

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada media informasi interaktif mengenai bernyanyi sebagai cara mengatasi emosi:

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia: 18-24 tahun

Berdasarkan hasil data survey yang dilaksanakan oleh Survei Kesehatan Indonesia (SKI) pada tahun 2023, ditunjukkan bahwa usia di Indonesia dengan tingkat depresi paling tinggi merupakan usia bersekitaran 18-24 tahun, yang mengartikan bahwa masalah emosi negatif ini lebih sering terjadi di kalangan remaja akhir. (Survei Kesehatan Indonesia, 2023, h.1). Menurut (WHO, 2018, h.4), usia 18-24 tahun diklasifikasi ke dalam kategori remaja akhir, dimana usia tersebut rata-rata seorang mahasiswa. Remaja akhir merupakan tahap perkembangan paling penting, dikarenakan usia remaja akhir cenderung memiliki karakteristik egosentrisme yang tinggi sehingga dapat menimbulkan suatu resiko yang berbahaya saat merasa tertantang akan karakteristik tersebut (Galanaki, 2017, h.2).

- c. Pendidikan: Mahasiswa D3, S1
 - d. SES: A-B

Berdasarkan data riset dari databoks, usia remaja akhir cenderung lebih banyak menggunakan Internet yang sekaligus berhubungan dengan media informasi secara digital. Oleh karena itu, para remaja sudah banyak menggunakan handphone sebagai salah satu alat yang

digunakan untuk melihat media informasi secara digital (Databoks, 2024). Kelas SES A biasanya termasuk pada golongan yang memiliki penghasilan Rp 5.000.000,00 ke atas, sedangkan SES B berpenghasilan Rp 3.000.000,00 – Rp 5.000.000,00 (Dipstrategy, 2024, h.1). Maka dari itu, golongan SES A-B dijadikan fokus utama dalam penelitian, dikarenakan sekian banyak sudah memiliki handphone.

2) Geografis

Area Jabodetabek

Berdasarkan data dari Ditjen Dukcapil Kemendagri di tahun 2022, Bogor menjadi salah satu wilayah dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia sebanyak 5,39 juta jiwa, yang diikuti dengan Bandung sekitar 3,66 juta jiwa, dan Jakarta Timur sekitar 3,27 juta jiwa. Menurut data statistik dari Datareportal, dinyatakan sekitar 98.3% pengguna di Indonesia menggunakan perangkat mobile phone untuk mengakses internet (Datareportal, 2023, h.1). Menurut hasil survei dari Databoks, Jakarta merupakan kota di Indonesia yang paling banyak menggunakan *website* atau aplikasi digital *Spotify* untuk mendengarkan lagu (Databoks, 2023, h.1).

3) Psikografis

- a. Remaja akhir yang penasaran dengan betapa efektifnya bernyanyi dalam mengatasi suatu emosi
- b. Remaja akhir yang suka bernyanyi untuk mengatasi emosi tetapi belum puas.
- c. Remaja akhir yang tertarik dengan topik cara mengatasi emosi dengan bernyanyi akan tetapi bingung harus melakukannya seperti apa untuk menjadikan aktivitas bernyanyi menjadi lebih efektif.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan untuk penelitian yaitu metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah sebuah metode yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang fokus utamanya ditujukan kepada pengguna dan juga bermanfaat dalam pengembangan suatu kreativitas desain menjadi yang baru. Dengan mengembangkan teknik kreativitas baru ini, suatu masalah dapat diselesaikan dengan suatu desain yang dibuat secara kreatif (Pendidikan Profesi Guru, 2022, h.7). Menurut penjelasan buku dari Institute of Design at Stanford, *Design thinking* terdapat 5 tahap yang penting untuk dijalankan mulai dari tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Pendidikan Profesi Guru, 2022, h8).

Tahap *Emphathize* terdapat beberapa hal yang dilakukan untuk mengerjakan tahap ini yaitu dengan melakukan sebuah pengambilan data baik secara observasi dan wawancara untuk mengenal lebih dari target user yang diinginkan. Lalu pada tahap *Define*, bertujuan untuk menganalisa semua data yang telah didapatkan untuk mendapatkan beberapa jawaban yang diperlukan untuk solusi. Berikutnya pada tahap *Ideate*, segala ide sudah dikumpulkan untuk membuat sebuah brainstorming yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan sebuah solusi. Kemudian pada tahap *Prototype*, sudah melakukan atau membuat sebuah kerangka awal yang masih kasar sebagai solusi yang sedang dipilih, sehingga pada di tahap akhir yaitu *Test*, *Prototype* yang dibuat sebelumnya dapat langsung dicoba dan digunakan oleh target pengguna untuk mendapatkan solusi yang diperlukan dari masalah awal (An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE, 2010).

Metode ini dipilih oleh penulis dikarenakan dapat membantu penulis untuk merancang suatu media baru yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik dari media sebelumnya dengan sebuah ide yang kreatif, menarik, dan efektif sesuai dengan target user. Hal ini dapat membantu memberikan sebuah kerangka kerja yang baik dan relevan dengan kebutuhan perancangan. Dengan menggunakan metode ini, proses pembuatan media informasi interaktif menjadi lebih terstruktur dikarenakan media yang berhubungan informasi dan interaktif sangat memerlukan

tahapan dari *Design Thinking* seperti *Emphatize* hingga *Test* untuk mengenal dan membantu mencari solusi untuk masalah user.

Metode Penelitian yang akan digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif, Metode kualitatif biasanya didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang biasanya digunakan dengan tujuan utamanya yaitu untuk memahami suatu informasi secara mendalam, dengan cara mengumpulkan data berupa dalam sebuah deskriptif. Sedangkan untuk metode kuantitatif memiliki tujuan yang sama, hanya berbeda dalam cara mengumpulkan datanya dimana kuantitatif mengumpulkan data berupa statistik. Pengumpulan data secara kualitatif biasanya menggunakan teknik wawancara, fgd, dan observasi, sedangkan untuk kuantitatif biasanya menggunakan teknik kuesioner. Tidak hanya itu, terdapat juga sebuah studi eksisting yang dilakukan untuk mencari sebuah masalah desain, dan studi referensi dilakukan untuk mengeksplorasi acuan gaya desain yang akan digunakan nanti (Prof. Dr. Sugiyono, 2013, h.7).

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap *Emphatize*, penulis akan mengumpulkan data dengan menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami pengalaman beserta dengan informasi mengenai cara bernyanyi yang dapat membantu mengatasi emosi di kalangan usia remaja akhir. Wawancara yang dilakukan terhadap seorang ahli yang sudah mengerti pengetahuan mengenai bernyanyi dapat mengatasi emosi, FGD dapat membantu penulis dapat merangkul semua feedback diskusi mengenai topik yang sedang dibahas dari suatu kelompok individu, dan Kuesioner akan membantu dalam mengoleksi data secara *random sampling* yang bertujuan untuk mendapatkan data statistik dari target yang ditujukan. Studi eksisting dilakukan untuk menemukan sebuah masalah desain dari topik masalah sedangkan studi referensi dilakukan untuk mencari atau melakukan eksplorasi terhadap gaya visual yang akan dipakai untuk desainnya.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define*, penulis mulai menganalisis data-data yang dikumpulkan pada tahap *Empathize* dimana penulis mulai membuat sebuah *user persona* dan *user journey* untuk mengetahui masalah utama yang dihadapi individu saat ingin mengatasi emosi dengan cara bernyanyi. Analisis yang dilakukan ini melibatkan dari hasil wawancara, fgd, dan kuesioner yang dilakukan sebelumnya untuk menentukan tantangan spesifik dari target yang ditujukan. Setelah mampu merumuskan masalah, penulis mulai dapat menentukan tujuan media informasi interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mengenai cara bernyanyi dapat mengatasi emosi di kalangan remaja akhir.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis mulai membuat sebuah *mind mapping* serta *brainstorming* untuk mendapatkan ide dan konsep yang dikaitkan dengan cara bernyanyi untuk mengatasi emosi menggunakan cara-cara yang kreatif untuk disampaikan ke target user. Setelah itu, beberapa kata kunci utama mulai dipilih sehingga pesan yang disampaikan dalam media informasi interaktif ini dapat dengan mudah dipahami target. Penulis lalu mulai mengumpulkan *moodboard visual* yang berfungsi untuk membantu penulis dalam menggunakan elemen desain yang penting untuk digunakan sehingga menyesuaikan dengan big idea yang ditentukan.

3.2.4 *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, penulis sudah mulai membuat sebuah kerangka awal yang masih kasar dari rancangan *moodboard visual*, *mind mapping* hingga *brainstorming*. Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar dari desain media informasi interaktif yang masih belum jadi. Setelah itu, proses pembuatan *prototype* tersebut dibuat hingga sudah terlihat jelas dan kemudian akan diuji terhadap user yang ditujukan. Tahap ini merupakan tahap yang

penting untuk memastikan jika media informasi interaktif yang dihasilkan sudah membantu memberikan solusi yang diinginkan target.

3.2.5 Test

Pada tahap *Test*, penulis mulai melakukan validasi *prototype* lewat *alpha test* dan *beta testing*. Tujuan dari tahap tersebut untuk mengetahui bagian yang perlu diperbaiki dan dikembangkan supaya menjadi lebih baik dan sudah memberikan solusi yang tepat terhadap target user. Pada tahap ini, penulis mampu mempelajari lebih detail lagi dari pengguna dan juga mampu mengetahui kesalahan dari segi desain dan informasi mengenai masalah yang diangkat. Setelah memperoleh data dari dua tahap pengujian *prototype* maka dapat digunakan sebagai insight sebelum media diselesaikan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami lebih mendalam dari pengalaman dan kebutuhan individu yang biasanya bernyanyi saat mengatasi emosi. Selain itu, perancangan ini akan menggunakan sebuah studi eksisting dan referensi yang dapat membantu memberikan sebuah ide dan gambaran untuk perancangan nantinya yang akan dibuat. Tujuan utama dalam menggunakan teknik pengumpulan data ini untuk mendapatkan wawasan serta ilmu yang mendalam tentang cara bernyanyi dapat membantu remaja akhir dalam mengatasi emosi, sehingga media informasi interaktif yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif.

3.3.1 Wawancara

Teknik wawancara dapat membantu dalam proses penelitian dalam mendapatkan sumber informasi secara langsung dari narasumber yang sedang diwawancarakan. Tidak hanya itu, dengan mengadakan sebuah wawancara dapat menimbulkan beberapa informasi penting seperti, menimbulkan ide baru, hingga mendiskusikan sesuatu yang subjektif (Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana & Denok Sunarsi, 2021, h193). Penulis melakukan wawancara dengan seorang

ahli psikolog yang berhubungan dengan pengetahuan music sekaligus, salah satu alasan tersebut supaya penulis mampu mendapatkan pertanyaan yang dapat menjawab salah satu masalah utama dari topik dimana bernyanyi yang berhubungan dengan musik dapat mengatasi emosi.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan seorang ahli terapi musik untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pengaruh bernyanyi dalam mengatasi emosi yang sesuai dengan topik perancangan. Wawancara dilakukan secara online dengan Zoom atau Google Meeting dan secara onsite dengan jam yang telah disesuaikan dengan jadwal narasumber.

1. Wawancara dengan *Music Therapy*

Wawancara dilakukan dengan seorang musik terapis Afrisca Resista Christy Susilo Putri untuk mendapatkan sebuah wawasan dan insight lebih dalam mengenai hubungan bernyanyi dengan emosi serta dengan ketentuan atau efek yang didapatkan saat bernyanyi. Beliau sudah menjalani pekerjaannya sebagai terapis musik sekitar 2 setengah tahun, dan sudah menghadapi beberapa client untuk dibantu dengan terapis musik. Saat ini beliau sedang mengikuti *Erasmus Exchange Program* di Belgium. Wawancara tersebut dilakukan secara *online* dengan *Google Meeting*, jam yang diberikan juga disesuaikan dengan jadwal narasumber.

Berikut merupakan instrumen pertanyaan wawancara yang diberikan terhadap narasumber:

- a. Bolehkah memperkenalkan nama bapak/ibu?
- b. Usia bapak/ibu sekarang berapa dan apakah pekerjaan bpk/ibu skrg?
- c. Baik saya lanjut, mungkin sebelumnya bpk/ibu dapat menjelaskan apa itu musik terapi?

- d. Menurut bapak/ibu. Apakah yang dimaksud dengan emosi? Dan dampak negatif yang perlu kita ketahui saat emosi kita tidak bisa diatasi itu apa ya?
- e. Menurut bapak/ibu dengan musik atau bernyanyi apakah efektif dalam membantu mengatasi emosi negatif seperti stress dan depresi?
- f. Mengapa musik dan bernyanyi dapat mengatasi emosi?
- g. Menurut bapak/ibu bagaimana musik dan bernyanyi dapat mencegah stress?
- h. Apakah ada sebuah perbedaan dalam bermain musik atau bernyanyi untuk karakteristik tertentu seperti untuk anak kecil dan remaja?
- i. Apakah musik dan bernyanyi itu suatu hal yang sama? Mengapa mereka selalu dikategorikan sebagai suatu hal yang sama? Apakah mereka memberikan suatu efek yang sama atau berbeda?
- j. Adakah sebuah insight dari bapak/ibu saat melakukan aktivitas dengan musik atau bernyanyi untuk mengatasi emosi negative seperti stress atau depresi?
- k. Pada saat bapak/ibu bermain musik atau bernyanyi kira-kira perasaan apa yang dialami sebelum dan sesudah melakukan aktivitas tersebut?
- l. Biasanya saat bapak/ibu bernyanyi atau bermain musik untuk mengatasi emosi negatif, lebih nyaman untuk melakukan aktivitas musik/bernyanyi sendiri atau bersama teman?
- m. Mengapa demikian?
- n. Pertanyaan terakhir, untuk perancangan penelitian say aini ditujukan kepada taget audiens yang berusia di kalangan remaja, kira-kira adakah sebuah insight tertentu dari bapak/ibu mengenai musik terapi yang dapat dipelajari secara kusus untuk para remaja?

2. Wawancara dengan *Music Therapy*

Wawancara dilakukan dengan seorang musik terapis Saphira Hertha selaku direktur *Music Therapy Centre Indonesia* untuk mendapatkan sebuah pengalaman terapis saat menerapkannya dengan metode musik atau bernyanyi dan insight lebih dalam mengenai hubungan bernyanyi dengan emosi terhadap karakter yang berbeda baik untuk anak-anak maupun remaja. Beliau sudah menjalani *Music Therapy Centre Indonesia* sejak 2017 hingga saat ini, beliau juga sudah membagikan berbagai program baik untuk kelas atau terapi untuk semua kalangan usia dari anak-anak hingga dewasa. Wawancara tersebut dilakukan secara tatap muka atau *onsite*, jam yang diberikan juga disesuaikan dengan jadwal narasumber.

Berikut merupakan instrumen pertanyaan wawancara yang diberikan terhadap narasumber:

- a. Bolehkah memperkenalkan nama bapak/ibu?
- b. Usia bapak/ibu sekarang berapa dan apakah pekerjaan bpk/ibu skrg?
- c. Baik saya lanjut, mungkin sebelumnya bpk/ibu dapat menjelaskan apa itu musik terapi?
- d. Menurut bpk/ibu. Apakah yang dimaksud dengan emosi? Dan dampak negatif yang perlu kita ketahui saat emosi kita tidak bisa diatasi itu apa ya?
- e. Menurut bapak/ibu dengan musik atau bernyanyi apakah efektif dalam membantu mengatasi emosi negatif seperti stress dan depresi?
- f. Mengapa musik dan bernyanyi dapat mengatasi emosi?
- g. Menurut bpk/ibu bagaimana musik dan bernyanyi dapat mencegah stress?

- h. Apakah ada sebuah perbedaan dalam bermain musik atau bernyanyi untuk karakteristik tertentu seperti untuk anak kecil dan remaja?
- i. Apakah musik dan bernyanyi itu suatu hal yang sama? Mengapa mereka selalu dikategorikan sebagai suatu hal yang sama? Apakah mereka memberikan suatu efek yang sama atau berbeda?
- j. Adakah sebuah insight dari bpk/ibu saat melakukan aktivitas dengan musik atau bernyanyi untuk mengatasi emosi negative seperti stress atau depresi?
- k. Pada saat bpk/ibu bermain musik atau bernyanyi kira-kira perasaan apa yang dialami sebelum dan sesudah melakukan aktivitas tersebut?
- l. Biasanya saat bpk/ibu bernyanyi atau bermain musik untuk mengatasi emosi negatif, lebih nyaman untuk melakukan aktivitas musik/bernyanyi sendiri atau bersama teman?
- m. Mengapa demikian?
- n. Pertanyaan terakhir, untuk perancangan penelitian say aini ditujukan kepada taget audiens yang berusia di kalangan remaja, kira-kira adakah sebuah insight tertentu dari bpk/ibu mengenai musik terapi yang dapat dipelajari secara kusus untuk para remaja?

3.3.2 Focus Group Discussion

Teknik FGD (*Focus Group Discussion*) merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan sekelompok individu untuk membantu mereka memberikan pendapat dan opini yang ingin mereka diskusikan secara langsung dalam kelompok yang mengandung beberapa anggota. Dengan melakukan suatu diskusi dalam kelompok yang tidak mengandung banyak anggota dapat mengumpulkan beberapa hasil pendapat yang lebih akurat dan memudahkan para anggota untuk berbagi opini mereka saat melakukan diskusi (Intrac for civil society, 2017, h1). Penulis mengadakan FGD supaya mampu mengumpulkan berbagai opini yang biasanya tidak dikemukakan dari salah

satu individu serta membantu dalam melakukan eksplorasi hingga observasi. Teknik ini berupa salah satu teknik yang mampu membantu sekelompok individu untuk mengeluarkan opini yang ingin mereka kemukakan. Individu yang penulis targetkan untuk melakukan FGD ini akan mengutamakan kelompok individu yang suka bernyanyi dan tidak suka bernyanyi saat mengatasi emosi.

FGD dilakukan oleh 6 mahasiswa usia 21-22 tahun untuk mendapatkan informasi dan pendapat mengenai pengaruh bernyanyi dalam membantu mereka mengatasi emosi yang sesuai dengan topik perancangan. FGD dilakukan secara online dengan Google Meeting yang telah disesuaikan dengan jadwal penulis.

Adapun indikator pertanyaan FGD yang sudah dibuat dan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menurut kalian bernyanyi itu sebuah aktivitas yang menyenangkan atau tidak?
- b. Kenapa kalian suka bernyanyi?
- c. Manfaat yang kalian dapatkan saat bernyanyi apa? Apakah menghilangkan emosi negatif salah satunya?
- d. Bernyanyi itu mempengaruhi emosi kalian banget tidak?
- e. Menurut kalian mengapa bernyanyi bisa/tidak mempengaruhi cara kalian mengatasi emosi?
- f. Sampai saat ini apakah dengan cara bernyanyi ini sudah lumayan membantu kalian dalam mengatasi emosi?
- g. Jika sudah/belum, mengapa demikian?
- h. Menurut kalian bernyanyi itu sudah menjadi sebuah cara yang sangat efektif untuk mengatasi emosi atau belum? Mengapa?

- i. Mengapa usia remaja cenderung suka melakukan karaoke saat ingin mengatasi emosi? Adakah sebuah pengalaman yang bisa kalian bagi mengenai hal tersebut?
- j. Pertanyaan terakhir, apakah memungkinkan jika cara bernyanyi ini bisa dikembangkan dalam sebuah media informasi interaktif sehingga dapat membuat cara bernyanyi ini menjadi lebih efektif dalam membantu para remaja untuk mengatasi emosinya?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu teknik yang membantu penelitian dalam proses pengumpulan data melalui jawaban responden dari segi pendapat, pandangan serta pengetahuan responden terhadap suatu topik yang diangkat saat mengisi kuesioner tersebut (Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana & Denok Sunarsi, 2021, h192). Penulis menggunakan teknik kuesioner dengan jenis *random sampling* yang ditujukan kepada masyarakat Jabodetabek sebanyak 53 orang dan mengutamakan responden dengan usia sekitar 18-24 tahun untuk mengumpulkan data mengenai tingkat pengetahuan dan perilaku target mengenai bernyanyi sebagai cara mengatasi emosi serta penggunaan media yang biasanya digunakan untuk mengetahui bahwa media informasi interaktif sangat diminati dalam perancangan tersebut.

Adapun beberapa instrumen pertanyaan kuesioner yang sudah dibuat dan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Skala Likert

Pertanyaan	Skala Likert
" Aduhh stress banget sama tugas ini...istirahat bentar deh...untung deadlinenya tidak dekat banget "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju
" Baikla kalau gitu aku mau dengerin lagu sambil nyanyi dulu de biar ga stress "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju

" Saya selalu merasa ingin bernyanyi kalau bener-bener sudah stress mengerjakan tugas "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju
" Bernyanyi itu membantuku banget dalam menghadapi stress atau depresi, jadi bernyanyi merupakan suatu aktivitas yang akan selalu aku lakukan saat stress "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju
" Hmm aku kalau menghadapi stress lebih suka nyanyi sendirian "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju
" Hmm aku kalau menghadapi stress lebih suka nyanyi bersama teman "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju
" Hahh sudah de istirahatnya, nanti kalau ada tugas lagi dan ingin relaxing bentar aku tinggal nyanyi lagi deh biar tidak stress "	1 Tidak setuju – 5 Sangat setuju

- a. " Biasanya anda saat stress dan sedang bernyanyi suka bernyanyi dimana ya? "
 (Multiple Choice: Di kamar/ Di tempat karaoke/ Others...)
- b. " Mengapa anda lebih suka bernyanyi sendiri dibanding bareng teman? "
 (Multiple Choice: Saya malu dengan suara saya/ Sudah lebih nyaman sendiri/ Merasa sangat puas untuk bernyanyi dengan kencang saat sendiri/ Saya tidak suka sendiri, saya ingin ada teman lain untuk diajak bernyanyi bareng)
- c. " Mengapa anda lebih suka bernyanyi bareng teman dibanding sendiri? "
 (Multiple Choice: Suasananya menjadi lebih seru/ Bisa bernyanyi dengan puas bareng teman/ Merasa sangat puas untuk bernyanyi dengan kencang saat sendiri/ Saya tidak suka bernyanyi bareng teman)

- d. " Selain dari bernyanyi untuk menghindari emosi seperti stress dan depresi, anda biasanya lebih suka melakukan aktivitas apa? " (Multiple Choice: Main game/ Baca buku/ Menggambar/ Olahraga/ Tetap lebih suka bernyanyi)
- e. " Mengapa kalian lebih memilih aktivitas lainnya saat menghadapi stress atau depresi? " (Multiple Choice: Tidak bisa bernyanyi/ Tidak begitu menguras energi dibanding bernyanyi/ Lebih gampang daripada bernyanyi/ Lebih seru daripada bernyanyi/ Masih lebih memilih bernyanyi)



3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting berupa sebuah metode pengumpulan data yang biasanya memanfaatkan data yang pernah ada sebelumnya (Hulley, 2013, h192). Salah satu media informasi interaktif berupa website yang ingin dirancang, penulis melakukan studi ini dengan sebuah website yang dinamakan “Singing Carrots” dan sebuah aplikasi “Smule”. Kedua website dan aplikasi ini merupakan media yang digunakan saat ingin bernyanyi untuk mengatasi emosi. Website dan aplikasi telah memberikan suatu fitur yang berhubungan dengan bernyanyi, namun media belum bisa mendorong target untuk ingin bernyanyi dikarenakan fitur yang masih kurang meyakinkan *user* ataupun kurang menarik untuk ingin bernyanyi saat mengatasi emosi, serta dengan desain yang masih kurang menarik perhatian audiens. Hasil studi eksisting ini digunakan sebagai salah satu dasar untuk merancang konten media informasi interaktif website mobile dengan gamifikasi yang lebih menarik.

3.3.5 Studi Referensi

Perancangan media informasi interaktif website mobile dengan gamifikasi membutuhkan sebuah referensi yang dapat dijadikan sebuah patokan untuk hasil yang lebih memastikan dan sesuai dengan diinginkan oleh tujuan target. Penulis menggunakan Layout beserta dengan desain dari sebuah website dan aplikasi dari "Duolingo" dan "Project Sekai Colourful Stage ft Hatsune Miku" untuk dijadikan referensi karena memiliki beberapa elemen fitur interaktif yang dapat dipelajari, dan dibedah untuk digunakan. Tidak hanya itu, desain dari aplikasi dan website yang dipilih mampu memberikan sebuah prinsip desain dan layout yang baik untuk dijadikan sebuah inspirasi saat mendesain.