

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek Perancangan Berikut merupakan subjek perancangan pada Perancangan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kedekatan Emosional antara Orang Tua yang Sibuk dengan Anak:

1. Demografis (Primer)

- a) Jenis kelamin : Pria dan wanita
- b) Usia : 35 – 45 Tahun
- c) Pendidikan : Orang tua (SMA, D3, S1)
- d) Ses : A - B

Menurut Kominfo pada tahun (2021), masyarakat dengan SES yang lebih tinggi cenderung memiliki akses yang lebih besar terhadap teknologi digital. Hal ini disebabkan oleh kemampuan mereka mengenai literasi digital lebih tinggi dan juga dapat memperoleh perangkat digital seperti smartphone serta mengakses layanan internet di atas rata-rata

2. Demografis (Sekunder)

- a) Jenis kelamin : Pria dan wanita
- b) Usia : 9 – 14 Tahun

Remaja awal menurut Adlina (2022) merupakan fase yang akan dilalui oleh hampir semua orang, mulai dari fisik bahasa dan juga sifat psikologi. Hal tersebut menjadi salah satu kunci tumbuh kembang seorang remaja, hal ini tentu saja mencakup seperti perasaan emosi yang dialami dan juga keinginan untuk bersosialisasi dengan orang sekitar

- c) Pendidikan : Anak (SD, SMP)
- d) Ses : A - B

Menurut Kominfo pada tahun (2021), masyarakat dengan SES yang lebih tinggi cenderung memiliki akses yang lebih besar terhadap

teknologi digital. Hal ini disebabkan oleh kemampuan mereka mengenai literasi digital lebih tinggi dan juga dapat memperoleh perangkat digital seperti smartphone serta mengakses layanan internet diatas rata rata

3. Geografis

a) Area Kota Jakarta

Hal ini dikarena kota jakarta menjadi salah satu provinsi dengan produktivitas tenaga kerja tertinggi no 1 pada tahun 2022 dengan rata rata 8 jam kerja dalam sehari. Hal ini menyebabkan orang tua yang bekerja sekitar daerah jakarta memiliki jam kerja yang tinggi sehingga tidak memiliki banyak waktu berkomunikasi secara emosional dengan sang anak.

4. Psikografis orang tua (Primer)

- a) Ingin lebih terlibat dalam kehidupan anak meskipun terkendala waktu dan jarak
- b) Merasa bersalah karena tidak cukup hadir secara fisik maupun emosional untuk anak.
- c) Mengalami kesulitan dalam menyampaikan perasaan kasih sayang dan perhatian secara langsung.
- d) Mencari cara untuk menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, dalam berinteraksi dengan anak

5. Psikografis anak (Sekunder)

- a) Kesulitan mengekspresikan perasaan kepada orang tua
- b) Ingin merasa dekat dengan orang tua, baik secara fisik maupun emosional.
- c) Terbiasa menggunakan perangkat digital, aplikasi chat, dan media sosial sejak usia muda..
- d) Merasa kesepian tanpa kehadiran sosok orang tua.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Human Centered Design* oleh IDEO, Sebuah pendekatan desain yang menempatkan manusia sebagai pusat dalam setiap tahap desain. Tujuan dari metode tersebut untuk menciptakan solusi yang fungsional dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna (IDEO, 2015). *Human Centered Design* terdiri dari 3 tahap utama yaitu : *Inspiration, Ideation, dan Implementation*, dimana 3 tahap tersebut memiliki peran masing - masing dalam menciptakan perancangan yang ideal. Tahap pertama adalah.

Inspiration, dalam tahap tersebut penulis akan mencari adanya masalah dan mengumpulkan data untuk mencari solusi dari akar permasalahan yang ada. Tahap kedua adalah *Ideation* dalam tahap ini penulis sudah mendapatkan akar permasalahan dan data yang cukup sehingga penulis akan menghasilkan ide yang cukup banyak agar dapat mengidentifikasi peluang dari perancangan desain. Dan tahap terakhir adalah *Implementation* dalam tahap ini penulis akan mengumpulkan semua ide yang sudah disiapkan dan menjadikan hal tersebut sebagai peluang dalam mewujudkan solusi desain yang sudah di rancang dan akan dilakukan uji coba, sehingga dapat mengetahui pendapat dan *feedback* dari target user.

Metodologi yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah dengan metode *hybrid* atau campuran yang merupakan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Teknik dari pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa wawancara, studi eksisting dan penyebaran kuesioner. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan angka dan statistik untuk menghasilkan data yang dapat diuji secara statistik. Metode ini umumnya digunakan dalam bidang ekonomi, psikologi, ilmu sosial, dan kesehatan. Creswell (2014) mengungkapkan bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori secara objektif dengan menganalisis hubungan antar variabel.

Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa data kuantitatif berkaitan dengan pendekatan positivistik, dimana data penelitian berupa angka yang dianalisis

menggunakan statistik untuk menyimpulkan masalah penelitian. Proses pengumpulan data kuantitatif melibatkan beberapa langkah. Pertama, peneliti membuat pertanyaan untuk kuesioner. Selanjutnya, data dikumpulkan dengan menggambar sampel yang mencakup informasi demografis dan faktor lain yang relevan untuk penelitian. Terakhir, kuesioner disebarakan melalui platform online seperti Google Form menggunakan media sosial seperti Instagram, WhatsApp, dan LINE.

Moleong (2017) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata - kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, et. al, (2019) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami.

3.2.1 Inspiration

Pada tahap inspiration penulis akan melakukan pencarian masalah dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang solusi desain. Tahap ini berfokus terhadap kebutuhan, masalah dan keinginan pengguna (user) ketika akan menggunakan solusi desain yang akan dirancang oleh penulis secara mendalam. Tentu saja metode seperti frame your Design Challenge, Define your audience, Wawancara sang ahli dan penyebaran kuesioner menjadi salah satu bagian penting dalam tahap Inspiration untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh target user.

3.2.3 Ideation

Pada tahap *ideation* penulis sudah mendapatkan masalah dan data yang cukup, sehingga penulis dapat memulai mengembangkan ide ide dan solusi untuk memecahkan dari permasalahan yang dibahas. Beberapa metode yang dapat membantu pengembangan tahap *ideation* dalam mengembangkan ide ide

antara lain seperti *Brainstorming*, *Persona*, *Create a concept*, dan terakhir yaitu *Get visual*.

3.2.3 Implementation

Pada tahap Implementation hasil ide ide brainstorming dan pengembangan ide sudah dapat dilakukan uji coba ke dalam produk desain yang sudah dikembangkan oleh penulis. Setelah dilakukan proses uji coba terhadap target *user*, target dapat memberikan *feedback* dan masukan terhadap solusi desain. Tujuan utama dari hal tersebut adalah untuk memastikan bahwa solusi desain yang sudah dikembangkan oleh penulis benar benar efektif dan dapat dikembangkan. Pada tahap ini beberapa metode yang dapat membantu proses implementation antara lain *Prototype* dan *iteration*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara ahli, FGD, dan Kuesioner untuk memahami serta memperdalam hubungan antara orang tua yang sibuk dengan sang anak. Saat ini orang tua sering kali mengalami keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan sang anak, dikarenakan beberapa hal seperti jadwal waktu pekerjaan yang padat, jarak dan waktu, serta keterbatasan media interaktif orang tua dengan sang anak. Hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas hubungan emosional diantara mereka, hal ini dikarenakan kurangnya komunikasi secara mendalam baik secara fisik maupun emosional. Tujuan utama dari penggunaan teknik - teknik ini adalah untuk mendapatkan wawasan lebih secara mendalam mengenai hubungan emosional yang terjadi antara orang tua yang sibuk dengan sang anak. Sehingga media interaktif yang akan dirancang dapat lebih relevan dengan fenomena masalah sosial, hal ini dapat membuat solusi lebih relevan, efektif dan sesuai dengan kebutuhan keluarga yang menghadapi masalah serupa.

3.3.1 In depth interview

Paragraf dimulai selalu dengan 8 ketukan (konsisten dengan awal paragraf sebelumnya). Observasi dilakukan oleh penulis untuk melihat kondisi secara asli. Peran penulis adalah secara sadar menjadi bagian di dalam

kegiatan, kehidupan, minat dan perilaku tersebut termasuk mempelajari bahasa yang digunakan penutur. Sari (2021) memaparkan bahwa observasi atau pengamatan sebagai suatu cara dilakukan untuk memperoleh data di lapangan dengan menggunakan teknik berikut.

1. Wawancara dengan psikolog

In-depth interview dilakukan dengan psikolog Suci Rachmayanti M.Psi. untuk mendapatkan informasi dari sudut pandang profesional mengenai emosi, dan perkembangan sang anak ketika sendiri tanpa sosok orang tua di rumah. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengetahui psikologis dan emosional sang anak terkait permasalahan 36 Perancangan tersebut. Hasil wawancara ini dapat dijadikan landasan dalam merancang media interaktif yang tidak hanya interaktif, tetapi juga dapat menjadi media pendekatan komunikasi secara emosional secara mendalam anak dengan orang tua. Berikut merupakan pertanyaan yang diberikan terhadap psikolog mengenai topik permasalahan emosional sang anak dengan orang tua :

- a) Bagaimana kondisi emosional sang anak biasanya dipengaruhi oleh minimnya interaksi atau perhatian langsung dari orang tua yang sibuk? Apakah ada perubahan signifikan dalam perilaku sang anak?
- b) Biasanya bagaimana cara sang anak cenderung mengekspresikan perasaan mereka ketika orang tua terlalu sibuk untuk terlibat dalam kehidupan sehari-hari mereka?
- c) Apakah peran berkomunikasi secara emosional dapat membantu sang anak memahami kesibukan orang tua tanpa merasa mereka ditinggalkan atau merasa tidak dicintai?
- d) Apakah semakin jarang interaksi dapat menyebabkan keterasingan emosional?
- e) Kita tau diluar sana banyak orang tua yang sayang dengan anaknya namun bingung cara menyampaikannya sebaliknya hal tersebut

juga terjadi dengan sang anak. Apa dampak jangka panjang jika hal tersebut terus dibiarkan? Apakah harus ada perubahan dari salah satu pihak?

- f) Bagaimana anak-anak biasanya merespons ketika orang tua yang sibuk secara tiba-tiba berusaha untuk lebih terlibat? Apakah mereka cenderung menerima atau merasa ragu terhadap perubahan tersebut?
- g) Apakah aplikasi chat online dapat membantu dalam berkomunikasi dan mengungkapkan perasaan dan pikiran sang anak?

2. Wawancara dengan ahli UI/UX

Selanjutnya In-depth interview dilakukan dengan ahli UI/UX (Nama) untuk mendapatkan informasi dari sudut pandang profesional mengenai Elemen dasar apa saja yang dapat membantu ketika sedang merancang sebuah UI/UX. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam merancang UI/UX media interaktif agar mendapatkan masukan dan *insight* lebih. Hasil wawancara ini dapat dijadikan landasan dalam merancang sebuah media interaktif yang tidak hanya interaktif, tetapi juga dapat menjadi media pendekatan komunikasi secara emosional secara mendalam anak dengan orang tua. Berikut merupakan pertanyaan yang diberikan terhadap psikolog mengenai topik permasalahan emosional sang anak dengan orang tua :

- a) Apa langkah-langkah utama yang Anda ambil ketika memulai proses desain UI/UX aplikasi?
- b) Menurut anda Apa saja prinsip utama yang harus diperhatikan dalam desain UI/UX sebuah aplikasi?
- c) Apa kendala paling umum yang Anda temui dalam proses desain UI/UX aplikasi?

- d) Seberapa penting peran user testing dalam proses desain aplikasi?
- e) Bagaimana cara anda mengelola feedback dari target user, terutama jika feedback tersebut bertentangan dengan ide solusi desain?
- f) Menurut Anda, apa yang membuat aplikasi menjadi lebih menarik dan memikat pengguna secara emosional?

3.3.2 Focus Group Discussion

Pada tahap ini penulis memulai diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*), Hal ini digunakan oleh penulis agar dapat mengumpulkan berbagai sudut pandang antara kelompok Orang tua yang sibuk dengan sudut pandang dari sang anak, bagaimana perasaan mereka terkait dengan topik permasalahan. Teknik ini memungkinkan penulis untuk memahami persepsi, perasaan, emosi, dan sikap dari sekelompok orang tua yang sibuk bekerja serta dampaknya terhadap hubungan dengan anak-anak mereka. Melalui *Focus Group Discussion (FGD)*, penulis dapat menggali lebih dalam isu-isu penting terkait keterbatasan komunikasi dan keterlibatan emosional antara orang tua dan anak. Wawasan ini dapat membantu penulis dalam merancang media interaktif yang efektif dan relevan sesuai dengan target audience. Berikut merupakan pertanyaan FGD mengenai topik permasalahan emosional anak dengan orang tua :

- a) Bagaimana perasaan anda ketika harus bekerja dalam waktu yang lama dan meninggalkan anak di rumah tanpa bisa berkomunikasi secara rutin?
- b) Apakah Anda pernah merasa khawatir atau bersalah karena tidak bisa terlibat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari?
- c) Seberapa besar Anda merasa bahwa kurangnya interaksi dengan anak selama Anda bekerja mempengaruhi hubungan emosional antara Anda dengan anak?

- d) Bagaimana anak Anda biasanya bereaksi saat Anda tidak berada di rumah dalam waktu lama?
- e) Apakah Anda merasa bahwa ada perbedaan dalam kedekatan emosional antara Anda dan anak dibandingkan saat Anda memiliki lebih banyak waktu bersama mereka?
- f) Jika Anda diberi kesempatan untuk menggunakan media interaktif yang bisa membantu komunikasi dan hubungan emosional dengan anak selama Anda sibuk, apakah Anda tertarik?

3.3.3 Kuesioner

Dalam tahap ini, penulis menggunakan teknik kuesioner sebagai metode pengumpulan data utama untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai topik permasalahan. Kuesioner ini dirancang secara khusus untuk mengidentifikasi pengalaman orang tua dan anak terkait hubungan emosional di tengah kesibukan pekerjaan orang tua. Responden kuesioner mencakup orang tua yang berusia 35-45 tahun. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana kesibukan orang tua mempengaruhi kualitas interaksi dan hubungan emosional dengan anak, serta bagaimana anak merasakan dampak dari kurangnya keterlibatan orang tua dalam kehidupan sehari-hari mereka. Data ini akan menjadi dasar penting untuk merancang media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan emosional kedua pihak.

1. Orang tua (Primer)

- a) Usia anda saat ini? (35 – 40, 41 – 45 Tahun)
- b) Jenis Kelamin anda? (Laki – Laki, Perempuan)
- c) Pekerjaan anda saat ini? (Pekerjaan full time, Pekerjaan paruh waktu)?

- d) Berapa lama anda bekerja dalam sehari (6 – 7 jam, Di atas 6 -7 jam, Di bawah 6 – 7 jam)
- e) Apakah profesi pekerjaan anda saat ini mengganggu waktu interaksi anda bersama sang anak? (Sering, Jarang, Tidak pernah)
- f) Seberapa sering anda memiliki waktu luang untuk berinteraksi dengan anak-anak anda dalam sehari? (Di bawah 1 jam, 1 – 2 jam, 3 – 4 jam, Di atas 4 jam)
- g) Saya merasa sebagai orang tua suka merasa kurangnya waktu bersama dengan anak menyebabkan adanya jarak emosional antara anda dan sang anak (Sangat tidak setuju (1) – Sangat setuju (7))
- h) Saya merasa kesibukan pekerjaan saya membuat saya kesulitan meluangkan waktu berkualitas bersama anak. (Sangat tidak setuju (1) – Sangat setuju (7))
- i) Saya merasa bersalah karena tidak bisa meluangkan lebih banyak waktu bersama anak. (Sangat tidak setuju (1) – Sangat setuju (7))
- j) Saya ingin lebih banyak melibatkan diri saya dalam kegiatan anak, meskipun jarak dan waktu menjadi hambatan. (Sangat tidak setuju (1) – Sangat setuju (7))
- k) Saya percaya bahwa interaksi yang lebih bermakna dengan anak akan meningkatkan kesejahteraan emosional saya dengan anak saya. (Sangat tidak setuju (1) – Sangat setuju (7))
- l) Saya merasa anak saya cenderung lebih terbuka kepada saya ketika kita menggunakan aplikasi chat online untuk berkomunikasi. (1) – Sangat setuju (7))

- m) Saya merasa fitur aplikasi chat atau video call yang disediakan tidak cukup membantu saya dalam berkomunikasi dengan anak. (1) – sangat membantu (7))
- n) Saya merasa bahwa komunikasi melalui teknologi sering kali terasa biasa saja dan kurang emosional (1) – sangat membantu (7))
- o) Saya merasa bahwa saya kesulitan untuk mengekspresikan perasaan dan kasih sayang saya kepada anak melalui aplikasi chat yang ada saat ini. (1) – sangat membantu (7))
- p) Saya merasa bahwa aplikasi atau teknologi saat ini tidak menawarkan fitur yang cukup untuk membantu saya berinteraksi dengan anak secara lebih bermakna. (1) – sangat membantu (7))
- q) Saya percaya bahwa media interaktif yang tepat dapat membantu meningkatkan kedekatan emosional antara saya dan anak. (1) – sangat membantu (7))
- r) Seberapa tertarik anda menggunakan media interaktif yang dirancang khusus untuk mempererat hubungan emosional saya dengan anak. (1) – sangat membantu (7))
- s) Menurut Anda, apa yang kurang dari aplikasi komunikasi yang saat ini Anda gunakan untuk berinteraksi dengan anak? (Boleh memilih lebih dari satu)