

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk perancangan gim mengenai *arachnophobia* adalah metode campuran (*hybrid*), yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Menurut Donatus (2016), metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan hasil subjektif dan deskriptif dengan metode pengumpulan data seperti wawancara. Sedangkan, metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan hasil berupa angka.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Raihan (2017), metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan gejala (fenomena) dari objek yang akan diteliti yang nantinya akan terjemahkan oleh penulis. Selain itu, penulis juga harus bisa memahami narasumber karena validitas data ditentukan dari kemampuan penulis, serta memerlukan data asli dengan penekanan pada proses penelitian dari pada hasil akhirnya. Metode yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data adalah wawancara dan studi referensi yang dilakukan melalui media cetak dan media digital yang sudah ada.

3.1.1.1 Wawancara

Menurut Suwartono (2014), wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui komunikasi lisan.

Metode wawancara bisa membantu untuk mendapatkan data dari pemikiran, perasaan, pengalaman, dan pandangan pribadi seseorang yang tidak bisa diperoleh dari hasil observasi secara langsung.

1) Wawancara dengan Psikolog

Pada hari Kamis, 21 September 2023, pukul 11:00 WIB, penulis melakukan wawancara dengan narasumber melalui media

daring dengan aplikasi Zoom Meetings. Narasumber adalah Fransisca Lestyuning Hapsari, M.Psi., Psikolog. yang merupakan seorang psikolog dan analisis SDM Aparatur, Sekretariat Badan Kebijakan Transportasi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai fobia, terutama laba-laba dan cara untuk menumbuhkan empati kepada orang lain agar penulis bisa mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai fobia.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Narasumber Fransisca mengatakan bahwa fobia merupakan kondisi yang tidak bisa direspons oleh seseorang karena memiliki pengalaman yang buruk, terkait dengan objek yang dilihat. Respons itu terbagi menjadi dua, yaitu *hyporesponsive* dan *hyperresponsive*. *Hyperresponsive* merujuk pada respons ketika seseorang mengalami kondisi mematung. Namun bisa menyebabkan sesak nafas dan gagal nafas jika berlangsung dalam waktu cukup lama. Sedangkan *hyperresponsive* adalah kondisi ketika seseorang mengalami lepas kendali dan menunjukkan gejala seperti berteriak, berlarian, atau histeris. Seseorang yang sedang dalam kondisi *hyperrenponsive* akan mengabaikan hal-hal yang ada di sekitarnya dan berusaha untuk menghindari objek tersebut tanpa memedulikan sekitarnya. Bila lingkungan di sekitarnya sedang tidak aman, hal itu bisa membahayakan penderita. Misalnya seperti tertabrak atau terkena benda tajam.

Pandangan masyarakat terhadap fobia bisa bervariasi. Beberapa individu mungkin menunjukkan empati atau simpati karena rasa kasihan. Di sisi lain, ada juga yang menganggap kondisi ini aneh atau lucu. Hal ini bisa disebabkan karena

kurangnya pemahaman terhadap fobia. Namun, fobia adalah kondisi psikologis yang kompleks. Kondisi ini tidak bisa diprediksi atau dikontrol oleh orang-orang yang memiliki fobia.

Secara teoritis, fobia tidak memiliki batasan yang baku. Semua tergantung pada persepsi pengalaman terhadap sebuah kejadian yang membuat penderita mengalami traumatis. Fobia tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi selalu memiliki pemicu. Pada umumnya, ada dua pemicu yang bisa memunculkan fobia.

Pertama, pengalaman traumatis yang melibatkan objek yang kemudian menjadi sebuah fobia. Pengalaman yang tidak menyenangkan atau persepsi negatif terhadap suatu objek dapat terjadi berulang kali, menciptakan sebuah gambaran negatif yang kuat dalam pikiran individu. Dalam penjelasannya, beliau menggunakan ilustrasi yang terdapat dalam cerita film Korea yang berjudul *What's Wrong with Secretary Kim?* Karakter sekretaris Kim memiliki fobia terhadap laba-laba. Fobia ini berasal dari pengalaman traumatis saat dia masih kecil, ketika dia diculik dan dia menyaksikan penculiknya bunuh diri. Temannya yang juga diculik mencoba meyakinkan sekretaris Kim bahwa orang yang menggantung itu adalah laba-laba. Visualisasi laba-laba besar tersebut terus melekat dalam pikiran sekretaris Kim hingga berkembang menjadi sebuah fobia laba-laba.

Kedua, *kondisioning* juga dapat memicu seseorang untuk memiliki fobia. Misalnya perilaku orang di sekitarnya. Individu mungkin tidak memiliki pengalaman traumatis, tetapi karena melihat respons berlebihan dari orang di sekitarnya ketika melihat suatu objek, mereka bisa mulai merespons objek tersebut dengan cara yang sama.

Empati memiliki peran untuk memahami individu yang tidak memiliki fobia terhadap laba-laba. Dalam konteks ini, penting untuk menyoroati respons fisik dan perilaku individu ketika fobia

mereka terpicu, misalnya mengalami *hyperresponsive* atau *hyporesponsive*. Kedua respons itu bisa membahayakan penderita. Untuk bisa meningkatkan empati, pesan yang disampaikan ke masyarakat adalah pentingnya memahami bahwa objek yang terlihat normal atau biasa saja, belum tentu sama di mata orang lain. Penting untuk menghindari tindakan yang bisa membahayakan individu yang memiliki fobia dan mengakibatkan respons yang tidak diinginkan.

Ada dua cara yang bisa membantu individu untuk mengatasi rasa takutnya. Pertama, dengan mulai mempelajari respons yang muncul. Hal ini termasuk dengan belajar mengatur respons terhadap objek yang memicu fobia. Misalnya ketika sedang menghadapi objek tersebut, bisa dengan menjaga jarak yang membuat merasa aman. Selanjutnya, fokus dengan mengatur pernapasan hingga merasa tenang. Ketiga, bisa dengan meminta bantuan jika merasa tidak mampu untuk menghadapinya sendiri.

Terapi desensitisasi dapat digunakan untuk membantu orang-orang yang memiliki fobia. Bisa dimulai dengan objek-objek yang dianggap aman atau tidak bergerak. Misalnya dengan menggunakan gambar. Jika masih merasa takut, bisa dimulai dengan mengambil jarak yang aman. Kemudian, secara perlahan mendekatkan diri dengan gambar, menyentuhnya, dan merabanya. Proses ini bisa diterapkan berulang dan seiring waktu bisa mencoba mendekati objek yang nyata. Selain itu, bisa juga dengan objek miniatur atau mainan dengan ukuran yang hampir sama. Langkah-langkah ini dapat membantu individu untuk menjadi lebih terbiasa dan beradaptasi dengan objek yang memicu fobia.

Fobia bukanlah hal yang bisa dibuat bercanda. Menggunakan masalah ini, bisa untuk menarik simpati kepada orang-orang yang tidak memiliki fobia. Bisa juga dengan

menambahkan *tips* untuk menghadapi fobia. Selain itu, dengan memberikan gambaran mengenai apa yang dirasakan, dipikirkan, atau dilakukan. Itu adalah *unconditioned response* yang terjadi karena itu adalah hal yang menakutkan bagi penderita fobia. Selain itu, menjelaskan ada efek atau risiko yang besar juga bisa membantu menumbuhkan empati. Selain itu, menggunakan analogi yang mudah dipahami orang lain juga bisa membantu seseorang untuk lebih memahami apa itu fobia.

Untuk fobia, baik secara umum maupun khususnya terhadap fobia laba-laba, adalah kondisi yang tidak diinginkan oleh individu yang mengalaminya. Sangat penting bagi lingkungan sekitarnya untuk lebih memahami kondisi tersebut dan memberikan dukungan yang sesuai. Misalnya seperti menghindari tindakan yang bisa memperburuk kondisi fobia, seperti menjadikan bahan kejahilan. Tindakan seperti ini bisa memperparah fobia atau bahkan memunculkan fobia lain seperti fobia sosial. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran bahwa tindakan yang diberikan bisa berdampak bagi kondisi fobia seseorang.

2) Wawancara dengan Penderita *Arachonophobia* 1

Pada hari Kamis, 28 September 2023, pukul 20:00 WIB, penulis melakukan wawancara dengan narasumber melalui media daring dengan aplikasi Zoom Meetings. Narasumber adalah Noufal Alif Rafi Tsanitama, seorang mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual, Binus yang memiliki fobia terhadap laba-laba. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai emosi dan pikiran orang yang memiliki fobia terhadap laba-laba.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Narasumber

Noufal memiliki fobia laba-laba sejak kecil karena melihat seekor laba-laba besar di atap kamar mandinya. Karena usianya saat itu masih kecil dan pandangannya terhadap laba-laba yang ditemukan berbentuk besar dan menyeramkan membuat Noufal mengalami trauma terhadap laba-laba.

Menurutnya, keberadaan laba-laba sudah membuat rasa takutnya muncul, meski laba-laba tersebut berada di jarak yang jauh masih bisa membuatnya merasa merinding. Selain itu, timbul gejala lain yang dirasakan oleh Noufal. Misalnya seperti merasakan ada sesuatu yang merayap di punggung. Cara dia mengatasi perasaan tersebut adalah dengan menempelkan punggung ke sebuah objek untuk memastikan bahwa tidak ada yang merayap di punggungnya.

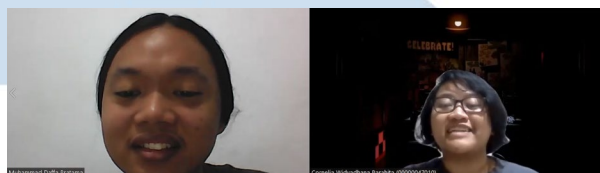
Selain itu, reaksi yang diberikan Noufal ketika melihat laba-laba adalah respons *hyperresponsive*, yaitu dengan berusaha kabur dari jangkauan laba-laba. Menurutnya, ketika sedang berusaha kabur, dia merasakan seperti ada sesuatu yang mengejarnya atau merayap di punggungnya.

Berdasarkan pengalaman Noufal, fobianya terkadang digunakan untuk kejahilan. Misalnya ketika ia meminta temannya untuk menyingkirkan laba-laba atau serangga yang dia takuti, sebelum benar-benar menyingkirkannya, temannya akan menggunakan laba-laba itu untuk menjahilinya.

3) Wawancara dengan Penderita *Arachonophobia* 2

Penulis melakukan wawancara kepada Muhammad Daffa Pratama, seorang mahasiswa Pertanian, Universitas Padjajaran

yang memiliki fobia terhadap laba-laba. Wawancara dilakukan pada tanggal 28 September 2023, pukul 20.30 WIB melalui media daring Zoom Meetings.



Gambar 3.3. Wawancara dengan Narasumber

Daffa mengatakan bahwa rasa takutnya kepada laba-laba pertama kali muncul ketika berada di sekolah dasar. Karena teman-temannya melakukan kejahatan dengan melemparkan laba-laba kepadanya hingga membuatnya menangis dan marah. Lalu, ketika Daffa berada di sekolah menengah pertama, teman-temannya juga pernah mengusilinya dengan mengirimkan gambar laba-laba kepadanya. Hal ini membuat rasa takutnya kepada laba-laba meningkat.

Menurutnya, ketika berhadapan dengan seekor laba-laba, ia merasa merinding, geli, dan lemas. Reaksi yang diberikan Daffa adalah respons *hipporesponsive* atau biasa disebut membeku di tempat. Selain itu, Daffa juga mengalami distorsi persepsi sehingga menyebabkan dia melihat laba-laba yang seharusnya berukuran kecil jadi terlihat besar.

Untuk mengatasi rasa cemasnya saat menghadapi fobia, Daffa akan mencoba untuk menghindari tempat-tempat yang berpotensi memiliki laba-laba, seperti daerah yang banyak pepohonan, gudang, atau kebun. Dia juga sebisa mungkin meminta bantuan orang lain untuk menyingkirkan laba-laba ketika melihat seekor laba-laba.

Daffa mengatakan bahwa masih banyak orang-orang yang meremehkan fobia dan menganggap fobia itu tidak ada. Padahal rasa cemas yang muncul karena fobia dapat sangat mengganggu kehidupan orang yang memiliki fobia. Oleh karena itu, ia

berharap orang lain bisa lebih memahami kondisi dan memberi dukungan yang dibutuhkan.

4) Wawancara dengan Pelaku kejahatan

Penulis melakukan wawancara kepada pelaku kejahatan pada Jumat, 27 Oktober 2023, pukul 21.42 WIB untuk mendapatkan data dari sudut pandang pelaku. Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting. Atas permintaan narasumber, penulis merahasiakan identitas narasumber dan menggunakan nama samaran yaitu Sumanji.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Narasumber

Sumanji mengatakan bahwa kejahatan yang dia lakukan kepada teman-temannya dianggap sebagai bentuk hiburan dan dilakukan untuk kepuasan pribadi. Kejahilan yang dia lakukan merupakan tindakan spontan dan bukan berasal dari lingkungan sekitar. Sumanji juga mengatakan bahwa dia lebih suka untuk menjahili teman-teman dekatnya, terutama ketika menurutnya situasi tidak berbahaya. Menurut Sumanji, reaksi yang diberikan teman-temannya memberikan kesenangan dan kepuasan ketika melihat reaksi ketakutan temannya. Sumanji mengatakan bahwa dia akan berhenti menjahili teman-temannya jika diminta berhenti. Namun, Sumanji akan melakukannya lagi jika temannya tidak menunjukkan reaksi yang berlebihan.

Ada dua reaksi yang diberikan Sumanji ketika sedang melakukan kejahatan. Reaksi pertama, ketika temannya menunjukkan reaksi berlebih, Sumanji akan merasa kasihan dan berhenti. Tetapi, jika kejahatan yang dilakukan Sumanji tidak berbahaya, Sumanji akan kembali melakukan kejahatan.

Dalam hubungan sosial Sumanji dengan teman-temannya, Sumanji mengaku pernah harus meminta maaf karena kejahilannya berlebihan. Selain itu, hubungan Sumanji dengan teman-temannya yang pernah dijahili masih berlangsung dengan baik.

Sedangkan dari sisi psikologis, Sumanji mengatakan tidak terlalu memperhatikan jika kejahatan yang dia lakukan dianggap tidak berbahaya.

5) Kesimpulan Wawancara

Dari keseluruhan wawancara, fobia laba-laba merupakan sebuah kondisi psikologis kompleks yang dapat memicu respons *hyporesponsive* atau *hyperresponsive* pada individu yang memiliki fobia. *Hyporesponsive* merupakan respons diam ketika melihat objek yang ditakuti, namun bisa menyebabkan gagal napas. Sedangkan, *hyperresponsive* adalah respons untuk menjauh dari objek yang ditakuti tanpa memedulikan sekitar atau ancaman di sekitarnya. Pemahaman masyarakat terhadap fobia bervariasi, ada yang berempati hingga meremehkan, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai kondisi ini. Fobia sendiri dapat dipicu oleh pengalaman traumatis atau *kondisioning* dari perilaku sekitarnya. Dalam wawancara dengan Noufal dan Daffa selaku penderita *arachnophobia*, keduanya mengatakan fobia muncul akibat trauma masa kecil dan pengalaman kejahatan dari teman-teman menjadi pemicu utama munculnya fobia terhadap laba-laba. Berdasarkan wawancara dengan Sumanji, seorang pelaku kejahatan melakukan kejahatan menggunakan rasa takut karena hiburan pribadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman, empati, dan dukungan dari lingkungan sangat penting untuk membantu individu mengatasi fobia mereka, sementara kesadaran akan dampak kejahatan dapat mencegah terjadinya situasi yang merugikan bagi penderita fobia.

3.1.1.2 Studi Referensi

Penulis melakukan studi *referensi* untuk menganalisis dan mempelajari media yang sudah ada untuk keperluan penelitian. Penulis mencari gim yang memiliki topik atau genre yang sama, yaitu:

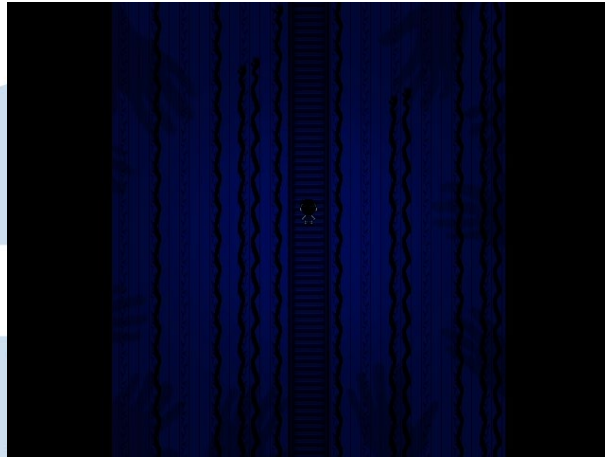
1. *Omori*



Gambar 3.5 Omori di dunia mimpi

Sumber: https://lparchive.org/Omori/Update%2005/23-omoriup5_0019.png

Omori adalah gim bermain peran (RPG) yang dibuat oleh studio Omocat. Gim ini bercerita tentang karakter Sunny yang bisa menjelajahi dunia nyata dan dunia mimpi. Ketika menjelajahi dunia mimpi, warna yang digunakan adalah warna-warna dengan *tone* cerah, sedangkan ketika berada di dunia nyata, *tone* yang digunakan adalah warna dingin dan gelap. Awal gim, pemain akan diperlihatkan sebuah visual dengan gaya ilustrasi yang cerah dan gaya gambar tangan yang terkesan anak-anak, membuat *Omori* terlihat seperti gim yang tidak berbahaya. Namun, ketika pemain berpindah ke dunia nyata, beberapa unsur ditambahkan seperti pembahasan mengenai fobia karakter, rasa bersalah, dan perasaan negatif lainnya. Semua perasaan itu digambarkan ke dalam bentuk monster-monster yang mengerikan.



Gambar 3.6 Omori di dunia nyata

Sumber: https://lparchive.org/Omori/Update%2004/103-omoriup4_0077.png

Omori menggabungkan perubahan suasana melalui penggunaan warna dan gaya ilustrasi yang kontras antara kedua dunia, sehingga membuat pemain bisa mengeksplorasi elemen-elemen emosional dan psikologis karakter.

2. *Yomawari: Night Alone*



Gambar 3.7 *Yomawari Night Alone*

Sumber:

<https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/477870/header.jpg?t=1668470849>

Yomawari: Night Alone adalah gim horor yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nippon Ichi Software. Di dalam gim, pemain akan menjadi karakter seorang gadis kecil yang pergi mencari anjing dan kakaknya pada malam hari. Selama menjelajahi dunia dalam gim, pemain akan bertemu berbagai macam makhluk supernatural dan melihat perkembangan cerita karakter utama. *Yomawari: Night Alone*

menggunakan gaya ilustrasi yang terlihat imut tapi dengan nuansa gelap malam dan beberapa tambahan hantu-hantu berbentuk aneh dan menyeramkan.



Gambar 3.8 *Gameplay Yomawari: Night Alone*

Sumber: <https://gaminghell.co.uk/images/yomawari/yomawari9b.jpg>

Perpaduan antara nilai estetika yang menggemaskan dengan nuansa malam yang gelap memberikan kesan tidak berbahaya sekaligus menyeramkan, sehingga memberikan pengalaman bermain yang unik dan menghibur untuk pemain.

3.1.1.3 Kesimpulan

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil wawancara dengan Fransisca Lestyning Hapsari, M.Psi., Psikolog, memperoleh informasi terkait dengan fobia, respons yang diberikan penderita, dan cara meningkatkan empati. Pada wawancara yang dilakukan kepada Noufal dan Daffa Pratama, respons yang diberikan keduanya ketika melihat laba-laba adalah gemetar, takut, dan rasa cemas. Selain itu, Noufal juga merasa ada sesuatu yang merayap di punggungnya jika fobianya terpicu. Sedangkan, Daffa merasa seperti melihat laba-laba dalam ukuran besar. Keduanya memiliki respons yang berbeda, seperti Noufal dengan *hyperresponsive* dan berusaha kabur dari laba-laba. Sedangkan Daffa menunjukkan *hyporesponsive* dengan diam di tempat dan berusaha meminta bantuan orang lain untuk menyingkirkan laba-laba tersebut. Sedangkan, berdasarkan

wawancara dengan Sumanji, reaksi yang ditunjukkan oleh orang-orang yang memiliki rasa takut ketika dijahili adalah sebuah hiburan yang dia lakukan untuk diri sendiri, bukan untuk orang lain.

Selain itu, melalui studi referensi pada kedua gim bisa memberikan gambaran mengenai gim yang akan dirancang. Kedua gim memiliki persamaan yaitu menciptakan atmosfer yang gelap dengan menggunakan gaya ilustrasi yang imut. Kedua gim juga menggunakan tone warna malam. *Yomawari: Night Alone* yang berfokus pada penjelajahan dunia di malam hari, sedangkan *Omori* perpindahan dari dunia mimpi yang cerah menjadi tone gelap. Selain itu, keduanya menampilkan monster dengan bentuk yang unik

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Raihan (2017), metode kuantitatif mengharuskan sebuah perencanaan yang terperinci, mulai dari tahap awal hingga penentuan teori dan penarikan sampel dari populasi yang akan dianalisis untuk interpretasi. Metode kuantitatif melakukan penekanan terhadap data berupa angka dan kemudian di olah ke dalam bentuk statistika untuk menginterpretasi hasilnya. Metode kuantitatif dilakukan melalui *Google Form* sebagai instrumen karena mudah digunakan dan sudah cukup familier oleh penulis maupun target responden.

3.1.2.1 Kuesioner

Pengumpulan data populasi penduduk kota dengan jarak usia 17-25 tahun, diambil dari situs web Jakarta.bps.go.id pada tahun 2022, tercatat bahwa terdapat 1.693.325 penduduk Jakarta. Kemudian, berdasarkan data bogorkota.bps.go.id tahun 2021, tercatat ada 172.961 penduduk Bogor. Berdasarkan depokkota.bps.go.id, tercatat ada 329.512 penduduk Depok. Dari data tangerangkota.bps.go.id, tercatat ada 289.389 penduduk Tangerang. Terakhir, berdasarkan data dari bekasikota.bps.go.id tahun 2020, tercatat ada 410.322 penduduk

Bekasi. Maka, dapat disimpulkan bahwa dari usia 17-25 tahun di wilayah Jabodetabek memiliki total 2.895.510 penduduk.

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

$$n = ?$$

$$N = 2.895.510$$

$$e^2 = 10\%$$

$$n = \frac{2.895.510}{1 + 2.895.510 \times 10\%^2}$$

$$n = \frac{2.895.510}{1 + 2.895.510 \times 0,01}$$

$$n = \frac{2.895.510}{28.956,1}$$

$$n = \frac{2.895.510}{28.956,1}$$

$$n = 99,99654 = 100 \text{ Responden}$$

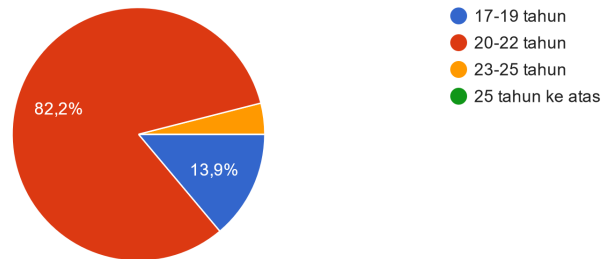
Berdasarkan rumus Slovin, jumlah responden yang diperlukan adalah 100.

3.1.2.2 Hasil Kuesioner

Data sampel yang digunakan adalah rentan usia 17-25 tahun dan berdomisili di daerah Jabodetabek. Penggunaan kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku responden terhadap fobia, pemahaman target mengenai fobia, dan preferensi media informasi yang digunakan. Kuesioner di sebar pada tanggal 20 September 2023 – 6 Oktober 2023, memperoleh total 101

responden.

Usia
101 jawaban

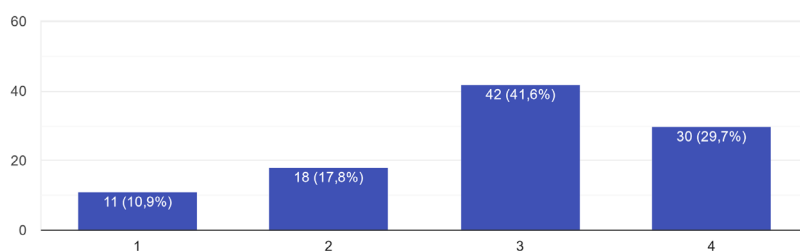


Gambar 3.9 *Pie Cart* Hasil Responden

Hasil data kuesioner pada bagian usia di dominasi oleh usia 20-22 tahun dengan total 82,2%, kemudian 17-19 tahun dengan total 13,9%, dan 23-25 tahun dengan total 4%. Setelah itu, pada bagian jenis kelamin didominasi oleh perempuan dengan total 54,5% dan laki-laki dengan total 45,5%. Pada bagian domisili, didominasi oleh Jabodetabek dengan total 95% dan luar Jabodetabek 5%.

Berdasarkan hasil kuesioner, persentase responden di dapatkan data *behavior* seperti berikut:

Saya pernah menggunakan ketakutan teman saya untuk iseng (menunjukkan gambar atau memberikan hal yang ditakuti).
101 jawaban

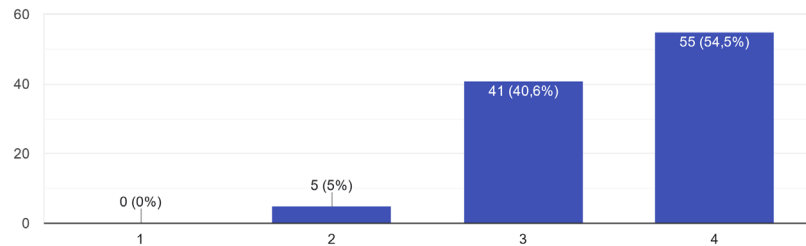


Gambar 3.10 Grafik *Behavior* Responden 1

Pada pertanyaan pertama mengenai *behavior* responden, 29,7% menjawab sangat setuju, 41,6% menjawab setuju, 17,8% menjawab tidak setuju, dan 10,9% menjawab sangat tidak setuju.

Saya pernah melihat teman saya dijahili menggunakan rasa takutnya.

101 jawaban

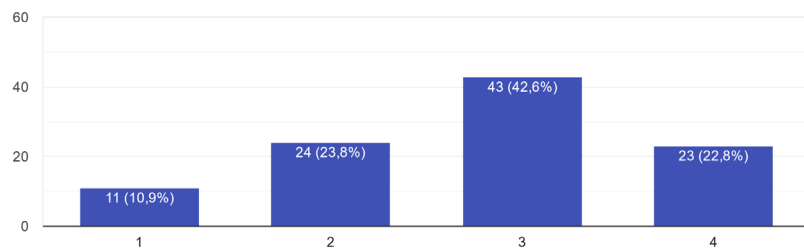


Gambar 3.11 Grafik *Behavior* Responden 2

Pada pertanyaan kedua, 54,5% menjawab sangat setuju, 40,6% menjawab setuju, dan 5% menjawab tidak setuju.

Saya pernah menganggap ketakutan teman saya adalah hal yang biasa.

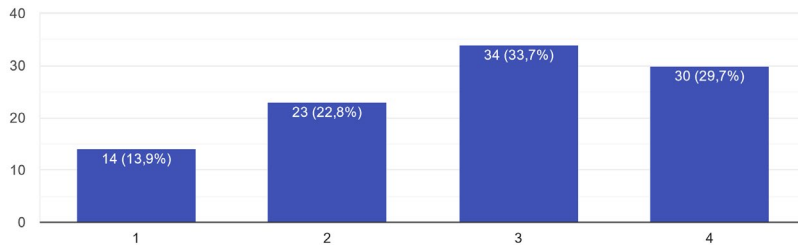
101 jawaban



Gambar 3.12 Grafik *Behavior* Responden 3

Pada pertanyaan ketiga, ditemukan bahwa 22,8% responden menjawab sangat setuju, 42,6% menjawab setuju, 23,8% menjawab tidak setuju, dan 10,9% sangat tidak setuju.

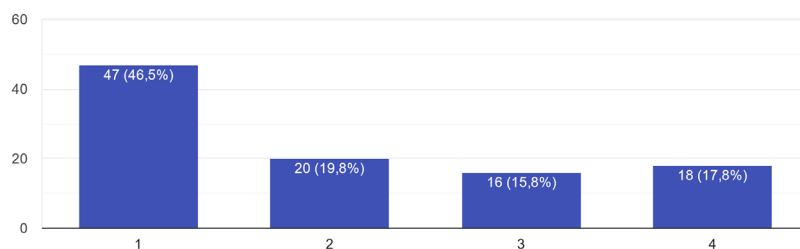
Ketika melihat reaksi teman yang ketakutan, saya merasa reaksinya lucu.
101 jawaban



Gambar 3.13 Grafik *Behavior* Responden 4

Pada pertanyaan keempat, 29,7% menjawab sangat setuju, 33,7% menjawab setuju, 22,8% menjawab tidak setuju, dan 13,9% menjawab sangat tidak setuju.

Saya pernah mengisengi teman menggunakan rasa takutnya hingga teman menunjukkan reaksi berlebih (menangis, menjerit, gemetar).
101 jawaban



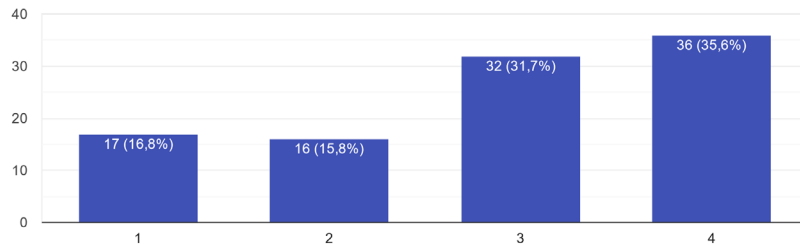
Gambar 3.14 Grafik *Behavior* Responden 5

Pada pertanyaan kelima, 17,8% responden menjawab sangat setuju, 15,8% menjawab setuju, 19,8% menjawab tidak setuju, dan 46,5% menjawab sangat tidak setuju.

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

Saya pernah melihat teman saya diisengi menggunakan rasa takutnya hingga teman saya menunjukkan reaksi berlebih (menangis, menjerit, gemetar).

101 jawaban



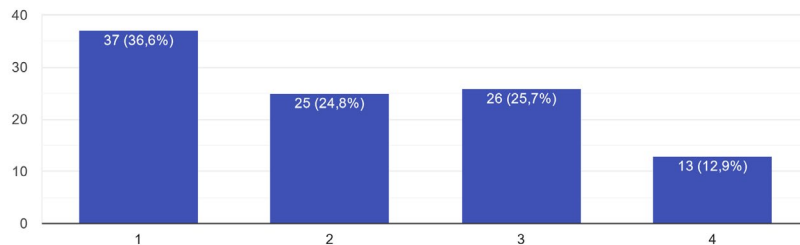
Gambar 3.15 Grafik Behavior Responden 6

Pada pertanyaan keenam, 35,6% responden menjawab sangat setuju, 31,7% menjawab setuju, 15,8% menjawab tidak setuju, dan 16,8% menjawab sangat tidak setuju.

Penulis mengajukan pertanyaan mengenai informasi *arachnophobia*, setelah itu diperoleh data sebagai berikut:

Seberapa familiar Anda dengan arachnophobia?

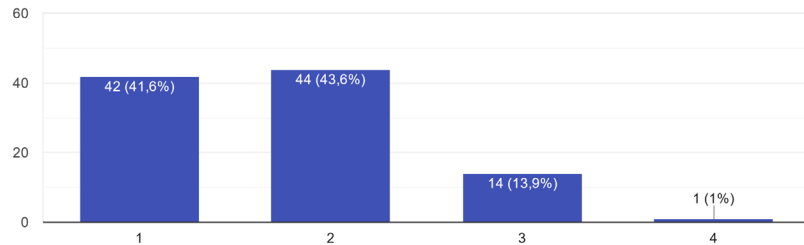
101 jawaban



Gambar 3.16 Grafik Pemahaman Responden 1

Sekitar 12,9% menjawab merasa sangat familiar, kemudian 25,7% menjawab familiar, sekitar 24,8% merasa kurang familiar, dan 36,6% menjawab tidak tahu soal *arachnophobia*.

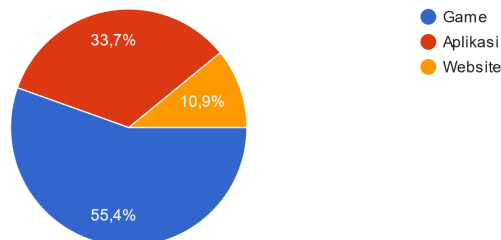
Seberapa sering Anda mendapat informasi mengenai arachnophobia?
101 jawaban



Gambar 3.17 Grafik Pemahaman Responden 2

Kemudian, sekitar 1 % responden menjawab sangat sering, lalu 13,9% menjawab sering, kemudian 43,6% menjawab jarang, dan 41,6% menjawab tidak pernah mendapat informasi mengenai *arachnophobia*.

Selama tiga bulan terakhir, media apa yang sering anda gunakan untuk mengisi waktu luang?
101 jawaban



Gambar 3.18 Pie Cart Media yang Sering Digunakan Responden

Lalu, penulis menanyakan media apa yang paling sering responden gunakan untuk mengisi waktu luang,

Dari 101 responden, jawaban paling dominan adalah gim dengan total 55,4%, kemudian aplikasi dengan total 33,7%, dan *website* 10,9%.

3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas responden pernah melakukan atau melihat temannya dijahili menggunakan rasa

takutnya. Mengenai pemahaman mengenai *arachnophobia*, mayoritas responden menjawab tidak mengetahui *arachnophobia* dan merasa sangat jarang mendapat informasi mengenai *arachnophobia*. Selain itu, responden juga mengatakan lebih sering mengisi waktu luang dengan bermain gim.

3.2 Metodologi Perancangan

Fullerton (2019), menyatakan ada beberapa tahapan dalam metode perancangan, yaitu:

1) *Conceptualization*

Perancangan diawali dengan tahap memikirkan sebuah ide yang bisa berkembang menjadi sebuah konsep dalam kurun waktu cepat atau lambat. Dalam mengembangkan sebuah ide, desainer melalui beberapa tahapan seperti *brainstorm*, *edit*, dan *refine*. Tahap ini dilakukan agar bisa menemukan berbagai macam ide, kemudian dikembangkan menjadi satu buah konsep yang sesuai dengan target.

2) *Turning Ideas into a Game*

Pada tahap ini dilakukan penentuan struktur dan alur cerita yang akan menjadi dasar dari perancangan gim. Tahapan ini mencakup elemen-elemen yang akan membentuk dasar cerita seperti, *player*, *objective*, *procedure*, *premise*, *character*, dan *story*.

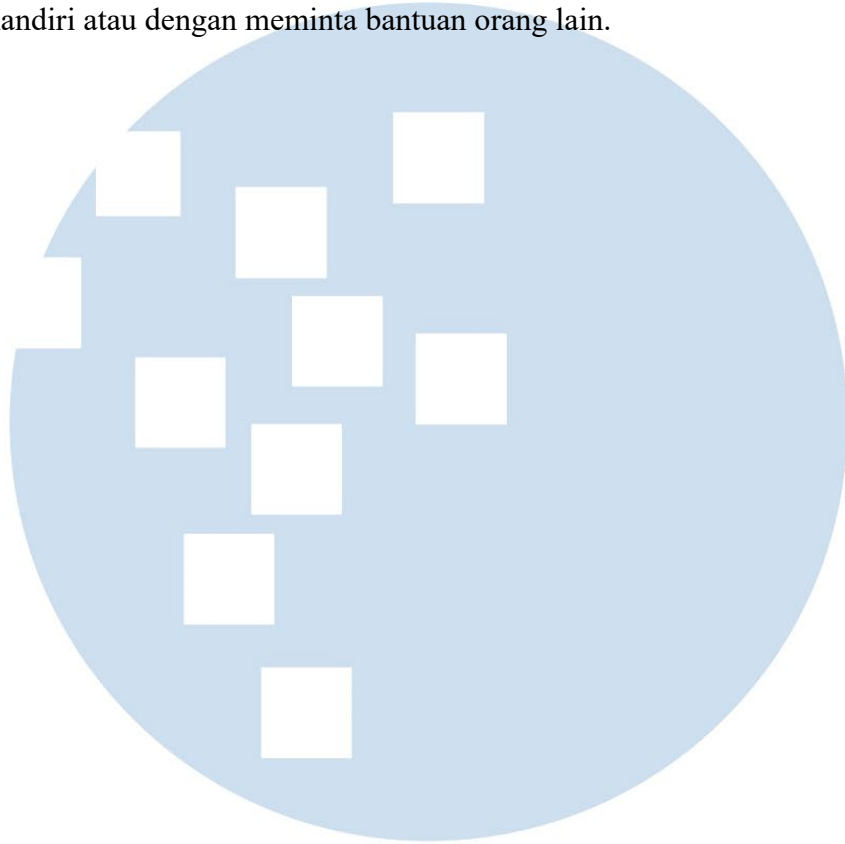
3) *Digital Prototyping*

Pada tahap ini melakukan perancangan sebuah model yang dikembangkan dari ide sehingga bisa di tes kepada pengguna untuk mengetes kelayakan dan pengembangan. *Prototype* akan mengalami tes, evaluasi, revisi, dan kembali tes hingga siap memasuki tahap produksi.

4) *Playtesting*

Pengembangan dari tahap *prototyping* untuk mendapatkan wawasan pengalaman pengguna ketika menggunakan produk. Tujuan dari *playtesting* adalah mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan

pengalaman pemain menjadi lebih baik. *Playtesting* bisa dilakukan secara mandiri atau dengan meminta bantuan orang lain.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA