

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut hasil subjek perancangan yang dilakukan oleh penulis upaya menyesuaikan dengan segmentasi target sebagai berikut:

1. Geografis

- A. Primer : Kota Jakarta
- B. Sekunder : Depok, Bekasi, Tangerang, Bogor

Pemilihan wilayah primer ditentukan berdasarkan lokasi pemain *Simracing* terbanyak yaitu Jakarta. Wilayah sekunder mencakup area sekitar kota Jakarta yang juga terdapat pemain *Simracing*.

2. Demografis

- A. Usia : 18-25
- B. Status Economy Social (SES) : B-A
- C. Pendidikan : SMA-Pekerja

Selain lokasi dan demografis, penulis juga menentukan segi psikografis target pengguna *website*, yang dimana didominasikan oleh penggemar mobil dan balapan. Namun,

3. Psikografis

- A. Laki-laki yang memiliki hobi otomotif
- B. Laki-laki yang suka bermain *game* balap mobil dari berbagai macam *game* terkenal seperti Need For Speed, Forza Horizon, The Crew atau bahkan *game* balap dari developer *game* indie seperti Roblox Midnight Racing Tokyo dan sebagainya.
- C. Laki-laki yang suka menonton balapan di TV atau media sosial seperti F1, WEC, IMSA, dan sebagainya
- D. Laki-laki yang suka menonton konten track day atau *simracing* seperti di channel YouTube Misha Charoudin, SuperGT, Jimmy Broadbent, dan sebagainya.

Menurut Khaz (2025) dari GTplanet, Umur pemain *Simracing* ada di batasan umur 18 hingga 44 tahun. Namun, penulis mengambil batasan umur 18-25 tahun karena pemain *Simracing* yang baru belajar terdapat di rentang umur tersebut. Di rentang umur 18-25 tahun didominasi oleh orang-orang yang baru lulus SMA, sedang menjalankan pendidikan S1, dan juga yang sudah bekerja dan lulus jenjang studi S1. Jika diambil dari harga peralatan *Simracing* seperti steering wheel, gas pedal, handbrake, dan sebagainya, harga barang-barang tersebut sangat tidak disarankan untuk target market dibawah SES B, karena harga peralatan *Simracing* sangat tidak mendukung.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan pada perancangan untuk pemula dalam belajar *Simracing* ini, penulis menggunakan metoda perancangan berbasis *Design thinking*. Menurut Dam dan Siang (2021) *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada pengguna (*user-centered design*), dan terdiri dari lima tahap utama, yakni Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini dianggap sesuai karena proyek ini bertujuan untuk menciptakan solusi informatif yang interaktif dan juga edukatif berdasarkan kebutuhan untuk para pemula yang ingin belajar *Simracing* pembalap profesional yang ingin latihan, dan juga yang sudah ada pengalaman namun hanya menganggap *Simracing* sebagai sekedar hobi saja.

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi dan wawancara dengan pemula di bidang *Simracing* serta komunitas *Simracing* Indonesia dengan tujuan untuk memahami permasalahan, kesulitan, dan kebutuhan utama dari pemula dalam memahami dasar-dasar *Simracing* seperti peralatan yang harus dipakai, pemasangan dan pemeliharaan alat, teknik-teknik berkendara mobil dalam balapan, dan platform *game* yang tersedia.

3.2.2 *Define*

Berdasarkan data hasil observasi, kuesioner, dan wawancara, penulis dapat mengidentifikasi dan menyusun permasalahan utama yang dialami oleh pemula dalam proses belajar *Simracing*. Permasalahan akan dirumuskan dalam bentuk “problem statement” yang akan menjadi dasar perumusan untuk solusi desain.

3.2.3 *Ideate*

Setelah tahap Define, penulis akan memulai mengembangkan ide-ide kreatif sebagai solusi potensial. Proses ini mencakup brainstorming dan studi banding terhadap media serupa (baik maupun aplikasi edukatif yang membahas teknik berkendara mobil saat balapan atau balapan mobil (*motorsport*)).

3.2.4 *Prototype*

Penulis akan membuat prototipe media informasi (dalam bentuk low-fidelity hingga high-fidelity prototype) yang dirancang berdasarkan hasil dari tahap ideasi. Desain yang dihasilkan akan diuji dan divalidasi oleh pengguna dan ahli di bidang *Simracing* dan UI/UX.

3.2.5 *Test*

Tahap test prototipe akan diuji dengan melibatkan target pengguna (pemain *Simracing*) dan juga ahli UI/UX. Umpaman balik yang diperoleh dari tahap ini akan dipakai untuk menyempurnakan solusi desain agar tahap ini akan digunakan untuk menyempurnakan solusi desain agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih agar peneliti dapat mendalami pengalaman dan persepsi pengguna secara langsung. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan kuesioner terbuka untuk memahami karakteristik pengguna dan permasalahan yang mereka hadapi. Dokumentasi dilakukan melalui catatan lapangan, tangkapan layar, dan rekaman wawancara.

3.3.1 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2022) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang dituju untuk dijawabnya. Kuesioner disebarluaskan secara online melalui media sosial dan forum komunitas dengan target responden kepada orang-orang sesuai rentang umur yang didominasi pemain *Simracing*, pemain *game* balap biasa yang ingin mencoba *Simracing*, dan pemain *game* biasa sebanyak 100 responden. Berikut adalah pertanyaan yang disediakan oleh penulis di dalam kuesioner:

1. Usia
2. Kelamin
3. Domisili
4. Pekerjaan
5. Pernah main *game* balap?
6. Seberapa sering main *game* balap?
7. Pernah mendengar *Simracing*?
8. Darimana anda pernah mendengar soal *Simracing*?
9. Seberapa lama anda bermain *game* balap mobil/*Simracing*?
10. Apakah anda tau kalau *Simracing* bisa mengasah skill balapan yang bisa diaplikasikan di dunia asli?
11. Apakah anda tahu pembalap di dunia nyata pun juga berpartisipasi dalam *Simracing*?
12. Saya ingin mencoba *Simracing* karena...
13. Menurut anda, media apa yang cocok untuk mempelajari *Simracing*?
14. Media apa yang sering anda gunakan?
15. Media apa yang sering anda temukan konten *Simracing*?
16. Apakah anda tertarik jika ada platform yang membantu pembalap simracer untuk belajar?

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data primer dari praktisi *Simracing* dan pakar UI/UX. Informasi ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, kebiasaan, dan preferensi desain.

1. Wawancara dengan Pemain *Simracing*

Penulis akan mewawancara pemain *Simracing*. Tujuan wawancara adalah memahami permasalahan pemain *Simracing* yang masih berkembang dengan pertanyaan yang menyangkut hal seperti kesulitan belajar *Simracing*, cara belajar, Teknik yang dipelajari, dan sebagainya. Berikut adalah pertanyaan yang akan disediakan oleh penulis di saat wawancara.

1. Bagaimana awalnya mengenal *simracing*, dan kenapa tertarik untuk mencobanya?
2. Peralatan apa yang kamu pakai untuk *Simracing* saat pertama kali main *simracing*?
3. Apa kesulitan terbesar yang kamu alami saat pertama kali mencoba *simracing*?
4. Teknik dasar apa yang menurutmu paling sulit untuk dipelajari, apakah racing line, penggereman, throttle control, atau selain itu?
5. Bagaimana kamu belajar teknik-teknik *Simracing*? apakah belajar dari YouTube, forum, , komunitas, atau otodidak?
6. Menurut Anda, seberapa besar pengaruh teman atau komunitas dalam membantu kamu berkembang di *Simracing*?
7. Apa yang membuatmu selalu termotivasi untuk terus berlatih *Simracing*?
8. Bagaimana pengalamamu dalam menggunakan peralatan *simracing* (misalnya setir atau pedal)? Apakah ada kendala teknis atau kesulitan saat beradaptasi dengan perangkatnya?

9. Jika ada sebuah yang mengajarkan tentang *simracing*, topik apa yang menurutmu paling penting untuk dipelajari pemula?
10. Apa harapanmu dari sebuah pembelajaran *Simracing* agar bisa benar-benar membantu pemula seperti kamu berkembang lebih cepat?

2. Wawancara Atlet Profesional *Simracing*

Penulis akan mewawancara atlet *Simracing*. Tujuan wawancara adalah memahami pertanyaan yang teknis mengenai *Simracing* seperti Teknik balap, alat yang digunakan untuk *Simracing* seperti seputar computer atau console yang digunakan, perlengkapan simrig, *game* yang dimainkan, dan sebagainya Berikut adalah pertanyaan yang akan disediakan oleh penulis di saat wawancara.

1. Bisa ceritakan bagaimana perjalanan Anda dari awal mengenal *Simracing* hingga menjadi atlet/berpengalaman?
2. Peralatan *Simracing* apa yang menurut Anda paling penting untuk dikuasai pemula terlebih dahulu, dan apa peralatan tambahan yang dibutuhkan saat naik ke level kompetitif?
3. Menurut pengalaman Anda, seberapa besar pengaruh peralatan (setir, pedal, *shifter*, *rig*) terhadap performa dibandingkan dengan keterampilan murni?
4. Apa saja aspek penting dalam merawat perangkat *Simracing* agar tetap awet dan konsisten performanya?
5. Teknik dasar apa saja yang wajib dikuasai pemula sebelum melangkah ke level lebih lanjut?
6. Seberapa penting penguasaan throttle control dalam *Simracing*, khususnya untuk menjaga konsistensi lap?
7. Bisa jelaskan peran trail braking dalam mempercepat waktu lap, serta kesalahan umum yang dilakukan pemula saat mencobanya?

8. Bagaimana cara melatih steering input yang halus dan presisi, terutama saat melewati tikungan berkecepatan tinggi?
9. Seberapa besar pengaruh weight transfer terhadap stabilitas mobil, dan bagaimana pemula sebaiknya mulai memahami konsep ini?
10. Apa perbedaan pendekatan berkendara pada *drivetrain* yang berbeda (FF, FR, MR/RR, AWD), dan teknik apa yang paling menonjol pada masing-masingnya?
11. Teknik balap lanjutan apa yang menurut Anda paling krusial untuk dipelajari setelah dasar-dasarnya dikuasai (misalnya *overtaking*, *racecraft*, manajemen ban)?
12. Sejauh mana pengaturan setup mobil virtual (suspensi, differential, aero, ban) berpengaruh terhadap performa, dan apakah pemula perlu memahaminya sejak awal?
13. Apa strategi latihan atau drill yang paling efektif bagi pemula agar bisa berkembang ke level kompetitif? (contoh: latihan konsistensi lap, endurance, atau teknik spesifik).
14. Dari pengalaman Anda, kesalahan teknis apa yang paling sering dilakukan pemula, dan bagaimana cara memperbaikinya?

Jika ada sebuah pembelajaran *Simracing*, materi teknis atau fitur apa saja yang menurut Anda wajib ada agar benar-benar membantu pemula berkembang?

3.3.3 Observasi

Tahap terakhir penulis dalam proses pencarian metodologi perancangan adalah mengunjungi tempat warnet *Simracing* dan melakukan observasi di tempat itu. Tempat yang akan dikunjungi oleh penulis adalah Point Arena yang berlokasi di Tendean, Jakarta selatan, Kota Jakarta. Hal ini dilakukan oleh penulis sebagai penelitian mengenai pengamatan komunitas pemain *Simracing*, suasana warnet, cara bermain, dan juga mengamati perlengkapan *Simracing* yang tersedia di warnet tersebut.



Gambar 3.1 Observasi ke Tempat Warnet Simracing

1. Pengamatan Berperan Serta

Penulis akan memesan dua jam bermain di Point Arena untuk mencoba langsung *simulator*. Setelah itu resepsionis mengarahkan penulis untuk ke ruangan khusus untuk *simracing*.

2. Pengamatan Terfokus

Penulis mulai memfokuskan perhatian pada topik edukasi dasar *Simracing* seperti pemilihan peralatan dan pemahaman teknik berkendara. Penulis akan mencoba tiga mobil yang berbeda dengan *drivetrain* yang berbeda. Tujuan penulis melakukan hal tersebut adalah untuk mencoba Teknik-teknik *simracing* di lintasan berbeda.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi referensi merupakan sebuah proses yang berguna dalam menganalisis berbagai penelitian yang ada ketertarikan dengan topik tertentu yang sedang ditelusuri (Neuman, 2014). Tahap studi referensi dilaksanakan sebagai langkah awal untuk menjadi acuan untuk pemahaman konsep desain dan informasi yang akan ditampilkan dengan relevansi topik.

Studi referensi yang dilakukan oleh penulis adalah mengamati berbagai *website* forum otomotif dan juga tampilan *game* balap Gran Turismo PSP sebagai referensi dalam proses desain *website* yang akan dirancang.

3.3.5 Studi Referensi

Tahap studi eksisting adalah proses penelusuran penelitian yang pernah dibuat yang dirancang dan dipublikasikan namun ada relevansi dengan topik yang diteliti Creswell (2018) mengujarkan bahwa studi eksisting diperlukan untuk mengidentifikasi apa yang sudah diteliti dan untuk menemukan celah atau hal-hal yang belum dibahas dan dapat dijadikan fokus dalam penelitian untuk kedepannya.

Penulis akan mengambil studi eksisting dengan buku “*The Motor Racing Book*” dari Suellio Almeida (2024). *The Motor Racing Book* adalah buku yang membahas tentang teknik balap mobil yang ditulis oleh Suellio Almeida. Suellio Almeida sendiri adalah seorang pembalap di dunia nyata dan juga di *Simracing* dari Brazil, dia juga seorang pelatih *Simracing* yang mengajar pembalap di dunia nyata, pemain *Simracing* biasa, dan bahkan Felipe Drugovich pembalap F1 dari Aston Martin F1 team. Selain menjadi pelatih, dia juga ikut balap di seri IMSA kelas TCR.