

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan pada aplikasi mobile mengenai fenomena *hustle culture* difokuskan kepada dewasa muda dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
 - b. Usia : 18-25 tahun mahasiswa aktif

Individu dengan rentang 18-25 tahun dapat dikategorikan sebagai dewasa awal (Santrok dalam Afandi, 2024, h.167). Pada usia ini, umumnya seorang individu sedang menjalankan studinya di universitas (Fadhilah, 2022, h.30). Selain itu, individu dalam rentang usia ini sedang mengalami *quarter life crisis* dimana mereka akan merasakan beberapa hal seperti, kesulitan mengambil keputusan; keputusasaan; penilaian negative pada diri sendiri; merasa terjebak; cemas akan masa depan; tertekan pada tuntutan; dan cemas pada hubungan antar personal (Robbins & Wilner dalam Afandi, 2024, h.167). Faktor-faktor ini yang kemudian mendorong mahasiswa mengambil pekerjaan sampingan untuk memenuhi kebutuhan secara finansial ataupun ekspektasi dari dalam diri (Pamungkas, 2024, h.185).

- c. Pendidikan : S1 (Mahasiswa aktif)
 - d. SES : B – C (Primer) dan A – B (Sekunder)

Siswa atau mahasiswa yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi yang tinggi cenderung memiliki akses yang lebih baik terhadap sumber daya pendidikan yang baik seperti, fasilitas,

pengajar, dan materi. Siswa dengan latar belakang sosial yang lebih tinggi biasanya mencapai hasil pendidikan yang lebih baik (Anisha, 2024, h.58). Sebaliknya, peserta didik yang berasal dari kalangan keluarga SES atau keterbatasan ekonomi memiliki potensi untuk mendapat pendidikan yang kurang baik (Muzaki, 2025, h.65).

2) Geografis : Area Tangerang

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistika Kota Tangerang tahun 2024, populasi dari kelompok umur 20-24 mendapai angka 152.2 ribu jiwa (BPS, 2025). Provinsi Banten merupakan provinsi penyumbang ekspor ekonomi kreatif terbesar ke-3 di Indonesia dengan 3 kota tertinggi yaitu, Kota Tangerang Selatan, Kota Tangerang, dan Kabupaten Tangerang (Suswando, 2024, h.53). Adapun, data dari Statistik Ekonomi Kreatif tahun 2020 menemukan bahwa Kabupaten Tangerang memiliki jumlah pelaku ekonomi kreatif tertinggi yaitu 19,07% (Suswando, 2024, h.54). Secara tidak langsung, angka ini meningkatkan peluang bagi mahasiswa untuk mendapatkan tempat pekerjaan sampingan maupun tetap.

3) Psikografis

- a. Mahasiswa yang mengalami dampak negative dari fenomena *hustle culture*.
- b. Mahasiswa yang ingin memiliki manajemen waktu yang lebih baik.
- c. Mahasiswa yang ingin menyeimbangkan aktivitas kuliah dan pekerjaan sampingan

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini akan menggunakan metode *user centered design* (UCD). *User centered design* (UCD) merupakan sebuah proses desain yang mengutamakan *user* dan kebutuhan mereka sebagai fokus utama pada setiap fasenya (Interaction Design Foundation – IxDF, 2016). Dengan memahami aspek emosi dan perilaku *user* secara mendalam, desain yang dirancang dapat menjadi solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan *user*. Karena sifatnya yang *iterative*, *output* dari perancangan terus disesuaikan dengan *feedback* yang didapat dari *user*. Metode UCD memiliki empat tahapan utama yaitu *understand context of use*, *specify user requirements*, *design solutions*, dan *evaluate against requirements* dengan penjelasan sebagai berikut.

3.2.1 *Understand context of use*

Pada tahap pertama, penulis akan memahami calon *user* aplikasi yaitu mahasiswa yang mengalami fenomena *hustle culture* menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara bersama mahasiswa yang memiliki pekerjaan sampingan. Data yang akan dikumpulkan pada tahap ini adalah informasi mengenai keluhan yang dialami oleh target audiens untuk dijadikan solusi dalam bentuk fitur aplikasi. Lalu, penulis akan melakukan wawancara bersama ahli psikologis untuk mendapatkan informasi mengenai solusi aktual terhadap fenomena *hustle culture* yang dapat diaplikasikan ke dalam solusi perancangan. Adapun, penulis akan melakukan wawancara ahli bersama ahli desain UI/UX untuk mendapatkan informasi mengenai desain yang sesuai dengan target audiens. Selain dari memahami target audiens, penulis juga melakukan analisa terhadap media-media yang sudah pernah dibuat mengenai topik fenomena dengan teknik studi eksisting dan referensi. Tujuannya adalah mencari informasi mengenai kelebihan serta kekurangan dari media-media yang pernah ada terhadap fenomena ini.

3.2.2 *Specify user requirements*

Dalam tahapan ini, penulis akan mengelompokkan dan mengorganisir data yang sudah di dapat ke dalam beberapa kelompok data dengan beberapa teknik. Data yang didapat dari wawancara seputar target audiens akan dikemas

menggunakan teknik *user persona*, *user journey*, dan *user flow*. *User persona* akan digunakan untuk menentukan tipe individu yang akan menjadi target audiens dari perancangan. Kemudian, *user journey* akan dibuat untuk memahami keluhan yang dirasakan target audiens selama proses menghadapi dampak negatif fenomena. Setelah itu, penulis akan merangkum semua perencanaan fitur aplikasi ke dalam *information architecture* yang kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk membuat *user flow* dan konten aplikasi. *User flow* dibuat pada tahapan ini untuk melihat efektivitas alur dan fitur yang akan dijalankan oleh pengguna.

3.2.3 Design solutions

Pada tahapan ini, penulis akan memulai proses perancangan aplikasi yang dimulai dengan pembuatan *mindmap*, *keywords* dan *big idea*. Untuk menyelaraskan gaya visual, penulis juga akan membuat *moodboard* dan *stylescape* sebagai acuan gaya elemen dan warna desain. Penulis juga menggunakan informasi dari wawancara bersama target audiens dan ahli yang sudah diorganisir ke dalam *information architecture* (IA) sebagai dasar konten aplikasi. Lalu, penulis akan membuat sketsa aplikasi dalam bentuk *low-fidelity* yang akan difinalisasi ke *high-fidelity* dengan IA sebagai konten aplikasi.

Kemudian, penulis akan memfinalisasikan *low-fidelity* yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya untuk dijadikan *high-fidelity* yang siap untuk diuji coba kepada target audiens. Pada proses finalisasi, *insight* yang didapat dari wawancara bersama ahli UI/UX akan digunakan sebagai acuan untuk menjaga solusi yang dihasilkan tetap *user friendly*. Gaya visual akan mengikuti *big idea*, *moodboard* dan *stylescape* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya untuk menjaga konsistensi visual dan bahasa. Hasil akhir dari tahapan ini adalah prototype *high-fidelity* yang siap untuk diuji ke *user*.

3.2.4 Evaluate against requirements

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan *user-test* menggunakan teknik kuesioner dan wawancara kepada target audiens untuk mendapatkan feedback mendalam terkait visual, konten, dan flow dalam aplikasi. Pada tahapan ini, penulis akan melakukan dua tahapan test pada *user* yaitu *alpha*

test dan *beta test*. *Alpha test* akan dilakukan kepada sesama *creator* untuk mendapatkan *feedback* pertama melalui survey pengguna. Adapun, *survey* pengguna akan menggunakan kuesioner *UEQ (User Experience Questionnaire)* versi lengkap yang terdiri 26 pertanyaan seputar *attractiveness* (tingkat keindahan), *efficiency* (efisiensi), *perspicuity* (kemudahan), *dependability* (dapat diandalkan), *stimulation* (membangkitkan rasa), dan *novelty* (kebaruan). Kemudian *beta test* akan dilakukan bersama target audiens secara langsung melalui wawancara. *Feedback* yang didapatkan akan diimplementasikan ke dalam aplikasi sebagai revisi untuk memenuhi kebutuhan dari target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan komprehensif. Metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan yang naratif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam (Sari dkk, 2025, h.1). Proses pengumpulan data akan dibagi dalam dua jenis yaitu data primer dan sekunder. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah wawancara pada target audiens dan ahli. Sementara itu, pengumpulan data sekunder akan menggunakan teknik studi eksisting dan referensi.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data yang melibatkan percakapan antar periset dan informan (Berger dalam Kriyantono, 2024, h.289). Teknik pengumpulan data ini biasa digunakan bersamaan dengan metode lainnya seperti observasi atau kuesioner dengan tujuan menggali informasi yang lebih dalam dan lengkap (Kriyantono, 2024, h.293). Adapun, jenis wawancara yang akan digunakan adalah semistruktur, yaitu wawancara dengan daftar pertanyaan yang dapat berkembang seiring berjalannya wawancara (Kriyantono, 2024, h.291). Wawancara akan dilakukan bersama target audiens untuk memahami pandangan dan pengalaman target terhadap fenomena *hustle culture*. Kemudian, wawancara pada ahli akan dilakukan

untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan ahli terhadap fenomena *hustle culture* dan proses desain solusi perancangan. Jenis wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur untuk mendapatkan data yang lebih mendalam karena sifatnya yang fleksibel terhadap situasi wawancara. Wawancara pertama dilakukan kepada Resty Fauziah MG, M.Psi. selaku psikolog klinis dan wawancara kedua dilakukan kepada Toraihan Sumantri selaku ahli dalam bidang desain UI/UX. Berikut adalah penjelasan mengenai wawancara yang akan dilakukan.



A. Wawancara pada target audiens

Penulis akan melakukan wawancara semi terstruktur bersama target audiens yang berprofesi sebagai mahasiswa dengan kriteria memiliki kegiatan ataupun pekerjaan sampingan di luar perkuliahan. Pada proses pengumpulan data ini, penulis akan memfokuskan pada target audiens yang berdomisili dalam kawasan Tangerang. Adapun wawancara ini dilakukan untuk memahami pengalaman, kondisi dan tanggapan terhadap fenomena *hustle culture*, dan respon terhadap solusi perancangan berupa aplikasi. Hasil dari wawancara ini akan diterapkan ke dalam aplikasi dalam bentuk fitur yang dapat membantu target audiens untuk menghadapi permasalahannya. Berikut adalah daftar pertanyaan dasar yang akan digunakan pada wawancara bersama target audiens.

1. Apa yang Anda ketahui atau terlintas di pikiran ketika mendengar istilah *hustle culture*?
2. Menurut Anda, apakah Anda terlibat ke dalam fenomena *hustle culture* ini? Coba ceritakan
3. Boleh ceritakan apa yang memotivasi Anda untuk mengambil pekerjaan/kegiatan sampingan?
4. Seberapa jauh dampak negatif yang Anda rasakan ini mempengaruhi kualitas pekerjaan Anda di kuliah ataupun pekerjaan sampingan?
5. Apa saja upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatif dari *hustle culture*, dan seberapa efektif metode tersebut untuk lepas dari *burnout*/stres?
6. Adakah media-media atau metode khusus yang digunakan untuk mengurangi stres akibat bekerja?
7. Jika ada sebuah aplikasi yang dapat membantu manajemen waktu antara pekerjaan dan pekerjaan sampingan, apa saja fitur-fitur yang akan membantu Anda manajemen waktu dengan lebih baik?

8. Bagaimana tanggapan Anda terhadap konsep aplikasi yang sudah diajukan tadi?
9. Bagaimana fitur-fitur tersebut dapat membantu Anda atau bagaimana Anda akan menggunakan fitur tersebut untuk mengatur waktu antara bekerja, kuliah dan istirahat?
10. Sejauh apa fitur pengingat atau reminder dapat membantu Anda untuk tetap segar ketika mengerjakan pekerjaan tertentu?
11. Sebaliknya, fitur-fitur apa yang akan membuat Anda merasa enggan atau malas menggunakan aplikasi tersebut?

B. Wawancara bersama Psikolog

Penulis akan melakukan wawancara semi terstruktur bersama Resty Fauziah MG, M.Psi. selaku psikolog klinis dari yang memiliki pengalaman sebagai psikolog dalam bidang gangguan psikologis pada orang dewasa seperti gangguan kecemasan, depresi, gangguan konsentrasi, dan konflik interpersonal. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pandangan secara psikologis terhadap fenomena *hustle culture*, dampaknya terhadap kesehatan mahasiswa dan upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi dampak dari *hustle culture*. Hasil dari wawancara ini akan diterapkan ke dalam solusi perancangan sebagai fitur yang dapat membantu mengatasi fenomena. Berikut adalah daftar pertanyaan dasar yang akan digunakan pada wawancara ini.

1. Bagaimana Bapak/Ibu mengartikan fenomena *hustle culture*, khususnya pada kalangan mahasiswa zaman sekarang?
2. Apa saja faktor yang memicu munculnya budaya *hustle culture* di kalangan mahasiswa?
3. Bagaimana peran media sosial dalam memperkuat fenomena ini di kalangan mahasiswa?
4. Dari perspektif psikologis, apa saja dampak yang diakibatkan *hustle culture* pada kesehatan mental mahasiswa?

5. Sejauh apa dampak *hustle culture* pada kesehatan mental dapat mempengaruhi kesehatan fisik mahasiswa?
6. Menurut, Bapak/Ibu apakah ada korelasi antara *hustle culture* dengan risiko *burnout*?
7. Jika iya, seberapa buruk dampak yang dapat disebabkan oleh *burnout* pada seseorang?
8. Apa saja tanda awal yang menjadi indikasi seseorang yang mulai terjebak dalam *hustle culture*?
9. Apakah ada strategi yang bisa dilakukan untuk mencegah atau mengatasi dampak buruk dari *hustle culture*?
10. Selama ini, apa saja solusi atau adakah pengobatan yang harus diambil oleh pasien yang mengalami?
11. Menurut Bapak/Ibu adakah cara yang bisa dilakukan mahasiswa untuk tetap produktif tanpa terjebak dalam *hustle culture*?
12. Apakah penggunaan teknologi seperti aplikasi, efektif untuk mengatasi ataupun mencegah *hustle culture* pada mahasiswa?
13. Menurut bapak/ibu, apa saja strategi untuk menangani dampak dari hustling, yang bisa diterapkan sebagai fitur dalam aplikasi?
14. Adakah pesan penting yang ingin disampaikan kepada mahasiswa terkait fenomena *hustle culture* ini?

C. Wawancara bersama Ahli Desain bidang Aplikasi

Wawancara kedua akan dilakukan bersama bapak Toraihan Sumantri selaku ahli desain dalam bidang UI/UX. Jenis wawancara yang akan digunakan adalah semi terstruktur dengan tujuan untuk memperdalam wawasan mengenai proses dan sistematis perancangan aplikasi mobile, penerapan metode *user centered design* (UCD) pada proses perancangan dan penerapan *feedback user* terhadap aplikasi. Hasil dari wawancara ini adalah insight mengenai detail perancangan aplikasi

yang tepat dan efisien untuk diterapkan pada proses perancangan. Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam wawancara ini.

1. Apa saja metode desain yang efektif dan masih relevan untuk proses perancangan aplikasi?
2. Bagaimana cara menerapkan metode Design Thinking dan pendekatan Human Centered Design ke dalam setiap tahap proses perancangan?
3. Apa saja prinsip UI/UX yang harus diperhatikan pada setiap tahapannya?
4. Bagaimana cara bapak/ibu menentukan fitur – fitur utama dalam aplikasi?
5. Bagaimana caranya merancangan UI yang dapat menarik tapi tetap fungsional?
6. Bagaimana caranya mengetahui bahwa fitur aplikasi sudah cukup efektif untuk memenuhi kebutuhan user?
7. Seberapa besar peran gamifikasi untuk aplikasi manajemen waktu dan produktivitas?
8. Adakah metode lain selain gamifikasi yang dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman yang fun?
9. Teknik atau metode apa yang biasa bapak/ibu gunakan untuk melakukan prototype test?
10. Bagaimana cara menyeleksi dan menerapkan feedback user ke dalam desain aplikasi?
11. Adakah tips atau rekomendasi untuk perancang aplikasi pemula yang ingin merancang aplikasi?

3.3.2 Studi Eksisting

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan studi eksisting pada aplikasi “Habitica” yang memiliki fungsi untuk mengatur pekerjaan dan *goals* yang ingin dicapai per hari dengan pendekatan gamifikasi. Penulis akan mengumpulkan data mengenai kelebihan dan kekurangan dari fitur dan

tampilan aplikasi untuk dijadikan acuan sebagai aplikasi yang memiliki pendekatan serupa dengan solusi yang akan dirancang. Analisis ini akan digunakan sebagai acuan utama perancangan aplikasi dalam membuat fitur ataupun gaya visual yang sesuai dengan target audiens.

3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi akan dilakukan pada tiga aplikasi *mobile* yaitu “*Daylio*”, “*Notion*”, dan “*Dorro Timer*” yang berfungsi sebagai jurnal emosi, penilaian kesehatan mental dan manajemen waktu, dan *tracker* untuk waktu istirahat. Pada teknik ini, penulis akan mengumpulkan data mengenai fitur, visualisasi, tata bahasa dan *flow* pada referensi aplikasi. Data ini kemudian akan dijadikan sebagai referensi untuk perancangan konten maupun visual dari solusi perancangan.

