

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Perancangan subjek tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Tentang Ilmu Dasar Bermain Olahraga Billiard” akan penulis klasifikasikan secara berikut :

##### 3.1.1 Demografi

- a. Usia : 17-23 tahun
- b. Gender : semua

Penulis membatasi pencarian data sesuai dengan ketentuan diatas dikarenakan dikarenakan billiar sekarang sangat populer dikalangan remaja dan dewasa muda. Berdasarkan artikel liputan6.com komunitas *Carabao Billiards* sudah mampu cetak atlet billiar hingga ke ajang internasional, salah satunya atlet *junior* dari *Carabao Billiards*.

- c. SES B

Penulis memilih SES B dikarenakan solusi desain yang penulis yang berupa *website* yang secara tidak langsung mengharuskan target audiens penulis memiliki akses mudah ke *internet*.

### 3.1.2 Geografis

Hal ini disebabkan karena pada kota seperti **Tangerang** ini merupakan salah satu kota yang meningkatnya tempat bermain billiar secara pesat. Ini didukung data dari Banten. antaranews, salah satu tempat billiar yang cukup populer melakukan pembesaran tempat dengan menabahkan sebanyak 70 meja di lokasinya.

### 3.1.3 Psikografis

Para pemain biliar yang aktif mencari pengalaman bermain dengan teknik yang lebih baik dan terampil, terutama remaja dan dewasa muda yang memiliki dedikasi dalam mengasah kemampuan bermain biliar. Mereka cenderung membawa peralatan pribadi seperti stik biliar dan aksesoris pendukung lainnya, serta memiliki motivasi tinggi untuk meningkatkan performa permainan.

Selain itu, terdapat juga pemain kasual yang bermain biliar sebagai hiburan dan aktivitas sosial, umumnya terdiri dari anak-anak sekolah hingga orang dewasa yang lebih berfokus pada interaksi sosial daripada teknik permainan. Mereka tidak terlalu memedulikan perlengkapan pribadi dan lebih memanfaatkan fasilitas yang ada di tempat bermain.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, metode Design Thinking digunakan sebagai pendekatan dalam merancang media interaktif yang mengajarkan ilmu dasar bermain biliar. Metode ini dipilih karena berfokus pada pendekatan yang berpusat pada pengguna (user-centered approach), sehingga dapat membantu dalam menciptakan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pemula yang ingin belajar biliar dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Menurut Stevens (2023) dalam artikelnya "What is The Design Thinking Process?", Design Thinking adalah metode pemecahan masalah secara kognitif dan kreatif yang mampu menghasilkan solusi berbasis kebutuhan pengguna. Dahlan (2022, h. 63-71) yang dikutip dalam Kurniasih (2024, h. 241) menyatakan bahwa

metode Design Thinking sangat efektif dalam memahami serta mendefinisikan masalah melalui proses brainstorming, pengembangan ide, dan pengujian langsung (prototype). Oleh karena itu, dalam perancangan media interaktif ilmu dasar bermain biliar ini, metode Design Thinking diterapkan untuk memahami kendala yang dihadapi pemula, merancang solusi yang inovatif, serta mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Menurut Dygert (2020, h. 25) dalam bukunya "*Design Thinking: Creating Authentically Learner Centric Solutions*", metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap utama:

### **3.2.1 Empathize**

Pada tahap ini, penelitian dilakukan untuk memahami kebutuhan, kendala, dan pengalaman para pemula dalam belajar biliar. Data diperoleh melalui wawancara dengan pemain pemula, observasi di tempat biliar, serta analisis konten edukasi yang sudah ada. Fokus utama adalah mengidentifikasi kesulitan yang sering dihadapi oleh pemula, seperti kurangnya pemahaman mengenai teknik dasar, kesulitan dalam mengontrol bola, dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif.

### **3.2.2 Define**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, masalah utama dirumuskan untuk dijadikan dasar dalam perancangan media interaktif. Beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya sumber belajar yang mudah diakses, keterbatasan dalam memahami teknik dasar secara visual, dan minimnya latihan berbasis simulasi. Dengan memahami masalah ini, tujuan utama dari perancangan media interaktif ditetapkan, yaitu menciptakan platform edukasi yang menyajikan teknik dasar biliar secara visual, interaktif, dan mudah dipahami.

### 3.2.3 Ideate

Tahap ini berfokus pada pengembangan berbagai ide solusi yang dapat mengatasi masalah yang telah didefinisikan. *Brainstorming* dilakukan untuk menentukan format terbaik dari media interaktif ini, seperti apakah berbentuk aplikasi, *website*, atau video tutorial. Selain itu, strategi penyampaian materi juga dipertimbangkan, seperti penggunaan animasi untuk menjelaskan teknik dasar, fitur simulasi gerakan bola, serta kuis interaktif untuk menguji pemahaman pengguna.

### 3.2.4 Prototype

Setelah konsep dasar ditentukan, tahap prototipe dilakukan dengan membuat versi awal dari media interaktif yang dirancang. Misalnya, jika berbentuk aplikasi atau website, maka dibuat wireframe dan desain awal yang menampilkan menu utama, visualisasi teknik dasar, serta fitur interaktif lainnya. Jika dalam bentuk video tutorial, maka dibuat konsep storyboard dan uji coba pembuatan konten dengan demonstrasi teknik dasar oleh pemain biliar profesional.

### 3.2.5 Test

Prototipe yang telah dibuat diuji coba kepada target pengguna, yaitu pemula yang ingin belajar biliar. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media yang telah dirancang. Feedback dari pengguna dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan perbaikan sebelum produk final dirilis. Beberapa aspek yang diuji meliputi kemudahan penggunaan, efektivitas dalam menyampaikan materi, serta daya tarik visual dan interaktif dari media yang dibuat.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan merupakan *hybrid*, campuran antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, *focus group discussion* dan observasi. Data tersebut akan membantu dalam pembuatan media informasi yang menurut

penulis cukup relevan untuk masalah yang penulis angkat. Sedangkan, metodologi penelitian kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner.

### **3.3.1 Wawancara**

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020), wawancara didefinisikan sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Definisi ini menekankan pentingnya interaksi langsung dan dinamis antara pewawancara dan responden. Proses ini tidak hanya melibatkan pertukaran informasi tetapi juga memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih dalam mengenai pengalaman, pendapat, serta emosi responden. Dalam perkembangan penelitian kualitatif, wawancara tidak hanya dipandang sebagai alat untuk mendapatkan data, tetapi juga sebagai proses sosial yang kompleks yang melibatkan negosiasi makna antara pewawancara dan partisipan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan rangkaian proses dalam menyusun wawancara terstruktur yang akan dijadikan sebagai sumber data primer. Sebagai tahap persiapan awal, penulis membagi kategori narasumber yang terdiri dari perwakilan dari pemula biliar generasi Z, yang tujuannya untuk mengetahui minat dan preferensi Generasi Z dalam mempelajari ilmu dasar biliar serta mengetahui pola dan kebiasaan mereka dalam mengakses media interaktif.

Selanjutnya, narasumber yang memiliki pengalaman dalam dunia biliar, seperti pelatih, atlet biliar, atau pemilik tempat billiar yang aktif di komunitas billiar Indonesia dengan tujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai teknik dasar biliar serta pendekatan yang efektif dalam mengajarkan ilmu biliar secara interaktif.

### 3.3.1.1 Wawancara dengan Pelatih Biliar

Dalam wawancara pertama yang dilakukan pada tanggal 4 Maret 2025, penulis melakukan wawancara kepada Bapak Erwin Zu sebagai narasumber pertama yang mewakili narasumber sebagai ahli biliar atau pelatih biliar. Melalui wawancara ini penulis bertujuan untuk memperoleh pandangan atau *vision* dari Bapak Erwin Zu tentang bagaimana perkembangan olahraga biliar di Indonesia terutama di kota Tangerang yang sekarang lagi mempengaruhi minat remaja sampai dewasa muda untuk bermain olahraga biliar. Penulis juga ingin mengetahui sebagai pemula biliar, ilmu dasar apa saja yang penting dipelajari menurut ahli atau pelatih biliar.

Dalam wawancara penulis menggunakan beberapa pertanyaan seperti berikut:

1. Sudah berapa lama terjun ke dunia biliar, dan sudah berapa lama anda sudah menjadi pelatih biliar ?
2. Melihat perkembangan permainan biliar di Indonesia terutama dikalangan generasi sekarang, sebagai pelatih bagaimana sih perasaannya terhadap fenomena ini ?
3. Dalam permainan biliar banyak sekali ilmu atau teknik menurut anda sebagai pelatih biliar, ilmu dasar apa saja yang harus dipelajari terlebih dahulu sebagai pemula ?
4. Apakah ada metode khusus sebagai coach agar bisa mengajarkan teknik billiar yang benar kepada pemula ?

### 3.3.1.2 Wawancara dengan Pemula Biliar

Wawancara kedua yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2025, penulis melakukan wawancara kepada Nicholas Tusa sebagai narasumber kedua yang mewakili pemula biliar. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk mengetahui apakah benar pemula biliar masih memiliki kesulitan dalam melakukan teknik dasar biliar.

Dalam wawancara penulis menggunakan beberapa pertanyaan seperti berikut:

1. Sudah berapa lama tertarik dengan olahraga billiar ?
2. Seberapa sering anda bermain billiar ?
3. Permainan tipe billiar apa yang sering kalian mainkan ?
4. Apakah anda mendapatkan pelatihan khusus atau otodidak saat belajar bermain billiar ?
5. Kesulitan apa dalam mempelajari ilmu dasar dari billiar bagi anda ?
6. Teknik apa yang paling sulit di billiar bagi anda ?
7. Biasanya jika ingin mempelajari teknik tersebut, anda mencari solusinya dengan cara apa ?
8. Apakah menurut anda adanya media interaktif seperti website tentang teknik dasar biliar membantu bagi pemula yang ingin belajar ?

### 3.3.1.3 Wawancara dengan *Website Expert*

Wawancara ketiga yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2025, penulis melakukan wawancara kepada Bapak Steven Suki sebagai narasumber ketiga yang mewakili *Webiste Expert*. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang

*website* sesuai dengan target sasaran penulis, agar dapat menyampaikan informasi mengenai teknik ilmu dasar biliar kepada pemula biliar melalui media *website*.

Dalam wawancara penulis menggunakan beberapa pertanyaan seperti berikut:

1. Apa saja elemen penting dalam pembuatan *website* interaktif yang menarik bagi pengguna, terutama generasi sekarang ?
2. Bagaimana memahami kebutuhan pengguna, dalam membuat *website* edukasi yang interaktif ?
3. Bagaimana cara memastikan navigasi pada *website* tetap intuitif dan mudah dipahami oleh pemula ?
4. Apakah ada fitur khusus yang dapat meningkatkan interaksi pengguna pada *website* edukatif tentang biliar ?
5. Apa tips dalam memilih palet warna dan tipografi agar *website* terlihat modern dan tetap fokus pada konten edukasi ?
6. Menurut Anda, yang paling cocok digunakan untuk membuat *website* tentang ilmu dasar biliar itu apa ?
7. Apakah ada contoh *website* interaktif edukatif yang menurut Anda berhasil dan bisa dijadikan referensi?

### **3.3.2 Kuesioner**

Penulis akan menerapkan metode pengambilan data melalui kuesioner dengan teknik random sampling, dengan sasaran remaja hingga dewasa muda berusia 15-30 tahun di wilayah Tangerang yang masih pemula dalam bermain biliar. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait pengetahuan, persepsi, dan minat mereka terhadap dasar-dasar permainan biliar. Selain itu, kuesioner juga dimaksudkan untuk



mengidentifikasi kebutuhan informasi yang nantinya akan menjadi dasar dalam perancangan media interaktif mengenai teknik dasar biliar. Pertanyaan yang akan digunakan dalam kuesioner mencakup:

1. Sudah berapa lama tertarik dengan olahraga biliar ?
2. Seberapa sering anda bermain biliar ?
3. Permainan tipe biliar apa yang sering kalian mainkan ?
4. Ketika bermain biliar apakah anda mendapatkan pelatihan khusus atau otodidak saat belajar bermain biliar ?

### **3.3.3 Focus Group Discussion**

FGD (*Focus Group Discussion*) akan dilakukan kepada pemula dalam bermain biliar untuk mengetahui persepsi dan minat mereka terhadap ilmu dasar biliar. FGD juga dilakukan untuk mencari tahu apakah mereka pernah mendapatkan informasi mengenai teknik dasar biliar dan tips bermain sebelumnya. Untuk mempermudah pertemuan, FGD ini akan dilakukan secara *online*. Pertanyaan yang digunakan dalam FGD seperti berikut:

1. Apa yang membuat Anda tertarik untuk bermain biliar ?
2. Sejauh ini, bagaimana pengalaman Anda dalam belajar biliar?
3. Apakah ada kesulitan tertentu dalam belajar ilmu dasar biliar ?
4. Apa yang membuat Anda tertarik untuk terus bermain biliar ?
5. Seberapa jauh anda mengetahui tentang teknik dasar bermain biliar ?
6. Apa yang membuat keterhambatan kalian dalam mempelajari teknik dasar tersebut ?
7. Apakah anda akan tertarik untuk lebih mempelajari ilmu dasar biliar jika informasi mengenai topik tersebut lebih mudah ditemukan ?

### 3.3.4 Observasi

Penulis akan menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan data ketika sedang berada di lapangan, yaitu pada tempat kegiatan bermain biliar di Legacy Billiard BSD dan Gardu Billiard Bintaro. Observasi ini bertujuan untuk mempelajari perbedaan antara kedua tempat dari aspek teknik permainan dan suasana yang terbentuk pada masing-masing tempat.

