

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada pencarian data ini, metodologi yang dilakukan dan digunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan metode penelitian *hybrid* (campuran); Kuesioner, FGD (*Forum Group Discussion*), dan observasi. Menurut Creswell dalam buku *Mixed Methods Research* (2018) menyatakan bahwa metode campuran (*hybrid*) adalah cara intuitif untuk melakukan penelitian karena secara konstan muncul dan ditampilkan di kehidupan sehari-hari.

Penulis menyebarkan kuesioner secara *online* dengan Google Forms kepada target. Tujuan penulis menggunakan kuesioner dalam penelitian ini adalah mencari data-data dari pengisi yang sesuai dengan usia batasan masalah yaitu usia dari 17 hingga 22 tahun untuk mengetahui pengetahuan target mengenai kehidupan mandiri dan hal-hal yang perlu dilalui oleh target bagi yang telah mengalami kehidupan mandiri dan ekspektasi yang diinginkan bagi yang belum memiliki pengalaman pada kehidupan mandiri. Dengan ini, penulis dapat mengetahui masalah apa yang perlu ditonjolkan pada proses perancangan dan membantu untuk menjalankan proses kehidupan mandiri target hingga sukses.

Berikutnya penulis melanjutkan penelitian dengan melakukan FGD (*Forum Group Discussion*). Tujuan penulis melakukan FGD dengan tujuan mengetahui lebih mengetahui dan mendalami pengalaman dari para pengisi kuesioner yang telah disebarakan sebelumnya. Dengan ini penulis mendapatkan *insight* lebih lanjut dan dalam mengenai pengalaman dari para peserta FGD ini.

Lalu, penulis melakukan observasi kepada tiga orang yang sedang merasakan kehidupan kehidupan mandiri. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai sikap dan perilaku subyek pada waktu nyata

(*real time*). Dengan mengetahui sikap dan perilaku tersebut, penulis dapat memberikan kesimpulan mengenai apa yang akan dibutuhkan oleh target audiens.

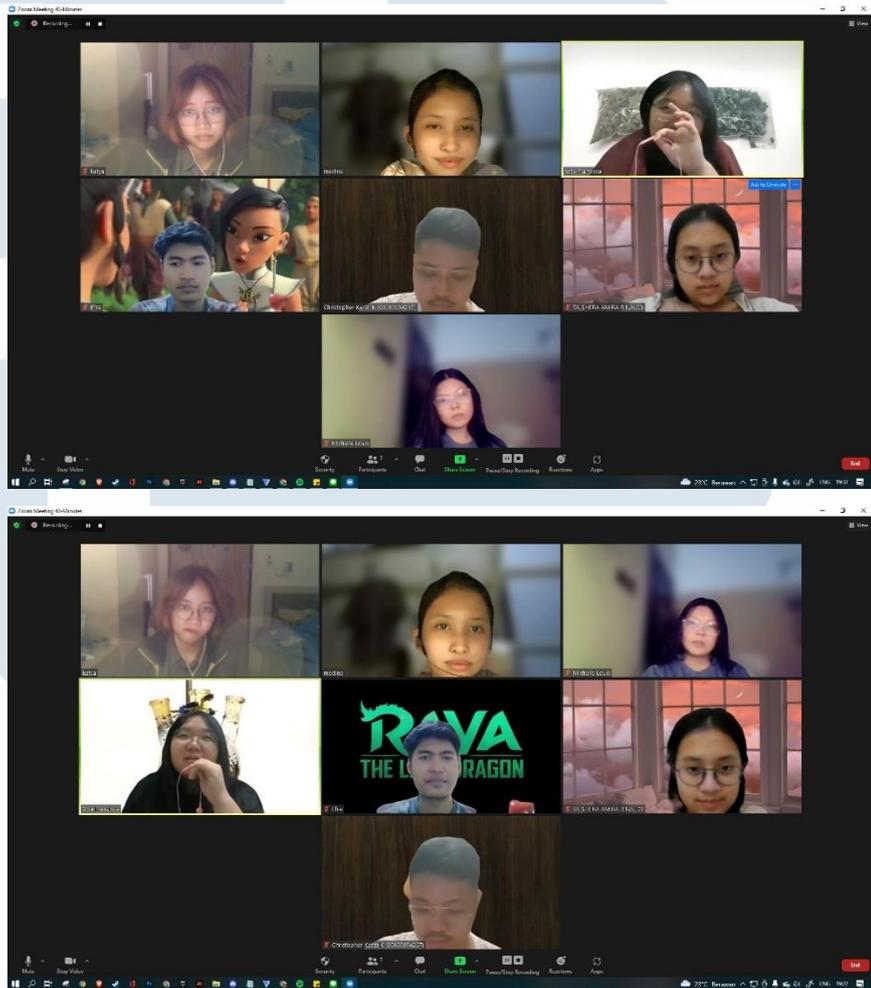
3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan oleh penulis merupakan *Forum Group Discussion* (FGD) yang dimana penulis harus menggabungkan empat hingga delapan orang - melalui dari hasil kuesioner yang telah dilakukan - untuk disatukan menjadi kelompok diskusi. Penulis mengumpulkan empat hingga delapan orang dengan background yang berbeda-beda dengan tujuan agar memiliki dinamika saat berdiskusi.

3.1.1.1 Focus Group Discussion

Penulis melanjutkan penelitian dengan menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD), dengan menggunakan zoom yang dijalankan pada hari Senin 19 September 2022 pada pukul 19.00 dan berjalan selama sekitar kurang lebih satu jam. FGD ini dilakukan dengan Michelle, Kenzi, Shera, Katya, Yola, dan Efra sebagai partisipan dalam FGD penulis. Keenam anggota FGD memiliki *background* yang berbeda-beda yang di mana Michelle dan Kenzi belum memiliki pengalaman mengenai kehidupan mandiri. Shera, Katya, dan Efra sedang merasakan kehidupan mandiri untuk keperluan perkuliahannya. Dan Yola sedang merasakan kehidupan mandiri disertakan dengan aktivitas kuliahnya dan memiliki pekerjaan sampingan.

Dengan menceritakan pengalamannya, penulis mendapatkan *insight* mengenai kehidupan mandiri mereka dan mempelajari lebih lanjut mengenai apa yang harus dilakukan saat menyiapkan diri ketika ingin memulai hidup secara mandiri dan apa saja yang harus dimatangkan, terutama dalam mencari tempat tinggal (kos/asrama). Penulis juga mendapatkan masukan mengenai media informasi apa yang dapat digunakan untuk membantu target audiens dalam persiapan hidup mandiri mereka.



Gambar 3.1 Dokumentasi *Forum Group Discussion*

Selama FGD dilaksanakan, penulis mendapatkan informasi secara detail dalam mencari tempat tinggal/kos. Berikut adalah informasi mengenai cara mencari kamar yang cocok secara lebih lengkap menurut responden FGD;

1. Mencari informasi melalui internet: dengan mencari melalui internet, peserta mengatakan bahwa dengan melakukan riset peserta akan mendapatkan gambaran kamar seperti apa yang akan didapatkan peserta. Seperti luas kamar, keadaan kamar mandi, hingga jarak

tempuh antara tempat kos hingga kampus. Tetapi hal tersebut masih hanya sebuah gambaran saja.

2. Mengunjungi tempat yang telah dilakukan melalui riset secara langsung: menurut peserta FGD hal ini merupakan hal yang penting karena apa yang dilihat melalui internet belum tentu benar dengan aslinya. Sehingga disarankan oleh peserta untuk mengunjungi tempat kos secara langsung.
3. Melihat keadaan kamar kos: yang dimaksud adalah untuk melihat kelayakan dari kamar kos itu sendiri, seperti keadaan meja, kasur, lemari, kamar mandi, hingga *Air Conditioner* (AC). Dengan melihat kamar secara langsung, individu dapat melihat secara langsung kondisi dari kamar tersebut dan dapat menentukan apakah cocok dengan individu tersebut.
4. Melihat daerah sekitar kampus: ketika sedang mengunjungi tempat kos yang dekat dengan kampus, secara otomatis individu yang sedang mencari tempat kos akan melihat daerah sekitar. Seperti tempat makan yang terjangkau dan dekat dengan tempat kos, jarak tempuh antara tempat kos yang ditemukan dengan kampus, dan sebagainya. Selain itu, juga dapat melihat tempat kos yang tidak ditemukan melalui internet yang disebut oleh peserta FGD sebagai *hidden gem*.
5. Kendaraan: jika individu membawa kendaraan pribadi, alangkah baiknya untuk bertanya dengan penjaga kos mengenai ketersediaan terhadap tempat untuk meletakkan kendaraan sehingga individu tersebut mendapatkan tempat untuk menaruh kendaraan mereka.

Dengan tahapan ini penulis menemukan bahwa jika sedang mempersiapkan kehidupan mandiri yang salah satunya adalah mencari tempat kos memiliki tahapan-tahapan tertentu yang harus dilakukan.

Dengan melakukan tahapan ini, dapat membantu untuk mencari tempat kos

yang strategis bagi individu tersebut dan mencapai kehidupan mandiri yang sukses.

3.1.1.2 Kesimpulan

Pada penelitian ini, penulis mendapatkan informasi bahwa ketika sedang mempersiapkan kehidupan mandiri mereka yang salah satunya adalah mencari tempat kos dan kecocokan individu dengan tempat kosnya mempengaruhi kegiatan perkuliahan dari individu tersebut.

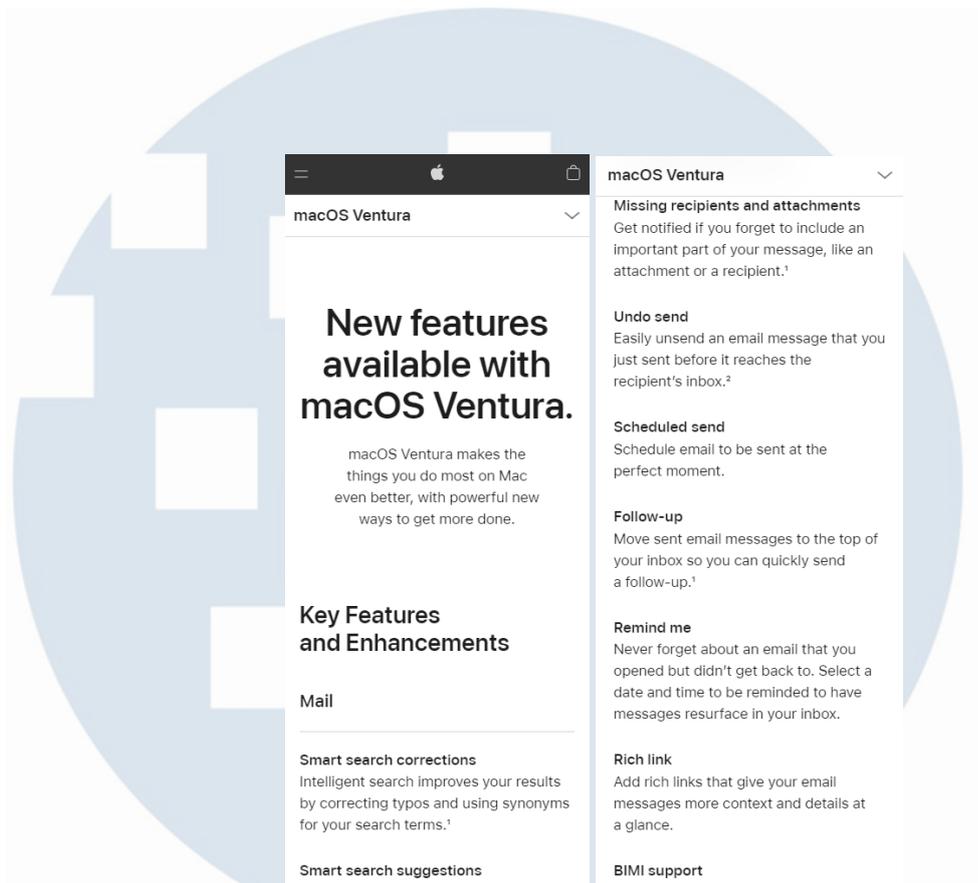
Melalui FGD, penulis juga mendapatkan informasi bahwa urutan ini merupakan hal yang cukup krusial untuk dilakukan oleh mahasiswa baru jika sedang mencari tempat tinggal untuk memulai kehidupan mandiri individual tersebut. Oleh karena itu, pemberitahuan informasi ini dibutuhkan agar dapat membantu individu yang akan memulai kehidupannya.

3.1.1.3 Studi Referensi

Studi referensi adalah penelitian yang dilakukan oleh penulis yang berfungsi sebagai proses pengamatan mengenai media informasi yang sudah ada sebelumnya. Pengamatan ini untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada media informasi tersebut dan membuat hasil analisis tersebut menjadi sebuah acuan penulis pada proses perancangan nantinya. Berikut merupakan hasil dari referensi yang telah dilakukan oleh penulis;

11. Apple.com

Apple.com merupakan sebuah *website* untuk memperkenalkan produk-produk yang dimiliki oleh Apple Computers, Inc. Apple merupakan perusahaan teknologi yang berfokus kepada kebutuhan sehari-hari target, seperti *handphone*, computer, laptop, dan lain-lainnya. Apple Computers, Inc berdiri pada 1 April, 1976 oleh Steve Jobs dan Steve Wozniak.



Gambar 3.2 Studi referensi Apple.com. Sumber: apple.com,

Gambar di atas merupakan tampilan apple.com saat ini. Landing page *website* ini lebih berfokus pada tekstual dan menggunakan warna yang simple. Pada landing page ini berisikan fitur kelebihan dan peningkatan dari perangkat software apple sendiri. Pada bagian menu, terdapat informasi yang dikelompokkan seperti toko, komputer, tablet, *handphone*, jam tangan, *earphone*, televisi, dan lain-lainnya.

Website ini tidak memiliki ilustrasi atau grafik tetapi memiliki ikon yang berfungsi untuk membantu *user* mencari hal yang ingin diketahui lebih dalam dan ikon tas belanja yang berfungsi untuk proses pembelian produk dari Apple. Secara keseluruhan *website* ini menggunakan teks pada *website* mereka dan sebatas garis saja sebagai pembatas antara satu informasi ke informasi lainnya.



Gambar 3.3 Studi referensi Apple.com. Sumber: apple.com,

Berdasarkan studi referensi tersebut, berikut merupakan analisis SWOT yang dibentuk dalam bentuk tabel;

Tabel 3.1 Analisis SWOT pada Apple.com

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi yang diberikan lengkap dan mudah dipahami oleh orang awam. - Memiliki pembatas antara satu informasi ke informasi kedua dengan jelas. - Tidak menggunakan banyak warna sehingga nyaman di mata. - <i>Layout</i> yang diberikan mudah untuk dinavigasikan.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terlalu banyak teks dapat mengecohkan pembacanya sehingga dapat membuat target dengan usia 17 hingga 22 tahun

	<p>dengan mudah untuk menghiraukan informasi yang telah diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan <i>layout</i> yang monoton membuat <i>website</i> terlihat tidak dinamis sehingga dengan mudah membuat bosan pembacanya.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Dengan lengkapnya informasi yang diberikan dapat mempermudah <i>user</i> untuk memahami informasi tersebut.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Website</i> competitor lainnya memiliki visual yang lebih menarik dan variatif

12. Rouserlab.com

Rouserlab merupakan sebuah media informasi *website* yang berfokus untuk mempersuarakan isu sosial melalui *entertainment*, yang membantu para ilmuwan, aktivis, dan algoritme. Rouserlab diciptakan oleh *design studio* bernama ED. ED sendiri berasal dari New Zealand yang sudah mendunia. ED melakukan banyak macam katagori dalam desain, seperti animasi, *branding*, percetakan, UX (*User Experience*), UX/UI, hingga *website*.



Gambar 3.4 Studi referensi rouserlab.com. Sumber: rouserlab.com/about

Media informasi ini menggunakan interaktifitas melalui *bubble* yang ada pada gambar 3.5, *bubble* ini akan pecah ketika sudah mencapai akhir halaman yang memberikan akhir dengan *headline* ‘let’s burst some damn bubbles’ yang memiliki arti ‘mari pecahkan beberapa *bubble*’. Dan memberikan *call to action button* untuk mendaftar menjadi bagian dari organisasi.



Gambar 3.5 Studi Referensi Rouserlab.com

Sumber: rouserlab.com/about

Media informasi ini menggunakan ilustrasi digital imaging dan line vector dengan warna yang terang seperti kuning neon. Dengan warna tersebut dan *background* yang berwarna hitam memberikan kontras yang mudah dan nyaman untuk dibaca oleh *user*. Melalui referensi tersebut, berikut adalah hasil SWOT analisis yang telah dilakukan;

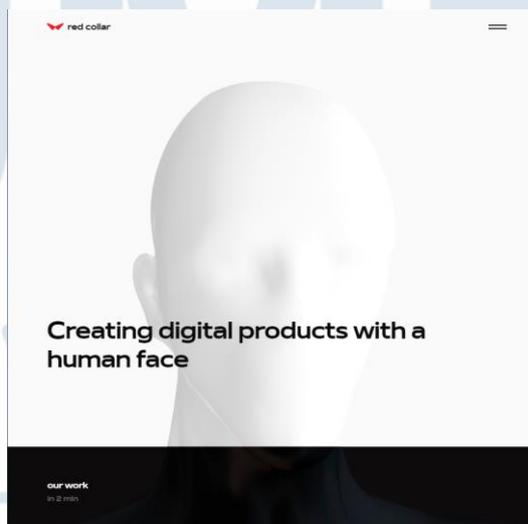
Tabel 3.2 Tabel SWOT rouserlab.com

Strength	<ul style="list-style-type: none"> - Kontras penggunaan warna pada background dan font memberikan kesan yang kuat dan berbeda dari yang lainnya. - Hirarki visual digunakan dengan baik sehingga layout tidak berantakan.
-----------------	---

Weakness	- Peletakan visual tidak konsisten pada setiap laman, sehingga dapat membuat <i>user</i> terkecoh.
Opportunity	- Interaktifitas yang menarik dapat menarik perhatian <i>user</i> dan meninggalkan first impression yang baik.
Threat	- Dengan memiliki layout dan visual yang berbeda dari kompetitor lainnya, dapat memberikan kesan bahwa <i>rouserlab</i> bukanlah sebuah organisasi jika media informasi tidak dibaca dengan jelas dan teliti.

13. Redcollar.co

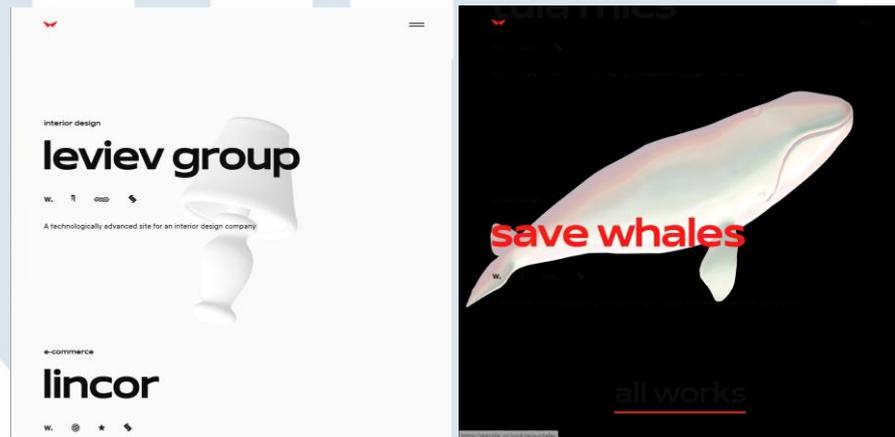
Redcollar merupakan sebuah *design agency* yang sudah berdiri selama 11 tahun dan memiliki 130 anggota staff didalamnya. Redcollar memberikan beberapa jasa seperti, promo & *website* korporat, ilustrasi & 3D *render*, *motion design*, *graphic design*, identitas korporat, integrasi 3D *web*, dan *art direction*.



Gambar 3.6 Studi Referensi Redcollar.co.

Sumber: redcollar.co

Redcollar.co merupakan sebuah media informasi untuk mempromosikan dan menjual jasa dari *design agency* tersebut. Pada landing page media informasi ini, penggunaan *white space* dilakukan sehingga *emphasis* terhadap judul atau *headline* dapat disampaikan dengan jelas.



Gambar 3.7 Studi Referensi Redcollar.co

Sumber: redcollar.co

Visual utama yang digunakan oleh redcollar.co menggunakan visual 3D untuk memberikan simbol mengenai klien mereka. Dengan penggunaan *white space*, dapat dilihat jelas mengenai hirarki dari media informasi ini. Kejelasan tersebut, memberikan kemudahan bagi para calon klien (target primer) untuk melihat hasil kerja mereka. Melalui studi referensi ini berikut adalah SWOT analisis yang telah dilakukan penulis;

Tabel 3.3 Tabel SWOT redcollar.co

Strength	- Penggunaan <i>white space</i> yang tepat memberikan kesan menarik, walaupun dapat memberikan kesan simple sehingga tidak membuat <i>user</i> merasa bosan.
Weakness	- Pada beberapa laman, menggunakan ukuran huruf yang kecil sehingga dapat

	memberikan kebingungan ketika membacanya.
Opportunity	- Dengan menunjukkan jasa yang paling dipercayai oleh klien sebelumnya melalui landing page media informasi dapat membedakan diri dari kompetitor yang ada.
Threat	- Dengan tingkatan kompetitor yang tinggi melibatkan media informasi ini dapat terkalahkan dari kompetitor lainnya. - Kompetitor UI/UX lebih menarik.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Pada metode kuantitatif penulis menggunakan dua metode/teknik penelitian yaitu kuesioner dan observasi. Kuesioner merupakan jenis penelitian yang mengumpulkan informasi mengenai karakteristik, Tindakan, hingga pendapat dari sekelompok responden yang merupakan representatif dengan anggapan populasi (Helmi., A.). Kuesioner ini merupakan penelitian eksploratif di mana penelitian yang mengarah untuk menemukan sesuatu yang baru dalam bidang tertentu (Helmi., A.). Melalui kuesioner juga penulis dapat menemukan data-data yang dipergunakan dalam proses perancangan nantinya seperti, pengeluaran responden untuk kebutuhan pokok, kebutuhan bulanan yang dibutuhkan responden selama satu bulan, hingga hal apa yang ingin dipelajari oleh responden selama dan jika mereka melakukan kehidupan mandiri. Dengan penemuan ini penulis dapat memahami responden lebih jelas dalam kebutuhan dan kekurangan yang responden dapatkan ketika sedang akan mempersiapkan kehidupan mandiri mereka.

Tahap berikutnya adalah observasi. Observasi secara umum memiliki pengertian sebuah aktivitas untuk mengetahui sesuatu dari fenomena yang

berdasarkan dari pengetahuan dan bertujuan untuk mendapatkan informasi dari fenomena tersebut (raharja.ac.id, 2020; diakses 2022). Menurut ahli Widoyoko, observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur yang nampak dalam suatu gejala pada obyek penelitian (raharja.ac.id, 2020; diakses 2022). Observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipan di mana penulis hanya akan mengikuti dan mengamati alur jalan kegiatan subyek dan tidak berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

Penulis menggunakan teknik penelitian ini dengan fungsi untuk merasakan secara langsung hidup secara mandiri seperti apa dan mengetahui respon/kegiatan dari subyek observasi ketika menjalankan kehidupan mandiri tersebut. Selain itu, penulis pun juga berharap untuk menemukan beberapa hal atau fenomena di mana subyek memiliki sebuah kekecohan yang dapat memberikan penulis hasil yang berbeda.

3.1.2.1 Kuesioner

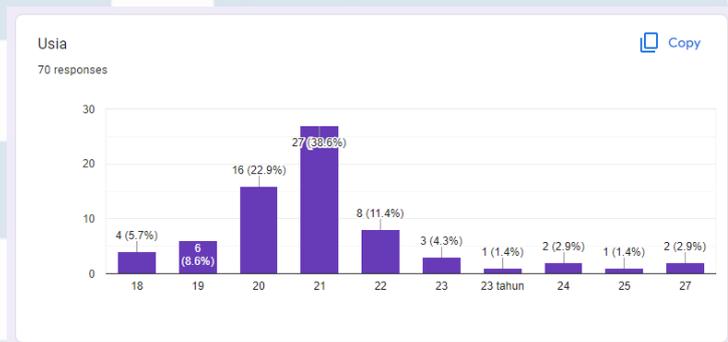
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kuesioner adalah sebuah alat survey atau riset yang terdiri atas sekumpulan pertanyaan tertulis. Tujuan penulisan kuesioner adalah membantu responden untuk memberikan jawaban yang akurat (katadata.co.id, 2022 diakses 2022).

Tujuan utama dari pengumpulan kuesioner ini adalah untuk mempelajari pemahaman target audiens dalam konsep kehidupan mandiri, pengetahuan yang dimiliki oleh target audiens yang sudah berpengalaman dalam kehidupan mandiri. Maka dari itu, kuesioner ini diajukan kepada remaja akhir hingga dewasa awal berusia 17 hingga 22 tahun dengan domisili Jabodetabek menggunakan rumus Slovin.

Kuesioner terdiri dari dua bagian (*section*) dengan bagian kedua yang membagikan dua pengelompokan yang berbeda. Bagian pertama berisi data responden yang berisikan nama, e-mail, usia, domisili, dan pengalaman dalam kehidupan mandiri. Pada bagian kedua kelompok pertama berfokus bagi responden yang belum memiliki pengalaman dalam

kehidupan mandiri dan bagian kedua kelompok kedua berfokus bagi responden yang sudah memiliki pengalaman. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut;

1. Bagian Pertama – Data Responden



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner, Bagian Pertama Data Responden – Usia

Perancangan ini ditargetkan untuk usia 17 hingga 22 tahun. Sebanyak empat responden berusia 18 tahun, enam responden berusia 19 tahun, 16 responden berusia 20 tahun, 27 responden berusia 21 tahun, 8 responden berusia 22 tahun, empat responden berusia 23 tahun, dua responden berusia 24 tahun, satu responden berusia 25 tahun, dan 2 responden berusia 27 tahun.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner, Bagian Pertama Data Responden – Pengalaman dalam Kehidupan Mandiri

72,9% responden mengatakan bahwa sudah mengalami kehidupan mandiri, 24,3% responden mengatakan bahwa belum pernah merasakan kehidupan mandiri dan 2,9% responden mengatakan bahwa

akan mengalami kehidupan mandiri yang berartikan sedang mempersiapkan kehidupannya.

2. Bagian Kedua Kelompok Pertama – Responden dengan Tanpa Pengalaman



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Ekspektasi yang Diharapkan/Bayangkan Ketika akan Memulai Hidup Mandiri

85,3% responden memberikan jawaban bahwa ekspektasi yang diharapkan oleh responden adalah untuk belajar hidup secara mandiri seperti bertanggung jawab dan *self-management*.



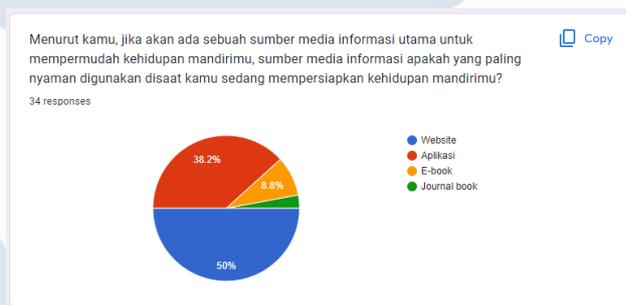
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Hal yang Paling Pertama Dilakukan Ketika akan Memulai Kehidupan Mandiri

55,9% responden menjawab bahwa mereka akan mencari tahu secara pribadi, 35,3% responden menjawab bertanya kepada orang tua, 5,9% menjawab mengikuti arahan orang tua dan hanya menerima seadanya, dan 2,9% responden menjawab mengikuti apa kata teman.



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Seberapa Pahamnya Responden Terhadap Kehidupan Mandiri

50% responden memberikan jawaban pada angka empat mengenai tingkat pemahaman terhadap kehidupan mandiri, 32,4% responden memilih angka tiga, 11,8% responden memilih angka dua, dan 5,9% memilih angka lima sebagai kepehamannya terhadap kehidupan mandiri.



Gambar 3.13 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Media Informasi yang Diinginkan Responden untuk Mempersiapkan Kehidupan Mandiri

50% responden mengatakan bahwa media informasi *Website* merupakan media informasi yang dapat membantu mereka untuk mempersiapkan kehidupan mandiri mereka. 38,2% responden memilih aplikasi, 8,8% memilih E-book, dan 2,9% memilih journal book.

3. Bagian Kedua Kelompok Kedua – Responden dengan Pengalaman



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Persiapan yang Dibutuhkan Ketika akan Memulai Hidup Mandiri

91,7% responden mengatakan bahwa finansial merupakan hal yang perlu disiapkan ketika akan memulai kehidupan mandiri. 86,1% responden mengatakan bahwa hal yang pertama disiapkan adalah persiapan materi seperti barang-barang yang dibutuhkan ketika akan memulai kehidupan mandiri. 75% responden mengatakan hal yang paling pertama dilakukan adalah mempersiapkan mental. 66,7% responden mengatakan bahwa hal yang paling pertama adalah untuk menyakinkan orang tua kalau responden akan aman ketika melakukan kehidupan mandiri. 44,4% responden mengatakan persiapan keamanan adalah hal yang paling pertama untuk disiapkan. Dan 22,2% responden mengatakan bahwa perjanjian orang tua antara anak adalah hal yang paling pertama dilakukan dalam persiapan kehidupan mandiri.



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Hal yang Paling Ditakutkan Responden Ketika akan Hidup di Lingkungan Baru

Tiga pilihan yang penulis berikan memiliki tingkat persentase yang sama yaitu 45,7%, ketiga pilihan ini merupakan homesick, ketakutan

akan kemampuan pada *self-management*, dan keharusan untuk mengerjakan segala hal secara mandiri. Dengan 34,3% responden mengatakan ketetakannya adalah tetangga kos lain akan mengganggu responden akan ketenangan dan ketentramannya. 31,4% responden mengatakan bahwa keamanan merupakan hal yang ditakuti responden. 25,7% responden mengatakan bahwa perbedaan antara perlakuan di rumah dan di kos adalah hal yang paling ditakutkan. Dan 20% responden mengatakan hal yang paling ditakutkan adalah pet peeve atau bertemu dengan hal-hal yang bertabrakan dengan kebiasaan dari responden.



Gambar 3.16 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Sumber Informasi yang Diinginkan untuk Membantu Persiapan Kehidupan Mandiri

58,3% responden mengatakan bahwa *website* merupakan media informasi yang dapat membantu untuk mempermudah persiapan kehidupan mandiri. 27,8% responden mengatakan aplikasi adalah media informasi yang dapat membantu untuk mempermudah persiapan kehidupan mandiri. 8,3% responden mengatakan *E-book* dan 5,6% responden mengatakan *journal book* sebagai media informasi yang dapat mempermudah persiapan kehidupan mandiri.

3.1.2.2 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis adalah mayoritas responden berharap dan menginginkan untuk hidup secara mandiri tetapi ketakutan yang dimiliki oleh responden adalah ketidakpercayaan diri

terhadap apakah responden dapat menjalankannya dengan baik atau tidak. Mayoritas dari responden memahami kehidupan mandiri seperti apa tetapi dikarenakan ketakutan tersebut penulis menemukan konklusi di mana responden memiliki sebuah kecemasan sehingga dapat menghasilkan hasil yang tidak memuaskan bagi responden.

Dikarenakan ketakutan tersebut, sebuah panduan atau media informasi mengenai kehidupan mandiri sangat dibutuhkan untuk membantu memulai kehidupan mandiri hingga mencapai kehidupan mandiri yang sukses.

3.1.2.3 Observasi

Selama persiapan observasi, penulis harus memutuskan karakteristik subjek yang akan diobservasikan. Dengan keputusan ini, penulis dapat memiliki dinamika terhadap hasil yang dibutuhkan dan juga mendapatkan *insight* beragam dari subjek-subjek tersebut. Penulis memutuskan untuk memilih subjek dengan rana mahasiswa yang sudah memiliki kemandirian dengan tingkatan empat hingga lima dan mahasiswa yang memiliki tingkat kemandirian dengan tingkatan satu hingga tiga. Dengan keputusan ini, penulis menemukan tiga subjek dan berikut adalah penjelasan lebih lanjut.

Penulis menggunakan tiga subjek dan mengikuti kegiatan mereka selama tiga hari dengan masing-masing subjek selama satu hari dari bangun tidur hingga tidur kembali. Subjek pertama penulis bernama Yola (21, Jakarta Barat). Yola sudah memulai hidup Independent selama tiga tahun, mahasiswi akhir Universitas Multimedia Nusantara (semester 7) yang sedang mengambil magang kewirausahaan dan memiliki pekerjaan di samping yaitu menjadi *AI scriptwriter*. Berikut merupakan tabel observasi subyek pertama;

Tabel 3.4 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca

	Waktu					
	1	2	3	4	5	6
	11.22	11.35 - 11.45	11.45 - 12.40		12.40 - 13.25	
Action/Activity	Bangun tidur langsung menuju toilet dan minum air putih setelahnya	Bersih-bersih kamar	Bermain dengan telepon genggamnya		Mandi	
Object	Botol air putih	Sapu kecil/sapu meja	<i>Handphone</i>		Kamar mandi dan alat peralatan mandi	
Insight		Merawat kamarnya dengan baik	Santai pada hari biasa (<i>weekday</i>)		Higienis	
Theme	anak siang	Anak rajin	<i>Chill time</i>		Membersihkan diri	

Tabel 3.5 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca

	Time					
	7	8	9	10	11	12
	13.30 - 14.00	14.00 - 15.00	15.30 - 21.30			
Action/Activity	Makan siang	Siap-siap untuk pergi ke <i>creative space</i>	Mengerjakan tugas dan pekerjaan			

		untuk bekerja	
Object	go-food	Go-car	<i>Laptop, phone</i>
Insight	Menjaga diri, sehingga tidak lupa untuk makan	Jika ingin pergi-pergi masih harus menggunakan kendaraan umum karena tidak memiliki kendaraan pribadi	Harus pergi ke tempat umum agar dapat mengerjakan pekerjaannya
Theme	-	-	Bertanggung jawab

Tabel 3.6 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca

	<i>Time</i>					
	13	14	15	16	17	18
		21.30	21.30 - 21.45	21.45 - 01.00		
Action/Activity		Pulang dari creative space ke tempat tinggal	menggambar			
Object		go-car	<i>Cintiq, laptop</i>			
Insight		Menggunakan kendaraan	Melanjutkan pekerjaan no.2			

		umum lagi	
Theme			Bertanggung jawab, suka nyicil

Tabel 3.7 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca

	Time					
	19	20	21	22	23	24
	01.00 - 10.00					
Action/Activity	tidur					
Object	Kasur, selimut, bantal, guling					
Insight	Anak malam (burung hantu)					
Theme						

Melalui dari observasi ini dapat ditemukan bahwa subyek pertama penulis Yola Fransisca merupakan individual yang memiliki jadwal sudah tertata sejak ia sudah bangun tidur di mana subyek mengetahui apa yang harus dilakukan pada hari itu dan menjalankannya dengan baik. Selama penulis melakukan observasi, penulis memahami bahwa subyek pertama ini merupakan subyek yang produktif dan mengetahui apa saja yang perlu dilakukan subyek ketika melaksanakan kegiatannya. Subyek memiliki

tingkat fokus yang tinggi dan dapat mencapai target yang diinginkan ketika kegiatan yang sedang mengerjakan apa yang subyek kerjakan pada hari itu.

Konklusi yang penulis dapatkan selama melakukan observasi pada subyek pertama adalah subyek pertama merupakan individual yang telah memahami dalam kehidupan mandiri yang di mana subyek dapat memberikan sebuah keputusan dalam segala kegiatan dan kebutuhan dalam hidup subyek mulai dari kegiatan, tugas yang perlu dilakukan, dan cara bagaimana subyek pertama dapat menyelesaikan hal yang perlu diselesaikan.

Dari hasil ini, penulis mencocokkannya dengan penelitian mengenai kemandirian yang sudah dilakukan sebelumnya di mana penulis menemukan tingkatan-tingkatan yang individu lalui pada proses kemandiriannya. Yola Fransisca atau subjek pertama penulis sudah berada pada kemandirian tingkat keempat, di mana salah satu ciri dari tingkat kemandirian tersebut adalah bertindak dasar-dasar nilai internal, mampu melihat diri sendiri sebagai pembuat pilihan dan pelaku Tindakan, mampu melakukan kritik dan penilaian diri, dan berfikir lebih kompleks dan atas dasar pola analitis. Keempat ciri tersebut dapat terlihat pada subjek pertama di mana subjek menentukan apa saja yang akan dilakukannya saat bangun tidur, menjalankan kegiatan tersebut sehingga menjadi produktif, dan dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki untuk keesokkan harinya.

Lalu subjek kedua penulis bernama Athira (17) merupakan mahasiswa baru di Universitas Multimedia Nusantara dengan jurusan *Film*. Berikut merupakan hasil observasi penulis terhadap Athira selama satu hari;

Tabel 3.8 Observasi Subyek 2 Athira

	<i>Time</i>					
	1	2	3	4	5	6

	06.00 - 7.30	8.00 - 10.00	10.00 - 13.00
Action/Activity	Bangun tidur, berdoa, siap-siap ke kampus	Kelas: Pancasila	Kelas: <i>Moving image storytelling</i>
Object		Leptop	
Insight	Taat pada agama, bisa bangun pagi		
Theme	Anak baik-baik, pendiam, <i>introvert</i>	Mengikuti jadwal	

Tabel 3.9 Observasi Subyek 2 Athira

	Time					
	7	8	9	10	11	12
	10.00 - 13.00		13.00 - 16.00			
Action/Activity	Kelas: <i>Moving image storytelling</i>		Kelas: <i>Digital Graphic</i>			
Object	Leptop					
Insight						

Theme	Mengikuti jadwal
--------------	------------------

Tabel 3.10 Observasi Subyek 2 Athira

	<i>Time</i>					
	13	14	15	16	17	18
	16.10 - 18.30			18.30 - 20.00		20.00
Action/Activity	Istirahat, bersih-bersih diri dan kamar			Masak untuk makan malam	Makan malam	Mengerjakan tugas
Object	Kasur, alat pembersih (sapu), peralatan mandi			Bahan makanan dan bumbu-bumbu	Piring, sendok, garpu, gelas	
Insight	Higienis			Merawat diri sendiri		
Theme	Bertanggung jawab atas kebersihan kamarnya					

Tabel 3.11 Observasi Subyek 2 Athira

	<i>Time</i>					
	19	20	21	22	23	24
	20.00 - 01.00					01.00 - 7.00
Action/Activity	Mengerjakan tugas					Tidur

Object	Komputer, buku gambar, alat tulis	Kasur, bantal, guling
Insight	Mengerjakan bersama dengan teman seangkatan dan jurusannya	
Theme	Bertanggung jawab	

Pada subyek kedua ini, penulis memahami bahwa subyek kedua merupakan orang yang tertutup dan masih beradaptasi kepada lingkungan barunya. Subyek kedua merupakan mahasiswa mandiri yang berasal dari Manado, Sulawesi Utara. Subyek kedua masih belum memahami dengan baik mengenai kegiatan dan lingkungan kampusnya. Sehingga disaat penulis melakukan kegiatan observasi, subyek kedua masih belum memahami tempat-tempat yang dapat menjadi bagian dari kehidupan sehari-harinya seperti tempat makan murah ketika subyek kedua tidak sempat untuk masak. Kemudian hal yang penulis pahami ketika melakukan observasi, subyek kedua juga masih beradaptasi dalam proses pengerjaan tugas sehingga subyek kedua masih ada hal yang tertinggal atau keteteran.

Melalui data ini, dapat dikonklusikan bahwa subyek kedua masih berusaha untuk beradaptasi kepada lingkungan barunya sehingga subyek kedua masih meraba lingkungan tersebut. Subyek kedua juga masih belum dapat mengatur jadwalnya dengan baik sehingga masih ada keteteran dalam pengerjaan tugasnya, setelah menemukan konklusi ini penulis pun melakukan penyocokan terhadap tingkatan-tingkatan kemandirian yang telah ditemukan oleh penulis sebelumnya dan subyek kedua ini merupakan

bagian dari tingkatan kedua. Salah satu ciri dari tingkat kedua ini adalah tidak takut diterima kelompok dan tidak sensitif terhadap keindividuan, kedua ciri ini dapat ditemukan oleh subjek kedua yang di mana subjek kedua masih tertutup dengan lingkungan sekitar dan masih tidak memikirkan limit tubuhnya ketika sedang mengerjakan tugas hingga larut malam.

Terakhir subyek ketiga penulis bernama Kezia (17) yang juga merupakan mahasiswa baru di Universitas Multimedia dengan jurusan *Film*. Kezia berasal dari Manado dan mengharuskan untuk melakukan kehidupan mandiri, berikut adalah hasil observasi dari Kezia;

Tabel 3.12 Observasi Subyek 2 Kezia

	<i>Time</i>					
	1	2	3	4	5	6
	8.30	8.35 - 8.55	9.00 - 10.00		11.00 - 13.00	
Action/Activity	Bangun kesiangan, ada kelas jam 8.	Siap - siap	Jalan kaki menuju kampus	Kelas : art history (sejarah seni) 2 sks - telat	Kelas : pancasila (2 sks)	
Object	Kasur, bantal, selimut, guling, peralatan mandi, kamar mandi		Berjalan kaki	Catatan, alat tulis/hp	Catatan, alat tulis/hp	
Insight	Masih belum terbiasa dengan hidup secara mandiri		Dekat dari kampus	Terlambat masuk kelas	Mengikuti kelasnya dengan baik	
Theme	Masih ceroboh			Fokus kuliah		

Tabel 3.13 Observasi Subyek 2 Kezia

	<i>Time</i>					
	7	8	9	10	11	12
	13.00 - 14.00		14.00 - 15.00	15.00 - 18.00		18.40 - 19.35
Action/Activity	Kerja kelompok (15 menitan)	Makan siang	perpus	Otw pulang	Istirahat (kalau cape beneran tidur, kalo tidak terlalu lelah hanya rebahan)	Makan malam dan bersih-bersih diri dan kamar
Object	catatan/hp	Piring, sendok, garpu	Mencari buku bacaan	Berjalan kaki	Kasur, guling, bantal, selimut	Bahan masak, peralatan mandi, peralatan kebersihan
Insight	Tekun dalam mengerjakan tugas	Menjaga diri	Suka mempelajari hal baru	Dekat dari kampus	Masih dapat memiliki waktu istirahat	Menjaga kebersihan diri dan kamar
Theme	Giati dalam mengerjakan tugas		Suka mencari <i>insight</i>		Mencuri waktu untuk istirahat	Higienis

Tabel 3.14 Observasi Subyek 2 Kezia

	<i>Time</i>					
	13	14	15	16	17	18
	18.40 - 19.35		19.40 - 00.30			

Action/Activity		Ngerjain tugas bersama teman satu kosnya
Object		<i>Laptop, handphone</i>
Insight		Bertanggung jawab atas tugas-tugasnya, masih belum terbiasa dengan tugas-tugas kuliah
Theme		Fokus, niat

Tabel 3.15 Observasi Subyek 2 Kezia

	Time					
	19	20	21	22	23	24
	00.30 - 01.00	01.00 - 7.00				
Action/Activity	Persiapan tidur	Tidur				
Object		Kasur, guling, bantal, selimut				
Insight	Membersihkan kamar terlebih dahulu sebelum tidur					
Theme	Rapih					

--	--	--

Selama penulis melakukan observasi, penemuan yang penulis dapatkan adalah subyek ketiga masih melakukan adaptasi kepada lingkungan barunya sehingga subyek ketiga masih memiliki kecerobohan dalam adaptasi tersebut. Kecerobohan tersebut membuat subyek ketiga telat untuk memasuki kelasnya dan tertinggal dengan materi pembelajarannya. Dikarenakan subyek ketiga juga merupakan mahasiswa baru sehingga ia masih beradaptasi dengan tugas-tugas yang diberikan oleh dosennya.

Konklusi yang didapatkan oleh penulis selama melakukan observasi pada subyek ketiga adalah dikarenakan masih mahasiswa baru, subyek ketiga masih beradaptasi dengan lingkungan barunya sehingga kecerobohan masih terjadi dan membuat subyek ketiga terlambat masuk kedalam kelasnya. Dari konklusi tersebut, penulis menyocokkannya dengan tingkatan kemandirian yang telah ditemukan sebelumnya. Subyek ketiga penulis cocok dengan ciri-ciri pada tingkatan ketiga yang salah satu ciri dari tingkatan ketiga adalah mampu berfikir alternatif, melihat berbagai harapan dan kemungkinan dalam situasi, dan memikirkan cara hidup. Berfikir alternatif dapat ditemukan pada saat subjek ketiga telat dalam memasuki kelas tetapi tetap mengikuti kegiatannya yang di mana subjek ketiga mendapatkan tugas kelompok dan langsung dikerjakan oleh subjek ketiga setelah kegiatan kelas itu selesai.

3.1.2.4 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis adalah, dikarenakan masih beradaptasi dengan lingkungan yang baru dua dari tiga subyek penulis masih memerlukan adaptasi terhadap lingkungan barunya. Dikarenakan proses beradaptasi masih berjalan, penulis mendapatkan informasi bahwa kedua subyek tersebut masih membutuhkan bantuan untuk membantu adaptasinya kepada lingkungan baru tersebut. Dan subyek pertama merupakan hasil dari kehidupan mandiri yang sukses di mana ia

sudah dapat memutuskan solusi yang ia temukan pada suatu pekerjaan yang sedang dialaminya secara mandiri.

Dengan penemuan ini, penulis mengetahui bahwa mahasiswa baru membutuhkan sebuah alat untuk membantu mereka dalam beradaptasi dengan lingkungan barunya seperti jadwal kuliah, tugas yang didapatkan, dan daerah barunya.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan untuk Tugas Akhir ini menggunakan metode *Human-Centered Design* yang di rilis oleh IDEO.org pada tahun 2015. Menurut buku *Human-Centered Design*, dengan merangkul *human-centered design* dapat mengartikan bahwa segala masalah dimiliki dapat menemukan solusi dari masalah tersebut.

Human-Centered Design memiliki banyak sekali metode-metode dengan kegunaan yang berbeda, dengan dibaginya 3 (tiga) kelompok untuk membantu para desainer melewati proses memecahkan masalahnya dengan mudah dan tetap berada di jalur yang benar. Ketiga kelompok tersebut merupakan, *inspiration* (inspirasi), *ideation* (ideasi), dan *implementation* (implementasi). Berikut merupakan metode penulis gunakan di masa pengerjaan Tugas Akhir ini kedepannya:

3.2.1 *Inspiration* (inspirasi)

Menurut buku *Human-Centered Design*, tahapan *inspiration* memilih pengertian tahapan ini merupakan fase bagaimana caranya untuk membuka diri sendiri terhadap kemungkinan kreatif dan mempercayakannya selama individual tersebut tetap masuk akal dalam keinginan untuk memikat hari dari suatu komunitas dan ide tersebut akan berevolusi kepada solusi yang benar.

Melalui pengertian tersebut, penulis menggunakan tahapan inspirasi dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai topik yang penulis ambil

dengan melakukan beberapa tahapan yaitu *secondary research*, *empathy map*, dan *persona*. Berikut penjelasannya lebih lanjut;

3.2.1.1 Secondary Research

Secondary research menurut *Human Centered Design* adalah di mana desainer membutuhkan konteks lebih dalam untuk mengetahui masalah yang sedang dilalui oleh target. Konteks seperti sejarah dan atau data. Dengan landasan yang kokoh dari pengetahuan adalah bagian terbaik untuk mengatasi sebuah masalah.

Dengan pengertian tersebut, penulis melakukan *secondary research* yang dilakukan pada bab dua dan tiga untuk mengetahui kehidupan mandiri. Bab dua lebih berfokus kepada pengertian secara general yang telah dikeluarkan melalui buku, jurnal, dan artikel mengenai kehidupan mandiri. Untuk bab tiga berfokus kepada hasil data penelitian.

3.2.1.2 Empathy Map

Selama tahapan *inspiration*, *empathy map* digunakan penulis untuk berempati dengan target audiens agar dapat mengetahui karakteristik kan target sehingga dapat menganalisis keinginan lebih dalam. *Empathy map* sendiri berisikan menjadi lima kelompok yaitu, *think and feel*, *see*, *say and do*, *hear*, *pain* dan *gain*. *Think and feel* akan berfokus apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh target, *see* berfokus pada apa yang dilihat oleh target, *say and do* berfokus pada apa yang dikatakan dan dilakukan oleh target atau orang-orang sekitarnya, *hear* berfokus apa yang target dari orang-orang terdekatnya, *pain* berfokus pada masalah-masala yang ditemukan, dan *gain* berfokus pada apa yang akan didapatkan atau diinginkan oleh target.

3.2.1.3 Persona

Persona merupakan karakter fiksi yang diciptakan berdasarkan dari riset yang telah dilakukan untuk mewakili pengguna berbeda yang

mungkin akan menggunakan jasa, produk, situs, atau brand. Menciptakan persona dapat membantu desainer untuk memahami kebutuhan, pengalaman, sikap, dan tujuan dari pengguna (interaction-design.org, 2022).

tahapan ini dilakukan untuk menjadi sebuah bantuan atau *guide* penulis untuk memahami apa yang target inginkan. Melalui persona, penulis tidak keluar dari jalur dari apa yang diinginkan oleh target audiens.

3.2.2 Ideation (ideasi)

Menurut *Human-Centered Design*, fase/tahapan ideation merupakan tahapan di mana desainer mengenerasikan ide-ide yang beberapa akan digunakan dan dibuang. Penulis menggunakan beberapa metode yaitu, *download your learning*, *top five*, *create a concept*, *brainstorming*, *idea clustering/bundle ideas*, *tone of voice*, *moodboard*, dan *storyboard (wireframe)*. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut;

3.2.2.1 Download Your Learning

Download your learning merupakan metode di mana penulis untuk melakukan perangkuman mengenai data-data yang telah ditemukan selama proses *inspiration* dilakukan. Dengan melakukan tahapan ini, penulis dapat *me-refresh* ulang data-data yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya.

3.2.2.2 Create A Concept

Create a concept merupakan metode yang di mana desainer berfokus pada pengelolaan ide yang telah ditemukan dan diasah menjadi sebuah keutuhan. Keutuhan ini lebih mutakhir, sesuatu yang ingin diuji kepada target, dan sesuatu yang terlihat seperti sebuah jawaban dari masalah.

Pada tahapan ini berfungsi untuk menemukan *big idea*, melalui penemuan *big idea* akan didapatkan *Tone of Voice*. *Tone of Voice* menjadi sebuah nada yang difokuskan desainer dalam proses perancangan seperti mencari tipografi, *color palette*, dan perancangan aset visual.

3.2.2.3 Brainstorming

Menurut IDEO.org, *brainstorming* merupakan metode di mana desainer untuk memasuki pengetahuan dan kreativitas yang luas. *Branstorming* bekerja lebih baik pada saat bekerja dengan kelompok yang positif, optimistik, dan fokus untuk menciptakan ide sebanyak mungkin.

Brainstorming dilakukan penulis untuk mencari titik fokus pada proses desain, apa yang akan dimasukkan oleh penulis pada halaman *website* tertentu dan aset seperti apa yang akan digunakan oleh penulis pada perancangan dimulai.

3.2.2.4 Idea Clustering/Bundle Ideas

Idea clustering atau *bundle ideas* merupakan metode di mana desainer menyocokkan satu ide dengan ide lainnya. Seperti bermain *mix and match* pada ide yang telah ditemukan dengan tujuan akhir untuk menemukan konsep yang lebih kompleks.

Tahapan ini dilaksanakan oleh penulis setelah proses *brainstorming* telah dilakukan. Tujuannya agar ide yang berantakan dan tidak teratur pada tahap *brainstorming* dapat dikelompokkan dan menemukan gambaran lebih dalam mengenai apa yang akan di rancang oleh penulis.

3.2.2.5 Tone of Voice

Tone of voice adalah bagaimana sebuah produk, jasa, atau brand datang dengan berkata-kata, baik dengan tertulis atau berkata-kata. Tidak persis apa pengucapannya, tetapi bagaimana pengucapan tersebut

diucapkan dan meninggalkan sebuah kesan bagi yang menerimanya. Tentang bagaimana khas bahasa yang diberikan oleh produk, jasa, atau brand dan kehadiran yang mudah dikenal (snowball.digital, 2019. Diakses 2022).

Tone of voice sendiri digunakan oleh penulis sebagai penurunan dari *big idea*, dengan penurunan tersebut penulis menemukan kata sifat yang dapat membantu menentukan tone atau nada dari perancangan *website* ini sendiri.

3.2.2.6 Moodboard/Get Visual

Menurut *Human-Centered Design*, mendapatkan visual membuat ide lebih nyata dan membantu untuk mencerahkan pikiran desainer. Moodboard merupakan sebuah kumpulan dari material, baik gambar, teks, warna, tekstur, screenshot *website*, dan lain sebagainya dengan menggambarkan suasana dari desain itu (Trulock. V., diakses 2022).

Dengan menggunakan *moodboard*, penulis dapat menggambarkan kata sifat dari *Tone of Voice* yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Dengan penggambaran ini, penulis juga dapat menemukan *color palette* utama yang akan digunakan pada proses perancangan nantinya.

3.2.2.7 Storyboard (Wireframe)

Storyboard merupakan tahapan di mana desainer melakukan perencanaan pada elemen dari produk atau jasa, dapat mengenali lebih dalam mengenai ide yang telah ditemukan sebelumnya. Melalui metode ini bukan hanya menyaring ide desainer tetapi juga dapat memahami siapa yang akan menggunakan, dimana dan bagaimana (IDEO.org, 2011).

Storyboard digunakan penulis sebagai poses perancangan itu sendiri, di mana penulis melakukan proses perancangan dari media primer yaitu *mobile website* hingga media sekunder dari media promosi hingga

merchandise. Melalui tahapan ini, penulis dapat menjabarkan secara keseluruhan proses dan keputusan yang diambil selama perancangan dimulai.

3.2.3 Implementation (implementasi)

Menurut *Human-Centered Design*, pada fase/tahapan ini, desainer diminta untuk menghidupkan dan ke pasar mengenai solusi yang telah dirancang. Melalui tahapan ini, desainer akan mendapatkan *partnership*, mengasah model bisnis, mengendarai ide desainer, sehingga dapat mengeluarkannya kepada dunia.

Dengan penjelasan tersebut penulis hanya melakukan perencanaan saja dikarenakan tahapan ini tidak dilakukan oleh penulis. Tetapi jika media informasi ini benar akan diluncurkan kepada target audiens, maka berikut adalah tahapan yang akan dilakukan oleh penulis;

3.2.3.1 Keep Iterating

Keep iterating menurut *Human-Centered Design* adalah tahapan di mana desainer diminta untuk melakukan *testing*, mendapatkan *feedback*, dan iterasi untuk membantu desainer mendapatkan solusi yang baik kepada pasar dan memberitahukan desainer bagian apa yang perlu didorong saat desainer melakukan hal tersebut.

Melalui metode ini, penulis akan mengetahui lebih dalam dan lengkap mengenai perkembangan *website* dan *feedback* dari target mengenai *feedback* tersebut. Sehingga perkembangan tersebut akan mengembangkan *website* secara berputar atau siklus dan menjadi *website* yang lebih *up-to-date* dalam memberikan informasi kepada target mengenai konsep kehidupan mandiri.