BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan media interaktif pengetahuan *nepenthes* asli Indonesia:

1. Demografis:
    a. Jenis kelamin: Pria dan Wanita.
    b. usia: 18—25 tahun.

    Menurut Santrock (2011) dalam jurnal Eka Yolanda Siregar, rentang umur 18—25 tahun merupakan di mana manusia memiliki fase dewasa awal. Fase ini adalah di saat remaja melakukan transisi ke fase dewasa. Peralihan ini akan menunjukkan perubahan yang drastis dan juga konstan. Masa ini ditunjukkan dari perubahan secara mental juga fisik. Orang pada fase ini akan memiliki pandangan hidup secara berbeda, nilai kreativitas, gaya hidup yang baru, kebutuhan dan keinginan yang baru. Deskripsi ini menjadi tanda fase dewasa awal tersebut (Eka Yolanda Siregar et al., 2022, h. 17). Alasan penulis memilih rentang usia dan masa dewasa awal ini juga dikarenakan rentang usia tersebut memiliki persentase terbesar bagi pengguna media sosial juga internet. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 221 juta jiwa Indonesia yang sudah terkoneksi dengan internet. Dari populasi sebesar itu, terdapat 34,40 persen masyarakat generasi z atau lahir pada tahun 1997 sampai 2012, yang mengakses internet. Ini merupakan kontribusi yang paling besar diantara generasi lainnya (C. Indonesia, 2024). Generasi z atau gen z sendiri adalah, generasi sesudah milenial, di mana mereka lahir pada tahun 1997 sampai 2012. Bisa dibilang juga generasi z ini memiliki keterdekatan dengan internet, karena mereka lahir di

zaman perkembangan teknologi (Arum et al., 2023, h. 63—64). Ternyata masyarakat generasi z juga memiliki kepedulian terhadap lingkungan juga masa depan. Bisa dilihat dari karakteristik mereka yang memiliki pandangan realistis. Mereka lebih suka menciptakan dan menghasilkan solusi-solusi kepada masalah yang ada, menjadi *problem solver*, dan peduli terhadap lingkungan di sekitar mereka (Arum et al., 2023, h. 69). Maka dari itu pemilihan rentang usia 18—25 tahun sangat cocok untuk menjadi target utama perancangan ini.

c. Pendidikan: minimal SMA.
d. Pekerjaan: siswa, dan mahasiswa.
e. SES: A sampai B (≥ Rp 7.500.000—Rp 3.000.000)

   SES atau yang disebut *socioeconomic status* adalah, sebuah metode untuk mengelompokkan keluarga atau individu ke dalam sebuah kelompok atau grup, berdasarkan status sosial juga ekonominya. Terdapat beberapa kategori kelompok, mulai dari A1, A2, B, C1, C2, D, dan terakhir E (Hanif, 2022). SES A sampai B atau sangat tinggi sampai tinggi dipilih karena masyarakat yang bisa memiliki perangkat teknologi ada di bagian ini. Di mana mereka sudah hidup nyaman dan aman, dan tidak perlu memikirkan tingkat ekonomi. Sangat berbeda dengan mereka yang memiliki SES sedang ataupun rendah, di mana mereka akan memikirkan mengenai upah yang mereka dapatkan, kehidupan mereka, keterbatasan memiliki teknologi, dan seterusnya (Putri & Sentosa, 2025, h. 160—161). Maka dari itu, pemilihan SES A sampai B dipilih menjadi target perancangan, karena mereka mayoritas memiliki media atau perangkat seperti *mobile phone*, laptop, dan komputer. Terutama laptop dan komputer, dikarenakan *website* merupakan tipe *desktop website* bukan *mobile website*.

2. Geografis:

   Area Jabodetabek.

Area Jabodetabek merupakan singkatan dari kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Machmud & Nouri, 2024, h. 1277). Kota atau yang bisa disebut *urban* adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan dalam bidang pertanian, juga tidak dalam kawasan pedesaan ataupun sawah. Kota pemukiman dengan pemusatan dalam pelayanan jasa sosial, pemerintah, juga kegiatan ekonomi. Kondisi sosial juga menuntut kota agar bisa memenuhi berbagai aspek kebudayaan bersifat mekanistis, seperti, efisiensi kemudahan akses, kendali keamanan yang baik, dan ramah terhadap lingkungan yang sudah dipenuhi (Lisdawati, 2022, h. 1—2). Penulis juga mendapatkan data bahwa warga lokal Kalimantan, dan juga Sumatra sudah mengetahui keberadaan tumbuhan kantong semar, terutama dengan sebutan khas mereka juga makanan tradisional dari tumbuhan tersebut. Seperti sebutan, periuk kera dari warga Melayu (BBPSB, 2023). Dan makanan tradisional berupa kue lemang kantong semar (Hermila, 2024). Perilaku alih lahan, terutama pengalihan ke perkebunan sawit masih sangat umum dilakukan oleh program pemerintah. Terutama yang berpusat di Jabodetabek (B. N. Indonesia, 2025). Maka dari itu, penulis memilih wilayah Jabodetabek karena merupakan kumpulan kota *urban*, dengan keinginan untuk menjadi ramah terhadap lingkungan yang ada. Penulis juga memilih Jabodetabek karena terdapat masyarakat yang luas, juga wilayah habitat dari tumbuhan kantong semar sudah banyak warga lokal yang mengetahui keberadaannya. Perilaku kepedulian terhadap lingkungan dan hutan Sumatra juga Kalimantan masih terlihat kurang pengetahuan, terutama bagi mereka yang ada di Jabodetabek.

3. Psikografis:
    a. Dewasa muda yang peduli dan suka dengan alam.
    b. Dewasa muda yang suka dengan pengetahuan.
    c. Dewasa muda yang suka dengan tanaman, terutama tanaman *nepenthes* atau kantong semar.
    d. Dewasa muda yang peduli akan kelestarian tanaman langka seperti *nepenthes* asli Indonesia dan alam lingkungan Indonesia.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang dikemukakan oleh Mads Soegaard. *User experience* menurut Mads Soegaard adalah, bagaimana perasaan orang saat menggunakan sebuah desain, produk, atau jasa. U*ser experience* biasanya juga melibatkan interaksi manusia dengan objek. Objek ini juga biasanya berbasis teknologi seperti komputer, juga seperti situs, aplikasi, sistem, dan seterusnya. Namun fokusnya lebih ke arah perasaan manusia dengan teknologi tersebut yang diteliti (Soegaard, 2020, h. 10).

Penulis menggunakan teori Mads Soegaard tersebut karena memiliki beberapa tahapan yang cocok untuk solusi yang diteliti juga dirancang. Hal ini karena penulis ingin merancang solusi berbasis teknologi yang bisa diakses dengan komputer, laptop, dan *handphone*. Dalam metode ini terdapat lima tahapan yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Soegaard, 2020, h. 11). Kelima tahapan ini akan dilakukan oleh penulis dalam penulisan.

Wawancara sendiri merupakan tanya jawab secara lisan, saling bertatapan muka antara dua atau lebih orang. Orang yang menanyakan pertanyaan disebut *interviewer* atau pewawancara, dan yang menjawab biasa disebut sebagai *interviewee* atau diwawancarai. Orang yang menjawab juga biasa seringkali disebut sebagai responden. Wawancara merupakan sebuah cara mendapatkan data utama atau primer (Hardani et al., 2020, h. 137—138). Penulis pun menggunakan wawancara untuk mendapatkan data yang penting untuk melaksanakan perancangan situs web interaktif tersebut. Agar bisa memastikan menghasilkan sebuah situs web yang memiliki isi faktual bukan bohongan atau bias.

Kuesioner merupakan sebuah cara untuk mendapatkan data-data penulisan, menggunakan surat ataupun *web*. Di sini seringkali menggunakan data *checklist* atau skala penilaian. Penulis hanya mengecek hasil dari pengisian para responden terhadap kuesioner, apakah sudah diisi atau belum, dan seterusnya (Hardani et al., 2020, h. 406—407). Penulis menggunakan kuesioner sebagai cara untuk mendapatkan data sekunder untuk perancangan yang penulis sedang laksanakan. Data sekunder akan berguna untuk memperkuat data-data primer yang sudah didapatkan melalui wawancara.

3.2.1 *Empathize*

Tahap pertama adalah *empathize*, di mana peneliti melakukan riset mengenai kebutuhan pengguna. Melakukan riset ini bisa didapatkan dengan melakukan wawancara, kuesioner, dan pengumpulan data lainnya. Tahap ini dilakukan agar penulis tidak *bias* terhadap perancangan yang sedang dikerjakan. Dan peneliti bisa mengerti perspektif juga masalah dari pengguna ataupun orang lain (Dam, 2024). Dalam tahap ini penulis melakukan riset dengan cara wawancara, kuesioner, dan mencari referensi juga data di internet, tentunya dengan sumber yang benar dan faktual. Penulis mencari apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, perasaan mereka mengenai dunia tumbuhan *nepenthes*, juga pengetahuan mereka.

3.2.2 *Define*

Tahap kedua adalah *define*, di mana peneliti menjelaskan masalah dan kebutuhan dari target pengguna. Peneliti harus mengorganisasi dan mengumpulkan semua hasil data penulisan dari tahap pertama, agar bisa menemukan masalah juga kebutuhan dari target pengguna. Di sini masalah utama yang ditemukan dan disimpulkan harus berbasis dengan target pengguna, bukan dari diri peneliti. Setelah ditemukan masalah utama, maka peneliti bisa lanjut ke tahap berikutnya (Dam, 2024). Dalam tahap ini penulis menganalisis hasil data-data yang ditemukan dengan menjabarkannya ke dalam *user journey*, *user persona*, dan *empathy map*. Dari penjabaran tersebut, penulis bisa menyimpulkan masalah utama dari target pengguna, juga bisa mengetahui apa saja kebutuhan mereka agar permasalahan utama bisa terselesaikan. Juga agar tujuan utama perancangan bisa tersampaikan dengan jelas dan lancar.

3.2.3 *Ideate*

Tahap ketiga adalah *ideate*, di mana peneliti menantang asumsi dan menciptakan ide-ide baru. Di sini peneliti sudah bisa mendapatkan solusi-solusi yang tercipta dari masalah utama dan kebutuhan target pengguna. Solusi juga berpaku terhadap target pengguna, bukan diri atau tim peneliti. Penggunaan *brainstorming* juga dilakukan di tahap awal, agar bisa

mendapatkan juga menemukan solusi sebanyak-banyaknya. Pada nantinya akan dipilah dan dipilih solusi mana yang paling tepat untuk perancangan yang peneliti sedang kerjakan (Dam, 2024). Maka penulis akan melakukan *brainstorming* tersebut untuk menciptakan solusi sebanyak-banyaknya, juga menyimpulkan solusi yang tepat untuk target pengguna. Terutama yang menyelesaikan masalah juga kebutuhan dari target pengguna.

3.2.4 *Prototype*

Tahap keempat adalah *prototype*, di mana peneliti mulai menciptakan dan membuat Solusi-solusi dari masalah yang ada. Peneliti mulai menghasilkan prototipe-prototipe dari produk atau perancangan akhir, dalam bentuk kasar juga masih memiliki *budget* yang rendah. Peneliti akan membagikan hasil prototipe kepada target pengguna ataupun timnya sendiri, agar mendapatkan masukan juga kritikan terhadap perancangan. Maka dari itu, peneliti bisa menggunakan masukan juga kritikan tersebut untuk memperbaiki dan membuat perancangan menjadi lebih baik lagi, dan bisa menyelesaikan masalah juga kebutuhan dari target pengguna (Dam, 2024). Pada tahap ini penulis akan mengerjakan sebuah prototipe dari situs web interaktif yang dirancang. Dari prototipe ini, target pengguna bisa mengerti dan mengetahui apa saja yang akan ada dan ditunjukkan di hasil perancangan akhir. Penulis juga akan menyiapkan kuesioner yang berisi pertanyaan untuk para target pengguna mengisi, agar bisa mendapatkan masukan dan juga kritikan untuk memperbaiki dan menghasilkan perancangan yang lebih baik lagi.

3.2.5 *Test*

Tahap kelima adalah *test*, di mana peneliti melakukan uji coba solusi yang sudah ditemukan kepada para pengguna. Tahap ini merupakan tahap terakhir, di mana peneliti sudah menghasilkan hasil perancangan akhir. Di sini hasil tersebut akan di tes terus menerus agar bisa memenuhi kebutuhan dari target pengguna, juga memberikan solusi yang pas kepada masalah yang mereka hadapi. Pada akhirnya, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengerti tujuan dari perancangan akhir, juga mengerti apa target pengguna butuhkan sampai sangat detail (Dam, 2024). Penulis pada tahap ini akan sudah

menghasilkan sebuah perancangan akhir, di mana penulis sudah mengimplementasikan kritikan juga masukan yang didapatkan dari tahap prototipe. Di sini penulis juga melakukan *alpha testing* dan *beta testing*, yang akan menghasilkan kritikan juga masukan yang baru, penulis harus mengimplementasikannya kepada perancangan, dan melakukan revisi, sampai finalisasi perancangan. Di mana perancangan sudah jadi dan bisa menyelesaikan segala masalah juga kebutuhan dari target pengguna.

Alpha test merupakan tahap pertama dalam pengembangan sebuah perancangan atau media. Tes dilakukan di dalam tim atau penelitian itu sendiri, di mana mereka mencoba untuk berperilaku seperti target pengguna. Tes ini dilakukan agar bisa menemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki ataupun *error* di dalam perancangan tersebut. Agar bisa diperbaiki dari awal, dan saat masuk ke *beta test*, perancangan ataupun media yang dikeluarkan sudah lebih siap. Sedangkan *beta test* adalah sebuah tes yang dilakukan oleh target pengguna, mencoba dan menggunakan hasil perancangan atau media yang ada. Tujuannya agar menemukan masalah sebelum perancangan akhir, media, atau produk diriliskan ke dunia luar. Agar bisa menemukan masalah di luar lingkungan terkontrol, dan bisa langsung ditangani sebelum hasil akhir dirilis (Oktriwina, 2023). Maka dari itu, penulis pada nantinya juga harus melaksanakan kedua jenis tes tersebut, agar mendapatkan masukan, dan hasil *website* yang sudah layak digunakan oleh target pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara sebagai sumber pencarian data utama atau primer, dan kuesioner untuk mencari data kedua atau sekunder. Penulis menggunakan tumbuhan *nepenthes* sebagai tema utama dari penelitian ini. Di mana tumbuhan *nepenthes* atau yang biasa disebut kantong semar, merupakan tanaman karnivora pemakan serangga. Memiliki ujung daun berbentuk seperti vas, dan mengeluarkan cairan zat kimia di dalamnya untuk menarik serangga atau hewan lainnya, agar bisa diserap vitamin yang dibutuhkan oleh tumbuhan kantong semar tersebut (Magazine, 2020). Penggunaan teknik dan prosedur wawancara juga

kuesioner diperlukan agar penulis mengetahui pengetahuan dari sisi target utama perancangan, juga dari sisi professional. Juga agar perancangan tidak *bias* dari sisi penulis sendiri.

Tujuan utama dari pengumpulan data adalah agar penulis mengerti dan mengetahui pandangan juga pengetahuan dari sisi target pengguna, terutama pada zaman sekarang ini. Pengerjaan wawancara akan dilakukan dengan menggunakan media *handphone* untuk merekam wawancara dengan responden, foto untuk kepentingan bukti, juga buku catatan dan bolpoin untuk mencatat hal-hal yang penting. Dokumentasi lainnya juga bisa berupa dengan keadaan sekitar ataupun kebutuhan lainnya yang relevan dengan penelitian tersebut. Untuk kuesioner sendiri, penulis menggunakan bantuan Google Form untuk mengerjakan kuesioner, yang akan disebarluaskan melalui media *digital*. Menggunakan basis *digital* agar mempermudah penyebaran kuesioner, juga dengan cakupan yang luas.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua individu untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, terutama mengenai tema perancangan. Wawancara pertama dilakukan kepada seorang manager hortikultura di PT Mitra Natura Raya bernama, Michael Yudhistira, untuk mendapatkan data-data utama mengenai tumbuhan *nepenthes* atau kantong semar asli Indonesia, juga pengetahuan sekitarnya. Wawancara ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 14 bulan Maret tahun 2025, di Kebun Raya Bogor, jam 10:30 pagi. Menggunakan dokumentasi berupa foto, merekam suara, juga mencatat catatan dengan buku dan juga alat tulis.

Setelah itu wawancara kedua dilakukan kepada seorang ahli *UI/UX* bernama, Clarissa Shafa Fadhila. Wawancara ini ditujukan untuk mendapatkan data penelitian primer mengenai *UI/UX* juga situs web. Wawancara ini dilakukan pada hari Senin tanggal 24 Maret tahun 2025. Kedua wawancara ini dilakukan agar bisa mendapatkan pengetahuan dari dua sisi profesional yang berbeda. Dari pakar tumbuhan *nepenthes*, dan pakar *UI/UX*.

1. Wawancara A

Wawancara pertama dilakukan dengan Michael Yudhistira, seorang manager hortikultura di PT Mitra Natura Raya untuk mendapatkan pengetahuan juga data mengenai tumbuhan *nepenthes* atau kantong semar secara mendalam. Mulai dari pengetahuan dasar, tumbuhan yang asli Indonesia, dan juga sampai hobi juga bisnisnya memelihara dan menjual tumbuhan kantong semar. Data-data ini diambil agar penulis mengerti lebih jauh lagi di dalam dunia tumbuhan kantong semar tersebut. Agar juga bisa menghasilkan perancangan situs web interaktif yang faktual, juga informatif mengenai tumbuhan kantong semar asli Indonesia. Agar fakta yang ditulis juga tidak salah, dan memiliki pengetahuan yang spesifik, terutama langsung dari ahli tumbuhannya tersebut. Pertanyaan yang akan ditanyakan saat wawancara adalah sebagai berikut:

1. Pertama-tama, tolong ceritakan pertamanya anda tertarik dengan tanaman kantong semar, kenapa bisa tertarik, suka, dan sampai menjadi hobi memeliharanya?
2. Nah untuk tanaman kantong semar atau *nepenthes* itu tanaman apa sih? Boleh jika anda mau juga menjelaskan deskripsinya secara singkat.
3. Untuk tanaman kantong semar ini, apakah anda tahu ada berapa banyak spesies di seluruh dunia? Kebanyakan terdapat di mana?
4. Sebagai seorang penghobi tanaman kantong semar tersebut, sudah berapa banyak spesies *nepenthes* yang anda pelihara sekarang?
5. Kalau boleh tahu, tanaman kantong semar ada juga yang sudah terancam punah dan memang dilindungi, tapi seperti jenis Clipeata, masih saja ada yang menjualnya, menurut anda sendiri apakah hal tersebut tidak apa-apa dilakukan?

6. Menurut anda, seberapa besar keuntungan finansial dari memelihara kantong semar, yang nantinya bisa diperjualbelikan?
7. Opini anda mengenai masyarakat memelihara tanaman kantong semar, juga jual beli tanaman kantong semar. Apakah hal ini bisa membantu melestarikan atau malah justru mengancam pelestarian tanaman kantong semar?
8. Opini anda mengenai spesies hibrida kantong semar. Apakah hal ini merupakan hal yang baik, atau merugikan kepada pelestarian yang ada?
9. Menurut anda sendiri, faktor apa saja yang bisa membuat tanaman kantong semar itu punah? Dan dari antara semua itu faktor yang mana yang paling bahaya?
10. Menurut anda, sebagai seorang penghobi juga seller tanaman kantong semar, bagaimana reaksi masyarakat sekarang? Apakah banyak yang mulai memelihara tanaman kantong semar? Apakah banyak yang rasa ingin tahunya muncul?

Pertanyaan-pertanyaan di atas merupakan pertanyaan yang dirancang oleh penulis untuk ditanyakan kepada narasumber. Namun pertanyaan yang ada masih bisa berubah, dikarenakan bisa terjadi kemungkinan penambahan pertanyaan yang ada saat wawancara dilaksanakan. Maka dari itu, pertanyaan yang ada hanya berupa sebuah indikator, dan masih relatif bisa berubah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bisa memberikan data-data yang dibutuhkan oleh penulis, agar mengetahui tumbuhan kantong semar secara lebih dalam lagi.

2. Wawancara B

Wawancara kedua dilakukan dengan Clarissa Shafa Fadhila, seorang creative digital staff yang bekerja di Sinar Mas Land. Pemilihan beliau untuk menjadi narasumber kedua adalah, beliau memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai *UI/UX* juga

website atau situs web. Wawancara dilakukan agar mendapatkan data yang berbasis primer, atau faktual dan langsung dari ahli yang mengerti mengenai kedua hal tersebut. Agar juga bisa menghasilkan perancangan situs web interaktif yang dibutuhkan dan bisa digunakan oleh target utama. Agar situs web interaktif bisa memiliki *flowchart* yang mudah dipahami, dimengerti, dan diakses oleh para pengguna. Pertanyaan yang akan ditanyakan saat wawancara adalah sebagai berikut:

1. Pertama-tama, dari pengertian anda sendiri, *UI/UX* dan *website* itu apa?
2. Ceritakan juga bagaimana anda bisa tertarik dengan *UI/UX*, juga web designer? Kenapa bisa tertarik dengan desain untuk hal-hal seperti itu?
3. Menurut anda, apa yang membuat sebuah desain *UI/UX* dan *website* yang berhasil diterima oleh para pengguna?
4. Kalau boleh tahu, sekarang anda bekerja di mana? Dan sudah berapa lama anda bekerja di dalam dunia *UI/UX* tersebut?
5. Menjadi seorang yang ahli dalam *UI/UX* dan juga *website* itu mudah atau tidak? Kalau boleh tahu apa yang menjadi kesulitan juga kebanggaan dari anda di bidang profesi tersebut?
6. Dalam mendesain sebuah *website*, apa poin-poin yang penting dan harus ada di dalam desain tersebut?
7. Menurut anda, apa yang bisa menyebabkan sebuah *website* terlihat jelek? Atau sampai membuat pengguna itu tidak mau/ enggan menggunakannya lagi.
8. Menurut anda sebagai seorang yang ahli dalam *UI/UX* juga *website*, poin juga elemen apa saja yang penting di dalam sebuah *website* edukatif?
9. Untuk menyebar *website* yang sudah dihasilkan biasanya dengan menggunakan apa, juga bagaimana caranya?

Pertanyaan-pertanyaan di atas merupakan pertanyaan yang dirancang oleh penulis untuk ditanyakan kepada narasumber. Namun pertanyaan yang ada masih bisa berubah, dikarenakan bisa terjadi kemungkinan penambahan pertanyaan yang ada saat wawancara dilaksanakan. Maka dari itu, pertanyaan yang ada hanya berupa sebuah indikator, dan masih relatif bisa berubah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bisa memberikan data-data yang dibutuhkan oleh penulis, agar mengetahui *UI/UX* dan juga situs web secara lebih dalam lagi.

3.3.2 Kuesioner

Penulis mengerjakan kuesioner di situs Google Form, di mana penulis bisa menghasilkan sebuah kuesioner dengan mudah dan cepat. Pemilihan menggunakan kuesioner berbasis *web* ini dikarenakan agar penulis bisa dengan mudah menyebarkan kuesioner ke cakupan yang luas. Penulis mengerjakan kuesioner untuk target berumur 18 sampai 25 tahun, berada di Jabodetabek, dengan SES A sampai B. Penentuan jumlah responden ditentukan dengan rumus Slovin. Di mana rumus ini sudah banyak digunakan oleh penulis dikarenakan rumusnya yang mudah dan praktis (Riyanto & Setyorini, 2024, h. 6—7). Maka dari itu, pertanyaan yang sudah ditulis adalah sebagai berikut:

1. Apakah kalian mengetahui tanaman *nepenthes* atau kantong semar asli Indonesia? (Iya/ Tidak)
2. Jika iya, apa yang membuat kalian kenal dengan tanaman *nepenthes* asli Indonesia tersebut? (Pilih yang relevan: Pernah lihat di *event* tanaman, pernah dengar mengenainya di *video*, *event,* atau lainnya, pernah lihat di habitat aslinya, pernah lihat di toko tanaman fisik, pernah lihat di toko tanaman *digital*, pernah/ sedang memelihara tanaman, kalau jawaban sebelumnya tidak pilih opsi ini)
3. Apakah kalian pernah melihat tanaman kantong semar pada habitat aslinya? (Iya/ Tidak)
4. Kalau iya, di mana? (Sumatra, Kalimantan, Malaysia, Filipina, lainnya:__, kalau memilih belum di pertanyaan sebelumnya pilih opsi ini saja)

5. Menurut kalian, seberapa penting atau tidaknya tanaman kantong semar asli Indonesia? (Sangat penting untuk dilestarikan, penting untuk dilestarikan, mungkin penting, tidak terlalu penting, sama sekali tidak penting)
6. Menurut kalian apa yang menyebabkan tanaman *nepenthes* alias kantong semar asli Indonesia bisa terancam punah? (Jawaban terbuka)
7. Menurut kalian, seberapa urgensi masyarakat sekarang terutama Generasi Z, untuk mengenal dan melestarikan tanaman *nepenthes* asli Indonesia? (Sangat penting, penting, mungkin penting, tidak terlalu penting, sangat tidak penting)
8. Biasanya kalian mendapatkan berita atau informasi melalui apa? (Sosial media (Instagram, Facebook, Twitter, etc), koran/ berita *digital*, iklan, *browser*, media cetak (koran, buku, majalah, dll), lainnya:__)
9. Apakah kalian pernah mencari atau menemukan berita, informasi, foto, ataupun video mengenai tanaman *nepenthes* yang endemik di Indonesia? (Iya, mungkin/ kurang yakin, tidak)
10. Kalau pernah, kalian pernah menemukannya di mana? (Sosial media (Instagram, Facebook, Twitter, etc), koran/ berita *digital*, iklan, *browser*, media cetak (koran, buku, majalah, dll), pilih ini jika memilih jawaban 'tidak' di pertanyaan sebelumnya, lainnya:__)
11. Menurut kalian, apa poin-poin yang sangat penting di dalam sebuah media interaktif? (*UI/UX* yang mudah dimengerti dan menarik, ilustrasi yang menarik, banyak interaksi yang muncul, ada animasi yang terjadi jika ada interaksi yang diberikan, informasi jelas singkat dan padat, *link* ke *sources*, situs lain, sosial media, dan lain-lainnya, mudah diakses, lainnya:__)

Di atas merupakan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di kuesioner juga jawaban yang bisa dipilih oleh responden. Pertanyaan-pertanyaan juga kuesioner dibuat oleh penulis dengan menggunakan bantuan situs Google Form. Penulis mencari data sekunder menggunakan kuesioner

agar penulis mengetahui seberapa besar dan dalam pengetahuan mengenai tumbuhan *nepenthes* atau kantong semar asli Indonesia tersebut. Terutama terhadap target pengguna dari perancangan.

3.3.3 Teknik *Sampling*

Penggunaan kuesioner sebagai pencarian data sekunder membutuhkan responden cukup banyak. Maka dari itu, penulis harus mencari cara untuk mendapatkan sampel yang bisa mewakili responden-responden tersebut. Hal ini agar bisa mendapatkan data sampel yang tepat dengan efisien dan waktu yang tidak banyak (Mardiastuti Aditya, 2022). Maka dari itu, penulis menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana *purposive sampling* adalah, teknik *sampling* yang digunakan jika responden secara khusus dipilih karena tujuan dari penelitian yang dilakukan. Contohnya, jika penelitian mengenai jagung, maka sampel sumber data responden dari orang yang meneliti jagung, ataupun ahli dalam pertanian (Hardani et al., 2020, h. 368—369). Penulis menggunakan teknik ini karena perancangan yang dilakukan memiliki target untuk kalangan generasi Z, ahli tumbuhan kantong semar, juga ahli *UI/UX*. Maka dari itu, penulis mewawancarai seorang ahli *nepenthes* dan *UI/UX* tersebut untuk mendapatkan data utama, juga responden yang cocok dengan batasan target perancangan, untuk mendapatkan data sekunder.

Penulis menggunakan rumus Slovin, karena penulis mendapatkan sampel dari responden yang cukup banyak. sampel ini penting karena bisa mewakili karakteristik keseluruhan responden. Karakteristik dari semua responden bisa sama ataupun hampir sama. Besaran sampel penelitian akan bergantung dengan nilai tingkat kesalahan. Semakin besar, maka alhasil semakin kecil juga sampelnya (Riyanto & Setyorini, 2024, h. 6—7).

Rumus Slovin digunakan karena merupakan salah satu teknik yang seringkali digunakan oleh para peneliti. Rumus Slovin sudah dikenal secara luas dan seringkali digunakan untuk mendapatkan *sampling* dari data yang sangat banyak. Dengan data responden yang sudah didapatkan oleh penulis, penulis membutuhkan teknik ini untuk mendapatkan *sampling* yang bisa mewakili keseluruhan responden. Dengan begitu, penulis bisa

mendapatkan data yang tepat untuk mewakili keseluruhan responden yang penulis sudah dapatkan.

Maka dari itu penulis menggunakan rumus slovin untuk mendapatkan sampel dari hasil pencarian data. Sampel ini penting karena sampel bisa mewakili karakteristik keseluruhan responden. Karakteristik tersebut bisa sama ataupun hampir sama (Riyanto & Setyorini, 2024, h. 6). Maka dari itu terdapat rumus slovin berupa:

$$n = \frac{N}{(1 + N(e)^2)}$$

Rumus tersebut memiliki keterangan berupa, n adalah jumlah sampel, N adalah total populasi, e adalah tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel. Besaran sampel penelitian akan bergantung dengan nilai tingkat kesalahan. Semakin besar, maka alhasil semakin kecil juga sampelnya (Riyanto & Setyorini, 2024, h. 7). Maka dari itu penulis akan menggunakan tingkat kesalahan 5% untuk mendapatkan sampel yang dibutuhkan. Pengerjaan sebagai berikut:

$$n = \frac{102}{(1 + 102(0.05)^2)}$$

$$n = \frac{102}{(1 + 102(0.0025))}$$

$$n = \frac{102}{(1 + 0.255)}$$

$$n = \frac{102}{(1.255)}$$

$$n = 81.2749$$

Hasil dari pengerjaan rumus slovin berupa sebagai di atas, di mana sampel yang didapatkan berupa 81.2749. Bisa dibilang sebesar 82 responden merupakan hasil sampel dari rumus ini setelah dibulatkan oleh penulis. Hasil ini didapatkan dengan tingkat kesalahan 5% tersebut. Bisa

disimpulkan sampel penelitian kuesioner adalah 82 responden dari keseluruhannya, terutama yang bisa mewakili keseluruhan 102 responden tersebut.

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis menggunakan beberapa studi yang sudah ada terlebih dahulu atau studi eksisting. Dalam studi eksisting ini, penulis harus mencari dan menggunakan hasil studi yang sudah ada dan juga digunakan di lapangan. Di mana penulis bisa memanfaatkan studi yang sudah ada untuk memperkuat perancangan yang penulis sedang rancang (Istiqlal & Islam, 2024, h. 187). Maka dari itu penulis harus mencari studi eksisting yang memiliki kesamaan atau kemiripan dengan perancangan yang penulis sedang laksanakan. Berdekatan dengan perancangan situs web interaktif mengenai pengetahuan *nepenthes* asli Indonesia tersebut.

Studi eksisting yang sudah dikumpulkan oleh penulis akan diberikan analisa dengan sistem SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Teknik analisis SWOT merupakan salah satu teknik analisa yang sangat sering digunakan, dikarenakan mudah digunakan, tidak menggunakan huruf atau rumus, dan juga bisa digunakan ke penelitian bentuk apa pun. Seperti yang sudah ditulis sebelumnya, SWOT terdiri dari *strengths, weaknesses, opportunities,* dan *threats* (Sarsby, 2016, h. 3). Dari hal tersebut, penulis bisa mengerti bahwa *Strengths* berarti keunggulan atau kekuatan, *weaknesses* berarti kelemahan, *opportunities* berarti kesempatan, dan *threats* berarti ancaman. Penulis akan menggunakan teknik ini dan menjelaskannya di dalam bentuk sebuah tabel, agar bisa terlihat dengan jelas, dan juga terstruktur.

Dalam SWOT, setiap poin terdapat penjelasannya masing-masing. Poin pertama, *strengths* adalah yang terdapat dari dalam atau *internal*, tentunya membantu juga positif. Biasanya faktor *strengths* adalah faktor yang membantu oportunitas atau mengalahkan ancaman yang ada. *Weaknesses* adalah kelemahan yang negatif dan berbahaya terutama untuk *internal* sebuah media. Faktor *weaknesses* terjadi di saat faktor tersebut tidak bisa mengambil keuntungan dari sebuah oportunitas, atau sangat lemah dan rentan terhadap

ancaman yang ada (Sarsby, 2016, h. 9). Bisa disimpulkan bahwa poin kekuatan alias *strengths* dan kelemahan alias *weakness*, merupakan hal yang datang dari dalam sebuah media, juga memiliki sifat positif juga negatif yang bisa membantu atau merusak media tersebut.

Poin ketiga yaitu *opportunities*, adalah sesuatu yang datang dari luar atau *external*, di mana bisa membantu atau bersifat positif yang bisa membantu sebuah media, namun tidak bisa dikontrol. Oportunitas bisa terjadi dan ditemukan saat terdapat *trend* yang baru, inovasi teknologi baru, kompetitor, juga hukum yang ada. Oportunitas bisa *tangible*, seperti produk baru, atau *intangible*, seperti reputasi yang meningkat. Poin terakhir yaitu *threats*, adalah faktor yang tidak bisa dikontrol, datang dari luar atau *external* dan bersifat merugikan kepada media yang ada. Terdapat *tangible threat* seperti, pencurian, kompetitor baru, juga tawaran pengambilalihan dari musuh. Dan juga *intangible threat* seperti, potensi kehilangan reputasi yang ada, dan faktor yang bisa merusak nama *brand* atau merek (Sarsby, 2016, h. 9—10). Penulis menyimpulkan bahwa poin oportunitas (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) berasal dari luar media, dan kedua poin tersebut memiliki tipe berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*).

Penulis pun mencari beberapa studi eksisting yang berbentuk situs web, terdapat di internet. Melakukan pencarian mengenai *website* bertema atau membahas mengenai tumbuhan kantong semar di Google. Beberapa hasil pencarian menunjukkan situs web yang membahas mengenai tumbuhan karnivora secara besar, ataupun situs web *e-commerce,* maka dari itu, penulis hanya akan mengambil situs web yang membahas tumbuhan *nepenthes*, bukan situs *e-commerce* atau lainnya. Dari hasil pencarian tersebut penulis mendapatkan sebuah situs web mengenai tumbuhan kantong semar bernama, Tom's Carnivores, dengan *link*, https://tomscarnivores.com/. Beberapa hasil *screenshot* yang sudah diambil oleh penulis terlihat seperti di bawah ini, di mana menunjukkan tampilan halaman dari situs web tersebut.

Gambar 3.59 Hasil *Screenshot* Studi Eksisting Pertama
Sumber: https://tomscarnivores.com/

Situs web Tom's Carnivores tersebut menampilkan halaman-halaman mengenai tanaman kantong semar yang ia miliki. Dari halaman utama atau *home*, *blog*, *plants*, *resources*, dan *about*. Di halaman utama diperlihatkan berbagai hal yang ada di situs web tersebut, sedangkan di *blog* terdapat *blog* yang ia buat. Dalam *plants* terdapat halaman berbagai jenis tumbuhan kantong semar yang ia miliki, *resources* tempat di mana ia mengumpulkan berbagai *guide* atau cara untuk memelihara tumbuhan kantong semar, juga karnivora lainnya. Dan *about*, di mana ia menjelaskan siapa dirinya di halaman tersebut. Dari situs web yang sudah ada tersebut, penulis bisa mengambil beberapa referensi ataupun contoh untuk membuat sebuah situs web interaktif mengenai tumbuhan *nepenthes* tersebut. Terutama yang jelas, memiliki berbagai visual, juga tombol ataupun bagian yang bisa diinteraksi ditunjukkan dengan jelas.

Tabel 3.1 Analisa SWOT Pertama

Strengths	***Weaknesses***	***Opportunities***	***Threats***
- Situs web sudah diproteksi, tidak muncul pesan peringatan saat mengakses situs web tersebut. - *UI/UX* terlihat rapi, dan jelas.	- Dikarenakan situs web ini adalah sebuah *blog* dari pemilik, maka halaman jenis tumbuhan *nepenthes* yang ada, hanya yang	- Keseimbangan visual dan teks sangat baik, dan tidak mengganggu keseluruhan situs web. - *UI/UX* jelas.	- Situs web yang memiliki katalog spesies tumbuhan *nepenthes* lebih banyak, juga lengkap.

Pengguna mengerti arah dan tujuan yang diberikan di situs web. - Penggunaan visual terlihat jelas, dan tidak mengganggu keseluruhan situs web. - Memiliki informasi yang detail dan lengkap.	dimiliki oleh pemilik situs web. - Mayoritas informasi dari pengalaman dan pengetahuan pemilik situs web.	- Informasi yang ada mengenai tumbuhan *nepenthes* lengkap dan detail. - Informasi terpercaya dikarenakan datang dari pengalaman pemilik situs web memelihara kantong semar.	- Situs web yang bukan *blog* dan tidak fokus kepada pengalaman pemilik saja.

Dari analisa selanjutnya menggunakan teknik SWOT, penulis mendapatkan bahwa situs web tersebut memiliki kekuatan, kelemahan, oportunitas, juga ancaman yang ada. Kekuatan dari situs web ini terletak di mana memiliki informasi yang jelas dan lengkap mengenai tumbuhan *nepenthes*. Mulai dari *chart* untuk mengetahui setiap spesies *nepenthes* bisa tumbuh di dataran mana, sampai cara memeliharanya. Terdapat juga visual dan teks yang seimbang, terutama di penjelasan mengenai spesies *nepenthes* yang pemilik miliki. Namun dikarenakan situs web ini merupakan *blog*, maka informasi yang ada tidak lengkap. Maksudnya, jenis *nepenthes* yang ada hanya yang sudah dipelihara oleh pemilik situs web, dan tidak semua jenis ada di situs web tersebut.

Dengan begitu, oportunitas yang ada muncul dari situs web yang memiliki *UI/UX* juga informasi yang jelas dan lengkap tersebut. Informasi

yang ada juga bisa dipercaya, karena datang dari pemelihara tumbuhan *nepenthes* tersebut. Namun, terdapat juga ancaman di mana, bisa ada situs web yang lebih lengkap melakukan katalog jenis-jenis tumbuhan kantong semar yang ada. Informasi seperti apakah mereka dilindungi atau tidak, penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan, dan seterusnya tidak terdapat. Kembali lagi dikarenakan situs web ini memiliki sifat *blog* yang dimiliki oleh satu pemilik, maka terdapat ancaman dari situs web lain yang memiliki informasi dari seorang ilmuwan, ataupun dari banyak pengalaman berbagai pemelihara tumbuhan kantong semar tersebut. Dengan demikian merupakan analisa SWOT dari penulis mengenai situs web tersebut.

Gambar 3.60 Hasil *Screenshot* Studi Eksisting Kedua
Sumber: https://www.*nepenthes*diary.com/

Setelah itu, terdapat juga situs *Nepenthes* Diary, dengan *link* sebagai berikut, https://www.*nepenthes*diary.com/. Di dalam situs ini kurang lebih mirip seperti yang sebelumnya, terdapat banyak halaman yang menjelaskan dari pemilik situs sampai perjalanan dirinya memelihara dan memiliki kantong semar. Terdapat halaman yang menjelaskan pemilik situs, spesies yang ia miliki, *blog* yang ia buat, *guide* atau cara bagaimana memelihara kantong semar, dan juga tautan-tautan yang menjadi referensi juga membantu pemilik situs dalam merawat dan memelihara tanaman kantong semar tersebut. Dari situs web ini, penulis bisa melihat sebuah situs web yang rapi, dan juga memiliki interaktivitas yang jelas, dalam bentuk mana saja yang bisa diklik. Penggunaan visual juga masih penting, dan juga tertata rapi dengan keseluruhan format dari situs web.

Tabel 3.2 Analisa SWOT Kedua

Strengths	***Weaknesses***	***Opportunities***	***Threats***
- Situs web sudah diproteksi, tidak muncul pesan peringatan saat mengakses situs web tersebut. - *UI/UX* terlihat rapi, dan jelas. Pengguna mengerti arah dan tujuan yang diberikan di situs web. - Memiliki informasi yang detail dan lengkap untuk pengalaman dan jenis tumbuhan *nepenthes* yang pemilik miliki. Penggunaan teks dan visual yang seimbang.	- Dikarenakan situs web ini adalah sebuah *blog* dari pemilik, maka halaman jenis tumbuhan *nepenthes* yang ada, hanya yang dimiliki oleh pemilik situs web. - Situs web lebih berfokus kepada catatan sehari-hari atau *diary* dari pemilik, sehingga beberapa informasi mengenai tumbuhan *nepenthes* tidak ada di sini. - Mayoritas informasi dari pengalaman dan pengetahuan pemilik situs web.	- *UI/UX* jelas. - Situs web jelas dan tidak mengganggu pengguna. - Visual dan teks seimbang. - Informasi terpercaya dikarenakan datang dari pengalaman pemilik situs web memelihara kantong semar.	- Situs web yang memiliki katalog spesies tumbuhan *nepenthes* lebih banyak, juga lengkap. - Situs web yang bukan *blog* dan tidak fokus kepada pengalaman pemilik saja.

Dari analisa selanjutnya menggunakan teknik SWOT, penulis mendapatkan bahwa situs web tersebut memiliki kekuatan, kelemahan, oportunitas, juga ancaman yang ada. Kekuatan dari situs web tersebut terdapat dari, *UI/UX* juga informasi yang jelas dan lengkap, terutama jenis tumbuhan *nepenthes* yang pemilik pelihara. Kekuatan lainnya adalah penggunaan visual dan juga teks yang seimbang. Namun terdapat juga kelemahan di bagian informasi yang ada hanya dapat dari pengalaman pemilik situs web, juga pengalaman yang ada hanya berhenti di jenis tumbuhan yang ia sudah pelihara. Dikarenakan situs web ini berbentuk seperti sebuah catatan sehari-hari atau *diary*, maka informasi mengenai tumbuhan *nepenthes* tidak terlalu lengkap seperti dengan situs web lainnya.

Dari situs web tersebut oportunitas yang didapatkan berupa, situs web yang memiliki informasi dan *UI/UX* yang jelas. Terutama informasi yang terpercaya, dikarenakan situs web dimiliki oleh seorang yang memelihara jenis tumbuhan *nepenthes*, di mana ia juga memasukkan pengalaman dan pengetahuan ke dalam situs web tersebut. Oportunitas juga muncul dengan situs yang memiliki teks juga visual seimbang, dan tidak mengganggu. Dalam poin ancaman, terdapat juga situs web yang memiliki informasi lebih detail dan lengkap mengenai tumbuhan *nepenthes* tersebut. Juga informasi dari ilmuwan atau banyak pengalaman memelihara, sehingga bukan terfokus ke satu pemelihara saja. Ancaman lainnya juga muncul dari situs web yang memiliki katalog jenis tumbuhan *nepenthes* yang lebih lengkap.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.61 Hasil *Screenshot* Studi Eksisting Ketiga
Sumber: http://www.*nepenthes*aroundthehouse.com/

Selain itu, terdapat juga situs *Nepenthes* Around The House, dengan *link* berupa, http://www.*nepenthes*aroundthehouse.com/index.htm. Dari situs web ini, terlihat beberapa tautan yang bisa diklik, dan menuju ke halaman yang berbeda. Dengan halaman berwarna putih, minim visual, dan juga terlihat *monotone*. Penulis bisa mengambil beberapa hal yang bisa dicontoh dari situs web ini. Mulai dari pewarnaan tombol yang bisa diklik, juga dengan setiap halaman jenis *nepenthes*, terdapat visual yang jelas menunjukkan tumbuhan tersebut. Namun, penulis tidak akan merancang situs webnya dengan gaya juga *look monotone* seperti situs web di atas tersebut.

Tabel 3.3 Analisa SWOT Ketiga

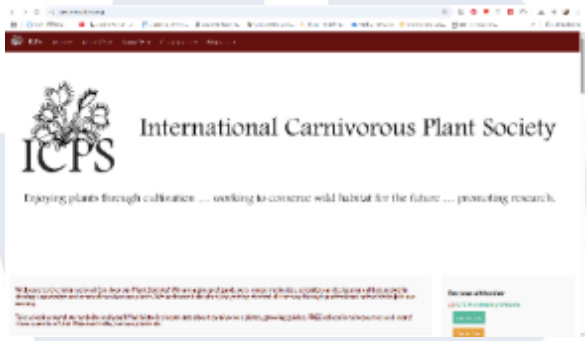
Strengths	***Weaknesses***	***Opportunities***	***Threats***
- Halaman utama langsung terlihat tombol yang bisa diklik. - Tidak banyak visual yang mengganggu.	- Situs web tidak diproteksi atau dijaga, sehingga terdapat pesan *warning* atau peringatan ketika ingin akses situs web tersebut.	- Situs web yang bisa dijelajahi dengan mudah, tanpa kebingungan. Tombol diklik, maka akan diarahkan ke halaman yang	- *Blog* atau situs web lain sudah diproteksi dan terjaga. Tidak ada pesan peringatan atau *warning* sebelum akses situs web.

- Setiap halaman jenis tumbuhan *nepenthes* terdapat visual berupa foto.	- Terlihat *monotone*, dan tidak menarik, biasa saja, warna mayoritas putih, hitam, dan biru. - Terlalu banyak tulisan, minim visual yang ada.	diinginkan oleh pengguna. - Informasi berupa teks dijelaskan dengan panjang dan detail. - Informasi bisa dipercaya dikarenakan datang dari pengalaman pemilik situs web memelihara kantong semar.	- *Blog* lain memiliki *UI/UX* yang lebih rapi dan mudah dijelajahi. - Sudah banyak *blog* yang terlihat *modern* dan tidak *monotone*.

Dari analisa selanjutnya menggunakan teknik SWOT, penulis mendapatkan bahwa situs web tersebut memiliki kekuatan, kelemahan, oportunitas, juga ancaman yang ada. Kekuatan yang dimiliki oleh situs web di atas adalah, tombol yang bisa diklik terlihat jelas dengan warna yang berbeda, informasi berupa teks yang lengkap, panjang, dan tidak mengganggu secara visual. Juga foto-foto spesies tumbuhan *nepenthes* yang pemilik situs web miliki terlihat secara jelas dan lengkap. Namun situs web tersebut memiliki kelemahan di mana situs web terlihat *monotone*, mayoritas warna putih, hitam, dan biru, juga tulisan yang terlalu banyak. Sayangnya situs web tidak diproteksi dengan sistem khusus, sehingga muncul pesan peringatan atau *warning* sebelum mengakses situs web.

Maka dari itu oportunitas yang bisa didapatkan dari situs web ini adalah, merupakan salah satu situs web yang memiliki informasi lengkap dan

jelas. Juga tombol yang diklik sangat terlihat dengan jelas, membuat pengguna bisa mengakses dan menjelajahi situs web dengan mudah. Ancaman yang ada berupa banyaknya situs web atau *blog* lain yang memiliki visual dan penyampaian informasi lebih jelas, rapi, dan *modern*. Banyak juga situs web atau *blog* lain yang sudah dijaga atau diproteksi oleh sistem, sehingga pengguna bisa mengakses situs web dengan aman, dan tidak terkena peringatan oleh sistem.



Gambar 3.62 Hasil *Screenshot* Studi Eksisting Keempat
Sumber: https://www.carnivorousplants.org/

Studi terakhir adalah *website* bernama, International Carnivorous Plant Society, dengan *link* berupa, https://www.carnivorousplants.org/. Situs ini menjelaskan tidak hanya tumbuhan kantong semar saja, namun tumbuhan karnivora secara keseluruhan. Menunjukkan beberapa buku atau jurnal yang mereka sudah teliti untuk tumbuhan karnivora, juga penjelasan mengenainya di situs web tersebut. Maka dari itu, penulis mengambil situs ini sebagai sebuah studi dalam penggunaan format situs web, visual, juga tombol interaksi. Dikarenakan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis membatasi perancangan ini sampai ke tumbuhan *nepenthes* yang secara endemik, asli Indonesia saja, dan bukan sampai ke tumbuhan karnivora lainnya.

Tabel 3.4 Analisa SWOT Keempat

Strengths	***Weaknesses***	***Opportunities***	***Threats***
- Situs web menjelaskan informasi	- Situs web tidak fokus ke dalam tumbuhan	- Situs web yang dikelola oleh banyak individu	- Situs web yang berfokus terhadap

mengenai seluruh tumbuhan karnivora dengan lengkap dan detail. - Informasi didapatkan dari banyak referensi, juga menyediakan kumpulan jurnal yang dikerjakan oleh ilmuwan.	*nepenthes*, melainkan ke tumbuhan karnivora secara keseluruhan. - Terlalu banyak menggunakan teks, dengan minim visual.	yang fokus ke dalam tumbuhan karnivora. - Situs web yang menyimpan informasi tumbuhan karnivora secara lengkap, juga mengunggah jurnal penelitian juga.	tumbuhan *nepenthes* saja. - Situs web yang memiliki banyak visual ketimbang teks.

Dari analisa selanjutnya menggunakan teknik SWOT, penulis mendapatkan bahwa situs web tersebut memiliki kekuatan, kelemahan, oportunitas, juga ancaman yang ada. Kekuatan yang dimiliki oleh situs web tersebut adalah, memiliki informasi yang lengkap untuk keseluruhan tumbuhan karnivora. Juga berdasarkan banyak individu yang fokus ke dalam tumbuhan karnivora tersebut, sampai mengunggah jurnal-jurnal penelitian. Namun terdapat juga kelemahan berupa, situs web tidak fokus ke tumbuhan *nepenthes*, sehingga jenis-jenis yang ada juga tidak lengkap dan kurang informasi. Teks yang digunakan juga terlalu banyak, sehingga bisa membuat pengguna merasa kelelahan membaca teks yang panjang.

Dari situs web tersebut muncul juga oportunitas-oportunitas. Seperti, situs web yang dikelola oleh individu juga peneliti yang fokus kepada semua tumbuhan karnivora, sehingga informasi yang ada sangat terpercaya. Informasi mengenainya juga lengkap, dan dimasukkan ke jurnal peneliti. Namun muncul juga ancaman dari luar, di mana ada situs web yang fokus hanya ke tumbuhan *nepenthes*, dan memiliki informasi mengenainya lebih lengkap dan detail daripada situs web tersebut. Ancaman situs web yang

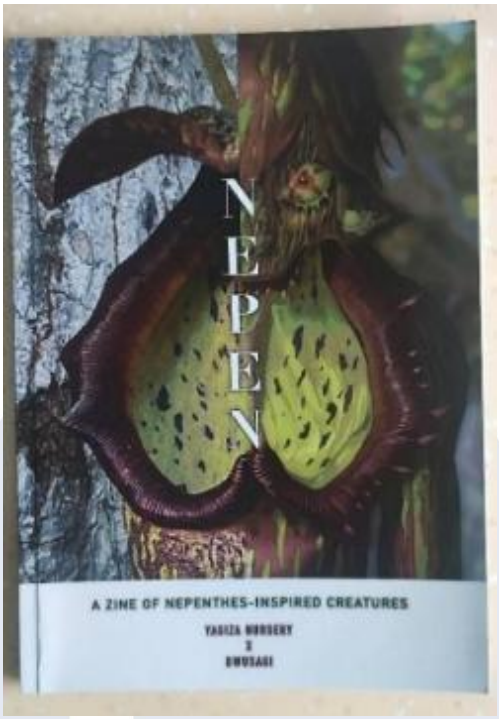
menjelaskan jenis-jenis *nepenthes* secara lengkap juga terdapat di internet. Maka dari itu, merupakan analisa SWOT yang dilakukan oleh penulis untuk studi eksisting.

Alhasil studi-studi eksisting yang sudah penulis cari dan temukan di atas tersebut, akan menjadi studi eksisting yang bermanfaat untuk penulis dan perancangan ini. Lima studi eksisting sudah ditemukan oleh penulis, dan kelima studi eksisting ini membantu penulis dalam memberikan contoh hasil situs web mengenai tumbuhan *nepenthes* tersebut seperti apa juga bagaimana. Kelima situs web ini dipilih karena berdekatan dengan apa yang penulis ingin rancang. Dengan adanya situs eksisting tersebut, dan manfaat yang diperoleh darinya, penulis berharap bisa menghasilkan studi web interaktif yang berhasil dan bisa berdiri di antara kelima studi eksisting tersebut.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis menggunakan beberapa studi referensi yang didapatkan dari situs web mengenai kantong semar yang sudah ada sebelumnya, juga beberapa hasil karya yang sudah ada sebelumnya. Referensi sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah, sebuah sumber acuan atau rujukan, yang memberikan petunjuk (KBBI, n.d.). Penulis pun mengerti bahwa studi referensi merupakan di mana penulis mengambil referensi dari sebuah sumber yang sudah ada, bisa dari media, ilustrasi, ataupun perancangan yang lainnya. Di sini referensi digunakan untuk mengambil sekedar referensi saja, untuk membantu penulis dalam membuat perancangan. Tidak digunakan untuk plagiasi ataupun sekedar *copy paste* saja.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

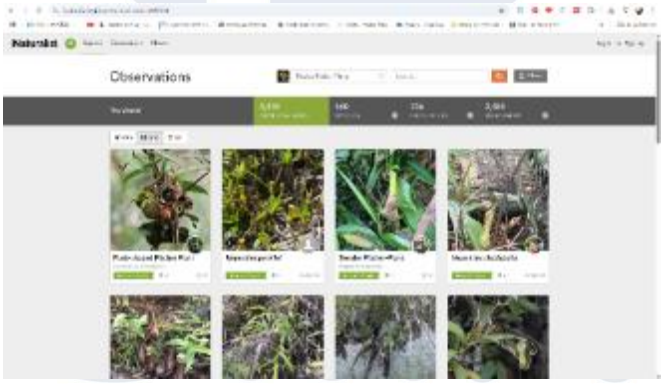


Gambar 3.63 Foto Buku Nepen Dari Bwusagi

Penulis pun memulai dengan sebuah buku bernama, Nepen, yang dibuat dan ditulis oleh sebuah artis bernama Bwusagi. Buku Nepen ini menunjukkan berbagai jenis tumbuhan *nepenthes* yang dimiliki oleh Yagiza Nursery, namun dengan sebuah *twist*. Di mana penggambaran ilustrasi tumbuhan *nepenthes* tersebut dijadikan seperti *monster* atau makhluk seram yang bukan hewan di bumi ini. Bwusagi menjelaskan juga ciri-ciri juga kemampuan dari *monster* yang terinspirasi dari spesies tumbuhan *nepenthes* tersebut. Penempatannya juga rapi, dan seragam, di mana halaman kiri merupakan jenis *nepenthes*nya, dan kanan merupakan hasil ilustrasi *monster* yang terinspirasi dari jenis *nepenthes* tersebut. Referensi yang diambil oleh penulis adalah, gaya ilustrasi dari Bwusagi tersebut. Tidak menghasilkan *monster*, namun menggambarkan ilustrasi dari jenis *nepenthes* dengan gaya yang mirip dari artis tersebut.

Gambar 3.64 *Screenshot* Studi Referensi Situs iNaturalist
Sumber: https://www.inaturalist.org/

Studi referensi lainnya adalah dari situs iNaturalist, dengan *link* berupa, https://www.inaturalist.org/. Situs web tersebut merupakan situs web yang memiliki banyak halaman mengenai spesies-spesies makhluk hidup yang ada di bumi ini. Sehingga tidak berkedok di tumbuhan kantong semar atau *nepenthes* saja. Namun, terdapat juga halaman khusus untuk tumbuhan tersebut, terlihat dari halaman *observations* yang menunjukkan jenis-jenis tumbuhan *nepenthes* terdapat di seluruh bumi ini.



Gambar 3.65 *Screenshot* Studi Referensi *Layout* iNaturalist
Sumber: https://www.inaturalist.org/observations?taxon_id=52646

Referensi yang didapatkan dari situs web tersebut adalah tata *layout* dan juga formatnya. Penempatan visual dan juga teks di dalam situs tersebut akan menjadi referensi untuk penulis, saat mengerjakan perancangan tersebut. Penulis mengerti bahwa situs web yang dirancang memiliki batasan tertentu. Sehingga penulis akan mengambil contoh dari tampilan dari situs web tersebut, juga interaksi yang ada. Makhluk hidup selain tumbuhan *nepenthes* yang penulis sudah batasi, tidak akan ada di dalam situs web yang sedang dirancang oleh penulis.

Gambar 3.66 *Screenshot* Referensi *Style* Gambar
Sumber: https://id.pinterest.com/albertalexanderson/ta-reference-2025/

Setelah itu, penulis mencari referensi mengenai *style* gambar yang akan dikerjakan untuk perancangan ini. Ilustrasi yang ada memiliki *style* kurang lebih seperti yang ada di atas, tentunya dikarenakan ini hanya sebagai referensi, maka penulis akan memasukkan *style* dari penulis. Tidak menjiplak atau *copy paste* secara langsung. Di sini penulis menemukan beberapa *style* dari artis, *game*, dan juga dari teknik penggunaan spidol alkohol (*alcohol marker*). Ketiga *style* yang terlihat akan penulis referensi, gabung dengan *style* dari penulis sendiri, untuk menciptakan hasil ilustrasi yang akan digunakan di dalam situs web perancangan penulis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA