

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus utama adalah perancangan infografis sebagai media visual untuk menjelaskan atau menggambarkan isi materi pembelajaran mata kuliah wawasan kewirausahaan melalui video pembelajaran. Landasan teori melibatkan penjelasan infografis, fungsi, jenis, dan contoh infografis. Kemudian, penjelasan video pembelajaran, fungsi, jenis, dan contoh-contohnya, serta beberapa elemen visual. Metodologi penelitian mencakup rancangan visual pada video pembelajaran, metode pengumpulan data, dan pemilihan media yang digunakan. Pengembangan metode ini melibatkan proses detail, seperti penggunaan elemen visual yang menarik sehingga mahasiswa dapat terbantu untuk memahami materi yang disampaikan. dengan elemen visual yang menarik maka akan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan minat belajar mahasiswa.

3.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode campuran melalui beberapa metode yang berbeda sebagai pengumpulan data, yaitu studi literatur, studi komparasi, dan. Peneliti berupaya untuk menggali hasil-hasil nyata dari teori yang relevan dalam mendukung penelitian dan proses pembuatan karya.

1. Studi literatur

Pengumpulan data yang didapat dari beberapa sumber literatur seperti buku dan jurnal tentang infografis pada video pembelajaran.

2. Studi Komparasi

Pengumpulan data dari membandingkan media pembelajaran cetak dengan media pembelajaran video dan media pembelajaran interaktif.

3. Wawancara

Pengumpulan data dari wawancara langsung dosen yang mengajar mata kuliah Wawasan Kewirausahaan tersebut.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dimana saja secara *online* melalui jurnal dan situs yang memberikan materi video pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Komparasi

Metode Pembelajaran

Pada studi komparasi ini peneliti membandingkan tiga metode pembelajaran yaitu metode belajar melalui buku, video, dan media game interaktif.

1. Metode Pembelajaran Buku Cetak

Bagi mahasiswa yang terbiasa dengan dunia digital, belajar menggunakan buku cetak akan terasa kurang efektif karena mahasiswa harus memiliki setiap buku pelajaran secara fisik. Buku cetak juga tidak mampu mempresentasikan gerakan, kejadian secara berurutan, atau fenomena dinamis yang mungkin penting untuk memahami konsep tertentu. Buku cetak cenderung memiliki pemaparan materi yang linier, padahal pembelajaran dapat memerlukan pendekatan yang non-linier, interaktif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa. Tetapi, Belajar melalui buku cetak dapat mengembangkan kemampuan pemahaman yang tinggi dari mahasiswa, karena buku cetak membutuhkan konsentrasi dan perhatian yang lebih dalam membaca dan mempelajari materi.

2. Metode Pembelajaran Video

Belajar melalui video dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, karena video

dapat menampilkan gerakan, kejadian secara berurutan, atau fenomena dinamis yang mungkin penting untuk memahami konsep tertentu. Belajar melalui video juga lebih efisien dalam pengaturan waktu karena proses belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja, sehingga dapat mengurangi batasan ruang dan waktu.

3. Metode Pembelajaran game Interaktif

Kelebihan dari belajar menggunakan media interaktif terutama pada pembelajaran game interaktif yaitu dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, karena dengan media interaktif mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang diberikan. Bahkan, mahasiswa dapat simulasi dengan quiz-quiz yang sudah disiapkan pada setiap modul pembelajaran. Belajar melalui media interaktif juga lebih efisien dalam pengaturan waktu karena mahasiswa bisa langsung menjawab quiz yang ada dan nilai yang didapat pun akan langsung keluar setelah menyelesaikan modul yang dimainkan.

Kekurangan dari pembelajaran interaktif ini yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya dan biaya yang cukup mahal, tidak seperti media video yang hanya menggunakan teknik desain dan editing. Media game interaktif membutuhkan coding untuk bisa menjalankan game tersebut dari dalam aplikasi atau website.

3.4.2 Studi Literatur

Peneliti melakukan analisis literatur, yaitu Dengan melakukan mengumpulkan data literatur dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan buku. Peneliti berupaya untuk menggali hasil-hasil dari teori yang relevan dalam mendukung penelitian dan proses pembuatan karya.

3.4.3 Wawancara

Peneliti telah melakukan wawancara terhadap Ibu Safitri Jaya dan Bapak

Christof Ambarita dari *Teaching & Learning Center (TLC) UPJ* dan dosen pengajar mata kuliah Wawasan Kewirausahaan, yaitu Bapak Mohamad Trio Febriantoro. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa mata kuliah ini memiliki bobot 2 sks yang berarti proses belajar hanya dilakukan selama 100 menit dan kelas pada pertemuan ke-4 kelas dilakukan secara dalam jaringan, sementara mahasiswa dalam kelas Wawasan Kewirausahaan ini terdapat 40 lebih mahasiswa sehingga dosen merasa kesulitan untuk menyampaikan materi dengan waktu yang singkat dan mahasiswa yang cukup banyak.

3.4.4 Hasil Pengumpulan Data

3.4.4.1 Media yang Digunakan untuk Materi *Design Thinking*

Ada beberapa media yang digunakan untuk menjelaskan materi *Design*

- *Thinking* antara lain :

1. Buku

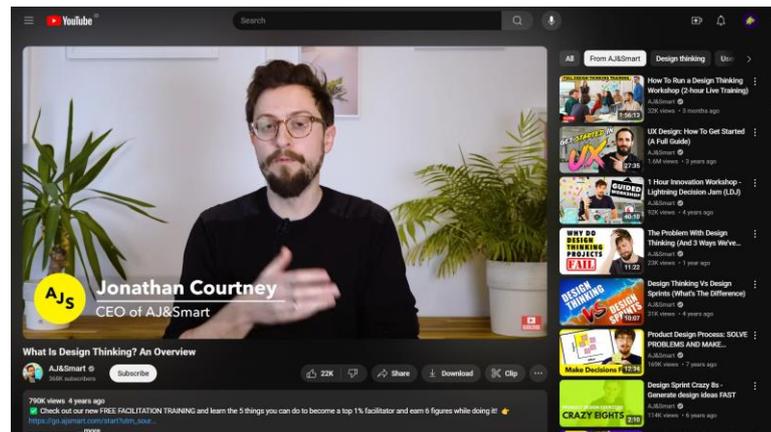
Ada banyak buku yang membahas tentang *Design Thinking*, salah satunya adalah buku elektronik yang ditulis oleh Michael Lewrick dengan judul “*Design Thinking For Business Growth*”



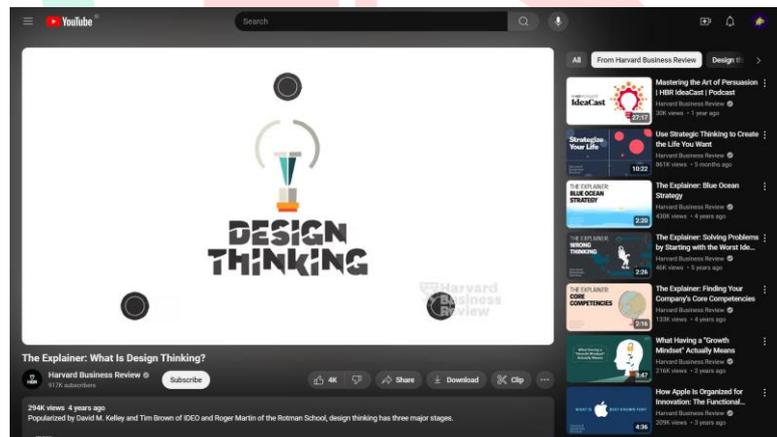
Gambar 3. 1 Cover Buku *Design Thinking For Business Growth*

2. Video

Pada media video juga ada banyak kanal *YouTube* yang mengulas materi *Design Thinking*, ada video ceramah dan *video explainer*.



Gambar 3. 2 Video Penjelasan Design Thinking oleh AJ&Smart



Gambar 3. 3 Video Explainer What is Design Thinking

Saat ini media yang digunakan untuk memaparkan materi *Design Thinking* oleh UPJ adalah berupa tampilan *slide* yang berisikan instruksi-instruksi tentang cara membuat sebuah inovasi produk untuk hadiah pemberian. Materi tersebut diambil dari *Institute of Design at Stanford*.

Pada mata kuliah wawasan kewirausahaan, materi *Design Thinking* diajarkan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan

ide bisnis yang inovatif dan berkelanjutan. Pada akhir semester, mata kuliah wawasan kewirausahaan akan mengadakan event “*Innovation Day*” yang akan diisi dengan beberapa acara seperti seminar tentang kewirausahaan, kompetisi, dan pameran.

Dalam materi ini dilakukan sebuah simulasi kelompok secara *online* tentang *Design Thinking* yang beranggotakan 4 orang. 2 orang pertama akan melakukan wawancara secara bergantian dan 2 orang berikutnya akan menjadi *Observer*. *Observer 1* menjadi dokumenter, *observer 2 Time Keeper*. Pada materi ini setiap kelompok diminta untuk mencari solusi dan membuat sebuah inovasi berupa sebuah produk dari masalah yang ditemukan dengan melakukan 9 sesi, antara lain:

1. *Interview*

Pada sesi ini 2 orang akan melakukan wawancara secara bergantian untuk menanyakan hal-hal yang bersifat umum seperti hobi. Sesi pertama dilakukan secara bergantian dengan masing-masing waktu 4 menit.

Your mission: **Redesign the gift-giving experience ...for your partner.**
Start by gaining empathy.

1 Interview

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Notes from your first interview

cd. @ @ @ @ @

Switch roles & repeat Interview 1.

2 Dig deeper

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Notes from your second interview

Switch roles & repeat Interview 2.

Gambar 3. 4 Sesi 1 dan 2

2. *Dig Deeper*

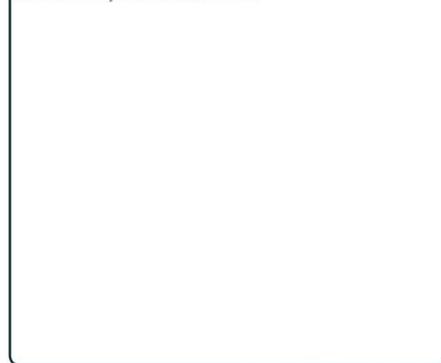
Sesi kedua ini adalah sesi lanjutan dari sesi sebelumnya. Namun, pada sesi kali ini mahasiswa mulai menanyakan hal-hal yang lebih dalam seperti kegiatan sehari-hari, pekerjaan, dan lainnya. Sesi kedua dilakukan secara bergantian dengan masing-masing waktu 4 menit.

Your mission: **Redesign the gift-giving experience ...for your partner.**
Start by gaining empathy.

1 Interview

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Notes from your first interview



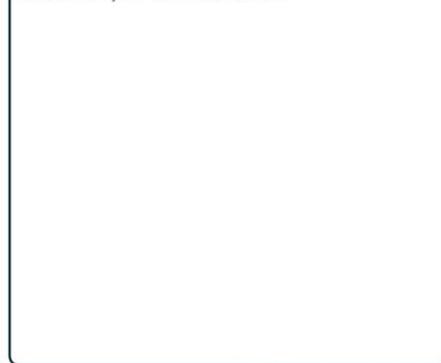
d. ●●●●●●

Switch roles & repeat Interview 1.

2 Dig deeper

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Notes from your second interview



Switch roles & repeat Interview 2.

Gambar 3. 5 Sesi 1 dan 2

3. *Capture Findings*

Sesi ketiga pewawancara mencatat hasil dari wawancara yang sudah dilakukan pada sesi sebelumnya.

Reframe the problem.

3 Capture findings 3min

needs: things they are trying to do*
*use verbs

insights: new learnings about your partner's feelings/
worldview to leverage in your design*
*make inferences from what you heard

4 Define problem statement 3min

 _____
partner name/description

needs a way to _____
user's need

Surprisingly // because // but...
(circle one)

_____ insight

d. @ @ @ @ @

Gambar 3. 6 Sesi 3 dan 4

4. Define Problem Statement

Sesi keempat pewawancara menceritakan poin-poin temuannya kepada orang Diwawancarai berupa kebutuhan dan kesulitannya.

Reframe the problem.

3 Capture findings 3min

needs: things they are trying to do*
*use verbs

insights: new learnings about your partner's feelings/
worldview to leverage in your design*
*make inferences from what you heard

4 Define problem statement 3min

 _____
partner name/description

needs a way to _____
user's need

Surprisingly // because // but...
(circle one)

_____ insight

d. @ @ @ @ @

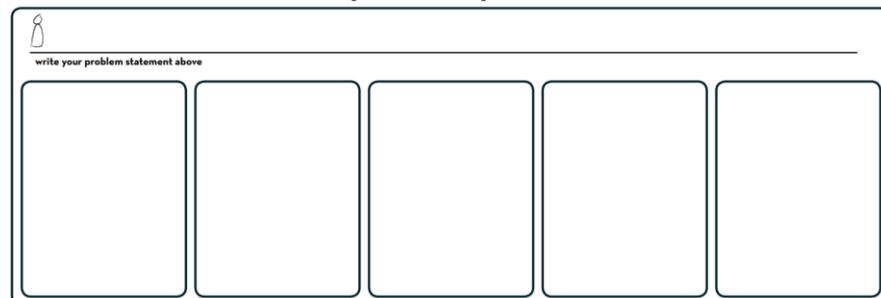
Gambar 3. 7 Sesi 3 dan 4

5. *Sketch 5 Radical Ways*

Pada sesi ini pewawancara membuat 5 sketsa awal untuk desain prototipe.

Ideate: generate alternatives to test.

5 Sketch at least 5 radical ways to meet your user's needs. 4min



6 Share your solutions & capture feedback. 8min (2 sessions x 4 minutes each)



d.○○○○○

Switch roles & repeat sharing.

Gambar 3. 8 Sesi 5 dan 6

6. *Share Your Solutions And Capture Feedback*

Pada sesi ini orang melakukan wawancara harus mempresentasikan sketsa nya kepada orang diwawancarai, setelah melakukan presentasi kepada orang tersebut mintalah pendapatnya dari apa yang sudah dibuat.

Ideate: generate alternatives to test.

5 Sketch at least 5 radical ways to meet your user's needs. 4min

write your problem statement above

6 Share your solutions & capture feedback. 8min (2 sessions x 4 minutes each)

Notes

d.○○○○○

Switch roles & repeat sharing.

Gambar 3. 9 Sesi 5 dan 6

7. *Reflect & Generate a New Solution*

Di sesi ketujuh pewawancara membuat sketsa kedua dengan tambahan detail dari masukan yang sudah diberikan sebelumnya.

Iterate based on feedback.

7 Reflect & generate a new solution. 3min

Sketch your big idea, note details if necessary!

d.○○○○○

Gambar 3. 10 Sesi 7

8. *Build Your Solution*

Pada sesi ini pewawancara dan orang yang diwawancarai melakukan diskusi terkait sketsa yang sudah dibuat.

Build and test.

8 Build your solution.

Make something your partner can interact with!

[not here]

10min

d. ●●●●●

9 Share your solution and get feedback.

✚ What worked...	▣ What could be improved...
? Questions...	! Ideas...

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Gambar 3. 11 Sesi 8 dan 9

9. *Share Your Solution And Get Feedback*

Di sesi terakhir ini pewawancara akan membuat kesimpulan berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan pada seluruh sesi sebelumnya.

Build and test.

8 Build your solution.

Make something your partner can interact with!

[not here]

10min

d. ○○○○○

9 Share your solution and get feedback.

✦ What worked...	▣ What could be improved...
? Questions...	! Ideas...

8min (2 sessions x 4 minutes each)

Gambar 3. 12 Sesi 8 dan 9

Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa materi design thinking lebih efektif untuk diajarkan melalui media video pembelajaran karena pada materi Design Thinking ini dilakukan kelas daring (dalam jaringan), dan pada pertemuan ini mahasiswa diminta untuk melakukan simulasi tentang *Design Thinking*, mahasiswa diharapkan dapat memahami materi yang diberikan dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi menggunakan teori Design Thinking ini untuk membuat sebuah inovasi produk berdasarkan kebutuhan melalui perancangan video pembelajaran in.

3.4.4.2 Maskot UPJ

UPJ memiliki karakter maskot yang bernama Jay dan Aya. nama Jay dan Aya itu sendiri diambil dari kata JAYA dan dibuat menjadi dua karakter, Jay sebagai mahasiswa dan Aya sebagai mahasiswi. Desain awal dari maskot Jay dan Aya ini awalnya diciptakan dalam bentuk karakter 3 dimensi yang dibuat oleh Bapak Ismail Alif Siregar, salah satu dosen Program Studi Desain Produk, Universitas Pembangunan Jaya.



Gambar 3. 13 Maskot Jay dan Aya

3.5 Teknik Analisa Data

3.5.1 Analisa Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning*

1. Segmentasi Audiens

Segmentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah segmentasi demografi, yaitu berdasarkan usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Yang menjadi target penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 yang berusia 19-20 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

2. *Targeting*

Targeting yang digunakan dalam penelitian ini adalah *targeting* terkonsentrasi, yaitu memilih satu segmen audiens yang paling potensial dan sesuai dengan sumber daya dan kompetensi peneliti. Segmen audiens yang dipilih dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya terutama mahasiswa semester awal.

3. *Positioning*

Positioning yang digunakan dalam penelitian ini adalah *positioning* berdasarkan manfaat, yaitu menonjolkan manfaat yang ditawarkan

oleh media pembelajaran infografis kepada mahasiswa UPJ. Manfaat yang ditawarkan oleh media pembelajaran infografis adalah dapat meningkatkan minat dan efektifitas belajar mahasiswa UPJ, karena dapat menyajikan informasi secara visual, ringkas, dan menarik.

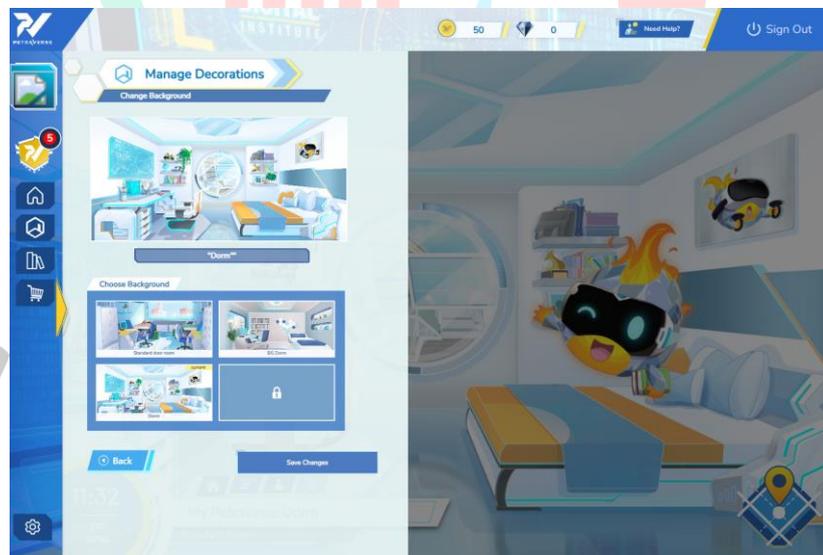


3.5.3 Analisa Pesaing

Dalam analisa pesaing ini peneliti membandingkan Petraverse sebagai media pesaing yang digunakan mahasiswa dalam belajar.

Petraverse adalah platform pembelajaran online interaktif yang menggunakan modul online untuk para pelajar. Petraverse menyediakan sistem pembelajaran asinkron dan modul digital dengan konsep pembelajaran visual, komik interaktif, dan permainan peran. Modul Petraverse disajikan dalam berbagai bentuk menarik, baik secara visual maupun material, seperti novel visual, permainan RPG, komik interaktif motion, dan 360°.

Di Petraverse terdapat beberapa bagian halaman yang dimana keseluruhan tampilannya menggunakan gaya visual futuristik. Pada halaman utama Petraverse terdapat sebuah ruangan yang bisa di ubah oleh penggunanya.



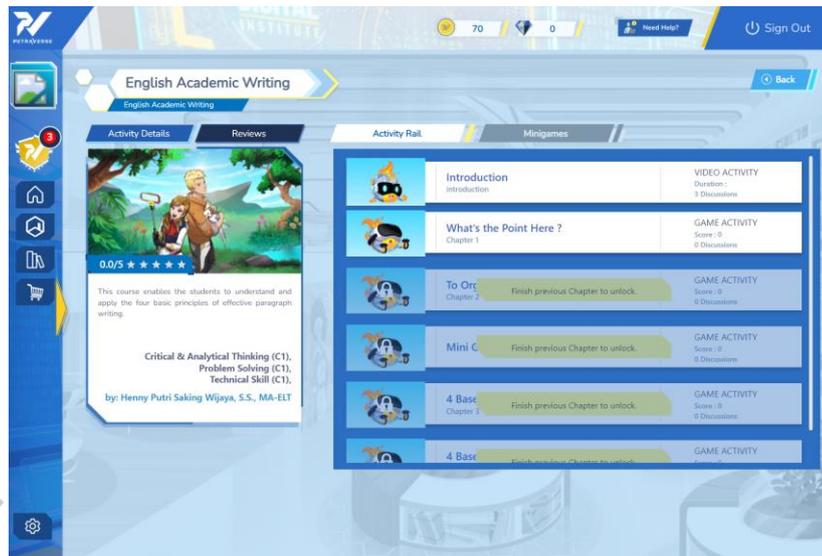
Gambar 3. 14 Halaman Utama Petraverse

Kemudian pada halaman *Library* terdapat dua pilihan, yang pertama kamu bisa mencari modul yang tersedia di Petraverse dan yang kedua kamu bisa membuka seluruh koleksi modul pembelajaran yang kamu miliki.



Gambar 3. 15 Halaman My Collection

Pada halaman *My Collection* pengguna dapat menggunakan berbagai modul pembelajaran yang tersedia. Sebagai contoh, peneliti membuka modul *Technopreneurship*. Pada tampilan utama modul *English Academic Writing* terdapat beberapa informasi, pada bagian kiri terdapat penjelasan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan pada bagian kanan terdapat aktivitas pembelajaran dan *mini game* yang bisa dilakukan oleh pengguna. Setiap modul diawali dengan video pengenalan dan rencana pembelajaran selama 1 semester. Setiap aktivitas dapat dibedakan menjadi beberapa jenis seperti video, *game* interaktif, dan materi pembelajaran yang dapat diunduh oleh pengguna. setiap aktivitas modul yang terkunci akan otomatis terbuka setelah pengguna menyelesaikan aktivitas sebelumnya.



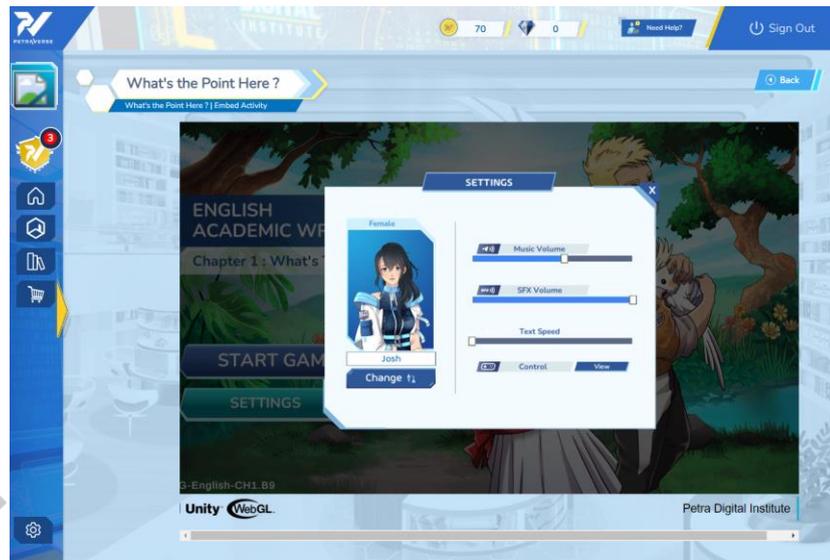
Gambar 3. 16 Halaman Modul English Academic Writing

Berikut adalah tampilan dari halaman game interaktif untuk modul *English Academic Writing* :



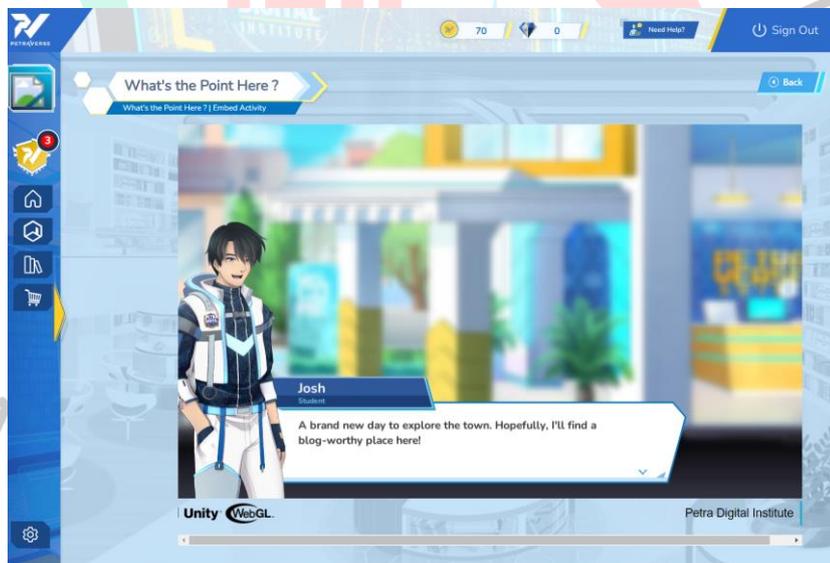
Gambar 3. 17 Halaman Game Interaktif Modul English Academic Writing

Pada saat memulai permainan interaktif, pengguna bisa mengatur suara musik, suara efek, dan kecepatan teks. Selain itu pengguna juga bisa memilih karakter pria atau perempuan untuk digunakan dalam permainan interaktif tersebut.



Gambar 3. 18 Halaman Pengaturan Game Interaktif Modul English Academic Writing

Untuk menjalankan permainan interaktif ini cukup mudah, pengguna hanya perlu menekan klik kiri pada *mouse* untuk memberikan interaksi pada permainan interaktif tersebut.



Gambar 3. 19 Halaman Game Interaktif Modul English Academic Writing

Untuk menjalankan permainan interaktif ini cukup mudah, pengguna hanya perlu menekan klik kiri pada *mouse* untuk memberikan interaksi pada permainan interaktif tersebut.