

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek pada perancangan *website* untuk menjadi seorang *cosplayer*.

##### 1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
- b. Usia: 17-25 tahun

Pemilihan usia ditentukan dengan melakukan riset pada audiens *pop culture* yang mana menunjukkan demografis usia termasuk *young adult* atau dewasa muda. Alasan lainnya, adalah faktor ekonomi dimana *cosplay* membutuhkan dana yang tidak sedikit. Sehingga apabila target terlalu muda, kalangan tersebut masih sangat bergantung dengan dana orang tua. Pemilihan jangkauan usia menggunakan kategori WHO karena WHO memiliki kategori usia yang lebih spesifik. (Medicine, 2017, p. 758)

- c. Pendidikan: SMA, D3, S1
- d. SES: A-B

Pemilihan SES berdasarkan harga jual *cosplay* yang berkisar dari Rp. 500.000,- hingga Rp. 2.000.000,- dan harga sewa baju *cosplay* yang berkisar dari Rp. 50.000,- hingga Rp. 250.000. Dalam sebuah studi (Paccoud et al., 2021) ditunjukkan juga bahwa kalangan yang memiliki status ekonomi yang tinggi, memiliki akses yang lebih mudah kepada teknologi serta memiliki pengetahuan terhadap penggunaan teknologi tersebut (p. 2)

##### 2. Geografis

- a. Area: Tangerang dan Jakarta

Pemilihan geografis didasari dengan naiknya jumlah acara bertema Jepang yang diadakan di area Tangerang dan Jakarta. Menurut TitikJepang, pada bulan November 2024, terdapat 44 acara bertema Jepang

yang diadakan di seluruh Indonesia (Amin, 2024). Melihat lokasinya, mayoritas acara diadakan di daerah Jakarta dan Tangerang. Ditambah lagi dengan beberapa acara sudah mulai menambahkan daerah seperti Jakarta sebagai lokasi acaranya juga, seperti ChibiCon yang biasa diadakan di Surabaya.

### 3. Psikografis

#### a. Sikap:

1. *Open-minded*: Memiliki keterbukaan untuk menerima pengetahuan atau metode baru.
2. *Creative*: Memiliki kemampuan untuk menghasilkan sebuah ide atau konsep baru.
3. *Adventurous*: Keinginan untuk mencoba hal baru seperti sebuah kegiatan, metode, atau pengalaman baru.

#### b. Gaya Hidup:

1. Dewasa muda yang ingin mencoba hal baru.
2. Dewasa muda yang memiliki ketertarikan dengan budaya Jepang
3. Dewasa muda yang memiliki ketertarikan untuk mencoba *cosplay*.
4. Dewasa muda yang pernah melakukan *cosplay*.
5. Dewasa muda yang pernah melakukan *cosplay* dan mengalami *information gatekeeping*.
6. Dewasa muda yang mencari informasi menggunakan web atau internet.

#### c. *Behavioral*:

1. Hobi: Menyukai tren *pop culture*, *makeup*, dan *cosplay*.
2. *Media Consumption*: *Medium to High*.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan segala sesuatu dibutuhkan serangkaian metode yang dapat membantu dalam proses pembuatannya. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah teori Hasso Plattner dari bukunya yang berjudul *An Introduction to Design Thinking. Process Guide* (2010). Pemilihan *design thinking* dikarenakan metode ini merupakan salah satu pendekatan yang

berfokus pada pemecahan masalah dan berputar pada kebutuhan dari target pengguna. Berdasarkan teori *design thinking*, terdapat lima tahap perancangan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

### 3.2.1 *Empathize*

Berasal dari kata empati, tahap *empathize* merupakan tahap untuk mengenal dan memahami target audiens dari desain yang akan dirancang. Hal ini dilakukan dengan mencari *insight* dan memperdalam masalah yang sering kali dihadapi oleh target pengguna seperti kebutuhan, keinginan, dan *pain point*. Dengan ini desain dapat menjadi fokus pada kebutuhan para target. Dalam melaksanakan tahap *empathize*, penulis akan melakukan wawancara bersama *cosplayer* profesional, FGD bersama target audiens dan penyebaran kuesioner kepada target audiens.

### 3.2.2 *Define*

Pada tahap *define*, penulis akan melakukan analisa dari data yang telah dikumpulkan dari wawancara, FGD, dan kuesioner. Dari hasil yang didapatkan, penulis akan membuat *empathy map* sebagai hasil pemahaman perilaku target, *user persona*, dan *user journey map*. Dengan ini penulis dapat mengetahui profil target perancangan dengan lebih mudah dan mendalam serta menyesuaikan solusi perancangan dengan kebutuhan dan perilaku target audiens

### 3.2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, penulis melakukan pembangunan ide dan konsep *website* yang akan dirancang terkait cara untuk menjadi seorang *cosplayer*. Menyesuaikan dengan hasil pada tahap *define*, penulis akan melanjutkan dengan mengumpulkan referensi dan melakukan proses *mindmapping* terkait desain yang akan dibuat. Selanjutnya, penulis akan membuat *moodboard* gambaran suasana yang ingin dicerminkan melalui desain dan *stylescape* sebagai untuk menentukan gaya visual yang akan digunakan baik gaya gambar, fotografi, dan *typography* pada *website*. Setelah selesai proses mengumpulkan referensi, penulis akan membuat *user flow* pada perancangan *website*, *information architecture* dan pembuatan *low-fidelity prototype website*.

### 3.2.4 *Prototype*

Dari hasil pembuatan *user flow*, *information architecture* dan *low-fidelity prototype*, penulis akan melanjutkan perancangan dengan membuat *high-fidelity prototype*. Pembuatan *high-fidelity prototype* akan dibuat berdasarkan kumpulan riset dan referensi yang sudah dikumpulkan pada tahap *define* dan *ideate*.

### 3.2.5 *Test*

Sebagai tahap akhir, penulis akan melakukan proses *testing* atau validasi atas *prototype* yang telah dihasilkan. Proses ini akan melewati dua tahap, yakni *alpha testing* dan *beta testing*. Proses *alpha testing* dilakukan untuk mengetahui hasil *prototype* berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuannya. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses *beta testing*. *Beta testing* akan dilakukan kepada target audiens untuk mengetahui apakah *prototype* yang dihasilkan berhasil untuk memenuhi kebutuhan mereka dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Hasil dari kedua *testing* akan dijadikan referensi dan revisi untuk melakukan finalisasi.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada proses penelitian topik yang dibahas, metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Dengan menggunakan *mixed method*, penulis dapat memahami teori mengenai topik secara lebih mendalam serta melihat perkembangan dari teori atau masalah dari topik yang dibahas. Maka dari itu, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, FGD (*Focus Group Discussion*), wawancara atau *in depth interview*, observasi, studi eksisting dan studi referensi. Dengan melakukan pengumpulan data, penulis dapat memperdalam wawasan mengenai *cosplay*, memperdalam masalah yang dialami oleh target, dan mendapatkan *insight* dari berbagai macam perspektif. Selain itu penulis juga dapat melengkapi data atau mendapatkan referensi untuk proses perancangan.

### 3.3.1 Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan *random sampling* kepada kalangan usia 17-25 tahun berdomisili di area Jakarta atau Tangerang. Jumlah responden pada kuesioner mencapai sebanyak 60 orang yang mayoritas memenuhi kriteria utama responden yakni sebagai orang yang tertarik untuk melakukan *cosplay*. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan data terhadap persepsi responden mengenai *cosplay* dan permasalahan yang didasari dengan teori dan mengetahui pengalaman yang dialami oleh responden yang pernah melakukan *cosplay*. Selain itu, kuesioner juga membantu untuk mengidentifikasi media serta perilaku responden dalam mencari atau mencerna informasi. Pertanyaan pada kuesioner diambil berdasarkan teori dari Winge (2006), Rahman (2012), dan Obmann (2021) yakni sebagai berikut.

1. Seberapa tertariknya anda untuk melakukan *cosplay*?  
(Tertarik/Tidak)
2. Bagaimana cara anda mengetahui atau menjadi tertarik dengan *cosplay*? (Media Sosial/Acara/Teman/Konten Fiksi)
3. Mengapa anda (ingin) melakukan *cosplay*?  
(Teman/Komunitas/Hobi/Gim/Profesi)
4. Apakah anda pernah melakukan *cosplay*? (Pernah/Tidak Pernah)
5. Berapa lama anda aktif dalam melakukan *cosplay*? (Belum Pernah/)
6. Menurut anda, berapa tingkat kesulitan untuk mencari informasi atau melakukan *cosplay*?  
(Sulit/Mudah)
7. Menurut anda, aspek apa yang paling susah dalam elemen *cosplay*?  
(Pilihan untuk mengurutkan)
8. Menurut Osmud Rahman (2012), *cosplay* merupakan sesuatu yang harus dipelajari berdasarkan pengalaman (*learning by experience*), apakah anda setuju dengan pernyataan ini? (Setuju/Tidak Setuju)
9. Menurut Obmann (2021), dalam dunia *cosplay* sering kali ada perilaku *information gatekeeping* (perilaku tidak membagikan

- sebuah informasi secara sengaja), apakah anda setuju dengan pernyataan ini? (Setuju/Tidak Setuju)
10. Terkait masalah *information gatekeeping* dalam komunitas *cosplay*, apakah anda pernah mengalami perilaku tersebut? (Sering/Tidak Pernah)
  11. Apabila iya/pernah, apa yang terjadi? (Pilihan)
  12. Menurut anda, dampak apa saja yang dihasilkan dari keterbatasan informasi akibat dua perilaku di atas? (Pilihan)

### 3.3.2 Focus Group Discussion

Pelaksanaan *Focus Group Discussion* dilakukan untuk mendalami teori dan informasi yang sudah terkumpul. Dengan mengumpulkan kelompok yang berisi target perancangan dapat menambah wawasan atau sudut pandang baru dari masalah yang terjadi. FGD dilakukan dengan lima orang yang memiliki ketertarikan tinggi pada *cosplay*. Pertanyaan dan topik pembahasan FGD dibuat berdasarkan teori dari Winge (2006), Rahman (2012), dan Obmann (2021) sebagai berikut.

1. Sebelumnya apakah kalian mengetahui mengenai 4 elemen *cosplay*?
2. Menurut kalian, apa elemen yang paling penting dalam *cosplay*?
3. Sesuai dengan kepribadian masing-masing, apa yang kalian lakukan untuk lebih memahami *cosplay* atau apakah kalian melakukan sesuatu untuk mengerti *cosplay*?
4. Saat ingin memulai *cosplay* apa yang kalian lakukan?
5. Saat melakukan riset, apa yang kalian gunakan? (kalau butuh dari jawaban no. 4)
6. Pada saat ini, apakah kalian ingin memperdalam wawasan kalian mengenai *cosplay*?
7. Bagaimana pengalaman kalian saat pertama kali melakukan riset untuk *cosplay* pertama kalian? Apakah kalian mengalami kesusahan?
8. Bagi kalian, apa saja hambatan yang dialami sebagai seorang

*cosplayer*?

9. Apakah kalian pernah mendengar tentang *information gatekeeping* di *cosplay*? Apa pendapat kalian terhadap itu?
10. Bagaimana perasaan kalian setelah kejadian itu? (kalau butuh dri no. 9)
11. Bagi kalian yang cukup berpengalaman di *cosplay*, apakah kalian, baik sadar atau tidak sadar, pernah melakukan *information gatekeeping*? (kalau butuh dri no. 9)
12. Menurut kalian apa yang mendorong seseorang untuk melakukan *gatekeeping* di *cosplay*? (perhatiin jawaban no. 9 dari *cosplayer*)
13. Apakah kalian akan terbantu apabila terdapat sebuah media yang dapat memberikan informasi terkait *cosplay*?
14. Memberikan contoh video atau infografis:

### 3.3.3 In-depth Interview

Proses *in-depth interview* dilakukan untuk mendapatkan *insight* lebih dari perspektif seorang ahli serta menguji teori yang ditemukan melalui riset berdasarkan wawasan ahli tersebut. Dalam perancangan ini wawancara dilakukan bersama Gatra dengan nama panggung Tatsu seorang *cosplayer* profesional asal Indonesia yang sudah menjalankan karir *cosplay*-nya sejak 2010. Selain dikenal sebagai *cosplayer* profesional, Tatsu juga dikenal sebagai seorang konten kreator di media sosial seperti Tiktok dan Instagram, yang mana beliau membagikan konten video seputar gim *Love and Deepspace* dan dunia *cosplay*. Pertanyaan yang ditanyakan pada wawancara diambil berdasarkan teori dari Winge (2006), Rahman (2012), dan Obmann (2021) sebagai berikut.

3. Kakak sudah *cosplay* sejak kapan?
4. Apa motivasi kakak untuk melakukan *cosplay* pertama kalinya?
5. Bagaimana cara kakak mencari referensi atau informasi pada saat pertama kali mau *cosplay*?
6. Setelah pertama kali melakukan *cosplay*, bagaimana cara kakak memahami dan mengubah *cosplay* menjadi sebuah profesi?

7. Dengan status kakak yang sekarang sudah dikategorikan *cosplayer* profesional, apakah kakak masih menggunakan media referensi/pembelajaran yang sama saat pertama kali *cosplay*?
8. Berdasarkan riset yang aku temui, ada sebuah buku yang mengatakan bahwa dalam *cosplay* ada 4 elemen yaitu *cosplayer*, *event*, *character*, dan *costume*. Apakah kakak setuju dengan teori tersebut? Tanggapan kakak apa?
9. Kalau dari 4 elemen sebelumnya, menurut kakak, elemen apa yang paling penting dalam melakukan *cosplay*?
10. Berdasarkan pengalaman kakak sebagai *cosplayer* profesional, apa tantangan terbesar saat memulai dan melakukan *cosplay*?
11. Berdasarkan sebuah jurnal, dikatakan bahwa *cosplay* merupakan sebuah aktivitas yang hanya bisa dipelajari melalui pengalaman atau *learning by experience*, apakah kakak setuju dengan pernyataan tersebut? Tanggapan kakak apa?
12. Menurut kakak, (setuju/tidak dari pertanyaan sebelumnya) proses *learning by experience* di *cosplay* membawa dampak positif atau negatif untuk para *cosplayer* pemula?
13. Apakah kakak pernah mendengar mengenai perilaku *information gatekeeping* di dunia *cosplay*? Apa pendapat kakak terhadap perilaku tersebut?
14. Apakah kakak pernah mengalami perilaku tersebut dari *cosplayer* lain?
15. Pernah kah kakak secara sadar atau tidak sadar melakukan *information gatekeeping* kepada *cosplayer* lain?
16. Untuk sekarang, apa saja persiapan yang kakak lakukan saat melakukan *cosplay*? Dari segi persiapan kostum, makeup, pemikiran pose, dan lain-lain. Boleh tolong dijelaskan secara singkat bagaimana prosesnya kakak?
17. Dalam kegiatan *cosplay*, apakah kakak memiliki sebuah tim yang bekerja membantu kakak?

18. Walaupun status kakak sudah professional, apakah kakak mau menambah wawasan atau pengetahuan mengenai *cosplay*?
19. Apakah kakak memiliki masukan terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan oleh *cosplayer* pemula yang melakukan *cosplay* untuk dijadikan profesi atau hobi?
20. Apabila perancangan ini telah menghasilkan prototype, apakah kakak mau mencoba prototype tersebut?

#### 3.3.4 Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data pelengkap dan data pendukung yang didapatkan dari proses pengumpulan data sebelumnya. Sehingga dapat membantu untuk membuktikan beberapa pernyataan yang didapatkan dari hasil wawancara dan FGD. Observasi berlangsung menggunakan media sosial dengan mencari topik yang berhubungan dengan *cosplay*. Media sosial yang digunakan dalam proses observasi adalah Instagram, Tiktok, RedNote, dan Whatsapp. Penulis melakukan observasi terkait tren yang beredar di media sosial mengenai *cosplay* dan cara kerja komunitas *cosplay* di media sosial. Selain itu, penulis juga melakukan observasi terkait rental *cosplay* karena merupakan salah satu informasi yang susah dicari berdasarkan hasil FGD. Tren yang penulis akan perhatikan adalah karakter, gim, atau anime yang sekarang menjadi bahan *cosplay*, *hashtag* yang digunakan untuk menyebarkan konten *cosplay* dan kata kunci yang digunakan untuk mencari informasi mengenai *cosplay*.

#### 3.3.5 Studi Eksisting

Untuk melakukan studi eksisting, penulis mencari sebuah media yang sudah ada atau dipublikasikan untuk dilakukan studi. Tujuan dari studi eksisting ini adalah untuk mencari inspirasi dari media lain yang sudah membawa topik yang serupa yakni *cosplay*. Dalam pelaksanaan studi eksisting, penulis mengambil sebuah *website* dengan nama Lunatic Beauty. Lunatic Beauty merupakan sebuah *website* yang dibuat oleh seorang *cosplayer* yang mendapatkan popularitas dalam Tiktok dengan nama yang sama. Setelah itu,

penulis mengambil sebuah akun media sosial yang dikenal sebagai penjual *merchandise* atau *cosplay* di Indonesia dengan nama MyHobbyTown.

### 3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mengumpulkan inspirasi serta referensi dari media serupa. Hal-hal yang menjadi elemen studi berupa gaya visual, *layout*, konsep, *typography* dan lain-lain. Menurut Vardell (Vardell et al., 2020, p. 2), *cosplayer* sangat memprioritaskan adanya objek visual dan referensi pada saat mencari informasi terkait *cosplay*. Sehingga untuk studi referensi penulis mencari media *website* yang memiliki desain yang menggunakan objek visual sebagai daya tarik utama dan *layout* yang mendukung antar teks dan visual. Media pertama yang penulis ambil untuk dijadikan referensi adalah NoriPro.jp yang merupakan sebuah *website* sebuah agensi Vtuber yang membagikan segala bentuk informasi terkait *talent* yang mereka naungi. Media kedua yang penulis gunakan adalah konten *makeup* di aplikasi RedNote. RedNote merupakan aplikasi asal China yang sekarang membesar sebagai penggantinya Tiktok. Konten yang berada di RedNote merupakan konten yang cepat dan singkat sehingga beberapa konten memiliki ilustrasi kecil sebagai pembuka. Dalam studi referensi ini, penulis memfokuskan pada ilustrasi konten tersebut.