BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada gim pembelajaran Bahasa Jerman untuk remaja:

1) Demografis
    a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
    b. Usia :15-18 Tahun

        Menurut Bloemert, dkk. (2020), untuk usia 15-18 merupakan usia yang cocok untuk belajar bahasa asing, dengan pertumbuhan kognitif yang sempurna untuk menerima tugas linguistik yang sulit atau kompleks, seperti memahami literatur dengan bahasa asing, serta aktif berpartisipasi dalam proses ngajar-mengajar (h. 446-447).

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

        Menurut data dari Kominfo (2021), penduduk warga pada ses B-A memiliki keahlian digital yang cukup tinggi dengan literasi digital yang tinggi, sehingga dapat dilihat mereka memiliki akses teknologi yang paling tinggi.

2) Geografis

    Area Jabodetabek.

    Rentang usia 15-18 Tahun termasuk generasi Z, yang merupakan lahir di tahun 1997-2012 yang bertumbuh dengan berkembangnya teknologi dan akses media digital yang mudah. Sehingga mereka mempelajari dan menguasai sebuah perangkat teknologi dengan cepat dan mudah (Adriani, dkk, 2023, h.242).

3) Psikografis

a. Remaja yang memiliki keinginan belajar bahasa Jerman dengan mudah dan menyenangkan
b. Remaja yang ingin belajar bahasa asing tapi tidak tahu mau belajar dari mana.
c. Remaja yang mengalami kesulitan belajar dengan media yang tersedia.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Human Centered Design*, merupakan pendekatan yang mementingkan keperluan pengguna pada proses desain yang dirancang. Menurut IDEO (2015), terdapat 3 tahapan utama yaitu, *Inspiration, Ideation,* dan *Implementation* (h.11).

3.2.1 *Inspiration*

Pada fase ini, penulis akan melakukan pengumpulan data mengenai topik yang sudah dipilih. Dilakukannya wawancara dengan narasumber utama dan media, melakukan studi eksisting mengenai topik, melakukan studi referensi mengenai visual, membagikan kuesioner, dan observasi lokasi. Dari pengumpulan data tersebut ditemukannya masalah yang dihadapi.

3.2.2 *Ideation*

Pada fase ini, penulis akan membuat sebuah rancangan *prototype* dari data masalah yang sudah ditemukan. Dilakukannya *brainstorming,* membuat user persona, membuat prototype, pembuatan aset yang diperlukan, mendapatkan feedback desain, untuk perancangan media yang sudah ditentukan.

3.2.3 *Implementation*

Pada fase ini, penulis akan menyelesaikan prototype yang telah dibuat, kemudian dilakukannya uji coba ke lapangan untuk mendapatkan masukan untuk memperbaiki *prototype* tersebut.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi untuk memahami lebih mendalam mengenai masalah yang dihadapi dalam belajar Bahasa Jerman. Diperlukannya sebuah perancangan media untuk membantu belajar Bahasa Jerman. Tujuan utama pengumpulan data ini untuk mendapatkan wawasan yang kaya dan mendalam mengenai masalah yang dihadapi dalam belajar Bahasa Jerman, sehingga gim edukatif yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif (Sugiyono, 2021, h. 222).

3.3.1 Wawancara

Penulis menggunakan teknik wawancara dengan Ibu Wiah, seorang guru Bahasa Jerman dari *Superprof* dan Pak Ali seorang game designer, yang dilakukan dengan media komunikasi *google meet*. Tujuan dari wawancara ini untuk mendapatkan *insight,* secara langsung. Pembuatan pertanyaan menggunakan teori Sugiyono (2021). Berikut ini pertanyaan wawancara dengan Ibu Wiah sebagai narasumber guru Bahasa Jerman:

A. Gaya pengajaran seperti apa yang sering digunakan dan seberapa efektifnya untuk meningkatkan fokus dan ketertarikan pelajar?, jika ada metode lain apakah, lebih dapat meningkatkan fokus dan motivasi pelajar?
B. Tantangan apa yang ditemukan dalam membuat materi pengajaran?
C. Tantangan apa yang sering ditemukan ketika mengajar?
D. Dengan tantangan tersebut, bagaimana cara anda mengatasinya?
E. Bagian mana siswa sering mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Jerman?
F. Apa yang membuat siswa termotivasi untuk belajar Bahasa Jerman?
G. Hal apa yang sering terjadi yang membuat motivasi pelajar menurun ketika belajar? Dan mengapa?

H. Selain media yang digunakan, apakah ada media lain yang digunakan?, jika ada media mana yang paling disukai pelajar?
I. Apakah terdapat perbedaan motivasi atau kelancaran ketika menggunakan media yang berbeda?
J. Pernahkan anda membuat pengajaran menjadi interaktif atau gamifikasi proses ngajar-mengajar?, jika pernah apakah anda dapat menceritakannya?
K. Misalnya dibuatnya sebuah media pendidikan berbasis game, hal apa yang ingin anda masukan ke dalam game tersebut?

Berikut beberapa pertanyaan kepada Pak Ali, sebagai narasumber media yaitu gim:

A. Dalam merancang sebuah gim, bagaimana anda melakukan proses kreatif
B. Bagaimana anda dapat menentukan elemen yang akan dimasukkan ke dalam gim?
C. Halangan apa yang anda pernah alami dalam proses kreatif? jika ada bagaimana cara mengatasinya?
D. Dalam perancangan gim, bagaimana cara mengetahui elemen tersebut dapat membuat pemain tertarik atau ingin memainkan gim tersebut?
E. Membahas tentang UX pada gim, bagaimana cara membuat pengalaman pemain meningkat atau menyukai gim tersebut?
F. Dari pengalaman merancang gim, bagaimana cara membuat sistem atau elemen yang membuat pemain untuk merasakan feedback dari gim tersebut?
G. Jika boleh tahu, dalam perancangan gim “The Chef Shift” itu referensi gimnya apa ya?

H. Jika membuat gim dengan topik belajar bahasa, hal apa yang perlu difokuskan dalam perancangan tersebut?
I. Bagaimana cara mengetahui limit elemen yang dirancang itu sudah cukup dengan target audiencenya?

3.3.2 FGD (Focus Group Discussion)

Penulis menggunakan teknik FGD (*Focus Group Discussion*), dengan 4 remaja yang ingin belajar Bahasa Jerman dan sedang belajar Bahasa Jerman, yang dilakukan dengan media komunikasi *discord*. Tujuan dari FGD ini untuk mengetahui bentuk visual yang disukai, jenis game yang sering dimainkan, dan *insight* dari bagian pelajar. Pembuatan pertanyaan FGD diambil dari teori Sugiyono (2021) adalah sebagai berikut:

A. Pernah belajar bahasa asing? jika pernah media apa yang digunakan?
B. Dalam belajar bahasa baru, hal apa yang membuat kamu termotivasi untuk belajar dan hal yang menurunkan motivasi anda?
C. Tantangan apa yang kamu hadapi dalam belajar Bahasa Asing? Dan cara melewati masalah tersebut?
D. Pernah main gim? Jika pernah, genre gim yang apa pernah dimainkan?
E. Dari visual yang ada, lebih suka atau tertarik yang mana?

Gambar 3.1 *A Space for the Unbound* oleh Toge Production
sumber: https://www.togeproductions.com/project/a-space-for-the-unbound/

Gambar 3.2 *Scribblenauts Unlimited*
sumber: https://store.steampowered.com/app/218680/Scribblenauts_Unlimited/

F. Dari visual yang dipilih, apakah dalam memainkan gim dengan visual tersebut meningkatkan motivasi atau menurunkan motivasi? mengapa?
G. Jika memainkan gim, lebih suka yang gim seperti apa alur ceritanya?
H. Jika dibuatnya sebuah gim edukasi pembelajaran Bahasa Jerman, menurut anda hal apa yang membuat kamu ingin memainkan gim tersebut?
I. Apakah tertarik jika, pembuatan visual menggunakan budaya Jerman?

3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner digunakan metode *random sampling*, yang ditujukan kepada pelajar di Jabodetabek sebanyak 100 orang, yang difokuskan pada responden 15-18 tahun, untuk mengumpulkan data mengenai ketertarikan terhadap belajar bahasa asing, platform yang sering digunakan, dan mengetahui pengetahuan terhadap Bahasa Jerman. Jumlah responden dalam penelitian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pembuatan pertanyaan kuesioner diambil dari teori Sugiyono (2021) adalah sebagai berikut:

A. Apakah Anda ada ketertarikan untuk mempelajari bahasa asing? (Ya/Tidak)

B. Apakah pernah menggunakan media digital yang berfungsi untuk belajar bahasa asing? (Ya/Tidak)
C. Apakah pernah mengikuti kursus bahasa asing? (Ya/Tidak)
D. Hal apa yang susah dalam mempelajari bahasa asing? (Kosakata/ Tata Bahasa/ Penyusunan Kalimat/ lainnya: ___)
E. platform elektronik apa yang sering digunakan untuk membuka media pembelajaran bahasa asing? (Hp/Tablet atau PC/Laptop)
F. Media digital apa yang pernah digunakan? (Aplikasi, Game, Video, Musik & Literatur, Other:____)
G. Apakah anda pernah belajar Bahasa Jerman? (Ya/Tidak)
H. Dari mana pernah belajar Bahasa Jerman? (Aplikasi Belajar Bahasa, Kursus/Les Bahasa, Video, Musik & Literatur, Game, Other:___)
I. Dapat mengerti bahasa Jerman (kosakata, tata bahasa, dll). (Tidak Mengerti 1-6 Mengerti)
J. Dalam belajar Bahasa Jerman yang mana paling susah dimengerti? (Kosakata/ Tata Bahasa/ Penyusunan Kalimat/ lainnya: ___)
K. Apakah ada keinginan untuk mempelajari Bahasa Jerman? (Ya/Tidak)

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan studi yang menganalisis hasil perancangan atau topik yang sudah ada sebelumnya untuk menemukan kekurangan dan kelebihan dari perancangan atau topik tersebut, untuk sebagai *insight* kepada penulis. Untuk menganalisa akan digunakannya teori dari Sugiyono (2021) dan menggunakan SWOT.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi merupakan studi yang menganalisis media yang sudah pernah dirancang yang tidak memiliki topik yang sama, akan tetapi

memiliki gaya visual yang ingin dirancang. Dari menganalisis media tersebut dapat diketahuinya kekurangan dan kelebihan dari gaya visual yang dianalisis, sehingga bisa menjadi referensi atau *insight* untuk penulis. Untuk menganalisa akan digunakannya teori dari Sugiyono (2021) dan menggunakan SWOT.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA