

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada media informasi mengenai cara mengatur waktu dalam bermain game *esports*.

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia : 15-25 tahun

Menurut Eddy Lim selaku ketua IeSPA (2022), mayoritas atlet *esports* saat ini berkisar antara 15-25 tahun. Usia muda memberikan keuntungan dalam hal refleks dan kecepatan tangan yang diperlukan untuk bereaksi cepat dalam permainan *esports*.

- c. Pendidikan : SMP, SMA, D1, S1
 - d. SES : C-B

Banyak gamers berasal dari kalangan menengah ke bawah (SES C-B) karena akses yang lebih mudah terhadap alat gaming dan internet membuat *esports* menjadi hobi yang terjangkau. Menurut Yudhistira (2023), meskipun dengan harga murah, *smartphone brand* Samsung, Xiaomi, dan Realme juga sudah memiliki spesifikasi yang cukup kompetitif dalam bidang *gaming*.

2. Geografis

Wilayah Jabodetabek

Berdasarkan data (Speedtest Connectivity Report, 2024), wilayah Jabodetabek umumnya memiliki koneksi internet yang sangat stabil, dengan rata-rata *delay (latency)* hanya 36,58 ms. Kecepatan dan stabilitas koneksi internet yang tinggi membuat gamers lebih termotivasi untuk terus bermain dan meningkatkan kemampuannya. Sebagai pusat ekonomi dan pemerintahan, Jabodetabek juga memiliki jumlah masyarakat yang sangat besar. Hal ini dibuktikan berdasarkan data Badan

Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2024), Jakarta memiliki jumlah penduduk sekitar lebih dari 10 juta penduduk.

3. Psikografis

- a. Remaja dan dewasa muda yang bermain game sebagai hobi dan ingin menyeimbangkan waktu bermain dengan aktivitas lainnya.
- b. Remaja dan dewasa muda yang baru mulai bermain game atau yang belum terlalu serius dalam dunia *esports*.
- c. Remaja dan dewasa muda yang ingin meningkatkan produktivitas belajar sambil tetap menikmati bermain game.
- d. Komunitas gamers *online* seperti forum-forum diskusi, grup media sosial, dan juga komunitas game tertentu yang sering membahas topik seputar gaming.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang berasal dari teori Herbert Simon pada tahun 1996 (Interaction Design Foundation, 2018, h. 11), *Design thinking* adalah pendekatan kreatif untuk menemukan solusi inovatif bagi masalah kompleks, dengan menempatkan pengguna di pusat perhatian (Landa, 2019, h. 65). Proses *design thinking* yang digunakan di Stanford University dalam program *Design Thinking Bootcamp* memiliki lima tahap, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam melalui observasi, kuesioner, FGD, dan wawancara, tahap *Define* bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas dan terfokus tentang tantangan yang akan diatasi melalui *user persona*, *brand mandatory*, dan AISAS. Pada tahap *Ideate*, penulis membuat banyak ide-ide kreatif sebagai solusi potensial seperti *mindmap*, *big idea*, dan *moodboards*, kemudian pada tahap *Prototype* membuat sketsa awal untuk solusi yang terpilih, dan terakhir yaitu tahap *Test* dimana penulis melakukan bimbingan spesialis dengan dosen spesialis untuk mengidentifikasi kesalahan teknis yang perlu diperbaiki.

3.2.1 *Empatize*

Pada tahap *Empatize*, penulis melakukan riset mendalam untuk memahami secara mendalam mengenai pengalaman dan juga kebutuhan individu pemain *esports*. Melalui observasi, wawancara, FGD, dan kuesioner, penulis akan menggali informasi tentang tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Observasi bertujuan untuk mengamati perilaku gamers secara langsung pada saat bermain untuk mendapatkan informasi. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai perilaku dan cara yang dilakukan agar dapat mengatur waktu dalam bermain game *esports*. FGD bertujuan untuk memahami perilaku dari sekumpulan gamers. Sedangkan kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data dari sejumlah orang mengenai perilaku dan pengetahuan mereka terhadap dampak dan juga cara mengatur waktu dalam bermain game *esports*.

3.2.2 *Define*

Melalui analisa mendalam terhadap observasi, wawancara, FGD, dan kuesioner, penulis mengidentifikasi pola dan tema yang menunjukkan kesulitan spesifik yang dialami oleh individu dengan pemain *esports* dalam mengatur waktu pada saat bermain game. Dengan penelitian ini, penulis kemudian menggunakannya sebagai dasar untuk merumuskan tujuan media informasi yang jelas dan merancang pesan yang efektif untuk para pemain *esports* dalam cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*. *Output* dari tahap *Define* berupa *user persona*, *brand mandatory*, dan strategi AISAS untuk mencari tantangan desain utama. Melalui rumusan masalah yang terarah, penulis dapat merancang tujuan dan pesan yang sesuai untuk gamers dalam mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis akan mengeksplorasi berbagai ide unik dan menarik untuk menyampaikan pesan tentang cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*. *Output* yang digunakan adalah *mindmap*, *big idea*, dan juga *moodboards*. Pertama, penulis akan membuat *mindmap* dan lalu memilih kata-kata kunci yang relevan untuk memastikan informasi diberikan

kepada target audiens yang tepat. Kedua, penulis akan merumuskan *big idea* yang akan menjadi inti dari media informasi. Terakhir, penulis akan membuat *moodboards* visual yang mencakup berbagai elemen desain seperti warna, gambar, tipografi untuk memberikan kesan visual yang konsisten dan menarik di mata target audiens.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, penulis akan membuat prototipe dari *moodboards* visual yang telah dibuat pada tahapan *Ideate*. Proses awal dari tahap ini adalah pembuatan sketsa awal dari struktur media informasi seperti *grid* estetika untuk desain *feeds* pada sosial media, dan memperhatikan tren terkini. Setelah selesai, prototipe ini akan dievaluasi dan dilihat kembali untuk memastikan semua elemen sudah di desain dengan baik.

3.2.5 Test

Tahap terakhir yaitu *Test*, di mana penulis melakukan bimbingan spesialis untuk menguji kelayakan dari media informasi yang dirancang. Bimbingan spesialis dilaksanakan secara internal dengan dosen pembimbing spesialis. Hasil dari pengujian bimbingan tersebut akan diterapkan untuk kebutuhan iterasi dan finalisasi.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan ini adalah wawancara dan kuesioner untuk menggali lebih dalam mengenai perilaku dan juga pengetahuan gamers. *Esports* yang semakin populer, dapat memberikan tekanan besar pada para pemainnya, terutama dalam hal manajemen waktu. Jika tidak dikelola dengan baik, kebiasaan untuk terus bermain game tanpa henti dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan aspek kehidupan lainnya.

Menurut Bayu Putra (2018), komitmen untuk menjadi atlet *esports* harus diikuti dengan dedikasi yang tinggi sehingga pengelolaan waktu yang baik menjadi salah satu kunci dalam komitmen tersebut. Tujuan utama dari pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai tantangan dan juga masalah yang dialami oleh gamers dalam mengatur waktu mereka, sehingga media informasi yang diberikan dapat memenuhi kebutuhan para pemain *esports*.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan panca indra disertai dengan pencatatan secara perinci terhadap obyek penelitian (Prawiyogi, Sadiyah, et al., 2021, h. 449). Pada Tahap ini, penulis melakukan observasi ke *gaming cafe* yang ada di Tangerang untuk mengetahui perilaku gamers saat bermain game *esports*. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi frekuensi bermain game larut malam serta jenis makanan yang paling sering dikonsumsi oleh para gamer saat bermain game. Penulis melakukan observasi dengan berpartisipasi dalam bermain game *esports* di *gaming cafe* untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui berapa banyak gamers yang bermain larut malam, makanan apa yang dikonsumsi gamers pada saat jam bermain game. Dalam konteks penelitian ini, penulis melakukan observasi di *gaming cafe* bernama EZ GAMING PC CAFE, Gading Serpong. Dengan tujuan khusus untuk mengidentifikasi perilaku para gamers dalam bermain game. Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang kebiasaan, interaksi sosial, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman bermain game di kalangan komunitas gamer.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dibutuhkan agar penulis dapat memahami kebiasaan dan juga memahami bagaimana pemain *esports* profesional dalam mengatur waktu mereka pada saat berlatih. Menurut Sugiyono (2017, h. 231), wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk menggali informasi dan pandangan seseorang tentang suatu topik tertentu. Melalui wawancara, penulis dapat memahami sudut pandang responden secara mendalam, sehingga dapat merancang media informasi yang lebih relevan dan efektif.

3.3.2.1 Wawancara dengan Pemain *Esports* Profesional 1

Wawancara dilakukan dengan pemain *esports* profesional bernama Albertus “Rainnzy” Ferdinand untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku dan kebiasaan dalam mengatur waktu bermain game *esports* pada kehidupan sehari-hari. Melalui wawancara ini, penulis

dapat menambah pengetahuan dan pengalaman pemain *esports* profesional tersebut dalam merancang media informasi yang relevan dan juga efektif, serta memberikan informasi yang jelas dan praktis tentang cara mengatur waktu dalam bermain game *esports*. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut.

- a. Berapa jam rata-rata Anda luangkan untuk latihan setiap hari?
- b. Bagaimana Anda membagi waktu antara latihan individu dan latihan tim?
- c. Bagaimana Anda mengatur waktu istirahat dan tidur untuk memastikan performa optimal selama turnamen?
- d. Bagaimana Anda mengatur waktu untuk belajar atau mengembangkan keterampilan di luar game?
- e. Bagaimana Anda mengatur waktu untuk bersosialisasi dengan teman dan juga keluarga?
- f. Apa yang menurut Anda adalah tantangan terbesar dalam mengatur jadwal sebagai seorang pemain *esport* profesional?
- g. Bagaimana Anda belajar untuk mengatur waktu secara efektif?
- h. Apa saran Anda untuk pemain *esports* pemula yang ingin meningkatkan manajemen waktu mereka?

3.3.2.2 Wawancara dengan Pemain *Esports* Profesional 2

Wawancara berikutnya dilakukan dengan pemain *esports* profesional kedua yang bernama Mevlana “PadangRice” Muhammad Farras Annafis, penulis bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung dan juga pandangan dari seorang pemain *esports* profesional kedua mengenai bagaimana mengatur waktu bermain game secara efektif. Temuan dari wawancara ini akan digunakan untuk mengembangkan materi edukasi yang dapat membantu para gamer mengatur keseimbangan antara kehidupan pribadi dan dunia game. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut.

- a. Berapa jam rata-rata Anda luangkan untuk latihan setiap hari?
- b. Bagaimana Anda membagi waktu antara latihan individu dan latihan tim?
- c. Bagaimana Anda mengatur waktu istirahat dan tidur untuk memastikan performa optimal selama turnamen?
- d. Bagaimana Anda mengatur waktu untuk belajar atau mengembangkan keterampilan di luar game?
- e. Bagaimana Anda mengatur waktu untuk bersosialisasi dengan teman dan juga keluarga?
- f. Apa yang menurut Anda adalah tantangan terbesar dalam mengatur jadwal sebagai seorang pemain *esport* profesional?
- g. Bagaimana Anda belajar untuk mengatur waktu secara efektif?
- h. Apa saran Anda untuk pemain *esports* pemula yang ingin meningkatkan manajemen waktu mereka?

3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)

FGD adalah cara mengumpulkan informasi dengan cara mendiskusikan suatu topik bersama beberapa orang, sehingga kita bisa mendapatkan beragam sudut pandang (Afiyanti, 2008, h, 59). Tahap berikutnya, penulis melakukan diskusi kelompok untuk mengumpulkan berbagai sudut pandang mengenai cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*. Teknik ini memungkinkan penulis memahami perspektif dan pengalaman dari sekelompok individu. Melalui diskusi kelompok, penulis dapat mengeksplorasi aspek-aspek penting tentang perilaku dan kebiasaan kebiasaan pada saat mengatur waktu dalam bermain game *esports*, yang akan sangat berguna dalam merancang media sosial yang dapat membantu gamers dalam mengatur waktu efektif.

3.3.3.1 FGD dengan Gamers *Esports* Dewasa Muda

FGD dilakukan dengan dewasa muda yang merupakan gamers *esports* lewat *platform* discord, untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku dan kebiasaan kebiasaan pada saat mengatur waktu dalam bermain game *esports* dan bagaimana cara mereka menanganinya.

Melalui FGD ini penulis dapat mengetahui lebih dalam bagaimana gamers dewasa muda mengatur waktu dalam bermain game *esports*. Pertanyaan FGD adalah sebagai berikut.

- a. Apa yang memotivasi kalian dalam bermain game *esports*?
- b. Apa tujuan jangka pendek dan jangka panjang kalian dalam bermain game *esports*?
- c. Berapa jam rata-rata kalian bermain game *esports* dalam sehari?
- d. Apakah ada ritual atau kebiasaan tertentu yang kalian lakukan sebelum atau setelah bermain?
- e. Apakah kalian pernah mengalami dampak negatif dari terlalu banyak bermain game? Jika ya, apa saja?
- f. Bagaimana kalian mengatasi dampak negatif tersebut?
- g. Bagaimana peran keluarga dan teman dalam membantu kalian mengatur waktu bermain game?

3.3.4 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017, h. 142), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan serangkaian pertanyaan tertulis untuk mendapatkan jawaban dari responden. Penulis menggunakan teknik kuesioner berjenis *random sampling* yang ditujukan kepada pemain *esports* Jabodetabek sebanyak 97 orang, difokuskan kepada responden berusia 15-25 tahun untuk mengumpulkan data mengenai cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*, serta mengidentifikasi perbedaan informasi dan kebutuhan edukasi masyarakat. Pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut.

- a. Berapa lama Anda bermain game dalam sehari? (Kurang dari 1 jam, 1-3 jam, 3-6 jam, lebih dari 6 jam)
- b. Sekitar jam berapa Anda biasanya mulai bermain game? (6.00-10.00 (Pagi), 10.00-14.00 (Siang), 14.00-18.00 (Sore), 18.00-22.00 (Malam), 22.00-02.00 (Tengah Malam), 02.00-06.00 (Subuh))
- c. Bagi Anda yang memilih bermain di malam atau subuh, apa alasan utama Anda *push rank* pada waktu tersebut? (Tidak ada kegiatan

- lain, Lebih fokus saat malam/subuh hari, Koneksi internet yang lebih stabil, Bermain bersama teman, Lawan lebih mudah, *Other*)
- d. Berapa kali dalam seminggu Anda bermain game hingga larut malam atau subuh? (Jarang (1-2 kali), Kadang-kadang (3-4 kali), Sering (5-6 kali), Setiap hari)
 - e. Seberapa sering jadwal bermain game mengganggu waktu istirahat atau aktivitas lain (misalnya, pekerjaan atau belajar)? (Tidak pernah, Kadang-kadang, Sering, Hampir selalu)
 - f. Berapa lama anda tidur dalam sehari? (Kurang dari 6 jam, 6-8 jam, Lebih dari 8 jam)
 - g. Apakah Anda merasa kelelahan atau kurang fokus setelah bermain game terlalu larut? (Ya, sering, Ya, kadang-kadang, Tidak)
 - h. Apakah Anda pernah mempertimbangkan bermain game secara profesional atau bergabung dengan tim *esports*? (Ya/Tidak)
 - i. Jika ya, seberapa serius Anda menganggap *esport* sebagai karier atau kegiatan yang ingin Anda tekuni? (Sangat serius, Cukup serius, Hanya untuk hiburan saja)
 - j. Jika Anda ingin serius di bidang e-sport, apakah Anda bersedia membuat jadwal ketat untuk berlatih dan beristirahat? (Ya, pasti, Mungkin, jika perlu, Tidak yakin)
 - k. Media apa yang biasanya anda gunakan untuk mendapatkan informasi mengenai *esports*? (Media Sosial, *Streaming Platform* (misal YouTube), *Website*, Buku, *Event*, Komunitas *Online* (misal Discord))