

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan dari topik penelitian penulis yang berjudul “Perancangan *Mobile Site* Mengenai Bahaya *Money game*”.

##### 3.1.1 Demografis

- 1) Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- 2) Usia: 18-24 tahun

Kelompok generasi Z saat ini meliputi usia 13-28 tahun. Namun, penulis menekankan pada usia 18-24 tahun. Pada usia 18 hingga 25 tahun merupakan golongan usia yang berada pada tahap belajar hidup mandiri (Wijaya & Utami, 2021, h. 144). Dalam data Kustodian Sentral Efek Indonesia menyebutkan gen Z mendominasi sebagai investor dengan usia dibawah 30 tahun (Pramuji, 2024). Usia 18-24 tahun memiliki tingkat ketertarikan terhadap investasi yang tinggi dengan literasi keuangan yang rendah sebesar 56,42% (Yonatan, 2024). Ketertarikan gen Z untuk berinvestasi dikarenakan memiliki kebiasaan mencari solusi finansial yang cepat dan mengikuti tren (Christabel, 2024). Masyarakat, khususnya gen Z melakukan aktivitas investasi tanpa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup (Danurwenda & Suhartini, 2024, h. 573). Sehingga, 30-40% korban investasi ilegal berbasis *money game* adalah gen Z (Rahma, 2024).

- 3) Pendidikan: SMA, D3, S1
- 4) Pekerjaan: Pelajar, mahasiswa, buruh/karyawan

#### 5) SES: B

Status ekonomi ditetapkan menyesuaikan hasil kuesioner yang dibagikan dengan mayoritas responden yaitu SES B. Hasil dalam laporan riset menurut Kominfo dan Katadata Insight Center menyebutkan bahwa pengeluaran dari kelompok SES B adalah Rp 4.000.000,00 hingga Rp 6.000.000,00 (Dihni, 2022). Selain itu, berdasarkan penjelasan Friderica, seorang anggota Dewan Komisiner OJK menjelaskan bahwa investasi ilegal membuat kerugian tinggi kepada para korban investasi ilegal yang rata-rata berasal dari kalangan kelas menengah (Naurah, 2023).

### 3.1.2 Geografis

#### Kota Tangerang

Kota Tangerang memiliki populasi jumlah penduduk gen Z sebanyak 339.829 orang (Tristiawati, 2024). Kelompok gen Z memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap investasi, namun kurangnya literasi keuangan membuat gen Z rentan terhadap investasi ilegal. Data OJK menyebutkan bahwa terdapat 425 entitas investasi ilegal berbasis *money game* di tahun 2021 (Salbiah et al., 2022, h. 987). Kasus yang pernah terjadi mengenai investasi ilegal berbasis *money game* yaitu investasi berkedok emas di Tangerang dengan menjanjikan keuntungan tinggi dengan pembayaran cek, yang bunganya terus meningkat akibat perputaran uang dari investor baru ke investor lama hingga merugikan satu miliar rupiah (Utami, 2022).

### 3.1.3 Psikografis

- 1) Tertarik pada penghasilan cepat tanpa berpikir panjang/ impulsif.
- 2) Minim literasi keuangan.
- 3) *Trend-digital minded* atau terpengaruh oleh tren digital.
- 4) FOMO atau takut tertinggal tren.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan *design thinking*. *Design thinking* adalah gambaran proses untuk membantu proyek inovasi pada perspektif *user-centered* (Lewrick et al., 2020, h. 17). Proses *design thinking* didasarkan pada pola pikir yang terbuka sehingga membuka kreativitas untuk berkembang dengan mendorong pemikiran kritis untuk mengembangkan solusi kreatif dan inovatif. Metode *design thinking* dengan pendekatan *problem solving* dan menyediakan struktur secara menyeluruh dalam membuat desain sebuah konten kepada audiens (Salim & Sandy, 2023, h. 3174). Landa (2019) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions 6<sup>th</sup> Edition*” bahwa terdapat lima tahapan proses desain dengan menggunakan metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Landa, 2019, h. 65). Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan yang digunakan dalam metode *design thinking* menurut Landa (2019).



Gambar 3.1 Bagan Proses *Design Thinking*

#### 3.2.1 *Empathize*

Tahapan *emphatize* berfokus pada pemahaman pengguna mulai mengamati perilaku atau kebiasaan pengguna dalam melakukan investasi, berinteraksi dengan pengguna, dan terlibat dalam pengalaman pengguna untuk memperoleh wawasan yang lebih tentang apa yang dibutuhkan pengguna tersebut. Tahapan ini bertujuan agar mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna atau audiens selama proses riset tentang masalah yang terjadi. Pada tahapan *empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, FGD, studi eksisting, dan studi referensi.

### **3.2.2 Define**

Tahapan *define* merupakan tahapan menganalisis data dari tahapan *empathize* untuk membuat pernyataan yang jelas dan terfokus pada masalah yang membantu proses desain dan berpusat pada pendekatan *human-centered*. Tahapan ini membantu untuk membatasi masalah dari data yang didapat agar dapat ditindaklanjuti, searah dengan kebutuhan pengguna, dan memastikan bahwa proses desain tetap fokus pada masalah yang ada.

### **3.2.3 Ideate**

Pada tahapan *ideate*, berfokus dalam memunculkan berbagai macam ide kreatif dan mendorong pemikiran kritis untuk di eksplorasi agar menghasilkan solusi inovatif dari masalah pengguna. Tahapan ini berguna agar mendapatkan solusi desain agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan kepada pengguna atau target audiens. Dalam tahapan *ideate*, dilakukan *brainstorming* dan *mind mapping* untuk mencari ide kreatif menyesuaikan dengan kebutuhan audiens atau pengguna. Selanjutnya, penulis membuat *moodboard* sebagai referensi perancangan yang meliputi warna, tipografi, desain tampilan *mobile site*.

### **3.2.4 Prototype**

Tahapan *prototype* menjadi tahapan dimana sebuah ide atau solusi desain yang sudah dilakukan pada tahapan *ideate*, dipindahkan dan dikembangkan menjadi sebuah desain visual. Tahapan ini dilakukan agar mendapatkan hasil desain visual berdasarkan ide dan solusi yang telah didapatkan. Dalam tahapan *prototype*, dilakukan berupa pembuatan sketsa sebagai proses awal, lalu dikembangkan menjadi desain visual sebagai hasil pengembangan dari ide dan solusi yang dirancang.

### **3.2.5 Test**

Tahapan *test* merupakan tahapan akhir dari proses *design thinking* yang berfokus pada pengujian hasil desain atau solusi desain kepada pengguna dan melakukan evaluasi hasil desain atau *prototype* melalui umpan balik dari pengguna, setelah itu menyempurnakan solusi berdasarkan *insight* yang

didapatkan, dan melakukan iterasi atau revisi untuk meningkatkan desain atau *prototype* yang dibuat kepada penggunanya.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Dalam perancangan ini, metode penelitian yang digunakan penulis yaitu *mix methods*. *Mix methods* atau penelitian campuran merupakan penelitian yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang masalah penelitian (Creswell & Creswell, 2018, h. 91). Pengumpulan data kualitatif merupakan data yang menjelaskan bagaimana atau mengapa suatu fenomena terjadi dan menganalisis secara mendalam pengalaman suatu kelompok yang berhubungan dengan fenomena (Fetters, 2020, h. 115). Untuk mendapatkan data kualitatif, penulis melakukan wawancara kepada ahli, melakukan FGD (*Focus Group Discussion*), studi eksisting, dan studi referensi. Selain data kualitatif, terdapat pengumpulan data lainnya dalam *mix methods* yaitu data kuantitatif. Pengumpulan data kuantitatif merupakan data menekankan pada analisis statistik tentang suatu kelompok berdasarkan data yang dikumpulkan (Mellinger & Hanson, 2017, h. 120). Pada data kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner kepada target audiens sebagai responden. Data yang dikumpulkan merupakan data mengenai investasi ilegal berbasis *money game*, mengukur tingkat pengetahuan dan pengalaman target audiens tentang investasi ilegal berbasis *money game* dan bentuk visual dari media yang akan digunakan.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh dua orang dalam pertemuannya untuk menggali informasi melalui tanya jawab kepada narasumber mengenai topik yang sedang dibahas (Sugiyono, 2022, h. 114). Wawancara digunakan dalam penelitian untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti lebih mendalam mengenai situasi atau fenomena yang terjadi.

##### **3.3.1.1 Wawancara Dengan Ahli Finansial**

Wawancara dilakukan dengan Axel Efraim, seorang ahli di bidang finansial untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai

fenomena bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

- 1) Menurut Anda, apa itu investasi ilegal berbasis *money game*?
- 2) Apa saja yang menjadi ciri utama dari investasi *money game* yang dapat membedakannya dari investasi legal dan ilegal?
- 3) Menurut Anda, bagaimana skema atau metode yang dilakukan dalam investasi ilegal berbasis *money game*?
- 4) Menurut Anda, bagaimana tingkat literasi keuangan masyarakat terutama pada gen Z di Indonesia saat ini?
- 5) Faktor utama apa yang menyebabkan masyarakat terutama gen Z rentan terhadap investasi ilegal di media sosial?
- 6) Menurut pengalaman Anda, alasan utama seseorang tergiur dengan investasi *money game*?
- 7) Menurut Anda, bagaimana dampak buruk/negatif yang disebabkan investasi ilegal *money game* bagi korban?
- 8) Apakah ada kebijakan atau regulasi terbaru dari OJK atau pemerintah dalam melindungi masyarakat dari investasi ilegal berbasis *money game*?
- 9) Menurut Anda, apa saja upaya-upaya dalam mencegah terjadinya penipuan investasi ilegal berbasis *money game*?
- 10) Menurut Anda, apakah terdapat indikator atau tanda-tanda yang dapat digunakan untuk mendeteksi seseorang akan menjadi korban?
- 11) Menurut Anda, seberapa penting media informasi, salah satunya adalah *website* dalam memberikan informasi tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*?

- 12) Apa saja sumber yang dapat dipercaya agar digunakan masyarakat, terutama gen Z untuk mengecek legalitas suatu investasi sebelum bergabung?
- 13) Menurut Anda, apa saja ciri-ciri *website* yang berisikan tentang investasi ilegal, terutama investasi ilegal berbasis *money game*?
- 14) Menurut Anda, Bagaimana peran media sosial dalam mempercepat penyebaran investasi ilegal?
- 15) Menurut Anda, bagaimana cara menyajikan informasi keuangan agar mudah dipahami oleh gen Z?

### 3.3.1.2 Wawancara Dengan UI/UX Designer

Wawancara dilakukan dengan Muhammad Iqbal Akbar, seorang ahli dibidang UI/UX *Designer* dan merupakan kepala divisi program TIK di SMK Bina Informatika Bintaro untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai perbedaan *website* dan *mobile site*, peran dan strategi perancangan *mobile site* dalam menyampaikan informasi pada perancangan mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

- 1) Bagaimana peran desain komunikasi visual dalam menyampaikan informasi kompleks mengenai bahaya investasi ilegal?
- 2) Apa tantangan utama dalam perancangan media informasi *website* kepada Gen Z sebagai target audiens?
- 3) Menurut Anda, apa aspek yang harus diperhatikan dalam melakukan perancangan *website* untuk menginformasikan bahaya investasi ilegal berbasis *money game* kepada gen Z?

- 4) Menurut Anda, bagaimana cara memastikan desain dapat menginformasikan target audiens yaitu gen Z, tanpa kehilangan esensi informatifnya?
- 5) Menurut Anda, bagaimana strategi penyajian informasi melalui *website* agar mudah dipahami oleh gen Z?
- 6) Menurut Anda, bagaimana cara sebuah konten visual, salah satunya *website* dapat menarik perhatian gen Z?
- 7) Bagaimana tren desain saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan media informasi, salah satunya *website* mengenai investasi ilegal *money game*, terutama pada gen Z?
- 8) Bagaimana strategi pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual dalam menciptakan media informasi yang mudah dipahami oleh gen Z?
- 9) Bagaimana strategi dalam mendesain media informasi, terutama dalam perancangan *website* agar dapat bersaing dengan konten lain di media sosial, khususnya pada gen Z?
- 10) Bagaimana cara menggabungkan elemen visual dan teks pada *website* agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat oleh gen Z?
- 11) Menurut Anda, Bagaimana susunan informasi dalam *website* agar mudah dipahami oleh gen Z yang masih awam terhadap investasi ilegal?
- 12) Menurut Anda, apakah terdapat informasi di media sosial atau *website* yang dapat dijadikan acuan untuk mencari informasi?
- 13) Menurut Anda, Apa yang dapat dijadikan referensi sebuah *website* dalam menyebarkan informasi agar *website* tersebut dapat dipercaya, terutama bagi gen Z?

- 14) Bagaimana pendekatan atau strategi dalam mendesain *website* agar gen Z dapat mempertahankan perhatiannya lebih lama terkait *website* tersebut?
- 15) Bagaimana strategi dalam mengelola konten visual dan konten teks pada sebuah *website* agar tidak terlihat padat dan tetap informatif?
- 16) Menurut Anda, Apa itu *mobile site*?
- 17) Menurut Anda, apa yang menjadi perbedaan utama antara *mobile site* dan *website*?
- 18) Menurut Anda, apa saja kelebihan *mobile site* sebagai media yang menyampaikan informasi mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*?
- 19) Menurut Anda, seberapa penting penggunaan *mobile site* untuk menyebarkan informasi tentang investasi ilegal berbasis *money game* kepada gen Z?
- 20) Menurut Anda, bagaimana cara memastikan pengalaman pengguna, yaitu gen Z tetap nyaman saat membaca informasi pada *mobile site*?
- 21) Menurut Anda, bagaimana cara mengoptimalkan navigasi agar pengguna nyaman saat menggunakan *mobile site*?
- 22) Menurut Anda, apa yang menjadi tantangan utama dalam mendesain *mobile site* untuk memberikan pengalaman pengguna dalam menyajikan informasi mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*?
- 23) Menurut Anda, bagaimana strategi penyesuaian elemen desain pada *mobile site* agar dapat meningkatkan kejelasan, keterbacaan, dan kenyamanan dalam membaca informasi kepada gen Z?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden (McLeod, 2023). Pada kuesioner, menggunakan teori kejenuhan yang merupakan pengumpulan data akan terhenti apabila data baru tidak lagi memunculkan wawasan baru atau mengungkapkan sifat baru (Creswell & Creswell, 2018, h. 73). Dalam sebuah kuesioner, terdapat beberapa model opsi jawaban untuk mendapatkan data dari responden. Beberapa model opsi jawaban yang digunakan dalam kuesioner yaitu *dichotomous questions* yang merupakan model opsi dengan dua jawaban yaitu “ya” dan “tidak”, *multiple choice* dengan memberikan batasan pilihan jawaban pada setiap pertanyaan (dapat menjawab dengan satu jawaban saja atau lebih), dan *likert scale*, yaitu memberikan jawaban untuk mengindikasikan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan (Brace, 2008, h. 56-73). Berikut ini pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner kepada responden mengenai pengetahuan dan pengalaman responden tentang investasi ilegal berbasis *money game*.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner *Section 1*

<b>SECTION 1: Persetujuan Responden</b>	Goal: Memastikan bahwa responden bersedia mengisi kuesioner untuk memberikan data dalam proses pengisian kuesioner.	
Halo teman-teman! Perkenalkan nama saya Setyo Darmawan (00000058010), dari jurusan DKV Universitas Multimedia Nusantara. Kuesioner ini akan membahas terkait Tugas Akhir saya mengenai "Perancangan Media Informasi Mengenai Bahaya Investasi Ilegal Berbasis <i>Money game</i> ". Saya sangat mengapresiasi partisipasi Anda karena jawaban yang Anda berikan sangat berharga dan akan digunakan sebagai data penelitian untuk tugas akhir saya. Terima kasih teman-teman!		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Perlu diketahui bahwa seluruh data yang Anda berikan akan digunakan untuk keperluan penelitian dan	Dikotomis	a) Ya, Saya bersedia b) Tidak, Saya tidak bersedia

<p>perancangan Tugas Akhir Saya, serta akan dijaga kerahasiaannya. Dengan ini, Saya juga ingin memastikan apakah Anda bersedia untuk memberikan data dan mengikuti proses pengisian kuesioner ini?</p>		
--	--	--

Pada pertanyaan kuesioner section pertama, menanyakan kepada responden apakah bersedia mengikuti proses pengisian kuesioner. Hal ini dilakukan untuk memastikan persetujuan responden kepada penulis bahwa data yang diberikan akan digunakan untuk keperluan penelitian dan perancangan Tugas Akhir.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner *Section 2*

<b>SECTION 2: Biodata Responden</b>	Goal: Mengetahui identitas responden untuk keperluan segmentasi	
Biodata ini mencakup demografi dan geografi serta informasi latar belakang responden untuk membantu peneliti dalam menganalisa data.		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Nama Lengkap	Pertanyaan terbuka	Nama responden
2) Usia	<i>Multiple choice</i>	a) 14-17 tahun b) 18-24 tahun c) 25-28 tahun d) >28 tahun
3) Gender	Dikotomis	a) Laki-laki b) Perempuan
4) Domisili saat ini	<i>Multiple choice</i>	a) DKI Jakarta b) Bogor c) Depok d) Tangerang e) Bekasi

5) Pekerjaan	<i>Multiple choice</i>	a) Pelajar b) Mahasiswa c) Buruh/Karyawan
6) Pengeluaran	<i>Multiple choice</i>	a) <Rp1.000.000 b) Rp1.000.000-Rp2.000.000 c) Rp2.000.000-Rp.10.000.000 d) >Rp.10.000.000

Pada pertanyaan kuesioner section 2, berisikan tentang biodata dari responden. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengelompokkan bagian demografi untuk menyesuaikan target audiens dari perancangan.

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner *Section 3*

<b>SECTION 3: Pengetahuan dan Pengalaman</b>	Goal: Memahami kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media saat mencari sebuah informasi.	
Bagian ini bertujuan untuk memahami kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media untuk mencari dan mendapatkan informasi, khususnya terkait investasi ilegal berbasis money game online. Informasi ini akan digunakan untuk perancangan media yang lebih efektif dalam memberikan edukasi dan informasi kepada generasi Z		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Apakah Anda pernah berinvestasi?	Dikotomis	a) Pernah b) Belum pernah
2) Dari mana Anda mendapatkan informasi tentang investasi?	<i>Multiple choice</i>	a) Media sosial b) Seminar c) Teman d) Podcast e) Lainnya...
3) Anda tertarik untuk ikut/mencoba berinvestasi	Skala likert	Skala 1: Tidak tertarik Skala 4: Sangat tertarik
4) Apakah Anda mengetahui investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice</i>	a) Ya, Saya mengetahui investasi ilegal berbasis <i>money game</i> b) Saya hanya pernah mendeengar kasus-kasusnya saja di berita

		c) Tidak, saya tidak mengetahui investasi ilegal berbasis <i>money game</i>
5) Dari mana Anda mendapatkan informasi tentang kasus investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice</i>	a) Media sosial b) Berita c) Teman d) Forum diskusi e) Lainnya...
6) Anda sering mendapatkan modus investasi ilegal	Skala likert	Skala 1: Tidak pernah Skala 4: Sangat sering
7) Anda sering menemukan informasi tentang <i>money game</i> dalam kehidupan sehari-hari	Skala likert	Skala 1: Tidak pernah Skala 4: Sangat sering
8) Anda sering mendapatkan informasi mengenai ciri-ciri investasi ilegal berbasis <i>money game</i>	Skala likert	Skala 1: Tidak pernah Skala 4: Sangat sering
9) Apa saja yang Anda ketahui tentang investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) Investasi dengan perolehan keuntungan yang bukan dari hasil penjualan produk yang sah b) Investasi dengan keuntungan yang diperoleh melalui hasil penjualan layanan yang sah c) Investasi dengan menonton video untuk mendapatkan keuntungan dan melakukan top up untuk meningkatkan keuntungan tersebut d) Investasi yang mewajibkan anggotanya untuk membeli produk sebagai syarat menjadi anggota e) Investasi dengan pengumpulan modal dan mendapatkan keuntungan di setiap anggota baru yang mendaftar

		f) Penggunaan testimoni atau bukti keuntungan yang sulit di verifikasi g) Saya tidak mengetahui tentang investasi <i>money game</i>
10) Anda sering melihat konten investasi yang menjanjikan keuntungan besar dalam waktu singkat	Skala likert	Skala 1: Tidak pernah Skala 4: Sangat sering
11) Apabila Anda menemukan investasi dengan modus seperti investasi ilegal berbasis <i>money game</i> , apa yang akan Anda lakukan?	<i>Multiple choice</i>	a) Saya tertarik untuk mengikuti investasi tersebut karena terlihat menguntungkan b) Saya mencari informasi lebih dalam terlebih dahulu sebelum memutuskan c) Saya bertanya kepada orang lain yang memiliki pengalaman investasi d) Saya akan menghindarinya investasi tersebut
12) Menurut Anda, dimana investasi ilegal berbasis <i>money game</i> sering dipromosikan?	<i>Multiple choice</i>	a) Whatsapp b) Telegram c) Instagram d) Iklan online e) Lainnya...

Pada pertanyaan *section 3*, menanyakan terkait topik yang dibahas yaitu investasi ilegal berbasis *money game*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman terkait kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media untuk mencari dan mendapatkan informasi, khususnya terkait investasi ilegal berbasis *money game*. Informasi ini akan digunakan untuk perancangan media yang lebih efektif dalam memberikan edukasi dan informasi kepada generasi Z.

Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner *Section 4*

<b>SECTION 4: Media Informasi</b>	Goal: Memahami pola perilaku responden dalam menggunakan berbagai jenis media untuk mencari dan memperoleh informasi.
-----------------------------------	---

Bagian ini bertujuan untuk memahami kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media untuk mencari dan mendapatkan informasi, khususnya terkait investasi ilegal berbasis *money game online*. Informasi ini akan digunakan untuk perancangan media yang lebih efektif dalam memberikan edukasi dan informasi kepada generasi Z

<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Platform apa yang sering Anda gunakan untuk mencari Informasi investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) Instagram b) Tiktok c) Website d) Twiter (X) e) Facebook f) Youtube
2) Berapa lama durasi yang Anda gunakan dalam melakukan pencarian informasi dalam waktu sehari?	<i>Multiple choice</i>	a) Kurang dari 15 menit b) 15-30 menit c) 30-60 menit d) Lebih dari 1 jam
3) Penting adanya website yang membahas bahaya investasi ilegal berbasis <i>money game</i> menurut Anda	Skala likert	Skala 1: Tidak penting Skala 4: Sangat penting
4) Anda tertarik untuk menggunakan website yang memberikan informasi tentang bahaya investasi ilegal berbasis <i>money game</i>	Skala likert	Skala 1: Tidak tertarik Skala 4: Sangat tertarik
5) Apa yang menjadi minat Anda untuk membaca berita atau informasi terkait investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice</i>	a) Untuk mencari tahu apakah <i>money game</i> berbahaya atau tidak b) Untuk memahami metode atau skema yang digunakan <i>money game</i>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Banyaknya teman/keluarga yang membahas tentang <i>money game</i></li> <li>d) Untuk menemukan potensi investasi yang aman</li> </ul>
6) Desain tampilan website penting menurut Anda dalam meningkatkan minat Anda untuk menggali informasi di dalamnya	Skala likert	Skala 1: Tidak penting Skala 4: Sangat penting
7) Faktor apa yang menarik perhatian anda ketika mengunjungi website yang membahas tentang investasi ilegal berbasis <i>money game</i> ?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tata letak yang rapi</li> <li>b) Informasi teks yang mudah dipahami</li> <li>c) Kemudahan penggunaan navigasi</li> <li>d) Terdapat tampilan visual yang membantu memahami isi</li> </ul>
8) Pentingnya visualisasi website menurut Anda dalam memahami informasi mengenai bahaya investasi ilegal berbasis <i>money game</i>	Skala likert	Skala 1: Tidak penting Skala 4: Sangat penting

Pada pertanyaan kuesioner *section 4*, berisikan pertanyaan dengan membahas tentang media yang sering digunakan oleh responden Hal ini bertujuan untuk memahami kebiasaan responden dalam menggunakan jenis media untuk mencari dan mendapatkan informasi, khususnya terkait investasi ilegal berbasis *money game*.

### 3.3.3 FGD (*Focus Group Discussion*)

FGD (*Focus Group Discussion*) merupakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada kelompok dengan berdiskusi mengenai topik yang diangkat (Hennink, 2014, h. 1). FGD memiliki beberapa karakteristik dalam melakukan pengumpulan data (Hennink, 2014) menyebutkan karakteristik FGD yaitu memiliki 6 hingga 8 partisipan, memiliki dan berbagi pengalaman yang berhubungan dengan topik, berfokus pada topik yang diangkat, dan memiliki pertanyaan yang secara terbuka (h. 1-2). FGD memiliki tujuan untuk mengidentifikasi masalah pada topik yang diangkat berdasarkan perspektif partisipan (Hennink, 2014, h. 2). Pada perancangan, FGD dilakukan untuk mengetahui pengalaman dalam mengikuti investasi ilegal berbasis *money game* dan pendapat mengenai perancangan *mobile site* yang berisikan informasi tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Berikut ini beberapa pertanyaan yang diajukan dalam melakukan FGD yaitu:

- 1) Apa yang Anda ketahui mengenai investasi ilegal berbasis *money game*?
- 2) Mengapa Anda bisa terjerumus ke dalam investasi ilegal berbasis *money game*?
- 3) Apakah ada informasi yang membantu Anda untuk mengindikasikan bahaya investasi ilegal berbasis *money game*?
- 4) Setelah mengalami kejadian tersebut, apa pelajaran terbesar yang Anda dapatkan?
- 5) Menurut Anda, mengapa *mobile site* yang berisikan informasi mengenai investasi ilegal berbasis *money game* itu penting?

#### **3.3.4 Studi Eksisting**

Studi eksisting merupakan metode penelitian yang memanfaatkan data yang ada secara kreatif (Hulley et al., 2013, h. 192). Studi eksisting dilakukan dengan pengamatan dan mempelajari media informasi website yang sudah ada mengenai topik investasi ilegal. Dalam studi eksisting ini, penulis menganalisa dan mempelajari *mobile site* BNI Sekuritas dan AFPI atau

Asosiasi Fintech Pendanaan Bersama Indonesia yang merupakan situs penyedia informasi investasi termasuk investasi ilegal.

### 3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan dengan mengumpulkan data agar mendapatkan referensi atau inspirasi dalam aspek desain visual yang akan digunakan dalam perancangan. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan konsistensi perancangan dengan target audiens yang ditentukan. Penulis melakukan studi referensi pada *mobile site* Boel Inc. yang merupakan situs agensi kreatif dari Tokyo, Jepang dan *mobile site* Charles Lecrerc, yang merupakan situs tentang biografi dari salah satu pemain Formula One.

