

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pencarian data untuk tugas akhir ini adalah metode *hybrid*, dimana *interview*, studi eksisting dan studi referensi akan digunakan untuk mendapat data kualitatif, dan kuesioner akan digunakan untuk mendapat data kuantitatif. *Interview* dilakukan sebagai metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam mengenai prokrastinasi akademik dari para ahli, studi eksisting untuk mengetahui kekurangan akan perancangan yang sudah ada, studi referensi untuk melihat media yang bisa di contoh dalam perancangan, dan kuesioner akan digunakan sebagai metode penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data mengenai prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa.

3.1.1 Metode Kualitatif

Untuk metode kualitatif akan dilakukan *interview* sebagai cara untuk mendapat pengetahuan yang lebih mendalam mengenai permasalahan prokrastinasi akademik mahasiswa dari pandangan ahli.

3.1.1.1 *Interview*

Interview dilakukan terhadap Fiona Valentina Damanik, psikolog aktif yang juga merupakan psikolog Student Support Universitas Multimedia Nusantara (UMN), untuk mendapatkan pandangan serta pendapat ahli mengenai prokrastinasi akademik mahasiswa. *Interview* akan dilakukan pada tanggal 21 September 2023, jam 12 siang secara *online* menggunakan media aplikasi Zoom, dengan *interview* kedua yang membahas solusi dari prokrastinasi akademik yang dilakukan pada 17 Oktober 2023, jam 1 siang yang juga dilakukan secara *online* menggunakan media aplikasi Zoom.

1) *Interview* kepada Fiona Damanik



Gambar 3.1 *Screenshot interview* sesi pertama dengan Fiona Damanik

Interview dengan Fiona Damanik dibagi menjadi dua sesi, dimana dari *interview* sesi pertama dengan Fiona, penulis mendapatkan berbagai *insight* baru mengenai kebiasaan prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa, misalkan mengenai konfirmasi prokrastinasi akademik yang relevan sekali di kalangan mahasiswa karena keberadaan oknum-oknum yang malas dan tidak semangat mengerjakan tugas. Selain itu, Fiona juga memberi beberapa faktor psikologis yang dapat menyebabkan mahasiswa menjadi cenderung melakukan prokrastinasi akademik, misalnya keterpaksaan mahasiswa untuk masuk ke suatu jurusan yang menyebabkan mahasiswa menjadi tidak memiliki hasrat untuk mengatasi hambatan, mahasiswa dengan *black and white thinking* dan cenderung perfeksionis yang merasa dirinya tidak mampu maksimal dan menjadi tidak mau mengumpulkan tugas karena tidak sempurna, mahasiswa yang tidak percaya diri, mahasiswa yang membandingkan diri dengan orang lain, mahasiswa yang *stressful* dan frustrasi mengenai masalah di luar akademik, ataupun mahasiswa yang memang punya gangguan seperti ADHD atau *attention deficit and hyperactive disorder*.

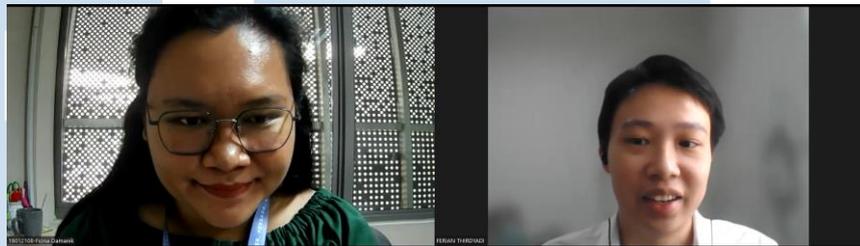
Selain itu, Fiona juga menjelaskan kalau prokrastinasi akademik ini juga dapat berdampak ke kesejahteraan mental dan emosional mahasiswa karena bidang akademik yang pada umumnya menjadi bagian penting bagi seorang remaja, yang

dapat berakibat ke rasa kecewa terhadap diri sendiri, sehingga dapat berdampak besar ke *psychological well-being* atau kesejahteraan psikologis. Di bagian akhir wawancara juga di *mention* jika prokrastinasi akademik ini juga bisa menjadi gerbang ke gangguan psikologis lainnya seperti depresi dan rasa cemas yang berlebih, sehingga penting untuk di sikapi secepatnya, karena jika dibiarkan secara terus menerus akan berakhir ke gangguan psikologis, sehingga penting bagi prokrastinasi akademik ini untuk di mengerti dan di *follow-up* oleh mahasiswa, dan tidak perlu dampaknya sampai ke tingkat mengawatirkan untuk mencari bantuan psikologis, apabila sudah ada masalah di area pemikiran, perasaan, dan perilaku, maka bisa segera diperiksakan saja.

Fiona juga menyatakan bahwa ada juga beberapa kebiasaan mahasiswa yang bisa digunakan untuk mengatasi prokrastinasi akademik, pertama dengan menyadari prokrastinasi sebagai sebuah masalah yang perlu ditemukan solusinya, dan interpretasikan maksud diri kita dalam melakukan prokrastinasi itu apa. Ini bisa di diskusikan bersama dengan konselor atau orang yang dipercaya untuk mencari solusi dari permasalahan yang menyebabkan prokrastinasi, dengan menggeser perspektif seseorang agar tidak melakukan prokrastinasi, dan menginterpretasikan juga alasan mengapa bisa muncul jalan pikir untuk menunda atau tidak mau mengerjakan tugas. Selain itu, mahasiswa juga bisa menuliskan motivasi mahasiswa untuk dapat mengingatkan mahasiswa mengenai tujuan mahasiswa tersebut kuliah, sehingga menjadi motivasi intrinsik yang bisa dibentuk menjadi *quotes* untuk ditempel ke berbagai tempat yang mudah terlihat untuk mengingatkan diri sebagai dialog diri.

Ditambahkan juga untuk metode psikologis yang efektif dalam membantu mahasiswa dalam mengatasi prokrastinasi

akademik adalah *cognitive behavior thinking* menggunakan segitiga 3P, yaitu pikiran, perasaan, dan perilaku untuk menentukan masalahnya berada di mana. Selain itu, mahasiswa juga bisa mencari bantuan psikolog ini di psikolog klinis melalui Ikatan Psikolog Klinis ataupun psikolog pendidikan terdekat, dengan mahasiswa UMN yang juga bisa mengakses bantuan psikolog melalui Student Support.



Gambar 3.2 Screenshot interview sesi kedua dengan Fiona Damanik

Untuk *Interview* sesi kedua dengan Fiona Damanik lebih berfokus ke solusi prokrastinasi akademik sesuai dengan tingkatan prokrastinasi akademik, dimana ditanyakan solusi prokrastinasi akademik yang tepat dari tingkatan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi, beserta dari tingkatan mana prokrastinasi akademik ini perlu diperhatikan. Fiona menjelaskan bahwa pertama-tama semua tingkatan perlu dipaparkan pengertian dari prokrastinasi akademik, yang dapat menjadi awal untuk solusi lainnya. Selain itu, Fiona berpendapat bahwa di tingkatan rendah dan sangat rendah orang itu cenderung tidak melakukan prokrastinasi akademik, sehingga hanya perlu untuk mengerti tentang prokrastinasi akademik, beserta dampaknya, agar kebiasaan ini semakin dijauhi. Tingkatan sedang adalah tingkatan dimana sudah seharusnya mulai untuk melakukan sesuatu, dan biasanya ini disebabkan oleh kurangnya prioritas kegiatan, ataupun motivasi, dimana beberapa solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan motivasi intrinsik, misalnya dengan menempelkan kata-kata yang dapat menjadi

inspirasi ataupun motivasi untuk tetap giat dalam berkuliah, selain itu apabila permasalahannya ada pada pengaturan prioritas dalam melakukan kegiatan, bisa digunakan tabel prioritas, yang membagi kegiatanmu berdasarkan seberapa penting dan mendesaknya kegiatan tersebut. Untuk tingkatan tinggi dan sangat tinggi, Fiona menjelaskan bahwa di tingkatan ini mungkin sudah memerlukan bantuan psikolog karena permasalahannya bukan sekedar di adaptasi dalam artian mengatur waktu, tapi bisa juga di luar itu, seperti manajemen stres yang buruk, yang dapat disebabkan oleh permasalahan yang ada pada keluarga, pasangan, ataupun pertemanan, sehingga pengerjaan tugas tidak dapat menjadi prioritas pertama, dan permasalahan ini dapat bervariasi untuk setiap orang, sehingga solusi yang bisa dianjurkan adalah dengan konseling dengan psikolog untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami.

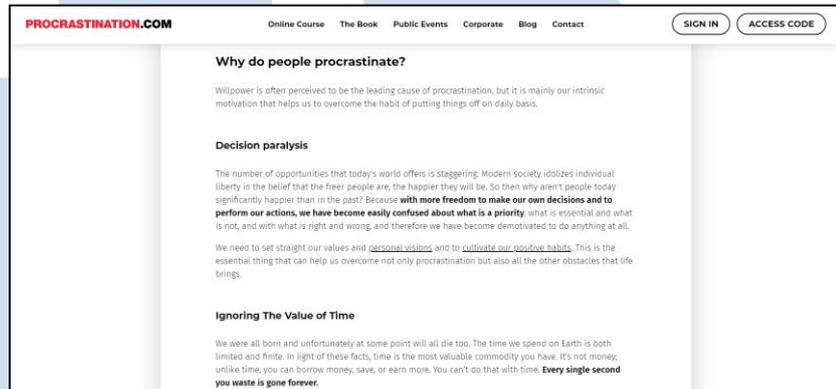
3.1.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan terhadap berbagai media interaktif mengenai prokrastinasi yang sudah ada sebelumnya untuk menentukan berbagai media yang bisa digunakan sebagai referensi, serta apa saja kekurangannya dari segi desain. Sebagai catatan untuk *website* prokrastinasi menggunakan *website* dari luar Indonesia, karena tidak ditemukan contoh *website* mengenai prokrastinasi di Indonesia. Berikut merupakan studi referensi penulis:

1) *Website Procrastination.com*

Merupakan *website* yang bertema prokrastinasi, dengan penjelasan mengenai pengertian prokrastinasi serta beberapa

solusi dari prokrastinasi sekaligus menawarkan beberapa jasa seperti kursus *online*, buku, dan acara *online* mengenai prokrastinasi akademik.



Gambar 3.3 Tampilan *website* Procrastination.com

Berikut merupakan hasil SWOT dari analisa yang didapat

Tabel 3.1 SWOT Analysis Procrastination.com

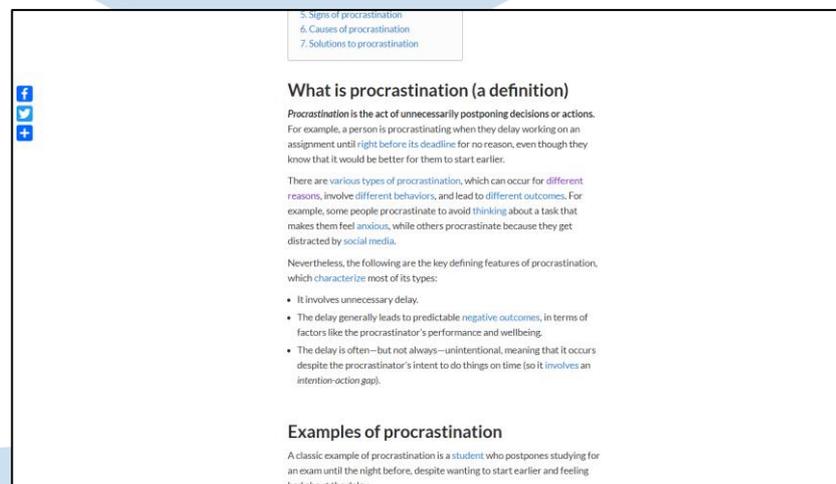
<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<p>1. Untuk UX kebanyakan halaman yang ada dapat dinavigasi dengan baik dengan menu navigasi yang disediakan</p> <p>2. Untuk UI font yang dipilih mudah dibaca</p>	<p>1. Untuk UX, menu di bagian atas tidak mengarahkan navigasi ke penjelasan prokrastinasi</p> <p>2. Untuk UI, bagian penjelasan mengenai prokrastinasi tidak memiliki <i>readability</i> yang baik, dengan jumlah kata per barisnya yang sangat banyak, <i>text block</i> yang besar, dan <i> Kerning</i> yang tidak konsisten</p>
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<p>1. Dapat menarik pengguna yang ingin mempelajari prokrastinasi melalui jasa yang disediakan.</p>	<p>1. <i>Website Solving</i> Procrastination sebagai kompetitor dengan topik yang sama.</p>

Kekurangan desain *website* ini terletak pada UX nya dimana untuk menavigasi ke penjelasan mengenai prokrastinasi akademik hanya bisa diakses dari *homepage*, dengan menu navigasi yang juga tidak mengarahkan ke penjelasan

prokrastinasi. Selain itu UI nya juga memiliki permasalahan terutama pada bagian penjelasan prokrastinasi, dimana *website* ini menggunakan teks yang sangat panjang per barisnya, melebihi 12 kata untuk setiap barisnya. Selain itu penjelasan prokrastinasi ini juga berbentuk *text block* yang besar, dimana hal tersebut tidak mengundang dengan media digital, karena pembaca lebih menyukai potongan teks dan paragraf singkat.

2) *Website Solvingprocrastination.com*

Website Solving Procrastination merupakan *website* yang membahas pengertian prokrastinasi, alasan mengapa orang melakukan prokrastinasi, dan juga memberikan beberapa cara untuk berhenti melakukan prokrastinasi akademik, yang ditulis oleh Dr. Itamar Shatz. Selain itu, *website* ini juga menawarkan beberapa jasa berbayar seperti pembinaan, konsultasi, dan diskusi bersama Dr. Itamar Shatz mengenai prokrastinasi.



Gambar 3.4 Tampilan *website Solving Procrastination*

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

Dari analisis, berikut SWOT yang didapatkan

Tabel 3.2 SWOT Analysis Solving Procrastination

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
1. Untuk UX, <i>homepage</i> menyediakan navigasi ke semua halaman lain secara mudah 2. Untuk UI, ukuran <i>font</i> yang digunakan sudah jelas untuk dibaca.	1. Untuk UI, penggunaan teks di halaman penjelasan prokrastinasi buruk, dengan penggunaan <i>text block</i> dari bagian atas sampai ke bawah <i>webpage</i> . 2. Untuk UX, navigasi website agak membingungkan, karena hanya <i>homepage</i> yang bisa menavigasi ke halaman lain.
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
1. Dapat menarik pengguna yang tertarik dengan informasi lengkap yang disediakan.	1. <i>Website Procrastination.com</i> sebagai kompetitor dengan topik yang sama.

Permasalahan desain *website* ini ada di UI nya, yang dipenuhi dengan *text block* dari bagian atas hingga bagian bawah untuk *webpage* bagian pengertian prokrastinasi, alasan mengapa orang melakukan prokrastinasi, dan beberapa cara untuk berhenti melakukan prokrastinasi akademik. Selain itu untuk UX, semua *webpage* yang disebutkan sebelumnya berada di halaman yang terpisah, namun tidak ada acara untuk berpindah ke halaman lain, dan harus kembali ke *homepage* agar bisa mengakses halaman lainnya, sehingga menciptakan *user journey* yang tidak efisien dan tidak nyaman untuk menavigasi *website* ini.

3) **Website GoodTherapy.org**

Merupakan *website* yang dapat digunakan untuk mencari hal yang berhubungan dengan terapi, seperti dokter, fasilitas, atau *event* di kota tertentu, dimana *website* ini juga menyediakan berbagai artikel mengenai masalah yang dapat menggunakan

terapi sebagai solusinya, ataupun mengenai terapi itu sendiri. Salah satu halaman yang disediakan adalah halaman mengenai prokrastinasi, yang menjelaskan mengenai prokrastinasi akademik secara umum.



Gambar 3.5 Tampilan website Good Therapy

Berikut merupakan hasil analisis SWOT yang didapatkan

Tabel 3.3 SWOT Analysis Good Therapy

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<p>1. Untuk UX, menu navigasi yang disediakan dapat menavigasi ke halaman lain dengan baik</p> <p>2. Untuk UI, font yang digunakan mudah dibaca, dengan ukuran yang sudah sesuai</p>	<p>1. Untuk UX, membuka halaman agak sulit dengan pencarian halaman, yang dijejerkan berupa teks tanpa gambar</p> <p>2. Untuk UI, <i>readability</i> tidak baik, dengan menggunakan blok teks dari bagian atas hingga bawah website.</p>
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<p>1. Dapat menarik pengguna dengan banyaknya topik yang disediakan.</p>	<p>1. Media interaktif digital yang membahas mengenai permasalahan yang berkaitan dengan terapi, misalnya <i>website Procrastination.com</i> dan <i>Solving Procrastination</i></p>

Kelemahan dari *website* ini dapat terlihat dari UX nya, dimana untuk navigasi artikel, harus melalui daftar artikel, yang disusun sesuai abjad, namun tidak terdapat gambar untuk masing masing artikel, hanya nama topik artikel, yang agak membingungkan ketika pertama kali mengakses *website* ini.

Selain itu dari sisi UI, *website* ini juga tidak memiliki *readability* yang baik, dengan penggunaan text block dari bagian atas hingga bawah halaman, dengan masing-masing baris yang menggunakan lebih dari 12 kata.

3.1.1.3 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi dari beberapa media yang berhubungan dengan topik akademik, untuk menjadi contoh media yang digunakan secara baik dan dapat menjadi inspirasi penulis dalam perancangan penulis. Berikut merupakan studi referensi penulis:

1) *Website* SiAkadCloud



Gambar 3.6 Tampilan *website* SiAkadCloud.com

Website SiAkadCloud merupakan *website* yang menunjukkan produk dari SEVIMA (PT. Sentra Vidya Utama), yaitu SiAkadCloud, yang merupakan aplikasi untuk membantu manajemen akademik dari pihak kampus. *Website* ini sendiri dipilih menjadi studi referensi penulis karena desain UI nya yang bagus untuk bagian teks nya dengan penggunaan potongan teks singkat yang di sukai pembaca, dan dengan penggunaan media seperti foto, ilustrasi, atau gabungan keduanya untuk menciptakan hasil desain yang melengkapi teks yang disediakan.

2) Website Biorender



Gambar 3.7 Tampilan website Biorender

Merupakan *website* dari Kanada yang digunakan untuk membuat infografis yang berhubungan dengan materi pembelajaran biologi, seperti sel, virus, dan lain sebagainya. *Website* ini digunakan juga karena desainnya yang menarik, dengan teks yang tidak berlebihan, dan menggunakan ilustrasi yang sesuai untuk menjelaskan berbagai fitur dan kemudahan pemakaian *Biorender*.

3.1.1.4 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil adalah bahwa prokrastinasi akademik merupakan permasalahan yang relevan di kalangan mahasiswa yang penting untuk di kenali dan di identifikasi dari tahapan awalnya, karena dapat menyebabkan gangguan psikologi lainnya yang lebih berat, sehingga dibutuhkan media yang dapat menginformasikan prokrastinasi akademik ini ke mahasiswa, dimana *website* akan digunakan sebagai media yang efektif untuk tujuan informasi ini, karena mudah dijangkau oleh target audiens, serta mudah diakses dengan *smartphone* yang dimiliki mahasiswa pada umumnya. Selain itu, *website* mengenai prokrastinasi akademik masih jarang ditemukan di Indonesia, dan bahkan ketika ditelusuri

media di luar Indonesia masih memiliki berbagai kekurangan dalam segi desain, sehingga perancangan *website* penulis nantinya akan di rancang dengan UI dan UX yang baik, dengan menggunakan referensi dari studi referensi untuk membuat media interaktif mengenai prokrastinasi akademik yang menarik, serta dapat menjelaskan berbagai aspek prokrastinasi akademik secara baik kepada pengguna.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Pencarian data metode kuantitatif dilakukan menggunakan kuesioner *online* dengan Google Forms. Pencarian data ini bertujuan untuk mengetahui tingkatan serta perilaku prokrastinasi akademik yang terjadi di dalam Universitas Multimedia Nusantara sebagai studi kasus UMN. Pertanyaan kuesioner ini menggunakan *Procrastination Academic Student Scale (PASS)* oleh Solomon dan Rothblum (1984) sebagai dasar pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat prokrastinasi akademik responden, dengan pertanyaan yang menanyakan area prokrastinasi responden, contohnya seperti kecenderungan responden untuk melakukan prokrastinasi dalam mengerjakan tugas dan belajar, serta alasan melakukan prokrastinasi akademik, contohnya seperti rasa khawatir hasil tidak sesuai ekspektasi, rasa malas, dan pengaruh teman.

Dalam pencarian responden, dilakukan pembatasan sampel menggunakan metode *random sampling*. Selain itu, untuk menentukan jumlah sampel, digunakan rumus Slovin, dengan *margin error* sebesar 10%, dengan populasi yang didapatkan melalui *website* PDDikti untuk jumlah mahasiswa UMN.

$$S = N / 1 + N (e)^2$$

$$S = 14.566 / 1 + 14.566 (0.1)^2$$

$$S = 14.566 / 1 + 145,66$$

$$S = 14.566 / 146,66 = 99.3$$

Dari kuesioner yang disebar, penulis mendapatkan 107 responden mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, dengan hasil ideal prokrastinasi yang mayoritas bertingkat rendah untuk mengindikasikan kurangnya kebiasaan prokrastinasi akademik di lingkungan perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan 20 pernyataan yang digunakan sebagai indikator tingkat prokrastinasi akademik, dengan menggunakan *Procrastination Academic Student Scale (PASS)* oleh Solomon dan Rothblum (1984) sebagai referensi:

- 1) Saya sering menunda pengerjaan tugas kuliah
- 2) Saya sering menunda belajar untuk menghadapi ujian
- 3) Saya sering menunda tugas membaca
- 4) Saya sering menunda pengerjaan tugas administratif kuliah
- 5) Saya sering menunda menghadiri pertemuan akademik
- 6) Saya sering menunda kegiatan perkuliahan secara umum
- 7) Saya merasa khawatir dosen tidak akan menyukai hasil pekerjaan saya
- 8) Saya sering menunggu teman untuk mengerjakan tugas, agar dia dapat memberi masukan/pendapat
- 9) Ada terlalu banyak hal lain yang perlu saya lakukan
- 10) Ada informasi yang perlu ditanyakan ke dosen, tapi saya merasa tidak nyaman untuk mendatangi dosen
- 11) Saya cemas akan mendapat nilai buruk
- 12) Saya merasa kewalahan dengan tugas kuliah
- 13) Saya merasa kesulitan meminta informasi dari orang lain
- 14) Saya menantikan rasa seru mengerjakan tugas kuliah di menit-menit terakhir
- 15) Saya tidak percaya diri dapat melakukan pekerjaan yang baik
- 16) Saya tidak punya energi yang cukup untuk memulai pekerjaan
- 17) Saya belum memulai mengerjakan tugas karena teman saya belum memulai mengerjakan tugas juga
- 18) Saya khawatir hasil pekerjaan saya tidak sesuai ekspektasi
- 19) Saya merasa terlalu malas untuk mengerjakan tugas

20) Teman saya sering mengajak saya melakukan hal lain



Gambar 3.8 Contoh pertanyaan mengenai area prokrastinasi akademik responden

Untuk mendapatkan nilai berupa angka untuk kategorisasi tingkat prokrastinasi, penulis menggunakan skala Likert untuk masing-masing pernyataan yang diberikan, dengan nilai 1 untuk setiap pernyataan yang sangat tidak disetujui hingga nilai 5 untuk setiap pernyataan yang sangat disetujui. Nilai dari semua pertanyaan ini akan ditambahkan menggunakan rumus “=SUM(tabel yang ingin ditambahkan hasilnya)” untuk mendapatkan nilai prokrastinasi akademik masing-masing responden menggunakan format Excel dari hasil kuesioner, dengan nilai minimal 20 dan nilai maksimal 100. Berikut merupakan hasil nilai prokrastinasi dari 107 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tabel 3.4 Total nilai prokrastinasi 107 responden

61	61	82	70	65	61	62
85	81	65	68	74	49	69
63	50	55	53	70	75	65
76	57	57	76	77	81	48
83	86	42	100	66	50	27
83	100	75	70	36	64	42
61	90	56	67	42	53	64
41	64	51	64	57	61	68
93	54	60	71	68	78	59
60	71	45	56	49		
62	58	62	68	75		
62	72	56	52	59		
54	86	52	79	59		
63	70	73	58	59		
56	67	40	45	60		
70	80	57	46	73		
39	53	61	44			
64	62	37	74			

Kemudian semua nilai tersebut akan dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi berdasarkan nilai yang didapatkan. Dengan nilai minimal 20 dan nilai 100, interval masing-masing kategori didapatkan dengan rumus berikut.

$$i = (\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal}) / \text{jumlah kategori}$$

$$i = (100 - 20) / 5$$

$$i = 80 / 5 = 16$$

Dengan ini, berikut merupakan pembagian nilai masing-masing kategori.

$$\text{Sangat rendah} = 20 - (20 + 16) = 20 - 36 = 20 \leq x \leq 36$$

$$\text{Rendah} = (36 + 1) - (36 + 16) = 37 - 52 = 36 < x \leq 52$$

$$\text{Sedang} = (52 + 1) - (52 + 16) = 53 - 68 = 52 < x \leq 68$$

$$\text{Tinggi} = (68 + 1) - (68 + 16) = 69 - 84 = 68 < x \leq 84$$

$$\text{Sangat Tinggi} = (84 + 1) - (84 + 16) = 85 - 100 = 84 < x \leq 100$$

Setelah pembagian nilai masing-masing kategori dilakukan, penulis menghitung jumlah nilai di masing-masing kategori menggunakan rumus Excel “=ArrayFormula(FREQUENCY(tabel total nilai, rentang nilai))”, dan didapatkan data berikut:

Tabel 3.5 Frekuensi nilai prokrastinasi dalam rentang yang disiapkan

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi
Sangat Rendah	20 - 36	2
Rendah	37 - 52	20
Sedang	53 - 68	52
Tinggi	69 - 84	26
Sangat Tinggi	85 - 100	7

Dari tabel tersebut, didapatkan 2 (1,86%) responden dengan prokrastinasi akademik tingkat sangat rendah, 20 (18,69%) responden dengan prokrastinasi akademik tingkat rendah, 52 (48,59%) responden dengan prokrastinasi akademik tingkat sedang, 26 (24,29%) responden dengan prokrastinasi akademik tingkat tinggi, dan 7 (6,54%) responden dengan prokrastinasi akademik tingkat sangat tinggi. Dari studi kasus yang

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara masih belum ideal, dengan mayoritas responden kuesioner yang masih memiliki prokrastinasi akademik di tingkat sedang dan tinggi, dengan 2 kategori ini ketika digabungkan sudah mencapai 78 orang atau 72,89% responden. Dengan data ini, kuesioner yang digunakan pun telah mencapai tujuan sebagai studi kasus UMN mengenai prokrastinasi akademik di Universitas Multimedia Nusantara, yang menguatkan kesimpulan dari data metode kualitatif, yaitu dibutuhkannya media untuk menginformasikan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai permasalahan prokrastinasi akademik.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ini akan digunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh *Interaction Design Foundation*, dari bukunya "*The Basic of User Experience Design*" di tahun 2018 yang digunakan untuk dapat membuat media dengan *user experience* yang sesuai dengan pengguna. Berikut merupakan 5 tahapan yang digunakan dalam metode *design thinking*:

1) *Emphatize*

Merupakan tahapan yang berfokus kepada target audiens, dimana di tahapan ini akan dilakukan pencarian informasi mengenai untuk menentukan apa saja permasalahan yang dihadapi target perancangan.

2) *Define*

Tahapan yang digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai target perancangan secara lebih mendalam, untuk mengerti apa saja yang dirasakan oleh target, dan apa yang diinginkan oleh target.

3) *Ideate*

Di tahapan ini akan berfokus ke eksplorasi konsep yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan media nantinya, mulai dari *keyword*, *big idea*, *tone of voice*, dan *moodboard*.

4) *Prototype*

Adalah tahapan perancangan media untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ditemukan sesuai dengan pengetahuan yang sudah didapatkan sesuai dengan tahapan sebelumnya.

5) *Testing*

Tahapan akhir dari metode perancangan *design thinking*, yang dilakukan untuk menguji hasil perancangan yang sudah dibuat, untuk mendapatkan *feedback* yang dapat digunakan untuk memperbaiki perancangan media.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA