbot* Relaxa.

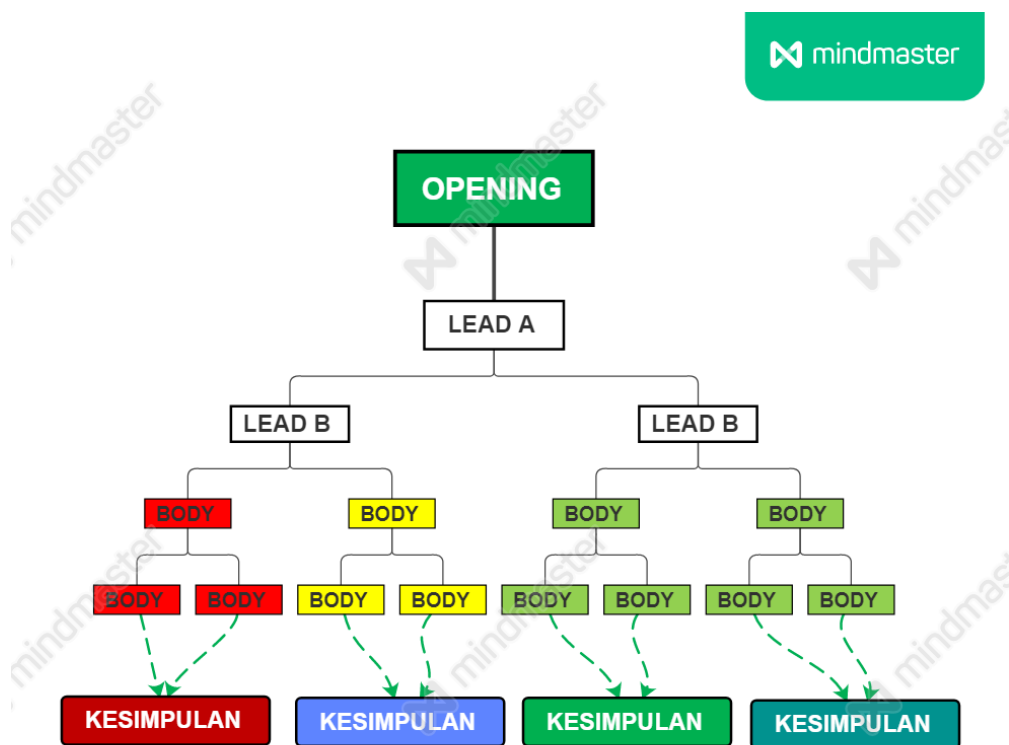
a. Konten MABOG

Konten MABOG berisi alur percakapan yang akan dibawakan oleh karakter *chatbot* Relaxa yaitu Mark dan Vena yang akan membahas mengenai isu perkawinan anak. Penulis membagi menjadi tiga topik pembahasan dilihat dari dampak yang ditimbulkan yaitu dampak psikologis, dampak medis, dan dampak sosial hukum.

Setiap pembahasan akan disertai dengan percakapan bersama narasumber ahli dan data-data tambahan dari jurnal maupun laporan. Alur percakapan ini akan dibuka dengan *opening* atau perkenalan dari karakter *chatbot* Relaxa untuk mengajak pengguna mengikuti percakapan Mark dan Vena membahas isu perkawinan anak. Kemudian, alur cerita dilanjutkan dengan *lead* yang dibagi menjadi dua tingkat alur percakapan (cabang pertama dan cabang kedua setelah *opening*). Selanjutnya dilanjutkan dengan penjelasan isi konten atau *body*.

Setiap *body* percakapan akan melahirkan *body* percakapan yang lain sesuai dengan setiap alur percakapan yang terbentuk dari setiap opsi yang dipilih oleh pengguna. *Body* alur percakapan ini memiliki empat tingkat yang nantinya, dalam pembuatan skrip akan diberikan kode untuk setiap halaman. Tingkatan terakhir dari *body* percakapan akan mengarahkan pengguna ke setiap kesimpulan yang berbeda, tergantung dari alur percakapan yang pengguna pilih. Selain itu, di dalam kesimpulan penulis akan memberikan catatan khusus mengenai menu #KIT yang dapat dimainkan di *channel* lain.

Hal ini menjadi *trigger* bagi pengguna untuk mencoba menu lainnya selain menu MABOG apabila ingin mengetahui fakta lain seputar isu seksualitas atau fakta mengenai perkawinan anak lainnya. Berikut merupakan contoh kasar *flow map* atau peta percakapan untuk pembagian konten untuk menu *chatbot* MABOG. Untuk peta percakapan yang lengkap untuk menu MABOG dapat dilihat pada Gambar 3.4. Catatan untuk warna: dampak psikologis (merah), dampak biologis (jingga), dan dampak sosial-hukum (hijau).



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.1 *Flow Map* Untuk MABOG

b. Konten #KIT

Konten #KIT akan berisi fakta-fakta unik seputar isu seksualitas dan hukum-hukum perkawinan anak di beberapa negara. Setiap isu akan diberikan judul dengan tagar seperti #SEXUALFACT, #VAGINAFACT, #PENISFACT, dan #CHILDMARRIAGEFACT. Fakta-fakta yang digunakan dalam #KIT merupakan data dalam jurnal dan saduran dari beberapa media yang memiliki konsentrasi dalam isu seksualitas atau memberikan *sexual education* seperti @tabu.id. Konten #KIT tidak memiliki *lead* ataupun penutup karena berupa kalimat singkat (tidak lebih dari dua paragraf), sehingga alur untuk mengakses #KIT adalah pengguna hanya perlu mengetikkan perintah untuk #KIT dan *chatbot* akan memunculkan fakta-fakta unik secara acak yang bisa diakses berulang kali.

2. Pembuatan *Draft*

Sebelum menuliskan naskah, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber ahli untuk setiap pembahasan besar. Terkait dampak psikologi perkawinan anak, penulis mewawancarai Gisella Tani dan Veronica Adesla sebagai psikolog. Gisella Tani merupakan psikolog

anak dan remaja di Yayasan Pulih sejak 2010. Beliau menangani permasalahan terkait kekerasan terhadap anak, permasalahan emosi dan trauma pada anak. Selain melakukan pemulihan trauma terutama pada anak dan remaja, penulis memilih beliau karena beliau *concern* dan tertarik dengan isu sosial secara umum, psikososial, kesetaraan gender, edukasi seksualitas komprehensif, dan pengembangan kesehatan mental. Penulis juga melakukan wawancara tambahan dengan Veronica Adesla, psikolog Personal Growth Clinic berdasarkan rekomendasi dari teman untuk beberapa data tambahan yang diperlukan.

Penulis mendapatkan rekomendasi untuk mewawancarai dokter Gerry Irawan, selaku dokter Spesialis Obstetri dan Ginekologi (Kebidanan dan Kandungan) yang melakukan praktik di Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Mohammad Hoesin, Palembang terkait pembahasan mengenai dampak medis perkawinan anak. Terakhir, penulis melakukan wawancara dengan Reni Kartikawati, Sekretaris Departemen Kriminologi, Universitas Indonesia. Selain memiliki konsentrasi dalam bidang perkawinan anak, penulis memilih untuk mewawancarai beliau karena sebelumnya ada beberapa jurnal beliau yang penulis baca, sehingga penulis ingin mengetahui kebaruan informasi

mengenai dampak perkawinan anak dari segi hukum dan sosial. Selain melakukan wawancara dengan narasumber ahli, penulis juga mencari beberapa data tambahan dari jurnal maupun laporan resmi seperti PUSKAPA, UNICEF, BAPPENAS, dan lain-lain. Setelah selesai melakukan wawancara dan membuat pokok-pokok pembahasan, penulis membagi dan menyusun setiap pokok-pokok pembahasan di setiap halaman. Penulis memeriksa kembali apakah setiap pokok pembahasan di halaman satu dapat memiliki kesinambungan dengan alur percakapan pada halaman selanjutnya. Agar lebih terorganisasi, penulis menyelesaikan satu topik terlebih dahulu sebelum melanjutkan menulis skrip untuk topik

Penulis menentukan poin-poin pertanyaan yang akan dijadikan pokok-pokok pembahasan baik dalam percakapan atau opsi pilihan pengguna di setiap alur percakapan, tetapi mungkin juga setiap pernyataan narasumber di luar poin pertanyaan yang menurut penulis menarik dan penting untuk dijadikan pokok pembahasan atau opsi pilihan pengguna. Penulis memulai alur percakapan dengan memperkenalkan karakter *chatbot* Relaxa yaitu Mark dan Vena serta mengajak pengguna untuk masuk ke alur percakapan pertama atau *lead*. *Lead* berisi berita mengenai Aisha Wedding karena

sewaktu penulis membuat naskah, berita mengenai Aisha Wedding sempat viral. Berita Aisha Wedding ini pula yang menjadi *trigger* untuk membahas tentang isu perkawinan anak. Lalu, setelah masuk ke bagian *body* percakapan, penulis menuliskan masing-masing pokok hasil wawancara sesuai dengan topik pembahasan. Setiap kesimpulan yang ditulis merupakan pokok-pokok pembahasan yang dibahas dalam percakapan sebelumnya, sehingga kesimpulan merangkum alur percakapan sebelumnya atau alur percakapan yang memiliki pokok pembahasan yang mirip.

Penulis menggunakan *layered flow* dalam mendesain percakapan *chatbot* pada menu MABOG yang nantinya akan menjadi *knowledge based*. Penulis akan membuat *decision tree* menjadi *decision graph*. Dalam menulis skrip atau naskah, penulis mempermudah penggunaan *command* dan alur percakapan dengan memberikan kode di setiap halaman. Penulis membagi menjadi dua cabang besar menjadi X dan Y, dimulai dari pemecahan *lead* pada tingkat dua bagian *lead*. Setiap kode halaman akan diarahkan ke halaman selanjutnya berdasarkan opsi jawaban pengguna yang disertai dengan kode halaman tersebut. Pembagian topik pembahasan dapat dilihat pada gambar 3.1 yaitu warna merah untuk dampak psikologi, kuning untuk dampak

medis, dan hijau untuk dampak hukum sosial, sedangkan untuk *flow map* lengkap beserta kode setiap halaman dapat dilihat pada gambar 3.4. Penulisan naskah beserta dengan kode dapat dilihat dalam lampiran.

3. Perbaikan dan Penyuntingan

Setelah setiap topik pembahasan dalam naskah selesai, penulis membaca ulang sesuai dengan alur percakapan apakah terdapat kesalahan penulisan kata atau tanda baca, pengulangan kata, dan lainnya. Selain itu, penulis ingin memastikan kembali apakah setiap halaman telah membentuk alur percakapan yang baik. Naskah *chatbot* tentu tidak sepenuhnya sempurna, untuk itu diperlukan juga umpan balik dari pengguna terhadap alur percakapan tersebut.

B. Pembuatan Bot

1. *Requirment Analysis*

Peran penulis dalam perancangan bot ini adalah konseptor, *developer*, penulis, *server owner* sekaligus moderator. Karena bot ini bukan permintaan dari seorang klien, penulis tidak perlu menjelaskan definisi yang diinginkan klien karena klien itu sendiri merupakan penulis sebagai *developer* dan pembuat bot. Penulis memutuskan untuk membuat *chatbot* berbasis peraturan yaitu *decision*

tree-based karena memiliki kerumitan yang rendah, sederhana, dan alur percakapan dapat disesuaikan. Bot dengan *decision tree-based* menyediakan urutan percakapan, perintah, opsi jawaban dan pertanyaan yang sudah terprogram sehingga pengguna hanya dapat memilih opsi yang tersedia. Jika pengguna tidak menggunakan opsi yang tersedia, *chatbot* tidak akan mengerti atau tidak akan merespon pengguna.

Bot Relaxa merupakan *chatbot* yang memberikan informasi mengenai isu seksualitas dan isu perkawinan anak yang dibawakan dengan bahasa informal. Karena target pengguna bot Relaxa ada generasi Z, sketsa kepribadian dan nada percakapan yang digunakan adalah informal dan menyenangkan sehingga dapat membangun hubungan emosional pengguna dengan seluruh pengalaman percakapan. Bot yang akan dibuat oleh penulis akan digunakan dalam aplikasi Discord dan akan *online* selama 24 jam (*hosting*). Pada tahap analisis kebutuhan sistem perang lunak, penulis memiliki kendala bahwa penulis belum memiliki dasar pemrograman untuk membuat bot. Penulis melakukan diskusi dan wawancara mengenai pemrograman dan hal apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sistem bot bagi pemula ke Linoleum, *developer* bot *mini games*

Alita dan Waroeng Go yang sudah berada di lebih dari 10.000 *server*.

Penulis juga telah merekrut beberapa orang untuk membantu penulis dalam pengerjaan dan pembuatan bot yaitu *tutor* untuk memberikan bantuan pengajaran dan desainer untuk mendesain karakter logo dan karakter untuk bot. *Tutor* yang akan membantu penulis adalah Andre Julian Irawan, mahasiswa Teknik Informatika 2017, Universitas Multimedia Nusantara dan desainer yang akan membantu penulis adalah Nathaniel Aldous Santoso. Kemudian, penulis mengunduh beberapa perangkat lunak untuk mendukung pengerjaan pembuatan bot seperti *text editor* dan mengumpulkan beberapa dokumentasi sebagai panduan untuk membuat bot. Penulis menggunakan Visual Studio Code sebagai *text editor* dan Node.js sebagai *runtime* dan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript.

2. *System Design*

Penulis telah berdiskusi dengan desainer mengenai pemilihan warna dan simbol untuk karakter yaitu Mark dan Vena dan logo untuk bot Relaxa. Penulis meminta desainer untuk mendesain karakter animasi remaja yang *catchy* and *cheerful*. Penulis menyerahkan kebebasan penuh kepada desainer untuk mendesain bentuk karakter dan

menambahkan warna lain dengan syarat karakter dan logo tetap memiliki warna dasar dan simbol yang telah ditentukan oleh penulis. Penulis juga telah membuat *draft* tampilan menu *chatbot*. Setiap desain yang telah dibuat oleh desainer akan dikirimkan terlebih dahulu ke penulis untuk dilakukan evaluasi. Setelah *final*, penulis meminta desainer mengirimkan hasil melalui email dalam bentuk PNG dan JPG.



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.2 *Draft* Desain Tampilan #KIT (#KamiInginTahu)



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.3 *Draft* Desain Tampilan MABOG (Mari ngoBrOl barenG)

Penulis juga telah membuat rancangan alur *chatbot* dan mencari referensi desain menu *chatbot*. Rancangan alur kerja interaksi *chatbot* dan referensi desain pada tiap menu bot Relaxa adalah sebagai berikut.

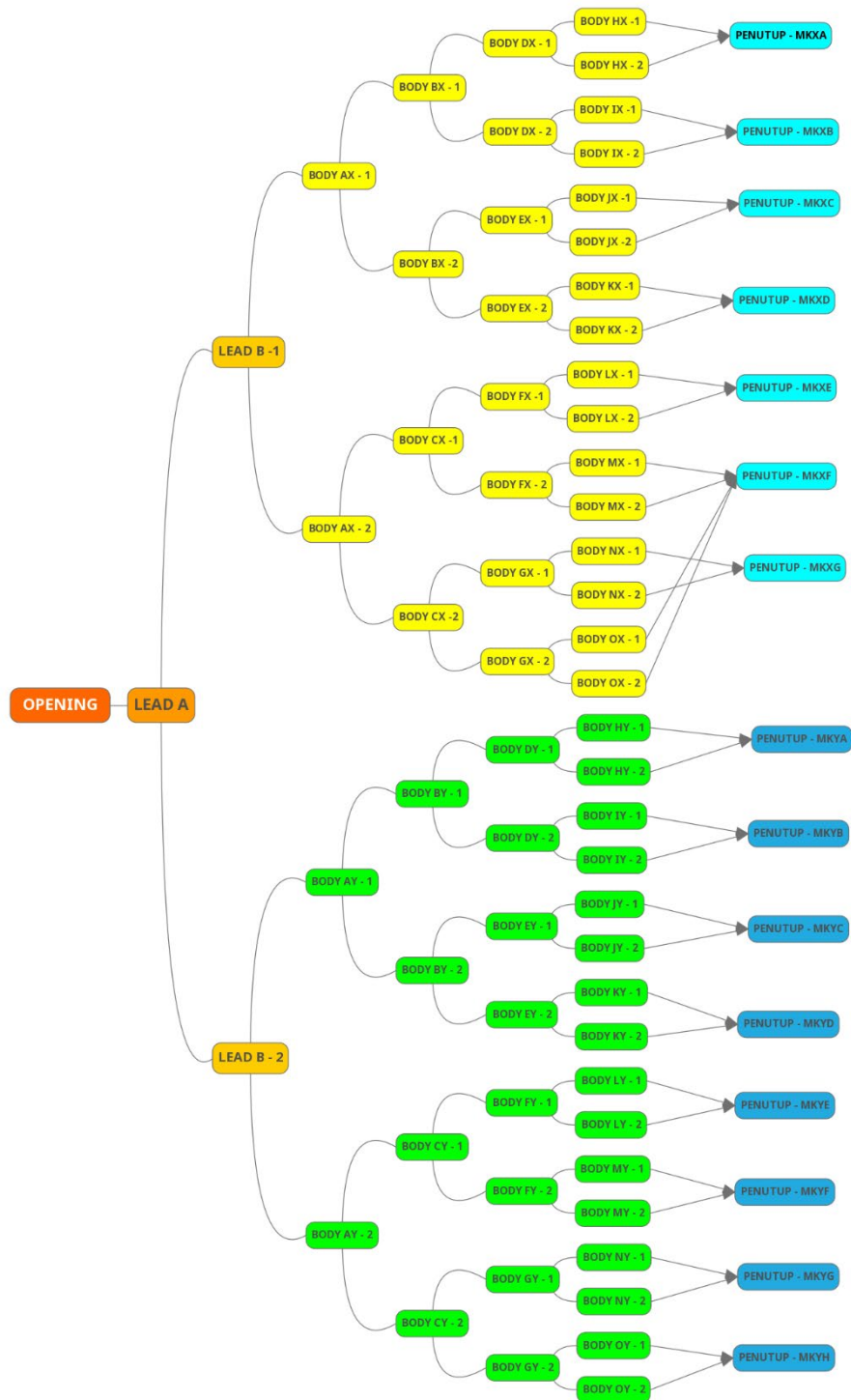
a. MABOG (MAri ngoBrOl barenG)

MABOG atau MAri ngoBrOl barenG berisi konten utama tentang isu perkawinan anak dilihat dari segi medis, psikologis, dan sosial hukum yang dibawakan secara percakapan bersama dengan karakter Mark dan Vena. Setiap alur percakapan,

opsi jawaban, dan kesimpulan sudah diatur dan dirancang sebelumnya oleh penulis karena *chatbot* Relaxa merupakan *chatbot* berbasis peraturan. Pengguna dapat mengakses menu ini dengan menggunakan *command* khusus yaitu ?m. Setiap alur cerita akan disediakan dua opsi pilihan berupa pertanyaan yang seakan-akan ditanyakan oleh pengguna atau opsi jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh salah satu karakter ke pengguna dalam percakapan tersebut. Di setiap halaman percakapan telah disediakan perintah *command* untuk menjawab dan melanjutkan ke percakapan selanjutnya. Di beberapa halaman percakapan juga dilengkapi dengan elemen visual berupa gambar, gif, dan *hyperlink*.

Untuk mengakses menu MABOG, pengguna harus menggunakan perintah awal khusus yaitu perintah ?m untuk memunculkan halaman pembuka. Hal ini sudah dijelaskan di menu bantuan yang dapat diakses dengan menggunakan perintah tertentu. Pengguna dapat melihat panduan ini di saluran atau pesan yang sudah disematkan pada saluran khusus untuk menu MABOG. Selanjutnya, di setiap

halaman, pengguna akan diberi arahan untuk perintah selanjutnya berdasarkan kode-kode halaman yang sudah penulis buat (setiap halaman memiliki kode yang berbeda), misalnya “Respon dengan ?mbx[opsi nomor] untuk lanjut ke cerita selanjutnya. Bagian ‘bx’ merupakan setiap kode halaman percakapan selanjutnya (halaman berkode bx). Setiap respon pengguna akan membawa ke alur percakapan yang berbeda dan di setiap akhir percakapan, pengguna akan diarahkan untuk menuju kesimpulan yang berbeda pula. Naskah untuk menu MABOG dapat dilihat dalam lampiran. Berikut merupakan *flow chart* alur percakapan berdasarkan kode-kode halaman percakapan.



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.4 *Flow Chart* Alur Percakapan MABOG (Mari ngoBrOl barenG)

Berdasarkan Kode Halaman

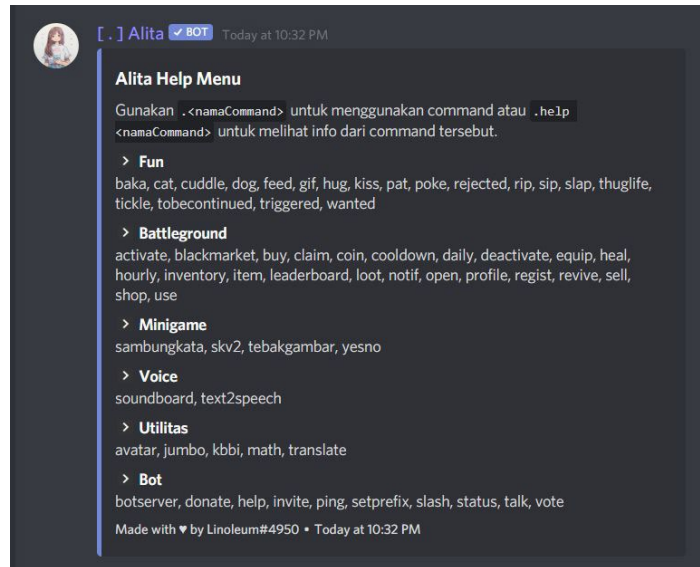
b. #KIT (#KamiInginTahu)

#KamiInginTahu atau #KIT merupakan menu yang akan menyediakan fakta unik seputar seksualitas dan isu perkawinan anak yang disediakan secara acak dan dapat diakses berulang. Pengguna dapat mengakses informasi ini dengan menggunakan *command* khusus #KIT yaitu ?kit. Fakta unik yang disediakan dibagi menjadi beberapa kategori yaitu #SEXUALFACT, #VAGINAFAC, #PENISFACT, dan #CHILDMARRIAGEFACT. Naskah untuk menu #KIT dapat dilihat dalam lampiran.

c. Menu Bantuan (*Help Menu*)

Menu bantuan bot merupakan panduan penggunaan menu utama bot. Pengguna dapat mengakses menu ini dengan mengetikkan *command* ?help untuk mengetahui panduan secara umum. Jika ingin mengetahui panduan lebih rinci mengenai menu yang ingin dimainkan, pengguna dapat mengetikkan ?help [menu]. Sebagai contoh, ketika pengguna mengetikkan perintah ?help mabog, *chatbot* akan memberikan panduan lebih rinci mengenai menu mabog, tetapi jika pengguna ingin

mengetahui lebih lanjut mengenai menu #KIT, pengguna dapat mengetikkan perintah ?help kit.

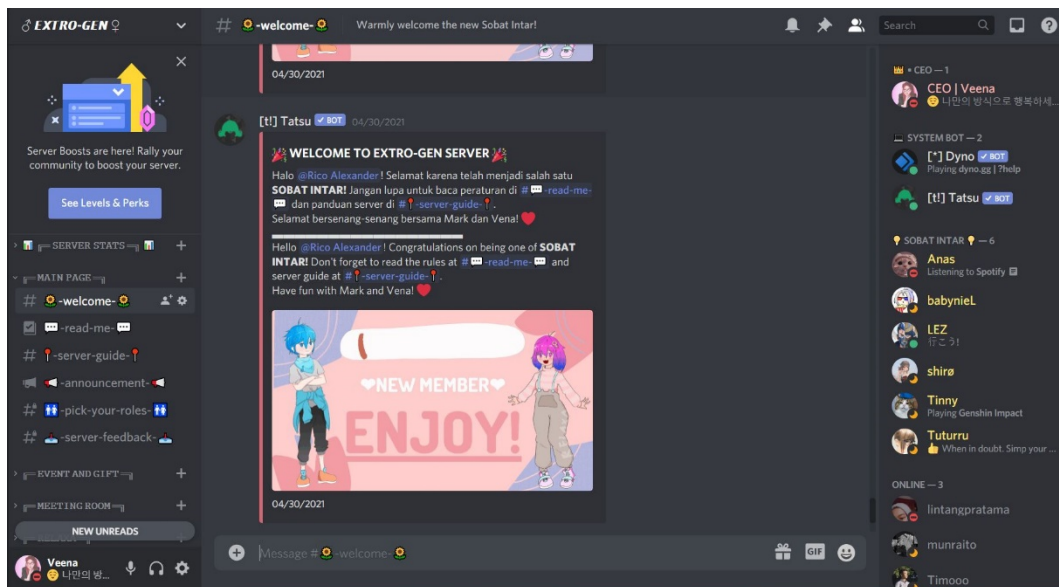


Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.5 Referensi Tampilan Desain Untuk *Help Menu* dari Bot Alita

Penulis juga telah membuat *server* Discord yang diberi nama ♂ **EXTRO-GEN** ♀. *Server* Discord sendiri ditujukan untuk membangun, menampung, dan merawat komunitas yang ada. *Server* Discord juga akan menjadi tempat melakukan uji coba penggunaan *chatbot* Relaxa. *Server* Discord ♂ **EXTRO-GEN** ♀ menyediakan beberapa *channel* teks dan *channel* suara bagi pengguna yang dibagi ke dalam beberapa kategori. Sebelum pengguna dapat mengakses seluruh *channel*, pengguna diharuskan untuk membaca peraturan *server* terlebih dahulu dan mengklik ikon yang tersedia di *channel* peraturan sebagai tanda bahwa pengguna sudah membaca dan memahami peraturan serta

konsekuensi yang tertulis. Setelah itu, pengguna dapat menggunakan fasilitas *server* sesuai keinginan pengguna, misalnya berbincang dengan pengguna lain lewat teks atau suara, bermain dengan bot, mendengarkan lagu, dan lain-lain.



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.6 Tampilan *Server* Discord ♂ **EXTRO-GEN** ♀

3.1.2 Produksi

A. Pembuatan Konten

1. Perbaikan Kesalahan (*proofreading*)

Penulis melakukan langkah ekstra dalam penyuntingan naskah. Saat *chatbot* dinyalakan dalam *local host*, penulis melakukan pengecekan ulang konten dan alur percakapan dengan menetikkan setiap *command* dan

mengikuti alur percakapan sampai terakhir. Hal ini dilakukan oleh penulis agar menemukan kesalahan yang terlewat pada tahap sebelumnya yaitu saat penyuntingan pada naskah mentah (sebelum diimplementasikan pada kode), misalnya apakah terdapat kesalahan penulisan, kesalahan penempatan emoji, dan lain-lain. Apabila menemukan kesalahan, penulis langsung memperbaiki kesalahan tersebut di Visual Studio Code dan di file naskah asli.

B. Pembuatan bot

1. *Implementation*

Pada tahap pemrograman, pengguna menggunakan aplikasi Visual Studio Code untuk mengimplementasikan kode dan Node.js sebagai *runtime*. Karena penulis menggunakan Discord sebagai platform, maka penulis menggunakan discord.js sebagai modul atau perpustakaan yang berisi fungsi-fungsi yang digunakan di dalam aplikasi Discord. Untuk menggunakan modul discord.js, penulis harus menginstal modulnya terlebih dahulu dengan mengetikkan `npm install discord.js` pada terminal di Visual Studio Code.

```
PS D:\Universitas Multimedia Nusantara\Semester 8\RELAXA BOT DISCORD\Relaxa Bot> npm install discord.js
changed 15 packages, and audited 16 packages in 11s
found 0 vulnerabilities
```

Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.7 Menginstal Modul Discord.js di Terminal Visual Studio Code

Modul yang diinstal secara otomatis akan menghasilkan file `package.json` dan `package-lock.json`. Selanjutnya, penulis harus mengimpor modul `discord.js` ke dalam aplikasi discord menggunakan fungsi `require` di file utama. Pengguna juga membuat satu file `.json` untuk menyimpan data token dan *prefix* bot Relaxa.

```
const Discord = require('discord.js');
const bot = new Discord.Client();
const config = require("./token.json");
```

Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.8 Fungsi *Require* Untuk Mengimpor Modul dan File Data

Dalam penulisan kode, penulis menggunakan bahasa pemrograman JavaScript karena JavaScript merupakan bahasa yang cukup populer. Menurut penulis, JavaScript merupakan salah satu bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari. Karena penulis membuat *chatbot* berbasis peraturan yaitu *decision tree-based* yang membuat alur percakapan, penulis menggunakan logika *if*. Hal ini juga disarankan dan diajarkan oleh tutor penulis untuk menggunakan fungsi logika *if*.

```

//CONST FACTS - MAKE RANDOM
if(msg.content.includes(`${config.prefix}kit`)) {
  let randomfacts = Math.floor(Math.random() * FACTS.length);

  const embed = new Discord.MessageEmbed()
  .setTitle(FACTS[randomfacts].title)
  .setDescription(FACTS[randomfacts].description)
  .setThumbnail(FACTS[randomfacts].thumbnail)
  .setImage(FACTS[randomfacts].image)
  .setColor("#FFC0CB")
  .setTimestamp(Date.now())
  .setFooter("Source by "+FACTS[randomfacts].source)
  msg.channel.send({embed});
}

//CONST DATA
if(msg.content === `${config.prefix}m`)) {
  const embed = new Discord.MessageEmbed()
  .setTitle(DATA.m.title)
  .setDescription(DATA.m.description)
  .setThumbnail('https://i.pinimg.com/564x/fd/ec/cb/fdeccbf030fc7499f12f90d90466ae5.jpg')
  .setColor("#000000")
  .setTimestamp(Date.now())
  msg.channel.send({embed});
}

```

Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.9 Implementasi Kode JavaScript dan Penggunaan Fungsi Logika *If*

2. *Integration and Testing*

Setelah setiap data dan kode diimplementasikan, penulis akan menggabungkan modul dan melakukan pengujian seluruh sistem apakah terdapat kesalahan baik dalam sistem kinerja bot atau penulisan percakapan sebelum diluncurkan ke pengguna. *Testing* masih dilakukan di *local host* atau di laptop penulis. *Testing* bot Relaxa dilakukan di *server* Discord dalam *channel* khusus yang hanya dapat diakses oleh penulis dan *tutor*. Apabila terdapat kesalahan atau kendala dalam sistem kerja *chatbot*, penulis segera memperbaiki masalah tersebut, begitu pula dengan penulisan percakapan.

3.1.3 Pasca-produksi

1. *Operation and Maintenance*

Setelah seluruh sistem kerja dan struktur penulisan percakapan sudah selesai, penulis akan menghosting *chatbot* di sebuah *cloud hosting* agar bot dapat *online* selama 24 jam tanpa diaktifkan oleh *local host*. Penulis memilih Heroku sebagai *cloud hosting* karena Heroku merupakan salah satu *cloud hosting* yang memberikan gratis layanan menjalankan dan mengoperasikan bot selama 550 jam atau sekitar 23 hari setiap bulannya. *Chatbot* kemudian sudah siap diakses oleh pengguna di *server* resmi *chatbot* Relaxa. Jika nanti ditemukan beberapa *bug*, penulis akan terus memperbaikinya dan terus melakukan *upgrade* ke *chatbot* Relaxa baik dalam segi kinerja maupun konten untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna.

2. Promosi dan Survei Kepuasan Pengguna

Selanjutnya, penulis mengadakan promosi berupa *partnership* dengan berbagai *server* Discord lain untuk menjaring pengguna lainnya untuk bergabung ke dalam *server* resmi bot Relaxa. Untuk terus meningkatkan kualitas *chatbot*, penulis melakukan survei kepuasan pengguna, wawancara, atau pengguna dengan sendirinya dapat memberikan kritik dan saran di *channel* yang telah

disediakan di dalam *server* untuk evaluasi kinerja *chatbot* baik dari segi penggunaan *chatbot* dan segi isi alur percakapan.

Dalam pengumpulan data mengenai pengalaman pengguna menggunakan *chatbot* Relaxa, penulis menggunakan metode pengumpulan data survei dengan menggunakan skala Likert dengan menyebarkan kuisisioner yang berisi pertanyaan kepada sampel penelitian. Survei yang penulis lakukan adalah survei kepuasan pengguna. Survei kepuasan pengguna berisi penilaian terhadap *chatbot* dan isi informasi yang disediakan. Penulis menggunakan indikator penilaian dari UEQ dengan skala Likert. Penulis menggunakan beberapa komponen indikator UEQ versi bahasa Indonesia yang akan diadaptasi menjadi pernyataan yang lebih mudah dipahami pengguna. Menurut penulis, ada beberapa indikator yang kurang cocok dan memiliki kesamaan definisi untuk diimplementasikan dalam survei pengalaman pengguna. Penulis menggunakan skala bertingkat Likert dengan rentang sangat setuju atau sangat baik sampai sangat tidak setuju atau sangat tidak baik. Setiap rentang skala juga diberikan skor mulai dari 1 sampai 5. Pernyataan yang diberikan ke responden mengandung pernyataan negatif dan positif yang harus dituliskan secara

seimbang. Penulis menggunakan Google Form untuk membuat kuisisioner karena kuisisioner ini dilakukan secara *online*. Untuk menarik pengguna agar mengisi survei tersebut, penulis akan melakukan *giveaway* bagi pengguna yang beruntung.

3.2 Anggaran

No	Keterangan	Jumlah
1	<i>Jasa Freelancer</i>	
	- Tutor	1.000.000
	- Desainer	500.000
2	Keperluan Liputan	
	- Mengikuti Webinar Daring	250.000
3	Biaya Survei	
	- Hadiah Survei Pengguna	250.000
4	Biaya Promosi	
	- <i>Partnership</i> Discord	250.000
	- <i>Giveaway Server</i>	250.000
5	Dana Cadangan	500.000
Total		3.000.000

3.3 Target Luaran

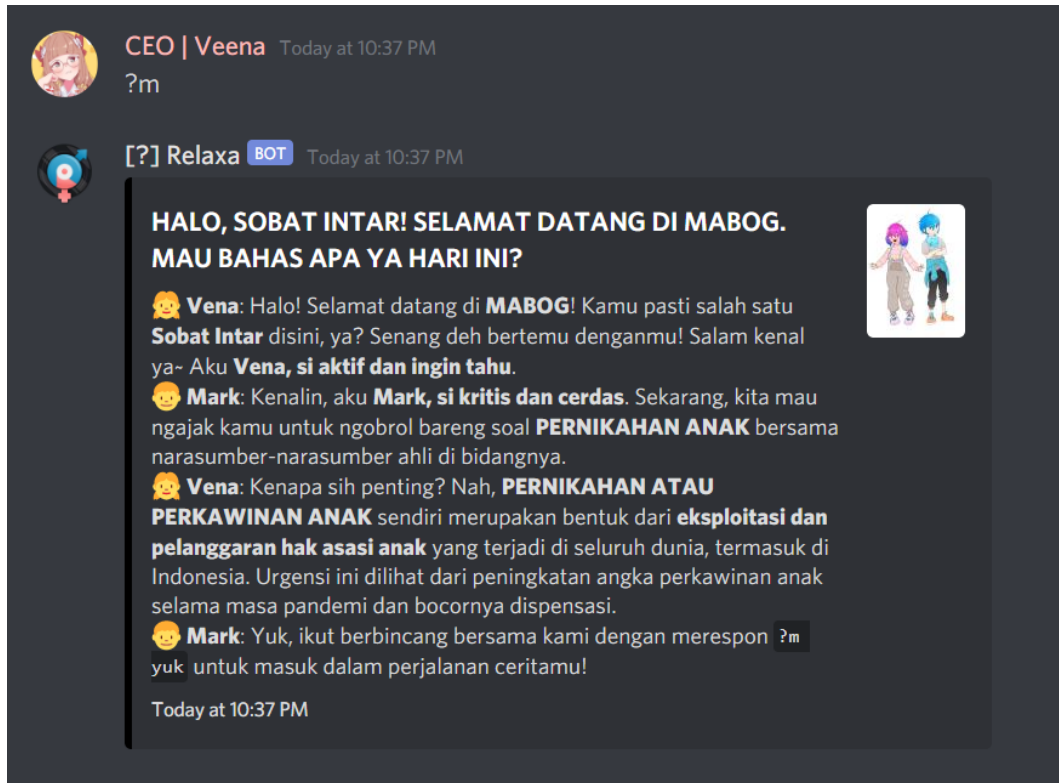
Jenis karya yang dihasilkan penulis berupa *chatbot* jurnalistik bernama Relaxa yang dapat diakses di aplikasi Discord dengan target audiens utama yaitu generasi Z, menggunakan aplikasi Discord, dan bergabung ke *server* resmi *chatbot* Relaxa atau *server partnership*. *Chatbot* Relaxa bisa dimainkan *server* resmi ♂ **EXTRO-GEN** ♀ di *channel* khusus yang telah disediakan. *Chatbot* Relaxa juga dapat diundang ke *server* lain

melalui link khusus. Namun, untuk saat ini, *chatbot* Relaxa hanya dapat dimainkan di *server* resmi *chatbot* Relaxa (♂ **EXTRO-GEN** ♀) dan *server partnership* (SHELTER+). *Chatbot* Relaxa memiliki dua menu utama dan satu menu bantuan. Menu-menu *chatbot* Relaxa antara lain yaitu,

1. MAri ngoBrOl barenG (MABOG)

Menu MABOG atau MAri ngoBrOl barenG berisi konten utama tentang isu perkawinan anak yang membahas dari segi medis, psikologis, dan hukum yang dibawakan secara percakapan bersama dengan karakter Mark, Vena, dan narasumber-narasumber ahli sesuai dengan segi topik yang dibahas. Untuk memulai menu ini, pengguna harus mengetikkan ?m di *channel* yang sudah disediakan. Setiap halamannya memiliki dua opsi jawaban yang dapat dipilih pengguna untuk menentukan jalan cerita selanjutnya dan *command* untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Akhir dari alur percakapan ini merupakan

kesimpulan yang merupakan inti dari setiap pokok-pokok pembahasan tiap halaman yang telah dilewati oleh pengguna.



Sumber: Data Pribadi

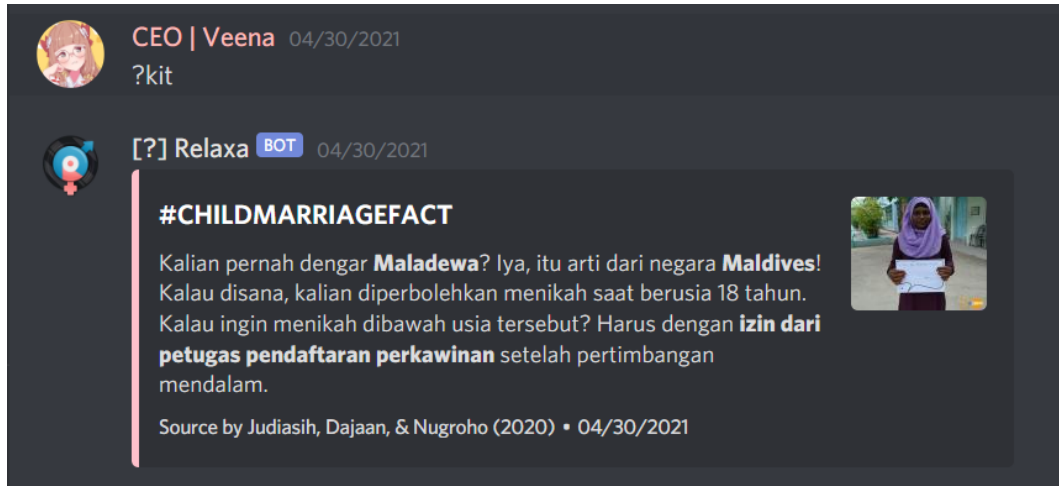
Gambar 3.10 Tampilan Menu MABOG Saat Diakses Pertama Kali dari Discord

Desktop

2. #KamiInginTahu (#KIT)

#KamiInginTahu atau #KIT merupakan menu yang akan menyediakan fakta unik seputar seksualitas dan isu perkawinan anak yang disediakan secara acak dan dapat diakses berulang. Pengguna dapat mengakses informasi ini dengan menggunakan *command* khusus #KIT yaitu `?kit`. Fakta unik yang disediakan dibagi menjadi beberapa kategori yaitu #SEXUALFACT,

#VAGINAFACT, #PENISFACT, dan
#CHILDMARRIAGEFACT.



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.11 Tampilan Menu #KIT Saat Diakses Pertama Kali dari Discord

Desktop

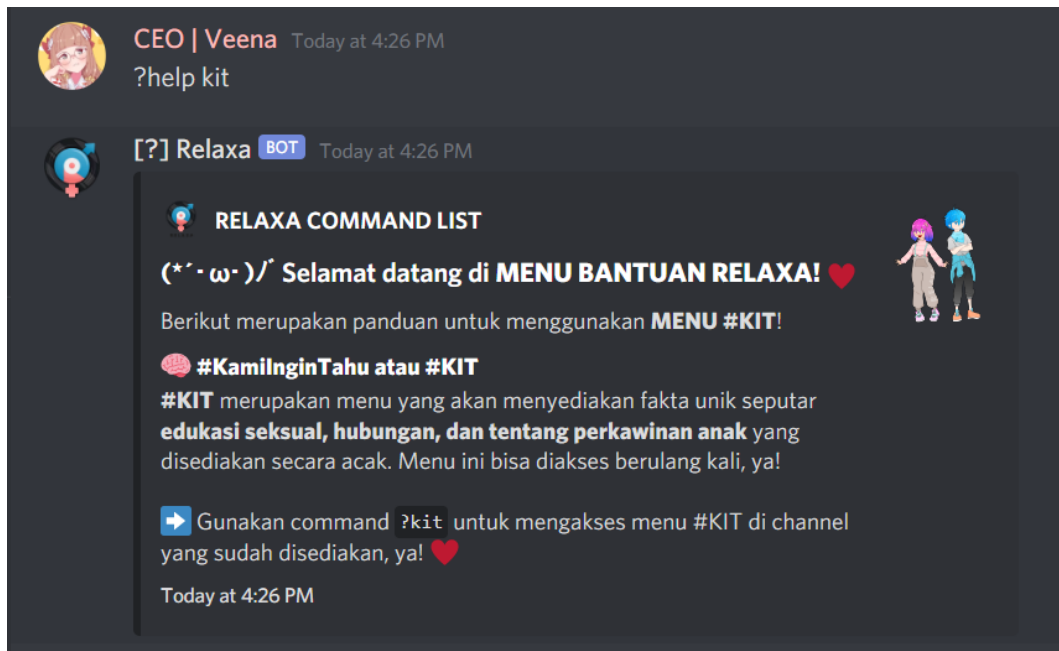
3. Menu Bantuan Bot (*Help Menu*)

Menu bantuan bot merupakan panduan penggunaan menu utama bot. Pengguna dapat mengakses menu ini dengan mengetikkan *command* ?help untuk mengetahui panduan secara umum. Untuk mengakses menu spesifik mengenai masing-masing menu, pengguna harus mengetikkan perintah ?help [menu], seperti ?help mabog untuk panduan spesifik menu MABOG dan ?help kit untuk panduan spesifik mengenai menu #KIT.



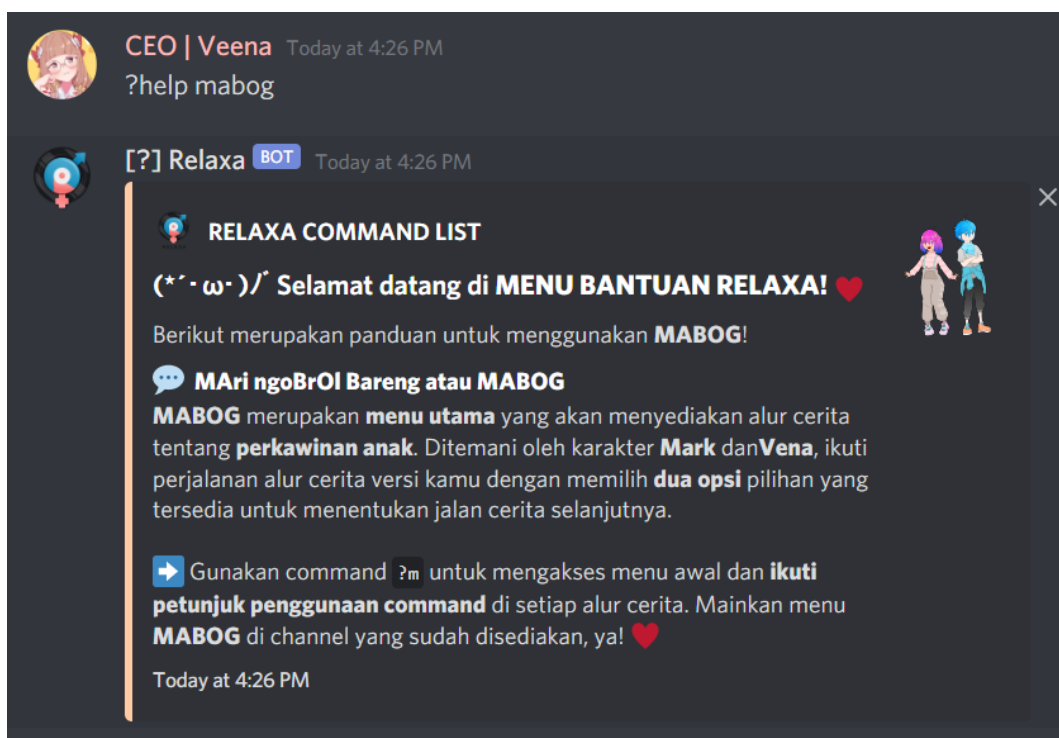
Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.12 Tampilan Menu Bantuan Bot Secara Umum Saat Diakses



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.13 Tampilan Menu Bantuan Bot #KIT Saat Diakses



Sumber: Data Pribadi

Gambar 3.14 Tampilan Menu Bantuan Bot MABOG Saat Diakses