

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam menjalankan penelitian, pengambilan data menggunakan metode campuran antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif yang diperkenalkan oleh Cresswell (2013). Pendekatan tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi dan data yang lebih akurat dalam melaksanakan penelitian. Metode kuantitatif mengandalkan statistik dalam bentuk grafik atau bagan yang memperlihatkan jumlah atau angka untuk mengetahui presentase dari jawaban dari responden. Metode pengambilan data kualitatif bersifat lebih personal dan informatif dengan menyesuaikan target narasumber yang sesuai dengan informasi yang ingin diketahui lebih mendalam serta mengetahui sudut pandang tentang sesuatu dari narasumber tersebut (hlm. 4-5).

3.1.1 Metode Kualitatif

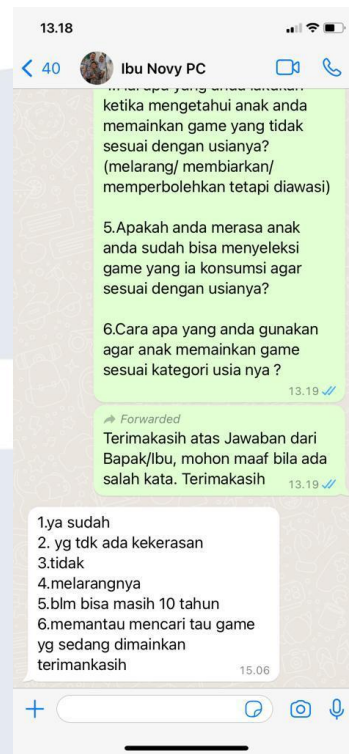
3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa orangtua yang memiliki anak usia 5 sampai 14 tahun untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman tentang rating *game* IGRS dan hal yang dilakukan untuk mengawasi anak ketika bermain *Mobile Game* Android.

Wawancara dilakukan kepada:

1) Wawancara Kepada Novy

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Novy yang mempunyai anak usia 10 tahun. Wawancara dilakukan pada hari Minggu, 19 Maret 2023 melalui Whatsapp via chat

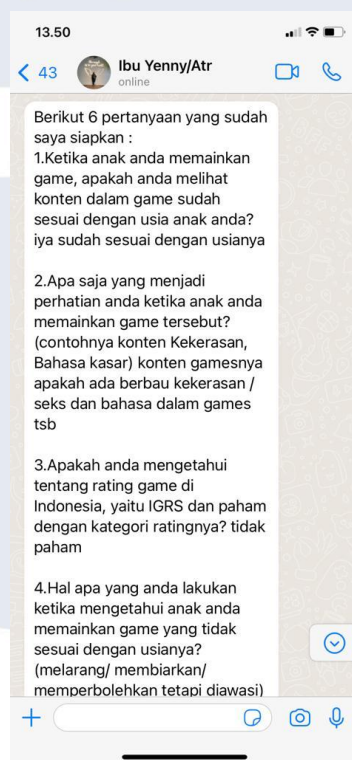


Gambar 3.1 Wawancara Novy

Dari wawancara tersebut Novy melakukan pengecekan terlebih dahulu terhadap *game* yang akan dimainkan anaknya, hal yang menjadi perhatiannya ketika memilihkan *game* yang akan dimainkan anaknya yaitu *game* yang tidak memiliki unsur kekerasan. Novy sendiri belum tahu mengenai sistem *rating game* di Indonesia yaitu IGRS, namun bila melihat anaknya memainkan *game* yang dianggap tidak sesuai dengan usianya pasti akan dilarang untuk memainkan *game* tersebut. Anak Novy sendiri masih dianggap terlalu muda untuk bisa menyeleksi sendiri *game* yang akan ia mainkan, serta langkah yang dilakukan agar anak memainkan *game* sesuai usianya yaitu dengan ikut mengawasi ketika bermain.

2) Wawancara Kepada Yenny

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Yenny yang mempunyai anak usia 7 tahun. Wawancara dilakukan pada hari Minggu, 19 Maret 2023 melalui Whatsapp via chat



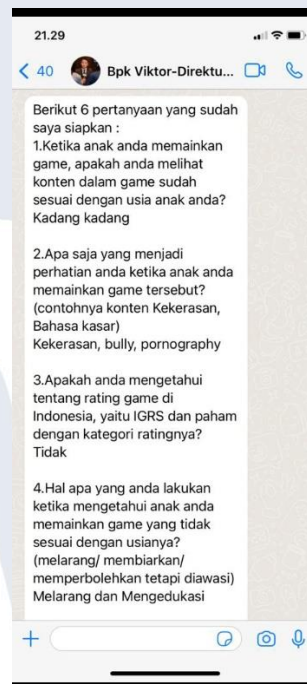
Gambar 3.2 Wawancara Yenny

Dari wawancara tersebut Yenny melakukan pengecekan terlebih dahulu terhadap *game* yang akan dimainkan anaknya sudah sesuai dengan usianya, hal yang menjadi perhatiannya yaitu *game* yang memiliki unsur kekerasan, bahasa yang digunakan dan seksualitas yang terdapat pada *game* tersebut. Yenny sendiri tidak paham mengenai sistem *rating game* di Indonesia yaitu IGRS, namun bila melihat anaknya memainkan *game* yang dianggap tidak sesuai dengan usianya pasti akan melarang anaknya memainkan *game* tersebut.

Anak Yenny sendiri masih dianggap terlalu muda untuk bisa menyeleksi sendiri *game* yang akan ia mainkan sehingga selalu memantau atau memberikan *game* yang memang sesuai dengan usianya, serta langkah yang dilakukan agar anak memainkan *game* sesuai usianya yaitu dengan cara menyeleksi *game* yang akan dimainkan oleh anak.

3) Wawancara Kepada Victor

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Victor yang mempunyai anak usia 7 tahun. Wawancara dilakukan pada hari Sabtu, 18 Maret 2023 melalui Whatsapp via chat



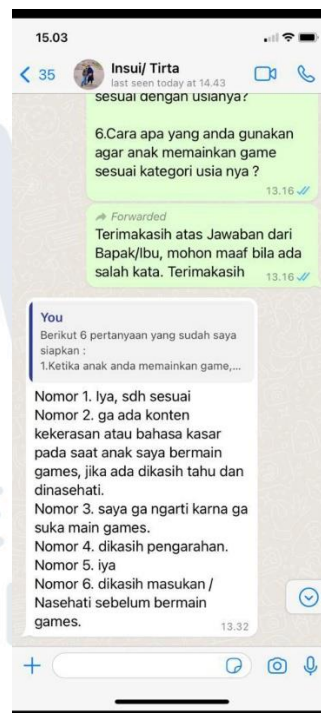
Gambar 3.3 Wawancara Victor

Dari wawancara tersebut Victor terkadang melakukan pengecekan terlebih dahulu terhadap *game* yang akan dimainkan anaknya sudah sesuai dengan usianya, hal yang

menjadi perhatiannya yaitu *game* yang memiliki unsur kekerasan, perundungan dan unsur berbau pornografi yang terdapat pada *game* tersebut Victor sendiri tidak mengetahui mengenai sistem *rating game* di Indonesia yaitu IGRS, namun bila melihat anaknya memainkan *game* yang dianggap tidak sesuai dengan usianya pasti akan melarang dan mengedukasi anaknya ketika memainkan *game* tersebut. Anak Victor sendiri masih dianggap belum bisa menyeleksi sendiri *game* yang akan ia mainkan, serta langkah yang dilakukan agar anak memainkan *game* sesuai usianya yaitu dengan mengedukasi dan memonitor sesekali.

4) Wawancara Kepada Insui

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Insui yang mempunyai anak usia 5 tahun. Wawancara dilakukan pada hari Sabtu, 18 Maret 2023 melalui Whatsapp via chat



Gambar 3.4 Wawancara Insui

Dari wawancara tersebut Insui melakukan pengecekan terlebih dahulu apabila *game* yang akan dimainkan anaknya sudah sesuai dengan usianya, hal yang menjadi perhatiannya yaitu *game* yang memiliki unsur kekerasan dan bila ada akan diedukasi dan dinasehati. Insui sendiri tidak mengerti mengenai sistem *rating game* di Indonesia yaitu IGRS, namun bila melihat anaknya memainkan *game* yang dianggap tidak sesuai dengan usianya akan diberikan pengarahan untuk tidak memainkan *game* tersebut. Insui menganggap anaknya sudah bisa menyeleksi sendiri *game* yang akan ia mainkan, serta langkah yang dilakukan agar anak memainkan *game* sesuai usianya yaitu dengan diberikan masukan dan nasihat sebelum bermain *game*.

3.1.2 Metode Kuantitatif

3.1.2.1 Kuesioner

Kuesioner disebar dengan metode random sampling dengan jumlah responden disesuaikan menggunakan Rumus Slovin dengan batasan remaja yang berada di kawasan Jakarta dan berusia 5-14 tahun. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2021) jumlah populasi sebesar 1.614.103 jiwa penduduk. Dalam perhitungan sampel menggunakan rumus solvin, batas toleransi yang digunakan adalah sebesar 10%.

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

Tabel 3.1 Jumlah Penduduk

No	Rentang Usia	Jumlah Penduduk
1	5-9 Tahun	800.839
2	10-14 Tahun	813.264
Total		1.614.103

Perhitungan Jumlah sample menggunakan rumus Slovin dengan batas Toleransi sebesar 10%

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

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah populasi

e : Batas toleransi kesalahan

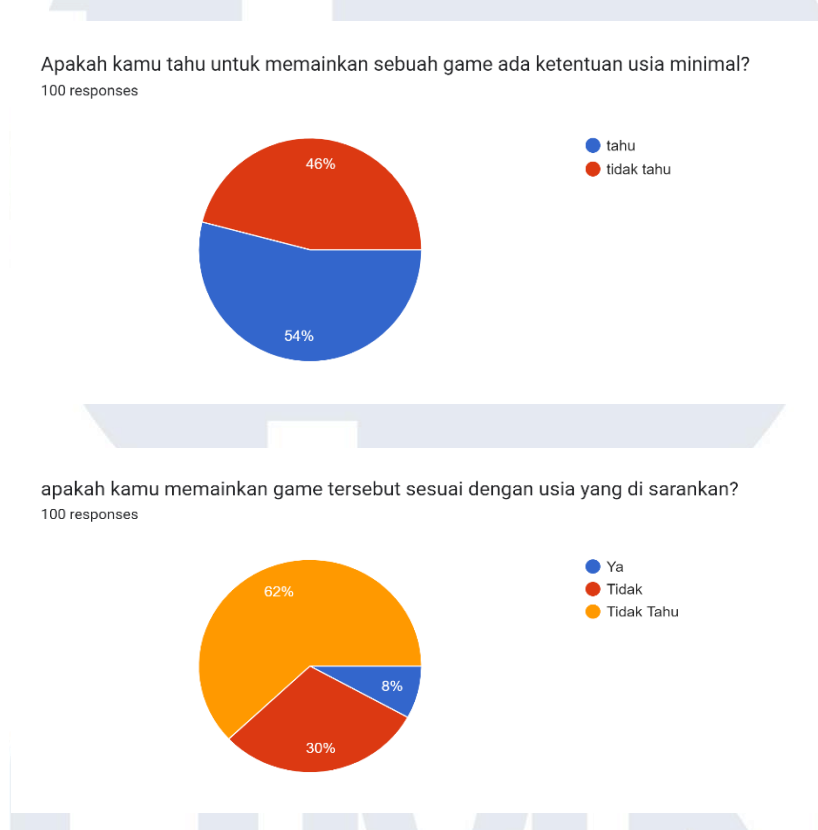
$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{1.614.103}{1 + 1.614.103 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{1.614.103}{1 + 16.141,03}$$

$$n = \frac{1.614.103}{16.142,03} = 99,99$$

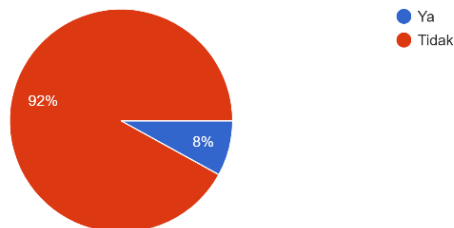
Kuesioner disebarikan untuk mengetahui tingkat pengertian, sudut pandang, dan pendapat dari responden usia anak-anak mengenai Rating Mobile Game di Indonesia. Sampel responden yang didapat di kota Jakarta yang berusia 5-14 tahun berjumlah 100 responden.



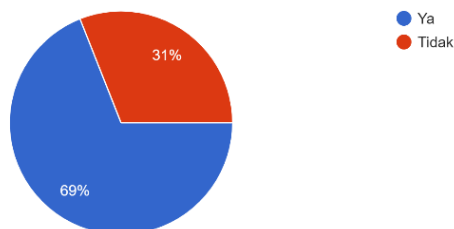
Gambar 3.5 Gambar Pemahaman mengenai Rating Usia

Mayoritas dari responden mengetahui adanya batasan usia saat memainkan *mobile game* yaitu sebanyak 54% dan 46% responden tidak mengetahui tentang batasan usia tersebut. Sebanyak 62% tidak mengetahui bahwa *mobile game* yang ia mainkan sudah sesuai kategori usia yang dirujuk atau belum, 30% responden tidak mengikuti kategori yang sudah dibuat, dan sebanyak 8% memainkan *mobile game* sesuai dengan usianya.

Apakah kamu sebelumnya pernah melihat lambang di bawah ini? (gambar IGRS)
100 responses



Apakah kamu mengerti arti lambang di bawah ini? (gambar IGRS)
100 responses



Gambar 3.6 Gambar Pemahaman mengenai Lambang Kategori IGRS

Berdasarkan Hasil Kuesioner Sebanyak 92% tidak mengetahui dan pernah melihat lambang kategori IGRS sebelumnya, namun 69% dari responden dapat memahami lambang katgori IGRS tersebut.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan media informasi ini, penulis menggunakan metodologi perancangan dengan lima tahapan yang dikemukakan oleh Robin Landa (2011) yaitu Orientasi, Analisis, Konsep, Desain dan Implementasi. Metode ini penulis pilih dikarenakan dirasa cocok untuk memenuhi kebutuhan penyelesaian permasalahan untuk meningkatkan *awareness* terhadap rating usia pada *mobile game* Android untuk anak.



Gambar 3.7 Metodologi Perancangan
Sumber: Landa (2011)

1) Orientasi

Pada tahap ini penulis akan melakukan riset dengan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan informasi yang cukup dan akurat sesuai dengan target sasaran. Penulis akan mengumpulkan semua informasi yang diperlukan tentang target sasaran dan menentukan desain mana yang sesuai untuk mereka. Dengan menggunakan kuesioner, penulis juga mengumpulkan informasi mengenai kesadaran akan adanya rating usia pada *game* serta karakter target sasaran yaitu orang tua yang memiliki anak dengan usia 5 – 14 tahun.

2) Analisis

Di tahap ini penulis akan menganalisis dan mengidentifikasi data yang telah didapatkan untuk mendapatkan kesimpulan dan menentukan strategi, yang sebelumnya juga mencakup indentifikasi masalah serta pengembangan solusi. Pada tahap analisis, sangat penting untuk memahami suatu masalah dari perspektif target sasaran untuk memutuskan metode penyampaian pesan yang tepat. Dengan begitu penulis dapat memilih media kampanye yang sesuai.

3) Konsep

Untuk mencapai hasil yang maksimal, dalam tahap ini penulis akan mulai merancang konsep yang paling sesuai dengan solusi yang telah didapatkan, sebelum penulis mulai dapat memulai proses perancangan desain. Kemampuan untuk menghubungkan data yang ada dengan elemen desain dapat membantu dalam menciptakan konsep yang tepat.

Dimulai dengan pemilihan warna, *font*, dan gaya desain yang sesuai dengan konsep. Sesuai dengan tujuannya, penulis akan mengembangkan konsep kampanye yang paling cocok dan efektif untuk target audiens.

4) Desain

Penulis lalu akan mulai membuat dan merancang sketsa yang nantinya akan didigitalvisualisasikan berdasarkan data dan konsep yang telah didapatkan agar sesuai dengan target. Dimulai dengan sketsa, lalu akan dilanjutkan dengan pembuatan *mock-up* desain untuk melihat realisasi dari hasil visualisasi desain.

5) Implementasi

Pada tahap akhir implementasi ini, ide dari solusi yang telah ditentukan dalam tahapan sebelumnya akan diterapkan desain visual yang dikembangkan dan digunakan pada media yang telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan antara lain desain untuk *website*, media *online*, dan media cetak. Desain akan dieksekusi dalam berbagai media yang dibutuhkan, dapat termasuk media cetak, dan media elektronik, digunakan langsung oleh target *audiens* penelitian sehingga penulis dapat menerima tanggapan berupa kritik dan saran mengenai karya yang sudah dihasilkan. Dengan adanya interaksi tersebut, penulis dapat memperbaiki karya semestinya dan menyesuaikan karya sehingga mampu mengakomodasi fungsinya yakni untuk membantu menyelesaikan permasalahan mengenai topik penelitian.

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