

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam topik penelitian yang berjudul “Perancangan Media informasi pentingnya etika penggunaan AI bagi pengembang *game* pemula”, penulis mengkategorikan subjek sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 18 – 22 Tahun

Pemilihan usia ini melingkupi usia 18 hingga 22 tahun, dimana usia tersebut merupakan kelompok usia orang-orang yang sedang menempuh jenjang perkuliahan, dan sedang pada masa pembelajaran, Usia ini dipilih karena target perancangan ini ditujukan untuk mahasiswa yang sedang mempelajari pembuatan *game*. Target tersebut dipilih karena menurut survei yang dilakukan oleh Jakpat dan Tirto.id yang mengemukakan bahwa sebanyak 87 persen mahasiswa menggunakan AI untuk membantu mereka mengerjakan tugas. Selain itu kurangnya informasi seperti panduan etika penggunaan AI dalam pembuatan *game* atau konsep *game* (Contreras, 2024). Dapat menyebabkan mahasiswa tidak mengetahui tentang etika penggunaan generatif AI dalam pembuatan konsep *game* atau *game* didalam tugas mereka, sehingga dengan adanya *website* informasi ini target audiens atau mahasiswa dapat mengetahui mengenai etika AI dalam pembuatan *game*.

c. SES A-B

Pemilihan SES subjek berada pada SES A-B dimana pemilihan ini didasari dari faktor penelitian dimana faktor SES dapat

mempengaruhi kesuksesan akademik seseorang (Munir et al, 2023), pemilihan ini SES A dan B dipilih karena pada SES tersebut, orang-orang memiliki keterbukaan akses terhadap pemilihan akademik yang luas, dan tentu dapat mempelajari pembuatan *game* serta memiliki alat-alat yang cukup untuk mengembangkan sebuah *game*.

2. Geografis: Tangerang dan Jakarta

Pemilihan geografis ini dipilih karena Tangerang dan Jakarta merupakan kota besar yang tentunya masyarakat pada kota tersebut memiliki akses dan teknologi dan digitalisasi yang tinggi sehingga menjadi tempat yang relevan untuk menjadi subjek penelitian untuk melihat potensi etika penggunaan AI bagi pengembang *game*.

3. Psikografis:

Dalam penelitian ini penulis melakukan klasifikasi psikografis pada subjek perancangan adalah sebagai berikut :

- a mahasiswa *interactive* desain dan programming yang cenderung menggunakan AI dalam pekerjaan mereka.
- b. Mahasiswa desain dan programming yang suka mencari ide ataupun mencari atau brainstorming menggunakan AI
- c. Mahasiswa desain dan IT yang tidak mengetahui mengenai etika penggunaan AI dalam pembuatan *game*.
- d. Mahasiswa desain dan IT yang tertarik dengan pembuatan *game* atau sedang mempelajari pembuatan *game*
- e. Mahasiswa desain dan IT yang menggunakan AI saat mempelajari pembuatan *game*

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam merancang desain web infografis mengenai etika penggunaan AI bagi pengembang *game* pemula, metode perancangan yang digunakan adalah metode design thinking dari Interaction Design Foundation. Menurut Ayu & Wijaya (2023) dalam jurnalnya yang berjudul “*Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android*” menjelaskan desain thinking adalah metodologi perancangan dengan mengatasi masalah manusia dalam segi perancangan antarmuka. Lebih lanjut Ayu & Wijaya mengatakan terdapat lima tahapan dalam design *thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Kelima tahapan tersebut dapat dijalankan tanpa harus berurutan, sehingga tahapan tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini tahapan pertama yang dijalankan adalah *emphatize* dimana peneliti akan melakukan penelitian terkait topik permasalahan yang dipilih, kemudian peneliti akan masuk kedalam tahapan *define* dimana peneliti akan menganalisis inti permasalahan dari topik penelitian. Setelah itu tahapan selanjutnya adalah *ideate* dimana peneliti akan memikirkan solusi dari inti permasalahan yang telah ditetapkan dan mencari solusi terkait permasalahan tersebut, selanjutnya adalah *prototype* dimana peneliti akan membuat media perancangan berdasarkan solusi dari hasil tahapan sebelumnya yaitu *ideate*. Tahap terakhir adalah *test* dimana setelah media perancangan telah dibuat peneliti akan melakukan test dari hasil perancangan tersebut.

3.2.1 Emphatize

Tahapan *emphatize* memiliki tujuan untuk mengetahui mengenai kebutuhan, pemahaman, kondisi, dan masalah yang sedang dialami oleh pengguna. Pada tahapan ini penulis akan melakukan pencarian data penelitian dengan menggunakan metodologi penelitian pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi mengenai etika penggunaan AI dan memahami bagaimana tanggapan orang-orang mengenai etika penggunaan AI dalam industri *game*. Metode pengumpulan data yang

digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melingkupi wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi.

Wawancara digunakan untuk menggali data-data dari perspektif expert mengenai masalah dalam etika penggunaan AI dalam industri *game* dan pemanfaatan AI dalam pembuatan konsep *game* di Indonesia. Data lain yang digali dari metode ini adalah mengenai teknis perancangan web design dari ahli pembuat desain *website*. Narasumber pertama untuk wawancara ditargetkan kepada individu yang memiliki *expert* dalam industri *game* di Indonesia.

Narasumber kedua ditujukan kepada individu yang memiliki *expert* dibidang web design ataupun individu yang bekerja dalam membuat *website* dan aplikasi. Dalam wawancara bersama *expert* di bidang *game*, penulis akan menanyakan mengenai fenomena penggunaan AI dalam industri *game* di Indonesia serta dampaknya kepada pengembang *game* pemula ataupun yang sedang mempelajari pembuatan *game*. Dalam wawancara bersama *expert* di bidang web desain, penulis akan menanyakan mengenai teknis-teknis pembuatan sebuah *website* dari sudut pandang seorang *expert* di bidang web desain serta bagaimana memberikan informasi yang baik dalam mendesain sebuah *website*.

Pada tahap kuesioner, penulis akan menggali data yang bersifat kuantitatif dari responden seputar permasalahan dalam penggunaan AI dalam pembuatan *game*. Data dari kuesioner ini sangat berguna untuk penelitian karena penulis dapat melihat perspektif responden mengenai penggunaan AI dalam pembuatan sebuah *game* serta etika penggunaan Ai dalam membuat sebuah *game*. Data dari kuesioner ini berperan penting dalam melihat permasalahan terkait etika penggunaan AI bagi pengembang *game* pemula sehingga penulis dapat menarik kesimpulan dan memahami masalah yang sedang terjadi.

Tahap terakhir adalah studi referensi dan studi eksisting, studi referensi dijadikan sebagai data sekunder dalam penelitian ini dimana penulis akan menggali data-data dari *website-website* infografis mengenai elemen desain dan pemberian informasi dari *website-website* tersebut sebagai referensi dalam merancang *website* infografis. Selain studi referensi terdapat studi eksisting dimana peneliti akan melakukan studi mengenai beberapa *website* dan mencari bagaimana elemen desain dalam *website* tersebut, kekurangan dari *website* tersebut serta apa yang bisa ditambahkan dari *website* tersebut.

3.2.2 Define

Setelah melewati tahapan *emphatize*, tahapan selanjutnya adalah *define*. Dalam tahapan ini penulis akan melihat hasil data yang telah dikumpulkan dari tahapan pertama. Kemudian penulis akan mengidentifikasi permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan dan akan mengidentifikasi bentuk perancangan yang akan digunakan dalam merancang sebuah *website* infografis sehingga perancangan *website* infografis mampu memberikan informasi seputar etika penggunaan AI kepada target audience.

Pada tahapan ini juga membantu penulis untuk mengidentifikasi kebutuhan target mengenai informasi dalam etika penggunaan AI dalam membuat *game*. Pada tahapan ini penulis juga akan membuat batasan-batasan seperti *user persona* berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahapan sebelumnya agar perancangan desain *website* dapat sesuai dengan target yang sedang dituju. Tahapan ini juga membantu penulis dalam memperoleh informasi dalam membuat strategi desain dari perancangan *website* infografis

3.2.3 Ideate

Dalam tahap *ideate* ini, penulis akan merancang ide beserta tujuan dan konsep dalam membuat sebuah perancangan *website* berdasarkan hasil data yang telah diolah dari tahapan sebelumnya.

Tujuan dari tahapan ini adalah memikirkan ide, solusi dan konsep yang akan dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian. Pada tahapan ini penulis akan mengumpulkan ide-ide dengan melakukan *brainstorming*, *mindmapping*, membuat *big idea* serta membuat sketsa untuk perancangan *website* infografis ini.

Tujuan dari tahapan ini adalah agar penulis dapat merancang *website* infografis berdasarkan hasil *brainstorming*, *mindmapping*, *big idea*, dan sketsa agar hasil perancangan *website* infografis memiliki hasil yang dapat memberikan informasi kepada target mengenai etika penggunaan AI dalam pembuatan *game*.

3.2.4 Prototype

Pada tahapan ini, penulis sudah mulai membuat visual dari hasil tahapan sebelumnya. Penulis akan mulai merancang *website* berdasarkan hasil *brainstorming*, *mindmapping*, *big idea*, dan sketsa dari tahapan sebelumnya. Dalam perancangan ini penulis akan melihat data-data dan informasi yang perlu dimasukkan kedalam desain *website* yang sedang dirancang seperti informasi mengenai etika penggunaan AI dalam mengembangkan suatu *game*, tips-tips dalam menggunakan AI secara bijak dalam pembuatan *game*, menyaring data-data yang diberikan oleh AI dan informasi lainnya yang berhubungan mengenai penggunaan AI dalam pembuatan *game*.

3.2.5 Test

Setelah rancangan desain *website* telah dibuat dari tahapan sebelumnya, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan testing dari hasil rancangan kepada pengguna. Kemudian setelah pengujian telah dilakukan maka penulis akan meninjau hasil *feedback* dari target mengenai kekurangan dalam perancangan *website* sehingga rancangan desain *website* dapat direvisi sesuai dengan tanggapan atau *feedback* yang telah diberikan oleh pengguna agar hasil perancangan desain

website ini dapat ditingkatkan menjadi lebih baik sebagai karya tugas akhir yang dilakukan. Untuk jenis tes yang dilakukan adalah jenis tes berupa *alpha testing* dan *beta testing*.

Alpha test dilakukan dengan melakukan tes kepada 15 orang responden, tes ini ditujukan untuk mendapatkan *feedback* yang bersifat universal dari hasil desain *website* yang telah dibuat. Tes sendiri dilakukan dengan memberikan hasil desain melalui laptop dan meminta responden untuk mengisi kuesioner yang telah dibuat. Jenis kuesioner yang digunakan untuk melakukan tes ini adalah jenis kuesioner UEQ atau *user experience questionnaire*, UEQ dibuat sebanyak 8 pertanyaan dimana pengguna dapat dengan mudah dalam menilai hasil desain *website*, penilaian kuesioner meliputi sisi interaktivitas dan sisi visual *website*. Sasaran responden *website* adalah sebanyak 15 orang responden yang mengisi kuesioner untuk menganalisa hasil perancangan *website* yang telah dibuat.

Setelah *Alpha* tes kemudian penulis akan melakukan *beta test* dimana pada *beta* tes ini akan dilakukan kepada target audiens yaitu mahasiswa. *Beta* tes dilakukan secara online dengan memberikan link figma dan link kuesioner kepada responden dan meminta responden untuk menilai hasil desain *website*. Kuesioner yang digunakan untuk *beta* tes sendiri masih sama dengan jenis kuesioner *alpha* tes sebelumnya yaitu menggunakan jenis kuesioner UEQ atau *user experience questionnaire* dengan sebanyak 8 buah pertanyaan didalam kuesioner. Penilaian juga meliputi dari sisi interaktivitas *website* dan visual *website*, sasaran responden *beta* tes adalah sebanyak 10 orang responden yang mengisi kuesioner yang diberikan untuk menganalisis hasil desain *website*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, menurut Strauss dan Corbin (2022) penelitian kualitatif adalah jenis

penelitian yang menghasilkan data-data yang tidak dapat dicapai oleh penelitian berbentuk statistik (kuantitatif). Penelitian kuantitatif sendiri menurut Beryman (2020) mengartikan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pengumpulan data berdasarkan data statistik atau angka.

Dalam penelitian “perancangan media informasi pentingnya etika penggunaan AI bagi pengembang *game* pemula”, penulis menggunakan data primer yang didapat dari wawancara serta kuesioner. Sumber data primer yang diambil memiliki tujuan untuk memperoleh informasi mengenai fenomena penggunaan AI dalam industry *game* menurut expert, serta memperoleh informasi mengenai tanggapan pengembang *game* pemula mengenai penggunaan AI dalam membuat sebuah desain *game* dan permasalahan etika didalamnya. Pencarian data primer ini dilakukan untuk menunjang informasi dalam penelitian sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengambilan data yang merujuk pada kegiatan *interview* atau wawancara secara langsung bersama narasumber. Menurut Stewart dan Cash (2000) wawancara merupakan sebuah proses komunikatif interaktif antara dua pihak, setidaknya satu di antaranya memiliki tujuan yang dapat diprediksi atau penting. Wawancara sendiri terbagi menjadi 3 jenis yaitu wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur.

Untuk penelitian ini penulis akan menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan proses wawancara dimana pewawancara menyediakan berbagai kebutuhan untuk proses wawancara berlangsung. Menurut Sugiyono (2019) wawancara terstruktur merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui secara pasti mengenai informasi narasumber atau orang yang ingin diwawancarai. Untuk proses wawancara ini penulis menggunakan metode wawancara terstruktur.

1. Wawancara bersama expert di bidang *game development*

Dalam wawancara bersama expert di bidang pengembang *game*, peneliti menanyakan pertanyaan terkait fenomena penggunaan AI dalam industri *game* di Indonesia. Dari data ini peneliti dapat mengetahui bagaimana AI digunakan dalam industri *game* di Indonesia dan bagaimana etika penggunaan AI dapat digunakan dalam industry *game* di Indonesia. Pertanyaan yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Apakah AI itu merupakan sebuah alat untuk membantu pekerjaan terlebih dalam pembuatan *game*?
2. Dalam industri *game* di Indonesia, apakah AI ini sangat marak digunakan oleh para pengembang *game*?
3. Apakah penggunaan Ai ini memiliki dampak yang cukup signifikan dalam industri *game* di Indonesia?
4. Secara garis besar apa yang dapat AI lakukan terhadap pembuatan *game* di Indonesia?
5. Mengingat perkembangan Ai sudah dapat membuat sebuah aset, apakah hal tersebut tidak masalah jika AI digunakan oleh pengembang *game* untuk membuat aset-aset untuk *game* mereka?
6. Apakah saat ini terdapat batasan terhadap penggunaan generatif AI dalam industri *game* di Indonesia?
7. Menurut bapak, apakah penggunaan AI ini dapat memajukan industri *game* di Indonesia?
8. Terkait fenomena penggunaan AI dalam pembuatan *game*, bagi pengembang *game* yang sedang belajar, menurut bapak apakah penggunaan AI ini dapat mengurangi kreativitas pengembang *game* tersebut dalam membuat sebuah *game*?

9. Apakah menggunakan generatif AI untuk membuat aset-aset *game* bagi pengembang *game* yang sedang belajar tidak masalah?
10. Menurut beberapa orang yang sedang mempelajari pembuatan *game*, penggunaan AI ini dinilai merupakan alat yang dapat melanggar hukum hak cipta, menurut bapak dari statement ini?
11. Dari data yang saya kumpulkan ada beberapa orang yang sedang mempelajari pengembangan *game* ini menggunakan AI untuk membuat aset-aset *game* mereka, apakah hal tersebut tidak masalah dari sisi yang seorang yang sudah berpengalaman dalam membuat *game*?
 - 11.1. Menurut bapak apakah perlu dilakukan sebuah regulasi terhadap penggunaan AI ini pada industri *game* di Indonesia? (pertanyaan bersifat optional)
12. Mengingat fenomena penggunaan AI ini sudah banyak digunakan oleh pengembang *game*, apa yang bisa bapak sampaikan mengenai penggunaan AI dalam pembuatan *game* kepada pengembang *game* yang sedang belajar?

Wawancara akan diselenggarakan secara online melalui aplikasi zoom. Narasumber bernama bapak Muhammad Ardhan Fadhlurrahman akan diundang ke dalam zoom untuk kemudian proses wawancara akan segera berlangsung. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengambil data seputar fenomena penggunaan AI dalam sudut pandang seorang pengembang *game* serta dampak penggunaan AI bagi pengembang *game* yang sedang belajar.

2. Wawancara bersama expert dibidang web design

Dalam wawancara bersama expert di bidang web design, peneliti menanyakan pertanyaan terkait teknis-teknis dalam membuat sebuah desain web yang menarik. Dari data ini peneliti dapat mengetahui bagaimana membuat sebuah *website* yang menarik dan dapat menarik perhatian pengunjung. Pertanyaan yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam mendesain sebuah *website* infografis apa hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan sebuah informasi?
2. Seperti apa fundamental desain dalam mendesain sebuah *website*?
3. Apa saja yang perlu diperhatikan agar web terlihat menarik secara desain?
4. Apakah konten *website* berupa gambar dan tulisan/teks informasi dalam *website* harus seimbang dalam *website* infografis?
5. Dalam menggunakan negative space dalam web desain, apa yang perlu diperhatikan?
6. Dalam merancang sebuah UI/UX dalam hal aksesibilitas apa yang perlu diperhatikan?
7. Dalam merancang UI/UX dalam hal usability apa yang perlu diperhatikan?
8. Dalam merancang UI/UX dalam *user control* apa yang perlu diperhatikan?
9. Bentuk *layout* seperti apa yang cocok digunakan untuk *website* infografis (Z pattern, F pattern, Fullscreen image pattern, etc)?
10. Apakah pemilihan warna dalam pembuatan sebuah *website* infografis harus selaras dengan topik informasi yang diberikan?

11. Apa yang membuat sebuah desain web menjadi buruk?
12. Sepengalaman bapak dalam bekerja, apa saja yang harus dilakukan ketika membuat desain web dari awal?

Wawancara dilakukan secara offline, di sebuah kafe di daerah cipondoh bernama kafe janji jiwa toast, di kawasan Cipondoh, daerah Tangerang, Banten, dan diselenggarakan pada jam 13.00 – 13.50 WIB. Wawancara dilakukan pada hari sabtu tanggal 7 maret tahun 2025. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data-data berupa teknis pembuatan desain *website* dari bentuk desain sebuah *website* hingga pemberian informasi didalam *website* tersebut.

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan tertulis kepada responden. Menurut Hardani et al., (2020) Kuesioner merupakan perangkat yang membantu dalam mengukur perilaku dan sifat dari responden. Lebih lanjut Hardani et al., (2020) mengungkapkan bahwa kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan tertutup.

Dalam merancang kuesioner, penulis memikirkan tiga bagian struktur pertanyaan dalam kuesioner. Tiga struktur ini meliputi mengenai penggunaan AI dalam pembuatan *game*, penggunaan AI dalam aspek-aspek *game*, serta pengetahuan responden mengenai etika dan aturan penggunaan AI. Kuesioner ini ditujukan kepada mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Intaractive Design serta mahasiswa jurusan IT. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk melihat bagaimana responden mengetahui mengenai etika dan aturan terhadap

penggunaan AI serta respon mereka terhadap penggunaan AI dalam pembuatan *game*.

Berikut rangkaian pertanyaan kuesioner yang telah disiapkan:

Bagian 1: Penggunaan AI dalam *Game* Desain

- a. Seberapa familiar anda mengenai istilah Artificial intelligence? (Skala Likert)
- b. Apakah anda menggunakan AI untuk membantu pekerjaan anda? (Pertanyaan Tertutup)
- c. Apakah anda pernah menggunakan image generator AI (Deep AI, Leonardo AI, etc)? (Pertanyaan Tertutup)
- d. Seberapa Sering anda menggunakan AI untuk membantu pekerjaan anda sehari-hari? (Skala Likert)
- e. Sebagai Seorang mahasiswa, apakah anda pernah menggunakan AI untuk mengerjakan tugas-tugas perkuliahan? (Pertanyaan Tertutup)
- f. Dalam membuat *game*, terlebih mendesain sebuah *game*, apakah penggunaan AI dapat membantu proses pembuatan desain *game* tersebut? (Pertanyaan Tertutup)
- g. Apakah membuat sebuah *game* dengan bantuan generatif AI beresiko terkena pelanggaran hukum hak cipta? (Pilihan ganda)
- h. Sebagai Seorang Mahasiswa Apakah anda pernah mendengar mengenai etika penggunaan AI? (Pertanyaan Tertutup)

Bagian 2: Aspek *game* Dan Penggunaan AI

- a. Apakah anda pernah membuat sebuah Karya dengan bantuan AI? Baik secara desain, moodboard, ataupun brainstorming dalam membuat *game*? (Pertanyaan Tertutup)
- b. Apakah anda pernah menggunakan AI Untuk membuat desain aset di *game* anda? (Pertanyaan Tertutup)
- c. Menurut anda apakah penggunaan generatif AI dapat diaplikasikan kedalam pembuatan desain *game* (seperti membuat desain aset *game* dan karakter *game*)? (Pertanyaan Tertutup)
- d. Menurut anda apakah menggunakan generator AI dapat membuat pengembang *game* terlebih yang sedang belajar menjadi malas karena menggunakan AI tersebut? (Pertanyaan Tertutup)
- e. Apakah menggunakan AI dapat mengurangi kreativitas seorang pengembang *game* dalam membuat sebuah *game*? (Pertanyaan Tertutup)
- f. Apakah generatif AI dapat membuat storytelling/cerita didalam pembuatan *game*? (Pertanyaan Tertutup)
- g. Jika tidak, mengapa anda berpikir generatif AI tidak dapat membuat storytelling/cerita dalam pembuatan *game* (Bersifat optional)? (Pertanyaan Terbuka)
- h. Setujukah anda bahwa penggunaan generatif AI dalam pembuatan *game* perlu dibatasi? (Skala Likert)

- i. Menurut anda apakah *game* yang sepenuhnya terbuat oleh AI memiliki potensi untuk melanggar hak cipta? (Pertanyaan Tertutup)

Bagian 3: Etika Penggunaan AI

- a. Apakah anda mengetahui informasi lain terkait etika penggunaan AI? (Pertanyaan Tertutup)
- b. Jika ya, darimana anda mengetahui informasi tersebut? (Pertanyaan terbuka, bersifat opsional)
- c. Apakah anda merasa penggunaan Ai dapat memberikan dampak negatif bagi industri *game* di Indonesia? (Pertanyaan tertutup)
- d. Jika anda menjawab ya, berikan dampak negatif tersebut (pertanyaan bersifat opsional) (Pertanyaan Terbuka)
- e. Setujukah anda jika penggunaan generatif AI untuk tujuan desain memiliki potensi melanggar hak cipta? (Skala Likert)
- f. Setujukah anda data yang dikeluarkan oleh generatif AI memiliki bias atau data tidak jelas didalamnya? (Skala Likert)
- g. Setujukah anda data yang dikeluarkan oleh generatif AI berpotensi sebagai data yang tidak benar atau Hoax? (Skala Likert)
- h. Perlukah etika penggunaan generatif AI diaplikasikan kedalam industri *game* di Indonesia? (Pertanyaan Tertutup)
- i. Apa yang perlu ditingkatkan dari regulasi atau aturan penggunaan AI bagi industri *game* di Indonesia? (Pertanyaan Terbuka)

- j. Dalam menggunakan Ai tentu saja data yang diberikan memiliki resiko hak cipta didalamnya, bagaimana anda menanggapi data-data yang dikeluarkan oleh AI tersebut?
(Pertanyaan terbuka)

Berdasarkan pertanyaan diatas, penulis mendapatkan data-data dari pertanyaan tertutup mengenai jawaban responde dari bagian satu hingga tiga mengenai penggunaan AI dalam pembuatan *game* serta etika dan aturan penggunaan AI secara luas. Data-data dari pertanyaan terbuka sangat bermanfaat untuk penelitian ini karena data tersebut mempetlihatkan opini-opini dari responden terkait permasalahan penggunaan AI dalam pembuatan *game* serta aturan dalam penggunaan AI. Data-data dari pertanyaan skala likert bermanfaat untuk melihat apakah responden setuju dengan penggunaan AI dalam pembuatan *game* serta dari data tersebut dapat terlihat apakah responden mengetahui mengenai etika penggunaan AI.

3.3.3 FGD (Focus Group Discussion)

FGD atau focus group discussion adalah sebuah metode pengumpulan data dimana teknik ini menggunakan diskusi sebagai bahan dan metode utama untuk pengumpulan data. Menurut Afiyanti (2008) FGD merupakan metode pendekatan yang paling umum dalam penelitian kualitatif, metode memiliki karakteristik dalam mengambil data seperti data interaksi yang diambil dari peneliti dan partisipan dalam sebuah diskusi. Tujuan dari FGD ini adalah untuk mengambil data mengenai diskusi terhadap penggunaan AI dalam konsep *game* dan etika penggunaan AI dalam konsep *game* serta diskusi mengenai *website the ethics of AI* yang menjadi salah satu studi eksisting. Berikut adalah pertanyaan yang akan diajukan saat FGD:

Diskusi Penggunaan AI dalam pembuatan konsep *game*

1. Bagaimana AI dapat memiliki peran dalam pembuatan konsep *game*?

2. Apakah AI dapat membantu mahasiswa dalam membuat sebuah konsep *game*?
3. Apakah AI dapat membantu dalam membuat konsep visual dalam pembuatan *game*?
4. Apa sih kekurangan penggunaan AI dalam proses pencarian referensi dan brainstorming dalam pembuatan konsep *game*?

Etika penggunaan AI dalam konsep *game* Dan pertanyaan lainnya

1. Menurut kalian, bagaimana cara melihat data yang diberikan oleh AI tidak melanggar hak cipta?
2. Selain batasan mengenai mencari referensi kira-kira batasan lain apa yang dapat diaplikasikan terhadap penggunaan AI oleh mahasiswa?
3. Apakah sebuah konsep *game* yang dibuat oleh AI masih bisa disebut orisinal?
4. Sebagai mahasiswa, bagaimana kalian mengolah data referensi yang diberikan oleh AI?
5. Menurut kalian kira-kira darimana kalian bisa dengan mudah mendapatkan informasi mengenai etika dan batasan dalam penggunaan AI selain dari kampus?
6. Apa yang bisa dilakukan oleh mahasiswa *Game design* agar tetap relevan dan tidak tertinggal pada era penggunaan AI?

Pertanyaan *Website* studi eksisting

Lihatlah webiste ini: <https://ethics-of-ai.mooc.fi/> Pertanyaan: Kira-kira apa yang kurang dari *website* ini atau mungkin ada sesuatu yang dapat ditambahkan dari *website* ini?

Apakah *website* tersebut sudah memberikan informasi etika AI yang cukup jelas?

3.3.4 Observasi

Observasi adalah sebuah metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau melihat sebuah objek penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah mempelajari fenomena dan perilaku seseorang terhadap suatu aktivitas. Observasi memiliki 3 jenis yaitu observasi partisipan, non partisipan dan observasi eksperimental. Observasi partisipan adalah jenis observasi yang mengamati perilaku, aktivitas dan fenomena dengan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut.

Observasi non partisipan adalah jenis observasi yang mengamati sebuah perilaku, aktivitas dan fenomena tanpa terlibat secara langsung. Dan observasi eksperimental adalah jenis observasi yang mengendalikan suatu variabel untuk mengamati dari hasil pengaruh dari variabel yang dikendalikan tersebut. Untuk penelitian ini penulis menggunakan jenis observasi non-partisipan, tujuan observasi adalah mengamati mengenai penggunaan AI dalam kalangan mahasiswa dalam suatu kelas. Kelas mata kuliah yang dituju untuk observasi adalah mata uliah berbasis *game* seperti mata kuliah 2D/3D assets, 2D assets design ataupun mata kuliah immersive desain.

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah sebuah metode pengumpulan data dengan mengkaji atau mempelajari data-data yang telah ada sebelumnya. Tujuan dari studi eksisting ini adalah untuk mempelajari dan mengkaji lebih dalam *website-website* informasi yang telah ada untuk dipelajari aspek-aspek desainnya. Aspek-aspek desain ini menyangkut pada

informasi yang diberikan, bentuk konten, bentuk *layout* dari *website* informasi tersebut, cara penyampaian informasi oleh *website* tersebut, dan lain-lain.

Tujuan lain dari studi eksisting ini adalah mencari kekurangan dan kelebihan dari *website-website* informasi tersebut. Studi eksisting menggunakan jenis analisis SWOT untuk melihat kelemahan dan kelebihan dari *website* informasi tersebut, maka penulis dapat melihat titik tengah dari kelemahan dan kelebihan *website* tersebut agar perancangan *website* infografis ini memiliki hasil yang maksimal. Tujuan terakhir dari studi eksisting ini adalah penulis dapat mempelajari lebih dalam mengenai *website-website* informasi tersebut untuk membentuk perencanaan dan strategi dalam merancang *website* infografis ini.

3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi digunakan sebagai studi untuk mencari referensi yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Tujuan dari studi referensi ini untuk mencari acuan desain yang cocok dalam memberikan sebuah informasi dalam perancangan *website*, kemudian penulis juga akan mencari referensi mengenai teknik visual, pendekatan kreatif, penempatan informasi dalam perancangan *website* dan lain-lain. Pada tahap studi referensi penulis akan mencari bentuk *website*, buku desain visual serta buku mengenai *interface design* untuk kemudian dianalisis untuk melihat bentuk visual yang relevan bagi perancangan *website* infografis ini.