

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Saat ini, dalam proses perancangan penulisan, penulis menerapkan pendekatan metodologi penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif yang diterapkan oleh penulis mencakup wawancara, *Focus Group Discussion (FGD)*, dan studi referensi. Menurut Sugiyono (2005), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengkaji suatu kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti menjadi instrumen kunci dalam penelitian tersebut.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis melakukan metode kualitatif dengan menggunakan tiga cara yaitu wawancara terhadap anggota Persija yang bersangkutan untuk membahas sejarah Persija lebih detail. Cara yang kedua dengan *Focus Group Discussion (FGD)* untuk menggali informasi serta melihat sudut pandang masing-masing dari anggota yang mengikuti acaranya, terkait dengan topik judul penulis. Sedangkan untuk yang ketiga melakukan studi referensi yang dimana hal tersebut melihat beberapa website serta menganalisa halaman website yang dipilih oleh penulis.

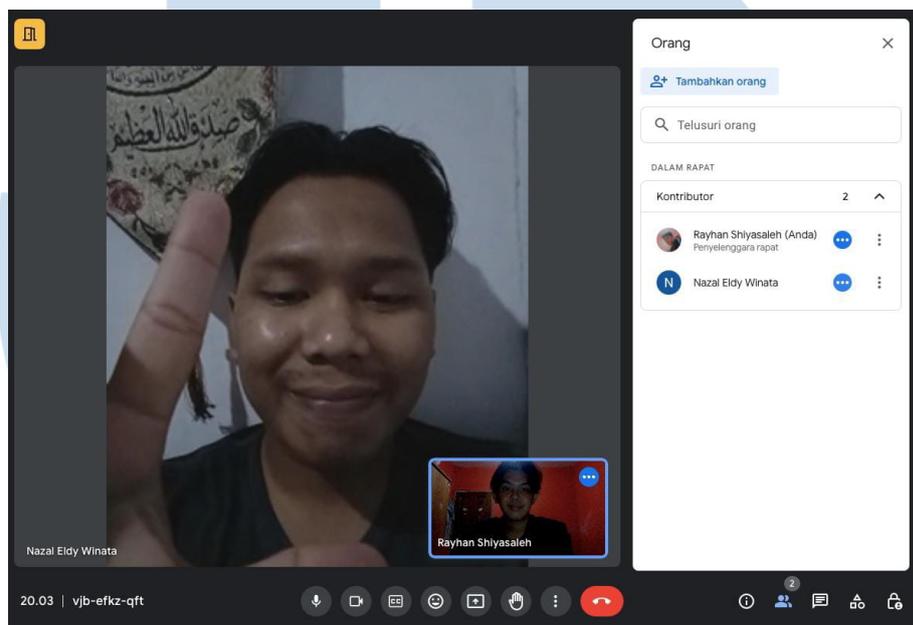
3.1.1.1 Wawancara

Sugiyono (2016) mengatakan bahwa wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam kualitatif, penulis melakukan sebuah studi pendahuluan yang bertujuan untuk menemukan sebuah masalah yang harus diteliti supaya informasi seputar topik perancangan penulis mendapatkan informasi-informasi yang mendalam dari responden.

1) *Interview* dengan suporter Persija Nazal Eldi Winata

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data dengan metode wawancara yang telah dicapainya, Penulis melakukan kegiatan

wawancara dengan Nazal Eldi Winata yang dilaksanakan pada 25 Maret 2024, waktu dimulai 19.48 melalui aplikasi *meeting Google Meet*.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan suporter Persija Nazal Eldi Winata

Penulis memulai wawancara dengan melakukan perkenalan penulis dan juga Nazal selaku suporter Persija serta dilanjutkan dengan penulis yang memberikan pertanyaan kepada narasumbernya. Nazal Eldi Winata merupakan seorang suporter Persija yang lumayan lama mengenal klub sepakbola Persija ini. Pada saat ini Nazal bekerja di salah satu perusahaan umum yang berada di daerah Jakarta Selatan, Beliau juga lulusan S1 dari Universitas Pancasila.

Nazal Hingga bekerja saat ini menjadi suporter Persija, dalam menjadi suporter Persija Nazal cukup mengenal dengan baik klub Persija, dia menceritakan sejak kecil menyukai permainan olahraga sepakbola dan memiliki klub yang dibanggakannya

seperti di Negara Spanyol dengan klub sepakbolanya yaitu Barcelona, dan pada Negara Indonesia yaitu Persija.

Nazal mengatakan sebagai orang yang tinggal di daerah jabodetabek harus mendukung klub sepakbola Persija, dikarenakan Persija juga menjadi klub sepakbola yang tertua sekaligus klub Ibu kota Jakarta. Ketika daerah Jakarta masih menjadi Ibu kota Negara Indonesia atau bisa dibilang dengan klub kebanggaan Jakarta Jakmania.

Nazal menceritakan mengenai sejarah Persija yang diketahui oleh dirinya, Nazal mengatakan Persija itu merupakan klub sepakbola tertua di Indonesia, Persija tercipta pada 28 November 1928 dan sebelum namanya Persija yaitu Voetbalbond Boemipoetera dengan menggunakan bahasa Belanda.

Nazal menjelaskan tentang prestasi yang diperoleh oleh Persija dari awal hingga saat ini, Persija mendapatkan Sembilan gelar juara perserikatan, dua gelar pada era Indonesia Profesional, dan 2018 liga Indonesia. Nazal juga menjelaskan nama Liga yang adaitu tergantung oleh sponsor dan untuk sekarang ini Liga 1 BRI dan untuk dulu ada liga djarum, liga kansas, liga dunhill dan lainnya, Nama Liga tersebut berubah tergantung oleh sponsor.

Nazal juga menceritakan untuk saat ini Persija sedang berada di fase naik dan turun, banyak kalahnya Persija untuk saat ini dikarenakan pemainnya pada babak kedua mengalami perfoma yang menurun yang di akibatkan staminanya yang kurang. Hal ini menyebabkan Persija berada diperingkat 10. Thomas Doll merupakan pelatih Persija saat ini memiliki visi misi untuk membawa Persija menjadi juara Kembali.

Nazal menceritakan sebagai salah satu suporter Persija dia mendukung sekali klub sepakbola Jakarta, sehingga dia membeli

merchandise dari Persija seperti jersey yang digunakan untuk hangout dan menonton pertandingan, syal yang digunakan untuk leher ketika menonton pertandingannya.

Nazal mengatakan masih minim juga tentang pemain-pemain Persija pada jaman belanda, dia mengetahui dari era Hamka Hamzah, Ismed Sofyan, Bambang Pamungkas dan untuk sekarang ini dia mengetahui pemain Simic, Ryo Matsumura, Riko Simanjuntak, Kiper Andritany, dan lainnya. Nazal tidak terlalu mengetahui banget mengenai pemain legend dahulunya.

Nazal mengatakan sebagai supporter Persija dia mengetahui tentang Persija namun masih perlu lebih mengenal dari Persija sebab diluar sana pasti ada yang lebih mengetahui mengenai Persija lebih detail dibandingkan dengan dirinya.

Penulis memberikan pertanyaan penutup tentang *website* yang akan digunakan apakah cocok untuk menjelaskan mengenai sejarah Persija. Nazal menjawab untuk menjelaskan sejarah Persija menggunakan media *website* sangat bermanfaat untuk orang yang ingin mempelajari sejarahnya, dikarenakan *website* itu aksesnya mudah digunakan oleh berbagai kalangan dan *website* yang disajikan Persija sendiri kurang dalam membahas sejarahnya. Setelah mendengar penjelasan terhadap Nazal penulis mengucapkan terimakasih sebelumnya dikarenakan sudah meluangkan waktu untuk penulis.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) merupakan metode pengumpulan data yang memberikan informasi yang lebih mendalam dan memberikan nilai tambah pada data yang mungkin tidak diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan lainnya. Tujuan utama dari *FGD* adalah mencapai interaksi data melalui percakapan

kelompok atau responden, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap berbagai aspek fenomena dalam kehidupan. Dengan demikian, metode ini memungkinkan definisi dan penjelasan yang lebih komprehensif terhadap suatu fenomena.

1) *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dijalankan oleh Rivaldy, Marcell, Ali, Lintang, Ardo, Ratu, Steven, dan Magdalena, *FGD* ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang sejarah persija sesuai persepsinya masing-masing. Diskusi ini dilakukan online dengan menggunakan aplikasi *Google Meeting* yang dilaksanakan pada 3 Maret, 2024 pada waktu 20:00, *FGD* ini memiliki durasi dari awal hingga akhir 45 menit.



Gambar 3. 2 Focus Group Discussion dengan Fans dan Orang yang Menyukai Bola

Focus Group Discussion (FGD) memulai dengan perkenalan oleh penulis dan menjelaskan tujuan kenapa penulis melakukan *FGD* ini, dilanjutkan dengan perkenalan masing-masing pada anggota yang mengikuti kegiatan penulis. Penulis melanjutkan dengan memberikan pertanyaan awal kepada masing-masing anggota seputar siapa yang disini mengetahui tentang sepak bola, dan dari pertanyaan awal itu semua anggota menjawabnya mengetahui sepakbola itu apa.

Penulis lanjut memberikan pertanyaan kepada anggotanya, dengan sebuah pertanyaan apa kalian tahu dengan klub sepakbola Indonesia yaitu Persija, semua anggota menjawab dengan spontan karena mereka mengetahui klub sepakbola Persija. Beberapa anggota ada yang sambil menjelaskan bahwa mereka mengetahui klub sepakbola Persija karena dari temannya dan juga ada yang mengetahuinya secara tidak sengaja dengan postingan yang lewat pada *social media* yang digunakan oleh anggota.

Penulis memberikan pertanyaan selanjutnya kepada anggota, penulis memiliki target untuk pertanyaan ini kepada 4 orang yang dipilih secara acak dan hasilnya adalah 1 orang yang mengetahui perkembangan Persija hingga saat ini dikarenakan orang ini mengikuti informasi-informasi mengenai Persija yang terpapar pada salah satu platform yang digunakannya, sedangkan untuk 3 anggota lagi tidak terlalu tahu tentang Persija dikarenakan mereka tidak mencari informasi yang terkini serta ketidaktahuan tentang Persija ini.

Sehabis mendengar dari masing-masing jawaban dari anggotanya, penulis melanjutkan dengan memberikan pertanyaan dikarenakan Persija ini salah satu klub sepakbola Indonesia yang tertua, apakah kalian mengetahui sejarah dari Persija. Penulis memberikan pertanyaan ini kepada 3 anggota, dan masing-masing para anggota yang dipilih oleh penulis menjawab tidak mengetahui tentang sejarahnya Persija, dan untuk satu orang tersebut menjawabnya mengetahui tapi tidak dengan secara rinci, hanya mengetahui bahwa Persija pernah memenangkan Piala Liga satu.

Penulis melanjutkan dengan menanyakan tentang siapa orang yang membentuk klub Persija pada saat itu, penulis menanyakan tapi hanya saja pada diam-diam sehingga penulis menanyakan hal tersebut kepada seluruh anggota yang mengikuti *FGD*, dan jawaban mereka ketika penulis menanyakan satu-satu tidak

mengetahui siapa yang membuat Persija pada zaman itu, akan tetapi ada salah satu anggota yang berusaha menjawab pencipta Persija namun sangat disayangkan anggota tetap salah menjawabnya. Hal tersebut segera dijelaskan secara singkat mengenai sejarah terbentuknya Persija, dan pada saat penulis menjelaskannya anggota pun mulai memperhatikan dan menanyakan hal yang lebih tentang sejarah Persija.

Selanjutnya penulis kembali memberikan sebuah pertanyaan mengenai apa yang terjadi jika sejarah klub sepak bola Persija tidak diketahui oleh orang-orang. Lalu beberapa anggota memulai dengan menyalakan mic untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penulis, dan jawabannya itu beragam seperti orang pertama yang menjawab jika sejarah Persija tidak diketahui oleh orang-orang, maka Persija akan dianggap dengan klub yang biasa saja dan tidak memiliki prestasi dalam pertandingan apapun seperti saat ini alasannya dilihat pada sekarang ini Persija sudah menurun untuk melawan klub sepakbola lain yang menyebabkan kekalahan yang diterima oleh Persija ini.

Anggota yang lain menjawab tidak mungkin dikarenakan menurut dia Persija besar yang menjadikan sebuah ikoniknya ibu kota daerah Jakarta dan untuk orang-orang pasti ingin mencari tahu juga tentang klub sepak bola ibu kota daerah Jakarta. Anggota yang lainnya juga ada yang berpendapat bahwa kultur budaya Persija menjadi mati dikarenakan Persija terlahir dengan penuh sejarah, maka jika sejarah tidak diketahui klub Persija ini akan dianggap dengan klub sepak bola yang biasa saja jika dibandingkan dengan klub yang sedang naik popuritasnya, padahal dibalik itu Persija memiliki nilai plus yang banyak dibandingkan dengan klub sepak bola lainnya, serta kurangnya apresiasi untuk klub Persija jika sejarahnya tidak diketahui oleh orang-

orang, sangat disayang jika memang tidak diketahui oleh orang-orang. Anggota lain juga sependapat dengan anggota yang sudah berbicara.

Penulis memberikan pertanyaan selanjutnya yang membahas tentang bagaimana tanggapan para anggota tentang dokumentasi oleh klub sepak bola Persija. Penulis melemparkan pertanyaan ini ke beberapa anggota, dan anggota yang pertama menjawab pertanyaannya, dikarenakan Persija memiliki sejarah yang Panjang sangat disayangkan sekali jika dokumentasi yang terdapat pada berbagai *platform* Persija masih dikit yang membahas sejarahnya, sebab sangat diperlukan juga dokumentasi yang *upload* Kembali supaya orang-orang dapat melakukan tracking ke cerita sejarahnya supaya orang yang penasaran atau yang ingin mengenal Persija juga tahu info-infonya dari *platform* itu, meskipun cerita singkat atau infografis pendek dikarenakan sangat membantu dalam menyampaikan kepada orang-orang. Anggota lain menjawab dengan sangat disayangkan juga jika dokumentasi Persija jika tidak terlalu menonjol yang akan menyebabkan potongan-potongan cerita yang dibuat Persija tidak diketahui oleh orang-orang yang ingin mengenal Persija, dan anggota lain juga memiliki pendapat yang sama mungkin dari penjelasannya saja yang berbeda tapi intinya sama dengan anggota yang sudah berbicara diawal.

Selanjutnya penulis memberi pertanyaan kembali mengenai sebuah media apa yang menurut anggota cocok untuk membahas sejarah Persija. Peserta yang dipilih oleh penulis langsung menjawab, Solusinya yaitu mungkin membuat sebuah dokumenter untuk sebuah individu yang memahami sepak bola atau komunitas, dikarenakan membuat dokumenter berupa infografis atau animasi mungkin lebih menarik untuk target audience karena orang Indonesia pada saat ini lebih tertarik dengan infografis, animasi ataupun media interaktif, lalu anggota lain juga dipertanyakan Kembali oleh penulis dan

memberikan jawaban terhadap penulis dengan kalimat untuk sejarah memang lebih tepat jika dibahasnya untuk sekarang ini seperti infografis, animasi, dan juga media interaktif seperti *website*. Sangat diperlukan sebuah media yang membahas sejarahnya tidak membuat diri orang yang ingin mengenal Persija atau penasaran, tidak merasakan mengantuk saat mencari tahu sejarahnya.

Selanjutnya penulis melakukan sesi berpendapat atau mengeluarkan opininya masing-masing terkait tentang Persija, sejarahnya serta media yang tepat untuk mengaplikasikan sejarah.

3.1.1.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis yaitu, sangat pentingnya memberikan sebuah informasi yang detail terkait dengan sejarah klub sepak bola Persija pada saat ini. Perancangan media interaktif merupakan sebuah solusi yang tepat untuk memberikan informasi tentang sejarah Persija pada saat ini, dikarenakan media interaktif ini memudahkan orang-orang yang ingin mencari tahu sejarah pada klub sepakbola Persija.

3.1.2 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk mendapatkan sebuah inspirasi ide dalam melakukan perancangan media interaktif. Hal ini dilakukan dengan mengamati media interaktif yang memiliki hubungan dengan seputar sejarah ataupun *website* klub sepak bola lainnya.

1) Website Arsenal

Website Arsenal merupakan sebuah *website* sepakbola yang dimiliki oleh salah satu klub besar yang berada di Negara Inggris yaitu Arsenal. *Website* Arsenal juga merupakan salah satu *website* yang berfokus pada tentang klub sepakbola Arsenal dari jadwal

pertandingan, pembelian ticket atau merchandise, seputar Arsenal, dan juga sejarahnya.



Gambar 3. 3 Website Arsenal

Halaman *website* pada Arsenal ini lebih mengutamakan *image* dan tekstual untuk mendukungnya, mendominasi sebuah *image* untuk mendukung tekstual kontennya supaya target mengetahui apa yang sedang dilihatnya serta pemilihan warnanya yang diambil dari color branding membuatnya terlihat simple dan cocok dengan warna Arsenal. Pada *header* menu yang terdapat pada *website* Arsenal ini ada beberapa bagian contohnya seperti berita, video, tentang timnya, tiket pertandingan, sejarah dan masih banyak lainnya yang berhubungan tentang klub Arsenal.

Website Arsenal ini hanya sedikit menampilkan ilustrasi dan didominasi saja dengan *image* serta tekstualnya untuk mendukung informasi terkait fotonya, tetapi dari hal itu membantu user juga untuk mencari hal-hal yang dibutuhkan oleh target sehingga bisa mengeksplor lebih luas, secara keseluruhan untuk *website* Arsenal ini menerapkan teks serta *image* pada *website*.

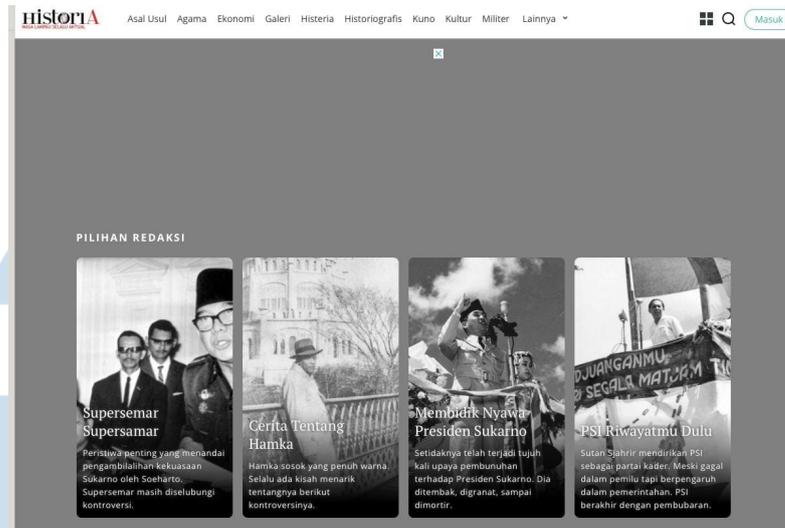
2) HistoriA

Website HistoriA ini adalah salah satu *website* yang bergerak pada pembahasan mengenai sejarah. *Website* ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar sejarah dengan sejarah yang berada di Indonesia, Mendatangi *website* HistoriA akan mengingatkan kepada targetnya bahwa mereka seperti membaca koran namun versi digitalnya.



Gambar 3. 4 *Website* HistoriA

Website HistoriA ini memberikan sebuah pengalaman mengenai sejarah yang dimana banyak berbagai informasi mengenai sejarah yang ada di Indonesia. *Landing page* pada HistoriA cukup jelas dikarenakan desain visual pada HistoriA mudah dimengerti oleh pengguna, dari segi warna, teks, fotografi, serta fungsi-fungsi komponen yang jelas sehingga memberikan gambaran jelas mengenai desain *website* pada HistoriA. Interaktif HistoriA juga lumayan dipahami oleh pengguna seperti menekan, menggeser, dan klik fitur yang ada pada HistoriA, hal ini memberikan kesan yang baik Ketika pengguna baru membuka *website* HistoriA.



Gambar 3. 5 Website HistoriA

Website HistoriA minim sekali dalam penggunaan warnanya dan hanya menggunakan fotografi untuk menata pada komposisi halaman *website*, memiliki *layout* yang tersusun dengan baik pada *image*, hierarki visual desain serta *header* menu yang dapat dilihat oleh pengguna untuk mencari informasi sejarah yang diinginkannya.

3) *World History Encyclopedia*

World History Encyclopedia merupakan sebuah *website* yang menyediakan sejarah yang berada diberbagai Negara berbeda. Landing page yang diciptakan pada *World History Encyclopedia* sangat tersusun rapih pada elemen fotografi yang menandai sebuah informasi oleh konteks yang disajikannya, tesktualnya yang mendukung fotografi memudahkan pengguna untuk memahami gambar yang ditampilkannya.

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



Gambar 3. 6 Website World History Encyclopedia

Pada halaman website World History Encyclopedia terdapat banyak sekali konten yang tersedia pada landing page, akan tetapi dengan iklan yang muncul pada halaman website World History Encyclopedia membuat hierrarkinya menjadi kurang nyaman untuk dilihatnya, sehingga itu menjadi gangguan bagi pengguna.

Latest Content

FEATURED VIDEO



The Ides of March: the Assassination of Julius Caesar

The Ides of March marks the day of the assassination of Julius Caesar in 44 BCE. On the 15th of March, some of Julius Caesar's enemies and even friends...

FEATURED IMAGE



Street Musicians Mosaic, Hericulaeum

A Roman mosaic depicting a troupe of comic performers, wearing masks and playing musical instruments. The figure on the left plays a pan flute, while...

Free for the World, Supported by You

World History Encyclopedia is a non-profit organization. For only \$5 per month you can become a member and support our mission to engage people with cultural heritage and to improve history education worldwide.

[BECOME A MEMBER](#) [DONATE](#)

About Us

We are a **non-profit organization** publishing the world's most read history encyclopedia.

Our mission is to engage people with cultural heritage and to improve history education worldwide.

[LEARN MORE](#)

Media Library



Explore our Media Library with **19,353** images, videos, and 3D models.

[VIEW MEDIA LIBRARY](#)

Gambar 3. 7 Website World History Encyclopedia

Memiliki layout yang bersifat repetisi yang dimana target melakukan pencarian scrolling kebawah akan melihat deretan konten-konten yang berbeda namun peletakan elemen desain yang sama tiap barisnya.

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dengan mengikuti lima tahap dalam "*Design Thinking*" yang telah direvisi oleh *Stanford d.school*. Metode *design thinking* ini merupakan proses yang bersifat non-linear dan iteratif, dimana fokusnya adalah memahami pengguna, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, mereformulasi definisi masalah, dan menciptakan solusi inovatif melalui tahap prototyping dan pengujian (Yu Siang & The Interaction Design Foundation, 2009).

1) *Empathize*

Pada tahap awal ini, penulis mengadopsi pendekatan desain yang berpusat pada manusia. terlibat dalam serangkaian kegiatan untuk merasakan secara mendalam, mendapatkan wawasan mengenai kebutuhan, keinginan, perasaan, perilaku, dan pemikiran target audiens. Proses empati ini melibatkan wawancara dan riset sekunder untuk memahami mengapa target audiens melakukan atau merasakan hal tertentu. Data yang terkumpul akan dianalisis lebih lanjut, memungkinkan penulis menjadi lebih objektif dalam mencari solusi untuk permasalahan yang dihadapi pada tahap berikutnya.

2) *Define*

Selanjutnya, dalam tahap *define* ini, penulis menggabungkan informasi yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya, yaitu *empathize*, untuk membentuk sebuah problem statement. Tujuannya adalah untuk menemukan definisi atau inti masalah yang akan dipecahkan melalui proses desain solusi. Diharapkan bahwa dalam tahap *define* ini, penulis akan mendapatkan pemahaman yang jelas tentang masalah serta fokus yang diperlukan untuk merancang solusi yang tepat.

3) *Ideate*

Dalam tahap *ideate*, fokus penulis adalah pada pembuatan beragam ide sebagai bagian dari proses desain. Tujuan tahap ini adalah untuk menggunakan kreativitas dan inovasi dalam merancang solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define* sebelumnya. Selama tahap *ideate*, penulis juga menghimpun sumber daya dan ide-ide yang akan digunakan dalam pembuatan prototipe dan solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan target *audience*.

4) *Prototype*

Melanjutkan ke tahap selanjutnya, dalam tahap ini, penulis menerjemahkan ide-ide tersebut ke dalam bentuk konkret dan segera membuat versi sederhana dari desainnya. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja penggunaan berdasarkan elemen-elemen atau perilaku tertentu, serta interaksi pengguna dengan desain tersebut. Langkah ini menjadi landasan untuk pengujian yang akan dilakukan pada tahap berikutnya.

5) *Test*

Dalam tahap akhir ini, penulis melakukan uji coba terhadap kegunaan desain yang telah dibuat sebelumnya dan menghimpun pandangan serta pengalaman dari target *audience* terhadap produk desain tersebut. Melalui tahap ini, penulis dapat memperoleh umpan balik yang berharga, yang dapat menjadi dasar untuk merancang solusi-solusi baru.