

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan target subjek perancangan pada *website* interaktif mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab:

1. Demografis:

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 18-25

Berdasarkan pendapat Santrock (2012). Umur 18-25 tahun merupakan masa dewasa awal. Pada masa ini individu mulai membuat keputusan secara mandiri mengenai, pekerjaan, keuangan, pendidikan, dan lain-lain. Pada masa inilah individu akan mendapatkan tanggung jawab yang besar. Pada masa ini individu perlu untuk memikirkan kehidupan mereka dengan serius dan berusaha untuk lebih mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Sehingga pada masa ini individu perlu memahami banyak hal, salah satunya adalah perkembangan teknologi.

- c. Pendidikan: Minimal SMA
- d. SES: A-B

2. Geografis: DKI Jakarta dan Tangerang

Peneliti memilih DKI Jakarta dan Tangerang sebagai lokasi primer. Berdasarkan indeks daya saing digital *East Venture-Digital Competitiveness Index* (EV-DCI) berdasarkan wilayah di Indonesia, DKI Jakarta dan Banten berada di peringkat lima teratas. Data ini menunjukkan bahwa kedua wilayah ini memiliki daya saing digital yang tinggi.

### 3. Psikografis:

- A. Masih bingung mengenai *generative AI* atau baru tahu mengenai *generative AI*,
- B. Masih baru dalam menggunakan *generative AI*.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode Perancangan *Web Site Design Method (WSDM)* yang dikemukakan oleh De Troyer dan Leune pada tahun 1998. Metode ini menjadikan target pengguna dan kebutuhannya sebagai landasan dalam mendesain (Zakia dkk, 2023, h. 26-28). Metode ini memiliki lima tahapan yaitu *Mission Statement*, *Audience Modelling*, *Conceptual Design*, *Implementation Design*, dan *Implementation*.

### 3.2.1 *Mission Statement*

Pada tahap *Mission statement* peneliti mengidentifikasikan masalah dengan spesifik. Pada tahap ini desainer perlu menentukan latar belakang *website* dan tujuan dari *website*. Selain itu desainer juga perlu menentukan target sasaran dari *website*. Desainer juga perlu menentukan pokok informasi *website* tersebut agar tidak kebingungan dalam menentukan informasi apa yang akan ditampilkan di *website* tersebut di kemudian hari.

### 3.2.2 *Audience Modelling*

Tahap *mission statement* hanya memberikan gambaran umum mengenai target sasaran *website*. Sehingga pada tahap ini *target audience* akan dibagi menjadi satu atau lebih *audience class*. *Audience class* ini dapat diterapkan menggunakan beberapa metode yaitu. Mempertimbangkan aktivitas yang terkait dengan tujuan pada tahap *mission statement*. Pada setiap aktivitas ini desainer perlu mengidentifikasi pengguna yang terlibat dan pilih pengguna yang sesuai dengan target sasaran pada tahap *mission statement*. Setelah itu pisahkan orang-orang tersebut ke dalam *audience class* berdasarkan perbedaan informasi dan kebutuhan fungsional. Lalu ulangi metode ini hingga tidak ada

*audience class* yang baru. Setelah mengkategorikan pengguna ke dalam *audience class*, *audience class* ini perlu dianalisis lebih rinci dengan dua fokus yaitu *information requirement* dan *charactersitic*.

### **3.2.3 Conceptual Design**

Tahap ini berfokus pada apa dan bagaimana, pada tahap ini perlu dideskripsikan informasi apa saja yang akan ditampilkan, bagaimana struktur dari informasi tersebut nantinya, dan bagaimana hubungan antara informasi-informasi tersebut. Hubungan antar informasi ini penting karena jika tidak dirancang dengan baik akan memunculkan masalah *usability*. *Conceptual design* ini terbagi menjadi dua yaitu *information modeling* dan *navigation design*. Tujuan dari *information modeling* adalah membuat model struktur data *website*, hasil dari *information modeling* terbagi dalam beberapa konseptual yang berbeda. Langkah selanjutnya adalah *navigational model*, hasil dari langkah ini adalah model navigasi dengan beberapa *navigation tracks* berdasarkan perspektif yang ada. *Navigation tracks* ini menunjukkan bagaimana pengguna dengan perspektif tertentu menelusuri informasi.

### **3.2.4 Implementation Design**

Pada tahap desainer mengutamakan merancang *look* dan *feel* dari *website* agar konsisten, memuaskan, dan efisien dengan *conceptual design* yang dibuat di tahap sebelumnya. hasil dari tahap ini adalah *implementation model*.

### **3.2.5 Implementation**

Pada tahap ini desainer melakukan pengembangan *website* dengan memilih suatu *implementation model*. Contoh jika desainer berencana menggunakan HTML maka *implementation model* pada fase sebelumnya harus dirubah ke *source code* HTML.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Ardiansyah dkk (2023, h. 3), penelitian kualitatif

adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena sosial melalui interpretasi konteks, pengalaman dan perspektif individu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial menggunakan data seperti ucapan, tulisan, dan tingkah laku dari target penelitian.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik perancangan yang dipilih peneliti adalah wawancara dan kuesioner. Teknik ini digunakan untuk memahami potensi bahaya dari *generative AI*, cara menggunakan *generative AI* yang bertanggung jawab, cara menghadapi penyalahgunaan *generative AI*, dan pengetahuan masyarakat mengenai *generative AI*. *Generative AI* merupakan teknologi komputasi yang mampu menciptakan konten baru seperti teks, gambar atau suara dari data pelatihan (Feuerriegel dkk, 2024, h. 111). Peneliti memilih teknik wawancara untuk mendapatkan data secara lebih mendalam berdasarkan dari pendapat atau pengalaman dari narasumber. Peneliti juga memilih metode kuesioner untuk mendapatkan data dari sebagian dari kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya.

#### **3.3.1 Wawancara**

Menurut pendapat Kristanti & Indrayanti (2022, h. 71), wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi atau tujuan tertentu dengan bertemu langsung atau menggunakan perantara. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data subjektif seperti opini, sikap, dan perilaku narasumber mengenai fenomena. Menurut pendapat (Dursun, 2023, h. 105), wawancara memiliki beberapa kelebihan yaitu memberikan partisipan kebebasan untuk menjelaskan masalah sesuai pengetahuan mereka. Peneliti juga dapat memotong pembicaraan dan menanyakan pertanyaan lain mengenai penjelasan tersebut. Selain itu peneliti dapat mengumpulkan data sedetail mungkin dan memberikan *feedback* mengenai data yang didapat dari partisipan. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara tidak langsung menggunakan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan adanya halangan untuk

bertemu secara langsung dengan narasumber, dan penggunaan aplikasi-aplikasi ini akan mempermudah narasumber untuk menentukan jadwal untuk wawancara.

Peneliti akan melakukan wawancara kepada dua narasumber. Narasumber pertama yaitu seorang ahli di bidang *AI* bernama FX. Risang Baskara, M.Hum., Ph.D. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai bahaya dari penyalahgunaan *generative AI*, cara cara untuk menghadapi penyalahgunaan tersebut, cara cara untuk menggunakan *generative AI* yang bertanggung jawab, dan upaya-upaya yang telah dan/atau dapat dilakukan untuk mengajarkan cara menggunakan *generative AI* yang bertanggungjawab dan cara menghadapi penyalahgunaan *generative AI* di Indonesia. Wawancara ini dilakukan melalui Zoom pada tanggal delapan Oktober 2024. Narasumber kedua adalah seorang ahli *web developer* bernama Muhammad Daffa Aryandaru, ia merupakan seorang *web developer dan software engineer*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat sebuah *website* yang efektif dalam menyampaikan pesannya dan memiliki *UI* yang baik. Wawancara ini saya lakukan bersamaan dengan teman saya yang melalui zoom pada tanggal lima Oktober 2024. Narasumber ketiga adalah seorang pengguna *generative AI* bernama Franklin Wirawan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pendapat pengguna seputar *generative AI* dan penyalahgunaan *generative AI*, serta kekhawatiran terhadap potensi penyalahgunaan *generative AI* dan harapan mereka mengenai perkembangan mengenai *generative AI* di masa depan. Wawancara ini dilakukan dengan tatap muka dan dilakukan pada tanggal sembilan Oktober 2024.

#### **3.3.1.1 Wawancara Ahli AI**

Peneliti melakukan wawancara dengan FX. Risang Baskara, M.Hum., Ph.D., yang merupakan seorang akademisi yang menggunakan *AI* untuk proses pembelajaran. Ia merupakan seseorang yang menekuni bidang *AI*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bahaya dari penyalahgunaan *generative AI* dan apa yang bisa dilakukan untuk

menghadapinya serta pentingnya penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab. Berdsarkan teori dari (Feuerriegel dkk, 2024, h. 111), berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan ke narasumber:

1. Menurut pendapat anda apa itu *generative AI*?
2. Sejauh ini, sejauh pengetahuan anda *generative AI* banyak digunakan di Indonesia?
3. Menurut anda apakah masyarakat Indonesia secara umum perlu mengenal *generative AI*?
4. Menurut anda apakah di Indonesia sudah ada upaya untuk memperkenalkan *generative AI* ke masyarakat?
5. Menurut anda apakah *generative AI* memiliki potensi untuk disalahgunakan?
6. Menurut anda seberapa mudahnya orang dapat menyalahgunakan *generative AI*?
7. Menurut anda, apakah sudah ada kasus penyalahgunaan *generative AI* di Indonesia atau luar negeri?
8. Menurut anda cara-cara apa yang bisa dilakukan oleh korban untuk menghadapi kasus tersebut?
9. menurut anda apakah di Indonesia sudah ada upaya untuk menghadapi penyalahgunaan *generative AI*?
10. Menurut anda apakah masyarakat perlu memahami bahaya dari penyalahgunaan *generative AI*?
11. Menurut anda apakah pengetahuan mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab itu penting untuk diketahui masyarakat?
12. Menurut anda cara apa saja yang bisa dilakukan oleh masyarakat untuk menggunakan *generative AI* secara bertanggungjawab?

13. Menurut anda apakah di Indonesia sudah ada upaya untuk memberitahu atau membujuk masyarakat untuk menggunakan *generative AI* yang bertanggung jawab?

### 3.3.1.2 Wawancara Ahli Website

Peneliti melakukan wawancara dengan Muhammad Daffa Aryandaru. Beliau merupakan seorang *web developer* dan *software engineer*. Di sini beliau diwawancarai sebagai ahli *web developer*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat *website* yang baik dan benar. Berdasarkan teori dari Feuerriegel dkk (2024, h. 111), berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan ke narasumber:

1. Menurut anda hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang *website*?
2. Sejauh pengetahuan dan pengalaman anda, kesalahan-kesalahan apa yang dapat merusak *website* dalam konteks efektifitas dan desain?
3. Sejauh pengetahuan hal-hal apa yang menentukan keefektifitasan *user interface* dalam *website*?
4. Menurut anda hal apa yang dapat membantu desainer dalam bidang *user experience* untuk menciptakan *website* yang efektif dan efisien?
5. Menurut anda *website* yang bisa memenuhi kebutuhan informasi pengguna itu seperti apa?
6. Dari segi tampilan *website*, biasanya pengguna lebih memahami struktur *website* yang seperti apa?
7. Dari segi elemen seperti aset, apakah ada yang harus diperhatikan saat mendesain *website*?
8. Menurut anda hal hal apa yang dapat membuat konten *website* menarik dan mudah dipahami?

9. Menurut anda hal-hal apa yang penting dalam membuat *website* yang interaktif?
10. Sejauh pengetahuan dan pengalaman anda *website* kampanye sosial yang baik itu seperti apa?
11. Sejauh pengetahuan dan pengalaman anda apa saja hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *website* kampanye sosial?
12. Sejauh pengetahuan dan pengalaman anda fitur atau elemen apa yang dapat membuat *website* kampanye sosial lebih menarik dan efektif?

#### **3.3.1.3 Wawancara pengguna AI**

Penulis melakukan wawancara dengan Franklin Wirawan. Ia merupakan seseorang yang pengguna *generative AI*. Di sini beliau diwawancarai mengenai hal-hal seputar *generative AI*. Berdasarkan teori dari Feuerriegel dkk (2024, h. 111), berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan ke narasumber:

1. Seberapa sering anda menggunakan *generative AI*
2. Mengapa anda menggunakan *generative AI*
3. Apakah anda memiliki kekhawatiran mengenai *generative AI*?
4. Apakah anda pernah mendengar kasus penyalahgunaan *generative AI*?
5. Menurut anda mengapa kasus ini terjadi?
6. Apakah anda pernah terlibat dengan kasus penyalahgunaan *generative AI* baik sebagai pelaku ataupun korban?
7. Apakah anda pernah mendengar mengenai upaya-upaya yang dilakukan pemerintah, organisasi, komunitas dan lain-lain untuk memperkenalkan *generative AI* secara umum

8. Menurut anda, upaya-upaya yang dilakukan pemerintah, organisasi, komunitas dan lain-lain untuk memperkenalkan *generative AI* ke masyarakat umum
9. Menurut anda apakah penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab itu penting?
10. Apakah anda pernah mendengar mengenai upaya-upaya yang dilakukan pemerintah, organisasi, komunitas dan lain-lain untuk memberitahu mengenai *generative AI* dan mengajak mereka untuk menggunakan *generative AI* dengan bertanggungjawab?
11. Menurut anda upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan pemerintah, organisasi, komunitas dan lain-lain untuk memberitahu mengenai *generative AI* dan mengajak mereka untuk menggunakan *generative AI* dengan bertanggungjawab?
12. Menurut anda apa saja yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk membantu mereka menggunakan *generative AI* dengan bertanggung jawab?
13. Apa harapan anda kedepannya mengenai perkembangan *generative AI* di indonesia dalam sudut pandang hukum, pendidikan, dan lain-lain?

#### **3.3.1.4 Wawancara Beta test**

*Beta test* merupakan wawancara yang dilakukan untuk menilai *website* peneliti sekaligus mencari kesalahan atau *error* yang masih ada pada *website*. Wawancara ini dilakukan kepada tiga orang yaitu Christian Farel, Godwin Ananta Halongangan, dan Justin Teng. Data dari wawancara ini akan digunakan untuk revisi final dari *website* yang dirancang. Berdasarkan teori dari Feuerriegel dkk (2024, h. 111), berikut merupakan pertanyaan yang ditanyakan ke narasumber:

1. Elemen-elemen *website* apakah sudah sesuai dengan konsep/tema *website* yaitu teknologi dan modern?
2. Aset visual pada *website* apakah mudah dipahami? Apakah ada aset visual yang membingungkan
3. Ukuran aset visual *website* apakah sudah tepat? Ataupun ada aset visual yang terlalu besar atau terlalu kecil
4. Layout dan *whitespace* pada *website* apakah sudah tepat? Apakah ada bagian yang terlalu renggang atau berdekatan? Apakah ada bagian yang tidak seragam?
5. Jenis *font* yang digunakan pada *website* apakah mudah untuk dibaca?
6. Apakah ukuran dari *font* tersebut sudah tepat? Ataupun ada *font* yang terlalu kecil atau besar?
7. Warna pada *website* apakah sudah tepat? Adakah bagian yang memiliki warna yang beda sendiri atau tidak sesuai dengan tema?
8. Apakah navigasi pada *website* sudah jelas atau ada bagian yang membingungkan?
9. Apakah ada komentar, kritik, atau saran mengenai *website* dalam hal desain yang belum sempat anda berikan?
10. Ketika mencoba-coba *website* apakah anda paham tentang tujuan *website* tersebut tanpa harus dijelaskan?
11. Informasi-informasi pada *website* apakah ada yang tidak sesuai dengan tujuan *website*?
12. Informasi pada *website* apakah mudah dipahami? adakah bagian yang sulit untuk dipahami?
13. Apakah fitur-fitur utama pada *website* mudah ditemukan?
14. Menurut anda konten dan desain pada *website* ini apakah menarik?

15. Menurut anda apakah *website* ini berguna? Apakah ada hal baru yang anda pelajari ketika melihat informasi pada *website*?
16. Apakah anda menemukan masalah ketika mencoba-coba *website* seperti *error*, *button* tidak responsif, ada bagian yang terpotong, dan lain-lain?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan sebuah metode pencarian data primer kuantitatif yang bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan dapat diandalkan. Taherdoost (2022, h. 8) berpendapat bahwa kuesioner merupakan inti dari *survey* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari responden. Menurut beliau, kuesioner sebagai metode pencarian data dapat menstandarisasi proses pengumpulan data yang memastikan pengumpulan data menjadi lebih cepat dan akurat. Díaz-Oreiro dkk (2019, h. 1) berpendapat bahwa kuesioner mudah untuk digunakan dan ekonomis karena dapat diterapkan sendiri oleh pengguna berdasarkan pengalaman mereka. Menurut pendapat (Ekhlisizadeh, 2020, h. 29) kuesioner merupakan alat penelitian untuk mengukur dan mengumpulkan suatu tipe informasi. Kuesioner sering digunakan dalam studi penilaian skala besar untuk mengumpulkan informasi (Schulz & Carstens, 2020, h. 61). Salah satu kelebihan menggunakan kuesioner adalah efisiensi mengumpulkan data dengan menggunakan random sampling yang membantu peneliti untuk megeneralisasikan penemuan mereka (Hood dkk, 2021, h. 8074). Selain itu kuesioner juga membantu menekan biaya yang dikeluarkan dan memberikan kelebihan dalam hal etika yaitu anonimitas responden. Hal ini dikarenakan kuesioner memberikan responden kesempatan untuk merasa nyaman dalam memberikan informasi terutama informasi sensitif.

Peneliti menggunakan teknik kuesioner *random sampling* yang difokuskan untuk masyarakat jakarta dan tangerang yang berumur 18-25 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat

mengenai *generative AI* dan bahaya penyalahgunaan *generative AI*. Selain itu kuesioner ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan tingkah laku dalam menggunakan media.

Berdasarkan teori Feuerriegel dkk (2024, h. 111), berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan ke responden:

1. Nama?
2. Umur?
3. Domisili (kota/kabupaten)?
4. Pendidikan?
5. Pekerjaan?
6. Besar pengeluaran per bulan?
7. Apakah anda pernah mendengar mengenai *generative AI*? (Ya/Tidak)
8. Apakah anda pernah memakai *generative AI*? (Ya/Tidak)
9. Aplikasi *generative AI* apa saja yang pernah anda gunakan? (Chat GPT, Adobe Firefly, Dall E2, Character AI, Quillbot, Midjourney, Capcut, *other*)
10. Mengapa anda menggunakan *generative AI*? (hanya mencoba-coba saja, membantu mencari ide yang baru atau menjabarkan ide yang sudah ada, membantu mencari informasi yang diinginkan, *other*)
11. Dari skala 1-4 menurut anda seberapa mudah penggunaan *generative AI* berdasarkan pengalaman anda? (Skala 1-4)
12. Dari skala 1-4 seberapa bergunanya *generative AI* yang pernah anda pakai? (Skala 1-4)
13. Apa anda pernah mendengar tentang kasus penyalahgunaan *generative AI*? (Ya/Tidak)
14. Kasus penyalahgunaan *generative AI* apa saja yang pernah anda dengar? (*Hoax*/misinformasi, *Blackmail*, Plagiasi, Pelecehan nama baik, *Cyberbullying*, *other*)

15. Dari skala 1-6 menurut anda seberapa mudahnya orang dapat menyalahgunakan *generative AI*? (Skala 1-4)
16. Dari skala 1-6 menurut anda seberapa tinggi tingkat bahaya dari penyalahgunaan *generative AI*? (Skala 1-4)
17. Menurut anda mengapa muncul kasus penggunaan *generative AI* yang tidak bertanggungjawab? (masyarakat belum paham mengenai peraturan seputar *generative AI*, masyarakat tidak peduli dengan peraturan seputar *generative AI*, karena *generative AI* dapat menciptakan *hoax* atau konten palsu dengan mudah, karena *generative AI* dapat digunakan untuk mencari keuntungan dengan mudah, *other*)
18. Apakah anda pernah melihat media informasi mengenai *generative AI*? (jika pernah sebutkan medianya) (Tidak pernah, Poster, Iklan, *Video*, Berita, Sosial media, *Website*, *Billboard*, *other*)
19. Apakah anda pernah melihat media persuasi mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab? (jika pernah sebutkan medianya) (Tidak pernah, Poster, Iklan, *Video*, Berita, Sosial media, *Website*, *Billboard*, *other*).
20. Media apa yang sering anda gunakan untuk mencari informasi? (*Website* berita, Sosial media, Berita TV, Koran, *Website blog*, *other*)
21. Seberapa sering anda menggunakan media tersebut dalam seminggu? (1 kali sehari, Lebih dari 1 hari sekali, 1 kali dalam beberapa hari, 1 kali seminggu, *other*)
22. Apakah anda bersedia dikontak untuk melakukan FGD atau wawancara jika diperlukan? (jika anda bersedia mohon mengisi nomor WA anda di bawah ini) (Jawaban terbuka)