

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek dari perancangan *website* interaktif mengenai seksisme verbal terhadap *gamers* Valorant wanita Indonesia:

##### 3.1.1 Geografis

Secara geografis, target sasaran dari perancangan ini ditujukan pada *gamers* wanita yang terlibat dalam Valorant Indonesia Community (VIC) terutama yang tinggal di daerah Jabodetabek. Hal ini menjadi dasar untuk pemilihan subjek penelitian dikarenakan menurut data Kominfo yang disampaikan oleh I Nyoman Adhiarna dalam IGDX 2022, terdapat 53,4 juta orang yang bermain *game* di PC dan 133,8 juta orang yang bermain *game* di *mobile*, dan sekitar 38 persen *game* Indonesia berasal dari Pulau Jawa (Pratama & Pertiwi, 2022). Terdapat masalah keterbatasan data mengenai lokasi spesifik *game* yang masih belum ada, sehingga saya menggunakan data dari pra riset kuesioner dengan mayoritas responden 27 orang dari 49 orang yang berdomisili di Jabodetabek.

##### 3.1.2 Demografis

b. Jenis kelamin : Wanita

Penelitian ini dibatasi pada subjek wanita karena tingginya kerentanan mereka terhadap kasus kekerasan berbasis gender. Survey yang dilakukan oleh Circle Luna Nera menunjukkan 72,5% dari 150 *gamers* wanita Indonesia berusia 19-24 tahun pernah mengalami pelecehan online. Pemilihan wanita sebagai korban seksisme dan menjadi subjek perancangan juga sejalan dengan konsep viktimologi. Dalam konsep viktimologi, proses hukum menempatkan korban sebagai pusat utama dengan hak penuh atas dirinya, bukan hanya dianggap sebagai pihak pasif. Viktimologi menegaskan bahwa korban berhak mendapat proteksi fisik dan psikis, penyembuhan dari trauma,

jaminan keadilan, serta izin untuk berpartisipasi aktif dalam proses hukum (Tiana et al., 2025). Pendekatan ini menunjukkan adanya perubahan dari fokus dari pelaku menjadi fokus pada kebutuhan, hak, dan pemulihan korban sehingga mereka dapat merasa aman.

c. Usia : 18-25 tahun

Data Esports Charts (2025) menunjukkan bahwa mayoritas pemain Valorant global berusia antara 18–30 tahun. Sementara itu, laporan SAFENet (2025) mengidentifikasi kelompok usia 18–25 tahun sebagai pelapor terbanyak kasus kekerasan berbasis gender online (KBGO), yakni sebanyak 248 laporan. Hal serupa juga terlihat pada hasil pra-riset penulis, di mana 38 dari 49 responden berada dalam rentang usia 18-25 tahun. Dengan demikian, meskipun terdapat keterbatasan data spesifik mengenai *gamers* wanita, penetapan audiens utama pada kelompok usia 18–25 tahun dianggap relevan, mengingat posisi mereka sebagai kelompok yang paling rentan terhadap seksisme verbal di ruang digital.

d. SES : A-B

Hasil penelitian oleh Purba, H., & Hutabarat, F. (2023) mengenai kemiskinan dan kesenjangan digital menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat pendapatan dan kesenjangan digital. Semakin tinggi pendapatan seseorang, semakin besar pula kemampuannya dalam mengakses dan menggunakan teknologi komunikasi. Hal ini menandakan bahwa kelompok dengan pendapatan menengah ke atas (SES A–B) memiliki akses yang lebih baik terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk bermain *game* kompetitif seperti Valorant. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *gamers* aktif dalam ekosistem Valorant di Indonesia kemungkinan besar berasal dari SES A–B.

### 3.1.3 Psikografis

Secara psikografis, penulis menargetkan dewasa muda yang aktif menggunakan internet, aktif bermain Valorant, aktif dalam komunitas *game* khususnya di Valorant Indonesian Community (VIC), termotivasi oleh kompetisi dan ekspresi diri, serta responsif terhadap isu seksisme verbal.

### 3.1.4 Subjek Sekunder

Selain subjek primer, penelitian ini juga melibatkan *gamers pria* Valorant dan masyarakat luas sebagai subjek sekunder. *Gamers pria* menjadi data sekunder untuk dua tujuan, yakni memahami penyebab mereka membuat komentar seksis atau adanya stereotip seperti apa di dalam Valorant, dan memahami respons mereka apabila melihat seksisme terjadi baik pada korban atau teman mereka. Informasi dari subjek sekunder ini juga bertujuan untuk memahami persepsi, *awareness*, dan sikap mereka terhadap isu seksisme verbal di komunitas Valorant. Data dari subjek sekunder digunakan sebagai pendukung perancangan *website*, sehingga materi *website* dapat lebih relevan dan mempertimbangkan sudut pandang yang lebih luas, meskipun fokus utama tetap pada *gamers* wanita.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan pada perancangan *website* interaktif ini adalah metode perancangan *Human Centered Design (HCD)* yang dirancang oleh IDEO.org (2015). Metode HCD ini terdiri dari tiga fase, yakni *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* yang bersifat iteratif sehingga mampu memenuhi kebutuhan dan harapan audiens. Pemilihan metode ini didasari pendekatan HCD yang fokus menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain sehingga solusi desain yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menggunakan pengumpulan data secara kualitatif seperti wawancara dan observasi untuk memahami perasaan pengguna. Terdapat juga penggunaan alat seperti *user persona* dan *empathy map* dari Design Thinking oleh Dam & Siang (2020) yang dapat membantu dalam memahami perspektif *gamers* wanita Valorant, sesuai dengan prinsip memahami user oleh HCD IDEO.

Tahapan dalam *Human Centered Design* oleh IDEO (2015) meliputi:

### **3.2.1 Inspiration**

Tahap *Inspiration* bertujuan untuk memahami pengguna, masalah, serta peluang yang didapatkan dari riset lapangan. Pada tahap ini, penulis akan melakukan tahap *Interview* mewawancarai beberapa *gamers* wanita dari Valorant Indonesia Community (VIC) yang pernah mengalami seksisme verbal, melakukan tahap *Immersion* dengan observasi *non-participative* terhadap laporan kasus seksisme verbal di komunitas Valorant, serta melakukan tahap *Secondary Research* dengan studi referensi terhadap media visual yang cocok dengan topik perancangan yakni seksisme verbal. Tahap ini akan menghasilkan *user persona* korban seksisme, *empathy map*, serta *problem statement* dari tahap *Frame Your Design Challenge*.

### **3.2.2 Ideation**

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi kreatif berdasarkan *insight* dari tahap *Inspiration*. Pada tahap ini, akan dilakukan *Create Insight Statements* yang berasal dari wawancara dengan *gamers* wanita, kemudian tahap *Storyboard* untuk membuat *storyboard* cerita melalui tahapan sistematis mulai dari *Mindmap*, *big idea*, *Moodboard*, *Reference Board*, hingga alternatif visual dan menjadi tampilan *prototype* awal.

### **3.2.3 Implementation**

Tahapan ini bertujuan untuk menguji dan menyempurnakan *prototype* yang sudah disempurnakan. Pada tahap ini, dilakukan *Live Prototyping* melalui *Prototype Day*, kemudian dilakukan tahap *Ways to Grow Framework* untuk mengetahui prospek pengembangan *prototype* kedepannya. Tahap ini akan menghasilkan *prototype* final dan *ways to grow framework*.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Penulis menjelaskan teknik serta mekanisme dalam pengumpulan data untuk mendukung perancangan *website* interaktif. Metode yang diterapkan untuk memperoleh data yakni metode kualitatif dengan wawancara ahli, wawancara target, studi referensi, serta observasi. Metode kualitatif menurut Fiantika et al. (2022) merupakan penelitian deskriptif yang berfokus pada perspektif subjek,

proses, dan makna, dengan memanfaatkan teori sebagai pendukung untuk menggambarkan secara menyeluruh temuan sesuai kondisi nyata di lapangan. Wawancara ahli dilakukan untuk mendapatkan *insight* dan pendapat terpercaya mengenai seksisme dalam dunia *game*, khususnya yang terjadi dalam komunitas kompetitif seperti Valorant. Wawancara target dilakukan untuk mendapatkan perspektif langsung dari korban seksisme, yakni *gamers* wanita. Studi referensi akan dilakukan pada berbagai visual atau media yang dapat dijadikan referensi media yang akan dirancang yakni website interaktif berbasis *storytelling*.

### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan terhadap komunitas Valorant Indonesia Community (VIC) yang merupakan salah satu komunitas Valorant yang populer di Indonesia dengan member sebanyak lebih dari 180.000 anggota. Jenis observasi yang dilakukan adalah jenis *non-participant observation*, yakni menurut Spradley (1980, h.59) merupakan bentuk observasi di mana peneliti sama sekali tidak terlibat dengan orang maupun aktivitas yang diteliti. Meski tanpa keterlibatan, data tetap bisa dikumpulkan, misalnya melalui studi tayangan televisi, iklan, atau bentuk studi etnografi lain seperti forum daring. Data akan bersumber dari laporan publik forum Discord Valorant Indonesia Community (VIC), khususnya di forum *report-user*. VIC dipilih karena memiliki fitur forum yang terstruktur dan transparan, sehingga memudahkan peneliti untuk menelusuri pola interaksi dalam laporan.

Menurut Bowen (2009), *document analysis* merupakan metode penelitian kualitatif yang memanfaatkan dokumen sebagai sumber data untuk menafsirkan makna, menghasilkan pemahaman baru, dan mengembangkan pengetahuan berbasis pengalaman. Analisis ini melibatkan proses *skimming* (membaca cepat), membaca mendalam, dan interpretasi, sehingga dapat menjadi pelengkap triangulasi data untuk meningkatkan kredibilitas penelitian.

Tabel 3.1 Kategorisasi Data Observasi

Kategori	Deskripsi	Contoh Data yang Dicatat
Tanggal	Waktu dan tanggal pada saat laporan di unggah ke forum.	16 September 2025 (13.00 WIB) – 20 September 2025 (09.00 WIB)
Pelapor	Identitas pelapor, berupa username Discord	User “ABC”
Tempat kejadian	Tempat dimana kasus terjadi ( <i>in-game</i> atau di VIC)	<i>Voice chat</i> Valorant
Bentuk seksisme	Kategori kasus: pelecehan verbal, diskriminasi skill, stereotip gender	Diskriminasi skill
Contoh ucapan	Kutipan langsung dari pelaku yang menunjukkan seksisme	“Cewe gabisa main Valorant”
Reaksi audiens	Respon anggota lain di forum yang tidak terkait pada laporan secara langsung	Beberapa menyerang pelaku dan sebagian cuek
Dampak pada korban	Indikasi efek yang dialami korban berdasarkan frekuensi dan bentuk partisipasinya di VIC setelah kejadian	Korban menjadi lebih berani dalam mengutarakan pendapatnya di <i>chat</i> VIC
Penyelesaian	Langkah yang diambil komunitas atau moderator	Pelaku diberikan <i>warning</i>
Dampak pada pelaku	Indikasi efek yang dialami pelaku berdasarkan frekuensi dan bentuk partisipasinya di VIC setelah kejadian	Pelaku berhenti berinteraksi di dalam VIC

Observasi ini berfokus pada pencatatan dan analisis laporan terkait kasus seksisme yang terdokumentasi di forum Discord VIC. Setiap data akan diorganisir dalam format tertentu yang mencakup tanggal kejadian, identitas pelapor, tempat terjadinya kasus, bentuk seksisme (seperti pelecehan verbal, diskriminasi skill, dan stereotip gender), contoh ucapan yang dilaporkan, reaksi audiens, dampak yang dialami korban, penyelesaian yang diambil komunitas, serta dampak terhadap pelaku. Dengan kerangka pencatatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola perilaku seksis, respon komunitas, serta dampaknya terhadap korban maupun pelaku.



### 3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai bagian dari metode kualitatif untuk memperoleh data yang relevan dengan isu seksisme verbal terhadap *gamers* wanita dalam komunitas Valorant. Wawancara ini melibatkan dua kategori narasumber, yaitu ahli dan target audiens, yang dipilih berdasarkan kompetensi serta relevansinya terhadap topik. Wawancara dilakukan secara online melalui Google Meet dan Discord serta dilakukan dengan pertanyaan semi-terstruktur untuk menggali pengalaman dan *insight* yang lebih dalam.

#### 1. Wawancara Admin Valorant Indonesian Community (VIC)

Admin VIC akan diwawancara dengan fokus di bidang gender dan budaya digital untuk mendapatkan *insight* terkait perspektif kebijakan seksisme verbal dalam komunitas dan cara penanganan kasus seksisme verbal. Beliau meminta agar wajah dan nama lengkapnya untuk disensor. Berikut pertanyaan wawancara untuk narasumber:

- A) Bisa ceritakan bagaimana struktur tim moderasi di VIC, termasuk jumlah admin dan pembagian tugasnya?
- B) Bagaimana perkembangan jumlah member tiap tahunnya, khususnya pemain wanita?
- C) Dari mana biasanya *member* baru datang (event, turnamen, sosial media), dan apakah ada wilayah yang paling banyak, misalnya Jabodetabek?
- D) Menurut admin, hal-hal apa saja yang dikategorikan sebagai seksisme atau pelecehan dalam komunitas?
- E) Di mana kasus seperti ini paling sering terjadi, apakah di *in-game voice/chat*, text channel Discord, atau turnamen?
- F) Dalam setahun terakhir, seberapa sering kasus seksisme muncul, dan apakah biasanya korban melapor sendiri?
- G) Apa dampak yang paling sering terlihat pada korban maupun komunitas setelah ada kasus?

- H) Bisa bagikan satu contoh singkat kasus nyata dan bagaimana tim moderasi menanganinya?
- I) Bagaimana alur penanganan laporan, apa bukti yang diminta, dan langkah apa yang biasanya diambil?
- J) Apakah kasus diperlakukan sama, atau akan dibedakan dari tingkat keparahannya?
- K) Kendala apa yang sering dihadapi admin saat menangani laporan, misalnya bukti minim atau akun palsu?
- L) Apakah VIC punya aturan tertulis khusus soal seksisme, dan bagaimana aturan itu disusun?
- M) Menurut admin, seberapa serius isu seksisme dibanding perilaku *toxic* lain seperti *trash talking* atau *cheating*?
- N) Dukungan apa yang paling dibutuhkan admin supaya lebih efektif menangani kasus seksisme?
- O) Apa rekomendasi atau pesan admin agar pemain wanita bisa merasa lebih aman di komunitas Valorant Indonesia?

## 2. Wawancara Mandatory Luna Nera

Wawancara dilakukan dengan perwakilan dari Luna Nera, sebuah komunitas *gaming* yang didirikan oleh Nina Kozok dan Debora Imanuella. Komunitas ini hadir sebagai ruang aman bagi wanita di Indonesia untuk berkarya dan berkembang dalam komunitas *gaming* yang masih didominasi oleh pria. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali pandangan komunitas Luna Nera mengenai isu seksisme verbal di dunia *game*, khususnya dalam komunitas Valorant serta pendekatan yang cocok untuk dilakukan dalam media agar dapat diterima oleh seluruh pihak. Berikut pertanyaan wawancara untuk narasumber:

- A) Menurut Luna Nera, bagaimana kondisi *gamers* wanita di Indonesia saat ini, khususnya terkait pengalaman seksisme verbal di *game* seperti Valorant?



- B) Apakah seksisme tersebut berdampak pada partisipasi wanita di dunia *gaming/esports* (misalnya jadi enggan pakai *voice chat*, berhenti main, atau pindah komunitas)?
- C) Apa yang biasanya dilakukan Luna Nera untuk membantu wanita menghadapi seksisme di dunia *gaming*?
- D) Strategi atau pendekatan apa yang paling efektif untuk mengurangi seksisme di komunitas *game*?
- E) Menurut Luna Nera, pesan moral seperti apa yang sebaiknya diangkat agar bisa diterima oleh *game* pria tanpa membuat mereka merasa defensif?
- F) Apa harapan Luna Nera terhadap masa depan komunitas *gaming* di Indonesia, khususnya inklusivitas wanita?

### 3. Wawancara *Gamers* Wanita

Wawancara dilakukan dengan beberapa *gamers* wanita Valorant, untuk menggali pengalaman personal mereka terkait seksisme verbal yang pernah dialami selama bermain. Informasi ini akan menjadi dasar dalam menyusun pesan dalam media agar sesuai dengan kenyataan yang mereka hadapi. Berikut pertanyaan wawancara untuk narasumber:

- A) Bisa perkenalan terlebih dahulu? Dari nama, usia, pekerjaan dan domisili, dan lama bermain valorant)
- B) Apakah Anda join komunitas *gaming*? Seperti Valorant Indonesia Community dan semacamnya, dan apakah kamu terlibat aktif di dalamnya?
- C) Pernahkah Anda mengalami perlakuan seksis atau tidak menyenangkan saat bermain Valorant? Apakah bisa diceritakan lebih lanjut?
- D) Apa yang Anda rasakan ketika mengalami perlakuan itu dan bagaimana biasanya anda merespons atau menanggapi perlakuan seksis tersebut?

- E) Apakah hal tersebut pernah membuat kamu berpikir untuk berhenti bermain sejenak atau dalam waktu lama, atau keluar dari komunitas?
- F) Waktu Anda ngalamin perlakuan seksis itu, apa hal yang menurut kamu paling kamu butuhkan supaya merasa aman? (*support*, tempat cerita, dsb)
- G) Menurut kamu, *support* itu lebih enak kalau datang dari teman dekat, sesama wanita, atau komunitas?
- H) Bentuk *support* apa yang bikin kamu ngerasa dihargai?
- I) *Platform* apa yang paling sering kamu gunakan sehari-hari? (Instagram, Tiktok, Twitter/X, Discord, dll)
- J) Apakah ada gaya visual tertentu yang bikin kamu tertarik untuk melihat dan berhenti *scroll*?
- K) Media seperti apa yang kamu sering lihat dan *enjoy*?
- L) Ada pesan atau pengalaman lain yang ingin kamu bagikan terkait isu ini untuk mendukung perancangan?

Wawancara lanjutan dilakukan dengan para *gamers* wanita untuk mendalami jenis media informasi yang mereka gunakan, jenis informasi yang mereka butuhkan, fitur apa yang mereka butuhkan, serta tampilan gaya visual yang nyaman dilihat oleh mereka.

#### 4. Wawancara *Gamers Pria*

Selain dengan *gamers* wanita, wawancara juga dilakukan dengan beberapa *gamers pria* Valorant, untuk mengetahui persepsi dan *awareness* mereka terhadap isu seksisme verbal di Valorant. Informasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkaya analisis, mengidentifikasi celah yang ada, dan merancang media informasi yang dapat diterima dari kedua sisi gender. Berikut pertanyaan wawancara untuk narasumber *gamers* pria:

- A) Bisa perkenalan singkat? (nama, usia, pekerjaan, domisili, dan sudah berapa lama main Valorant).

- B) Apakah Anda *join* komunitas *gaming*, seperti Valorant Indonesia Community? Kalau iya, seberapa aktif?
- C) Pernahkah kamu melihat atau mendengar perlakuan seksis terhadap *gamers* wanita saat main Valorant? Bisa ceritakan contohnya? (godaan, pelecehan verbal, diskriminasi *skill*, stigma atau stereotip gender)
- D) Kalau kamu lihat perilaku seksis di *voice chat* atau teks, oleh orang asing, biasanya kamu ngapain? (ikut-ikutan, cuek, mengabaikan, menegur, report, mengingatkan atau hal lain). Bisa jelaskan kenapa?
- E) Kalau ada temanmu yang melakukan perilaku seksis, kamu akan menganggap itu bercandaan biasa, atau sesuatu yang serius? Kenapa?
- F) Bagaimana tindakanmu apabila wanita yang sedang disudutkan dengan tindak seksisme, jika mereka:
  - i. Diem aja, tidak menanggapi.
  - ii. Melawan dengan kalimat yang mungkin dapat menyinggung kamu.
- G) Menurutmu, apakah isu seksisme di Valorant sesuatu yang penting untuk dibahas, atau lebih ke hal sepele?
- H) Apakah kamu merasa ikut punya tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih aman?
- I) Ada pesan atau pendapat lain soal pengalamanmu main Valorant dan soal isu seksisme di komunitas *game*?

### 3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan inspirasi serta acuan dalam merancang sebuah *website* interaktif. Penulis melakukan studi referensi terhadap *A Gender Story*, sebuah *website* dengan *storytelling* interaktif menggunakan metode *visual novel* dengan berbagai pilihan, studi terhadap *The Boat* yang menggunakan *storytelling* interaktif yang memanfaatkan transisi dan audio serta interaktivitas untuk menyampaikan sebuah kisah sejarah.

### 3.3.4 *Beta Testing*

*Beta Test* digunakan untuk mengevaluasi kualitas *prototype* setelah revisi dari uji coba sebelumnya pada *Prototype Day*, dengan menilai sejauh mana cerita interaktif yang dikembangkan sudah efektif dalam menyampaikan pesan, terasa realistis, nyaman dibaca, serta menarik secara interaktif dan visual. Pengujian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah alur, navigasi, dan elemen pendukung lainnya sudah berfungsi dengan baik serta mudah dipahami oleh pengguna. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk mengetahui aspek apa saja yang masih perlu diperbaiki sebelum produk dinyatakan final.

