



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Bagian ini menjabarkan metode pengambilan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang tepat guna memvalidasi data yang tepat untuk perancangan tugas akhir ini. Data yang terkumpul dikategorikan menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari studi literatur, studi eksisting dan wawancara terstruktur. Sementara, data kuantitatif didapat dari survey dalam bentuk kuesioner online yang dibagikan pada target pengguna.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Sandra Dewi, guru Sekolah Minggu Gereja Bethany Haleloeya, untuk mendapatkan data mengenai sikap anak-anak dalam hal menghakimi di lingkup bermain mereka dan kepada Patricia Elfira Vinny, seorang psikolog tumbuh kembang anak yang bekerja di Rumah Sakit Jiwa Sungai Bangkong, untuk mendapatkan data tentang menanamkan perilaku “jangan menghakimi” kepada anak-anak dalam kognitif mereka.

3.1.1.1 Wawancara dengan Sandra Dewi S.Psi

Tujuan wawancara adalah untuk melihat apakah kebiasaan menghakimi ada saat anak-anak berinteraksi dengan anak-anak lain dari sudut pandang guru sekolah minggu. Dipilih guru sekolah minggu karena guru sekolah minggu sering berinteraksi dengan anak-anak dan mengetahui ayat Alkitab tentang menghakimi. Isi wawancara berupa pertanyaan mengenai kebiasaan-kebiasaan yang anak lakukan di lingkungannya bersama teman-teman sepermainan mereka (*peer group*). dan juga apakah ada perilaku menghakimi yang kerap terjadi dalam kegiatan mereka. Didapatkan bahwa saling-ejek sering terjadi di antara anak-anak sehingga menjadi wajar.



Gambar 3.12 Zoom dengan Sandra Dewi S.Psi

3.1.1.2 Wawancara dengan Patricia Elfira Vinny



Gambar 3.13 Zoom dengan Patricia Elfira Vinny

Wawancara dengan Patricia Elfira Vinny dilakukan untuk mengenal lebih dalam perilaku menghakimi dan bagaimana cara mengajarkan atau menanamkan perilaku “jangan menghakimi” kepada anak-anak dalam kognitif mereka. Dari wawancara ini, didapatkan data bahwa ada jenis menghakimi yang secara langsung dan tidak langsung (*subtle*) dari tindakan atau gestur. Kemudian, perbedaan menghakimi dengan *labelling* dan dampaknya yang dapat berujung ke tindakan *bullying*. Narasumber juga menyatakan bahwa anak-anak sedari dini sudah memiliki kecenderungan untuk menghakimi karna dalam perkembangannya, anak sudah dapat belajar untuk menilai sesuatu.

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Wawancara dengan Sandra Dewi menyimpulkan bahwa anak-anak masih cenderung memberi label sebagai candaan ringan. Dampaknya dapat menimbulkan pertengkaran di antara anak-anak atau kebiasaan bercanda

yang dapat berujung ‘mewajarkan’ perilaku lempar label seperti itu. Anak-anak belum sepenuhnya paham mengapa hal itu tidak diperbolehkan atau mengapa tidak baik, mereka belum paham apa dampaknya dengan orang lain di luar lingkungannya. Sesuai dengan itu di wawancara dengan Patricia Elfira Vinny, anak-anak akan lebih paham mempelajari tentang ini dengan belajar dari pengalaman sendiri atau kasus yang dapat terjadi di kehidupan anak-anak.

3.1.2 Focus Group Discussion



Gambar 3.14 FGD dengan anak-anak

FGD dilakukan pada tanggal 21 Maret 2021. Semua anak bersekolah di sekolah Swasta dengan SES B, yaitu keluarga berkecukupan. Dalam diskusi kelompok tersebut, terdapat peserta FGD dengan rincian:

1. Satu anak umur 12 tahun kelas 6 SD
2. Tiga anak umur 9 tahun kelas 3 SD
3. Satu anak umur 8 tahun kelas 2 SD

FGD ini diawasi oleh seorang bernama Kristin selaku kakak pembimbing Sekolah Minggu. Penulis mengawali perbincangan mengenai topik dengan bertanya mengenai pengalaman mereka.

1. Apakah kalian pernah diejek atau dikata-katai oleh teman-teman?

Semua anak menjawab pernah tetapi hanya tiga yang berbagi pengalaman. Mereka sering diejek akan sesuatu hal yang terlihat bodoh oleh teman-teman mereka.

2. Sebaliknya, apakah kalian pernah mengejek orang lain?

Mereka terdiam, lalu menjawab tidak pernah. Yang pernah mereka lakukan adalah mengejek balik karena mereka diejek duluan tetapi tidak pernah mengejek duluan.

4. Kemudian, penulis bertanya apakah mereka pernah dihakimi atau menghakimi seseorang?

Awalnya anak-anak tidak paham tetapi setelah diberi pengertian, ada satu anak yang bercerita ia pernah diejek oleh anak yang menyebarkan di sekolahnya. Dan ia menceritakan bahwa anak ini bodoh dan satu kelas tidak ada yang suka pada anak itu. “Memang anaknya bodoh, kak,” katanya tetapi ia tidak menceritakan apa yang membuat anak itu dianggap bodoh. Dia pun mengaku anak itu memang dibully di sekolahnya. Anak-anak lain tidak begitu yakin tapi mereka rasa mereka pernah melakukan yang mirip seperti itu tetapi tidak dengan ejekan yang sama.

5. Boleh tahu, apa yang membuat kalian mengejek dia?

Tiga anak menjawab karena mereka tidak suka orang itu. Yang lain ada yang menjawab karena dia menyebarkan dan mengganggu.

3.1.3 Kuesioner

Untuk perhitungan sampel, digunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Gambar 3.15 Rumus Slovin

Keterangan dari symbol rumus adalah:

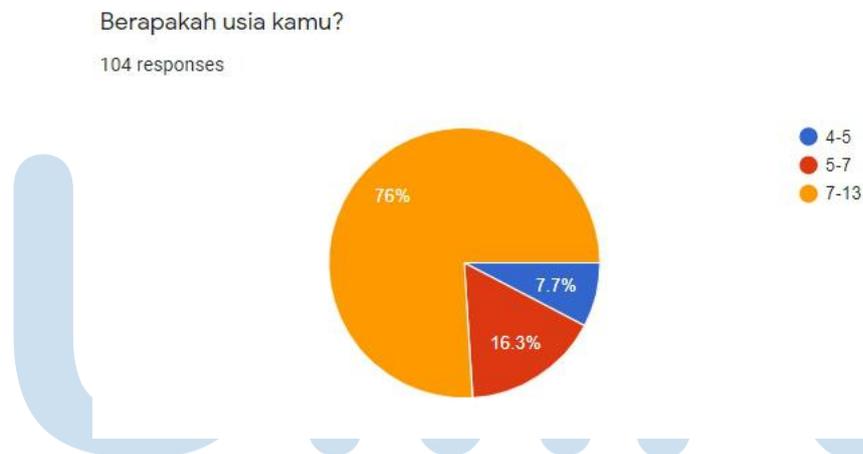
n: Jumlah responden / jumlah sampel

N: Jumlah populasi

e: Toleransi *error* atau persentase kesalahan perhitungan yang masih bisa ditolerir.

Populasi berkisar 31.131.289 penduduk Jabodetabek dan 10% (0,1) adalah persentase toleransi *error* menghasilkan 100 sampel yang dibutuhkan sebagai responden kuesioner ini. Untuk bagian pertama kuesioner, ditanyakan mengenai data berupa usia, agama, pengeluaran dan domisili responden.

1.

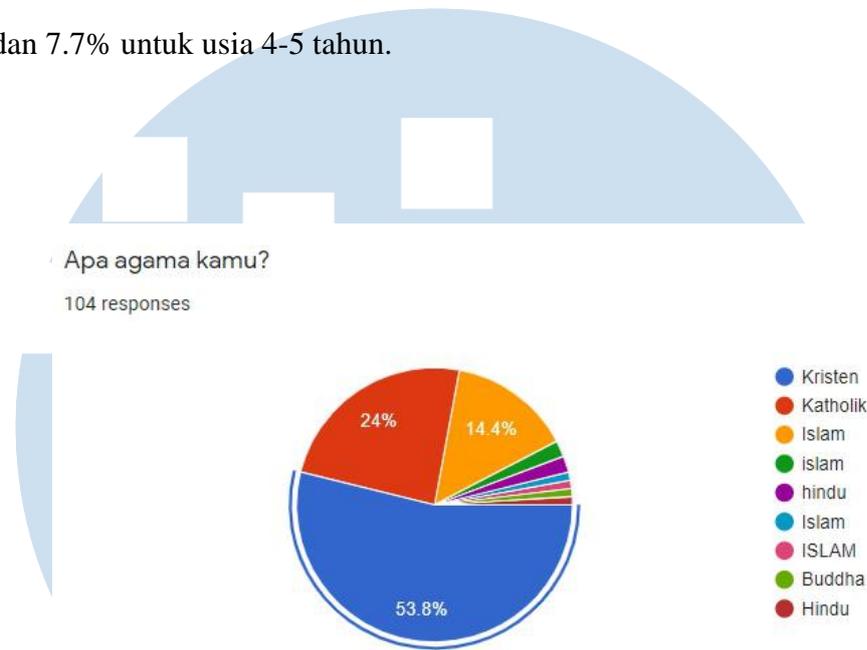


Gambar 3.16 Bagan usia

Kuesioner telah dibagikan secara *online* menggunakan *Google Form* dan saat ini sudah terkumpul 104 responden. Perincian usia responden

adalah 76% untuk usia 7-13 tahun, kemudian 16.3% untuk usia 5-7 tahun dan 7.7% untuk usia 4-5 tahun.

2.



Gambar 3.17 Bagan agama

Responden sebagian besar adalah beragama Kristen sebanyak 53,8% sementara responden lainnya adalah beragama Katholik sebanyak 24% dan agama lainnya sebanyak 22,2%.

3.

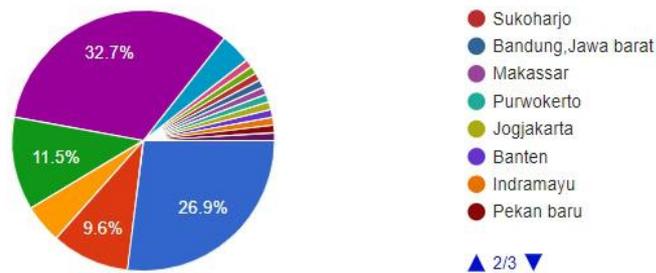


Gambar 3.18 Bagan pengeluaran

Untuk pengeluaran perkeluarga responden berdasarkan SES atau Status Ekonomi Sosial, terbanyak orangtua responden memiliki pengeluaran di atas 10 Juta sebanyak 27,9%. Diikuti pengeluaran 7-10 Juta sebanyak 24%, pengeluaran 5-7 Juta sebanyak 18,3%, kemudian pengeluaran 3-5 Juta sebanyak 17,3% dan yang terakhir, pengeluaran di bawah 3 Juta sebanyak 12,5%.

Dimana kamu tinggal?

104 responses



Gambar 3.19 Bagan domisili

Responden terbanyak berdomisili di Bekasi sebanyak 32,7%. Kemudian, responden yang tinggal di Jakarta sebanyak 26,9%, Tangerang sebanyak 11,5%, Depok sebanyak 4,8% dan Bogor (9,6%). Menghasilkan sekitar 85,5% untuk responden yang tinggal di Jabodetabek sebagai target wilayah utama perancangan. Sementara, responden dari wilayah lain sebanyak 14,8%.

Memasuki bagian dua dalam kuesioner, pertanyaan contoh perilaku menghakimi responden berdasarkan beberapa contoh kasus ringan.

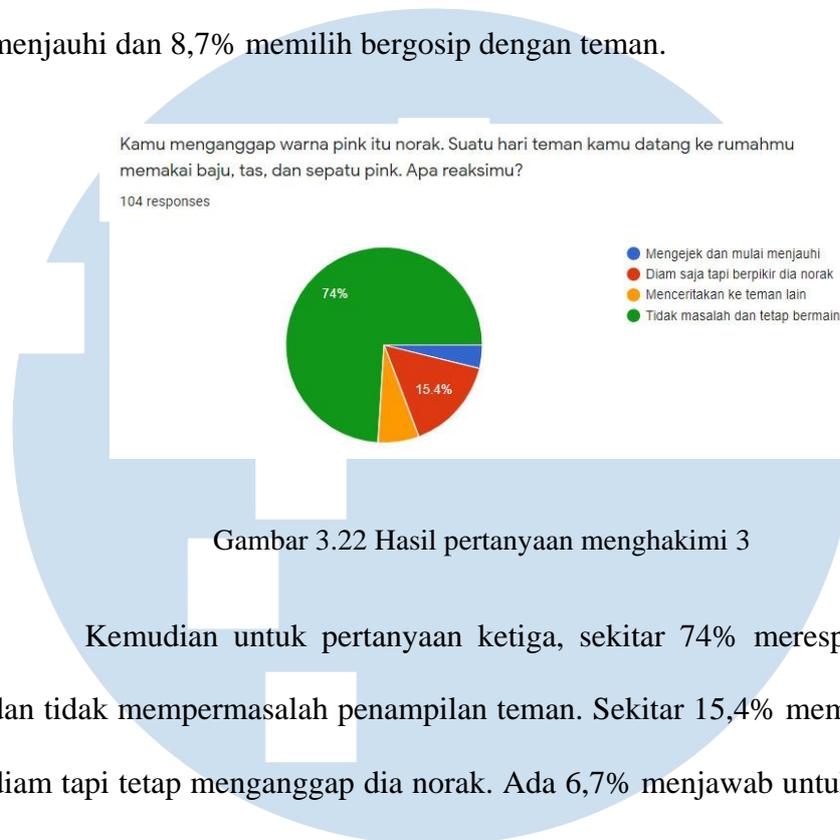


Dari pertanyaan menguji pertama, respon terbanyak adalah respon positif yaitu mengajak bermain (53,8%). Respon kedua terbanyak adalah diam saja sebanyak 28,8%. Lalu untuk respon negatif dengan menjauhi sebanyak 9,6% dan bergosip dengan teman sebanyak 7,7%. Menghasilkan mayoritas menjawab dengan reaksi positif.



Dari pertanyaan kedua, sebanyak 42,3% menjawab untuk ikut menegur teman yang menyontek. Sementara jawaban dimana teman itu

didiamkan tetapi dianggap tukang nyontek sebanyak 29,8%. Sekitar 19,2% menjauhi dan 8,7% memilih bergosip dengan teman.



Gambar 3.22 Hasil pertanyaan menghakimi 3

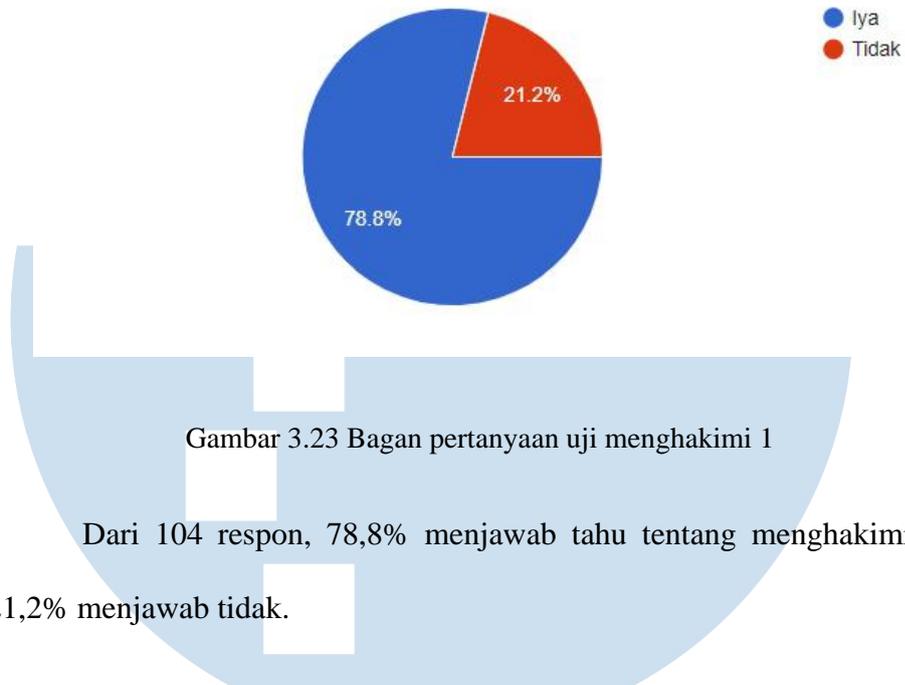
Kemudian untuk pertanyaan ketiga, sekitar 74% merespon positif dan tidak mempermasalah penampilan teman. Sekitar 15,4% memilih untuk diam tapi tetap menganggap dia norak. Ada 6,7% menjawab untuk bergosip dengan teman dan 3,8% memilih untuk mengejek dan menjauhi.

Lalu untuk pertanyaan “Apa reaksimu jika mempunyai teman yang terlihat berbeda karena berambut keriting?”, sekitar 76 responden merasa netral dan tidak mempermasalahkannya dengan menjawab ‘biasa saja’. Kemudian, 21 responden menjawab dengan positif seperti merasa rambut keriting unik dan menarik. Sekitar 7 responden tidak menyukai perbedaan itu.

Memasuki bagian ketiga, pertanyaan tentang inti topic menghakimi mulai diujikan kepada responden.

Apa kamu tahu tentang menghakimi?

104 responses

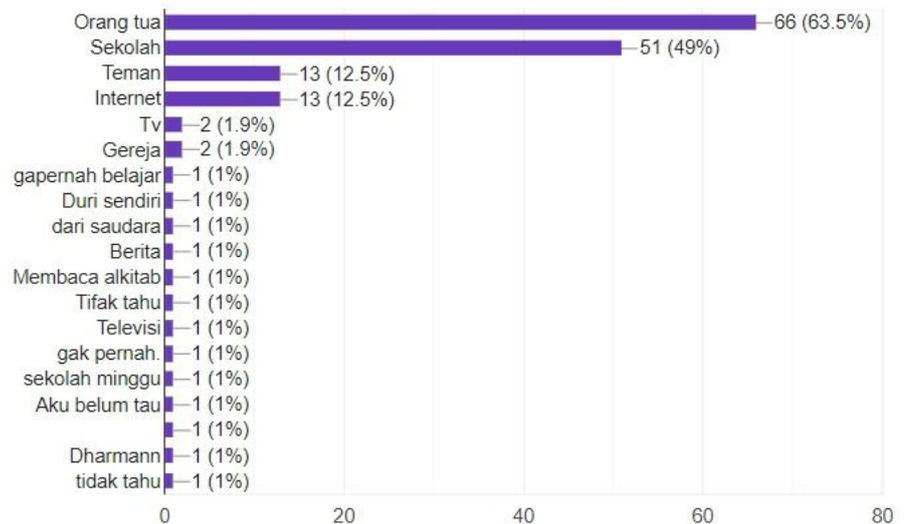


Gambar 3.23 Bagan pertanyaan uji menghakimi 1

Dari 104 respon, 78,8% menjawab tahu tentang menghakimi dan 21,2% menjawab tidak.

Darimana kamu pernah belajar tentang menghakimi?

104 responses



MI U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Gambar 3.24 Bagan pertanyaan uji menghakimi 2

Sebagian besar mengetahui tentang menghakimi dari orang tua sebesar 63,5%, 49% dari sekolah, 12,5% dari teman dan internet. Kemudian, sebanyak 11% belajar dari media lain dan 6% menjawab tidak pernah belajar tentang menghakimi.

Apa kamu tahu ayat alkitab Matius 7:1-2, "Jangan kamu menghakimi, supaya kamu tidak dihakimi. Karena dengan penghakiman yang kamu pakai untuk menghakimi, kamu akan dihakimi dan ukuran yang kamu pakai untuk mengukur, akan diukurkan kepadamu.?"

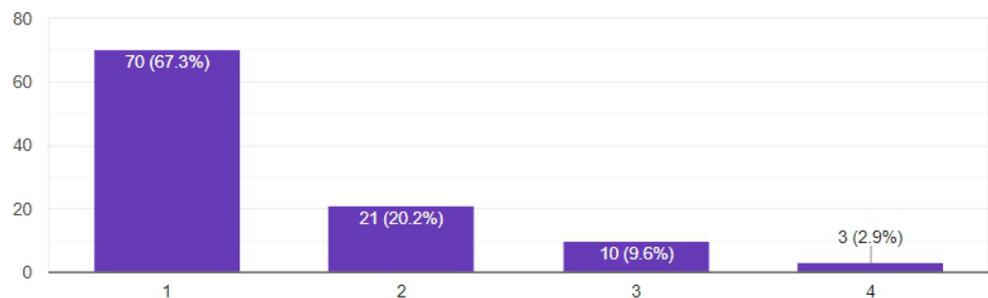
104 responses

Gambar 3.25 Pertanyaan uji menghakimi 3

Sekitar 75 responden menjawab tahu tentang ayat itu dan 28 responden menjawab tidak. Satu responden tidak menjawab pertanyaan.

Menurut kamu, menghakimi itu baik atau buruk?

104 responses



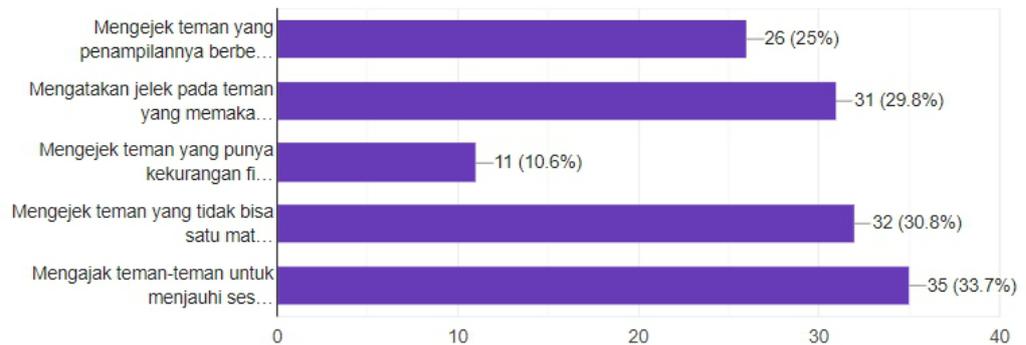
Gambar 3.26 Bagan pertanyaan uji menghakimi 4

Mayoritas menjawab menghakimi itu buruk sebanyak 67,3%, sekitar 20,2% menjawab agak buruk (di tingkat kedua) dan 9,6% menjawab di

tingkat 3 dengan kecenderungan ke arah baik. Sekitar 2,9% menjawab bahwa menghakimi itu baik.

Mana tindakan yang pernah kamu lakukan? (Boleh lebih dari 1 jawaban)

104 responses



Gambar 3.27 Bagan pertanyaan uji menghakimi 5

Dari pertanyaan di atas, sekitar 11 responden pernah mengejek teman yang punya kekurangan fisik (tunantera, tunawisma dan lain-lain). Ada 26 responden menjawab pernah mengejek teman dengan penampilan berbeda seperti warna kulit, rambut, bentuk muka / mata dan lain-lain. Sebanyak 31 responden pernah mengejek teman yang memakai barang yang tidak mereka sukai. Lalu, ada 32 responden menjawab pernah mengejek teman karena kurang akan suatu kemampuan seperti mata pelajaran atau olahraga tetapi mereka (responden) pintar akan bidang itu. Sekitar 35 orang pernah menghasut atau mengajak teman-teman lain untuk menjauhi seseorang karena responden tidak suka orang itu.

Mana yang paling kamu sukai?

104 responses



Gambar 3.28 Bagan pertanyaan uji menghakimi 6

Dari pertanyaan di atas, sekitar 57 responden lebih suka game dan 53 orang suka menonton. Kesimpulan dari kuesioner ini mengenai topik perilaku menghakimi adalah anak-anak tidak begitu memandang perbedaan fisik dalam menghakimi, akan tetapi mereka lebih cenderung melihat preferensi atau standar pribadi. Standar pribadi misalnya karena ketidaksukaan mereka akan seseorang atau suatu barang yang dikenakan orang lain akan mengundang mereka untuk mengejek atau menjauhi orang itu. Kecenderungan lain adalah mereka melihat kekurangan orang lain dalam kemampuannya di suatu bidang, baik akademik atau non-akademik, karena merasa lebih bisa dalam bidang itu.

3.2 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan oleh Willey (2019) tentang *interaction design*. Beliau memaparkan 4 tahap dasar dalam perancangan, yaitu:

1. *Discovering Requirements*

Tahap ini adalah menentukan konsep dari sebuah topik atau isu yang didukung oleh riset dan data lapangan apabila diperlukan sebagai dasar yang kuat untuk perancangan. Tahap ini juga adalah langkah untuk mengenal target pengguna melalui pengumpulan data. Analisis data ini yang akan menentukan perancangan apa yang akan dibuat.

2. *Designing Alternatives*

Wiley menyatakan, ada dua jenis desain dalam tahap ini. Desain konseptual berbicara tentang interaksi antara pengguna dan media; apa yang orang-orang dapat lakukan pada perancangan ini? Sementara untuk desain konkret berbicara tentang detail dalam perancangan berupa warna, bentuk, ikon, menu dan suara.

3. *Prototyping*

Tahap *prototype* dimana tahap sebelumnya dijadikan dalam bentuk visual digital dengan *gameplay* yang sudah seimbang. Penyusunan elemen desain sudah terjadi dalam tahap ini baik dari aset karakter dan property, *user interface* seperti *buttons* dan *menu* dalam bentuk digital menggunakan *software*. Tahap ini adalah dimana melakukan uji coba pada pengguna untuk menjawab apa yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan perancangan.

4. *Evaluating*

Tahap ini adalah dimana dilakukan penilaian terhadap keseluruhan karya dari hasil prototyping dan memikirkan kegunaan perancangan dan apakah perancangan dapat diterima dalam *user experience*. Tahap ini juga adalah tahap untuk mengembangkan apa yang sebelumnya sudah ada dalam perancangan.

3.2.1 Discovering Requirements

Melalui tahap ini, penulis melakukan riset atau pengumpulan data akan sebuah topik untuk perancangan sebagai salah satu langkah dalam *discovering requirements*. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara dengan narasumber, *survey online* atau lapangan, observasi dan pengamatan, studi literature dan studi referensi.

3.2.2 Design, Prototyping and Construction

Memasuki tahap ini, penulis sudah dapat memulai dengan merancang aset-aset visual pendukung perancangan. Seperti *storyboard* sebagai gambaran keseluruhan dalam bentuk narasi yang divisualkan dengan sketsa kasar sebagai gambaran awal. *Design* untuk perancangan elemen visual seperti karakter dalam narasi atau *background* ilustrasi.

3.2.2.1 Conceptual Design

Tahap ini adalah tahap menyusun dan membuat konsep. Konsep disusun pertama kali melalui *mindmap* yang dibuat berdasarkan semua data yang didapat dari *discovering requirements*.

a) Mindmap

Mindmap diperlukan untuk mencari sebanyak-banyaknya hal mengenai topic, isu atau masalah dalam perancangan dari detail terluar hingga terdalam. Dibuat banyaknya cabang dan akar untuk mencapai detail-detail paling relevan sebelum untuk mengetahui secara luas masalah dalam perancangan.

a) Concepting

Keywords diperlukan untuk mengambil inti bagian yang penting dan menggambarkan keseluruhan masalah untuk dapat digunakan dalam mencapai solusi dan penyelesaian masalah. Kata-kata kunci ini akan membentuk sebuah ide dengan gambaran luas. Ide ini disebut sebagai *big idea*.

Kata kunci yang telah didapatkan kemudian digunakan untuk membuat berbagai macam alternatif ide yang dapat diaplikasikan dalam perancangan. Setelah dilakukan, ide-ide itu bisa difilter kembali untuk mencapai sebuah ide besar yang paling mendekati solusi dalam masalah perancangan.

a) Persona

Persona di sini berfungsi sebagai representasi atau perwakilan dari sekian banyak masyarakat yang dapat menjadi calon pengguna berdasarkan target usia yang ingin dicapai penulis.

Melalui persona, penulis dapat memiliki gambaran mengenai calon pengguna yang akan berinteraksi dengan hasil perancangan ke depannya. Persona dapat menjadi pengingat bahwa akan ada orang atau pengguna yang benar-benar akan menggunakan hasil perancangan ini sehingga *trait* dan perasaan mereka akan menjadi data yang valid saat berinteraksi dengan media. Melalui data berupa kesukaan, tingkah laku (*behavior*), dapat dijadikan patokan atau gambaran tentang apa yang akan dirasakan oleh calon pengguna.

Contohnya, dalam persona tersebut adalah dua anak-anak dengan sifat yang berbeda. Satu memiliki sifat keras dan tidak mau kalah sementara yang lainnya memiliki sifat suka berbagi. Perasaan dan pemahaman masing-masing persona akan berbeda begitu mereka mencoba suatu perancangan yang sama.

a) Moodboard

Moodboard diperlukan untuk mendapatkan gambaran dalam masalah berupa visual yang mewakilkan perancangan yang akan dibuat kemudian. *Moodboard* menggambarkan *mood* atau suasana hati, keadaan dan situasi dalam isu yang dibahas.

3.2.2.2 Concrete Design

Setelah dibuat skenario atau storyline, dibuatlah visual kasar dari skenario tersebut dalam bentuk *storyboard* yang juga menggambarkan seperti apa ilustrasi yang akan dihasilkan nantinya seperti latar tempat dan adegan-adegan narasi. Dalam *storyboard*, dapat juga divisualkan catatan interaktivitas dalam gambaran kasar yang dapat disebut sebagai low-fidelity Prototype.

3.2.2.3 Prototype

Prototype adalah tahap dimana Setelahnya akan dimasukkan semua elemen yang sudah lengkap dan sudah jadi ke dalam prototype. Prototype dapat dilakukan dengan berbagai platform seperti Adobe XD dan Figma untuk mencapai interaktivitas yang direncanakan dalam bagian *discovering requirements*. Dari hasil *prototype*, akan ada tahap evaluasi. Evaluasi adalah tahap dimana prototype sudah dilakukan dan telah dilakukan uji coba *alpha* sehingga mendapat feedback dari user. Hasil feedback tersebut akan dipahami dan dievaluasi akan kekurangan dari hasil prototype untuk nanti akan dipertimbangkan ditambahkan atau diperbaiki untuk mencapai perancangan yang maksimal.

3.2.2.4 Construction

Setelah dibuat *prototype* dan evaluasi, nantinya akan dibangun media sebenarnya dengan tepat. Misalkan jika direncanakan untuk membuat *website prototype* dengan Adobe XD, pada tahap ini akan dibuat sebagai *website* yang sebenarnya dengan domain. Tahap ini merupakan tahap akhir dari proyek perancangan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A