

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam proses pengumpulan data, metode yang digunakan adalah *mixed method*. Pengumpulan data kualitatif menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) dan wawancara. Dalam metode FGD, dilakukan secara online menggunakan *zoom meeting* dan dilakukan dengan durasi kurang lebih 30 menit; dalam wawancara, dilakukan secara online dan juga wawancara secara langsung kepada orang yang melakukan lari di Gelora Bung Karno. Dalam pengumpulan data kuantitatif, metode yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dibuat dan disebarluaskan secara online menggunakan *google form*. Kemudian, untuk mendapatkan responden, kuesioner disebarluaskan pada komunitas lari dan disebarluaskan secara online.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap 2 orang pelari, yaitu Diaz dan Mas Tedjo. Wawancara dengan Diaz dilakukan di Gelora Bung Karno pada tanggal 18 Februari 2023, wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan *insight* dari pelari yang suka melakukan olahraga di Gelora Bung Karno. Wawancara dengan Tedjo dilakukan secara online melalui *Direct Message Instagram*. Wawancara dengan Tedjo dilakukan untuk mendapatkan *insight* dari seorang *sport enthusiast* dan juga seorang *triathlete*.

1. Wawancara kepada Diaz

Penulis melakukan wawancara dengan Diaz yang berusia 32 tahun pada tanggal 18 Februari 2023 secara langsung di Gelora Bung Karno. Dalam proses wawancara, penulis menanyakan beberapa pertanyaan mengenai kebiasaan lari yang dilakukan oleh Diaz.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Diaz

Dalam wawancara, Diaz menceritakan bahwa narasumber sudah berkecimpung dalam olahraga lari selama 10 tahun, dan Diaz suka melakukan olahraga lari di pagi hari dengan alasan tubuh yang lebih *fresh* dan juga kondisi udara yang masih bersih di pagi hari. Lintasan atau tempat lari yang cukup sering digunakan adalah *ring road* Gelora Bung Karno, karena lebih steril tidak ada kendaraan terlebih sekarang sudah tidak ada sepeda sehingga lebih aman untuk pelari dan juga memudahkan untuk menghitung jarak dalam berlari; karena Diaz menjelaskan bahwa jarak yang ditempuh setiap berlari adalah 5 kilometer sehingga cukup melakukan 5 kali putaran pada *ring road*. Dan menurut Diaz *ring road* GBK merupakan lintasan yang cukup ideal untuk digunakan lari karena steril dari kendaraan. Diaz menjelaskan bahwa lintasan yang digunakan tidak hanya *ring road*, narasumber suka mencoba lintasan lain seperti ring luar GBK, ancol, dan disaat keluar kota narasumber mengatakan tetap berlari dan suka mencari lintasan lari baru untuk berlari.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa Diaz menyukai lintasan lari yang steril dari kendaraan karena

lebih membuat nyaman saat berlari. Dan Diaz juga merupakan orang suka mencari suasana tempat lari baru untuk menghindari bosan, terlebih saat keluar kota pun tetap mencari pengalaman baru dari tempat lari yang ada.

2. Wawancara kepada Tedjo

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu *sport enthusiast* yang cukup aktif di media sosial yaitu Tedjo pada tanggal 17 Februari 2023 melalui *direct message* pada *Instagram*. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui *behaviour* dari seorang *sport enthusiast* dan juga *triathlete*.

Dalam wawancara, Tedjo menjelaskan bahwa narasumber lebih sering melakukan olahraga lari di pagi hari dengan alasan waktu yang lebih cocok untuk melakukan olahraga dengan kondisi udara yang masih segar. Dan juga narasumber mengatakan bahwa olahraga di pagi hari dapat membantu kondisi badan lebih *fresh* untuk melakukan aktivitas sepanjang hari. Dan olahraga lari sudah menjadi hobi sekaligus persiapan untuk *event* terdekat yaitu Bandung *full marathon*.

Tedjo mengatakan bahwa untuk lintasan lari tidak ada kriteria khusus karena bisa dimana saja asalkan tergantung pada waktunya. Dan jarak yang ditempuh juga cukup variatif karena menyesuaikan dengan program latihan untuk persiapan *event*. Tedjo mengatakan bahwa bentuk ideal untuk suatu lintasan kembali lagi sesuai dengan preferensi setiap pelari, tetapi Tedjo mengatakan bahwa akan lebih ideal jika dilakukan di lapangan olahraga atau biasa trek lari.

Dari hasil wawancara dengan Tedjo dapat disimpulkan bahwa Tedjo menyukai olahraga lari karena sudah menjadi hobi dan juga untuk persiapan *event* mendatang. Dan kebiasaan yang sering dilakukan yaitu melakukan olahraga lari di pagi hari karena udara yang masih bersih, dan membuat tubuh lebih bersemangat untuk

beraktivitas. Menurut Tedjo, lintasan apapun bisa digunakan untuk lari, tetapi kembali lagi disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi setiap pelari.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Tedjo

3.1.2 Focus Group Discussion

FGD dilakukan terhadap Michael, Steven, Matthew, Lucia, Andrew, Yehezkiel, dan Jonathan dengan rentang usia 25 – 35 tahun. Tujuan dari penggunaan metode FGD untuk mendapatkan *insight* serta mengetahui masalah atau kendala yang selama ini dirasakan oleh pelari. Proses diskusi dilakukan secara online melalui *zoom meeting* pada tanggal 28 Febuari 2023 pada pukul 21.00.

Sebelum memulai diskusi, penulis mendeskripsikan mengenai tujuan dari diadakannya *zoom meeting* serta menjelaskan perancangan media

informasi yang akan dibuat oleh penulis. Penulis menjelaskan mengenai masalah yang terjadi hingga solusi yang diberikan yaitu perancangan media informasi berupa aplikasi. Topik yang dibahas dalam diskusi adalah pembahasan mengenai penggunaan aplikasi *Strava* yang sudah digunakan oleh kebanyakan pelari, masalah atau kendala apa yang dirasakan oleh seorang pelari.

Jonathan dalam diskusi tersebut menceritakan bahwa dirinya bukan pengguna *Strava* melainkan pengguna aplikasi *Garmin*, dan biasanya aplikasi hanya digunakan untuk merekam *performance* latihan saja. Salah satu yang menjadi kebiasaan dari Jonathan sebelum melakukan latihan untuk *long run* adalah menghitung jarak terlebih dahulu serta menentukan rute menggunakan *Google Maps*.

Jonathan mengatakan bahwa terdapat kendala saat menggunakan *Google Maps*, karena dalam *Google Maps* hanya mampu menunjukkan jarak dan jalur lintasan saja, tidak dapat menunjukkan bentuk dari lintasan atau rute lari tersebut apakah datar atau menanjak atau bergelombang. Karena Jonathan mengalami hal tersebut, dalam persiapannya untuk *event half marathon*, ternyata rute yang dicari menggunakan *Google Maps* tidak memberikan informasi bahwa jalanan yang dilalui tidak *flat*, melainkan ada naikan dan turunan sehingga hal tersebut mempengaruhi *performance* saat latihan juga. Bentuk dari jalan akan mempengaruhi tingkat *heart rate* sedangkan bagi pelari *heart rate* bagaikan permata yang harus dijaga agar tidak membuat tubuh cepat lelah. Michael dalam diskusi menyampaikan hal yang sama, bahwa seringkali kecewa jika mencari rute dan jarak menggunakan web karena apa yang dilihat ternyata berbeda dengan kenyataan. Disaat Michael sudah mengeluarkan usaha untuk mencapai 5km, tetapi sebaliknya jarak yang didapat hanya 3km, hal ini yang terkadang membuat pelari kecewa.

Dan Jonathan mengatakan bahwa dengan adanya solusi berupa perancangan aplikasi yang mampu memberikan informasi mengenai lintasan lari, yang sudah dilengkapi dengan bentuk dari lintasan atau rute serta jarak lintasan; akan sangat menolong untuk Jonathan yang sedang persiapan untuk

event half marathon. Karena jarak dan bentuk dari lintasan yang akan digunakan akan mempengaruhi *performance* saat latihan. Michael setuju dengan apa yang dikatakan oleh Jonathan, karena Michael sedang dalam persiapan *race half marathon*. Dan Michael menambahkan bahwa hal yang sangat menolong adalah adanya fitur untuk bisa membuat pin *point* dengan tujuan agar jelas titik mulai dan titik selesai latihan serta jarak yang akan ditempuh juga akan jelas, Michael memberikan contoh aplikasi yang mampu memberikan fitur itu yaitu *GPX*.

Yehezkiel dalam diskusi memiliki pemikiran yang sama dengan apa yang dikatakan oleh Jonathan. Yehezkiel dan Andrew bukan seorang pelari yang sedang dalam persiapan *event* atau *race*, Yehezkiel dan juga Andrew hanya berlari untuk kesehatan saja sehingga penggunaan aplikasi *Strava* hanya untuk sekedar merekam jarak dan *performance* latihan saja, *Strava* tidak digunakan untuk mencari lintasan baru ataupun komunitas yang ada.

Yehezkiel dalam diskusi tersebut mengatakan bahwa tidak ada masalah yang cukup mengganggu dalam hal berlari, karena Yehezkiel bukan tipe pelari yang setiap hari berlari sehingga lintasan apapun untuk Yehezkiel tidak menjadi masalah karena yang terpenting adalah agar target dalam larinya tercapai. Namun, Yehezkiel setuju dengan adanya perancangan media informasi berupa aplikasi dan Yehezkiel memberikan *insight* baru jika sampai ada aplikasi yang benar-benar bisa memberikan informasi, akan sangat menolong jika ada fitur yang terdapat juga dalam aplikasi *Rovo*. *Rovo* merupakan aplikasi olahraga yang dapat memberi informasi seperti contohnya hari Kamis di daerah Kelapa Gading terdapat lapangan kosong untuk badminton, terdapat slot hanya 6 orang jam 6 sore. Menurut Yehezkiel hal-hal seperti ini yang akan memberikan motivasi untuk berolahraga, terlebih dalam berlari akan lebih seru jika dilakukan berkelompok atau bersama dengan komunitas.

Hal ini didukung juga dengan pendapat dari Steven yang mengatakan bahwa hal tersebut akan sangat menolong untuk pelari. Terlebih jika dalam fitur tersebut dapat memberikan jenis latihan apa yang cocok untuk dilakukan

pada hari tertentu, sehingga aplikasi tersebut akan mirip dengan aplikasi *gym* yang mampu mendukung perkembangan pelari. Dan akan lebih baik menurut Steven jika setiap lintasan ada kategori untuk *beginner*, *intermediate* atau *professional*. Apa yang disampaikan oleh Steven berdasarkan pada pengalaman dirinya yang adalah seorang pekerja yang bekerja setiap hari 9 pagi – 6 sore sehingga tidak ada waktu latihan yang cukup.

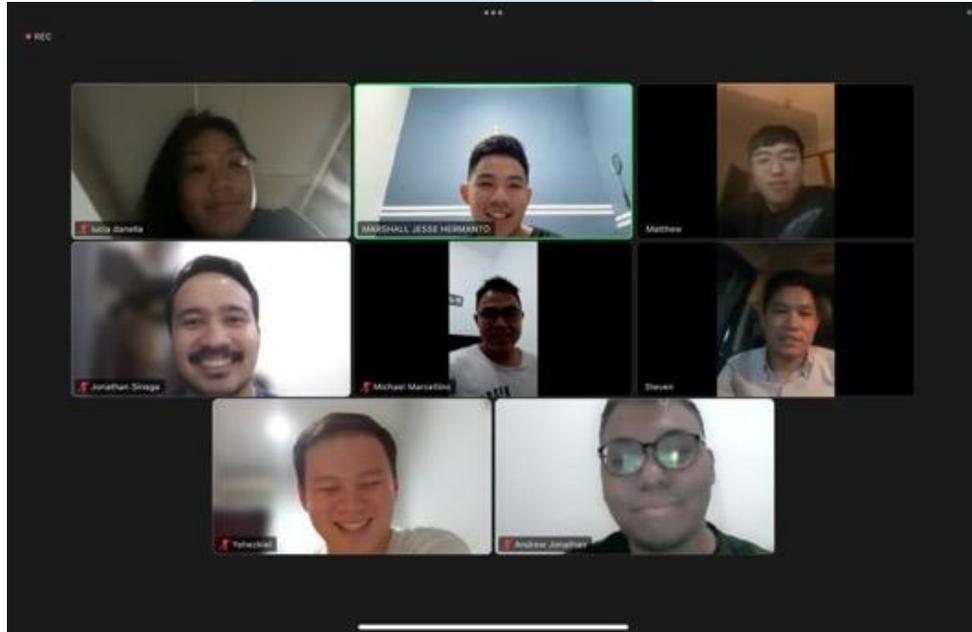
Matthew, Lucia dan Michael memiliki pemikiran yang sama dalam hal pemakaian aplikasi *Strava*. Dalam diskusi Matthew, Lucia, dan Michael mengatakan bahwa alasan penggunaan aplikasi *Strava* hanyalah untuk merekam *performance* serta untuk pamer bahwa di hari tersebut mereka melakukan olahraga.

Lucia mengatakan bahwa ada masalah dalam hal informasi lintasan lari yang didapatkan melalui sosial media. Lucia pernah mencari informasi mengenai lintasan lari yang baru menggunakan sosial media di sekitar Kelapa Gading yang dekat dengan tempat tinggal. Setelah mencoba untuk lari, selang 10 menit Lucia harus memberhentikan latihan karena tidak diperbolehkan untuk digunakan. Lintasan tersebut memang berada di dalam kompleks TNI, tetapi yang menjadi masalah adalah informasi yang didapatkan di sosial media tidak disebutkan *operational hours* dari lintasan lari yang ada.

Dalam diskusi Lucia juga mengatakan bahwa jika dalam aplikasi yang akan dirancang bisa ditambahkan atau dicantumkan *operational hours* dari lintasan yang direkomendasikan akan sangat menolong sehingga tidak perlu membuang waktu untuk datang dan kecewa karena tidak bisa digunakan untuk latihan.

Matthew dalam diskusi mengatakan walaupun menggunakan *Strava* hanya untuk merekam dan pamer pada teman-temannya yang ada di *Strava*, Matthew mengalami kendala dalam hal banyaknya fitur *Strava* yang tidak bisa digunakan karena membutuhkan *subscription*. Sehingga apa yang bisa digunakan terbatas, maka dari itu hanya digunakan untuk merekam. *Strava* memiliki fitur yang dapat menampilkan segmen atau rute yang sering digunakan oleh pengguna *Strava* lain untuk latihan, tetapi harus melakukan

subscription terlebih dahulu agar akses pada saat melihat segmen tidak terbatas.



Gambar 3. 3 Proses *Focus Group Discussion*

Dengan pemaparan hasil FGD di atas dapat disimpulkan bahwa dari pelari-pelari yang ikut dalam diskusi masih memiliki kendala dalam hal perhitungan jarak lintasan yang tidak akurat jika menggunakan *Google maps* ataupun web dan juga bentuk lintasan yang ditampilkan oleh *Google Maps* ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Serta masih kurangnya informasi dalam web ataupun sosial media yang memberikan informasi mengenai lintasan lari, tetapi tidak disertakan juga hal seperti *operational hours* dan bentuk lintasan. Kendala lain yang dirasakan oleh pelari pengguna Strava yaitu *subscription* yang diberlakukan oleh aplikasi *Strava*, karena ada banyak fitur yang bisa membantu pelari tetapi terhambat karena tidak semua pelari melakukan *subscription* pada Strava. Hal yang diinginkan oleh pelari berdasarkan hasil dari FGD yaitu pelari membutuhkan aplikasi yang bisa memberikan informasi lintasan yang jelas, seperti: *operational hours*, program latihan, komunitas lari, bentuk lintasan yang jelas (termasuk kontur jalan), *pin point*, dan rekomendasi lintasan yang cocok dengan pelari.

3.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan terhadap dua aplikasi yang digunakan oleh pelari yaitu *Strava* dan *Garmin*. Tujuan dari studi eksisting ini adalah sebagai tolak ukur dan bahan pertimbangan dari segi fitur dan informasi yang terdapat dalam aplikasi yang dapat mendukung dalam proses perancangan aplikasi.

1. *Strava*

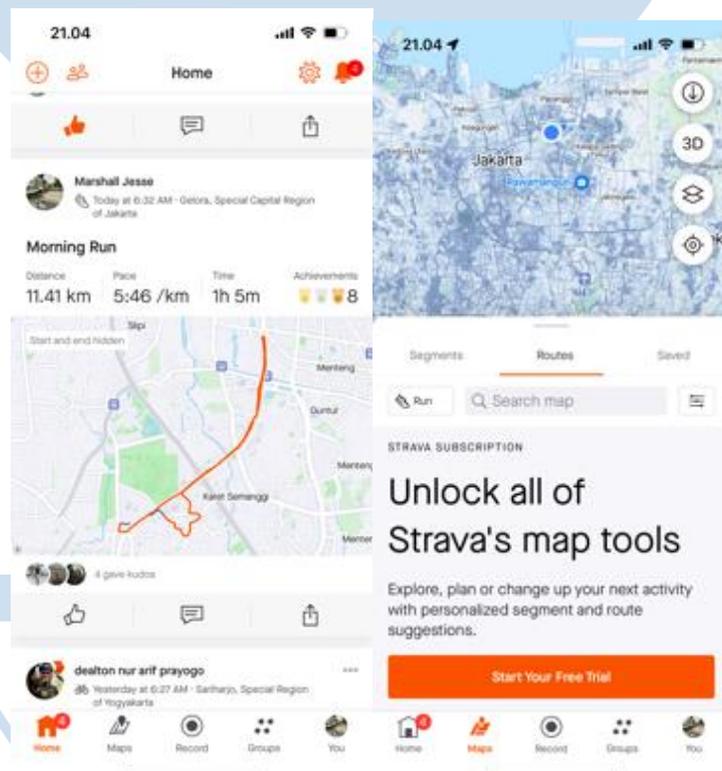
Strava merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh orang yang suka berolahraga. *Strava* dapat digambarkan seperti *Instagram*, tetapi untuk olahraga, karena dalam *Strava* kebanyakan orang adalah mengunggah hasil olahraga mereka.

Dari segi tampilan, *Strava* memiliki tampilan yang simpel dan memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan setiap ikon pada aplikasi juga dapat dikatakan ikon pada umumnya, dan hal ini sangat memudahkan pengguna untuk mengakses atau menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi. Dalam aplikasi juga hanya terdapat 2 warna primer *orange* dan putih, hal ini membuat aplikasi terlihat lebih bersih dan tidak mengganggu saat menggunakan aplikasi.

Fitur yang ditawarkan dalam *Strava* cukup banyak, karena *Strava* dapat digunakan untuk olahraga *run*, *trail run*, *walk*, *hike*, *ride*, *mountain ride*, dan *gravel ride*. Fitur utama dari *Strava* adalah merekam aktivitas yang dilakukan oleh pengguna, dan dalam rekaman tersebut cukup lengkap, terdapat rute, jarak, waktu, *elevation*, segmen, dan detail lainnya. Selain itu, *Strava* juga menyediakan *challenge* yang dapat diikuti oleh semua pengguna dengan tujuan untuk memotivasi pengguna untuk berolahraga mencapai target yang ada.

Pengguna mampu mencari segmen atau rute menggunakan fitur Maps, tetapi fitur ini dapat diakses dengan bebas jika sudah melakukan *subscription* pada aplikasi. Jika tidak melakukan *subscription* pengguna hanya mampu melihat segmen, segmen hanyalah tempat yang sering dilalui oleh pengguna *Strava* lainnya. Dalam *Strava* juga terdapat komunitas, dalam komunitas bisa saling berbagi cerita ataupun aktivitas yang dilakukan.

Salah satu kekurangan yang dimiliki oleh *Strava* jika dibandingkan dengan aplikasi olahraga lain yaitu, pengguna harus melakukan *subscription* untuk bisa mengakses semua fitur yang dimiliki *Strava*. Fitur yang dimiliki *Strava* cukup banyak dan lengkap untuk digunakan oleh pelari, tetapi tidak semua pelari dapat mengakses fitur yang diberikan *Strava*.



Gambar 3. 4 Aplikasi *Strava*

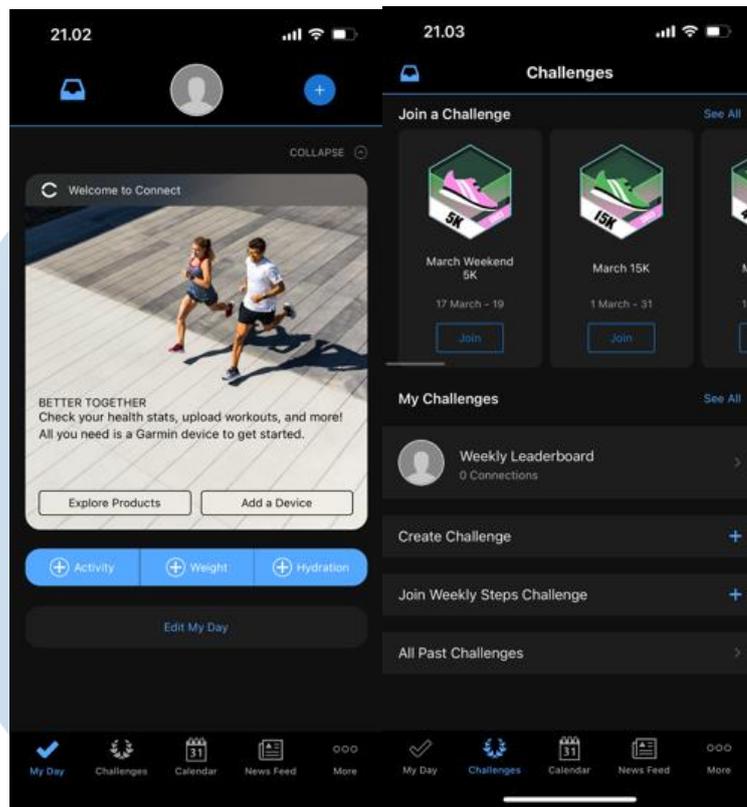
2. *Garmin Connects*

Aplikasi *Garmin* lebih banyak digunakan oleh pengguna *smart watch Garmin*, dengan tujuan adalah untuk merekam aktivitas yang dilakukan dengan *smart watch*. Secara tidak langsung jangkauan pengguna aplikasi *Garmin* hanyalah orang-orang yang menggunakan *smart watch Garmin* saja.

Tampilan dari aplikasi *Garmin* cukup sederhana sehingga memudahkan pengguna baru untuk menggunakan dan dalam aplikasi hanya terdapat dua warna primer hitam dan biru, yang sedikit menunjukkan kesan elegan dari *Garmin* yang sering dikenal sebagai *smart watch* yang cukup elegan untuk orang yang suka berolahraga. Namun, dalam aplikasi sangat minim petunjuk mengenai fitur yang ada sehingga jika pengguna baru menggunakan aplikasi cukup membingungkan.

Dalam aplikasi ini, fitur utama adalah merekam aktivitas yang dilakukan dan dalam rekaman tersebut terdapat rute, jarak, waktu, kalori, dan detail lainnya. Fitur lainnya yang terdapat dalam aplikasi adalah *challenge*, dalam fitur ini pengguna dapat mengikuti *challenge* yang disediakan oleh aplikasi dan setelah mengikuti pengguna akan mendapatkan *achievement* dalam aplikasi *Garmin*.

Dalam aplikasi *Garmin* terdapat kalender yang berfungsi untuk mencatat dan memberi tanda pada tanggal tertentu untuk melakukan jenis latihan diinginkan atau kalender ini akan menjadi *reminder* untuk pengguna. Dalam aplikasi juga terdapat fitur untuk *training & planning*, pengguna bisa menggunakan program latihan yang disediakan oleh aplikasi berupa *workout* atau latihan untuk sepeda dan juga terdapat latihan untuk lari.



Gambar 3. 5 Tampilan *Garmin*

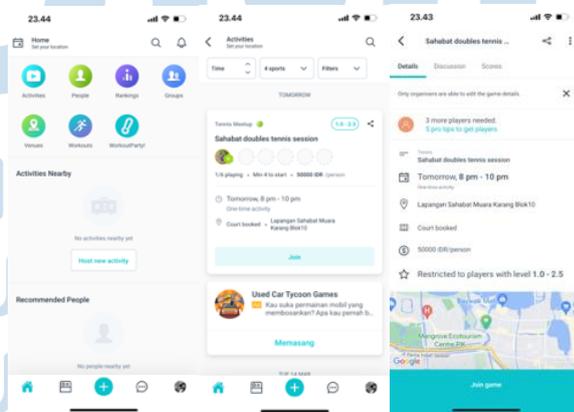
Dapat disimpulkan dari studi eksisting ini bahwa dalam aplikasi *Strava* sudah memiliki tampilan visual yang menarik untuk pengguna serta *Strava* memiliki fitur yang cukup lengkap yang dapat mendukung pelari atau orang yang suka olahraga, tetapi salah satu kelemahan yang dimiliki yaitu setiap pengguna harus melakukan *subscription* terlebih dahulu agar dapat mengakses semua fitur yang dimiliki. Karena kebanyakan fitur yang terkunci, pada sisi lain dapat membantu pelari. Berbeda dengan aplikasi *Garmin* yang tidak terdapat *subscription*, tetapi aplikasi ini lebih ditujukan hanya untuk para pengguna *smart watch Garmin*. Dari segi tampilan dan fitur pada dasarnya ada kemiripan dengan *Strava*.

3.1.4 Studi Referensi

Studi referensi bertujuan untuk mendapatkan referensi mengenai gaya visual yang nantinya dapat diterapkan pada perancangan aplikasi. Dalam studi referensi ini terdapat 3 aplikasi yang dijadikan sebagai referensi yaitu *Rovo*, *Nike Run Club*, *Relive*.

1. *Rovo*

Pada aplikasi *Rovo* ini dijadikan sebagai sumber referensi terutama dari segi fitur yang dimiliki oleh aplikasi *Rovo*. Pada aplikasi *Rovo* memiliki fitur *activities* yaitu pengguna dapat mengikuti aktivitas yang dibuat oleh pengguna lain, sebagai contoh terdapat aktivitas yaitu kelas untuk tennis yang bisa untuk 6 orang beserta lokasi dan jam detailnya. Atau pengguna juga bisa menjadi *host* untuk aktivitas yang dibuat dan nantinya akan diikuti oleh pengguna lain. Dalam fitur ini cukup detail karena terdapat juga berapa biaya yang harus dibayarkan untuk *join*, lokasi detail (berupa *Google Maps*), serta terdapat kriteria yang cocok untuk *beginner*, *intermediate* atau *professional*. Dan juga pada aplikasi *Rovo* ini memiliki fitur *chat*, bukan hanya untuk mengobrol dalam grup atau komunitas saja, melainkan juga bisa mengobrol secara langsung kepada pengguna lain. Hal ini sudah pasti akan mempermudah pengguna untuk menanyakan hal yang berkaitan dengan aktivitas yang ingin diikuti.



Gambar 3. 6 Fitur Aplikasi *Rovo*

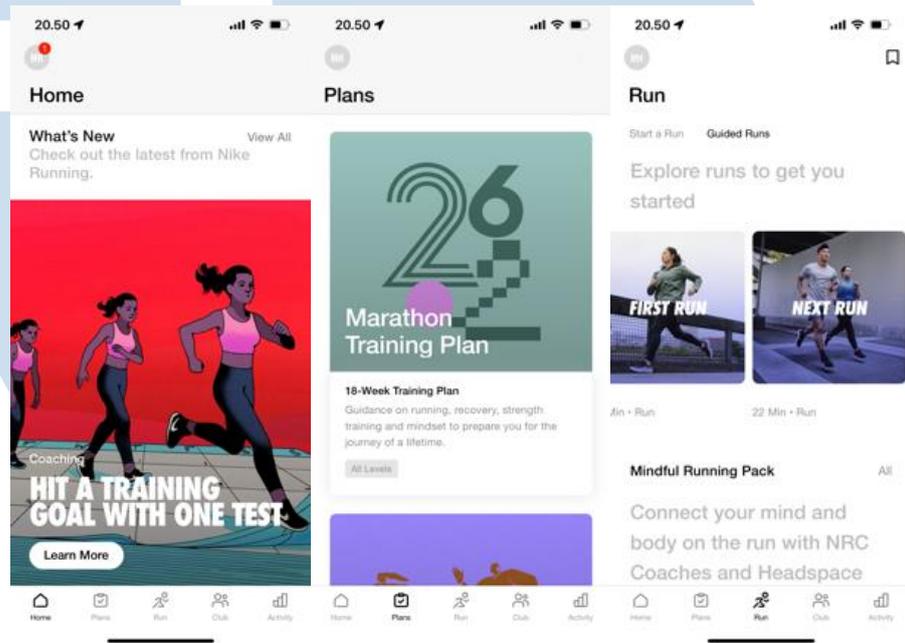
2. Nike Run Club

Nike Run Club merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai panduan program latihan lari. Dalam berlari terdapat beberapa kategori seperti 5K, 10K, *Half Marathon*, *Full Marathon* dan lainnya; pada aplikasi ini terdapat fitur yang mampu memberikan *training plan* untuk setiap kategori. Dalam fitur ini diberikan informasi yang cukup jelas mulai dari tujuan latihan, hasil apa yang akan didapat, serta cara untuk melakukan latihan tersebut. Dan program latihan yang diberikan dalam aplikasi bukan hanya berupa program untuk latihan lari dengan jarak yang jauh, melainkan terdapat juga program latihan untuk para pelari yang baru memulai olahraga lari sehingga harus dibangun fondasi kekuatan tubuh terlebih dahulu, dan juga masih terdapat latihan lainnya yang bertujuan untuk membangun ketahanan tubuh. Salah satu detail dari fitur *Nike Run Club* yang menarik adalah pada setiap program terdapat rekomendasi musik yang cocok untuk didengarkan saat latihan, musik merupakan hal dibutuhkan untuk beberapa orang karena bisa membuat pikiran lebih tenang sehingga dapat membuat tubuh lebih *relax* dan dapat menikmati lari.

Aplikasi *Nike Run Club* dijadikan referensi bukan hanya dari segi fitur yang dimiliki, tetapi juga dari segi tampilan atau visual yang menarik juga. Penggunaan warna pada aplikasi mengikuti *branding* dari *Nike* yang minimalis, pada aplikasi hanya menggunakan warna hitam putih, tetapi terdapat paduan warna pada gambar yang cukup menarik sehingga membuat tampilan dari aplikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan *font* dengan jenis *sans-serif* juga membuat aplikasi terlihat lebih rapi dan *sporty*.

Pada aplikasi tidak banyak terdapat banyak fitur, tetapi setiap fitur yang ada memiliki navigasi yang jelas sehingga sangat memudahkan untuk pengguna baru untuk menggunakan aplikasi.

Termasuk juga setiap *button* yang ada dalam aplikasi, terdapat keterangan dibagian bawah ikon, pada kebanyakan aplikasi hanya menyertakan ikon saja tanpa ada keterangan untuk apa ikon tersebut. Pada aplikasi ini terdapat ikon dan keterangan sehingga membantu pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain.

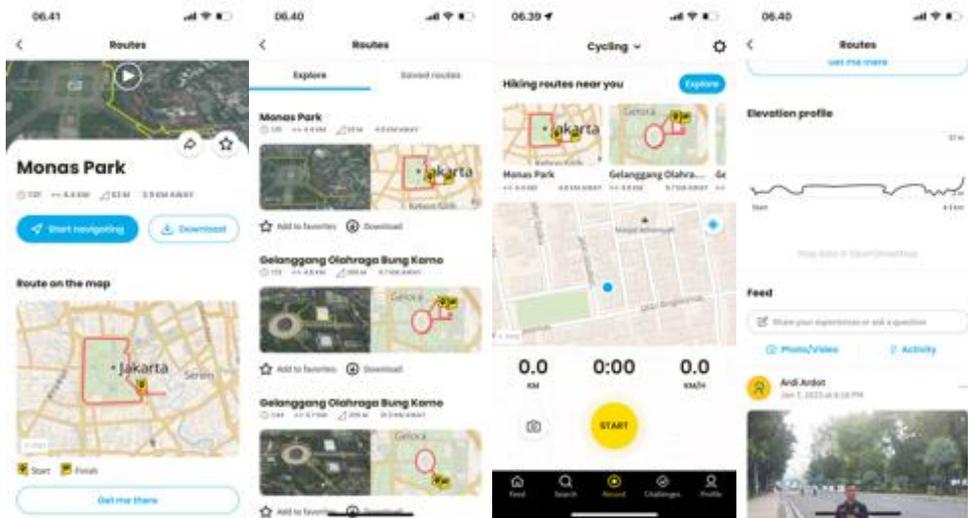


Gambar 3. 7 Fitur *Planning* dalam Aplikasi *Nike Run Club*

3. *Relieve*

Aplikasi *Relieve* dijadikan sebagai referensi terutama dari fitur yang dimiliki. Dalam aplikasi terdapat fitur untuk merekam aktivitas, tetapi yang menarik adalah dalam fitur ini dilengkapi dengan *suggestion* berupa rute yang dapat digunakan disekitar kita. Dan tampilan dari rute bukan hanya memberikan lokasi dan jarak saja, tetapi disertakan juga berapa jarak lokasi pengguna ke lokasi latihan, tingkat elevasi dari rute, serta pada bagian detail dari fitur ini memberikan video berupa 3d map sehingga pengguna lebih mudah untuk membayangkan rute yang akan dilalui melalui video tersebut. Dan jika pengguna memilih salah satu rute dan fitur ini dapat dijadikan seperti Google Maps untuk navigasi arah sehingga pengguna tidak salah arah saat berlari.

Dari aplikasi *Relieve*, pada bagian tampilan visual juga dapat dijadikan referensi terutama pada bagian profil pengguna. Dalam profile pengguna terdapat *weekly progress* latihan yang terbagi menjadi jumlah langkah, jumlah aktivitas, jarak, waktu, elevasi. Elemen yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.



Gambar 3. 8 Fitur Maps pada Aplikasi Relieve

Berdasarkan studi referensi dapat disimpulkan bahwa *Rovo* memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain seperti fitur untuk bisa mengetahui aktivitas yang dibuat oleh orang lain dan pengguna lain dapat *join* pada aktivitas yang dibuat. Lalu, pada aplikasi *Nike Run Club* memiliki kelebihan dalam hal tampilan visual yang menarik seperti penggunaan warna, penggunaan ikon, peletakkan gambar atau ilustrasi, penggunaan *font* dan penggunaan elemen lainnya yang berkesinambungan menjadi satu. Dan pada aplikasi *Relieve*, memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain yaitu mampu memberikan *suggestion* lintasan lari dilengkapi dengan jarak, dan juga *map 3D* sehingga pelari dapat mengetahui letak lintasan.

3.1.5 Kuesioner

Pengumpulan data dalam metode kuantitatif menggunakan penyebaran kuesioner secara online dengan target audiens 25 – 35 (primer) dan 36 – 55 (sekunder) yang berdomisili di Jakarta. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini untuk mengetahui *behavioural* dari pelari di Jakarta. Metode

yang digunakan saat penyebaran kuesioner adalah *purposive sampling*, kuesioner tidak disebar secara random melainkan disebar pada komunitas lari dan orang-orang yang menyukai lari.

Perhitungan hasil dari kuesioner menggunakan Rumus Slovin dengan tujuan untuk menentukan jumlah responden yang mampu mewakili populasi dalam jumlah besar. Menurut BPS Jakarta 2021, jumlah penduduk dengan rentang usia 25 – 55 berjumlah 4.941.419 jiwa. Maka perhitungan dengan rumus Slovin dengan tingkat *margin error* 10%, jumlah responden yang dibutuhkan adalah 100 responden.

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

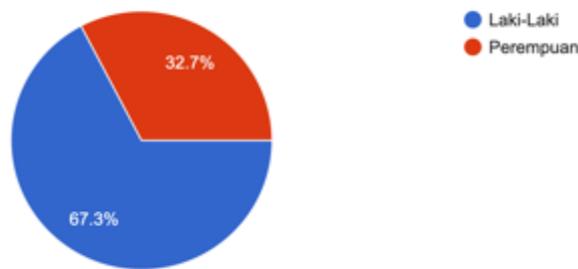
$$n = \frac{4.941.419}{1 + 4.941.419 \cdot 10\%^2}$$

$$n = \frac{4.941.419}{49.415,19}$$

n: sampel perwakilan
N: jumlah populasi
e: *margin error*

$n = 99,99$

1. Jenis kelamin
101 responses

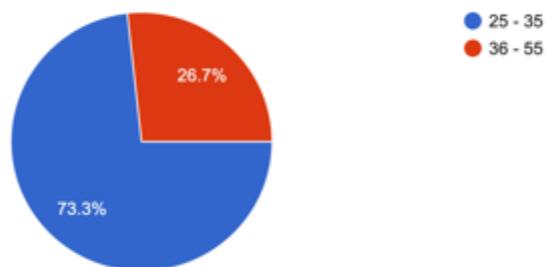


Gambar 3. 9 Persentase Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil kuesioner di atas, kuesioner diisi oleh responden laki-laki sebanyak 67,3% dan perempuan 32,7%.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

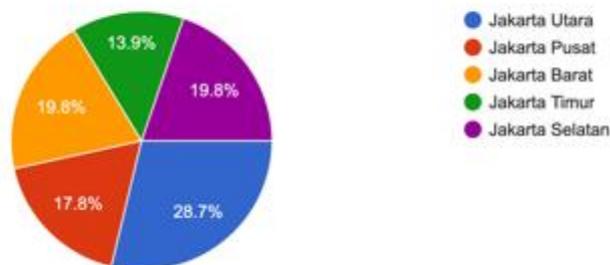
2. Usia
101 responses



Gambar 3. 10 Persentase Usia

Berdasarkan persentase usia di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab kuesioner dengan rentang usia 25 – 35 tahun 73,3% dan usia 36-55 tahun 26,7%.

3. Dimanakah domisili anda?
101 responses

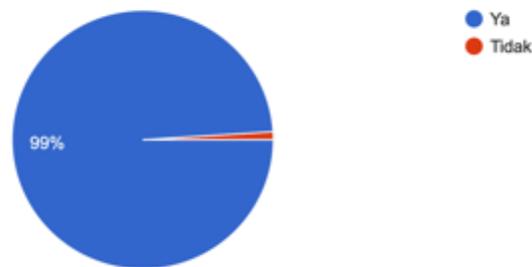


Gambar 3. 11 Persentase Jenis Kelamin, Usia, Domisili

Responden yang mengisi kuesioner hampir terbagi rata di semua bagian Jakarta; responden terbanyak berada di Jakarta Utara sebesar 28,7%, lalu kedua terbesar ada responden yang berdomisili di Jakarta Selatan sebesar 19,8%, di Jakarta Barat sebesar 19,8%, Jakarta Timur 13,9%, Jakarta Pusat 17,8%.

4. Apakah anda menyukai olah raga lari?

101 responses

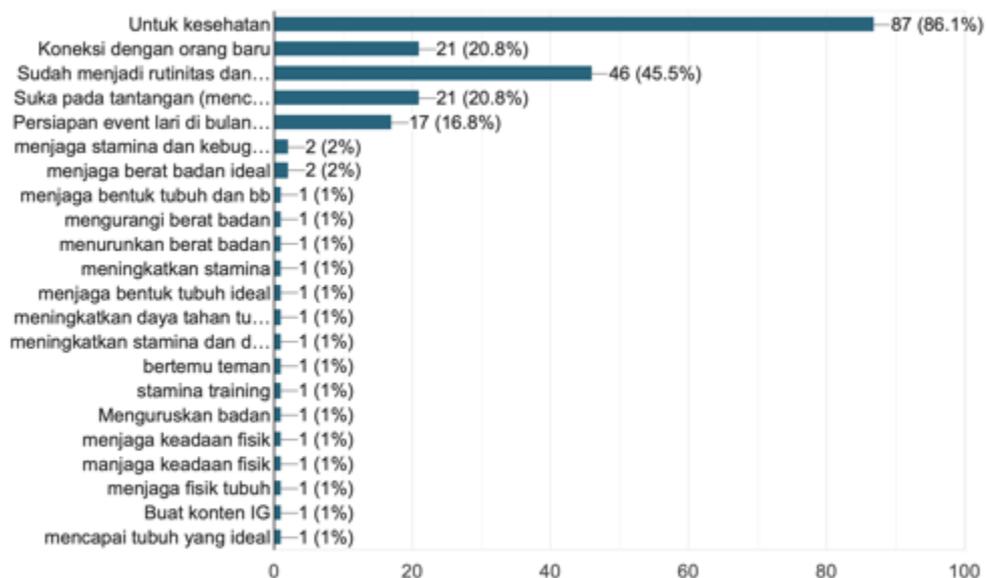


Gambar 3. 12 Persentase Suka Terhadap Olahraga Lari

Berdasarkan hasil kuesioner di atas, menunjukkan bahwa 101 responden menyukai olahraga lagi atau sebesar 99%

5. Apa faktor yang paling mendukung anda untuk melakukan olah raga lari?

101 responses

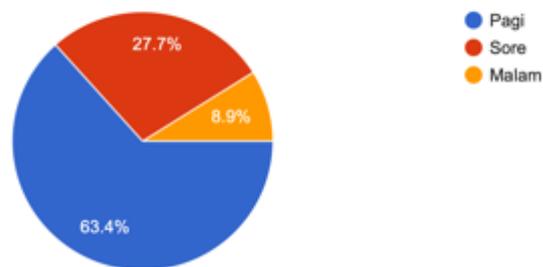


Gambar 3. 13 Persentase Faktor Pendukung Olahraga Lari

Alasan yang paling tinggi untuk melakukan olahraga yaitu 86,1% mengatakan bahwa melakukan olahraga untuk kesehatan, lalu 45,5% mengatakan bahwa olahraga lari sudah menjadi rutinitas, 20,8 % mengatakan

bahwa untuk membangun koneksi dengan orang baru dan juga ada yang suka pada tantangan. Sebanyak 16,8% mengatakan bahwa sedang dalam persiapan untuk event. Dan jawaban lainnya mencakup untuk membentuk tubuh yang lebih ideal.

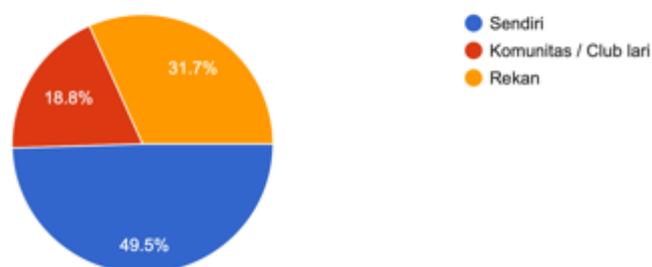
6. Kapan waktu yang paling sering anda gunakan untuk olah raga lari?
101 responses



Gambar 3. 14 Persentase Waktu yang Sering Digunakan Pelari

Berdasarkan hasil di atas, 63,4% mengatakan lebih menyukai melakukan olahraga lari di pagi hari, 27,7% mengatakan lebih menyukai berlari di sore hari dan 8,9% lebih menyukai melakukan olahraga di malam hari.

7. Dengan siapa anda suka melakukan olah raga lari?
101 responses

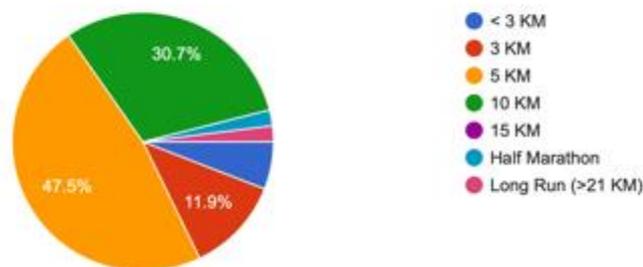


Gambar 3. 15 Persentase *Partner* Lari

Berdasarkan hasil kuesioner di atas, 49,5% lebih menyukai untuk melakukan olahraga sendiri, 31,7% lebih menyukai berlari dengan rekan atau teman dan 18,8% lebih menyukai berlari dengan komunitas.

8. Berapa jarak yang sering anda tempuh dalam berlari?

101 responses

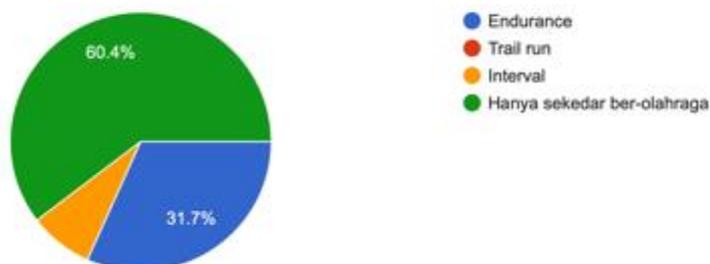


Gambar 3. 16 Persentase Jarak Lari

Berdasarkan hasil kuesioner di atas, menunjukkan 47,5% dari responden menyukai lari dengan jarak 5km, dan 30,7% lebih sering berlari 10km, lalu 11,9% sering berlari 3km, 5,9% berlari dibawah 3km, dan hanya 2% sering melakukan *long run* dan *half marathon*.

9. Jenis latihan apa yang paling sering anda lakukan?

101 responses

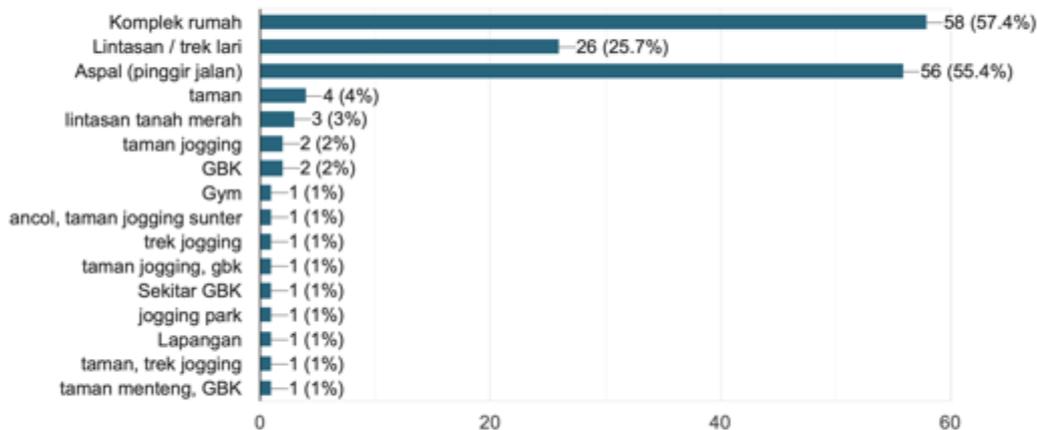


Gambar 3. 17 Persentase Jenis Latihan yang Sering Dilakukan

Berdasarkan hasil kuesioner di atas, 60,4% berolahraga lari hanya untuk sekedar olahraga saja, dan 31,7% menyatakan untuk melatih *endurance*, dan 7,9% melakukan latihan interval. Dan berdasarkan responden tidak ada yang melakukan latihan *trail run*.

10. Dimana anda paling suka melakukan olah raga lari?

101 responses

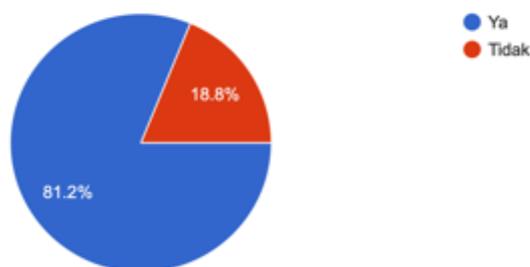


Gambar 3. 18 Persentase Lintasan yang Paling Disukai

Berdasarkan hasil di atas, 57,4% menyukai untuk berolahraga di komplek rumah, lalu 55,4% menyatakan bahwa menyukai untuk lari di aspal atau di pinggir jalan. Dan terdapat 25,7% responden yang menyukai lari di lintasan / trek lari. Sekitar hampir 14% mengatakan menyukai lari di taman atau *jogging park*, dan ada juga yang suka lari di GBK dan juga lintasan luar sekitar GBK.

11. Apakah anda suka mencoba lintasan lari baru?

101 responses



Gambar 3. 19 Persentase Kegemaran Mencoba Lintasan Lari

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

Berdasarkan hasil responden, sebanyak 81,2% menyukai untuk mencoba lintasan baru, dan 18,8% menyatakan tidak suka mencoba lintasan baru.

12. Darimana anda paling sering mencari informasi mengenai lintasan baru?

101 responses

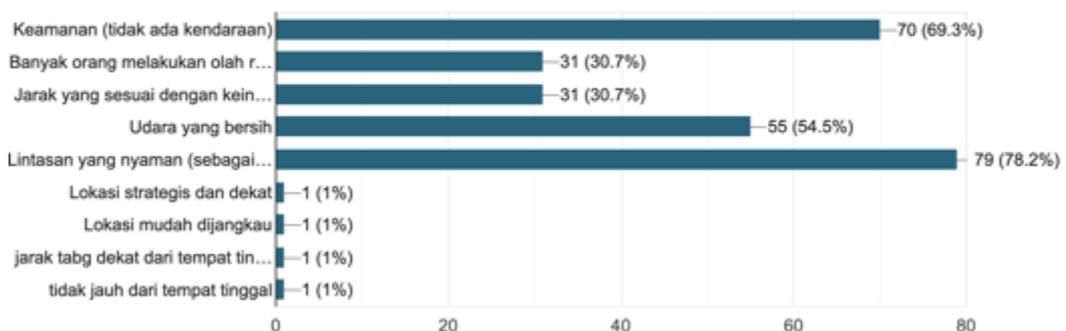


Gambar 3. 20 Persentase Sumber untuk Mendapatkan Informasi Lintasan Lari

Berdasarkan hasil responden di atas, 45,5% mengatakan paling sering mendapatkan informasi berdasarkan rekomendasi teman, 31,7% mengatakan mendapatkan informasi dari sosial media, 7,9% menyatakan mendapatkan dari website dan 5% berasal dari aplikasi Strava. Dan sisa dari responden ada yang menjawab tidak tahu atau tidak pernah mencari tahu mengenai lintasan baru dan ada juga yang mengatakan hanya menggunakan *feeling* saja.

13. Apa yang menjadi faktor utama dalam memilih lintasan lari?

101 responses



Gambar 3. 21 Persentase Faktor dalam Memilih Lintasan

Faktor yang mempengaruhi pemilihan lintasan, 78,2% mengatakan kenyamanan pada lintasan yang menjadi faktor utama, 69,3% karena alasan keamanan, 54,5% mengatakan faktor kebersihan pada udara menjadi faktor dalam pemilihan lintasan lari, dan 30,7% mengatakan karena banyaknya orang yang melakukan olahraga dan jarak yang sesuai dengan keinginan. Dan adapun jawaban lainnya yaitu karena lokasi yang strategis, lokasi mudah dijangkau, dan tidak jauh dari tempat tinggal.

Dari kuesioner ini dapat disimpulkan bahwa rentang usia yang menyukai pada usia 25 – 35 tahun dan mayoritas laki-laki. Berdasarkan dari 101 responden, 87 orang menyatakan bahwa melakukan olahraga lari untuk kesehatan dan kebanyakan sering melakukannya sendiri. Melalui kuesioner ini, terlihat bahwa orang lebih menyukai lari di pagi hari, dengan pemilihan tempat lari yang dekat dengan rumah. Namun, di sisi lain tingkat kenyamanan menjadi faktor utama dalam pemilihan tempat lari dan dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa sumber informasi paling besar dari rekomendasi teman.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan untuk perancangan media informasi ini adalah teori perancangan *Human Centered Desain* karya IDEO (2015), dan terbagi menjadi 3 tahap yaitu:

1) Inspiration

Tahap inspirasi merupakan suatu tahap proses mencari informasi atau permasalahan yang ada di masyarakat, terutama permasalahan yang berkaitan dengan lintasan lari ataupun dengan pelari. Pada tahap ini metode yang digunakan adalah *interview*, pada *interview* dilakukan kepada 2 orang pelari dengan tujuan untuk mengetahui *behaviour* dari pelari di Jakarta. Dan juga *Group Interview* dengan metode *Focus Group Discussion* yang dilakukan kepada 7 orang pelari dengan latar belakang yang berbeda mulai dari yang hanya sekedar untuk olahraga sampai kepada yang sedang mempersiapkan untuk *event* atau *race* di waktu ke

depan. Pada tahap inspirasi ini juga dilengkapi dengan studi eksisting dan studi referensi terhadap aplikasi olahraga yang sudah ada.

2) Ideation

Pada tahap ini semua data yang didapatkan pada tahap inspirasi diolah dan menentukan solusi desain yang paling tepat untuk kendala atau masalah yang ditemukan di masyarakat. Tahapan yang digunakan pada tahap *ideation* yaitu *brainstorm* untuk menentukan model perancangan yang akan dibuat, *create a concept* yaitu untuk membuat konsep dari ide yang sudah ditentukan, *Get visual*, dan diakhir adalah pembuatan *prototype* dari konsep yang sudah ada.

3) Implementation

Pada tahap akhir ini adalah penerapan dari ide dan konsep yang sudah ada dan membentuk menjadi sebuah *prototype*. Pada *prototype* ini dibutuhkan *feedback* dari masyarakat agar solusi desain yang diberikan dapat menjawab kendala atau permasalahan yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA