

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Pada bab ini, penulis melakukan segmentasi target audiens berdasarkan faktor demografis, geografis, dan psikografis. Tujuan dari segmentasi ini adalah untuk memastikan media informasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari target audiens. Berikut merupakan subjek perancangan pada proyek ini.

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 45-59 tahun (dewasa madya)

Rentang umur tersebut dipilih berdasarkan pembagian umur oleh WHO. Orang dewasa madya dipilih karena kecenderungannya mencari kegiatan kreatif seperti kerajinan tangan (*arts and crafts*) untuk mengurangi stres dan menumbuhkan perasaan produktif (Mackenstadt et al, 2022, h. 715). Selain itu, orang dewasa madya sering mengalami perubahan gaya hidup seperti persiapan pensiun, anak-anak yang mulai mandiri, atau penurunan aktivitas sosial (Velez & Dulaney, 2022, h. 715) sehingga memiliki atau sedang bertransisi ke gaya hidup yang lebih santai.

- c. Pendidikan: SMA, S1

- d. SES: B-A2

Pembagian SES ini berdasarkan pembagian kategori SES oleh Talenta Data Indonesia (Hanif, 2022). SES B hingga A2 dipilih karena kemampuan finansialnya memungkinkan keterbukaan terhadap hobi bernilai tinggi.

- e. Pekerjaan: Pemilik UKM, wirausaha, pebisnis profesional

2. Geografis

Wilayah Jabodetabek dipilih karena wilayah ini dikenal dengan komunitas bonsai yang aktif dan sering mengadakan acara bonsai. Sebagai contoh, Festival Bonsai Nusantara ke-7 di Bekasi pada Oktober 2024 menampilkan sekitar 260 pohon bonsai dari berbagai daerah. Selain itu, Pameran Bonsai Merdeka di Tangerang Selatan pada September 2024 menarik ratusan peserta dari seluruh Indonesia. Kota Tangerang juga memiliki inisiatif untuk menjadikan seni bonsai sebagai bagian dari ekonomi kreatif unggulan. Kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan minat dan keterlibatan masyarakat yang tinggi terhadap bonsai di wilayah ini.

3. Psikografis

- a. Memiliki atau sedang bertransisi ke gaya hidup yang lebih santai atau pelan karena beberapa faktor seperti mendekati pensiun, memiliki anak yang sudah dewasa, dan penurunan aktivitas sosial.
- b. Jarang meninggalkan rumah dalam waktu yang lama dan tidak berpindah-pindah tempat tinggal.
- c. Membutuhkan sebuah aktivitas yang bermakna yang dapat mengisi waktu kosongnya, khususnya berhubungan dengan alam.
- d. Cenderung memperhitungkan keputusan dari dampak dan keuntungan finansialnya, sehingga tertarik pada hobi berpotensi memiliki nilai investasi.
- e. Lebih memilih proses belajar yang sistematis, praktis, dan fleksibel. Cenderung mempertimbangkan efektivitas dan fungsional media informasi sebelum menggunakannya, dan membutuhkan kombinasi media *online* dan *offline* agar informasi bisa diakses dengan nyaman sesuai situasi.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*. Menurut Tim Brown (CEO IDEO), dalam artikelnya “*Design Thinking*” yang di-publish pada Harvard Business Review, *Design Thinking* merupakan sebuah disiplin yang menggunakan sensibilitas *designer* dan metode untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan teknologi yang layak dan strategi bisnis yang dapat diubah menjadi *customer value* dan peluang pasar (Brown, 2008). *Design Thinking* menurut Tim Brown terdiri dari lima langkah; *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Xue et al., 2022)

Metode penelitian yang penulis buat dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2012) dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Ratnaningtyas et al., 2023). Penelitian ini bersifat *multi-methods* yang melibatkan pengumpulan dan penggunaan berbagai jenis materi empiris serta pendekatan yang beragam dan tidak hanya berfokus pada sifat objektif dari perilaku tetapi juga pada makna subjektifnya, yaitu laporan individu mengenai sikap, motivasi, perilaku mereka, serta peristiwa dan situasi (Aspers & Corte, 2019, h. 147). Pada penelitian kualitatif ini, penulis melakukan wawancara, kuisisioner, dan studi literatur. Pelaksanaan metode perancangan dan metode penelitian ini penulis uraikan berdasarkan lima langkah dari *Design Thinking* pada sub-bab berikut.

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap ini penulis memiliki tujuan untuk memahami kebutuhan, masalah, dan kebiasaan target audiens agar solusi yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat. Selain itu, penulis juga bertujuan untuk memahami topik ini dengan lebih lanjut dengan mencari informasi dari ahli.

Penulis melakukan wawancara mendalam dengan ahli, yaitu seorang aktivis bonsai dan seorang UI/UX *designer*.

Dalam wawancara dengan aktivis bonsai, penulis mencari informasi mengenai bonsai itu sendiri, baik pengertian, proses pembuatannya, jenis-jenisnya, dan cara perawatannya. Selain itu, penulis juga mencari informasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi pemula bonsai berdasarkan pengalamannya dalam mengedukasikan bonsai kepada masyarakat. Dengan informasi ini, penulis dapat menentukan isi pesan atau informasi yang diperlukan target audiens untuk ditampilkan dalam media yang digunakan.

Dalam wawancara dengan UI/UX *designer* penulis mencari *insight* dalam merancang desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan target desain. Dengan *insight* tersebut, penulis dapat merancang desain *website* yang mudah digunakan oleh target audiens untuk mencari informasi yang dibutuhkan. *Insight* ini penulis perlukan karena kurangnya pendalaman penulis dalam merancang *website* akibat penjurusan yang berbeda.

Selain itu, untuk lebih memahami target audiens secara lebih luas, penulis melakukan kuisioner yang ditujukan untuk target audiens. Dalam kuisioner ini, penulis mencari informasi mengenai pengetahuan target audiens akan bonsai, kesulitan yang dialami target audiens saat ingin memulai bonsai maupun saat merawat bonsai, dan preferensi media informasi dan masalah media informasi yang dialami oleh target audiens. Selain itu, penulis juga melakukan studi *existing* mengenai media-media informasi yang membahas bonsai untuk mengetahui apakah ada media yang membahas topik ini, dan jika, media apa yang digunakan, apa hasilnya, informasi yang dapat diambil dan perbedaannya dengan perancangan ini.

3.2.2 Define

Pada tahap ini penulis menganalisis data yang didapatkan dari tahap *empathize* untuk mendapatkan *insight* mengenai topik dan permasalahan yang dihadapi oleh target audiens. Dari *insight* yang didapatkan, penulis kemudian merumuskan masalah utama yang dihadapi oleh pemula dalam memulai dan

merawat bonsai. Penulis juga melakukan *user persona* untuk membuat batasan-batasan sehingga perancangan desain dapat ditargetkan kepada target audiens secara tepat. Dari situ penulis dapat menentukan strategi dalam menyusun media informasi sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan target audiens.

3.2.3 Ideate

Pada tahap *ideate*, penulis mencari dan merancang ide dan konsep dalam perancangan desain ini untuk menentukan cara penyampaian informasi yang sesuai kepada target audiens. Penulis akan membuat *mindmap* untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya yang akan digunakan untuk mengidentifikasi ide dan konsep mengenai penyampaian panduan memulai bonsai. Dari *mindmap* tersebut, penulis menentukan *keyword-keyword* yang sesuai sebagai landasan untuk big idea pesan utama yang ingin disampaikan kepada target audiens. Penulis kemudian membuat *moodboard* visual yang terdiri dari berbagai elemen desain mulai dari warna, gambar, dan tipografi sebagai arahan dalam merancang visual dan menjaga konsistensi visual.

3.2.4 Prototype

Pada tahap ini, penulis mulai merancang desain berdasarkan informasi dan insight yang telah didapatkan serta ide, konsep, *big idea*, dan *moodboard* dari tahap *ideate*. Penulis membuat *key visual* yang akan menjadi acuan utama dalam perancangan media-media yang akan digunakan. Dari *key visual* tersebut, penulis kemudian membuat struktur informasi yang akan disampaikan, misalnya dari penjelasan mengenai bonsai, kemudian jenisnya yang cocok untuk pemula, dan terakhir mengenai bagaimana cara membentuk bonsai. Dari *key visual* dan struktur informasi tersebut penulis kemudian mengimplementasikannya ke media-media yang telah ditentukan dengan memperhatikan ke-efektifan, kecocokan, dan ketertarikan untuk target audiens.

3.2.5 Test

Pada tahap ini, penulis akan melakukan validasi *prototype* yang dibuat dari tahap *prototype* dengan melakukan *alpha testing* dan *beta testing*. Pada

alpha testing, desain akan diujikan secara internal pada mahasiswa lain, khususnya mahasiswa jurusan DKV dengan tujuan untuk memastikan kualitas desain dan mendapatkan *feedback* dari segi desain sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyesuaian dari segi desain sebelum dilakukan *beta testing*. Selanjutnya, dilakukan tahap *beta testing* yang melibatkan pengguna akhir atau target audiens sesuai subjek penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi desain secara keseluruhan, mulai dari cara penyampaian informasi, kecocokan desain, dan ke-efektifan media yang digunakan dalam memberikan Solusi terhadap masalah target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode penelitian yang penulis buat dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2012) dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” (Ratnaningtyas et al., 2023) metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Data yang didapatkan dibagi menjadi 2, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berasal dari internal yang diperoleh secara langsung melalui pelaksanaan observasi dan lain-lain, sedangkan data sekunder berasal dari eksternal yang diperoleh melalui referensi dari luar, baik artikel, jurnal, dan lainnya (Siregar et al., 2022)

Data primer dalam penelitian ini didapatkan dengan teknik wawancara dan kuisisioner. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data berupa tanya jawab langsung secara tatap muka antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data (Trivaika & Senubekti, 2022). Kuisisioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan untuk dijawab. Data sekunder penulis dapatkan melalui studi eksisting dan studi referensi yang relevan dengan topik perancangan ini.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua narasumber, yaitu seorang aktivis bonsai dan seorang UI/UX designer. Wawancara ini penulis lakukan untuk lebih mendalami topik dan masalah yang dialami oleh target audiens dalam perancangan ini. Dengan pendalaman ini, penulis dapat menyampaikan informasi yang sesuai dengan strategi pendekatan dan media yang juga sesuai dengan kebutuhan target audiens. Berikut merupakan penjelasan mengenai pelaksanaan wawancara oleh penulis.

1. Wawancara dengan Aktivis Bonsai

Alex Tankulung merupakan seorang aktivis bonsai yang menjabat sebagai ketua umum PPBI (Perkumpulan Penggemar Bonsai Indonesia) periode 2023 hingga 2027. Beliau telah menggeluti dunia bonsai sejak 2004 yang diawali dengan berdagang tanaman hias sebelum akhirnya tertarik dengan bonsai. Dalam wawancara ini, Alex berperan sebagai narasumber ahli dalam bonsai.

Tujuan penulis melaksanakan wawancara ini adalah mendapatkan informasi mengenai bonsai itu sendiri, baik pengertian, proses pembuatannya, jenis-jenisnya, dan cara perawatannya. Selain itu, penulis juga mencari informasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi pemula bonsai berdasarkan pengalamannya dalam mengedukasikan bonsai kepada masyarakat. Informasi yang didapatkan ini bermanfaat bagi penulis untuk dapat menyampaikan isi informasi yang tepat kepada target audiens mengenai topik perancangan ini. Berikut daftar pertanyaan yang penulis buat untuk wawancara dengan Alex Tankulung.

- a. Silahkan perkenalkan diri anda.
- b. Sudah berapa lama anda menggeluti bonsai dan bagaimana anda bisa terjun ke dunia bonsai?
- c. Apa itu bonsai?

- d. Apa langkah pertama yang dapat dilakukan pemula jika ingin memulai bonsai?
- e. Bagaimana cara mendapatkan bonsai dan alat dan bahan lain yang diperlukan untuk memulai bonsai?
- f. Jenis-jenis pohon apa saja yang cocok untuk pemula dan bagaimana cara menentukan bonsai yang cocok?
- g. Apa saja metode perawatan dasar setelah mendapatkan bonsai?
- h. Apa saja dasar cara membentuk bonsai dan apa yang perlu diperhatikan pemula saat membentuk bonsai?
- i. Apa tantangan dan kesulitan bagi seseorang yang baru atau ingin memulai hobi bonsai?
- j. Berdasarkan penglihatan anda, bagaimana media informasi yang ada mengenai bonsai, apakah membantu pemula untuk dengan mudah memulai bonsai?
- k. Saat ini, apakah ada media atau komunitas yang secara aktif mengedukasi masyarakat tentang manfaat bonsai?
- l. Jika anda ingin meyakinkan seseorang untuk mencoba merawat bonsai, pesan atau saran apa yang akan anda sampaikan?

Wawancara dilakukan secara langsung (tatap muka) di sebuah gerai tanaman hias di Citra Raya Tangerang pada Rabu, 19 Februari 2025 pukul (sekitar) 19.45. Dokumentasi dilakukan dengan dengan *sound recorder* dan foto. Dengan daftar pertanyaan ini, penulis berusaha mendapatkan informasi yang dapat mendukung perancangan ini.

2. Wawancara dengan UI & UX Designer

Muhammad Iqbal Akbar berprofesi sebagai *Head of Division TIK Programs* SMK Bina Informatika dan UI/UX Designer. Tujuan penulis melakukan wawancara ini adalah mendapatkan informasi dan *nsight* mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *mobile site*, khususnya dengan target audiens dewasa madya. Penulis merupakan mahasiswa dengan peminatan *Visual Brand Design* bukan

Interactive Design, sehingga penulis memiliki pengetahuan dan *insight* yang terbatas dalam merancang *mobile site*. Dengan begitu, wawancara ini bertujuan untuk menutupi keterbatasan tersebut. Berikut daftar yang pertanyaan yang penulis buat untuk wawancara dengan Muhammad Iqbal Akbar

- a. Silahkan perkenalkan diri anda?
- b. Apa hal dasar yang perlu saya ketahui (sebagai mahasiswa penjurusan *brand design* yang kurang mendalami *web design*) dalam merancang *website*, khususnya *mobile site*?
- c. Menurut anda, hal yang perlu diperhatikan jika ingin merancang *website* untuk kalangan dewasa madya (45-59 tahun).
- d. Bagaimana cara menyajikan banyak konten dalam *mobile site* tanpa membuat kewalahan kalangan dewasa madya sebagai pengguna?
- e. Navigasi seperti apa yang cocok untuk segmentasi ini dalam menemukan informasi yang mereka cari?
- f. Apakah interaktivitas dan animasi dapat membantu secara efektif atau harus dibatasi?
- g. Apakah metode yang biasa digunakan untuk menguji *web design* yang dibuat?
- h. Apakah ada saran untuk proyek saya (*mobile site* pembelajaran bonsai untuk pemula dengan usia 45-59 tahun).

Wawancara dilakukan secara daring lewat aplikasi Google Meet pada Selasa, 8 April 2025 pukul (sekitar) 10.00. Dokumentasi dilakukan dengan *sound recorder* dan foto. Dengan daftar pertanyaan ini, penulis berusaha mendapatkan informasi yang dapat mendukung perancangan ini.

3.3.2 Kuesioner

Penulis melakukan teknik kuesioner berjenis *purposive sampling* untuk kebutuhan penelitian kualitatif. Kuesioner ini ditujukan pada orang dewasa

madya (berusia 45-59 tahun) yang berdomisili didaerah Jabodetabek. Dengan kuesioner ini, penulis mencari informasi mengenai pengetahuan target audiens akan bonsai, kesulitan yang dialami target audiens saat ingin memulai bonsai maupun saat merawat bonsai, dan preferensi media informasi dan masalah media informasi yang dialami oleh target audiens. Hasil dari kuesioner ini akan penulis manfaatkan untuk mempertimbangkan media yang akan digunakan, membuat susunan informasi, dan menentukan strategi cara penyampaian informasi agar tersampaikan dengan efektif dan bisa membantu pemula untuk memulai dan mempelajari bonsai. Daftar pertanyaan kuisisioner yang penulis buat adalah sebagai berikut.

Table 3. 1 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Kuisisioner

Bagian	Pertanyaan	Jawaban
Profil	Nama	<i>Open answer</i>
	Usia	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • 45-49 tahun • 50-54 tahun • 55-59 tahun
	Domisili	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Jakarta • Bogor • Depok • Tangerang • Bekasi
	Tingkat pengeluaran rumah tangga perbulan	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Lebih dari Rp 7.500.000,00 • Rp 5.000.001,00 hingga Rp 7.500.000,00

		<ul style="list-style-type: none"> • Rp 3.000.001,00 hingga Rp 5.000.000,00
Pengetahuan tentang bonsai	Apakah anda pernah mendengar tentang bonsai?	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Pernah • Tidak pernah
	Bagaimana anda mengetahui tentang bonsai?	Pilihan ganda <ul style="list-style-type: none"> • Artikel <i>online</i> • <i>Event</i> pameran • Kenalan atau kerabat • Media sosial (Youtube, Instagram, Tiktok, acara TV atau dokumenter) • Komunitas atau forum bonsai, belum tahu tentang bonsai
	Seberapa sering anda melihat atau mendengar tentang bonsai?	Skala likert: <ul style="list-style-type: none"> • 1 (Tidak pernah) – 4 (Sangat sering / setiap hari)
	Apakah anda memiliki atau pernah memiliki bonsai?	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Punya/pernah • Tidak pernah
	Jika punya atau pernah punya, apakah anda mengalami kesulitan dalam merawatnya?	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Ya, saya mengalami kesulitan • Tidak mengalami kesulitan

		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak pernah mengalami kesulitan
	Kesulitan apa yang anda alami?	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Kesalahan dalam perawatan, sehingga bonsai rusak atau mati • Kesulitan mencari sumber informasi untuk belajar • Masalah pribadi lain (misalnya tidak memiliki waktu) • Tidak pernah memiliki bonsai
	Seberapa dalam anda tahu tentang bonsai dan perawatannya?	Skala likert: <ul style="list-style-type: none"> • 1 (Belum tahu) – 4 (Sangat tahu tentang bonsai dan perawatannya)
	Dari pernyataan-pernyataan berikut ini, manakah yang menurut anda paling sesuai?	Pilihan ganda: <ul style="list-style-type: none"> • Bonsai merupakan hobi yang mahal dengan perawatannya yang rumit dengan waktu yang lama • Merawat bonsai memberikan efek positif untuk kesehatan mental

		<ul style="list-style-type: none"> • Bonsai memiliki fungsi sebagai dekorasi (estetika) tanpa manfaat lain • Bonsai memiliki makna dan filosofi dibanding merawat tanaman biasa. • Bonsai memiliki nilai investasi yang tinggi
	<p>Jika anda berniat merawat bonsai, apa alasan utama anda?</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengisi waktu luang dengan aktivitas yang menarik dan artistik • Sebagai dekorasi taman atau ruangan • Untuk memberikan efek relaksasi dan ketenangan • Sebagai investasi (karena bonsai memiliki nilai jual tinggi)
	<p>Apa yang paling menjadi kesulitan untuk memulai bonsai?</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harga yang mahal, memerlukan budget yang besar • Kebingungan untuk memulai dari mana

		<ul style="list-style-type: none"> • Kurang memiliki waktu yang dapat disisihkan • Perawatan dan pembuatan yang rumit • Risiko bonsai mati jika salah perawatan
	<p>Informasi apa yang anda butuhkan jika ingin memulai bonsai? (bisa pilih lebih dari 1)</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara mendapatkan atau membeli bonsai • Budget yang diperlukan untuk memulai bonsai • Komunitas yang bisa membantu • Cara perawatannya untuk pemula • Dasar pembentukan bonsai • Jenis-jenis pohon bonsai dan pemilihannya yang cocok untuk anda • Filosofi-filosofi dari bonsai • Manfaat bonsai
Preferensi media	Media apa yang biasa anda gunakan untuk mencari informasi?	<p>Checkbox:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Website mobile</i> • <i>Website desktop</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Buku, e-book/PDF • Vidio edukasi (vidio infografis, dokumenter, dsb) • Infografis atau visual interaktif • Media sosial (Instagram, Facebook, Youtube, dsb) • Artikel <i>online</i> • Berita/acara tv • <i>Podcast</i> atau <i>audio based</i> • Forum diskusi atau komunitas <i>online</i> (grup FB, kaskus, dsb)
	<p>Apakah Anda lebih suka menggunakan media informasi dalam format fisik atau digital?</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fisik (buku cetak, poster infografis, dsb) • Digital (e-book/PDF, <i>website</i>, media sosial)
	<p>Dalam membaca atau mempelajari sesuatu, elemen apa yang paling menarik bagi Anda?</p>	<p><i>Checkbox:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Visual dan ilustrasi yang menarik • Penjelasan yang singkat dan langsung ke poin utama

		<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang detail dan mendalam berbasis penelitian • Aktivitas (<i>jurnaling, diary, quiz</i>) • Vidio atau animasi pendukung • Penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami • Interaktivitas
	<p>Dalam mencari informasi dan mempelajari bonsai, apa kesulitan anda?</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak bisa menemukan informasi tentang bagaimana cara memulai bonsai • Informasi yang ada tidak terorganisir (kontennya tidak disusun secara sistematis atau bertahap untuk pemula) • Informasi yang ada kurang dapat dimengerti karena kurang cocok untuk pemula (lebih ditujukan bagi yang sudah memiliki dasar)

		<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang ada kurang detail atau sesuai dengan kebutuhan, misalnya jenis pohon yang cocok dengan lifestyle anda atau bagaimana cara mendapatkan bonsai di daerah anda.
	<p>Apa hal yang Anda harapkan dari media informasi panduan bonsai?</p>	<p>Pilihan ganda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan dalam membaca informasi (keterbacaan) • Panduan langkah demi langkah • Gambar pendukung • Vidio pendukung • Kemudahan dalam mencari informasi yang dibutuhkan (navigasi yang mudah) • Tampilan media yang simpel • Informasi yang relevan atau lebih ditujukan untuk kebutuhan anda • Interaktivitas media atau fitur pendukung lainnya (seperti forum

		diskusi dan kalender perawatan bonsai)
--	--	--

Kuisisioner ini mulai disebar pada 05 April 2025 dengan menggunakan *Google Form*. Target jumlah responden dilihat dari kejenuhan data yang didapatkan. Dengan daftar pertanyaan kuesioner ini, penulis berusaha mendapatkan informasi yang dapat mendukung perancangan ini.

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan mempelajari dan menganalisa media yang serupa dan berkaitan dengan topik yang dibahas. Tujuan dari studi eksisting ini adalah mengetahui sejauh mana perkembangan media yang membahas topik perancangan ini. Selain itu, penulis dapat mengetahui keunggulan dan kekurangan dari media terdahulu yang relevan dengan topik perancangan ini sehingga dapat menjadi pembelajaran bagi penulis dalam perancangan ini. Studi eksisting yang penulis lakukan adalah dari *website-website* yang khusus membahas mengenai bonsai, yang memberikan pengetahuan tentang bonsai baik penjelasan mengenai bonsai, cara perawatan dan pembuatannya, dan jenis-jenisnya.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk mencari referensi dan acuan dalam desain media yang dibuat dalam perancangan ini. Studi Referensi juga bermanfaat untuk memperkaya ide, khususnya dalam konsep visual sehingga penulis dapat melakukan eksplorasi gaya desain, teknik visual, dan pendekatan kreatif yang relevan dengan target audiens. Penulis mengumpulkan beberapa referensi desain yang kemudian dianalisis untuk menentukan desain visual seperti apa yang paling sesuai dan relevan dengan desain visual media yang penulis buat. Tahapan ini membantu penulis dalam mendapatkan inspirasi melalui karya-karya terdahulu.