

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode pengambilan data dalam proses perancangan kampanye yang digunakan penulis adalah metode campuran (*hybrid*), yaitu menggunakan metode kualitatif dan juga kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan adalah *interview*, serta studi eksisting. Sementara, metode kuantitatif yang digunakan adalah kuesioner. Dokumentasi dari *interview* berupa foto layar, serta rekaman video dengan responden.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berguna untuk mengidentifikasi suatu isu dari perspektif penderita, pelaku, ataupun ahli. Berikan gambaran besar tentang teknik pengumpulan data yang digunakan dan tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data tersebut.

3.1.1.1 *Interview*

Interview dilakukan dengan satu *freelancer* seni dan desain yang terdampak stigma negatif pekerja seni dan desain untuk mengetahui dampak langsung dari stigma tersebut, mantan pelaku yang pernah mempunyai stigma negatif tersebut untuk mengetahui alasan dibalik terbentuknya stigma negatif pada individual dan bagaimana persepsi mantan pelaku tentang seni dan desain dapat berubah, serta ahli kesenian Indonesia untuk mengetahui secara langsung tentang keadaan stigma terhadap pekerja seni dan Indonesia dalam keseluruhannya. *Interview* dengan *freelancer*, serta mantan pelaku stigmatisasi dilakukan secara privat melalui *Google Meet*, sementara *interview* dengan ahli dilakukan secara

1) *Interview dengan Freelancer Seni dan Desain 1*

Pada hari Selasa, 27 Februari 2024, penulis melakukan *interview* dengan narasumber melalui *Google Meet*. Narasumber adalah *freelance illustrator* yang dikenal dengan nama Wiwi. Wiwi telah menjadi *freelancer* selama 4 tahun dan telah mengerjakan beberapa proyek dari buku anak, hingga ilustrasi bergaya *anime*.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Freelancer Wiwi

Wiwi beberapa kali menemui klien yang menawarkan ataupun mencemooh harganya sejak awal memulai karir *freelancing*. Dari pengalamannya, ia paling sering merasakan stigma negatif tentang “harga yang terlalu mahal” saat ia mengerjakan ilustrasi buku anak yang dipesan oleh guru-guru dalam rangka membantu dalam perlombaan. Guru-guru ini mengklaim bahwa karena gaya ilustrasi yang diinginkan terlihat simpel seperti buku anak dari luar negeri, harga yang ditawarkan tidak seharusnya setinggi itu. Sementara, untuk ilustrasi gaya *anime* sering dianggap mahal apabila klien berasal dari khalayak yang belum pernah melakukan *commission* ataupun memesan gambar sebelumnya.

Wiwi juga menerima tekanan dari orang tua dalam melakukan *freelancing* karena orang tuanya menganggap pekerja kantoran lebih bergengsi. Wiwi bercerita bahwa orang tuanya pernah mengatakan lebih baik Wiwi bekerja kantoran meskipun gajinya lebih kecil dikarenakan malu dengan tetangga yang mempunyai anak yang bekerja dinas berseragam. Namun,

sekarang orang tuanya sudah lebih jarang menyatakan hal seperti itu. Selain itu, pada awal karirnya Wiwi juga dikira menganggur saja di rumah. Wiwi juga kerap mendapatkan stigma dari tetangganya karena ia tetap mendapatkan penghasilan meskipun tidak keluar dari rumah dan sempat dikira melakukan “kencan online” untuk mendapatkan uang.

Teman perkuliahan Wiwi dulu juga pernah memesan gambar dalam media tradisional (di kayu), lalu saat Wiwi telah membeli bahan dan mulai proses pengerjaan, tiba-tiba saja pesanan tersebut dibatalkan tanpa kompensasi sekalipun dikarenakan harga yang menurut mereka terlalu mahal dan Wiwi yang menolak memberi “harga teman”. Wiwi juga mempunyai teman bernama Petrus yang pernah menjadi pelaku dari stigma negatif pekerja seni dan desain. Menurut Wiwi, Petrus awalnya menganggap gambar hanya “coret-coret lalu selesai” maka tidak masalah apabila diberikan bayaran kecil dan 50 ribu rupiah merupakan harga yang sudah dihitung mahal.

Wiwi berhasil mengubah pandangan Petrus saat Petrus menunjukkan ketertarikan untuk belajar menggambar, dan saat ia melihat harga bahan, serta sulitnya untuk belajar menggambar, Petrus tidak lagi meremehkan pekerjaan menggambar. Selain itu, Wiwi pernah mencoba untuk menghilangkan stigma negatif seni dan desain dengan cara membandingkannya dengan jurusan kuliah teman perkuliahannya yang kerap meremehkan. Contohnya, ia pernah meminta barter untuk diajarkan temannya yang berkuliah di jurusan sastra inggris untuk diajarkan berbicara inggris sampai bisa TOEFL dan Wiwi akan membuat satu desain untuk temannya. Namun, saat Wiwi menambahkan bilang tidak akan bayar, temannya marah. Di saat itulah, Wiwi menyatakan hal yang sama seperti yang ia dengar, yakni “mengajar kan gampang, cuma tinggal ngomong-ngomong aja”. Setelah itu,

teman Wiwi tersebut tidak pernah lagi meminta desain gratis. Wiwi juga pernah mencoba mengedukasi tetangganya mengenai harga dari cat menggambar, namun tetangganya merasa seharusnya Wiwi membeli cat yang lebih murah saja.

2) *Interview dengan Freelancer Seni dan Desain 2*

Penulis melakukan interview dengan *freelancer* seni dan desain kedua pada tanggal 17 April 2024. Narasumber pekerja lepas dikenal dengan nama Elsa dan telah menjadi pekerja lepas selama 5 tahun, dan menyediakan jasa desain *pixel art*, desain CV, juga desain mesin teknis dan *layout* pembangunan. Wawancara dilakukan melalui *Google Meet*.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Freelancer Elsa

Sebagai *freelancer*, Elsa paling banyak mendengar stigma negatif dari keluarganya, baik keluarga besar maupun orang tua. Meskipun penghasilan yang Elsa dapatkan selama menjadi *freelancer* tidak sedikit, pekerjaan Elsa sebagai pekerja lepas masih dianggap remeh dan dianggap pekerjaan tidak jelas. Menurut Elsa, faktor yang menyebabkan hal ini adalah gengsi karena ia hanya berada di rumah saja sehingga dapat menyebabkan *image* pengangguran, serta pekerjaannya sekarang yang orang tuanya anggap tidak sejalan dengan pendidikan kuliah S1 Elsa sebelumnya yang merupakan jurusan teknik.

Saat mencoba menjelaskan dan membawa bukti penghasilannya, orang tua Elsa tetap menolak mengakui pekerjaan Elsa dan membandingkan dengan anak tetangga yang

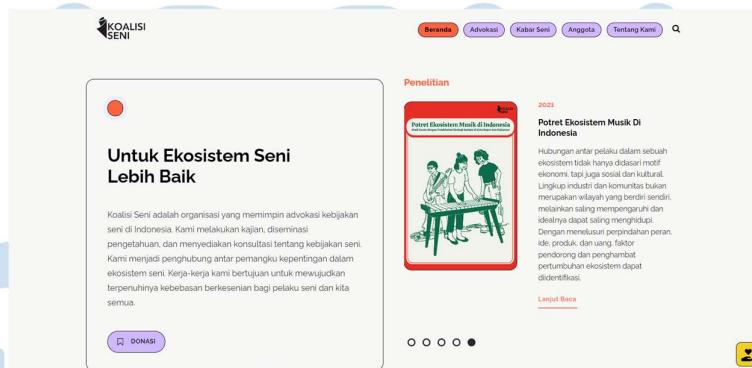
meski memiliki penghasilan lebih kecil, namun dianggap lebih stabil oleh kedua orang tuanya. Selain itu, kedua orang tua, dan Elsa sendiri seringkali mendapatkan omongan dari tetangga yang menanyakan apakah Elsa bekerja atau tidak karena di rumah saja.

Pada Februari tahun 2023, Orang tua Elsa baru menerima pekerjaan Elsa setelah menerima penjelasan dari dosen pembimbing S2 Elsa mengenai pekerjaannya. Setelah dijelaskan oleh dosen pembimbing tentang bagaimana efek langsung dan seberapa bergunanya pekerjaan Elsa, serta seberapa terbatasnya lapangan pekerjaan di Indonesia, orang tua Elsa baru mengerti dan akhirnya tidak mengomentari pekerjaan Elsa lagi.

3.1.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah studi analisis SWOT (*strength, weakness, opportunity, threats*) terhadap media yang serupa dan membahas topik yang sama dengan perancangan desain. Analisis akan dimanfaatkan sebagai pertimbangan dalam proses perancangan kampanye.

1) Website Koalisi Seni



Gambar 3.3 Tampilan *Homepage Website* Koalisi Seni
Sumber: koalisiseni.or.id

Koalisi seni adalah lembaga yang bertujuan untuk membangun ekosistem seni yang lebih baik dengan berkampanye dengan tujuan membawa perubahan pada regulasi atau peraturan

kesenian Indonesia. Koalisi Seni berdiri pada tanggal 3 Mei 2012 dan berfokus kepada advokasi perubahan dengan pendekatan memberi informasi melalui penerbitan studi tentang keadaan ekosistem seni di Indonesia.

Selain *website*, koalisi seni juga memiliki media sosial seperti twitter dan Instagram. Pada media sosial tersebut, koalisi seni juga memulai gerakan pengawasan kebebasan berseni dimana individual dapat melaporkan langsung kepada koalisi seni apabila melihat atau merasakan pelanggaran kebebasan kesenian.

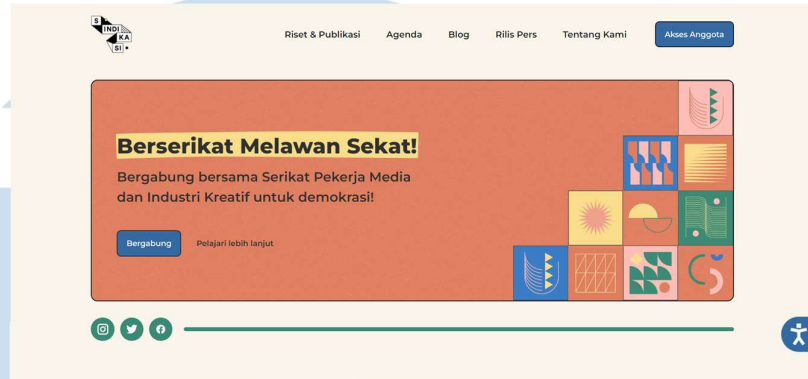
Dari segi desain, pada *website* koalisi seni menggunakan warna-warna yang unik serta gaya desain yang retro dan terkesan ‘nyeni’. *Copywriting* yang digunakan pada *website* pun tidak bertele-tele dan *to the point*, namun tetap memberi kesan *friendly* karena gaya desain yang digunakan. Konten dari *website* memiliki banyak artikel tentang berbagai macam masalah kesenian di Indonesia serta riset dan publikasi yang telah dilakukan. Sementara, pada media sosial, pendekatan yang dilakukan lebih *relatable* lengkap dengan desain-desain elemen grafis, serta layout yang khas hubungannya dengan kegiatan kesenian. Selain itu, *copywriting* yang digunakan lebih santai.

Tabel 3.1 Tabel SWOT Koalisi Seni

SWOT	Keterangan
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Website Koalisi Seni</i> sudah lumayan mudah dinavigasi, mudah diakses karna telah dibagi per bagian dan dibedakan antara studi, atau opini semata. Selain itu, ada fitur <i>search</i> untuk membantu mencari topik yang diinginkan

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Warna-warna yang digunakan mencolok namun tidak terlalu <i>overwhelming</i>, seperti ungu dan kuning pada <i>website</i> dan konten media sosial sehingga mudah untuk menarik perhatian, ditambah elemen-elemen grafis yang mencolok dan retro
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Koalisiseni.id.org</i> membahas tentang berbagai macam bidang kesenian di Indonesia, namun artikel-artikel yang berupa opini editorial tidak memiliki banyak interaktivitas atau desain grafis dan rata-rata hanya berupa teks panjang saja. ○ Masih banyak konten yang memiliki <i>thumbnail</i> kosong, selain itu pada halaman opini editorial, <i>headline</i> kurang terlihat hierarkinya
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kampanye untuk melakukan pendekatan agar menggait lebih banyak khalayak masyarakat yang merupakan non penikmat seni masih sedikit
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Terlalu berfokus kepada advokasi dapat menimbulkan kesulitan dalam menarik masyarakat secara umum

2) SINDIKASI



Gambar 3. 4 Tampilan *Homepage Website* SINDIKASI
Sumber: <https://sindikasi.org>

SINDIKASI (Serikat Pekerja Media dan Industri Kreatif untuk Demokrasi) merupakan perhimpunan serikat kolektif dari pekerja industri media kreatif Indonesia yang memperjuangkan keadaan lingkungan kerja yang lebih baik terhadap pekerja media kreatif.

SINDIKASI memiliki *copywriting* yang lebih ‘agresif’ serta provokatif, dengan gaya desain dengan karakteristik warna-warna yang mencolok, elemen desain yang abstrak dan unik. *Website* SINDIKASI mudah dinavigasi serta memiliki tingkat interaktivitas yang lumayan unik. Konten yang ada pun beragam dimulai dari riset dan publikasi studi, sampai ke blog membahas permasalahan terkini. Pada media sosial, gaya desain menjadikan foto sebagai *focal point* dengan *copywriting* yang *to the point*, sesuai realita dan ‘agresif’.

Tabel 3.2 Tabel SWOT SINDIKASI

SWOT	Keterangan
Strength	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penggunaan <i>copywriting</i> provokatif dan ‘agresif’ lengkap dengan penggunaan warna yang mencolok untuk meng-highlight <i>copywriting</i>

	<p>dapat menarik dan membuat isu lebih cepat disadari masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> o Elemen visual yang unik lengkap dengan interaktivitas yang baik, serta website yang mudah dinavigasi
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> o Beberapa artikel di website tidak ada thumbnail sehingga sekilas dapat terlihat seperti konten yang sama / template o Banyaknya konten di media sosial Instagram jauh lebih banyak sehingga website terkesan tidak diperhatikan
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> o Kampanye yang membahas tentang perlindungan kerja lepas dan memberi informasi mengenai pembuatan kontrak kerja bagi pekerja lepas sesuai dengan tren gig economy yang mulai naik pada zaman modern ini
Threats	<ul style="list-style-type: none"> o Gaya bahasa dari copywriting yang provokatif dapat membawa respon yang tidak kalah agresif apabila tidak hati-hati dalam pembawaannya

3.1.1.1 Kesimpulan

Berdasarkan data kualitatif yang telah dikumpulkan penulis, stigma negatif terhadap pekerjaan seni dan desain masih sering disematkan meskipun telah lama dibahas pentingnya peran seni dan desain di kehidupan sehari-hari. Stigma negatif ini berasal dari baru munculnya tren pekerja lepas pada masa kini, dan orang tua yang tidak tahu dan mengira bahwa ke kantor merupakan satu-satunya cara untuk

bekerja. Faktor lainnya adalah pekerjaan kantoran yang biasanya dianggap pekerjaan yang elit, dan dianggap menaikkan derajat seseorang yang menyebabkan terjadinya pandangan bahwa di rumah saja artinya pengangguran. Oleh karena itu, orang tua kedua narasumber cenderung merasa tidak tenang terhadap pekerjaan anaknya apabila tidak bekerja di kantor, karena dirasa tidak bisa disamakan dari segi penghasilan dan kestabilan.

Solusi desain dapat disampaikan dalam bentuk informatif melalui *website* dan juga media sosial seperti Instagram, *facebook*, serta *youtube* dan *spotify* (*talkshow* / *podcast*, webinar). Dalam merancang desain, perlu adanya keseimbangan antara konten akademis dan kampanye dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti, namun juga provokatif untuk menarik perhatian sehingga bisa diterima lebih banyak khalayak masyarakat. Selain itu, interaktivitas yang menarik juga dapat menjadi poin tambahan dalam menarik target pasar untuk mengerti dan mengakses informasi.

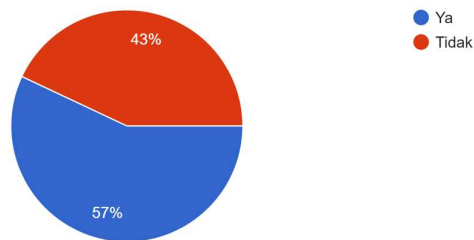
3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif yang digunakan penulis adalah riset dengan kuesioner. Kuesioner *online* disebarakan melalui *Google Form* dengan metode *random sampling*. Dalam kuesioner terdapat bagian-bagian berbeda tergantung pada status responden sebagai orang awam, atau pekerja atau calon pekerja seni dan desain.

Target kuesioner ditujukan kepada pekerja seni dan desain di Indonesia, mahasiswa yang sedang mempelajari seni, serta masyarakat awam yang bukan bagian dari industri seni dan desain. Tujuan dari kuesioner adalah untuk mengetahui apa saja stigma negatif terhadap pekerja lepas seni dan desain, pelaku utama stigma negatif tersebut, seberapa sering stigma tersebut didengar, serta dampak dari stigma tersebut kepada pekerja seni.

Kuesioner yang disebarakan mendapatkan 100 responden dengan jumlah 76 responden berasal dari Jabodetabek. Mayoritas yang mengisi berada dalam rentang usia 19 – 22 (54 responden) dan 23 – 26 (32 responden), serta berstatus antara mahasiswa ataupun pekerja.

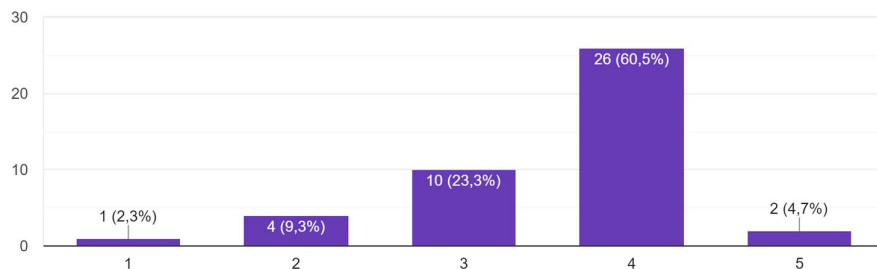
Apakah anda merupakan pekerja seni / mahasiswa yang mendalami seni?
100 jawaban



Gambar 3.5 Pertanyaan Mengenai Apakah Merupakan Pekerja ataupun Mahasiswa Seni dan Desain

Sebanyak 43 responden bukan merupakan pekerja ataupun mahasiswa seni dan desain (orang awam), sementara 57 responden merupakan pekerja ataupun mahasiswa seni dan desain. Setelah bagian ini, kuesioner akan dipisah menjadi bagian untuk orang awam, serta pekerja atau mahasiswa seni dan desain.

Saya merasa memiliki ketertarikan di bidang seni dan desain
43 jawaban

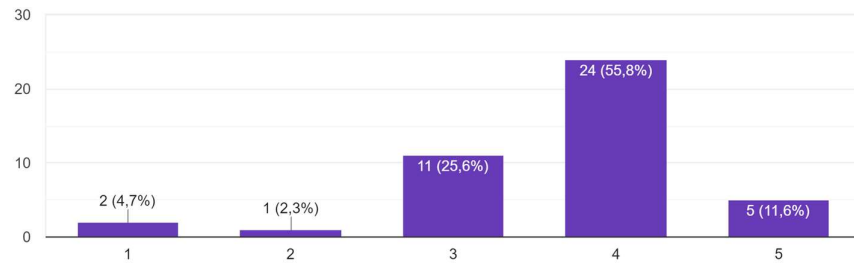


Gambar 3.6 Pertanyaan Mengenai Ketertarikan terhadap Seni dan Desain

Pada bagian teruntuk orang awam, mayoritas responden tertarik terhadap bidang seni dan desain, dengan 26 responden merasa tertarik terhadap bidang seni dan desain, serta 2 responden merasa sangat tertarik terhadap bidang seni dan desain.

Saya pernah mencoba melakukan aktivitas seni dan desain di luar pelajaran sekolah (baik dijadikan hobi atau sekadar mencoba)

43 jawaban

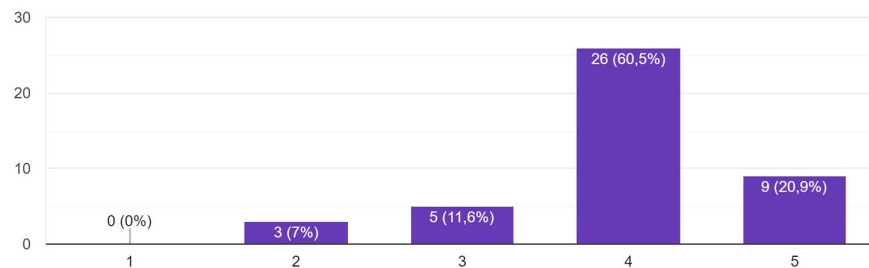


Gambar 3.7 Pertanyaan Mengenai Percobaan Melakukan Aktivitas Seni dan Desain di Luar Pelajaran Sekolah

Selain itu, mayoritas reponden non- (84,8% secara keseluruhan) pernah mencoba melakukan aktivitas seni dan desain di luar pelajaran sekolah.

Saya merasa seni dan desain berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari

43 jawaban



Gambar 3.8 Pertanyaan Mengenai Pengaruh Seni dan Desain di Kehidupan Sehari-hari

NUSANTARA

Lebih dari 50% responden awam setuju bahwa seni dan desain berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, dengan 9 sangat setuju, dan 26 responden setuju.

Pada bagian berikutnya, merupakan pertanyaan tentang seberapa sering mendengar stigma negatif terhadap pekerja lepas seni dan desain di Indonesia, stigma negatif apa saja, serta dari siapa paling sering stigma negataif didengar. Pertanyaan-pertanyaan berikut dipisahkan pengumpulan datanya berdasarkan pekerja & mahasiswa seni dan desain, serta orang awam.

Tabel 3. 3 Pertanyaan Pernahkah Mendengar Stigma Negatif tentang Seni dan Desain

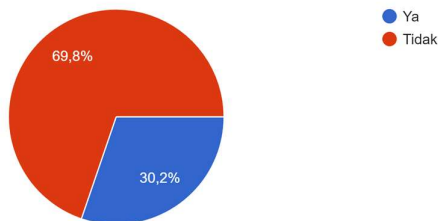
Pertanyaan	Jawaban	Pekerja & Mahasiswa Seni dan Desain	Awam	Keseluruhan
Saya pernah mendengar tentang stigma negatif seni dan desain	Ya	57 (100%)	36 (83,7%)	93 (93%)
	Tidak	0	7 (16,3%)	7 (7%)

Selanjutnya, ketika ditanya mengenai apakah pernah mendengar stigma negatif pekerja seni dan desain, seluruh pekerja dan mahasiswa seni dan desain menjawab ya, sementara secara keseluruhan, hanya 7 orang awam yang menjawab tidak pernah mendengar stigma negatif sama sekali.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Apakah anda pernah memiliki stigma - stigma tersebut tentang pekerja seni dan desain?

43 jawaban



Gambar 3.9 Pertanyaan Mengenai Apakah Pernah Memiliki Stigma Negatif terhadap Pekerja Seni dan Desain

Apabila pernah, stigma apa yang pernah anda miliki? (Bila tidak, tidak perlu diisi)

11 jawaban

-
- Pemalas, tidak ingin menjadi Karyawan kerja 9-5
- pekerja seni dan desain tidak menghasilkan duit banyak dan susah mencari pekerjaan
- Gaji kecil
- Pekerjaannya tidak jelas, karena hanya menggambar-gambar saja.
- beban ortu karena kebanyakan waktu dirumah
- Pemahaman tentang seni modern itu kurang masuk maknanya pada khalayak umum
- Pekerjaan yang tidak begitu menghasilkan uang
- Sulit mendapat pekerjaan

Gambar 3.10 Pertanyaan Mengenai Stigma Apa Saja yang Pernah Dimiliki

Untuk pertanyaan selanjutnya mengenai apakah pernah memiliki stigma negatif terhadap pekerja seni dan desain, hanya diperuntukkan untuk bagian orang awam, dan 13 orang mengakui pernah memiliki stigma tersebut. Stigma negatif yang pernah dimiliki antara lain menganggap pekerja lepas seni dan desain adalah pemalas karena tidak ingin menjadi karyawan 9-5, tidak menghasilkan uang banyak dan sulit mencari pekerjaan, pekerjaan tidak jelas hanya gambar-gambar saja, serta menjadi beban orang tua karena kebanyakan di rumah.

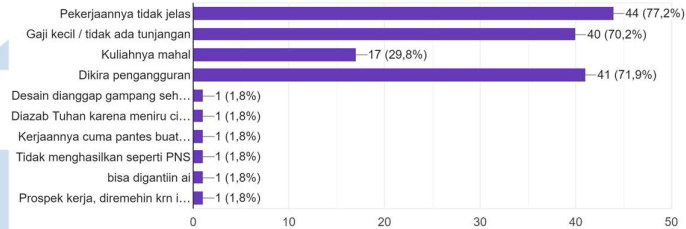
Tabel 3. 4 Pertanyaan Seberapa Sering Mendengar Stigma Negatif terhadap Pekerja Seni dan Desain

Pertanyaan	Jawaban	Pekerja & Mahasiswa Seni dan Desain	Awam	Keseluruhan
Seberapa sering anda mendengar stigma terhadap pekerja seni dan desain?	Tidak Pernah	0 (0%)	2 (4,7%)	2
	Jarang	2 (3,5%)	6 (14%)	8
	Sesekali	17 (29,8%)	14 (32,6%)	31
	Sering	27 (47,4%)	19 (44,2%)	46
	Sangat Sering	11 (19,3%)	2 (4,7%)	13

Kemudian, mengenai seberapa sering responden mendengar stigma negatif terhadap pekerja seni dan desain tersebut, baik pekerja seni dan desain, maupun awam, 31 responden sesekali mendengar stigma negatif, sementara 46 responden sering mendengar stigma negatif. Namun, pekerja seni dan desain sendiri lebih sering mendengar stigma negatif, dengan 27 responden menjawab sering, dan 11 responden menjawab sangat sering.



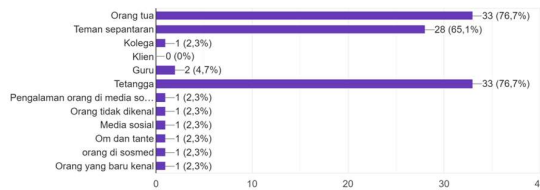
Dari pilihan dibawah ini, stigma apa yang paling sering anda dengar mengenai pekerja seni dan desain?
57 jawaban



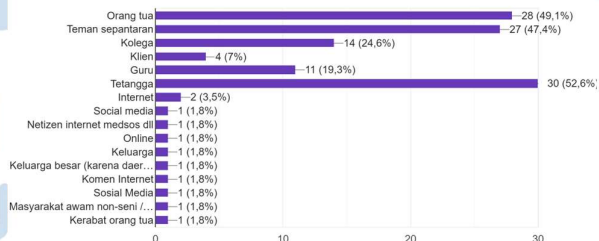
Gambar 3.11 Pertanyaan Mengenai Stigma yang Paling Sering Didengar

Secara keseluruhan, stigma yang paling sering didengar oleh pekerja atau mahasiswa seni dan desain, serta orang awam adalah pekerjaan seni dan desain adalah pekerjaan tidak jelas yang hanya menggambar saja (81%), pengangguran karena di rumah terus (72%), serta bayaran yang kecil (70%). Namun, pada bagian khusus pekerja atau mahasiswa seni dan desain, ada beberapa stigma lainnya seperti tidak menghasilkan seperti PNS, dan kerjanya hanya pas untuk dijadikan *part-time*.

Biasanya, dari mana anda paling sering mendengar orang yang mempunyai stigma tersebut?
43 jawaban



Biasanya, dari mana anda paling sering mendengar orang yang mempunyai stigma tersebut?
57 jawaban

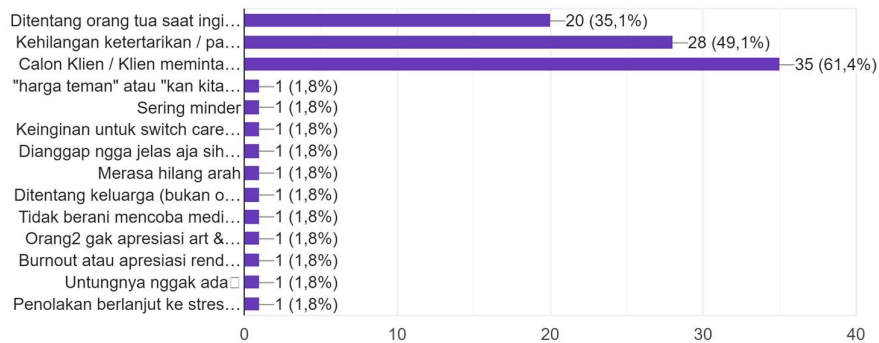


Gambar 3.12 Pertanyaan Mengenai Sumber Stigma Negatif

Stigma negatif paling banyak didengar dari tetangga (63%), orang tua (61%), serta teman sepekan (55%). Stigma juga terkadang ditemui dari komentar atau postingan media sosial, guru, atau keluarga besar selain orang tua.

Apa saja akibat yang pernah anda rasakan dari stigma negatif tersebut?

57 jawaban



Gambar 3.13 Pertanyaan Mengenai Dampak dari Stigma Negatif terhadap Pekerja Seni dan Desain

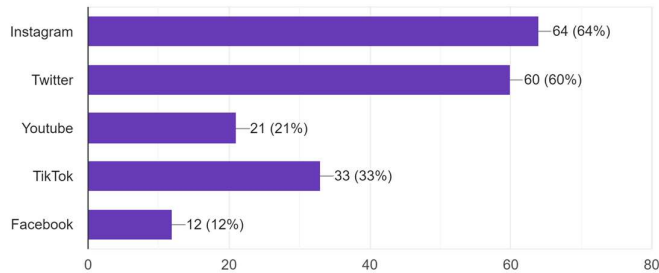
Selain itu, dampak dari stigma negatif berdasarkan pekerja atau mahasiswa seni dan desain adalah calon klien kurang menghargai seni (61,4%), kehilangan ketertarikan (*passion*) di bidang seni dan desain (49,1%), serta ditentang orang tua saat ingin mengejar karir di bidang seni dan desain (35,1%). Dari kehilangan ketertarikan pula, ada beberapa jawaban yang sejenis seperti merasa minder, stress, atau bahkan depresi, ada pula yang merasa kehilangan arah dan ingin berganti karir.

Bagian terakhir dari kuesioner membahas tentang preferensi pemilihan serta pemakaian media responden.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dalam sebulan terakhir ini, sosial media mana yang sering anda gunakan?

100 jawaban

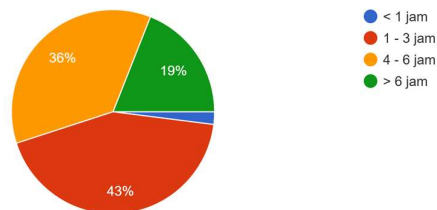


Gambar 3.14 Pertanyaan Mengenai Media Sosial yang Sering Digunakan dalam Waktu Sebulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan, media sosial yang paling sering digunakan responden adalah Instagram (64%), Twitter (60%), serta TikTok (33%).

Berapa lama anda menggunakan sosial media sehari-harinya?

100 jawaban

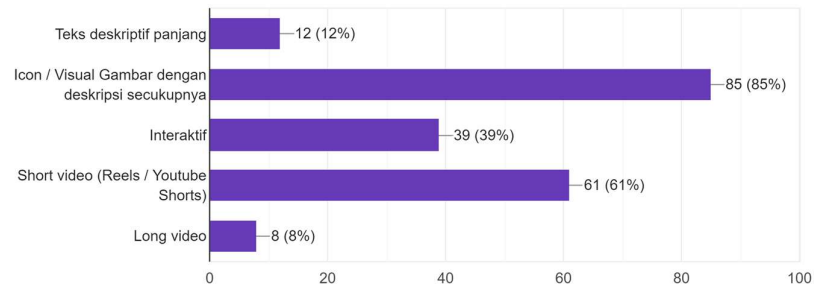


Gambar 3.15 Pertanyaan Mengenai Lama Penggunaan Media Sosial dalam Kegiatan Sehari-hari

Dari segi lama penggunaan media sosial sehari-hari, mayoritas responden (43%) hanya menghabiskan 1-3 jam per hari di media sosial, diikuti dengan 36% responden yang menghabiskan 4-6 jam per hari.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

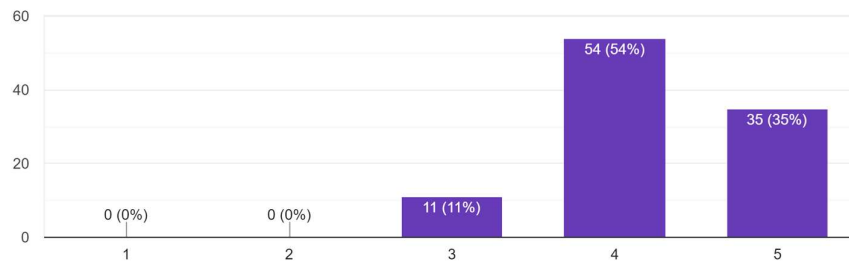
Dalam mencari informasi, bentuk penyampaian yang paling sesuai untuk anda adalah:
100 jawaban



Gambar 3.17 Pertanyaan Mengenai Bentuk Penyampaian Informasi Paling Sesuai

Menurut hasil kuesioner, responden menyukai bentuk penyampaian informasi dengan menggunakan icon ataupun visual gambar dilengkapi dengan deskripsi secukupnya, serta dengan adanya interaktivitas. Ada pula bentuk penyampaian lainnya yang cukup digemari responden adalah via short video (*Reels / Youtube Shorts*).

Interaktivitas membantu saya dalam mencerna informasi dan lebih menarik
100 jawaban



Gambar 3.16 Pertanyaan Mengenai Seberapa Membantu Interaktivitas dalam Mencerna Informasi

Mayoritas responden (89% secara keseluruhan) setuju bahwa interaktivitas membantu dalam mencerna informasi dan membuat penyampaian informasi terlihat lebih menarik.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam buku *The Field Guide to Human-Centered Design*, IDEO (2015) menyatakan terdapat 3 tahap dalam proses perancangan desain, yakni:

1) ***Inspiration***

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data untuk memetakan struktur dari perancangan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif terhadap masalah yang akan ditargetkan. Di fase *inspiration*, pengumpulan data langsung dari target pasar dapat dilakukan dengan observasi, berbaur langsung, ataupun dengan wawancara. Pada fase ini dilakukan analisis terhadap masalah yang akan dibahas, *positioning* desain serta konsep awal dari kampanye

2) ***Ideation***

Data yang dikumpulkan dari tahap *inspiration* diubah menjadi strategi desain yang lebih rinci pada tahap ini. Dari data-data yang sudah ada, dicari benang merahnya yang kemudian akan dipetakan melalui proses *brainstorming* untuk menemukan *big idea* dari perancangan desain. Setelah menemukan *big idea*, pada fase ini juga fondasi lainnya mulai dibuat, seperti *user persona*, *user journey*, *site map*, serta sebuah *design guide* (*color pallete*, ilustrasi, *button design*, serta tipografi).

3) ***Implementation***

Pada tahap ini, dimulai perancangan *prototype high fidelity* kemudian dilakukan *user testing*. *Feedback* yang didapatkan dari *user testing* kemudian akan digunakan untuk terus mengoptimisasikan *prototype* sehingga menjadi produk komplit yang efektif untuk menyelesaikan masalah desain.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A