

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek untuk perancangan kampanye interaktif mengenai *cyberslacking* pada mahasiswa ditujukan kepada:

1. Demografis
  - a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - b. Usia : 18-22 tahun

Menurut penelitian Pelaku *Cyberslacking* pada situasi akademis merupakan mahasiswa. Penelitian oleh Tyas & Rozi (2024) menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki keseringan dalam berpartisipasi dalam *cyberslacking* selama di kelas. Perkembangan penelitian pada *cyberslacking* pada mahasiswa juga berkembang yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki skala *cyberslacking* yang sedang (Firdiansyah et al., 2024). Ditambah dengan penelitian Simanjuntak et al. (2022) yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menghabiskan 15-30 menit untuk melakukan *cyberslacking* selama di kelas. Usia resmi memasuki pendidikan dikutip dari peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No.3 Tahun 2025 menyatakan bahwa usia memasuki kelas 1 SD minimal 6 hingga 7 tahun. Dengan waktu periode SD hingga SMA mengambil sebesar 12 tahun maka pelajar diperkirakan memasuki kuliah pada usia 18 ataupun 19. Mahasiswa Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) pada *press conference* hasil survei penetrasi internet 2024, menyatakan bahwa generasi Z kelahiran tahun 1997 hingga 2012 memiliki kontribusi terbesar dari generasi lainnya dengan angka 34,40% dari pengguna total internet nasional. Data berikut menunjukkan bahwa generasi Z memiliki ketergantungan dengan teknologi internet dan mayoritas merupakan pelajar dan belum bekerja (IDN Research Institute, 2024).

c. Pendidikan: SMA/SMK

d. Kelompok Ekonomi: Kelas menengah atau SES B

Target audiens ditujukan kepada mahasiswa yang mempunyai kebiasaan menggunakan perangkat elektronik yang untuk keperluan kerja atau akademis maka itu SES B ditargetkan. Kelompok berikut memiliki akses infrastruktur digital dan memiliki literasi digital yang tinggi, yang membuat kelompok tersebut mempunyai kemampuan untuk menggunakan internet ataupun digital untuk keperluan akademis sehingga berpeluang untuk melakukan *cyberslacking*. Selain mengenai kelompok ekonomi generasi Z, beberapa faktor *cyberslacking* berpengaruh dari latar belakang atau demografis dari pelaku, salah satunya merupakan latar pendidikan individu (Ozler & Polat, 2012). SES menjadi salah satu faktor dalam pendidikan individu, menurut Morgan et al (2009 dalam American Psychological Association, 2017) menyatakan bahwa SES rendah mengalami perkembangan akademik lebih lambat daripada SES tinggi. Ini karena keterbatasan fasilitas pendidikan pada sekolah untuk spesifik SES. Masyarakat dari SES yang tinggi dinyatakan memiliki edukasi yang memadai karena kemampuan untuk mengakses informasi dari beberapa sumber eksternal (Kentjana Sari, 2023). Faktor lainnya yang mempengaruhi terjadinya *cyberslacking* pada situasi akademis merupakan stres. Status ekonomi juga mempengaruhi kesejahteraan psikologis di mana individu dengan SES lebih tinggi tidak cenderung mengalami stres yang disebabkan oleh ekonomi rumah tangga yang juga berpengaruh dalam proses pembelajaran (Charlina, 2018 dalam Kentjana Sari, 2023).

2. Geografis

Jabodetabek menjadi domisili utama target kampanye. Berdasarkan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (Komdigi, 2024) menunjukkan bahwa pada tahun 2024, Jabodetabek memiliki indeks digital yang dikategorikan tinggi dengan indeks infrastruktur dan keterampilan digital tertinggi nasional. Keterampilan digital yang maksud merupakan kemampuan masyarakat dalam

menggunakan *software* basis digital untuk kebutuhan kerja dan lain-lain, salah satu keterampilan dasar yang dimiliki mayoritas masyarakat merupakan keterampilan menggunakan internet untuk kebutuhan kerja dan lainnya (Komdigi, 2024, h.9). Jakarta memiliki indeks infrastruktur tertinggi di Indonesia dengan sebesar 72,11 dan keterampilan indeks sebesar 62,77. Diikuti dengan provinsi Jawa Barat dengan Bogor, Depok, Bekasi dan provinsi Banten dengan Tangerang Selatan memiliki indeks yang dikategorikan tinggi (Komdigi, 2024, h.35).

### 3. Psikografis

- a. Mahasiswa yang menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* ataupun laptop untuk kebutuhan akademis di kampus
- b. Mahasiswa yang suka mengakses sosial media, bermain gim dan konten *online* untuk hiburan.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan menggunakan *Design Thinking*. Metode yang akan digunakan untuk perancangan tugas akhir ini merupakan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode yang digunakan dalam melakukan proses desain di mana desainer menggunakan pola pikir dari sisi pengguna dan target pasar dari hasil desain. Menurut (Shank, n.d.) dari Stanford, terdapat lima tahap dalam menggunakan metode *Design Thinking* yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

### 3.2.1 *Empathise*

*Empathise* atau Empati merupakan tahap pertama di mana desainer mendalami pemahamannya terhadap masalah-masalah yang ingin diberikan solusi melalui desain. Desainer mampu mendalami masalah tersebut melalui pengamatan, keterlibatan dalam lingkungan ataupun wawancara terhadap orang-orang yang mengalami masalah tersebut. Setelah desainer sudah mengetahui masalah-masalah yang ada, maka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu *define*.

### **3.2.2 Define**

*Define* atau Penetapan merupakan tahap di mana desainer mengumpulkan informasi-informasi yang sudah didapat dari tahap sebelumnya. Desainer akan menggunakan data tersebut untuk mengidentifikasi masalah inti. Desainer mampu melakukan riset lebih dalam terhadap masalah dalam upaya untuk mendapatkan solusi yang tepat dan efektif untuk masalah tertentu.

### **3.2.3 Ideate**

*Ideate* atau Ide merupakan tahap di antara masalah dan solusi. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah ide atau pikiran tentang bagaimana mereka mampu menyelesaikan masalah tersebut. Solusi yang sudah dihasilkan dalam pikiran kemudian akan diwujudkan pada tahap *prototype*.

### **3.2.4 Prototype**

*Prototype* atau Prototipe merupakan tahap desainer membawa ide-ide yang sudah dikumpulkan kepada dunia nyata, dalam bentuk digital ataupun fisik. Prototipe dibuat supaya pengguna mampu melihat ataupun melakukan uji coba terhadap solusi yang sudah dibuat oleh desainer.

### **3.2.5 Test**

*Test* atau Uji Coba merupakan tahap terakhir dalam metode yang melibatkan pengguna mencoba prototipe yang sudah dibuat dan kemudian memberikan pendapatnya terhadap *prototype*. Dengan ini desainer mampu mengetahui jika solusi yang sudah dirancang berfungsi untuk menyelesaikan masalah atau tidak. Jika tidak, maka desainer mampu mengumpulkan kritik dan saran dari pengguna yang kemudian digunakan untuk memperbaiki prototipe.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Pengumpulan data kualitatif untuk keperluan penelitian berikut akan dilakukan dengan tiga cara yakni, wawancara, *Focus grup Discussion*, dan kuesioner. Setiap metode bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan topik *cyberslacking* seperti frekuensi, penyebab, dan dampaknya saat dilakukan

berlebihan. Tidak hanya itu, metode yang dilakukan dengan target audiens bertujuan untuk menentukan media dan konten yang sesuai.

### 3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan psikolog dewasa Bapak Sonny Tirta Luzanil selaku psikolog dewasa *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara untuk memahami faktor penyebab, dampak, dan strategi penanganan *cyberslacking* pada mahasiswa. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan Bapak Arindra Karamoy selaku praktisi media untuk mendapat *insight* dalam merancang kampanye sesuai dengan target audiens. Untuk mendalami *insight* mengenai perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa, wawancara juga dilakukan terhadap tenaga pendidik atau dosen untuk mendapat pemahaman terhadap perilaku *cyberslacking* dari perspektif pengajar dan dampaknya terhadap prestasi akademis mahasiswa.

#### 1. Wawancara dengan Ahli Psikolog

Wawancara dilakukan dengan Bapak Sonny Tirta Luzanil selaku psikolog dewasa *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara perihal perilaku menyimpang pada mahasiswa, dampak pada individu dan cara pencegahan ataupun penanganan. Bapak Sonny Tirta Luzanil merupakan ahli psikolog yang sudah menangani permasalahan kebiasaan buruk, kesehatan mental dan masalah akademis pada mahasiswa. Beliau menggunakan pendekatan *Cognitive Behaviour Therapy* untuk membantu memperbaiki kebiasaan pada mahasiswa. Berikut merupakan pertanyaan yang akan ditunjukkan kepada narasumber:

- a) Apa faktor psikologis utama yang membuat seseorang lebih rentan terhadap *cyberslacking*?
- b) Bagaimana *cyberslacking* mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa?
- c) Apakah ada hubungan antara *cyberslacking* dan tingkat stres atau kelelahan akademik mahasiswa?

- d) Apakah ada karakteristik mahasiswa yang lebih rentan terhadap *cyberslacking*?
- e) Apakah ada dampak yang signifikan kepada individu yang terus melakukannya tanpa regulasi diri?
- f) Apakah *cyberslacking* dapat memberikan manfaat tertentu bagi mahasiswa, atau sepenuhnya merugikan?
- g) Apakah ada cara pencegahan ataupun penanganan untuk perilaku tersebut?
- h) Apa saran bapak kepada para mahasiswa untuk membantu minimalisasi perilaku tersebut?
- i) Dari penelitian yang sempat dibaca menyatakan bahwa menggunakan metode *Cognitive Behaviour Therapy* (CBT) dapat mengurangi *cyberslacking* yang tidak terkendali, menurut Bapak apakah CBT bisa membantu mahasiswa mengendalikan perilaku tersebut?
- j) Jika bapak harus merancang strategi untuk mengurangi *cyberslacking*, apa pendekatan terbaik yang dapat diterapkan di lingkungan akademik?

## **2. Wawancara dengan Ahli Perencanaan Media**

Wawancara dilakukan dengan Arindra Karamoy selaku praktisi media dan dosen ilmu komunikasi Universitas Multimedia Nusantara perihal kebutuhan perencanaan dan strategi kampanye kepada audiens yang efektif, media yang dapat digunakan, dan pendekatan terbaik untuk kampanye sosial. Berikut merupakan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber:

- a) Media macam apa saja yang dapat digunakan untuk kampanye?
- b) Bagaimana cara menentukan platform atau media yang tepat untuk implementasi kampanye?

- c) Faktor apa saja yang membuat kampanye menarik perhatian target audiens?
- d) Kami ada rencana untuk menambah sebuah interaktivitas yang membuat audiens partisipasi, Bentuk interaktivitas macam apa saja yang dapat diimplementasikan kepada kampanye? Apakah ada contohnya?
- e) Menurut bapak, apakah kampanye sosial dapat menjadi solusi untuk mengurangi kebiasaan buruk masyarakat?
- f) Perihal *copywriting* untuk kampanye, apakah ada hal yang harus diperhatikan saat membuatnya?
- g) Kebetulan kuesioner menunjukkan target audiens tertarik dengan *storytelling*, apakah *storytelling* bisa diimplementasikan ke kampanye? Biasa contohnya seperti apa?
- h) Berapa lama durasi yang ideal untuk melaksanakan kampanye sosial perihal kebiasaan buruk audiens?
- i) Bagaimana cara menentukan apabila kampanye yang diselenggarakan berhasil atau gagal?
- j) Sebelum sesi wawancara ini ditutup, apakah ada hal lain yang perlu diperhatikan dalam membuat kampanye?

### **3. Wawancara dengan Tenaga Pendidik**

Wawancara dilakukan dengan tiga dosen berasal dari beberapa urusan, kampus, dan pengalaman mengajar. Tujuan dari wawancara untuk mendapatkan perspektif tenaga kerja perihal perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa dan dampaknya dalam lingkungan akademis. Berikut merupakan pertanyaan yang akan ditunjukkan kepada narasumber:

- a) Boleh tahu kalau di kelas bapak/ibu, apakah mahasiswa diperkenankan untuk menggunakan HP atau laptop sebagai metode pembelajarannya?

- b) Seberapa sering (Bapak/Ibu) mengamati mahasiswa melakukan *cyberslacking* selama perkuliahan?
- c) Pada situasi macam apa yang menjadi faktor penyebab mahasiswa melakukan *cyberslacking* pada kelas (Bapak/Ibu)?
- d) Menurut (Bapak/Ibu) apakah ada peningkatan perilaku *cyberslacking* saat kelas dibanding tahun lalu?
- e) Apakah yang melakukan *cyberslacking* merupakan mahasiswa pasif atau mahasiswa aktif di kelas juga melakukannya?
- f) Apakah *cyberslacking* mempengaruhi proses pembelajaran kelas (Bapak/Ibu)?
- g) Apakah ada hubungan antara metode pengajaran ceramah dan interaktif dengan tingkat *cyberslacking* di kelas?
- h) Menurut (Bapak/Ibu), apakah perilaku *cyberslacking* ini mempengaruhi nilai akademik mahasiswa?
- i) Apakah (Bapak/Ibu) pernah mengimplementasikan metode tertentu untuk mengurangi perilaku *cyberslacking* di kelas? Jika iya, apakah peraturan tersebut efektif?
- j) Apakah ada strategi berbasis disiplin yang dapat diterapkan tanpa harus melarang total penggunaan HP di kelas?
- k) Menurut (Bapak/Ibu) apakah perilaku tersebut termasuk hal yang positif atau negatif? Dan mengapa?
- l) Menurut (Bapak/Ibu), apakah media persuasif mampu membantu mengurangi perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa?
- m) Apakah ada hal lain yang saya lewatkan perihal perilaku *cyberslacking* di kelas?

### 3.3.2 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* akan dilakukan dengan peserta dengan kriteria mahasiswa aktif dari berbagai jurusan dan utamanya yang masih berada di lokasi Jabodetabek. Tujuan dilakukan FGD berikut untuk mendapatkan *insight* kolektif mengenai *cyberslacking*, menganalisis motivasi, hambatan, dan metode regulasi diri untuk mengatasi perilaku *cyberslacking*. Tidak hanya itu, FGD juga dilakukan untuk memahami media paling efektif untuk target audiens. Berikut merupakan pertanyaan yang ditujukan kepada peserta FGD.

- a) Boleh tahu biasa ke kelas bawa perangkat elektronik apa saja?
- b) Alasan kalian membawa perangkat tersebut ke kelas?
- c) Selama kebutuhan akademik, apakah kalian pernah menggunakan perangkat tersebut untuk mengakses konten yang tidak berkaitan dengan kelas?
- d) Berapa seringnya dan berapa lama kalian menggunakan gawai untuk mengakses hal-hal yang tidak berkaitan dengan non-akademis?
- e) Konten non-akademis macam apa yang sering diakses selama kelas?
- f) Apakah adanya faktor eksternal yang membuat kalian lebih rentan melakukan *cyberslacking*?
- g) Apakah menurut kalian *cyberslacking* adalah masalah serius atau hal yang wajar dalam perkuliahan?
- h) Apakah *cyberslacking* mempengaruhi pemahaman materi kuliah anda?
- i) Apakah kalian pernah merasakan konsekuensi saat melakukan perilaku tersebut?
- j) Adakah situasi di mana kalian tidak melakukan pengaksesan konten lain saat kelas? Dan mengapa?
- k) Apakah kampus kalian pernah melakukan kebijakan preventif supaya tidak mengakses hal-hal yang tidak berkaitan saat perkuliahan?

- l) Jika ada, apakah boleh beritahu kebijakannya seperti apa?
- m) Dari kebijakan tersebut apakah ada yang pernah mencoba cara lain untuk tetap mengakses internet?
- n) Apakah anda merasa lebih produktif jika ada pembatasan penggunaan HP di kelas?
- o) Apakah kalian secara pribadi pernah mencoba untuk mengurangi perilaku *cyberslacking*? Jika pernah boleh tahu metode apa yang dipakai?
- p) Apakah kalian pernah melihat sebuah kampanye promosi ataupun sosial yang terkesan bagi kalian dan apa?
- q) (Jika ada) Bagaimana kalian tahu tentang kampanye tersebut?
- r) (Jika ada) Bagian apa dari kampanye tersebut yang membuat kalian tertarik?
- s) Media digital apa yang membuat kalian tertarik dalam pesan yang disampaikan dengan kampanye sosial?
- t) Gaya visual apa yang diminati dalam sebuah kampanye sosial?
- u) Dari platform digital yang ada, seperti *website*, aplikasi, dan *game*. lebih tertarik untuk mengakses platform apa?
- v) Untuk kampanye sosial berbentuk *storytelling*, apakah kalian lebih tertarik dengan cerita banyak dialog (contoh Visual novel) atau tipe *storytelling* tanpa dialog (Visual)?
- w) Kalau di sosial media, konten atau *post* macam apa yang anda tertarik?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada kalangan mahasiswa aktif yang berusia 17 hingga 22 tahun di berbagai domisili. Tujuan kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai kecenderungan mahasiswa melakukan *cyberslacking* selama perkuliahan, faktor penyebab, dan preferensi media. Untuk kategori *cyberslacking* menggunakan teori berdasarkan Akbulut (2016).

- a) Usia (*range* 17 - >22)

- b) Jenis kelamin (laki-laki/perempuan)
- c) Domisili (Jabodetabek/luar Jabodetabek)
- d) Rata-rata pengeluaran per bulan (*range* < Rp. 500.000 - > Rp. 2.000.000)
- e) Apakah anda pernah menggunakan *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya untuk akses konten non akademis selama kelas berlangsung? (Y/N)
- f) Perangkat yang sering digunakan untuk akses internet selama perkuliahan? (*Checklist: smartphone, tablet, laptop*)
- g) Menurut anda, apakah perilaku tersebut awam/ *common*? (Y/N)
- h) Seberapa sering Anda menggunakan internet untuk aktivitas di luar pembelajaran saat kuliah berlangsung? (Skala 1-5)
- i) Berapa lama anda menghabiskan waktu menggunakan HP atau perangkat elektronik lainnya untuk akses konten selain keperluan akademis/ kerja? (*range* <5 menit - >30 menit)
- j) Apa yang sering dilakukan saat mengakses internet selama kelas atau kerja? (*sharing, shopping, Real time updating, Accessing online content, gaming/gambling*)
- k) Alasan bermain HP atau perangkat lainnya selama kelas atau kerja (*Checklist: Merasa Bosan, Sudah Kebiasaan, Konsekuensinya tidak berat, ingin beristirahat dari belajar/kerja, kurang motivasi untuk belajar/kerja, tidak ada yang mengawasi, teman sekitar juga sedang bermain HP/laptop, alasan lainnya*)
- l) Apakah Anda pernah mencoba membatasi *cyberslacking*? (Y/N)
- m) Melanjutkan dari pertanyaan sebelumnya, Jika pernah mencoba membatasi, apakah upaya berhasil? (Y/N)
- n) Apakah anda pernah melihat media kampanye atau informasi yang berkaitan dengan topik *cyberslacking* atau distraksi digital? (Y/N)

- o) Apakah Anda tertarik dengan kampanye sosial yang membahas *cyberslacking*? (Y/N)
- p) Media digital apa yang paling sering diakses? (gim, *website*/situs, aplikasi, sosial media)
- q) Faktor kampanye yang membuat anda tertarik terhadap topik bahasan? (Visual, Pesan, *Storytelling*, *Call to Action*)
- r) Gaya konten kampanye yang menarik perhatian anda (*Checklist*: ilustrasi/gambar, fotografi, infografik, video, *meme*/lawak, gamifikasi)

