

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan pembagian subjek untuk perancangan *mobile site* Alpha'z, yang terfokus untuk mengedukasi penggunaan bahasa gaul berdasarkan klasifikasi geografis, demografis, dan psikografisnya, dan psikografisnya :

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki
- b. Pendidikan: Minimal lulus SD
- c. Umur: 12–14 tahun

Pada usia 12 hingga 14 tahun, perkembangan Generasi Alpha yang berada di tingkat SMP mengalami perubahan. Dengan contoh ketika menggunakan media digital seperti *handphone*, berbeda dengan penerapan murid SD, melalui aspek durasi pemakaian media digital tersebut. Pelajar sekolah tingkat menengah pertama lebih banyak menghabiskan durasi bermain gadget, yakni tiga hingga tujuh jam dalam media sosial yang cukup populer seperti *Instagram*, *youtube*, dan *tiktok*. Sedangkan murid tingkat dasar hanya berbasis satu hingga tiga jam, pada aplikasi tontonan hiburan seperti *youtube*. Di bawah pengawasan ketat melalui orang tua (Jadidah et al., 2023).

- d. SES : B-A (A1 & A2)

Klasifikasi dari Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa segmentasi *socio-economic status* level B, adalah penduduk yang mengeluarkan uang diantara Rp3,000,000–Rp5,000,000 per bulannya. Sementara level A2, adalah penduduk yang memiliki

pengeluaran per-bulan diantara Rp5,000,001 dan Rp7,500,000. Dan terakhir SES A1 memiliki pengeluaran lebih dari Rp7,500,000 per bulan. Klasifikasi-klasifikasi ini dipilih dikarenakan kemampuan segmen B-A1 untuk bisa memenuhi biaya hidupnya sehari-hari, yang dimana kemampuan tersebut memiliki efek terhadap pergaulan, dan cara Generasi Alpha tumbuh besar di keluarga kelas B-A1. Dilansir dari data BPS Statistika Indonesia, Populasi DKI Jakarta mengindikasikan bahwa 48.99% penduduk berumur 15 keatas telah menyelesaikan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan setara, dengan 18.23% sedang atau telah menjalani pendidikan tinggi. Yang berarti mayoritas (51,01%) Masih berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama atau jenjang yang lebih rendah. Dalam konteks kepemilikan teknologi, 39,33% dari penduduk DKI Jakarta memiliki perangkat elektronik seperti *smartphone*, *laptop*, atau *tablet*. Dengan memfokuskan riset, dan pengembangan kepada klasifikasi SES B-A1, relevansi Alpha-Z meningkat seiring dengan menambahnya kelas *socio-economic status* pengguna web-app ini (BPS Statistika Indonesia, 2025).

2. Geografis

a. DKI Jakarta

Didukung oleh penelitian (Balqis, 2023, h.30), remaja-remaja yang berlokasi di Jakarta menganggap penggunaan bahasa gaul merupakan sebuah tren sudah memengaruhi kebiasaan mereka ketika bertutur kata. Hal tersebut diakibatkan oleh dampak perkembangan media sosial pada zaman modern, yang menyalurkan bahasa gaul sebagai sebuah bentuk bercandaan dalam berkomunikasi (h.32). Masyarakat Indonesia, khususnya di bagian Jakarta selatan juga terkenal dengan fenomena akan maraknya penggunaan bahasa gaul yang melibatkan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dalam percakapan kasual (Rizka, 2021, h.33).

3. Psikografis

Perilaku generasi Alpha tentu bertolak belakang dengan karakteristik generasi Z, dan generasi lainnya. Sehingga berikut adalah sifat-sifat dari generasi Alpha :

- a. Generasi Alpha gampang beradaptasi terhadap perubahan pada lingkungan sekitarnya.
- b. Generasi Alpha yang dapat mengkomunikasikan perasaannya via imajinasi dan kreativitas individualnya.
- c. Generasi Alpha sangat terampil mengoperasikan platform digital dan sudah terpengaruh oleh digitalisasi sejak kecil.
- d. Generasi Alpha yang memiliki sifat penuh percaya diri dan indenpenden.

Berlandaskan era teknologi yang canggih, generasi Alpha terbentuk dengan karakter yang terbiasa dengan keberagaman informasi secara instan. Sehingga memungkinkan pola perilaku yang tak serupa dengan generasi-generasi yang lain.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Langkah–langkah seperti meneliti masalah, menyusun topik hingga merancang desain, membuat kesimpulan dan proses merancang lainnya merupakan definisi dari metode perancangan (Wahyujati, 2022, h.5). Tujuan dilakukannya prosedur perancangan adalah agar melalui kreativitas dan metode–metode terstruktur yang logis, proses rancangan memiliki beragam variasi yang dapat diperluas (h.6). Melalui perancangan aplikasi makna Bahasa Indonesia pada bahasa gaul generasi Alpha, maka penulis menggunakan metode perancangan desain oleh IDEO (2015) yang berjudul *The Field Guide to Human Centered Design*.

Melalui kutipan buku dengan topik *Human Centered Design*, dijelaskan bahwa solusi yang dibutuhkan lewat segala jenis masalah yang dihadapi oleh orang–orang berpusat pada manusianya sendiri (IDEO, 2015, h.9). Dengan

demikian, proses pemecahan masalah yang dilakukan membutuhkan inovasi-inovasi yang relevan dengan kebutuhan target (h.23). Dijelaskan juga adanya tiga metode dalam Human Centered Design seperti metode *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* (h.11).

3.2.1 Inspiration

Tahap pertama adalah tahap *inspiration*, yaitu tahap dimana desainer memerlukan pemahaman–pemahaman valid terhadap kehidupan target dan mendengarkan keinginan mereka. Serta mengembangkan ide–ide kreatif agar dapat dijadikan sebuah solusi yang tepat (IDEO, 2015, h.29). Pada bagian *inspiration* penulis menjalankan pengumpulan data primer berupa metode–metode penelitian *mix method* yakni berupa penelitian kualitatif seperti wawancara kepada guru Bahasa Indonesia, dan generasi Alpha yang kerap menggunakan bahasa gaul dan berlokasi di daerah DKI Jakarta. Sedangkan penelitian kuantitatif yang dijalankan oleh penulis berfokus pada pengukuran pemahaman target mengenai kosakata bahasa gaul melalui media berupa kuesioner yang dibagikan secara *online*.

Selanjutnya, penelitian data sekunder yang dilakukan oleh penulis berupa penelusuran media–media sumber di internet yang memiliki kredibilitas data sehingga memiliki relevansi dengan topik perancangan penggunaan bahasa gaul dan bahasa Indonesia pada generasi Alpha. Sehingga, pemahaman akan target perancangan dapat terjadi dan riset data yang dilakukan dapat dikembangkan sebagai sebuah solusi kreatif dan pemecah masalah kreatif bagi generasi Alpha menggunakan metode *Human Centered Design* di tahap *inspiration*.

3.2.2 Ideation

Metode selanjutnya adalah metode *ideation*, pada tahap kedua ini desainer dipastikan sudah bisa menghasilkan ide–ide kreatif ataupun melakukan pengoptimalan pada solusi rancangan melalui data–data yang telah di dapatkan pada fase *inspiration*. Sehingga konsep–konsep yang telah dibuat dapat dibuang ataupun disimpan dan dengan demikian prototipe kasar yang dirancang dapat menjadi konkret dan dibagikan untuk diujikan sebelum

mengeluarkan solusi–solusi yang dirasa cukup untuk di publikasikan ke dunia (h.76). Melalui fase ini, penulis mengembangkan ide–ide yang diciptakan melalui pengumpulan informasi akan data primer dan data sekunder yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Dengan demikian, prototipe kasar yang telah dibuat dapat dibagikan kepada para *user* dengan harapan agar *feedback* yang didapatkan bisa membantu menyempurnakan rancangan dan memenuhi kebutuhan generasi Alpha mengenai makna bahasa gaul dalam kosakata Bahasa Indonesia. Melalui penelitian oleh (Larasati et .al, 2022), fase *ideation* para target perancangan di undang untuk mengikuti sebuah pertemuan *virtual* melalui media *zoom*, dan diminta untuk mengujikan desain dalam sebuah proses yang didasarkan pada konseptualisasi desain dan *ideation with rapid prototyping*.

3.2.3 Implementation

Fase ketiga *implementation* merupakan proses ketika solusi sudah mulai diwujudkan dan dampaknya terhadap dunia dapat dimaksimalkan dengan pemasaran ide desainer tersebut. Hubungan kemitraan yang diciptakan dan model bisnis yang dikembangkan dapat membantu keberhasilan solusi desainer, serta mengujicobakan ide sehingga masalah target dapat diselesaikan dengan baik (IDEO, 2015, h.133).

Oleh karena itu, solusi yang telah dirancang oleh penulis melalui metode–metode *Human Centered Design* kemudian akan diuji cobakan dan dirangka hingga solusi yang ditawarkan oleh penulis relevan dengan kebutuhan *user*. Prototipe yang telah dikembangkan juga akan diuji terus hingga mendekati kebutuhan generasi Alpha dan topik penulis yang berjudul perancangan aplikasi makna bahasa Indonesia pada bahasa gaul generasi Alpha dapat berhasil dan dijadikan sebagai pemecah masalah kreatif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Mengacu pada perancangan topik yang berjudul perancangan aplikasi makna bahasa Indonesia pada bahasa gaul generasi Alpha, maka proses riset data dilakukan melalui metode–metode kualitatif dan kuantitatif. Didasarkan pada

metode pengumpulan informasi dengan pendekatan kualitatif seperti pengumpulan data primer melalui wawancara terhadap narasumber guru Bahasa Indonesia dengan tujuan supaya informasi yang dihasilkan teruji kebenaran. Teknik kuantitatif yang dilaksanakan yakni kuesioner yang mengandung pertanyaan–pertanyaan terkait dengan penggunaan bahasa gaul dan bahasa Indonesia beserta uji coba pemahaman dan pengetahuan generasi Alpha akan bahasa gaul.

Selain itu mekanisme pelaksanaan prosedur data sekunder diperkuat dengan pengumpulan sumber–sumber kredibel seperti jurnal dan buku dengan topik yang relevan terkait perancangan serta diperoleh melalui referensi online. Struktur data–data yang dijangkau didapatkan melalui media digital dengan tujuan agar berhubungan dengan pola rutinitas generasi Alpha dan mengandung dampak yang dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh generasi Alpha. Dengan demikian, teknik–teknik pencarian sumber data yang dijalankan oleh penulis dipaparkan sebagaimana dijabarkan di dalam sub-bab berikut.

3.3.1 Wawancara

Pada umumnya wawancara merupakan fase permulaan yang kemudian akan diteruskan lebih ke pertanyaan yang lebih dalam dengan tujuan mendapatkan informasi bersifat faktual dalam penelitian yang dirancang, hal tersebut didukung oleh penelitian (Wijoyo, 2023, h.5). Adapula kutipan dari (Fadhallah, 2020, h.2) yang menyatakan kalau teknik utama dalam menjalankan perolehan data adalah melalui proses wawancara yang dilalui oleh komunikasi tatap wajah antara dua pihak atau lebih. Pertanyaan kemudian diajukan oleh *interviewer* kepada *interviewee* dengan tujuan tertentu. Sehingga melalui perancangan aplikasi makna Bahasa Indonesia pada bahasa gaul generasi Alpha, penulis melakukan penelitian kualitatif berupa wawancara kepada narasumber guru Bahasa Indonesia dan generasi Alpha.

Didukung oleh penelitian (Fadhallah, 2020, h.8) wawancara memiliki langkah–langkah yang dimulai dari pembukaan yang dimana pengenalan dan penjelasan mengenai tujuan wawancara antar kedua pihak atau lebih terjadi. Diikuti dengan proses kegiatan wawancara yang berisikan

proses tanya jawab agar dapat menerima informasi dan hasil wawancara perlu untuk dicatat karena kemampuan ingat *interviewer* terbatas dan diselidiki agar makna jawaban *interviewee* bisa dimengerti secara jelas. Kemudian tahap terakhir yakni penutup yang diikuti dengan kesimpulan isi wawancara oleh *interviewer* dan ucapan terima kasih kepada narasumber. Dengan demikian, berikut merupakan narasumber yang di wawancarai.

3.3.1.1 Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia

Penulis melakukan kegiatan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan dengan menggunakan *platform* digital seperti *zoom* ataupun *google meet* pada tanggal dan jam yang didasari oleh diskusi dan kesepakatan bersama antar penulis dan narasumber. Kronologis terjadinya wawancara dimulai dari pengenalan dan diakhiri dengan penutup serta didukung oleh pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Halo, Apakah anda berkenan memperkenalkan diri?
2. Salam kenal, jadi pada kesempatan kali ini saya ingin menanyakan beberapa pertanyaan terkait penggunaan Bahasa Indonesia dan bahasa gaul yang kerap digunakan oleh generasi Alpha pada saat ini di lingkungan sekolah. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk penulisan laporan tugas akhir saya.
3. Menurut anda, bagaimana kondisi penggunaan bahasa Indonesia di kalangan murid SMP yang merupakan generasi Alpha pada saat ini? Apakah sudah tergantikan dengan bahasa gaul?
4. Bagaimana anda melihat perkembangan bahasa gaul di kalangan siswa?
5. Apakah penggunaan bahasa gaul di kalangan siswa memengaruhi kemampuan mereka dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar?

6. Apakah menurut anda, penggunaan bahasa gaul berdampak positif atau negatif terhadap kemampuan berbahasa siswa? Bisa dijelaskan?
7. Apakah ada kasus dimana siswa mengalami kesulitan memahami atau menggunakan bahasa Indonesia karena terlalu sering menggunakan bahasa gaul?
8. Bagaimana cara sekolah atau guru bahasa Indonesia mengatasi kurangnya penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar di kalangan siswa?
9. Menurut anda, cara yang efektif apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar di generasi Alpha?
10. Apakah ada media atau metode yang bisa membantu anak-anak memahami arti dari bahasa gaul ke bahasa Indonesia dengan cara yang menarik?

Secara kesimpulan proses wawancara yang dijalankan oleh penulis dan guru Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperoleh data-data mengenai penggunaan bahasa gaul pada siswa di lingkungan sekolah. Khususnya area ruang kelas, kantin, lapangan, dan area lain.

3.3.1.2 Wawancara Generasi Alpha

Kegiatan wawancara dilakukan oleh penulis kepada generasi Alpha yang berusia 13 tahun dan sedang menempuh pendidikan di sekolah *JAC School* yang berlokasi di Pegangsaan Dua No. 75, Kecamatan Kelapa Gading, Jakarta Utara. Berlangsungnya proses wawancara dilakukan tepat pada tanggal delapan Maret 2025 melalui platform social media *Whatsapp* pada pukul 09.00 WIB. Berikut merupakan daftar pengenalan serta isi pertanyaan wawancara yang diajukan oleh penulis :

1. Halo adik-adik, kali ini kita akan memulai proses wawancaranya ya.

2. Apakah kamu mengetahui mengenai bahasa gaul?
Seperti *Skibidi*, *Sigma*, *Rizz*, dll.?
3. Apakah kamu sering menggunakan bahasa gaul? Dan dengan siapa kamu menggunakan bahasa gaul?
4. Apakah teman kamu juga menggunakan bahasa gaul?
5. Apabila begitu, apakah bahasa gaul memengaruhi cara kamu berbicara dan menulis dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar?
6. Dari mana kamu mengetahui bahasa gaul? dan sejak kapan kamu mulai menggunakan bahasa gaul?
7. Apakah ada alasan khusus kenapa kamu menggunakan bahasa gaul dengan teman?
8. Apakah kamu mengerti semua arti bahasa gaul dalam Bahasa Indonesia?
9. Apakah bahasa gaul lebih gampang dimengerti daripada Bahasa Indonesia?
10. Apabila kamu tidak mengerti akan arti dari sebuah kata dalam bahasa gaul, apa yang akan kamu lakukan?
11. Melalui aplikasi apa kamu tahu bahasa gaul?
12. Kalau begitu coba tolong jawab arti kata bahasa gaul berikut dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar
Skibidi, *Sigma*, *Rizz*, *Brainrot*, *Fanum Tax*, *cap*, *Ohio*, *Drip*, *Sheesh*, *mog*, *Goat*, *Lore*, *Ratio'D*, *Mad Lit*, *Gucci*, *Ick*, *Bop*, *Delulu*, dan *Looksmxing*.

Setelah dilakukannya proses wawancara kepada generasi Alpha, penulis merangkup dan menyimpulkan hasil jawaban. Sehingga data tersebut dapat dijadikan sebagai sumber dalam perancangan aplikasi makna bahasa Indonesia pada bahasa gaul generasi Alpha.

3.3.2 Focus Group Discussion

Pada bagian ini penulis mengumpulkan lima remaja generasi Alpha yang berlokasi di Jakarta dengan tujuan agar informasi-informasi yang diperoleh dapat mendukung perancangan aplikasi mengenai makna bahasa gaul dalam Kosakata Bahasa Indonesia pada generasi Alpha. Penulis menjalankan metode *Focus Group Discussion* pada tanggal delapan Maret 2025 pada pukul delapan malam dengan peserta *Focus Group Discussion*. Melalui *software* daring yakni *zoom* penulis menyampaikan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Halo adik-adik sekalian, kali ini saya ingin melakukan *Focus Group Discussion* bersama kalian. Sebelum itu, apakah bisa saya bertanya siapa nama adik – adik sekalian?
2. Apakah adik-adik sekalian mengetahui mengenai bahasa gaul? seperti *Skibidi*, *Sigma*, *rizz*, dll?
3. Apakah bisa dijelaskan bahasa gaul apa saja yang sering kalian gunakan? Dan bisakah kalian menjelaskan mengenai artinya dalam kosakata Bahasa Indonesia?
4. Menurut kalian apa perbedaan bahasa gaul dan Bahasa Indonesia? Bisakah diberikan contohnya?
5. Apakah menurut adik-adik, bahasa gaul memengaruhi cara berbicara atau menulis dalam kosakata Bahasa Indonesia yang baik dan benar?
6. Pernahkah adik-adik merasa kesulitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena penggunaan bahasa gaul? Bisakah adik adik menceritakan pengalamannya?
7. Apakah adik-adik merasa lebih nyaman menggunakan bahasa gaul ketimbang Bahasa Indonesia yang formal? Kenapa?
8. Seberapa sering adik-adik menggunakan *handphone* dalam sehari? Apa saja yang kamu lakukan?
9. Apakah adik-adik sering melihat atau menggunakan bahasa gaul di media sosial? Seperti apa bahasa gaul tersebut?

10. Apakah adik–adik merasa bahasa gaul yang digunakan di media sosial berbeda di bahasa gaul yang digunakan dalam percakapan langsung? Kenapa?
11. Apakah adik–adik selalu memahami arti dari setiap kata atau kalimat bahasa gaul yang adik – adik dengar atau baca?
12. Menurut adik–adik, siapa yang pertama kali mengenalkan bahasa gaul kepadamu? Teman? keluarga? Atau media sosial?
13. Jika ada kata bahasa gaul yang kamu tidak paham, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mencari tahu artinya?
14. Apakah adik–adik merasa penggunaan bahasa gaul bisa menghambat pemahaman pelajaran Bahasa Indonesia?
15. Apakah adik–adik merasa bahasa gaul lebih mudah dipahami daripada Bahasa Indonesia yang formal?

Secara kesimpulan, penulis menanyakan pertanyaan dengan harapan adanya diskusi – diskusi yang terjadi dan relevan dengan pendapat generasi Alpha yang satu dengan yang lain.

3.3.3 Kuesioner

Metode kuantitatif yang dilaksanakan oleh penulis adalah kuesioner, melalui media *google form* dan berisikan pertanyaan–pertanyaan yang tidak bersifat *open answer* dengan tujuan agar jawaban yang di dapat digunakan untuk mendukung penelitian. Kuesioner yang relevan dengan topik akan makna bahasa gaul dalam kosakata bahasa Indonesia dibagikan khusus kepada generasi Alpha dengan jarak umur 12–14 tahun dan pilihan–pilihan kota megatropolitan di Indonesia. Pertanyaan dibuat sesimpel mungkin agar dapat mudah dimengerti dan relevan dengan pemahaman generasi Alpha, Berikut merupakan daftar pertanyaan–pertanyaan yang dirancang oleh penulis:

Tabel 3. 1 Tabel Kuesioner

1. Berapa usia kamu? (Pilih salah satu)	a. 12 tahun b. 13 tahun c. 14 tahun
--	---

2. Dimana kamu tinggal? (Pilih salah satu)	a. DKI Jakarta b. Tangerang c. Bogor d. Depok e. Bekasi
3. Apa jenis kelamin kamu? (Pilih salah satu)	a. Perempuan b. Laki - laki
4. Saat ini kamu kelas berapa? (Pilih salah satu)	a. Kelas 1 smp b. Kelas 2 smp c. Kelas 3 smp
5. Apakah kamu tahu bahasa gaul? Contohnya, 1. <i>Aku simp deh</i> 2. <i>oh my gyatt</i> 3. <i>Ohio banget sih</i>	a. Iya tahu b. Engga tahu, tapi pernah dengar
6. Bahasa apa yang paling sering digunakan di rumah? (pilih salah satu)	a. Bahasa gaul (<i>skibidi</i> , <i>sigma</i> , <i>oh my gyatt</i> , dll.) b. Bahasa indonesia c. Bahasa inggris d. Bahasa daerah (bahasa jawa/sunda/hokkien/hakka/dll.)
7. Bahasa apa yang paling sering digunakan di	a. Bahasa gaul (<i>skibidi</i> , <i>sigma</i> , <i>oh my gyatt</i> , dll.) b. Bahasa indonesia

sekolah? (pilih salah satu)	c. Bahasa Inggris d. Bahasa daerah (bahasa Jawa/Sunda/Hokkien/Hakka/dll.)
8. Bahasa apa yang paling sering digunakan ketika ngobrol sama teman? (pilih salah satu)	a. Bahasa gaul (<i>skibidi, sigma, oh my gyatt</i> , dll.) b. Bahasa Indonesia c. Bahasa Inggris d. Bahasa daerah (Bahasa Jawa/Sunda/Hokkien/Hakka/dll.)
9. Seberapa sering kamu ngomong bahasa gaul? (contoh: <i>sigma, rizz, simp</i> , dll.) dengan teman? (Pilih dari nomor 1 – 5)	- Jarang banget ngomong bahasa gaul (1) - sering dong ngomong bahasa gaul (4)
10. Seberapa sering kamu ngomong bahasa gaul (contoh: <i>sigma, rizz, simp</i> , dll.) dengan guru di sekolah? (Pilih dari nomor 1 – 5)	- Jarang banget ngomong bahasa gaul (1) - sering dong ngomong bahasa gaul (4)

11. seberapa sering kamu ngomong bahasa indonesia dengan teman? (pilih dari nomor 1 – 5)	- Jarang banget ngomong bahasa gaul (1) - sering dong ngomong bahasa gaul (4)
12. jika jarang, maka bahasa apa yang digunakan ketika ngobrol sama teman? (pilih salah satu)	a. bahasa gaul (contoh: <i>skibidi</i>, <i>sigma</i>, <i>simp</i>, <i>positive aura</i>, dll.) b. Bahasa inggris c. Bahasa daerah (Bahasa Jawa/Sunda/Hokkien/Hakka/dll.)
13. Apabila kamu tahu bahasa gaul, apakah kamu tahu artinya dalam bahasa indonesia? (pilih salah satu)	- Tahu donk, aku ngerti bahasa indonesianya - Tidak tahu nih
14. Apa arti kata “GOAT” dalam bahasa indonesia? (pilih salah satu)	a. Artinya pasti binatang “kambing”! b. Artinya terbaik sepanjang masa c. Artinya juara pertama di kelas d. Artinya jurang “got” di sebelah jalan e. Aku tidak tahu artinya

15. Apa arti kata “<i>Gucci</i>” dalam bahasa Indonesia? (Pilih salah satu)	a. Artinya keren dan hebat b. Artinya pasti merek fashion “<i>gucci</i>” c. Artinya artis korea yang pakai baju gucci d. Artinya orang tersebut suci e. Aku tidak tahu artinya
16. Apa arti kata “<i>Fanum Tax</i>” dalam bahasa indonesia? (Pilih salah satu)	a. Artinya mengambil makanan orang lain b. Artinya lelucon dan lucu c. Artinya pajak d. Artinya kartun animasi yang menakutkan e. Aku tidak tahu artinya
17. Apa arti kata “<i>gyatt</i>” dalam bahasa indonesia? (Pilih salah satu)	a. Artinya aku terkejut banget b. Artinya “<i>god</i> = tuhan” c. Artinya aura aku keren d. Artinya memuji penampilan

	e. Aku tidak tahu artinya
18. Setelah menjawab pertanyaan tersebut, seberapa ngerti kamu akan bahasa gaul?	• Ternyata aku kurang mengerti • Ternyata aku ngerti banget
19. Kenapa kamu sering memakai bahasa gaul? (bisa pilih semuanya)	• Agar aku terlihat keren dan punya banyak teman • Biar typing di chat dengan teman lebih cepat • Karena semua orang pakai bahasa gaul di <i>tiktok, youtube, ig, dll.</i> • Ikutin teman sih dan sekarang udah kebiasaan • Karena artis/influencer semua pada pakai bahasa gaul
20. Kamu lebih suka belajar pakai gadget (<i>ipad/handphone/laptop/dll</i>) atau buku pelajaran?	• Pastinya gadget donk! (<i>ipad/handphone/laptop/dll</i>) • Buku donk! Aku suka baca nih
21. Kamu lebih suka belajar di rumah atau	• Aku lebih suka belajar di rumah

sekolah? (pilih salah satu)	Aku lebih suka belajar di sekolah
22. Kenapa kamu bisa suka belajar di rumah? (pilih salah satu)	- Biar istirahat dan belajar lebih santai - Pastinya bisa belajar sambil main <i>game</i> - Bisa ngomong sama teman walaupun lagi belajar! - Bisa belajar sambil liat gambar-gambar lucu
23. Kenapa kamu bisa suka belajar di sekolah? (pilih salah satu)	- Bisa bertemu banyak teman - Soalnya penjelasan guru menarik banget - Guru aku suka kasih semangat - Ada mata pelajaran yang aku suka banget (matematika, seni, sejarah, dll)
24. Apakah kamu suka main <i>game</i> ? (pilih salah satu)	- Suka donk, aku udah main banyak game nih - Engga, aku lebih suka yang lain (belajar/menonton <i>TV</i>/dll)

25. Game seperti apa yang kamu suka? (bisa pilih semuanya)	• Ada gambar-gambar yang lucu • Bisa naik level, jadi bisa makin hebat nih karakternya • Game yang bisa kasih kata-kata semangat! seperti “kamu pasti bisa!”, dll. • Game yang ajarin aku banyak hal nih • Game yang bisa main sama teman - teman
--	---

Kuesioner dibagikan secara *online* kepada para generasi Alpha dengan tujuan agar kuesioner saya dapat menjangkau informasi-informasi valid yang berada di dalam berbagai macam lokasi di Jakarta sebagai target primer dan kota lainnya sebagai target sekunder.

3.3.4 Studi Eksisting

Melalui (Kadata.co.id, 2022), studi referensi merupakan bentuk studi jurnal ataupun sumber-sumber yang sebelumnya telah ada dan dijadikan sebagai acuan oleh penulis dalam penulisan studi literatur. Isi dari studi eksisting meliputi teori-teori yang sebelumnya telah hadir dan pada umumnya dapat menambah pengetahuan penulis mengenai objek penelitian yang sedang dirancang. Sehingga, untuk memahami situasi yang ada, penulis melakukan studi eksisting terhadap media-media serupa yang sudah ada, khususnya yang berkaitan dengan edukasi bahasa gaul atau yang ditujukan untuk Generasi Alpha. Kegiatan studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana perkembangan solusi yang ada, sekaligus mengenali potensi keunggulan dan area yang masih bisa ditingkatkan. Wawasan yang diperoleh dari analisis ini menjadi landasan pembelajaran penting bagi penulis dalam proses perancangan

mobile site "Alpha'Z". Penelaahan difokuskan pada beragam platform digital, termasuk kamus slang daring, aplikasi pembelajaran bahasa, dan konten-konten edukatif di media sosial, aktifitas ini guna mengevaluasi metode penyampaian informasi serta relevansinya untuk pengguna Generasi Alpha.

3.3.5 Studi Referensi

Melalui penelitian (Liputan6.com, 2024), studi eksisting merupakan sebuah rujukan yang digunakan pada penulisan karya ilmiah dan bersifat sangat signifikan bagi penulis untuk dijadikan sebagai acuan penyusunan laporan yang bersifat kredibel. Selain itu, studi eksisting dapat diajukan sebagai sebuah bukti mengenai riset dan analisis mendalam yang telah dilaksanakan oleh seorang penulis agar karyanya resmi dan bersifat faktual. Dalam upaya merancang mobile site "Alpha'Z", penulis melakukan studi referensi guna mengumpulkan berbagai acuan dan inspirasi desain. Proses ini sangat bermanfaat untuk memperluas koleksi ide, terutama dalam aspek perancangan visual, sehingga penulis dapat mengeksplorasi gaya desain yang paling sesuai dan menarik bagi Generasi Alpha. Penulis menghimpun sejumlah contoh referensi desain, meliputi antarmuka pengguna, elemen interaktif, serta konsep visual dari aplikasi populer dan media edukasi yang digemari oleh target audiens. Seluruh referensi ini kemudian dikaji untuk membantu menentukan arah desain visual yang paling tepat dan relevan bagi mobile site "Alpha'Z", dengan harapan menghasilkan media yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan secara estetika.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A