

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan adalah segmentasi yang akan menjadi target penelitian maupun perancangan. Pemilihan subjek perancangan dipilih berdasarkan data maupun hasil dari kuisioner. Berikut merupakan subjek dari perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki Laki dan Perempuan
- b. Usia: 18-24 tahun

Usia 18-24 tahun adalah usia dominasi pengguna *chatbot* secara keseluruhan menurut survei tahun 2024 (Gillpress, 2024). Menurut perspektif psikologi usia manusia digambarkan bahwa usia 18-24 merupakan golongan awal masa dewasa (Heppy & Puspita, 2023). Maka usia tersebut bisa digambarkan sebagai dewasa muda.

2. Geografis: Jabodetabek

Daerah pusat perkembangan teknologi di seperti Jakarta dan daerah sekitarnya memiliki penggunaan *AI* paling besar di Indonesia. Hal ini karena adanya infrastruktur digital yang sangat tinggi. Infrastruktur digital untuk Jakarta sendiri memiliki yang mencapai 54,5% hal ini berdasarkan INDEF atau *Institute For Development Of Economic and Finance* melalui survei yang dibuatnya (Rahmawati, 2023).

3. Psikografis:

- a. Orang yang menggunakan *chatbot*
- b. Orang yang menyukai karakter fiksi
- c. Orang yang menyukai *visual novel*.
- d. Memiliki *behaviour* bermain *chatbot* karakter setiap hari.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan merupakan metode desain yang digunakan selama melakukan perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Designer (HCD)*. *Human Centered Designer* adalah metode yang dikembangkan oleh IDEO. Pada metode ini dibagi menjadi 3 tahap perancangan yakni, *Inspiration*, *Ideation*, dan juga *Implementation* (IDEO.org, 2015). Berikut penjelasan ketiga metode tersebut.

3.2.1 *Inspiration*

Pada tahap *inspiration* dimana tahap untuk mencari data dimana harus memahami lebih dalam mengenai subjek perancangan dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada tahap ini perancangan strategi penelitian yang digunakan adalah *expert interview*, *FGD* dan kuisisioner. Ketiga metode tersebut dilakukan untuk mengetahui dampak *chatbot* pada psikologis penggunanya yang merupakan dewasa muda dan juga pendapat dari ahli psikologis mengenai permasalahan ini. Hasil dari tahap ini akan digunakan penulis sebagai isi dari media yang akan dibuat.

3.2.2 *Ideation*

Pada tahap ini adalah tahap dimana menulis mencari dan membuat ide dan konsep untuk membuat solusi untuk permasalahan yang ada. Dimana pada tahap ini juga akan dibuat *prototype* kasar. Penggunaan metode *create frameworks (Journey maps)*, *Brainstorm*, *Get Visual*, dan *Prototyping*. Metode yang telah disebutkan akan dibagikan menjadi 2 sesi yang akan dilakukan secara bertahap.

Kedua sesi tersebut adalah sesi pembuatan konsep *visual novel* dan juga *prototyping* awal. Pada metode *Create Frameworks*, *Brainstrom*, dan *Get Visual* adalah dimana tahap pembuatan konsep *visual novel* dimana adanya tahap pencarian ide, tema, cerita hingga perancangan karakter dan aset. Pada sesi *prototyping* penulis akan melakukan tahap *prototype* awal serta melakukan *alpha test* untuk mendapat *feedback* awal dalam perancangan. Pada sesi

prototype ini dilakukan untuk memastikan bahwa *visual novel* yang sudah dirancang efektif dan dapat dilanjutkan dalam proses implementasi.

3.2.3 Implementation

Pada tahap ini akan melanjutkan pengembangan *visual novel* hingga melakukan *finishing* sebelum diberikan kepada *target audience*. Pada tahap ini metode yang dilakukan adalah *live prototyping*, *sustainable revenue*, dan *evaluate*. Dimana pada tahap *live prototyping* dan *evaluate* akan dilakukan *beta test* atau *market validation* kepada *target audience* dan merangkum evaluasi untuk *visual novel* yang sudah dibuat. *Sustainable Revenue* adalah dimana dilakukan *list budget* untuk pembuatan dan produksi serta pemasaran untuk *visual novel* mengenai dampak *chatbot* bagi psikologis dewasa muda.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada teknik dan prosedur perancangan menggunakan metode pengambilan data campuran yakni kualitatif dan kuantitatif. Dimana metode yang dilakukan akan ada 3 metode yakni, Wawancara, *FGD*, dan kuisioner. Wawancara dan *FGD* akan berfokus dalam pengambilan data kualitatif sementara kuisioner untuk mengambil pengambilan data campuran. Berikut metode dan strategi pencarian data yang dibutuhkan:

3.3.1 Wawancara

Pada wawancara ini digunakan *expert interview* sesuai dengan metode *Human Centered Designer (HCD)*. Pada wawancara untuk penelitian dampak *chatbot* terhadap psikologis dewasa muda tentunya akan dilakukan wawancara dengan seorang ahli psikologis. Tujuan wawancara pakar ini dilakukan adalah untuk mengetahui lebih dalam mengenai dampak *chatbot* terhadap sisi psikologis serta solusi yang disarankan untuk menyelesaikan masalah sosial yang ditimbulkan oleh *chatbot*. Manfaat dalam melakukan wawancara pakar lainnya adalah dimana pemahaman dan informasi yang diberikan akan bisa mendukung untuk konten *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter pada dewasa muda yang akan dirancang sehingga konten yang diberikan akan lebih kredibel dan valid.

1. Wawancara Dengan Ahli Psikologis

Pada tahap *expert interview* dengan Sintiche Ariesny Parma S. Psi atau dipanggil dengan “Ai” yang merupakan seorang *conselor* dan ahli psikologis. Wawancara dilakukan secara tatap muka. Berikut pertanyaan yang ditanyakan oleh penulis berkaitan dengan dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda:

- a. Apakah *chatbot* karakter bisa membahayakan bagi psikologis dewasa muda?
- b. Apa dampak yang akan dirasakan seorang dewasa muda yang sudah kecanduan menggunakan *chatbot* karakter?
- c. Hal apa yang memicu seorang dewasa muda bisa mendapatkan dampak kecanduan *chatbot* karakter?
- d. Jika dibiarkan, apa yang akan terjadi pada dewasa muda yang kecanduan *chatbot* karakter?
- e. Terlepas dari dampak negatif tersebut, apakah ada manfaat atau dampak positif dalam bermain *chatbot* karakter?
- f. Sebenarnya apakah *chatbot* karakter ini selalu buruk atau selalu baik dalam segi psikologis?
- g. Apa solusi untuk seorang dewasa muda untuk mengurangi dampak negatif dari *chatbot* karakter tetapi juga merasakan manfaat dari *chatbot* karakter itu sendiri?
- h. Apakah penggunaan *chatbot* ada kaitannya dengan *fictofilia*?
- i. Jika seseorang sudah terkena *fictofilia* apakah berbahaya jika mengalami kecanduan saat bermain *chatbot* karakter?
- j. Untuk menghimbau kecanduan tersebut tentunya sebagai orang terdekat dari pengguna harus tau tanda-tanda jika pengguna sudah kecanduan, tanda-tanda apa yang sudah menandakan jika seseorang sudah kecanduan *chatbot* karakter?

- k. Jika sudah terlihat tanda-tanda tersebut apa yang bisa dilakukan dan solusi apa yang bisa membantu?
- l. Kegiatan apa yang cocok untuk mendukung solusi tersebut?
- m. Apakah kegiatan yang berkaitan harus melibatkan banyak orang?
- n. Apakah perlu adanya pengalihan aktivitas dalam solusi penanganan tersebut?
- o. Apakah ada *tips* bagaimana pengguna *chatbot* karakter dapat bermain *chatbot* dengan sehat dengan mengurangi dampak negatif tetapi tetap merasakan manfaat dari *chatbot* tersebut?
- p. Apakah 10-20 tahun kedepan di masa yang akan mendatang apakah *chatbot* karakter ini akan menjadi sebuah ancaman dan membahayakan?

3.3.2 Focus Group Discussion

Pada *Focus Group Discussion (FGD)* yang dilakukan telah mengundang 5 yang merupakan pengguna dari *chatbot* karakter. 5 narasumber tersebut adalah Natasya Martin (21 tahun), Jauza Firdausi (20 tahun), Bondan Wulan (21 tahun), Richard Sebastian (21 tahun), & Livia Tiofani (21 tahun). Proses *FGD* dilakukan secara daring dengan menggunakan *platform Google Meet*. *FGD* difokuskan untuk meneliti pengalaman mereka selama bermain *chatbot* karakter dan menggali lebih dalam mengenai pendapat mereka mengenai dampak dan manfaat dari *chatbot* serta solusi penanganan masalah yang sesuai dengan pendapat mereka melalui sisi pandang pengguna *chatbot*, berikut topik yang dibahas melalui *FGD*:

- a. Perkenalkan Diri
- b. *Fandom* yang biasa dimainkan di *chatbot* karakter
- c. Aplikasi *chabot* karakter yang digunakan
- d. Durasi bermain *chatbot* karakter
- e. Alasan bermain *chatbot* karakter

- f. Kendala psikis selama bermain *chatbot* karakter
- g. Dampak positif *chatbot* karakter
- h. Dampak negatif *chatbot* karakter
- i. Cara mengurangi dampak negatif tetapi bisa ikut merasakan dampak positif dari bermain *chatbot* karakter
- j. Eksistensi atau ada tidaknya media informasi mengenai dampak *chatbot* karakter
- k. Pembahasan solusi: pengalihan aktivitas
- l. Pembahasan solusi: sosialisasi
- m. Pengetahuan mengenai *Fictofilia* (pengertian, alasan, kaitan dengan *chatbot* karakter)

3.3.3 Kuesioner

Pada kuisisioner bertujuan untuk mencari data campuran berupa data kuantitatif dan kualitatif pada pembahasan topik dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda. Peserta yang mengikuti kuisisioner mayoritas berasal dari komunitas *Character AI* Indonesia. Berikut pertanyaan yang ditanyakan pada kuisisioner:

- a. Usia: (18-19 tahun/20-22 tahun/ 23-34 tahun)
- b. Domisili (Jakarta/Bogor/Tangerang/Depok/Bekasi)
- c. Jenis Kelamin (Laki laki/Perempuan)
- d. Aplikasi *Chatbot* yang digunakan
- e. Berapa lama bermain *chatbot*? Rekor paling lama (2-8 jam/ 8-12 jam/ >12 jam)
- f. Hal apa yang mau kamu ketahui mengenai dampak negatif *chatbot* karakter
- g. Apa media yang kamu temukan yang membahas dampak *chatbot* karakter (Tidak pernah menemukan/Berita/*Website*/Jurnal Ilmiah/ Artikel)
- h. Kekurangan media tersebut? (Tidak pernah menemukan/ Tidak menarik/ *Miss* informasi/ Informasi sulit dimengerti)

- i. Apa yang membuat *visual novel* lebih menarik untuk memberikan informasi tersebut?
- j. Apa *artstyle* yang menurutmu sesuai dengan *visual novel* ini? (*Anime/Carionist/Gaya Sketsa*)

3.3.4 Studi Referensi

Pada studi referensi akan dilakukan dengan tujuan untuk mencari referensi yang akan digunakan untuk perancangan tersebut. Pada studi referensi juga, akan dilakukan analisis media. Hal yang ditambahkan adalah aspek yang ingin dijadikan referensi untuk perancangan. Berikut syarat-syarat media yang akan dipakai untuk studi referensi:

- a. Merupakan *game visual novel*
- b. Menggunakan *platform mobile*

Pada studi referensi akan menggunakan analisis media guna sebagai alat untuk menganalisa elemen-elemen yang dimiliki *visual novel* yang dijadikan referensi. Elemen yang dianalisis akan menjadi media referensi untuk pengembangan perancangan.

Pada tabel isi analisis media akan dilakukan perbandingan dari kedua *visual novel* yang akan dijadikan bahan referensi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan dan perkembangan media *visual novel* yang dirancang dan mencari referensi guna meningkatkan efektivitas dari *visual novel* yang dirancang. Tabel ini juga berfungsi sebagai alat untuk menganalisis di setiap bagian elemen *visual novel* yang ada pada referensi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA