

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek untuk perancangan media kampanye mengenai dampak menonton video pendek terhadap gangguan konsentrasi:

1) Demografis

b. Jenis kelamin: perempuan dan laki-laki

c. Usia: 16 – 24 tahun

Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024), dari segi umur, mayoritas orang yang menggunakan internet ini adalah Gen Z, yang lahir pada tahun 1997-2012 dengan total mencapai 24,40%.

d. Pendidikan: SMA, D3, dan S1

e. SES: B-C

2) Geografis

Area Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

3) Psikografis

a. Pengguna media sosial yang masih kurang sadar akan dampak menonton video pendek

b. Pengguna sosial media yang aktif

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian adalah *Design Thinking*. Menurut Tim Brown (2008), *Design Thinking* adalah proses dan

strategi dari penciptaan produk, jasa, dan solusi untuk pengguna. Terdiri dari lima tahap dan tiap tahap ini digunakan untuk strategi kreatif dalam proses desain.

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap pertama ini, perancang melakukan pengumpulan data dari sudut pandang lain dengan melakukan wawancara dengan ahli, menyebarkan kuesioner, dan mengumpulkan data dari jurnal-jurnal. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang lebih mendalam serta mendapatkan pendapat dari perspektif ahli. Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan terhadap subjek perancangan media.

3.2.2 *Define*

Untuk tahap kedua ini, melakukan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan pada tahap pertama, yang kemudian data ini digunakan untuk memperjelas masalah yang dibahas dan nantinya akan berguna untuk menentukan solusi dari masalah.

3.2.3 *Ideate*

Tahapan ketiga ini, perancang melakukan perancangan desain yang dimulai dengan *brainstorming* dan *mind map* untuk menentukan *big idea* dari masalah, kemudian perancang dapat mulai melakukan *moodboard* dari media yang dipilih.

3.2.4 *Prototype*

Di tahapan ini, perancang mulai membuat media dari hasil perancangan yang sudah dibuat pada tahap *ideate*. Proses ini dimulai dengan sketsa kasar, *key visual*. Elemen, media utama, dan media sekunder. Setelah melakukan tahap *prototype*, media sudah bisa untuk di uji dan di observasi.

3.2.5 *Test*

Untuk tahapan terakhir ini, perancang sudah melakukan *alpha testing* dari website yang sudah ada, kemudian dilanjutkan ke *beta testing* yang dilakukan dengan target audiens. Hasil dari tahapan ini

berguna untuk mengetahui apakah media ini dapat berguna untuk menangani masalah.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada metode penelitian untuk media informasi ini menggunakan metode penelitian yang digunakan berupa metode *hybrid*, penulisan akan menyebarkan kuesioner, melakukan wawancara dengan ahli, dan studi eksisting terhadap gangguan konsentrasi yang disebabkan oleh menonton video pendek.

3.3.1 Wawancara

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara, yang merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Wawancara ini dilakukan dengan psikolog, Fiona Valentina Damanik, M.Psi., Psikolog terhadap masalah menonton video pendek yang berdampak pada gangguan konsentrasi. Berikut ini daftar pertanyaan yang ditanyakan,

1. Apakah sebelumnya anda pernah menangani atau bertemu dengan pasien yang kecanduan dalam melihat video pendek pada media sosial?
2. Paling banyak pasien umur berapa yang sudah kecanduan?
3. Bagaimana gejala awal seseorang yang sudah memiliki kecanduan?
4. Apa dampak serta penyebab utama seseorang dapat kecanduan sosial media?
5. Apakah karena adiksi terhadap sosial media ini dapat mempengaruhi konsentrasi pengguna?
6. Apakah nantinya akan berdampak terhadap mental dari pasien?
7. Menurut anda apakah konten seperti video pendek bisa menjadi salah satu penyebab kecanduan?
8. Apakah adiksi terhadap masalah ini dapat ditangani?
9. Adakah sebuah saran agar pengguna sosial media dapat menghindari masalah ini?
10. Apakah menurut anda masalah ini perlu diantisipasi atau perlu diedukasi?
11. Apakah saat ini sudah ada media yang digunakan untuk mengedukasi?

3.3.2 Kuesioner

Peneliti membagikan kuesioner yang dibagikan secara *online* dan ditujukan kepada masyarakat Jabodetabek, dengan fokus responden yang berumur 16-24 tahun, dengan SES B, dan aktif menggunakan media sosial terlebih lagi pengguna aplikasi yang menyediakan konten video pendek. Berikut ini pertanyaan yang ada pada kuesioner,

- a. Usia (<16, 16-17, 18-21, >21)
- b. Domisili (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi)
- c. Pengeluaran per bulan (< Rp 1.500.000, Rp 1.500.000 - Rp 3.000.000, Rp 3.000.001 - Rp 4.000.000, Rp 4.000.001 - Rp 5.000.000, >Rp 5.000.000)
- d. Apakah anda pengguna sosial media? (Ya/Tidak)
- e. Seberapa sering anda menggunakan sosial media? (<1 jam, 1-2 jam, 2-3 jam, > 3 jam)
- f. Pernahkah anda memasang batasan waktu untuk membuka media sosial? (Ya/Tidak)
- g. Jika iya, berapa batas waktu anda menggunakan sosial media? (jawaban pendek)
- h. Apakah saat membuka sosial media, anda sering menonton *short video*? (Ya/Tidak)
- i. Sosial media apa yang paling sering kalian gunakan untuk menonton *short video*? (Youtube, Tiktok, Instagram, Facebook, X)
- j. Apakah anda merasa dapat mengatur waktu anda menonton video pendek? (Ya/Tidak)
- k. Berapa lama biasanya anda menonton *short video* pada saat membuka sosial media? (<30 menit, 30 menit - 1 jam, 1 - 2 jam, >3 jam)
- l. Jenis video apa yang biasa anda tonton? (edukasi, make up, unboxing barang, review film, lainnya...)
- m. Apakah anda sadar bahwa saat menonton *short video* anda suka lupa waktu? (Ya/Tidak)
- n. Saat menonton *short video* pernahkah anda merasa fokus anda teralihkan dari realita atau pekerjaan yang sedang dilakukan? (Ya/Tidak)

- o. Dengan menonton *short video* dapat mengganggu fokus anda. (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju)
- p. Apakah anda tahu dampak dari seringnya menonton *short video*? (Ya/Tidak)
- q. Pernahkah anda berusaha untuk berhenti menonton *short video*, jika merasa sudah lebih dari batas waktu yang anda tentukan? (Pernah dan berhasil untuk melanjutkan aktifitas, Pernah tetapi tidak berhasil dan lanjut menonton, Lupa untuk berhenti karena terlalu asik menonton)
- r. Apakah anda pernah membaca atau menemukan sebuah informasi tentang dampak video pendek terhadap gangguan konsentrasi? (Ya/Tidak)
- s. Jenis media informasi apa yang sering jumpai? (website, sosial media, buku fisik, E-book, jurnal, majalah, lainya...)
- t. Jenis media informasi apa yang sering kalian gunakan untuk mencari sebuah informasi? ((website, sosial media, buku fisik, E-book, jurnal, majalah)

3.3.3 Studi Eksisting

Melakukan analisa *SWOT* terhadap kampanye yang membahas tentang kecanduan bermain media sosial. Studi eksisting ini ditujukan agar penulis mendapatkan gambaran terhadap kampanye yang masih memiliki kesamaan tema dengan kampanye sebelumnya.

3.3.4 Studi Referensi

Dengan studi referensi, penulis dapat menentukan gaya visual dan media yang digunakan oleh kampanye-kampanye sebelumnya, sehingga dapat digunakan sebagai referensi dan dapat menyesuaikan dengan target audiens yang sudah ditentukan.