

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

pada bagian ini, penulis akan menggunakan metode penelitian campuran atau *mixed method* pada perancangan ini. Menurut Creswell (2018) *mixed method* adalah penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode campuran atau *mixed method* ini dalam merancang tugas akhir adalah untuk memperoleh data yang lebih kompleks dan komperhensif yang dibutuhkan oleh penulis dalam suatu penelitian.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Sugiyono (2018), metode kualitatif adalah suatu pendekatan yang berakar pada filsafat postpositivisme, terutama fenomenologi, yang dimanfaatkan untuk menjelajahi kondisi ilmiah di mana peneliti berperan sebagai alat utama. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menjelaskan peristiwa atau subjek penelitian dengan menyelidiki bagaimana individu dan masyarakat bertindak, berpikir, dan merasakan tentang topik tersebut. Metode kualitatif yang akan digunakan meliputi wawancara, observasi, FGD (*Focus Group Discussion*), studi referensi, dan studi eksisting.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Metode pertama untuk pengumpulan data adalah wawancara, yang merupakan proses interaksi antara dua pihak atau lebih. Dalam wawancara, terdapat narasumber dan pewawancara yang terlibat. Biasanya, sebelum melakukan wawancara, kedua belah pihak atau kelompok tersebut sudah melakukan kesepakatan terlebih dahulu. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk memperoleh data yang lebih valid dalam memahami objek penelitian.

Pada bagian wawancara ini dilakukan untuk mengetahui latar situasi tentang informasi-informasi kegiatan berkemah, seperti peralatan yang dibutuhkan, masalah yang sering terjadi saat berkemah, pencarian media informasi tentang berkemah, hingga solusi yang dibutuhkan untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Lalu dalam pelaksanaan wawancara ini dilakukan kepada Petugas dan Pengelola Bumi Perkemahan. Pemilihan narasumber ini tidak dipilih secara sembarangan, dikarenakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai kegiatan berkemah bagi pemula.

**1) Wawancara kepada Pengelola Bumi Perkemahan Kitri Bakti**

**a) Hasil wawancara**

Penggunaan Teknik wawancara dilakukan kepada seseorang yang mengelola Bumi Perkemahan Kitri Bakti. Berdasarkan wawancara dengan Iwan Ridwanullah selaku pengelola Bumi Perkemahan Kitri Bakti untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan berkemah yang dilakukan di Bumi Perkemahan Kitri Bakti yang terletak di Kwartir Cabang Pramuka Tangerang. Wawancara dilakukan satu kali pada tanggal 22 februari 2024 pukul 15.00 WIB. Wawancara tersebut dilakukan di bagian belakang rumah mesh pengelola Bumi Perkemahan. Menurut wawancara dengan Iwan Ridwanullah atau biasa disebut dengan Pak Iwan, beliau merupakan Petugas dan Pengelola Bumi Perkemahan Kitri Bakti.



Gambar 3.1 Kwartir Cabang Pramuka Tangerang

Dalam wawancara tersebut Pak Iwan menjelaskan secara detail mengenai fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh Bumi Perkemahan Kitri Bakti untuk saat ini. Pada saat ini fasilitas yang dimiliki oleh Bumi Perkemahan Kitri Bakti seperti rumah ibadah hanya ada musolah saja untuk agama islam untuk agama lain harus menyesuaikan diri, untuk tempat kamar mandi sudah ada 4 titik MCK yang sudah terpisah-pisah antara MCK putra dan MCK putri, dimana satu titik MCK terdapat kurang lebih 8 pintu jadi 4 titik kurang lebih memiliki 24 pintu yang dimiliki untuk tempat kamar mandi mereka, untuk tempat perkemahannya baru ada tempat kemah putra dan kemah putri.



Gambar 3.2 Bumi Perkemahan Kitri Bakti

Dalam wawancara tersebut, Pak Iwan menjelaskan bahwa Bumi Perkemahan Kitri Bakti buka dari pukul 8 pagi sampai dengan 4 sore dari hari senin sampai dengan hari jumat, namun Bumi Perkemahan ini masih belum terbuka untuk

publik dan hanya terbatas untuk Pendidikan anak sekolah sampai dengan mahasiswa/I. hal ini dikarenakan luas perkemahan yang ada di Bumi Perkemahan kurang lebih hanya mencapai 6 hektar saja, dan belum termasuk dengan bangunan-bangunan yang sudah ada. Jadi dapat diperkirakan luas yang di miliki Bumi Perkemahan Kitri Bakti sekitar 3-4 hektar.



Gambar 3.3 Wawancara Bersama Dengan Pak Iwan

Untuk biaya masuk ke Bumi Perkemahan Kitri Bakti masih bersifat administrasi jadi dari sekolah atau universitas yang melakukan pembayaran, jadi tergantung dari sekolah atau universitasnya biayanya berapa. Ditambah dengan perkemahan di Kitri Bakti ini hanya menyediakan tempat saja untuk mereka yang akan berkemah nanti. jadi di Bumi Perkemahan ini tidak dilakukan pelatihan untuk pengunjung ataupun pekemah yang melakukan kegiatan berkemah tersebut, untuk pelatihannya hanya dilakukan di sekolah atau universitasnya sendiri. Di bumi perkemahan ini bagi mereka yang sudah memesan memiliki dua opsi dimana mereka dapat memesan tenda untuk didirikan secara mandiri atau didirikan instan oleh tim BUPER sendiri.

Dalam wawancara ini, Pak Iwan juga mengutarakan pendapatnya mengenai lokasi dari Bumi Perkemahan yang sulit untuk ditemukan, dimana beliau mengatakan

sebenarnya sudah banyak sekali sekolah-sekolah terkenal seperti Sekolah Penabur sudah pernah melakukan kegiatan berkemah disini lewat informasi percakapan orang-orang, jadi untuk informasinya sendiri hanya muncul dari mulut orang-orang yang sudah pernah melakukan kegiatan berkemah di Bumi Perkemahan Kitri Bakti.

Setelah itu, Pak Iwan juga menjelaskan kealahan/kecelakaan yang sering dilakukan oleh pengunjung yang melakukan kegiatan berkemah disini. Seperti sering kali terkena paku saat mendirikan tenda, ada yang terkena keseleo, sering melanggar aturan, dan hal lain yang sering dilakukan anak sekolah. Dan hal ini tidak terbatas hanya pada anak sekolah saja, mahasiswa/i juga sering melakukan kesalahan serta mengalami kecelakaan seperti itu. Hal yang harus di waspadai adalah binatang buas disini, Pak Iwan menjelaskan sering kali muncul hewan buas saat berkemah seperti ular jenisnya ular kobra, ular tanah, dan ular ucuk. Namun biasanya Pak Iwan beserta timnya melakukan sterilisasi terlebih dahulu sebelum ada yang berkemah disini.

Dari wawancara ini, Pak Iwan berpendapat mengenai persiapan yang perlu dilakukan oleh seorang pekemah selain peralatan, khususnya mereka yang masih pemula maupun yang belum pernah berkemah, seperti mempersiapkan kondisi fisik harus sehat, bekal untuk berkemah bergantung berapa hari mereka melakukan kegiatan berkemah, membawa obat-obatan seperti P3K dan obat pribadi bagi yang memiliki penyakit bawaan, bawa baju sesuai berapa hari melakukan kegiatan berkemah, dan mempersiapkan polybag atau plastik dengan ukuran yang besar untuk

dimasukan ke dalam tas, sehingga sewaktu hujan barang bawaan tidak basah.

Menurut Pak Iwan, berkemah secara umum dibagi menjadi 2 yaitu berkemah ringan, mereka yang tidak membutuhkan waktu lama saat berkemah dan biasanya hanya sehari dua hari saja. Lalu ada berkemah agak berat, mereka agak lama saat berkemah dan biasanya lebih dari 2 hari. Pak iwan juga sempat membicarakan soal sinyal dari tiap-tiap tempat berkemah itu beda-beda jadi bergantung dengan pekemahnya mau berkemah dimana, biasanya tempat berkemah di sinyal yang baik adalah tempat perkemahan yang sudah populer dikalangan masyarakat. Pak iwan juga menyatakan biasanya untuk mendirikan tenda dibutuhkan kurang lebih 2 orang untuk yang sudah professional dan untuk yang masih pemula minimalnya 4 orang untuk mendirikan tenda.

Berdasarkan dari wawancara ini, Pak Iwan mengungkapkan bahwa pekemah dibedakan menjadi 3 yaitu pekemah pemula, pekemah yang cukup berpengalaman, dan pekemah professional. Untuk pekemah pemula hanya sebatas baru sekali duakali melakukan kegiatan berkemah dan persiapannya masih belum rapih atau kurang, untuk pekemah yang sudah cukup berpengalaman, mereka sudah sering melakukan kegiatan berkemah dan persiapannya sendiri sudah baik dan rapih, dan yang terakhir pekemah professional adalah mereka yang sudah sampai pergi berkemah di alam liar dan sudah memiliki survival skill yang cukup untuk bisa beradaptasi di alam liar.

Pada wawancara ini, Pak Iwan menyatakan bahwa saat mencari informasi mengenai seputar kegiatan berkemah biasanya beliau mencari informasi tersebut di situs *web*,

namun beliau menegaskan bahwa informasi yang dicari mengenai kegiatan berkemah itu masih minim atau sedikit. Beliau juga mengutarakan bila ada media yang menyediakan informasi mengenai berkemah, seperti *survival skill*, *tips & tricks*, referensi tempat untuk berkemah, dan lainnya akan sangatlah membantu para pekemah lainnya saat akan melakukan kegiatan berkemah. Dan sampai detik ini beliau masih belum menemukan adanya aplikasi maupun *website* yang menyediakan informasi-informasi berkemah tersebut.

Lalu pada akhir wawancara, Pak Iwan mengungkapkan bahwa dibutuhkan sekali sebuah media layaknya aplikasi atau *website* yang dapat memberikan informasi-informasi yang dapat membantu para pekemah yang akan melakukan kegiatan berkemah, untuk meminimalisirkan kecelakaan sekaligus menambah wawasan mereka mengenai kegiatan berkemah, seperti persiapan saat berkemah, *survival skill*, *tips & tricks*, referensi tempat, *tutorial*, peralatan, dan lain halnya yang minimal dapat membantu pekemah dalam melakukan kegiatan berkemah.

#### **b) Kesimpulan Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Iwan Ridwanullah, pengelola Bumi Perkemahan Kitri Bakti, memberikan gambaran tentang fasilitas, waktu operasional, biaya masuk, serta pengalaman dan persiapan yang diperlukan oleh para pengunjung. Fasilitas yang tersedia termasuk musolah untuk beribadah, 4 bilik kamar mandi yang terpisah untuk pria dan wanita, serta area perkemahan untuk pria dan wanita. Untuk saat ini Bumi Perkemahan Kitri Bakti hanya terbuka untuk Pendidikan sekolah dan mahasiswa/i, dan biaya masuknya bervariasi tergantung dari institusi pendidikan. Pak iwan juga

memberikan wawasan tentang persiapan yang perlu dilakukan oleh para pekemah khususnya pekemah pemula, serta risiko dan kesalahan yang sering terjadi selama kegiatan berkemah, termasuk bahaya dari binatang liar. Pak iwan juga menegaskan pentingnya media yang menyediakan informasi berkemah yang lengkap, aman, dan dapat diandalkan, termasuk aplikasi atau situs *web* yang menyediakan tutorial, tips, dan referensi lokasi untuk membantu para pekemah dalam persiapan dan menjaga keselamatan mereka sendiri.

## 2) Wawancara kepada Pengelola Ekowisata Keranggan

### a) Hasil Wawancara

Wawancara dengan Pak Maulana selaku salah satu pengelola Campground Ekowisata Keranggan, dilaksanakan secara tatap muka di Kantor Pengelola Ekowisata Keranggan pada tanggal 24 Maret 2024 pukul 16.00 WIB.



Gambar 3.4 Wawancara Bersama Dengan Pak Maulana

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bersama dengan pak Maulana, *campground* ekowisata Keranggan ini merupakan salah satu wisata yang dilakukan sebagai upaya untuk menambahkan lapangan kerja serta untuk meningkatkan ekonomi yang ada di desa Keranggan. Kebanyakan pegawai yang bekerja disini merupakan warga dari desa Keranggan, dan kebanyakan dari mereka juga

bekerja secara sukarela atau *volunteer* untuk dapat memajukan pesona atau wisata yang ada di desa Keranggan.

Pak Maulana selaku salah satu pengelola ekowisata Keranggan juga menceritakan tentang awal bekerja di sini itu dimulai pada tahun 2019, yang dimana pada tahun 2015 merupakan tahun pembangunan untuk wisata-wisata yang ada di desa Keranggan. *Campground* Ekowisata Keranggan sendiri sudah ada dari tahun 2017 yang katanya dapat menampung kurang lebih 500-1000 orang bisa berkegiatan di *Campground* Ekowisata Keranggan. Dan biasanya dalam sebulan ekowisata ini dapat menerima pengunjung kurang lebih 1000 orang per bulannya.

Lalu mengenai atraksi hiburannya yang ada disini, terdapat hulu sungai dan jungle track. Dimana hulu sungai akan dipandu oleh seorang pemandu dari yang berkisar kurang lebih 2 km jarak untuk atraksinya, begitu juga dengan jungle track akan dikawal oleh pemandu yang akan memandu orang-orang untuk menelusuri daerah-daerah perkampungan sampai dengan perhutanan yang ada di desa keranggan sampai balik lagi ke *campground*-nya. Selain itu *campground* ekowisata Keranggan juga menjual aneka makanan dan kerajinan tangan khas desa Keranggan disini.

Untuk informasi mengenai tempat ini, dapat diketahui melalui akun Instagram ataupun lewat *event-event* tatap muka seperti bazaar. Dan untuk mengetahui harga untuk berkemah disini dapat di lihat secara lengkap di akun Instagram tersebut.

Untuk orang yang berkemah disini, relatif biasanya 2 atau 3 hari lamanya, dan biasanya juga ada yang berkemah hanya

sehari disini. Dan bila ada keluarga yang ingin melakukan kegiatan *camping* namun tidak ingin di tenda ada opsi *home stay* disini.

Mengenai kesiapan orang yang berkemah disini sering kali memiliki kesalahan yang sama yaitu, sering kali mengabaikan cuaca, hanya menyiapkan bekal untuk satu hari, tidak membawa alas permukaan untuk didalam tenda, dan masalah lainnya. Walaupun dapat dibilang cukup sepele dapat berakibat cukup fatal apabila dilakukan di alam liar. Tapi tenang saja, di campground ekowisata Keranggan ini memiliki kelengkapan fasilitas dan fungsi yang berguna bagi pengunjung.

Dari fasilitasnya sangatlah lengkap layaknya lahan tempat kemah, kamar mandi, kantin, Gedung oleh-oleh, masjid, parkir, saung, api unggun, atraksi seperti memanah, hulur sungai, dan jungle track. Dan disini juga ada aliran listrik jadi tidak perlu takut jika baterai habis. Dan sinyal disini cukup bagus.

#### **b) Kesimpulan Wawancara**

Persiapan berkemah di *Campground* Ekowisata Keranggan dapat dimulai dengan memperoleh informasi melalui media sosial atau event lokal. Meskipun demikian, ada kesalahan umum yang perlu dihindari seperti mengabaikan prediksi cuaca, membawa bekal hanya untuk sehari, dan mengabaikan kebutuhan tidur yang cukup. Meski begitu, fasilitas yang lengkap disediakan di tempat ini, termasuk lahan berkemah, kamar mandi, kantin, serta atraksi seperti memanah dan hulur sungai. Dan sudah disertai dengan aliran listrik dan sinyal yang baik. Dengan demikian, pengunjung dapat menikmati

pengalaman berkemah dengan nyaman dan aman di Ekowisata Keranggan.

### 3) Wawancara kepada Petugas Fly Camp Rancagong

#### a) Hasil Wawancara

Wawancara dengan Pak Galil selaku salah satu pegawai yang bekerja di Fly Camp, dilaksanakan secara tatap muka di Café Fly Camp pada tanggal 25 Maret 2024 pukul 16.00 WIB.



Gambar 3.5 Wawancara Bersama Dengan Pak Galil

Wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada pak Galil selaku petugas atau staff café yang ada di Fly Camp ini, didapati bahwa pak Galil sendiri sudah bekerja disini belum terlalu lama baru 4 bulan disini sebagai barista. Namun beliau sudah mengetahui kegiatan maupun sejarah dari Fly Camp itu sendiri.

Fly Camp sudah berdiri kurang lebih 2-3 tahun dapat terbilang masih baru, Fly Camp sendiri lebih mengambil nuasa ke alam yang dapat memberikan suasana seperti berkemah di alam liar. Fly Camp sendiri juga dapat menampung kurang lebih 100 orang, dan disini sudah dilengkapi dengan aliran listrik dan juga wifi yang kuat.

Untuk fasilitasnya di Fly Camp terdapat kamar mandi umum, kantin atau *café*, *live music*, lahan tempat untuk berkemah, dermaga, dan atraksi hiburan seperti penyewaan perahu

bebek dan perahu sampan yang dapat digunakan untuk mengitari danau di Fly Camp. Selain itu, pemandangan alam di Fly Camp sungguh memberikan nuasa yang menyejukkan layaknya berkemah di alam liar, dikarenakan dikelilingi oleh pepohonan yang tinggi.

Untuk melakukan pembayaran mengenai sewa tempat untuk kemah atau alat-alatnya dapat menghubungi pihak administrasi Fly Camp yang dapat dihubungi lewat *website* resmi atau instagramnya.

Untuk masalah yang sering muncul disini adalah pengunjung sering kali datang tanpa membawa peralatan untuk kemah atau bawanya seadanya saja, datang tanpa mereservasi tempat, dan lain halnya yang membuat kegiatan berkemah tersebut menjadi kacau karena memerlukan waktu untuk dapat menghubungi pihak admin. Terkadang juga ada yang sering buang sampah sembarangan padahal sudah diperingati untuk tidak membuang sampah sembarangan oleh pihak petugasnya.

#### **b) Kesimpulan Wawancara**

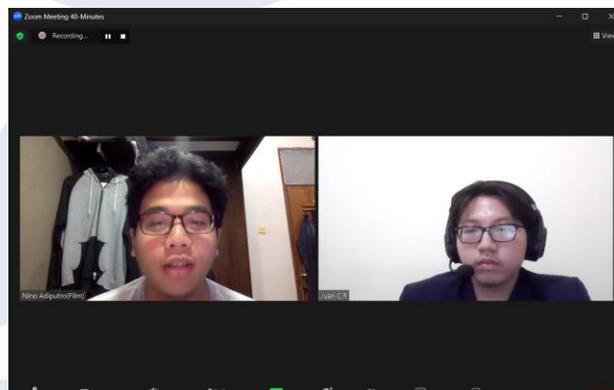
Untuk persiapan berkemah yang aman dan menyenangkan di Fly Camp, disarankan untuk melakukan reservasi terlebih dahulu dan membawa peralatan berkemah yang lengkap. Meskipun tempat ini menawarkan pengalaman berkemah yang berkesan dengan berbagai fasilitas seperti kamar mandi umum, *café*, *live music*, dan penyewaan perahu, namun pengunjung perlu memastikan bahwa mereka membawa perlengkapan yang cukup dan melakukan reservasi untuk menghindari kekacauan. Selain itu, penting juga untuk menjaga kebersihan lingkungan dengan tidak membuang

sampah sembarangan, sebagai bentuk penghargaan terhadap keindahan alam yang disajikan oleh Fly Camp.

#### 4) Wawancara kepada Pekemah Berpengalaman

##### a) Hasil Wawancara

Penggunaan teknik wawancara dilakukan kepada seorang yang memiliki kelebihan pengalaman dalam berkemah. Berdasarkan wawancara dengan Modestus Ariandino Restu Adiputro selaku mahasiswa dari kampus lain yang sedang memiliki waktu luang. Wawancara dilakukan satu kali pada tanggal 29 februari 2024 pukul 15.45 WIB. Wawancara tersebut dilakukan secara *online* dikarenakan lokasi narasumber cukup jauh dan hal ini dilakukan untuk menghemat waktu. Modestus Ariandino Restu Adiputro atau biasa dipanggil dengan Kak Nino, merupakan seorang mahasiswa dari SAE Institute Jakarta prodi perfilman.



Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara Dengan Kak Nino

Menurut pernyataan yang disampaikan oleh kak Nino, pekemah pemula merupakan orang awam yang baru pertama kali mencoba kegiatan berkemah, yang dimana masih ada kesalahan-kesalahan dari segi kesiapan serta perlengkapan yang dibawa. Sekiranya dalam melakukan kegiatan berkemah orang harus memiliki dasar-dasar ilmu pengetahuan tentang perkemahan terlebih dahulu.

Dari pernyataan yang disampaikan oleh Kak Nino memiliki pengalaman berkemah kurang lebih 3 tahun, namun karena ada masalah kesehatan kak Nino harus berhenti untuk sementara waktu. Pengalaman pertama kali kak Nino saat berkemah bisa dibilang cukup beruntung, karena Kak Nino didampingi oleh temannya yang sudah memiliki pengalaman dalam berkemah. Jadi untuk kesiapan dan juga peralatan yang diperlukan sudah diberita tahu oleh temannya, untuk menghindari risiko-risiko yang tidak diinginkan.

Dalam wawancara, kak Nino mengaku saat pertama kali melakukan kegiatan berkemah, kak Nino melupakan obat-obatan yang perlu digunakan saat berkemah, seperti obat nyamuk. Akibat tidak membawa obat nyamuk tersebut, tidur menjadi kurang nyaman karena sering tersengat nyamuk. Juga pada saat itu kak Nino tidak mempunyai Teknik dalam membangun tenda, seperti ikatan tali, butuh berapa paku, dan lain halnya. Untungnya pada saat itu kak Nino membawa temannya yang berpengalaman, jadi pengalaman berkemahnya berjalan dengan lancar tanpa adanya kesulitan.

Dalam mencari informasi mengenai perkemahan, biasanya kak Nino mencari informasi tersebut menggunakan google atau Instagram, namun dari pencarian informasi dengan media tersebut masih terasa sulit untuk mendapatkan informasi yang spesifik, karena harus di cari lebih mendalam untuk mendapatkannya dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Dari kak Nino sendiri memiliki jaringan koneksi untuk mencari informasi mengenai perkemahan tersebut lewat grup *camping* yang kak Nino miliki. Jadi informasi yang didapatkan dapat dipercaya, dikarenakan informasi tersebut berdasarkan pengalaman masing-masing pekemah lainnya.

Dari pernyataan yang disampaikan oleh kak Nino, dalam mencari informasi selain dari komunitas, kak Nino belum pernah menemukan informasi mengenai perkemahan dalam satu media tertentu. Dan dari kak Nino sendiri mengatakan bahwa bila ada media informasi yang lengkap mengenai cara berkemah yang aman akan sangatlah berguna untuk digunakan oleh pekemah lainnya baik itu masih pemula maupun yang sudah berpengalaman.

#### **b) Kesimpulan Wawancara**

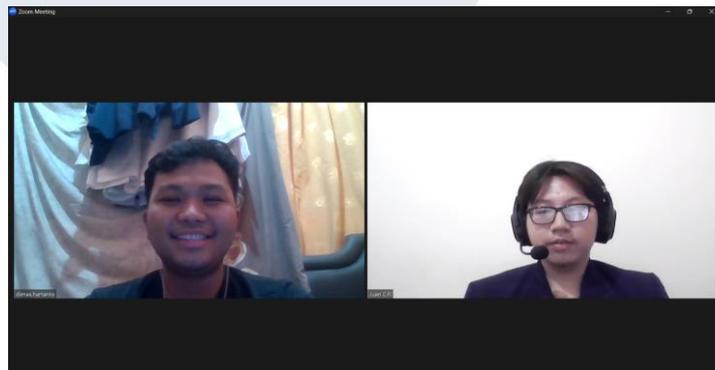
Berdasarkan hasil wawancara dengan Modestus Ariandino Restu Adiputro, seorang mahasiswa dari SAE Institute Jakarta. Kak Nino memberikan gambaran tentang pengalaman dan persiapan yang diperlukan oleh pekemah pemula. Kak Nino bersama dengan teman akrabnya, telah berkemah sekiranya 2-3 tahun dan berbagi pengalaman serta kesalahan yang dialaminya. Informasi berkemah biasanya dicari melalui media informasi seperti Google atau Instagram, tetapi kak Nino lebih mengandalkan grup *camping* yang dimilikinya untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik dan terpercaya. Meskipun demikian, kak Nino menyatakan bahwa belum menemukan media yang menyediakan informasi berkemah secara komperhensif. Kak nino juga mengungkapkan bahwa media yang menyediakan informasi yang lengkap tentang cara berkemah yang aman akan sangat berguna bagi pekemah pemula maupun yang pekemah berpengalaman.

### **5) Wawancara kepada Ahli Media *UI/UX Mobile Apps***

#### **a) Hasil Wawancara**

Penggunaan Teknik wawancara dilakukan kepada seorang ahli media dalam merancang *UI/UX Mobile Apps*.

Berdasarkan wawancara dengan Dimas Halim Hartanto selaku ahli dalam merancang *UI/UX Mobile Apps* untuk mendapatkan insight dan pemahaman lebih dalam merancang *UI/UX* aplikasi. Wawancara dilakukan satu kali pada tanggal 29 februari 2024 pukul 12.00 WIB. Alasan penulis hanya melakukan satu kali wawancara, dikarenakan data yang didapatkan sudah cukup. Wawancara tersebut dilakukan secara *online* dikarenakan lokasi narasumber cukup jauh dan hal ini dilakukan untuk menghemat waktu. Dimas Halim Hartanto atau biasa disebut dengan Pak Dimas, merupakan seorang ahli *UI/UX Web Design & Mobile Apps Designer* yang memiliki pengalaman dalam mendesain selama kurang lebih 5 tahun.



Gambar 3.7 Dokumentasi Wawancara Dengan Pak Dimas

Berdasarkan wawancara dengan pak Dimas, beliau sendiri saat ini bekerja di asuransi *Ciputra Light* sebagai *Full Stack Developer & UI/UX Designer*.

Dari wawancara tersebut, pak Dimas menjelaskan secara singkat bahwa *UI/UX* adalah komunikasi antara *developer* dengan *user*, dimana *developer* harus memikirkan tampilan yang baik untuk pengguna, kemudahan pemakaian, dan *experience* yang didapat oleh si pengguna nantinya. Lalu pentingnya *UI/UX* itu sendiri terpacu pada *layout* yang

diperlukan untuk memudahkan pengguna dalam memakai aplikasi, untuk warna terdapat psikolog warna yang berpengaruh besar dalam suatu aplikasi, dan yang terakhir terdapat animasi untuk memudahkan interaksi dan pemahaman akan informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna.

Berdasarkan pernyataan pak Dimas dalam merancang *UI/UX* aplikasi ada hal penting yang harus diperhatikan, yaitu kebiasaan pengguna. Dalam konteks ini diperlukan uji coba *prototyping* kepada pengguna untuk mendapatkan data hal-hal yang perlu dikembangkan dan diubah sesuai dengan tanggapan pengguna pada *prototype*. Terkait hal yang perlu ditingkatkan dalam sebuah aplikasi dalam menarik perhatian pengguna, berdasarkan tanggapan pak Dimas diusahakan untuk fokus pada kontennya, seperti fitur-fitur apa saja yang akan dibawa untuk membantu pengguna.

Melalui wawancara ini, pak Dimas juga memberikan saran dalam merancang *UI/UX* aplikasi, yaitu pertama untuk lebih memperhatikan kebiasaan dari seorang pengguna, kedua untuk selalu melihat referensi dari desain-desain orang lain, dan ketiga untuk memperhatikan psikolog warna yang dapat mendukung aplikasi itu sendiri.

#### **b) Kesimpulan Wawancara**

Berdasarkan data hasil wawancara dengan Dimas Halim Hartanto, seorang ahli dalam merancang *UI/UX Mobile Apps*, memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya desain yang baik dalam aplikasi. Pak Dimas menekankan bahwa *UI/UX* adalah komunikasi antara *developer* dengan pengguna, dengan fokus tampilan yang baik, kemudahan pengguna, dan pengalaman pengguna itu

sendiri. Melalui penekanan pada *layout*, psikologi warna, dan animasi, *UI/UX* dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Dalam merancang *UI/UX*, penting untuk memperhatikan kebiasaan dari pengguna dan melakukan uji coba *prototyping* untuk memperoleh data umpan balik. Saran dari pak Dimas termasuk memperhatikan konten, mengambil inspirasi dari desain lain, dan mempertimbangkan psikologi warna dalam mendukung desain aplikasi.

### 3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

Menurut Creswell (2018), *Focus Group Discussion* atau FGD adalah sebuah bentuk wawancara yang dilakukan secara berkelompok yang bertujuan untuk mengumpulkan pendapat dari sejumlah audiens. FGD ini diadakan pada tanggal 29 Februari 2023 pukul 20.30 WIB dengan bimbingan dari penulis. Metode ini melibatkan enam individu yaitu:

- 1) Muhamad Fauzan Galih Damara, usia 21 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Wira Cahyadi Rafii, usia 22 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara.
- 3) Imam Hakim Pujiono, usia 21 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara.
- 4) Bagus Dava Widayanto, usia 23 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara
- 5) Robert Matthew, usia 21 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Telkom Bandung
- 6) Mohammad Dody Alfayadh, usia 21 tahun dan seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 3.8 Dokumentasi *Focus Group Discussion*

Berdasarkan hasil dari *Focus Group Discussion* didapati kesimpulan yang akan digunakan oleh penulis dalam merancang media informasi, diantaranya sebagai berikut:

**a) Pengalaman berkemah**

Untuk pengalaman berkemah masing-masing individu memukakan pengalaman pertama kali mereka saat melakukan kegiatan berkemah, dari mulai persiapan yang masih belum matang, peralatannya masih seadanya saja, untuk konsumsi tidak cukup, dan obat-obatan yang dibawa masih kurang.

**b) Persiapan dalam berkemah**

Berdasarkan hasil diskusi yang diutarakan oleh peserta FGD didapati beberapa hal yang diperlukan diperhatikan dalam mempersiapkan diri untuk berkemah, seperti persiapan mental, alat untuk berkemah, konsumsi, obat-obatan, tenda, sampai dengan pembekalan ilmu tentang berkemah yang aman itu sendiri.

**c) Informasi mengenai berkemah**

Kebanyakan dari para peserta FGD menggunakan media yang ada di internet, medsos, dan youtube untuk mencari informasi mengenai perkemahan, dan mereka juga mengeluh dikarenakan pencarian informasi

membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya.

**d) Tips dalam berkemah**

Dalam melakukan kegiatan berkemah, setiap peserta memberikan masukan mengenai tips untuk pekemah lainnya, terlebih mereka yang baru maupun belum memulai, seperti membawa obat pribadi, membawa plastik untuk tas serta jas hujan agar tidak kebasahan apabila hujan, membeli peralatan kemah yang berkualitas agar kokoh saat dipakai, dan lain-lain.

**e) Media informasi untuk berkemah**

Berdasarkan media informasi yang akan dirancang oleh penulis, para peserta FGD memberikan tanggapan dan masukan untuk fitur-fitur yang dapat ditambahkan, seperti fitur SOS, fitur pengusir roh jahat, sampai dengan fitur pengingat atau *reminder me*. Selain itu, para peserta FGD juga menyetujui perancangan media informasi ini dapat berguna untuk pekemah-pekemah lainnya, terutama mereka yang belum pernah berkemah sampai dengan yang sudah berkemah.

### **3.1.1.3 Observasi**

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa observasi, sebagai metode pengumpulan data, memiliki ciri khas yang membedakannya dari metode lain seperti wawancara dan kuesioner. Sementara wawancara dan kuesioner melibatkan interaksi langsung dengan individu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia tetapi juga mencakup pengamatan objek-objek alam lainnya.

#### **1) Fly Camp Rancagong**

##### **a) Hasil Observasi**

Untuk lokasi Fly Camp itu sendiri terletak di Fly *Camping* Ground, STPI, Jl. Raya PLP Curug, Serdang Wetan, Legok, Tangerang Regency, Banten 15820. Proses observasi dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024 Pukul 16.30 WIB.



Gambar 3.9 Gedung Perwira Angkasa

Penulis mendapatkan beberapa temuan setelah melakukan proses observasi, pertama yaitu jarak dari tempat kemah Fly Camp dengan kampus tidaklah terlalu jauh dan hanya memakan waktu kurang lebih 20-25 menit menggunakan motor sebagai kendaraannya untuk sampai dengan tujuan dan untuk sampai ke Fly Camp penulis harus masuk ke dalam kawasan sekolah penerbangan, baru sampailah penulis di Fly Camp.



Gambar 3.10 Gerbang Masuk Kawasan Penerbangan

Kedua, penulis mengamati layaknya penjualan konsumsi dan juga lahan tempat di Fly Camp, dikarenakan pada saat itu masih memasuki masa bulan puasa, penulis tidak mendapati adanya

pelanggan yang sedang makan atau minum disana, namun ada beberapa remaja yang sedang bersantai disana. Ditambah dengan lahan-lahan tempat untuk berkemah di Fly Camp sudah disediakan lahan tempat untuk mendirikan tenda beserta dengan colokan kabel listrik dan disini terdapat sinyal yang cukup kuat dan *wifi* yang stabil sehingga tidak perlu khawatir dengan masalah sinyal.

Ketiga, untuk wisata alamnya, penulis melihat danau yang cukup luas dengan pemandangan yang indah, disertai dengan pepohonan yang tinggi memberikan nuansa berkemah di alam liar. Disini orang juga dapat menyewa untuk menggunakan perahu bebek atau perahu sampan untuk mengitari danau yang ada di Fly Camp. Orang-orang juga dapat melakukan jogging di daerah kawasan tersebut sambil mengamati pemandangan pepohonan yang sejuk.

Dan terakhir, untuk fasilitasnya terdapat kamar mandi umum yang dapat digunakan sebagai tempat untuk mandi, buang air kecil, buang air besar. Juga terdapat tempat parkir yang terletak didepan café. Lalu terdapat café yang menyediakan berbagai hidangan layaknya makanan, minuman, serta alat-alat untuk berkemah, lalu ada area *outdoor* yang sudah disediakan bangku dan meja dimana orang-orang dapat bersantai atau nongkrong sambil mendengarkan *live music* di area tersebut. Juga terdapat dermaga yang dilengkapi dengan perahu

bebek dan perahu sampan yang dapat disewa untuk mengitari danau tersebut.

#### **b) Kesimpulan Observasi**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, penulis telah melakukan pengamatan, menganalisa, mengidentifikasi, serta menyimpulkan bahwa Fly Camp memiliki tempat berkemah yang cukup luas, mulai dari lahan tempat hingga tempat untuk melakukan kegiatannya tersebut. Pertama, jaraknya yang terjangkau dari kampus, hanya 20-25 menit melalui kawasan sekolah penerbangan menggunakan kendaraan bermotor roda dua. Kedua, meskipun pada bulan puasa tanpa pelanggan yang makan atau minum, namun remaja terlihat menikmati waktu bersantai di sana. Selain itu, fasilitas seperti tenda dengan colokan listrik, sinyal wifi yang kuat, dan pemandangan alam yang indah, meningkatkan pengalaman berkemah. Ketiga, tersedia layanan perahu untuk menjelajahi danau yang luas. Terakhir, fasilitas lengkap seperti kamar mandi umum, café dengan hidangan beragam, dan area *outdoor* dengan *live music*, menawarkan kenyamanan bagi pengunjung. Dengan demikian, Fly Camp memberikan pengalaman berkemah yang lengkap, aman, menyenangkan, dan memuaskan.

### **2) Campground Ekowisata Keranggan**

#### **1. Hasil Observasi**

Untuk lokasi *Camping Ground* Ekowisata Keranggan terletak di Jl. Lkr. Selatan, Keranggan, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15314.

Proses observasi dilakukan pada tanggal 24 Maret 2024 Pukul 15.45 WIB.



Gambar 3.11 *Campground* Ekowisata Keranggan

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, *Campground* Ekowisata Keranggan ini merupakan salah satu tempat wisata dari desa Keranggan. Jarak antara desa Keranggan dengan kampus tidak memakan waktu yang banyak sekisar 18-25 menit untuk mencapai tempat tersebut menggunakan kendaraan bermotor roda dua.



Gambar 3.12 Lahan Tempat *Campground*

Lalu untuk wilayah *campground* di Ekowisata Keranggan cukup rapih dan bersih dikelilingi dengan hiasan-hiasan dekoratif campuran nuasa *modern* dengan wilayah perkampungan. Untuk luas tempat lahannya kurang lebih bisa mencapai 20-30an tenda yang dapat didirikan. Saat sedang melakukan observasi, penulis mengamati terdapat sekelompok keluarga yang sedang berkumpul bersama dengan anak-anaknya sambil menunggu

adzan maghrib tiba, dikarenakan observasi ini dilakukan pada saat bulan puasa.

Di *Campground* Ekowisata Keranggan ini juga memiliki fasilitas yang lengkap mulai dari beberapa toilet umum serta kamar mandi yang cukup banyak, ada atraksi hiburan layaknya *jungle track*, hulu sungai, dan memanah. Juga terdapat kantin yang menyediakan makanan dan minuman, serta tempat seperti saung untuk bisa bersantai disana. Selain menyediakan tempat untuk berkemah, ekowisata keranggan ini juga menyewakan jasa pinjam alat untuk berkemah pada umumnya. Ada juga sebuah Gedung yang menjual oleh-oleh layaknya makan dan kerajinan tangan khas desa Kerangan. Selain itu terdapat *home stay* yang dimana orang dapat tinggal di rumah tersebut apabila merasa kurang nyaman dengan tinggal di tenda. Juga terdapat aliran listrik dan sinyal yang cukup baik, jadi tidak perlu khawatir akan sinyal jelek atau masalah kekurangan tenaga listrik.

Selain fasilitas pemandangan di *Campground* Ekowisata Keranggan ini cukup indah, dari nuasa perkampungan yang melekat dan mural-mural yang terdapat di dinding jembatan meningkatkan pesona untuk melakukan kegiatan berkemah di sini. Selain itu orang juga dapat melakukan kegiatan layaknya *jungle track* yaitu menelusuri hutan-hutan di daerah desa keranggan bersama dengan guidernya dan juga terdapat hulu sungai yaitu menelusuri sungai cisadane yang indah dan dikawal bersama dengan

guidernya, namun sayangnya untuk atraksi tersebut tidak dapat dilakukan untuk sementara waktu akibat hujan yang terus menerus turun yang membuat sungainya menjadi agak keruh dan tanah pijakan untuk melakukan *jungle track* menjadi licin.

## 2. Kesimpulan Observasi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, penulis telah meneliti, mengevaluasi, mengidentifikasi, dan menarik kesimpulan bahwa *Campground* Ekowisata Keranggan menunjukkan kualitas yang sangat baik. *Campground* Ekowisata Keranggan menawarkan pengalaman berkemah yang menarik. Jarak yang cukup dekat dari desa Keranggan ke kampus, sekitar 18-25 menit menggunakan kendaraan roda dua, memudahkan akses bagi pengunjung. Area *campground* yang rapih dan bersih, dilengkapi dengan hiasan dekoratif *modern*, mampu menampung sekitar 20-30an tenda. Saat observasi dilakukan selama bulan puasa, terlihat sekelompok keluarga berkumpul menunggu adzan maghrib, menambah nuansa hangat di tempat ini.

Fasilitas yang tersedia sangat lengkap, termasuk toilet umum, kamar mandi, atraksi hiburan seperti *jungle track*, hulu sungai, dan memanah, serta kantin yang menyediakan makanan dan minuman. Terdapat juga saung untuk bersantai, serta layanan pinjam alat berkemah. Kemudahan lainnya adalah adanya home stay untuk yang memilih menginap di

dalam rumah, serta aliran listrik dan sinyal yang baik.

Meskipun hujan menyebabkan beberapa atraksi seperti *jungle track* dan hulu sungai tidak tersedia sementara waktu, pesona alam dan nuansa perkampungan yang ditawarkan tetap memikat. Dengan demikian, *Campground* Ekowisata Keranggan menjadi pilihan menarik bagi para pencinta alam yang ingin merasakan pengalaman berkemah yang lengkap, aman, nyaman, dan menyenangkan.

#### 3.1.1.4 Studi Eksisting

Menurut Creswell (2018) menyatakan bahwa studi eksisting adalah metode yang dapat menganalisa perancangan yang telah ada sebelumnya dengan melihat kelebihan dan kelemahan yang dimiliki dari perancangan tersebut. Penulis menggunakan aplikasi *Recreation.gov* sebagai studi eksisting. *Recreation.gov* adalah sebuah *platform* yang dirancang sebagai layanan bagi masyarakat mengenai perencanaan dan reservasi rekreasi kegiatan di luar ruangan, seperti berkemah, piknik, mendaki, dan kegiatan lainnya.



Gambar 3.13 Studi Eksisting *Recreation.gov*

Sumber: <https://www.recreation.gov/>

*Recreation.gov* adalah sebuah *platform* yang berpusat di amerika milik pemerintah federal, dimana *platform* utama mereka

menggunakan *web*. *Recreation.gov* sudah berdiri semenjak tahun 1995 dan memiliki 14 lembaga federal yang mendukung dalam mengelola tempat dan mengurus pengunjung untuk mendapatkan pengalaman yang menyenangkan baik itu di daratan maupun di perairan.

Aplikasi ini sudah berjalan dari tahun 2019 sampai dengan saat ini, sehingga memiliki kelebihan dan kekurangan. Aplikasi ini tidak mendukung penggunaan di luar negara amerika dan memiliki target market menengah ke atas, menyesuaikan nilai mata uang negara amerika.

Tabel 3.1 Tabel SWOT *Recreation.gov*

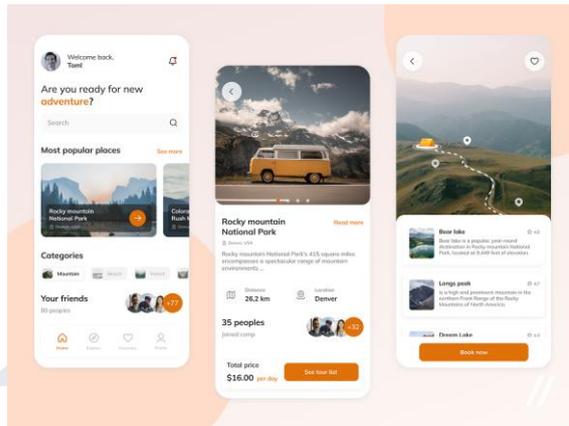
<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>UI/UX</i> mudah untuk dipahami.</li> <li>2. Mudah untuk digunakan</li> <li>3. Terdapat akses menuju facebook atau instagram langsung untuk mendapatkan informasi lebih mendetail.</li> <li>4. Memiliki banyak lahan untuk berkemah dari setiap negara yang ada di amerika serikat.</li> <li>5. memiliki 14 lembaga federal yang mendukung programnya tersebut, dengan menawarkan reservasi atau data melalui <i>recreation.gov</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hanya mendukung pengguna yang ada di negara amerika serikat.</li> <li>2. Tidak dapat mengakses fitur yang ada di aplikasi lebih lanjut tanpa menggunakan akun resmi dari <i>recreation.gov</i>.</li> </ol>

<p>6. juga terdapat tim khusus dari pemerintah itu sendiri yang berdedikasi untuk memberikan pengalaman yang terbaik kepada pengunjung</p>	
<p><i>Opportunity</i></p>	<p><i>Threat</i></p>
<p>1. Informasinya mudah untuk diakses.</p> <p>2. Seiring terus bertambahnya minat orang untuk berkemah, informasi ini dapat membantu masyarakat untuk dapat menentukan tempat untuk berkemah.</p> <p>3. Menambah wawasan masyarakat mengenai Recreation.gov.</p>	<p>1. Penjelasan yang terstruktur dan lengkap untuk setiap lokasi kemah merupakan salah satu keunggulan.</p> <p>2. Kurangnya pengaturan perubahan bahasa membuat bahasa sulit dipahami bagi mereka yang tidak mengerti bahasa tersebut.</p> <p>3. Akses terbatas hanya pada negara asal.</p>

### 3.1.1.5 Studi Referensi

Studi referensi merupakan studi yang dilakukan dengan cara menganalisa referensi-referensi dari visual media informasi yang pernah dibuat sebelumnya oleh desainer lain. Studi ini dilakukan untuk menganalisa data visual yang terbaik dan cocok yang dapat digunakan oleh penulis dalam merancang media informasi untuk pekemah pemula.

Studi referensinya sendiri melihat referensi dari beberapa desainer yang telah membuat ataupun telah merancang desain yang berhubungan untuk *camping*.



Gambar 3.14 *UI/UX Camping* Oleh Sergey Nikonenko

Sumber: <https://dribbble.com/shots/17751794-Camping-App>

Visual dari *UI Camping* yang dirancang oleh Sergey memberikan peraduan yang alami yang terinspirasi dari alam, dengan menggunakan warna coklat, hitam, dan putih sebagai basisnya. Ditambah dengan penggunaan foto-foto asli yang digunakan untuk memperkaya pengalaman pengguna dengan gambaran secara langsung dari orang-orang yang sudah pernah melakukan kegiatan *camping*, yang secara keseluruhan memberikan daya tarik visual tampilan pada *UI Camping* tersebut.



Gambar 3.15 *UI/UX Camping* Oleh Purrweb UI/UX Agency

Sumber: <https://dribbble.com/shots/21540483-Camping-Search-App-iOS-Android>

Untuk dari segi tampilan sudah baik, dari penyediaan informasi untuk pekemah layaknya *tips & tricks*, cara memasak, dan

cara berkemah yang baik. Hal ini menjadi referensi yang baik bagi penulis dalam membuat media informasi yang baik bagi pekemah pemula nantinya.

#### **3.1.1.6 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, penulis mendapatkan intisari yang sekiranya dapat digunakan dan dipelajari lebih dalam, dimana kesimpulannya adalah bahwa pembekalan informasi mengenai perkemahan kepada pekemah pemula masih minim, dikarenakan informasi-informasi mengenai perkemahan itu sendiri masih sulit untuk ditemukan dalam satu media tertentu dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pekemah.

Hal ini membuat perancangan media informasi sangat dibutuhkan oleh pekemah pemula, yang mencakup informasi-informasi mengenai perkemahan yang cukup aman untuk dapat digunakan oleh pekemah lainnya, baik itu pekemah yang sudah pernah berkemah maupun yang belum pernah berkemah. Kesimpulan ini diperkuat oleh temuan dari hasil wawancara dan FGD yang dilakukan oleh penulis. Selain itu, media informasi yang akan dibuat harus memperhatikan aspek-aspek seperti warna, tata letak, dan konten yang relevan. Temuan juga menunjukkan bahwa media informasi tentang perkemahan diperlukan oleh pekemah pemula agar dapat menghindari risiko-risiko yang tidak diinginkan.

#### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode Kuantitatif merupakan pendekatan yang mengutamakan penggunaan data berupa angka atau statistika. Menurut Sugiyono (2018), metode ini menekankan penggunaan data numerik dari awal hingga akhir proses penelitian, termasuk pengumpulan data, interpretasi, dan penyajian hasil penelitian. Dalam penelitian Tugas Akhir ini, Metode Kuantitatif yang diterapkan adalah kuesioner yang dilakukan secara online.

### 3.1.2.1 Kuesioner

Pada bagian ini kuesioner digunakan sebagai salah satu instrument pada metode kuantitatif. Kuesioner itu sendiri menggunakan Google Form sebagai basisnya. Pada bagian ini penulis akan menggunakan teori dari rumus slovin. Menurut Nalendra (2021) kuesioner yang menggunakan rumusan slovin adalah kuesioner yang mempertanyakan minimal jumlah sampel dari populasi yang belum terbongkar dari perilaku yang ada di masyarakat. Berikut merupakan rumus slovin:

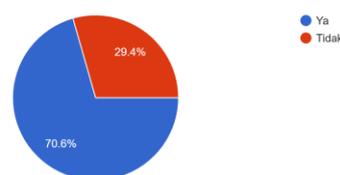
$$n=N / (1 + Ne^2)$$

Rumusan slovin pada teori tersebut menjadi rujukan rumus yang memperhitungkan jumlah dari sampel yang hendak akan diambil. Dengan demikian, rumusan slovin memiliki minimal dalam jumlah responden yang akan dibagikan, jumlahnya minimal sekitar 100 responden, tetapi apabila responden yang melebihi angka tersebut, maka perhitungan datanya akan di akumulasi dan diolah menjadi data yang valid.

### 3.1.2.2 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner yang telah dibagikan melalui berbagai *platform* online itu seperti Instagram, Facebook, Line, Whatsapp. Penyebaran online saat ini telah mencapai 102 responden dalam jangka kurang lebih 2 minggu. Dari 22 Februari 2024 sampai dengan 16 Maret 2024.

Apakah anda pernah melakukan kegiatan berkemah?  
102 responses



Gambar 3.16 Data Orang yang Pernah Berkemah

Melalui data tersebut didapati sebanyak 70.6% responden pernah melakukan kegiatan berkemah dan 29.4% belum pernah berkemah. Hal ini menjelaskan bahwa Sebagian besar orang sudah memiliki pengalaman atau sudah pernah melakukan kegiatan berkemah.



Gambar 3.17 Data Orang Melakukan Kegiatan Berkemah

Melalui data tersebut didapati sebanyak 29.4% dari 30 responden setidaknya pernah melakukan kegiatan berkemah sekali, 10.8% dari 11 responden melakukan kegiatan berkemah lebih dari dua kali dan 34,3% dari 35 responden tidak pernah melakukan kegiatan berkemah. Hal ini menjelaskan lebih dari 50% responden menjawab pernah berkemah setidaknya sekali dalam seumur hidupnya.



Gambar 3.18 Data pengeluaran

Sebanyak 44.1% dari 45 responden mempunyai pengeluaran sebanyak 1,5 juta rupiah sampai dengan 3 juta rupiah untuk biaya hidupnya, dan sebanyak 36.3% dari 37 responden memiliki pengeluaran dibawah 1,5 juta rupiah. Sisanya sebesar 19.6% dari 20 responden memiliki pengeluaran lebih dari 3 juta rupiah. Hal ini

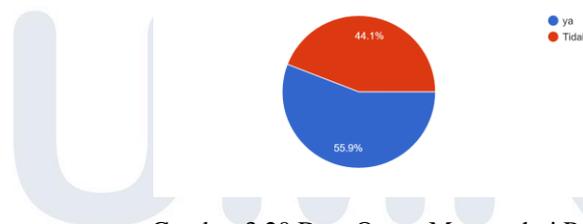
menjelaskan bahwa pengeluaran hampir setiap responden mencapai pengeluaran diatas 1,5 juta rupiah.



Gambar 3.19 Data Orang Memahami Kegiatan Berkemah

Terdapat 2% dari 102 responden yang memiliki pemahaman yang baik dalam berkemah, dan sekiranya 15.7% yang tidak memahami kegiatan dalam berkemah. Persentase tertinggi sebanyak 28.4% dari 102 orang dibagian pemahaman yang agak kurang baik mengenai kegiatan berkemah. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden masih belum sepenuhnya memahami secara jelas konsep berkemah.

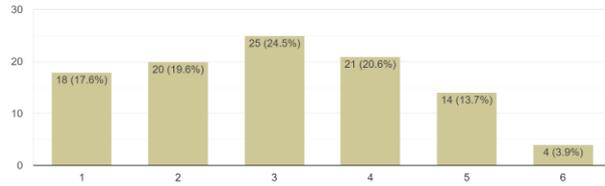
Apakah anda mengetahui peralatan apa saja yang diperlukan untuk kegiatan berkemah?  
102 responses



Gambar 3.20 Data Orang Mengetahui Peralatan Berkemah

Berdasarkan data, sebanyak 55.9% dari 57 responden telah mengetahui peralatan yang dibutuhkan untuk berkemah, sementara 44.1% dari 45 responden masih belum memilikinya. Dari 44.1% yang belum mengetahui, alasan utamanya adalah karena mereka mengikuti teman, jarang atau belum pernah berkemah, jarang mencari informasi, atau merasa bingung.

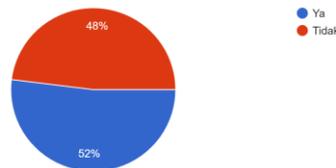
Seberapa pemahaman anda tentang peralatan yang digunakan dalam kegiatan berkemah?  
102 responses



Gambar 3.21 Data Orang Memahami Peralatan Berkemah

Berdasarkan data tersebut, ditemukan bahwa 17.6% dari 18 responden tidak memiliki pengalaman menggunakan peralatan berkemah, sedangkan hanya 3.9% dari 4 responden yang memiliki pengalaman yang baik dalam penggunaan peralatan berkemah. Persentase tertinggi, yaitu 24.5% dari 25 responden, hanya memiliki pemahaman yang terbatas mengenai penggunaan peralatan berkemah.

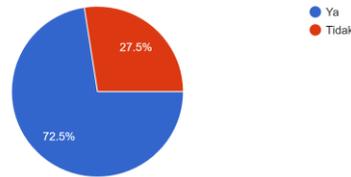
Apakah anda pernah mencari informasi mengenai kegiatan berkemah?  
102 responses



Gambar 3.22 Data Orang Mencari Kegiatan Berkemah

Sebanyak 52% dari 53 responden pernah mencari informasi mengenai perkemahan, dan sisanya memilih tidak pernah. Sebanyak 48% dari 49 responden memilih tidak pernah mencari informasi, dikarenakan informasinya sulit untuk dicari, informasinya kurang dapat dipercaya, dan tidak tertarik untuk berkemah.

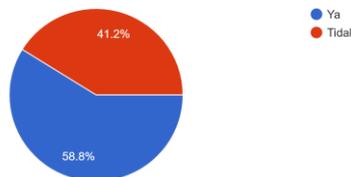
Tahukah anda banyak sekali insiden-insiden yang terjadi dikarenakan kurangnya informasi dan pemahaman dalam melakukan kegiatan berkemah?  
102 responses



Gambar 3.23 Data Orang Mengetahui Risiko Berkemah

Berdasarkan data, terdapat 72.5% responden mengetahui risiko-risiko dari berkemah, sedangkan 27.5% tidak menyadarinya. Penting untuk dicatat bahwa pengabaian terhadap risiko ini dapat memiliki konsekuensi fatal. Sejumlah saran telah diberikan oleh responden untuk mengurangi risiko tersebut, termasuk didampingi oleh teman atau keluarga, mencari informasi terkait perkemahan, memeriksa kondisi cuaca, dan lain sebagainya.

Apakah anda merasa kesulitan dalam mencari informasi terkait persiapan dalam melakukan kegiatan berkemah?  
102 responses

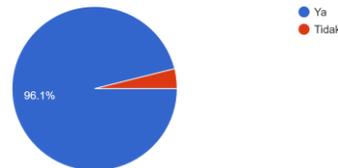


Gambar 3.24 Data Orang Kesulitan Mencari Informasi Mengenai Perkemahan

Untuk medianya sendiri, banyak dari responden memberikan saran untuk merancang sebuah media informasi berbasis *website* atau aplikasi, yang dapat memudahkan orang dalam mencari informasi terkait perkemahan yang aman. Berdasarkan data juga terdapat 33 responden yang berpendapat bahwa penyebaran informasi tentang perkemahan masih kurang baik, dikarenakan masih belum ada suatu media tertentu yang mencakup informasi mengenai perkemahan tersebut. Dan berdasarkan data, terdapat 58.8% dari 60 responden

merasa kesulitan dalam mencari informasi mengenai perkemahan, dan 41.2% dari 42 responden memilih tidak kesulitan, namun informasinya tersebut kebanyakan tidak lengkap.

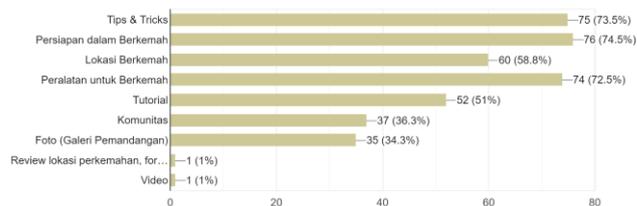
Jika terdapat media yang dapat mempermudah pemberian informasi terkait perkemahan, apakah anda bersedia untuk menggunakan media tersebut?  
102 responses



Gambar 3.25 Data Orang Setuju Dengan Perancangan ini

Sebanyak 96.1% dari 98 responden memilih setuju untuk media informasi yang akan dirancang oleh penulis dapat berguna dan mempermudah penyampaian informasi terkait berkemah yang aman dan menyenangkan.

Apa saja fitur yang Anda harapkan ada dalam media tersebut? (jika ada yang lain silahkan berikan saran anda di "other")  
102 responses



Gambar 3.26 Data Orang Memahami Kegiatan Berkemah

Dari itu fitur-fitur yang disarankan untuk ada di media yang akan dirancang, seperti tips & tricks, informasi mengenai persiapan dalam berkemah, peralatan dalam berkemah, tutorial, dan lokasi berkemah, menjadi gambaran untuk fitur-fitur yang akan dirancang.

### 3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil pengumpulan data didapati kesimpulan yang diambil oleh penulis dari pengamatan dan analisa yang telah diberikan kepada 102 responden. Maka kesimpulannya adalah

Sebagian besar dari responden sudah pernah melakukan kegiatan berkemah, menandakan minat dan keterlibatan yang cukup tinggi dalam melakukan aktivitas tersebut, walau kebanyakan hanya melakukan kegiatan tersebut sekali dalam setahun. Selain itu, lebih dari setengah responden melaporkan pengeluaran diatas 1,5 juta rupiah dalam kehidupannya, karena dalam berkemah dibutuhkan uang yang cukup untuk mendapatkan pengalaman yang terbaik. Meskipun Sebagian besar responden telah mencari informasi tentang berkemah, masih ada yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan terpercaya. Dengan demikian, mayoritas responden setuju bahwa dibutuhkan suatu media informasi yang direncanakan bermanfaat untuk menyampaikan informasi berkemah yang aman, nyaman, dan menyenangkan, dengan fitur-fitur, seperti *tips & trik*, informasi persiapan dan peralatan berkemah, *tutorial*, dan lokasi berkemah.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Pada tahap metodologi perancangan ini, penulis akan menggunakan metode desain iteratif yang diusulkan oleh *Interaction Design Foundation* dalam bukunya berjudul “*The Basics of User Experience Design*” (Soegaard, 2018), yang dikenal sebagai *Design Thinking*. Metode ini bertujuan untuk mengenali pengguna atau audiens, memahami tantangan yang mereka hadapi, serta mengidentifikasi inti permasalahan sebelum merumuskan solusi yang tepat dan fungsional, baik dari segi media maupun desain visual. *Design Thinking* sendiri terdiri dari lima tahap prosedural yang meliputi:

#### 1) *Empathize*

Pada tahap ini, penulis akan melaksanakan serangkaian kegiatan untuk mengidentifikasi pengguna, memahami hambatan dan masalah yang dihadapi oleh mereka terkait perkemahan di kota Tangerang, serta memberikan wawasan mengenai alternatif solusi yang bisa ditawarkan kepada pengguna. Metode yang akan digunakan meliputi pengumpulan

data melalui wawancara, *focus group discussion*, observasi, studi eksisting, studi referensi, dan penyebaran kuesioner.

## 2) *Define*

Pada tahap ini, penulis akan menetapkan kebutuhan inti pengguna berdasarkan analisis mendalam terhadap masalah yang mereka hadapi saat ini. Proses ini melibatkan pemahaman yang komprehensif tentang tantangan yang dihadapi pengguna dan memastikan bahwa solusi yang dirancang dapat secara efektif memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan demikian, penulis akan merumuskan kebutuhan-kebutuhan inti ini sebagai dasar untuk langkah-langkah perancangan berikutnya..

## 3) *Ideate*

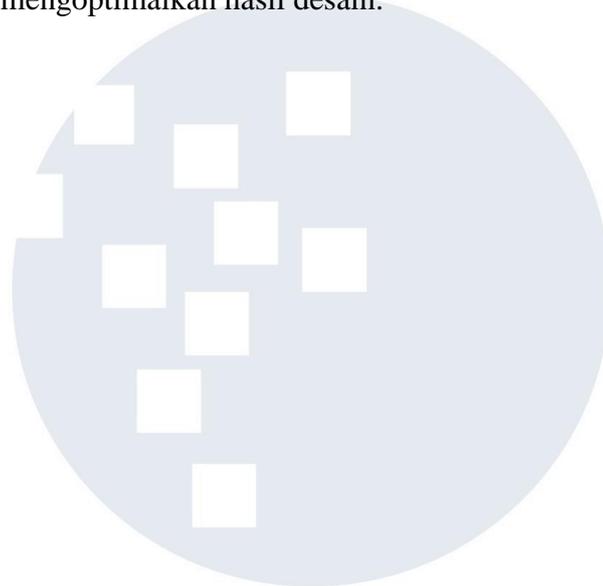
Pada tahap ini, penulis melakukan serangkaian proses yang akan digunakan untuk membentuk konsep dari *output* desain yang hendak dibuat yaitu aplikasi berbasis informasi yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*, ditambah dengan fitur *tasking* yang dapat digunakan untuk menyiapkan secara matang persiapan yang dibutuhkan oleh *user* untuk berkemah. Beberapa metode yang digunakan meliputi *mindmapping*, *keyword*, *big idea*, *moodboard*, *stylescape* hingga pembentukan konsep visual seperti pengaturan preferensi elemen visual di dalam aplikasi.

## 4) *Prototype*

Pada tahap ini, penulis melakukan proses perancangan berdasarkan output desain yang telah ditentukan. Berdasarkan dengan batasan capaian perancangan yaitu pembuatan *user interface (UI)* & *user experience (UX)*, tahapan ini meliputi proses penyusunan meliputi *information architecture*, *user persona*, *user flow*, *flow chart*, *low fidelity* hingga pembuatan *high fidelity* pada aplikasi.

## 5) *Test*

Tahapan terakhir yaitu testing, penulis melakukan uji coba *prototype* aplikasi yang telah dibuat terhadap pengguna secara publik melalui dua sesi utama, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Proses ini dilakukan secara menyeluruh dengan tujuan untuk mendapatkan masukan berupa kritik dan saran dari pengguna, yang kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk mengoptimalkan hasil desain.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA