

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Shorten dan Smith (2017), penggunaan *mixed methods* memiliki kelebihan dimana seorang peneliti dapat melihat masalah dan solusi secara lebih menyeluruh dan juga dapat melihat melalui perspektif yang berbeda. Shorten dan Smith (2017) juga menyatakan bahwa di dalam *mixed methods*, metode kualitatif akan meningkatkan insight terhadap masalah dan solusi sedangkan kuantitatif akan membuka pengetahuan akan target. Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode *mixed methods* yang menggunakan metode kualitatif dan juga kuantitatif. Metode kualitatif akan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada target. Metode kualitatif yang dilakukan dalam perancangan ini adalah metode interview.

3.1.1 Metode Kualitatif

Wawancara dilakukan dengan Yoga Ardian selaku instruktur *capoeira* yang sudah mengajar di Indonesia sejak tahun 1993 dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai cara penyampaian informasi mengenai *capoeira* sebagai alternatif olahraga di rumah. Informasi mengenai jenis gerakan dan hal yang perlu diperhatikan saat mempelajari *capoeira* juga menjadi fokus wawancara.

3.1.1.1 Interview



Gambar 3. 1. Wawancara Dengan Yoga Ardian
Sumber: Dokumentasi pribadi

Interview dengan Yoga Ardian dilakukan pada tanggal 15 Februari 2022 pada pukul 19.08 WIB melalui Whatsapp *voice call*. Dalam wawancara, penulis menanyakan beberapa pertanyaan yang

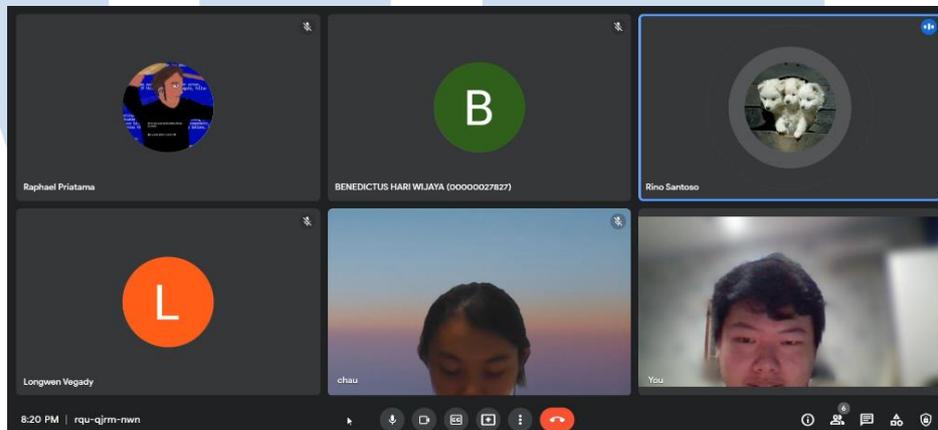
berhubungan dengan penyampaian materi *capoeira*. Yoga Ardian menyatakan bahwa dalam pemberian materi *capoeira*, informasi yang diberikan harus detail, rapi, dan jelas sehingga audience bisa melihat dan mencontoh gerakan dengan baik hingga menyentuh detail seperti bagian kaki mana yang harus menekuk, posisi tangan yang harus berada di depan muka, dan lain-lain. Selain hal tersebut, beliau menekankan bahwa untuk belajar olahraga *capoeira*, seseorang harus memiliki niat untuk belajar sehingga dapat mempelajari gerakan secara teliti dan detail.

Yoga Ardian kemudian melanjutkan bahwa sebelum melakukan olahraga *capoeira* harus selalu melakukan pemanasan. Menurut Yoga Ardian, gerakan yang dapat dipelajari oleh pemula adalah gerakan paling dasar di *capoeira* atau *ginga*, beberapa tendangan seperti *meia lua di frente*, *queixada*, dan *meia lua compasso*, dan juga gerakan menghindar seperti *esquifa*. Yoga Ardian kemudian melanjutkan dengan menjelaskan gerakan yang dapat dilakukan oleh pemula adalah gerakan yang tidak memiliki resiko tinggi dalam arti kemungkinan gerakan tersebut menimbulkan cedera adalah kecil.

Flow dari gerakan *capoeira* dapat dibuat oleh semua orang secara mandiri dan gerakan-gerakan yang dipelajari hanya berfungsi sebagai material untuk memenuhi *flow*. *Flow* dalam *capoeira* tidak harus kompleks seperti yang dinyatakan oleh Yoga Ardian dimana gerakan dasar *ginga* jika dicampur dengan beberapa tendangan dasar sudah dapat membentuk *flow*. Hal terpenting saat belajar adalah untuk melakukan setiap gerakan dengan benar dan tidak asal bisa. Dalam bentuk kardio, Yoga Ardian menyatakan bahwa gerakan *ginga* yang dilakukan secara berulang sudah dapat menjadi sebuah olahraga kardio selama posisi *ginga* yang dilakukan benar dan penambahan gerakan lain merupakan variasi.

Yoga Ardian menyatakan bahwa *capoeira* dapat dilakukan dimana saja dengan luas tempat minimal adalah setengah tinggi badan. Luas setengah tinggi badan tersebut adalah tempat luas minimal untuk melakukan gerakan ginga yang benar seperti contoh jika seseorang memiliki tinggi dua meter, maka dia akan membutuhkan satu meter untuk bergerak ke kanan dan satu meter untuk bergerak ke kiri.

3.1.1.2 *Focus Group Discussion (FGD)*



Gambar 3. 2. *Focus Group Discussion*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penulis melakukan FGD pada hari Senin 21 Februari 2022 pada pukul 20.15 WIB via Google Meet. Dalam FGD ini, penulis mewawancarai 5 orang yaitu Raphael Alexander Priatama, Benedictus Hari Wijaya, Rino Santoso, Longwen Vegady, dan Jessica. Pertanyaan yang penulis sampaikan adalah mengenai kebiasaan olahraga, halangan berolahraga, pendapat mengenai *capoeira*, dan *capoeira* sebagai olahraga alternatif. Pada pertanyaan pertama, yaitu olahraga apa yang sering dilakukan, Raphael menjawab bahwa ia sering bersepeda dan beberapa kali melakukan bela diri aikido. Benedictus menjawab bahwa dia sering melakukan olahraga badminton dan melakukan olahraga sederhana seperti pushup, situp, dan angkat beban. Rino menyatakan bahwa dia rutin melakukan kardio seperti *treadmill* atau jalan sore dan juga

badminton. Longwen menyatakan bahwa dia sering melakukan olahraga badminton. Jessica sering melakukan olahraga kardio dalam bentuk *treadmill*.

Pada pertanyaan kedua, yaitu apakah ada hambatan selama pandemi, semua menjawab bahwa mereka tidak menemukan kendala atau halangan apapun selain dari tidak dapat bermain badminton bagi yang sering bermain badminton lalu penulis melanjutkan pertanyaan mengenai kejenuhan berolahraga. Semua menyatakan bahwa mereka terkadang merasa jenuh saat melakukan kegiatan olahraga karena hal yang dilakukan selalu sama. Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai *capoeira* dimana semua pernah mendengar kata *capoeira* dan mengetahui olahraga *capoeira* secara mendasar yaitu olahraga bela diri yang datang dari Brazil. Setelah itu, penulis memberikan pertanyaan yaitu apakah *capoeira* bisa dilakukan oleh semua orang. Raphael berpendapat bahwa semua seni bela diri dapat dipelajari jika ada sarana yang mengajarkan, Benedictus berpendapat sama dengan Raphael, Rino berpendapat bahwa olahraga *capoeira* hanya bisa dilakukan oleh orang-orang dengan tubuh ringan, Longwen berpendapat sama dengan Raphael dan begitu juga Jessica.

Setelah itu, penulis menunjukkan video gerakan *capoeira* sebagai gambaran. Setelah menunjukkan video, penulis memberikan pertanyaan yang sama dan mendapatkan jawaban yang berbeda dari Rino dimana ia berpendapat bahwa gerakan dasar *capoeira* bisa dilakukan oleh semua orang tanpa kecuali. Setelah itu penulis menanyakan mengenai *capoeira* sebagai alternatif di rumah. Raphael menjawab bahwa *capoeira* bisa dijadikan olahraga alternatif namun harus ada sarana yang dapat mengajarkan. Benedictus berpendapat bahwa *capoeira* bisa dijadikan alternatif saat mengalami jenuh dengan olahraga yang biasa dilakukan. Rino berpendapat bahwa *capoeira* bisa dijadikan alternatif kardio terlebih lagi untuk menjaga berat badan. Longwen berpendapat yang sama dengan Rino, dan Jessica

berpendapat bahwa ia tidak tertarik untuk melakukan *capoeira* sehingga tidak memiliki pendapat dalam hal ini.

3.1.1.3 Kesimpulan

Kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan adalah dalam pemberian informasi mengenai *capoeira*, informasi yang diberikan harus benar, detail, dan rapi agar audience bisa mencontoh dengan baik. Gerakan yang dapat dimasukkan ke dalam media informasi interaktif adalah gerakan dasar yang dapat dipelajari dengan mudah. Gerakan *capoeira* memerlukan lokasi yang cukup kecil untuk bisa melakukan gerakan dasar. Berdasarkan hasil FGD, *capoeira* bisa menjadi sebuah alternatif olahraga di rumah terutama untuk kardio dan menjaga berat badan dan juga sebagai alternatif saat mengalami kejenuhan karena olahraga rutin yang dilakukan sama. namun, diperlukannya sebuah sarana yang dapat mengajarkan *capoeira* pada orang-orang yang belum bisa atau belum pernah belajar.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif yang digunakan adalah metode kuesioner. Dalam penerapan kuesioner, penulis menyebarkan kuesioner kepada audiens dengan syarat berumur 17 – 21 tahun, tinggal di Jakarta dan Tangerang, dan gemar olahraga. Di dalam kuesioner ini, akan digunakan skala likert dengan angka 1 sebagai indikasi sangat tidak setuju dan 5 sebagai indikasi sangat setuju. Jumlah pengambilan data dihitung dengan menggunakan rumus Slovin yaitu $S = \frac{n}{1+n.e^2}$ dengan S = sampel, n = populasi, dan e = derajat ketelitian. Sampel yang akan diambil adalah 100 responden. Kuesioner dibuat menggunakan Google Form dan disebar dalam bentuk link Google Form. Penulis mendapatkan 102 responden dengan hasil seperti berikut

1) Identitas

Dalam bagian ini, penulis mengambil data identitas dari responden agar sesuai dengan kelompok masyarakat yang telah ditargetkan dan penulis juga mengambil nama responden dan nomor telepon. Dari hasil

yang didapatkan, mayoritas usia responden adalah usia 20 tahun dengan 44 responden, 20 responden berusia 19 tahun, 16 responden berusia 18 dan 21 tahun, 6 responden berusia 17 tahun, dan tidak ada responden yang berusia diatas 22 tahun dan dibawah 16 tahun. Mayoritas responden adalah perempuan dengan jumlah 66 perempuan dan 36 laki-laki. Selain itu, penulis juga menanyakan mengenai domisi responden dengan hasil yaitu 75 responden berdomisili di Jakarta dan 27 responden di Tangerang.

Tabel 3. 1. Hasil kuesioner bagian identitas

Usia Responden							
Usia	<16	17	18	19	20	21	>22
Jumlah	0	6	16	20	44	16	0
Rata-Rata	19.47						
Jenis Kelamin							
Jenis Kelamin	Laki-Laki			Perempuan			
Jumlah	36			66			
Domisili							
Daerah	Jakarta			Tangerang			
Jumlah	75			27			

2) Aktivitas Olahraga

Dalam bagian ini, penulis mengambil data mengenai aktivitas olahraga responden. Dari hasil kuesioner, sebanyak 100 responden sering berolahraga dan 2 responden tidak. Mayoritas responden berolahraga selama 30 menit hingga 1 jam dengan jumlah 64 responden. Ada 31 responden yang berolahraga selama kurang dari 30 menit, 6 responden berolahraga selama 1-2 jam, dan 1 responden berolahraga lebih dari 2 jam. Mayoritas dari responden menjawab bahwa pandemi menghambat atau mengganggu aktivitas olahraga dengan jumlah 90 responden menjawab ya dan 12 responden menjawab tidak terganggu.

Mayoritas dari responden mengalami gangguan dari segi tempat yang kurang memadai dan juga karena gym tutup dan tidak ada teman.

Mayoritas responden melakukan *basic workout* seperti *push up* dan *sit up*. Mayoritas dari responden sudah mendengar kata *capoeira* dan mayoritas mendengar kata tersebut dari internet. Mayoritas responden berpendapat bahwa *capoeira* merupakan olahraga dan sedikit yang menjawab *capoeira* adalah kesenian dan bela diri. Mayoritas berpendapat bahwa *capoeira* adalah olahraga yang menyerupai tarian.

Tabel 3. 2. Hasil kuesioner bagian olahraga

Apakah anda sering berolahraga?						
Jawaban	Ya			Tidak		
Jumlah	100			2		
Berapa lama anda melakukan aktivitas olahraga dalam 1 hari?						
Durasi	<30 min.	30 min - 1 jam	1 jam – 2 jam	>2 jam		
Jumlah	31	64	6	1		
Apakah aktivitas olahraga anda terganggu karena adanya pandemi?						
Jawaban	Ya			Tidak		
Jumlah	90			12		
Gangguan apa saja yang dihadapi?						
Gangguan	Gym tutup	Tidak ada teman	Fasilitas tidak memadai	Tempat tidak memadai	Tidak ada	
Jawaban	45	45	38	48	3	
Olahraga apa saja yang anda lakukan selama pandemi berlangsung?						
Olahraga	Workout	Kardio	Angkat beban	Bela diri	Senam	
Jumlah	93	32	25	11	1	
Apakah anda pernah mendengar kata <i>capoeira</i> ?						
Jawaban	Ya			Tidak		
Jumlah	82			20		
Darimana anda pernah mendengar kata <i>capoeira</i> ?						

Usia	Buku	Internet	Keluarga	Teman	TV	Game	Tidak pernah
Jumlah	1	67	1	15	2	1	15
Menurut anda, apa itu <i>capoeira</i> ?							
Jawaban	Olahraga		Bela diri		Kesenian		
Jumlah	81		56		31		
Menurut anda, seperti apa olahraga <i>capoeira</i> ?							
Pilihan	Bela diri ekstrim	Seperti tari	Olahraga unik	mementingkan akrobatik	Hanya bisa dilakukan orang tertentu		
Jumlah	25	47	11	8	11		
Gambar mana yang merupakan <i>capoeira</i> ?							
Pilihan							
Jawaban	8	89	5	0			

3) Pendapat mengenai *capoeira*

Pada bagian ini, penulis ingin mendapatkan perspektif masyarakat mengenai olahraga *capoeira*. Mayoritas dari responden sebanyak 37 responden setuju bahwa *capoeira* merupakan olahraga yang populer di Indonesia. Mayoritas responden juga setuju dengan pernyataan *capoeira* diminati banyak orang dengan jumlah responden 43. Setelah melihat video pemain *capoeira*, Mayoritas responden setuju bahwa *capoeira* itu adalah olahraga yang kompleks, sulit, namun unik. Setelah melihat video singkat *capoeira* tingkat dasar, mayoritas responden setuju dengan pernyataan bahwa *capoeira* dapat dilakukan oleh semua orang dan dapat menjadi sebuah olahraga alternatif di rumah. Mayoritas responden juga setuju bahwa *capoeira* memiliki manfaat yang besar bagi tubuh.

Tabel 3. 3. Hasil kuesioner bagian *capoeira*

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Nilai	Rata-rata
----	------------	---	---	---	---	---	-------	-----------

1	Capoeira olahraga populer di Indoensia	3	27	26	37	9	328	3.21
2	Capoeira diminati banyak orang	4	13	25	43	17	362	3.54
3	Capoeira merupakan olahraga yang terlihat kompleks	0	3	6	55	38	434	4.25
4	Capoeira merupakan olahraga yang terlihat sulit	2	4	10	45	41	425	4.17
5	Capoeira merupakan olahraga yang terlihat unik	0	0	2	32	68	474	4.65
6	Capoeira bisa dilakukan oleh semua orang	1	17	21	38	25	375	3.67
7	Capoeira dapat menjadi alternatif olahraga di rumah	1	10	15	42	34	404	3.96
8	Latihan capoeira memiliki banyak manfaat bagi tubuh	0	0	4	45	53	457	4.48

4) Media informasi

Setelah mengumpulkan data mengenai perseptif masyarakat akan *capoeira*, penulis selanjutnya mengumpulkan data mengenai media informasi yang digunakan oleh responden. Mayoritas responden menggunakan internet sebagai media informasi yang paling sering digunakan. Aktivitas yang dilakukan oleh responden saat menggunakan platform digital adalah untuk *browsing* media sosial dan membaca artikel. Mayoritas sudah pernah melihat media informasi mengenai *capoeira* dan mayoritas melihat melalui Youtube namun mayoritas berpendapat bahwa media informasi yang ada masih sedikit dan minim.

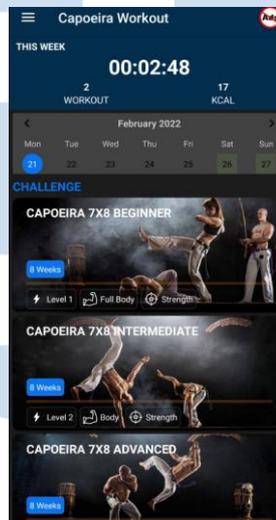
Tabel 3. 4. Hasil kuesioner bagian media informasi

Media informasi yang sering digunakan						
Media	Buku	Internet	Sosial media	Radio	Televisi	WA Telegram
Jumlah	23	92	90	9	1	1
Aktivitas yang dilakukan saat menggunakan platform digital						
Aktivitas	Main game	Browsing sosmed	Baca artikel	Belajar	Streaming film	
Jumlah	48	100	51	50	1	
Apakah anda pernah melihat informasi mengenai capoeira di platform digital?						
Jawaban	Ya			Tidak		
Jumlah	81			21		
Jika ya, platform apa?						
Pilihan	Youtube	Instagram	Tiktok	Google	Jawab tidak	
Jumlah	44	30	1	6	21	
Apakah informasi mengenai capoeira masih minim?						
Jawaban	Ya			Tidak		
Jumlah	91			11		

3.1.3 Studi Eksisting

Dalam metode ini, penulis melakukan analisis pada beberapa media informasi mengenai capoeira. Penulis menemukan tiga media yang dapat dijadikan studi eksisting yaitu aplikasi Capoeira Workout oleh Hazard Studio, playlist video How to Do Capoeira oleh Howcast, dan aplikasi Capoeira Daily oleh Timur Rogozin. Dalam analisis ini, penulis akan melakukan analisis SWOT pada setiap media.

3.1.3.1 Aplikasi Capoeira Workout



Gambar 3. 3. UI *Homepage* Aplikasi Capoeira Workout
Sumber: Dokumentasi pribadi

Aplikasi Capoeira workout ini merupakan aplikasi yang memiliki fungsi untuk menjadi panduan untuk latihan *capoeira* dengan memiliki fitur seperti Samsung Health dimana aplikasi akan mengukur pembakaran kalori rata rata selama latihan sehingga selain dapat belajar *capoeira*, *user* dapat melihat dan menjaga performa dengan melihat record yang ada.

Tabel 3. 5. Tabel analisis SWOT aplikasi Capoeira Workout

Strength	Weakness
Memiliki tutorial gerakan untuk pemula lengkap dengan preview dalam bentuk 3D animation. Tutorial <i>capoeira</i> yang diberikan untuk pemula diberikan	Preview dari gerakan <i>capoeira</i> hanya menunjukkan satu arah dan tampilan hanya dari satu sisi. Preview dari gerakan terpotong saat

<p>dengan cukup jelas dan dapat diikuti.</p> <p>Memberikan set gerakan untuk <i>user</i> ikuti.</p> <p>Memiliki fitur audio cue dan timer pada set latihan.</p> <p>Memiliki fitur challenges mingguan, fitur rekaman latihan (waktu, kalori, dan berat badan), fitur untuk menghubungkan ke google fit, dan memiliki fitur catatan konsumsi makanan.</p>	<p>gerakan sudah selesai sehingga sulit untuk membuat flow. Tidak ada preview flow yang menggabungkan gerakan. Gerakan pada advanced tidak terlalu berbeda dengan normal dengan perbedaan durasi latihan dan gerakan pada kesulitan pemula hanya gerakan memindahkan posisi tubuh.</p> <p>Tidak ada penjelasan mengenai gerakan sehingga <i>user</i> tidak mendapatkan informasi mengenai detail dan fungsi gerakan.</p>
<p>Opportunity</p>	<p>Threats</p>
<p>Memiliki peluang sebagai asisten virtual untuk latihan <i>capoeira</i> dengan adanya fitur seperti Samsung Health dimana aplikasi dapat mengukur jumlah kalori yang terbakar dan juga sudah memberikan challenge bagi <i>user</i> untuk melakukan gerakan dengan set yang berbeda setiap harinya.</p> <p>Menambahkan lebih banyak varian gerakan seperti gerakan pemanasan, gerakan latihan untuk meningkatkan kemampuan akrobatik, dan menambahkan contoh gerakan dari arah berlawanan.</p>	<p>Penggunaan aplikasi Capoeira Workout ditujukan untuk <i>user</i> yang baru memulai belajar karena gerakan yang ditunjukkan adalah gerakan yang cukup mendasar. Pada kesulitan advanced, gerakan yang ditunjukkan tidak jauh berbeda dari gerakan pada kesulitan normal dengan perbedaan pada durasi latihan. Karena itu, kemungkinan <i>user</i> untuk menghapus aplikasi akan tinggi saat <i>user</i> sudah belajar dan menguasai banyak gerakan.</p> <p>Reward yang didapatkan oleh <i>user</i> hanya sekedar melihat progres</p>

Menambahkan sistem reward bagi <i>user</i> seperti achievement atau leaderboard jika terhubung ke Google Fit.	selama latihan dan tidak ada sistem achievement dapat membuat <i>user</i> semakin lama semakin jenuh untuk menggunakan aplikasi.
---	--

3.1.3.2. Playlist video Youtube How to Do Capoeira

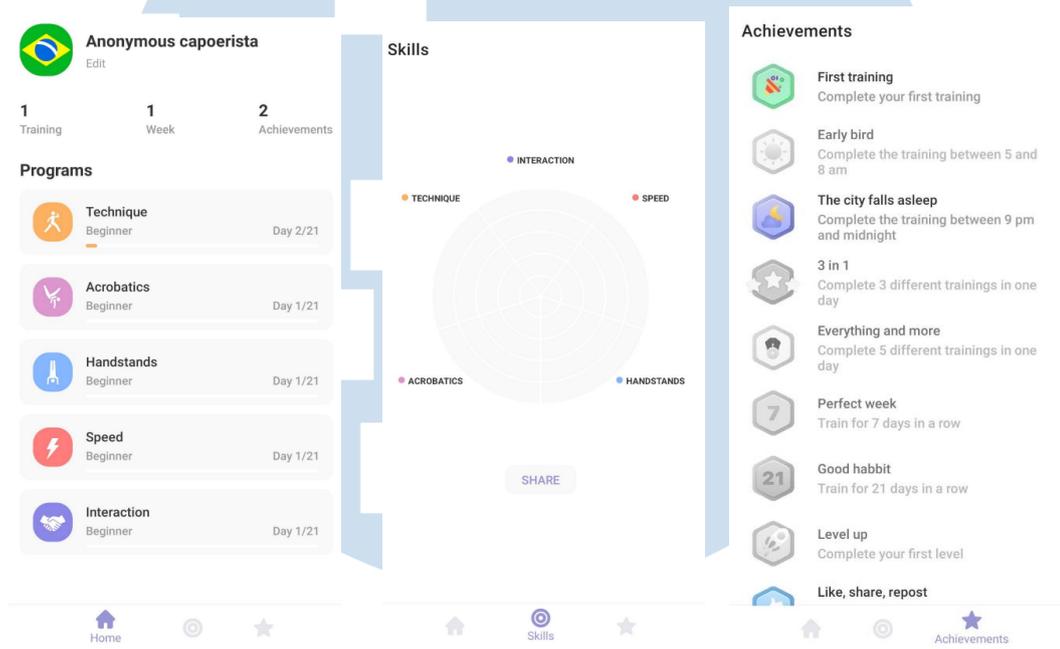
Playlist ini adalah kumpulan video tutorial gerakan *capoeira* dari yang sangat mendasar hingga beberapa gerakan lanjutan yang dapat dipelajari oleh semua orang. Playlist ini menyajikan penjelasan yang cukup baik dan juga gerakan yang diajarkan cukup detail.

Tabel 3. 6. Tabel analisis SWOT playlist video How to Do Capoeira

Strength	Weakness
<p>Video tutorial yang ditunjukkan sederhana dan mudah diikuti. Ada penjelasan mengenai gerakan dan fungsi gerakan. Menunjukkan flow dari posisi ginga atau kuda-kuda pada <i>capoeira</i> sehingga penonton dapat mencontoh dan membuat flow sendiri. Menjelaskan aspek lain dari <i>capoeira</i> seperti <i>jogo</i>, musik, dan <i>batizado</i>.</p> <p>Video menampilkan gerakan ke dua arah dan juga <i>user</i> dapat memutar ulang video jika masih kurang paham.</p>	<p>Beberapa gerakan yang ditunjukkan cukup cepat sehingga penonton beberapa kali harus memutar ulang video.</p> <p>Berbentuk kumpulan video sehingga penonton harus mencari gerakan satu per satu.</p> <p>Memerlukan koneksi internet yang konstan karena berada di situs Youtube.</p>
Opportunity	Threats
<p>Memiliki potensi menjadi video pendamping untuk melakukan olahraga <i>capoeira</i> rutin.</p>	<p>Karena diupload oleh Youtube channel yang memiliki konten umum yaitu Howcast, detail dari video <i>capoeira</i> masih kalah dengan video yang menjelaskan mengenai</p>

Menambahkan video mengenai manfaat belajar capoeira dan mengajarkan cara membuat flow	capoeira dari channel yang fokus ke capoeira.
---	---

3.1.4.1. Aplikasi Capoeira Daily



Gambar 3. 4. UI Aplikasi Capoeira Daily
Sumber: Dokumentasi pribadi

Aplikasi Capoeira Daily merupakan sebuah aplikasi yang mengajarkan gerakan capoeira dalam beberapa bagian yaitu teknik gerakan, teknik akrobatik, handstand, kecepatan, dan kombinasi gerakan. Aplikasi ini juga menyediakan track record dalam bentuk radar chart yang dapat di-share dalam bentuk gambar. Selain itu, aplikasi ini mendorong *user* untuk berlatih dan melakukan set gerakan dalam bentuk achievements

Tabel 3. 7. Tabel analisis SWOT dari fungsi aplikasi Capoeira Daily

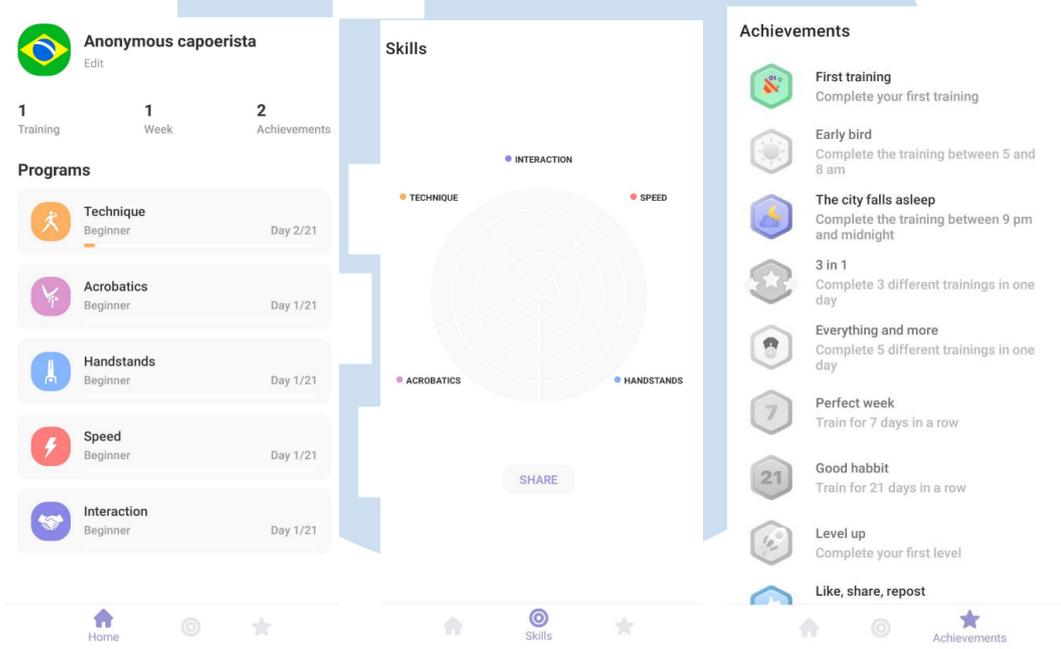
Strength	Weakness
Memiliki pilihan latihan seperti gerakan dasar, latihan akrobatik, kecepatan, handstand, dan latihan secara berpasangan.	Contoh dari preview hanya dari 1 sudut pandang dan penjelasan untuk gerakan terlalu singkat dan tidak ada informasi fungsi gerakan.

<p>Memiliki preview gerakan yang jelas dan detail sehingga dapat diikuti oleh pengguna.</p> <p>Memiliki penjelasan gerakan secara sederhana</p> <p>Memiliki tingkat kesulitan yang jelas dan setiap tipe latihan dapat memiliki level yang berbeda.</p> <p>Memiliki sistem achievement yang dapat meningkatkan keinginan <i>user</i> untuk terus menggunakan aplikasi.</p> <p>Memiliki sistem mencatat rekaman sejarah penggunaan dengan radar chart dimana kemampuan dari setiap tipe latihan <i>user</i> tercatat di dalam radar tersebut dan dapat di-share dalam bentuk gambar melalui aplikasi sosial media apa saja.</p> <p>Memiliki set latihan yang sudah ditentukan</p>	<p>Tidak dapat mengubah set gerakan saat memulai latihan dan jumlah set gerakan tersebut.</p> <p>Tidak memiliki fitur pembakaran kalori rata rata pada tiap latihan.</p> <p>Hanya mencatat set latihan per hari dan tidak mencatat lama berlatih.</p> <p>Tidak ada fitur auto- next pada saat melakukan set latihan sehingga pengguna harus mengganti gerakan secara manual.</p> <p>Tidak ada audio cue atau built-in timer saat melakukan latihan</p> <p>Set latihan per hari tidak memiliki variasi dan memiliki gerakan yang sama.</p> <p>Tidak memiliki bagian untuk melakukan latihan fokus pada satu gerakan.</p>
Opportunity	Threats
<p>Memiliki potensi jika menambahkan beberapa fitur interaktif seperti dapat membuat set latihan sendiri dan kombinasi latihan sendiri, dapat mengubah jumlah set latihan dan waktu latihan, dan menambahkan fitur belajar untuk membuat flow secara mandiri.</p>	<p>Dalam setiap tingkat kesulitan, aplikasi ini tidak memiliki variasi gerakan sama sekali dan hanya mengulang set latihan yang sudah diberikan setiap harinya. Hal tersebut dapat meningkatkan kejenuhan <i>user</i> saat menggunakan aplikasi.</p>

3.1.4 Studi Referensi

Dalam studi referensi ini, penulis melakukan analisis pada aplikasi Samsung Health dan Capoeira Daily sebagai acuan visual yang dituju dan penyampaian konten yang dituju.

3.1.4.1. Aplikasi Capoeira Daily



Gambar 3. 5. UI Aplikasi Capoeira Daily

Sumber: Dokumentasi pribadi

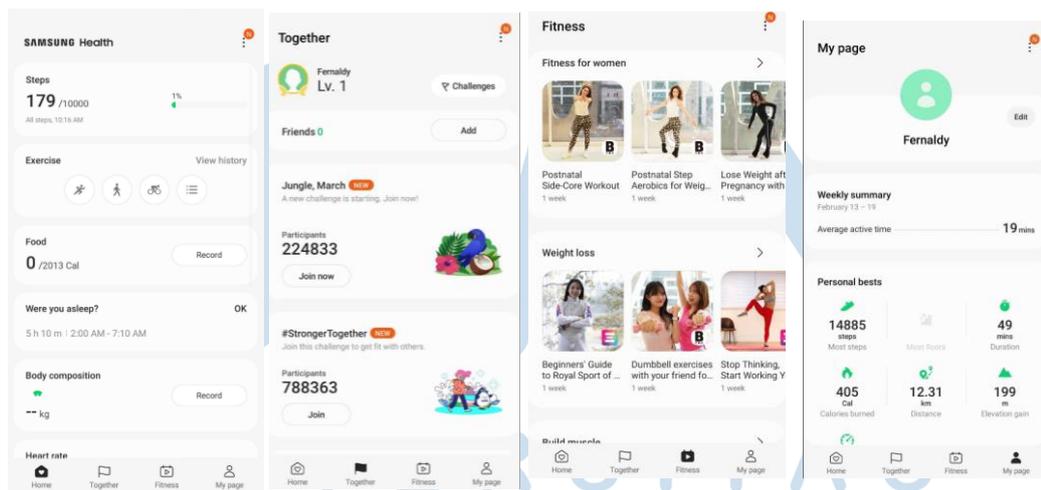
Aplikasi Capoeira Daily memiliki visual yang berkesan rapi dan friendly. Susunan dari setiap bagian terlihat jelas dan memiliki sifat *self explaining* dimana *user* akan langsung tahu letak berbagai fitur. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak microinteraction seperti progress bar, radar chart, dan animasi kecil saat berpindah tab dan saat masuk ke dalam latihan set.

Tabel 3. 8. Tabel analisis SWOT tampilan aplikasi Capoeira Daily

Strength	Weakness
Memiliki visual yang rapi dan berkesan friendly Aplikasi <i>straightforward</i> Memiliki micorinteraction yang baik	Tidak memiliki fitur timer saat melakukan latihan terutama saat melakukan latihan kecepatan. Tampilan video aktor kecil

<p>Tampilan saat berlatih memiliki point of interest pada aktor yang memperlihatkan gerakan</p> <p>Text terlihat jelas dan mudah dibaca.</p> <p>Aplikasi memiliki konsistensi yang baik</p>	<p>Tidak ada audio cues saat melakukan set.</p>
<p>Opportunity</p>	<p>Threats</p>
<p>Bisa menambahkan time gate pada latihan kecepatan, menambahkan fitur menambah waktu atau mengurangi waktu latihan, menambahkan vitur audio cue dan timer saat melakukan latihan dan juga auto next sehingga <i>user</i> tidak harus menggeser gerakan secara manual.</p>	<p>Aplikasi ini merupakan aplikasi kecil dengan fungsi yang sederhana.</p> <p>Threats yang dihadapi ada dalam bentuk kurangnya fitur auto next.</p> <p>Ketika <i>user</i> harus selalu menggeser kerakan setiap selesai melakukan satu gerakan, <i>user</i> akan mengalami frustration.</p>

3.1.4.2. Aplikasi Samsung health



Gambar 3. 6. UI Aplikasi Samsung Health
Sumber: Dokumentasi pribadi

Aplikasi Samsung Health merupakan sebuah aplikasi yang ditujukan untuk mencatat progres atau mencatat rutinitas olahraga

user. Aplikasi ini mengukur pembakaran kalori, jumlah langkah, jarak yang ditempuh, lama berlatih, memiliki kalkulator asupan kalori, dapat membaca detak jantung, dan masih banyak fitur lainnya. Tampilan dari aplikasi ini cukup baik dengan halaman utama menyajikan informasi mengenai aktivitas pada hari tersebut. Dengan membuat penyampaian informasi sebagai halaman awal, Samsung Health merupakan sebuah aplikasi yang praktis. Meski demikian, informasi yang ditampilkan tersusun dengan rapi sehingga *user* tidak mengalami information overload.

Tabel 3. 9. Tabel analisis SWOT tampilan aplikasi Samsung Health

Strength	Weakness
Penyampaian data jelas dan rapi Memiliki sistem achievement dalam bentuk badges Memiliki fitur redirect menuju video tutorial menjaga kesehatan yang sudah dikategorikan berdasarkan kebutuhan Memiliki fitur leaderboard dan challenge Tampilan straightforward dan menggunakan negative space dengan baik	Cara menggunakan aplikasi sedikit rumit dan <i>user</i> perlu melakukan beberapa eksplorasi sendiri jika ingin menggunakan aplikasi Penyajian informasi pada rekaman sejarah cukup sulit untuk dibaca karena tulisan kecil dan cukup rapat.
Opportunity	Threats
Aplikasi dapat menambahkan fitur minimize pada halaman awal sehingga informasi dapat disembunyikan dan tidak memunculkan information overload Menambahkan tombol untuk membuka informasi per bulan pada rekaman	Fitur dari aplikasi ini memerlukan perangkat keras yang bagus dalam arti perlu memiliki sistem GPS, koneksi internet, dan perangkat deteksi di bagian belakang dekat kamera (lokasi perangkat pada Samsung S10+).

sejarah berolahraga sehingga lebih mudah dibaca	Aplikasi ini merupakan aplikasi bawaan dari samsung sehingga tidak semua pengguna akan menggunakan aplikasi ini yang disebabkan oleh ketidaktahuan <i>user</i> akan aplikasi ini.
---	---

3.2 Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Human Centered Design* oleh IDEO (2015) dengan tujuan untuk melakukan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan target. Dalam metode *Human Centered Design*, terdapat tiga tahap yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

1) *Inspiration*

Tahap *inspiration* merupakan tahap dimana penulis melakukan riset atas masalah yang ada dan mencari data dan sumber yang diperlukan. Tahap *inspiration* yang digunakan adalah:

a) *Secondary Research*

Dalam tahap *secondary research*, penulis mencari data melalui internet untuk menemukan artikel dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yaitu hambatan berolahraga di rumah sehingga diperlukannya alternatif olahraga dalam bentuk capoeira.

b) *Interview*

Dalam tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan instruktur capoeira Yoga Ardian untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan capoeira di Indonesia dan juga untuk mencari informasi mengenai persepsi masyarakat mengenai capoeira

c) *Define Your Audience*

Dalam tahap ini, penulis menentukan target *audience* yang akan dituju. Yang menjadi target audiens adalah remaja umur 17-21 tahun, tinggal di daerah Jakarta dan Tangerang, dan gemar berolahraga. Data umur didapatkan dari hasil wawancara.

d) *Focus Group Discussion*

Dalam tahap ini, penulis akan mengumpulkan data dalam bentuk *insight* dari beberapa perwakilan dari target audience yaitu remaja umur 17-21 tahun, tinggal di Jakarta atau Tangerang, dan gemar berolahraga. *Insight* yang diambil adalah mengenai keseharian berolahraga, kendala, harapan, persepsi mengenai *capoeira*, dan *capoeira* sebagai alternatif secara mendalam.

2) *Ideation*

Dalam tahap *ideation*, penulis akan melakukan pembuatan media informasi interaktif. Dalam tahap ini, semua hasil riset yang telah didapatkan dari tahap *inspiration* akan digunakan untuk membuat perancangan yang sesuai dengan kebutuhan.

a) *Brainstorm*

Penulis akan melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin dalam pembuatan karya. *Brainstorming* yang akan dilakukan adalah ide pembuatan karya, jenis visual dari karya, dan juga mengenai poin interaktivitas dari karya.

b) *Create a Concept*

Setelah penulis melakukan *brainstorming*, penulis akan mengumpulkan ide-ide yang memungkinkan untuk dijadikan karya dan akan membuat konsep karya beserta dengan identitas visual dan interaktivitasnya.

c) *Get Visual*

Setelah penulis melakukan pembuatan konsep, penulis akan membuat sketsa visual hasil dari pembuatan konsep dan diharapkan dapat mengerti lebih lanjut karya yang telah dijadikan konsepnya.

d) *Rapid Prototyping*

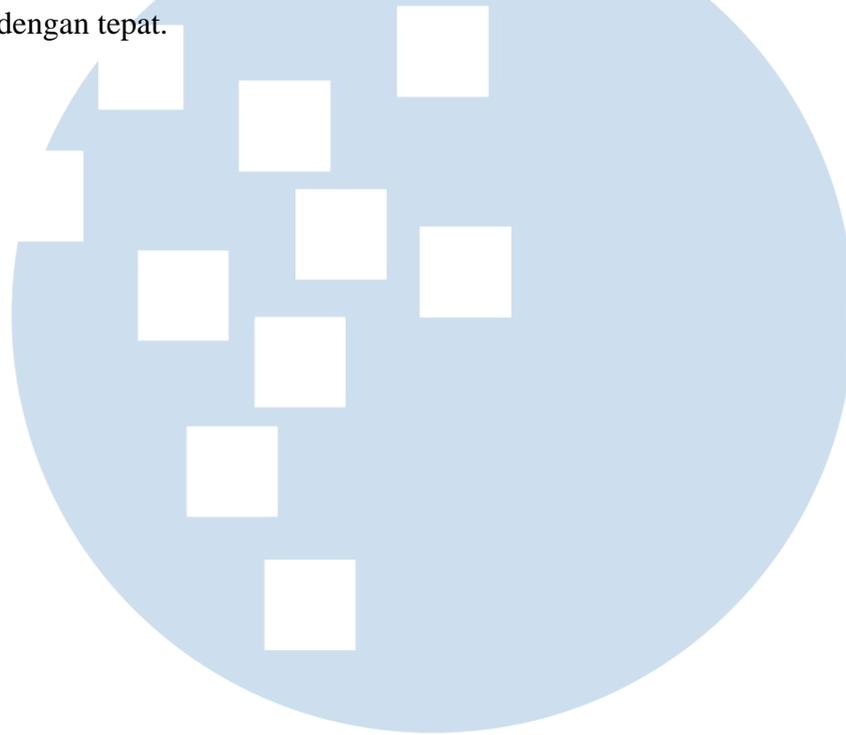
Setelah membuat sketsa dan mengerti hasil konsep, penulis akan melakukan *rapid prototyping* guna melakukan uji coba interaktivitas dan mendapatkan *feedback* dari calon *user*.

3) *Implementation*

Pada tahap implementasi, penulis akan terus melakukan tahap sebagai berikut:

a) *Keep Iterating*

Dalam tahap ini, penulis akan terus mengambil *feedback* dan melakukan iterasi pada perancangan sehingga perancangan bisa menyelesaikan masalah dengan tepat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA