

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Melalui permasalahan yang telah ditentukan oleh Penulis dapat ditentukan subjek perancangan media *board game* penanganan Individu generasi z yang pernah mengalami perundungan bagi lingkaran sosial adalah sebagai berikut:

1. Demografis

Target yang ditentukan dalam perancangan permasalahan ini adalah Individu yang berumur 19 Tahun sampai 25 Tahun, baik itu dengan kelamin laki laki ataupun perempuan, dengan tingkat ekonomi SES A dan SES B.

2. Geografis

Target geografis yang telah ditentukan oleh penulis sebagai subjek perancangan adalah Individu yang menetap pada wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tanggerang, dan Bekasi atau Jabodetabek.

3. Psikografis

Target psikografis yang diarahkan dalam perancangan ini adalah Individu yang ingin membantu Korban perundungan tetapi tidak mengetahui atau kurang yakin dalam proses penanggulangan dikarenakan tidak terdapat media yang sesuai dalam mencapai informasi yang diperlukan

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan media yang digunakan oleh penulis akan mengikuti teori *Human Centered Design* yang dikembangkan oleh IDEO Pendekatan perancangan melalui teori *HCD* dilakukan dikarenakan media yang ditujukan bersifat interaktif antar manusia dan produk yang dirancang.

Teori ini memicu terhadap interaksi antar *user* dan media yang dirancang melalui *empathy* terhadap pengguna, dan *user experience* terhadap media. Metode penelitian yang dijalankan dalam prosedur perancangan penulis adalah berupa *mixed method*, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode ini dilakukan untuk meraih pencapaian informasi yang lengkap dan detil.

3.2.1 Inspiration

Perancangan ini diawali melalui tahap *inspiration* dimana penulis akan melakukan penelitian terhadap target yang dituju dan variasi media yang dapat digunakan untuk hasil akhir perancangan, pengumpulan data ini akan dilakukan metode kualitatif melalui wawancara, studi eksisting, referensi, dan *FGD*. Penelitian terhadap target akan dilakukan mengikuti prinsip teori *HCD* yaitu *empathize* untuk mengetahui keluhan dan keinginan dari pengguna.

3.2.2 Ideation

Pada tahapan ini penulis akan melakukan proses *brainstorming* dimana penulis akan mengembangkan konsep untuk media yang ingin dirancang. Melalui *user persona*, proses *mindmapping*, *big idea*, *moodboard* ing, dan perancangan sketsa untuk media yang dirancang.

3.2.3 Prototype and Playtesting

Setelah penulis mendapatkan konsep yang ingin diteruskan, proses akan dilanjut terhadap tahapan *prototype* dimana akan dirancang versi awal dari media. Media ini akan disebarluaskan terhadap pengguna yang akan memainkan *prototype* media tersebut

3.2.4 Feedback

Melalui *prototype* yang diberikan kepada pengguna dalam proses *playtest* penulis akan mendapatkan dan menyatukan *feedback* atau masukan yang diberikan oleh pemain seperti keluhan dalam melakukan sebuah kegiatan, kritik mengenai visual, dan elemen yang digemari oleh *playtester*

3.2.5 Implementation

Pada tahapan *implementation* penulis akan memperbaiki dan menerapkan elemen yang memberikan keluhan terhadap pengguna pada proses *playtesting* kedalam media yang dirancang, dan elemen yang digemarkan yang akan dikembangkan kedalam media akhir

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik prosedur perancangan yang dijalankan oleh Penulis menggunakan metode *mixed methods*. Untuk memahami segala perihal penanganan perundungan dan tanggapan target terhadap permasalahan tersebut. Teknik penelitian yang dijalankan adalah berupa wawancara, studi eksisting, studi referensi, kuesioner, dan *FGD*.

3.3.1 Wawancara

Penulis menjalankan metode pengumpulan data melalui Wawancara dikarenakan data yang didapatkan melalui metode ini memiliki sifat yang lebih detil dan mendalam mengenai permasalahan yang ingin diangkat (Sugiyono, 2013, h.137). Proses wawancara ini seturut dilakukan kepada ahli pada bidang psikologi. Kegiatan ini dijalankan untuk mendapatkan arahan dalam proses pemulihan dari permasalahan yang dihadapi oleh korban yang dibuli pada masa kecilnya, dan mendapatkan wawasan bagaimana individu disekitar korban dapat membantu proses pemulihan. Pertanyaan yang akan ditujukan adalah sebagai berikut:

1. Perkenalkan diri
2. Miskonsepsi perundungan yang sering ditemukan oleh Narasumber?
3. Terdapatkah aksi yang dapat menyakiti korban walaupun memiliki tujuan untuk membantu korban tanpa sadar?
4. Bagaimana dan mengapa perundungan dapat terjadi?
5. Aksi apa yang dapat terjadi dalam perundungan?
6. Apakah efek samping dari perundungan terhadap korban?
7. Dalam jangka panjang bagaimana efek samping tersebut dapat berpengaruh terhadap korban?
8. Menurut Narasumber metode yang efektif dalam pembantuan korban seperti apa?

9. Sebagai teman atau keluarga menurut Narasumber apa yang harus dilakukan untuk membantu pemulihberan korban?
10. Menurut Narasumber aksi negatif apa yang dapat terjadi dalam upaya membantu korban perundungan?
11. Apakah Narasumber dapat menceritakan kasus perundungan yang terburuk yang pernah kakak tangani?
12. Bagaimana cara Narasumber menangani permasalahan tersebut?

3.3.2 Studi Eksisting

Penulis menjalankan metode penelitian studi eksisting dikarenakan melalui *case studies* data yang ingin dicapai dapat dilakukan dengan detil dan mendalam terhadap situasi yang memiliki variabel yang meluas dan mendalam. Melalui proses ini Penulis mendapatkan garis besar dari sebuah permasalahan untuk memberikan panduan terhadap perancangan yang ingin dijalankan (Yin, 2018, h.50). Metode ini dijalankan melalui riset terhadap media informasi yang membahas mengenai permasalahan penanggulangan korban perundungan proses ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari media yang telah dirancang mengenai permasalahan tersebut.

3.3.3 Studi Referensi

Penulis menjalankan proses studi referensi dikarenakan dibutuhkan wawasan yang luas dan mendalam mengenai permasalahan yang dibahas, oleh karena itu diteliti variabel kasus berupa teori teori yang mendukung perancangan (Sugiyono, 2013, h.104).

Studi referensi dijalankan oleh penulis untuk menentukan acuan atau standar dari media interaktif edukasi dan *entertainment* atau media yang serupa. Riset ini dilakukan melalui studi literatur yang membahas proses perancangan media interaktif dan media *entertainment*

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner yang dijalankan oleh penulis menggabungkan dua varian kuesioner yaitu pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka (Sugiyono, 2013, h.143). Metode Kuesioner dijalankan oleh Penulis dikarenakan format angket berguna untuk mendapatkan data dengan efisien dari area yang luas (Sugiyono, 2013, h.142). Pertanyaan yang akan ditujukan adalah sebagai berikut:

1. Identitas diri

- 1) Umur
- 2) Domisili/Tempat Tinggal
 - a. Didalam Jabodetabek
 - b. Diluar Jabodetabek

2. Pertanyaan Umum

- 1) Apakah Anda mengetahui apa itu pembulian atau perundungan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 2) Apa yang anda ketahui mengenai perundungan atau pembulian?
- 3) Apakah anda mengetahui efek samping dari pebulian terhadap korban? bila iya jelaskan sebisa anda.

3. Pertanyaan Korban Perundungan

- 1) Bila anda terdapat sebuah permasalahan, anda cenderung mencurahkan hati (curhat) terhadap siapa?
 - a. Keluarga
 - b. Teman
 - c. Other
- 2) Apakah anda ada merasakan efek samping dari perundungan anda? (fisik ataupun mental)
 - a. Ya
 - b. Tidak
 - c. Mungkin
- 3) Bila ya atau mungkin bisakah anda jelaskan yang anda alami? (opsional)

- 4) Apakah anda masih merasakan efek tersebut sampai saat ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak
 - c. Mungkin
- 5) Bisa kah anda jelaskan yang anda rasakan bila iya atau mungkin? (opsional)
- 6) Bila iya bisakah anda jelaskan siapa dan bagaimana mereka membantu anda? (Opsional)
- 7) Apa aksi yang anda harapkan terhadap teman/keluarga sebagai korban perundungan?

4. Pertanyaan Pengenal Korban Perundungan

- 1) Siapakah Individu yang anda kenal yang mengalami perundungan?
 - a. Keluarga
 - b. Teman
 - c. Other
- 2) Apakah anda bertindak untuk membantu korban perundungan tersebut? (mental/fisik)
 - a. Ya
 - b. Tidak
 - c. Other
- 3) Berdasarkan jawaban anda, tindakan apa yang anda jalani? dan mengapa?
- 4) Apakah anda kerap merasa bingung mengenai tindakan yang harus dijalankan untuk mendukung pemulihan korban perundungan (mental/fisik)?
 - a. Ya
 - b. Tidak
 - c. Mungkin
- 5) Bila ya atau mungkin, dimana kah sumber kebingungan anda? (bila tidak menjawab "-")

3.3.5 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion dijalankan oleh penulis terhadap sekelompok individu yang pernah menjadi korban pembulian pada masa kecilnya, dan individu yang pernah atau sedang membantu pemulihan korban yang pernah dibuli pada masa kecilnya. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan wawasan yang mendalam, dan melalui diskusi ini dapat ditemukan pendapat dari kelompok mengenai keluhan dan keinginan situasi yang mereka hadapi dan media yang dirancang. Pertanyaan yang akan ditujukan adalah sebagai berikut:

1. Perkenalkan diri
2. Jika nyaman pengalaman apa yang pernah dialami sebagai korban atau individu yang mengenal korban?
3. Kesulitan apa yang dirasakan sebagai korban atau individu yang mengenal korban?
4. Bagi individu korban perundungan, efek samping apa yang dirasakan? Dalam bersikap atau tingkah laku?
5. Bagi individu yang mengenal korban perundungan, kegiatan apa yang dilakukan dalam upaya penanganan korban?
6. Bagi korban perundungan kegiatan apa yang anda lakukan untuk membantu diri mengenai permasalahan anda?
7. Bagi korban dan individu yang mengenal korban apa harapan yang diinginkan dalam proses penanganan?

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA