

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan media informasi mengenai olahraga *Flag Football* di Indonesia:

1. Demografis
 - a. Jenis kelamin: Pria dan wanita.
 - b. Usia: 20 – 35 tahun. Usia rata-rata pemain *Flag Football* di Indonesia (Akbar, 2018)
 - c. Pendidikan: SMA & Sarjana
 - d. Status: Sudah & belum menikah
 - e. Tingkat ekonomi: SES A-B

Pemilihan target audiens dalam perancangan media informasi mengenai olahraga *Flag Football* di Indonesia didasarkan pada karakteristik demografis yang relevan dan strategis. Subjek target meliputi pria dan wanita berusia 20–35 tahun, yang merupakan rentang usia aktif, dinamis, dan cenderung terbuka terhadap aktivitas baru, termasuk olahraga alternatif seperti *Flag Football*. Rentang usia ini juga sesuai dengan data bahwa mayoritas pemain *Flag Football* di Indonesia berada pada kelompok usia tersebut (Akbar, 2018). Dari segi pendidikan, sasaran mencakup individu berpendidikan SMA hingga Sarjana, karena kelompok ini dianggap memiliki tingkat literasi visual dan informasi yang memadai untuk memahami serta mengapresiasi konten media informasi yang dirancang (Kurniawan & Parnawi, 2023). Selain itu, pemilihan target pada kelompok ekonomi SES A–B memungkinkan pendekatan yang lebih efektif dalam distribusi dan strategi promosi media, mengingat kelompok ini memiliki daya beli (MAPID, 2023) serta kecenderungan untuk mengikuti tren gaya hidup sehat dan aktif (Indonesia Data, 2023). Secara keseluruhan, kelompok demografis ini dinilai paling potensial dalam membangun awareness, minat, dan partisipasi aktif terhadap perkembangan olahraga *flag football* di Indonesia.

2. Geografis

Jabodetabek sebagai kota kota besar yang mempunyai lebih dari 1 tim *Flag Football* (primer). Luar jabodetabek atau kota kota lainnya yang hanya memiliki 1 atau belum ada tim *Flag Football*.

3. Psikografis

- a. Menyukai hal baru khususnya di bidang olahraga
- b. Mengikuti tren olahraga
- c. Menyukai olahraga fisik
- d. Tertarik atau menyukai *American Football*

3.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam desain ini adalah metode pendekatan desain buku yang dikembangkan oleh Haslam (2006). Pendekatan ini terdiri dari lima tahap yaitu *documentation*, *Analysis*, *expression*, *concept*, dan *design brief*. Pada tahap awal, yaitu *documentation*, fokusnya adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk memahami kebutuhan data yang diperoleh. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menyusun struktur konten bersama narasumber. Pada tahap *expression*, penulis menempatkan diri sebagai target pembaca dengan mempertimbangkan aspek visual. Selanjutnya, di tahap *concept*, penulis mengembangkan ide utama menjadi konsep visual yang diterapkan pada buku. Tahap terakhir, yaitu *design brief*, melibatkan pengembangan konsep visual dalam bentuk sketsa dan pengaturan *layout*, serta memperoleh umpan balik. Berikut adalah penjelasan lebih detail tentang tiap tahap menurut Haslam yang penulis terapkan.

3.2.1 *Documentation*

Proses pembuatan buku dimulai dengan tahap dokumentasi, yaitu pengumpulan informasi berupa data mengenai *flag football* di Indonesia seperti pandangan dari masyarakat awam, pemain dan asosiasi resmi. Data ini diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, kuesioner dan wawancara. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam sehingga dapat diolah menjadi konten yang sesuai dengan kebutuhan target.

3.2.2 Analysis

Pada tahap analisis, penulis menganalisa setiap konten yang akan di implementasikan kedalam buku dari data yang penulis sudah dapat. Penulis ditahapan ini juga merancang *mind map* dari data yang telah dikumpulkan pada tahap dokumentasi. Dari *mind map* tersebut, penulis dapat menemukan *keyword* yang akan digunakan untuk menemukan ide utama pada tahap berikutnya. Data yang diperoleh dari internet, buku, kuesioner, wawancara, dan akan disusun ulang dan dikaji bersama dengan narasumber, yaitu pihak dari AAFI (Asosiasi American Football Indonesia). Data yang sudah melalui tahap analisis ini kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan konten untuk perancangan buku.

3.2.3 Expression

Penulis mulai mengembangkan konsep visual yang akan diterapkan dalam buku. Dalam tahap ini, pendekatan ekspresif dari desainer sangat penting, melalui pemanfaatan warna, ikon, tipografi, dan simbol. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, pembaca dapat merasakan aspek emosional dari desain sambil memahami isi konten. Penulis perlu menempatkan dirinya dalam posisi sebagai pembaca untuk memastikan bahwa informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

3.2.4 Concept

Pada tahap ini, proses menciptakan 'Big Idea' dilakukan setelah merenungkan konsep yang akan ditentukan. Dalam proses ini, penulis harus menyaring semua gagasan besar dan kompleks menjadi representasi visual yang jelas dan ringkas. 'Big Idea' ini menjadi landasan komunikasi dengan pembaca, di mana buku dikembangkan dari konsep umum melalui penggunaan teks, fotografi, ilustrasi, bentuk buku, dan elemen lainnya.

3.2.5 The Design Brief

Pada tahap ini, penulis berusaha memahami keseluruhan isi buku dan mengintegrasikan teks serta gambar agar selaras. Konsep visual diperjelas serta penempatan konten dan tata letak layout di setiap halaman. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan desain sesuai dengan tujuan awal perancangan

buku. Setelah konsep visual dikembangkan lebih detail, penulis akan meminta masukan dari target audiens dan narasumber untuk memastikan bahwa desain sudah sesuai dan siap memasuki tahap produksi.

3.2.6 Testing

Setelah menyelesaikan lima tahap sebelumnya, penulis melaksanakan *market validation* yaitu proses yang bertujuan untuk memastikan bahwa ide bisnis atau produk yang sedang dirancang benar-benar dibutuhkan oleh pasar. Ini merupakan tahap krusial bagi penulis untuk menguji hasil perancangan mengenai kebutuhan konsumen, sehingga keputusan yang diambil tidak semata-mata berdasarkan intuisi atau opini pribadi. Validasi dilakukan sebelum karya final dikembangkan lebih jauh, agar sumber daya seperti waktu, energi, dan biaya tidak terbuang sia-sia.

Penulis melakukan *market validation* kepada target audiens untuk memperoleh *feedback* terkait pengalaman membaca buku, baik dari aspek visual maupun isi konten. Umpan balik yang diperoleh dari test ini akan membantu penulis dalam mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari buku yang dirancang, sehingga dapat menciptakan karya yang lebih sesuai.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan observasi yaitu studi eksisting dan studi referensi serta penulis juga melakukan wawancara dan kuesioner yang di sebar melalui *Google Form* untuk memahami secara mendalam terkait pandangan serta kebutuhan masyarakat terhadap *Flag Football* di Indonesia. Melalui wawancara dengan Pandu Satya Pambudi selaku ketua umum AAFI, media informasi dari olahraga *Flag Football* di Indonesia masih minim namun *Flag Football* di Indonesia kini telah berkembang pesat dengan adanya beragam tim yang tersebar di 13 regional Indonesia. Oleh karena itu, AAFI berupaya untuk terus meningkatkan *awareness* masyarakat Indonesia terhadap *Flag Football*. Tujuan utama dari pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh wawasan dan sudut pandang yang mendalam terkait *Flag Football* di Indonesia sehingga buku yang dirancang menjadi lebih relevan dan efektif.

3.3.1 Observasi

Penulis menerapkan teknik observasi dengan melakukan studi terhadap karya-karya yang sudah ada serta merujuk pada berbagai referensi yang relevan dengan topik media informasi tentang olahraga dan *flag football*.

1. Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap majalah olahraga basket yang berjudul “SLAM”. Majalah ini memiliki topik yang relevan yaitu media informasi berbentuk cetak dan menggunakan tehnik fotografi. sehingga penulis dapat perbandingan terhadap aspek visual, layout dan isi dari konten majalah tersebut,

2. Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi pada media sosial Instagram milik AAFI dan JFF. Kedua akun ini merupakan salah satu media informasi yang paling aktif terkait *Flag Football* di Indonesia.

3. Observasi Lapangan

Observasi lapangan akan dilakukan pada 16 November pada ajang turnamen 5 versus 5 liga Jakarta “*JFF OPN SZN 2*” Dalam observasi ini penulis melihat bahwa antusias para pemain dan penonton terhadap *Flag Football* di Indonesia cukup tinggi yang dimana acara ini disiarkan secara langsung di youtube serta banyaknya penonton awam yang hadir dalam acara tersebut.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti memperoleh data secara naratif dari narasumber (Creswell, 2016, p. 139). Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data kepada ketua umum Asosiasi American Football Indonesia, *Creator* media informasi berbentuk *webtoon* dengan topik yang serupa, serta pelatih dari *Flag Football* yang ada di Indonesia. Teknik ini memungkinkan penulis untuk menggali informasi lebih dalam dari sudut pandang ahli dan target, sehingga penulis mendapatkan data yang valid dan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh asosiasi dan masyarakat terhadap olahraga *Flag Football*. Melalui wawancara, penulis mendapatkan informasi lebih dalam mengenai kesulitan yang ada untuk mengembangkan *Flag Football* di Indonesia dan fenomena potensial yang ada terkait *Flag Football* khususnya di Indonesia untuk *meningkatkan awareness* masyarakat, sehingga buku yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif untuk target.

3.3.2.1 Wawancara Ketua Umum AAFI (Pandu Satya Pambudi)

Wawancara dilakukan kepada ketua umum AAFI yaitu Pandu Satya Pambudi. Tujuan dari wawancara ini untuk mendapatkan informasi dan insight mengenai fenomena *Flag Football* di Indonesia dan bagaimana olahraga ini bisa dapat berkembang. Berikut merupakan struktur pertanyaan wawancara:

1. Latar Belakang

- a. Sebenarnya *Flag Football* itu apasih? (keunikan)
- b. Sejak kapan *Flag Football* di Indonesia telah hadir?
- c. Adakah kompetisi *Flag Football* di Indonesia?
- d. Menurut anda seberapa populer *Flag Football* di Indonesia saat ini?

- e. Apakah sekarang *Flag Football* di Indonesia masih di naungi oleh IFFA? Atau saat ini AAFI yang telah menaunginya secara utuh?
- f. Fenomena apa menurut anda yang bisa menjadi potensi bagi *Flag Football* Indonesia untuk menarik minat masyarakat?
- g. Target usia berapakah yang di targetkan oleh IFFA/AAFI untuk para pemain *Flag Football* Indonesia?

2. Kebutuhan Informasi

- a. Menurut anda, informasi seperti apa yang diperlukan untuk memperkenalkan *Flag Football* kepada masyarakat Indonesia.
- b. Menurut anda, apakah media informasi mengenai *Flag Football* di Indonesia sudah mudah di akses?
- c. Selama ini staff pemain dsb (dapat informasi)
- d. Selama ini orang awam (dapat Informasi)

3. Konten

- a. Informasi apa yang menurut anda perlu di sampaikan dalam media informasi mengenai *Flag Football*?
- b. Apakah tutorial bermain termasuk penting untuk dicantumkan dalam suatu perancangan media informasi *Flag Football*?

4. Media

- a. Media apa yang anda lebih suka gunakan untuk mendapatkan informasi? (video, artikel, atau media lainnya?)

5. Penutup

- a. Menurut anda, apa langkah yang harus dilakukan untuk meningkatkan popularitas *Flag Football* di Indonesia

- b. Apa tantangan terbesar dalam memperkenalkan olahraga *Flag Football* di Indonesia?
- c. Menurut anda, apakah media informasi yang dirancang perlu melibatkan komunitas *Flag Football* yang ada di Indonesia? Jika ya, bagaimana caranya?
- d. Apa harapan anda terhadap perkembangan *Flag Football* di Indonesia?

3.3.2.2 Wawancara dengan Kikis Charisma selaku *creator webtoon 30 seconds*

Wawancara dilakukan kepada creator *webtoon 30 seconds* Kikis Charisma. Tujuan dari wawancara ini untuk mendapatkan informasi terkait perancangan *webtoon* yang mengangkat topik serupa yaitu *Flag Football* di Indonesia. Penulis juga bertujuan untuk mendapatkan *insight* mengenai perancangan media informasi terkait *Flag Football* Indonesia, karena *webtoon 30 seconds* dirancang dengan latar belakang Kikis Charisma di dunia *Flag Football* Indonesia. Berikut merupakan struktur pertanyaan wawancara:

- a. Boleh ceritain sedikit latar belakang perancangan anda? Awal mulanya kenapa anda merancang ini?
- b. Tujuan anda merancang ini adalah?
- c. Seberapa penting peran media informasi dalam menginformasikan olahraga *Flag Football* di Indonesia?
- d. Apakah menurut anda media informasi mengenai olahraga *Flag Football* di Indonesia sudah cukup?
- e. Apa yang menurut anda menjadi kendala utama dalam penyebaran informasi terkait *Flag Football* di Indonesia?
- f. Menurut anda target audiens yang paling potensial siapa saja?
- g. Apa elemen kunci yang harus ada dalam media informasi *Flag Football*? (aspek visual, teks, dsb)

- h. Apa media yang paling efektif menurut anda? Sebelumnya anda sudah pernah merancang karya yang serupa dengan media digital/fisik, apakah sudah efektif?
- i. Bagaimana cara mengukur keberhasilan media informasi yang telah dirancang?
- j. Apa konten yang menurut anda paling dibutuhkan saat ini untuk meningkatkan pemahaman masyarakat Indonesia tentang *Flag Football*?
- k. Apa harapan anda kedepannya untuk *Flag Football* di Indonesia? Timbal balik dari masyarakat.

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner di sebarakan pada tanggal 7 Oktober 2024 dan sudah mencukupi target dengan memperoleh 109 responden. Data dari kuesioner tentunya memberikan *insight* yang lebih mendalam tentang pengetahuan masyarakat terkait olahraga *Flag Football* dan kendala yang dialami terkait ketidaktahuan masyarakat Indonesia mengenai olahraga *Flag Football*. Data ini menjadi landasan untuk membuat keputusan langkah-langkah yang lebih efektif dalam merancang suatu media buku informasi yang membahas olahraga *Flag Football* di Indonesia. Berikut merupakan pertanyaan yang telah di sebar oleh penulis.

1. Cluster Data Diri

- a. Nama (Isian)
- b. Domisili (Isian)
- c. Gender (Pilihan ganda: Laki-Laki, Perempuan)
- d. Usia (Isian)
- e. Status pendidikan (Pilihan ganda: Pelajar, Mahasiswa/i, S1/S2/S3)
- f. Pekerjaan (Pilihan ganda: Atlit, Wiraswasta, Karyawan, Profesional (Dokter, Pengacara, dsb), Pegawai negeri, Lainnya)
- g. Rata-Rata Penghasilan (Pilihan ganda: Rp. 1.000.000, Rp. 1.000.000 – Rp. 3.000.000, Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000, Rp. 5.000.000 – Rp. 10.000.000, > Rp. 10.000.000)

2. Cluster Daya Tahu Flag Football

- a. Apakah Anda mengetahui flag football? (Pilihan ganda: Iya, tau; Iya, pernah dengar; Iya, pernah bermain; Tidak tau namun pernah dengar; Tidak tau sama sekali)
- b. Dari manakah Anda mengetahui flag football? (Pilihan ganda: Media sosial, Artikel, Mulut ke mulut, Buku/majalah, Internet, Tidak tau, Lainnya)
- c. Apa yang belum Anda temukan dalam informasi mengenai flag football di Indonesia? (Pilihan ganda: Cara bermain, Acara/kompetisi, Sejarah, Aturan, Ketersediaan tim/komunitas yang beragam, Tim nasional, Seluruhnya, Lainnya)
- d. Apa yang Anda ingin cari tahu lebih dalam mengenai flag football di Indonesia? (Pilihan ganda: Cara bermain, Acara/kompetisi, Sejarah, Aturan, Ketersediaan tim/komunitas yang beragam, Tim nasional, Seluruhnya, Lainnya)
- e. Saya membutuhkan media informasi yang lengkap/detail pembahasannya mengenai olahraga flag football di Indonesia (Skala Likert: Sangat tidak setuju – Sangat setuju)
- f. Saya merasa informasi mengenai flag football di Indonesia masih sangat terbatas (Skala Likert: Sangat tidak setuju – Sangat setuju)
- g. Saya membutuhkan media informasi yang lengkap/detail pembahasannya mengenai olahraga flag football di Indonesia (Skala Likert: Sangat tidak setuju – Sangat setuju)
- h. Saya merasa flag football di Indonesia memiliki potensi untuk berkembang di Indonesia jika lebih banyak informasi yang disebar (Skala Likert: Sangat tidak setuju – Sangat setuju)

3. Cluster Daya Tahu Flag Football

- i. Media apa yang Anda paling sering gunakan untuk memperoleh suatu informasi? (Pilihan ganda: Media sosial, Internet, Buku, E-Book, Koran, Lainnya)

- j. Konten seperti apa yang Anda sukai untuk memperoleh suatu informasi? (Pilihan ganda: Video, Fotografi, Ilustrasi, Desain grafis, Animasi, Lainnya)
- k. Seberapa sering Anda menggunakan media cetak untuk memperoleh suatu informasi? (Buku, majalah, booklet, koran, dsb.) (Skala Likert: Sangat jarang – Sangat sering)
- l. Seberapa sering Anda menggunakan media elektronik untuk memperoleh suatu informasi? (TV, radio, internet, dsb.) (Skala Likert: Sangat jarang – Sangat sering)
- m. Seberapa sering Anda menggunakan media digital untuk memperoleh suatu informasi? (Video, game, E-Book, podcast/audio, dsb.) (Skala Likert: Sangat jarang – Sangat sering)
- n. Seberapa sering Anda menggunakan media sosial untuk memperoleh suatu informasi? (Skala Likert: Sangat jarang – Sangat sering)
- o. Saya lebih termotivasi setelah melihat media informasi yang (Pilihan ganda: Sederhana & Informatif, Formal & Profesional, Minimalis, Ramai & Penuh warna, Lainnya)

