

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada *zine* bagi Generasi Z dalam menghadapi konflik *generation gap* dalam kehidupan sosial.

1. Demografis

a. Usia: 20-24 tahun

Target perancangan yang dituju yaitu untuk usia 20-24 tahun atau termasuk dalam kategori usia dewasa awal (Koesmanto dalam Maulana & Hidayatullah, 2019, h. 4097). Pemilihan usia yang berada dalam kelompok Generasi Z sebagai target didasari pada intensnya interaksi hubungan lintas generasi di kehidupan sosial, mulai dari perselisihan dengan keluarga (Yoanita, 2022, h. 34), dinamika dengan dosen di perguruan tinggi (Ariyanto et al., 2022, h. 207), serta perdebatan dalam dunia kerja (Anggriyani & Mulansari, 2025).

Gen Z usia dewasa awal seperti 20-24 tahun sudah lebih dapat memilah dan menerima suatu informasi yang sesuai dengan minatnya (h.4097) karena mulai mengalami perkembangan kognitif (Nur et al., 2023, h. 212). Selain itu usia ini juga merupakan usia yang sangat peka terhadap isu global (Alawiyah et al., 2025, h. 289) namun tetap membutuhkan edukasi.

b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

c. Agama: Semua

d. Pendidikan: D3, S1

Pendidikan diploma dan sarjana dipilih sebagai target karena perselisihan di dalam dinamika pekerjaan sering terjadi dengan lulusan baru atau *fresh graduates*, bahkan dikatakan 6 dari 10 perusahaan memutus hubungan kerja dengan *fresh graduates* yang mereka baru saja rekrut (Anggriyani & Mulansari, 2025). Selain itu seorang sarjana juga dikatakan memiliki tingkat literasi yang baik dan berpotensi

menjadi penggerak literasi di antara Masyarakat (Lestarina & Nisa, 2024, h. 19)

e. SES: B-A

Penulis memilih kelas ekonomi SES B-A karena individu dari keluarga berpendapatan lebih tinggi memiliki tingkat literasi lebih tinggi dibanding mereka yang dari keluarga berpendapatan rendah (OECD, 2019, h. 25-27). Selain itu SES B-A mempunyai akses lebih besar ke pekerjaan dan teknologi (Setiawati & Primadineska, 2025, 65).

2. Geografis

Pemilihan wilayah Tangerang Selatan dan Jakarta didasari pada tingginya tingkat persentase individu usia 20-24 tahun di kedua wilayah tersebut tepatnya Kabupaten Tangerang Selatan sebesar 8,2% yaitu 117.000 jiwa dari 1.429.500 jiwa (BPS Tangerang Selatan, 2024) dan Provinsi Jakarta sebesar 7,6% yaitu 811.988 jiwa dari 10.677.975 jiwa (BPS Jakarta, 2025). Selain itu, baik Jakarta maupun Tangerang Selatan juga merupakan pusat pekerjaan dan Pendidikan berskala besar yang melibatkan interaksi antar generasi (Wuryanti et al., 2024, h. 144-145; Kojongian & Seiorini, 2023, h.32-33; Yuliasari et al., 2022, h.1).

3. Psikografis

- a. Generasi Z usia 20-24 tahun yang kurang memahami perbedaan karakteristik setiap generasi
- b. Generasi Z usia 20-24 tahun yang mempunyai pengalaman terkait stereotip dan konflik lintas generasi
- c. Generasi Z usia 20-24 tahun yang progresif terhadap isu sosial
- d. Generasi Z usia 20-24 tahun yang menyukai media cetak interaktif
- e. Generasi Z usia 20-24 tahun yang *visual-oriented*

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan *zine* bagi Generasi Z dalam menghadapi konflik *generation gap* akan menggunakan metodologi desain dari Design Thinking oleh Dygert dan Granahan (2019). Metodologi yang dipopulerkan melalui “Design Thinking: Creating Authentically Learner Centric Solutions” (Trainging Industry Magazine,

2019, h. 24-27) ini adalah pendekatan desain yang inovatif dalam memberikan solusi kreatif dan berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah.

Metode *design thinking* Dygert dan Granahan dipilih dalam karena pendekatannya yang fleksibel, reflektif, dan berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman emosional pengguna, sehingga relevan dengan tujuan

perancangan media *zine* yang mengangkat isu *generation gap* dengan fokus pada proses membangun empati. Fleksibilitas ini menjadi penting karena isu *generation gap* bersifat kontekstual dan tidak selalu dapat dipetakan secara linier. Berbeda dengan metode serupa lainnya seperti Double Diamond atau IDEO, yang menekankan struktur secara sistematis dan cenderung berorientasi pada solusi praktis. Dalam perancangan *zine* reflektif, pendekatan yang terlalu struktural berpotensi membatasi eksplorasi naratif dan emosional yang justru menjadi inti untuk membangun pemahaman dan empati. Dengan demikian, metode *design thinking* Dygert dan Granahan dipandang paling sesuai karena memberikan ruang bagi perancangan yang human-centered, interpretatif, dan berbasis pengalaman. Pendekatan ini mendukung proses perancangan *zine* sebagai media reflektif yang tidak hanya informatif, tetapi juga bermakna secara emosional bagi audiens Gen Z.



Gambar 3.1 Design Thinking by Dygert & Granahan (2019)

Sumber: https://www.nxtbook.com/nxtbooks/trainingindustry/tiq_20191112/index.php#/p/24

Design Thinking Dygert dan Granahan (2019, h. 24-27) memiliki lima tahapan utama yang mencakup *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis melakukan berbagai teknik pengumpulan data yaitu wawancara, penyebaran kuesioner, dan

pelaksanaan FGD untuk memahami pengalaman, persepsi, serta tantangan komunikasi lintas generasi secara mendalam. Proses ini bertujuan untuk menciptakan media yang berorientasi pada pengguna. Studi eksisting juga akan dilakukan untuk mencari masalah desain, serta studi referensi untuk mengeksplorasi acuan gaya desain. (h. 26)

2. *Define*

Pada tahap *Define*, penulis mendefinisikan persoalan utama dari konflik *generation gap* yang perlu diselesaikan dari hasil pengumpulan data. Penulis mulai menganalisis informasi yang terkumpul dari wawancara dan kuesioner. Dari hasil tersebut, penulis menyusun *user persona* yang menjadi potensi target pembaca serta alur dan dalam menyampaikan informasi sebagai upaya meningkatkan pemahaman target tentang perbedaan karakteristik generasi dan kaitannya dalam konflik *generation gap*. Tahap ini menjadi dasar dalam mengarahkan solusi desain agar tepat sasaran (h. 26-27)

3. *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis mengembangkan berbagai ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. *Brainstorming* dilakukan dengan fokus pada format *zine* yang tidak hanya informatif, tetapi juga melibatkan pengguna secara reflektif dan kreatif. Lalu penulis mengembangkan *big idea*, *tone of voice*, konsep, *design brief*, struktur isi konten, hingga *moodboard* visual yang mencakup gaya visual, serta interaktivitas yang akan diterapkan pada *zine* kemudian membuat struktur awal *zine* (h. 27).

4. *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, penulis mulai merancang halaman-halaman awal *zine* dengan menggunakan elemen visual yang sudah ditentukan seperti warna, layout, tipografi, dan gaya bahasa ditentukan yang sesuai dengan preferensi Gen Z. *Prototype* dibuat dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity mockup* untuk memastikan susunan konten berjalan lancar sebelum masuk tahap finalisasi (h. 27).

5. *Test*

Pada tahap terakhir yakni *Test*, *prototype* awal diuji coba melalui *alpha test* untuk uji pengisian halaman interaktif *zine*. *Alpha test* akan dilaksanakan saat *prototype day* di Universitas Multimedia Nusantara. *Feedback* dikumpulkan untuk mengevaluasi apakah konten dan pendekatan yang digunakan mampu menstimulasi pemahaman target tentang perbedaan karakteristik lintas generasi, stereotip generasi, dalam kaitannya dengan *generation gap*. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan (h.27).

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara mendalam dengan ahli, *Focus Group Discussion*, dan kuesioner untuk menggali informasi mengenai persepsi target tentang *generation gap* dalam kehidupan sosial. *Generation gap* adalah perbedaan pandangan antar generasi (Ulya, 2023, h.4) karena adanya perbedaan karakteristik lintas generasi (Medium, 2024) yang berkembang dari pembentukan stereotip negatif (Szabó & Maczó, 2021, h.111) lalu berujung menjadi konflik (Mashuri, dalam Kompas, 2024).

Tujuan teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan pengertian yang lebih dalam mengenai bagaimana perbedaan karakteristik masing-masing generasi membentuk stereotip hingga berujung pada konflik, minat target terhadap media informasi dan literasi, serta pemahaman lebih baik tentang media *zine*. Informasi yang dikumpulkan akan digunakan sebagai landasan perancangan *zine* yang bertujuan membangun pemahaman target Generasi Z melalui penyampaian informasi yang relevan dengan target yaitu empatik, komunikatif, dan interaktif.

3.3.1 Wawancara Mendalam

Wawancara akan dilakukan sebanyak 7 kali, yaitu kepada pakar di bidang psikologi sosial, penerbit dan toko buku independen di Tangerang Selatan, komunitas baca di Jakarta dan Tangerang Selatan, komunitas perancang *zine* di Jakarta, serta komunitas perancang *zine* beranggotakan Generasi Z di Tangerang Selatan. Teknik wawancara ini memungkinkan penulis menggali informasi dari perspektif psikolog, komunitas baca, dan

perancang *zine* lain sehingga dapat memahami secara mendalam dinamika *generation gap* yang nantinya menjadi landasan konseptual maupun pendukung dalam merancang strategi *zine* edukatif yang relevan serta efektif.

3.3.1.1 Wawancara dengan Pakar Psikologi

Wawancara pertama akan dilakukan kepada Fransisca Christanti Tri Wulandari, M.Psi., seorang konselor yang juga merupakan pendiri dan pemimpin dari Talk Mental Health Indonesia, serta kepada Faiqal Dami Hanif, S.Psi., seorang *junior researcher* dari Center for Indigenous and Cultural Psychology (CICP) Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada. Teknik wawancara kepada dua narasumber ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena *generation gap* dari perspekti. Peneliti ingin mengidentifikasi faktor yang melatarbelakangi *generation gap* beserta konfliknya, mengeksplorasi kaitan terjadinya konflik dengan keterbatasan pemahaman tentang perbedaan karakteristik setiap generasi, dan melihat bagaimana potensi psikoedukasi kepada Generasi Z mampu meminimalisir konflik *generation gap*. Informasi dari narasumber ini akan digunakan sebagai landasan dalam merancang *zine* yang relevan dengan targetnya, Generasi Z.

Instrumen pertanyaan wawancara disusun dengan merujuk pada teori Generasi Mannheim (1923) dan teori Generasi Strauss-Howe (1991) mengenai karakteristik generasi serta pola stereotip dan konflik *generation gap* yang terus muncul. Wawancara kepada Frans maupun Faiqal dilakukan secara daring dengan dokumentasi berupa rekaman audio dan tangkapan layar. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada Frans:

1. Bagaimana Anda melihat karakter khas tiap generasi Boomer, X, Y, Z, Alpha dalam konteks sosial dan budaya Indonesia?
2. Terkait karakteristik Gen Z dalam sudut pandang psikologi, bagaimana perilaku konsumsi media Gen Z terbentuk, misal. cepat bosan, cari stimulus visual, reaksi terhadap konten emosional, dan apakah benar "*rage-baiting*" efektif untuk

menarik atensi?

3. Menurut Anda, apakah Gen Z mampu berperan sebagai jembatan lintas generasi dalam konflik lintas generasi?
4. Bagaimana Anda melihat peran media informasi yang berbasis interaktif, penyampaian empatik dan reflektif, bahasa komunikatif tidak menggurui, serta bentuk visual kreatif, dalam menjadi solusi bagi Gen Z menghadapi konflik *generation gap* sebagai jembatan lintas generasi?
5. Menurut Anda, apa dampak psikologis dari stereotip negatif seperti “malas”, “lemah mental”, atau “kurang tahan banting” terhadap Gen Z? Bagaimana stereotip itu mempengaruhi psikologi Gen Z dan kesulitan mereka dalam membangun hubungan dengan generasi sebelumnya?
6. Secara psikologis, mengapa manusia cenderung melakukan *stereotyping* terhadap kelompok lain, termasuk lintas generasi? Apakah hal ini berkaitan dengan kebutuhan psikologis manusia? Bagaimana kita bisa lebih sadar terhadap bias ini agar tidak memperkuat jarak antar generasi?
7. Dari sudut pandang psikologi, bagaimana luka emosional bisa terwariskan antar generasi? Mungkin diwariskan sebagai pola *coping*? Dan apakah hal ini menjadi salah satu pemantik konflik antar generasi?
8. Bagaimana kesadaran Gen Z akan pola komunikasi, kebiasaan negatif, ataupun luka emosional yang terwariskan dari generasi sebelumnya? Menurut Anda, bagaimana cara mengubah kesadaran itu menjadi aksi yang tidak menyalahkan atau amarah, sebaliknya strategi untuk menghentikan pola?
9. Apa yang dimaksud dengan *cycle breaker* dalam konteks psikologis, dan apakah hal itu tepat sebagai peran Gen Z dalam permasalahan luka/ trauma generasional? Mengapa?
10. Apa tantangan terbesar saat seseorang berusaha “memutus siklus” terutama jika masih hidup dalam lingkungan lama?

11. Bagaimana pemahaman dan empati lintas konteks tentang perbedaan karakteristik masing-masing generasi dan faktor pembentuknya bisa menjadi langkah untuk mengurangi konflik antar generasi. Apakah Anda pernah melihat perubahan nyata setelah seseorang mulai menerapkan empati lintas generasi?
12. Berdasarkan praktik profesional Anda, apa kunci utama dalam menyelesaikan konflik antar generasi baik di keluarga, pendidikan, kerja, atau media sosial? Lalu apa prinsip utama membangun hubungan interpersonal empatik antar generasi?
13. Apakah ada contoh perbandingan antara gaya komunikasi yang sering memicu konflik antar generasi, dengan bentuk komunikasi empatik dan non-defensif yang bisa mencegah terjadinya konflik?

Selanjutnya, berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada Faiqal:

1. Bagaimana Anda mendefinisikan *generation gap* dari sudut pandang psikologi sosial?
2. Bagaimana konflik yang terjadi lintas generasi dapat terjadi dari sudut pandang psikologi sosial?
3. Menurut Anda, apakah konflik *generation gap* merupakan dinamika yang wajar atau lebih banyak dipengaruhi konstruksi sosial dan budaya yang diwariskan?
4. Bagaimana proses terbentuknya stereotip dan persepsi negatif antar generasi menurut perspektif psikologi sosial?
5. Faktor psikososial apa saja yang paling dominan dalam membentuk karakteristik generasi?
6. Bagaimana trauma kolektif dan pengalaman hidup khas tiap generasi memengaruhi cara berpikir serta berinteraksi lintas generasi?
7. Apakah keterbatasan pemahaman terhadap karakteristik psikososial tiap generasi dapat mengurangi empati dan memperlebar jarak sosial antar generasi?
8. Menurut Anda, seberapa penting pendidikan atau literasi tentang

generation gap dalam konteks kehidupan sosial saat ini?

9. Bagaimana Anda melihat Generasi Z dan karakteristiknya dalam hal pemberian informasi?
10. Menurut Anda, sejauh mana media informasi berupa bacaan interaktif dengan pendekatan empatik relevan dan efektif dalam memperkenalkan perbedaan generasi?
11. Bagaimana Anda melihat Generasi Z dalam isu konflik *generation gap* ini?
12. Bagaimana Anda melihat peran Generasi Z sebagai agen perubahan dalam membangun jembatan komunikasi lintas generasi?

3.3.1.2 Wawancara dengan *Publisher* dan Toko Buku

Wawancara berikutnya dilakukan kepada Ryan Suryadinata, yaitu pemilik dan pendiri dari Medium Bookstore, sebuah toko buku independen di Rawa Buntu, Tangerang Selatan yang juga menjual berbagai macam *zine*. Beliau juga mendirikan Medium Press yang merupakan penerbit independen dari beragam medium literasi. Wawancara ini bertujuan untuk menggali perspektif komunitas literasi terhadap minat baca Generasi Z dan menganalisis relevansi *zine* sebagai media edukasi tentang *generation gap* untuk Generasi Z. Informasi dari narasumber ini akan digunakan sebagai pendukung dalam merancang *zine* yang relevan dengan targetnya, Generasi Z.

Pertanyaan wawancara disusun dengan merujuk pada teori *zine* Bartel (2004), dan teori Generasi Z Stillman (2017). Wawancara akan dilaksanakan secara tatap muka dengan dokumentasi dilakukan dalam bentuk rekaman audio dan foto bersama. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada narasumber:

1. Bisa ceritakan sedikit tentang bagaimana awal berdirinya Medium Bookstore dan visi utama yang ingin diusung dalam mendukung ekosistem literasi di Indonesia
2. Menurut Medium, bagaimana pola minat baca Gen Z saat ini? Dari pengalaman Medium, apakah Gen Z memiliki preferensi

tertentu dalam media bacaannya? Apakah sesuai dengan stereotip yang biasanya disematkan pada Gen Z seperti generasi digital. Bagaimana minat Gen Z terhadap buku fisik dibanding digital? Tren atau tema bacaan apa yang paling dicari atau diminati Gen Z di Medium?

3. Apa motivasi utama yang biasanya membuat anak muda memilih untuk datang ke Medium Bookstore atau mengikuti kegiatan literasi yang Medium adakan?
4. Menurut Anda, apa yang membuat *zine* punya daya tarik tersendiri dibandingkan buku cetak konvensional?
5. Dari pengalaman Anda, apakah *zine* lebih resonan untuk menjangkau Gen Z karena sifatnya yang visual, interaktif, dan eksperimental?
6. Menurut Anda, siapa audiens utama *zine* saat ini di Indonesia? Apakah lebih banyak dari Gen Z, komunitas seni, atau kelompok tertentu?
7. Menurut Anda, apakah *zine* lebih efektif sebagai media informasi, media ekspresi, atau media advokasi? Apakah *zine* berpotensi efektif sebagai media informasi yang edukatif?
8. Menurut Anda, apakah *zine* dapat menjadi medium untuk membangun pemahaman dan kesadaran sosial, misalnya isu *generation gap*?
9. Apa tantangan terbesar dalam mempublikasikan atau mendistribusikan *zine* di Indonesia? Bagaimana Medium mengatasinya?
10. Jika ada karya berupa *zine* tentang *generation gap* yang ditujukan untuk Gen Z, menurut Anda apa aspek penting yang harus diperhatikan agar benar-benar relevan dan diminati?

3.3.1.3 Wawancara dengan Komunitas Baca Jakarta dan Tangerang Selatan

Wawancara berikutnya dilakukan kepada Samuel

Pandiangan selaku pendiri Jakarta Book Party, yaitu komunitas baca asal Jakarta, dan kepada Metta Asriniarti selaku pendiri Berkutubuku, yaitu komunitas baca asal Tangerang Selatan. Kedua wawancara ini bertujuan untuk memahami motivasi dan preferensi membaca Generasi Z, peran literasi dalam pemberian pemahaman untuk isu *generation gap*, serta menguji potensi penerimaan Generasi Z terhadap *zine*. Informasi dari narasumber ini akan digunakan sebagai pendukung dalam merancang *zine* yang relevan dengan targetnya, Generasi Z.

Pertanyaan wawancara disusun dengan merujuk pada teori media cetak Carvalho (2019), teori *zine* Bartel (2004), dan teori Generasi Z Stillman (2017). Wawancara kepada Jakarta Book Party akan dilaksanakan secara tatap muka dengan dokumentasi dilakukan dalam bentuk rekaman audio dan foto bersama. Sementara wawancara kepada Berkutubuku akan dilaksanakan secara daring dengan dokumentasi berupa rekaman audio dan tangkapan layar. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada narasumber:

1. Boleh ceritakan bagaimana awal terbentuknya Jakarta Book Party/ Berkutubuku dan nilai utama yang ingin dibawa komunitas ini? Apa peran dan keunikan Berkutubuku dalam komunitas literasi?
2. Boleh ceritakan, mayoritas anggota Jakarta Book Party/ Berkutubuku berasal dari generasi apa? Apakah kebanyakan Gen Z, atau ada juga milenial dan generasi lain?
3. Menurut Anda, apa motivasi utama Gen Z bergabung dalam komunitas baca seperti Jakarta Book Party/ Berkutubuku?
4. Bagaimana dinamika diskusi lintas generasi di komunitas ini? Apakah pernah muncul perbedaan perspektif antar anggota yang berasal dari generasi berbeda?
5. Apakah stereotip tentang Gen Z (misalnya dianggap tidak suka baca buku cetak, lebih suka digital, "*short attention span*") sesuai dengan pengalaman Anda bersama anggota komunitas?
6. Menurut Anda, tema atau isu apa yang biasanya paling berhasil memicu keterlibatan aktif Gen Z dalam diskusi buku?

7. Dari pengalaman Jakarta Book Party/ Berkutubuku, apakah format bacaan dengan pendekatan visual dan interaktif (seperti *zine*) lebih menarik bagi Gen Z dibandingkan buku teks biasa?
8. Dari pengalaman Jakarta Book Party/ Berkutubuku, pendekatan apa yang paling penting agar buku tersebut benar-benar digunakan dan tidak hanya dibaca sekali lalu dilupakan?
9. Bagaimana komunitas ini memandang peran literasi dalam mendorong empati dan mengurangi konflik antar generasi?
10. Jika ada bacaan berupa *zine* tentang *generation gap* yang ditujukan untuk Gen Z, apakah mereka akan tertarik untuk membacanya?

3.3.1.4 Wawancara dengan Komunitas Pembuat dan *Publisher Zine* Jakarta

Wawancara berikutnya dilakukan kepada Zine Zan Zun, yaitu komunitas perancang *zine* asal Yogyakarta yang juga aktif di Jakarta. Wawancara ini bertujuan untuk menggali peran *zine* sebagai medium literasi dan edukasi, mengidentifikasi relevansi *zine* untuk Gen Z, serta memperoleh insight praktisi tentang strategi perancangan *zine* edukatif. Informasi dari narasumber ini akan digunakan sebagai pendukung dalam merancang *zine* yang relevan dengan targetnya, Generasi Z.

Pertanyaan wawancara disusun dengan merujuk pada teori teori *zine* Bartel (2004) dan teori *zine* Hroch (2020). Wawancara akan dilaksanakan secara daring dengan dokumentasi dilakukan dalam bentuk rekaman audio dan tangkapan layar. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada narasumber:

1. Boleh ceritakan bagaimana awal terbentuknya Zine Zan Zun dan nilai utama yang ingin dibawa komunitas ini? Lalu apa peran dan keunikan Zine Zan Zun dalam komunitas literasi?
2. Apa definisi *zine* menurut Anda?
3. Menurut Anda, siapa audiens utama *zine* saat ini di Indonesia? Apakah Gen Z, komunitas seni, atau kelompok tertentu?

4. Menurut Anda, apa yang membedakan *zine* dari media cetak atau digital lain seperti buku cetak konvensional atau majalah yang cepat habis masanya, karena isinya berupa edisi yang mengikuti trend? Apa kelebihannya?
5. Menurut Anda, apakah *zine* lebih efektif sebagai media informasi, media ekspresi, atau media advokasi? Apakah *zine* berpotensi efektif sebagai media informasi yang edukatif?
6. Menurut Anda, apakah *zine* dapat menjadi medium untuk membangun pemahaman dan kesadaran sosial, misalnya isu *generation gap*?
7. Dalam pengalaman Anda, apakah kekuatan visual (desain dan teknik cetak) dan peran interaktif memiliki peran dominan dalam sebuah *zine*?
8. Bagaimana Anda melihat keberlanjutan *zine*? Apakah bisa terus relevan dibaca oleh Gen Z?
9. Bagaimana keberadaan *zine* berbentuk cetak di era digital sekarang? Bagaimana *zine* membentuk koneksi antara penulis dan pembaca, terutama di era digital? Bagaimana pandangan Anda terhadap *e-zine*?
10. Jika saya sebagai pemula yang awam dalam dunia *zine*, ingin membuat *zine* sebagai media edukasi, menurut Anda apa yang perlu diperhatikan agar tetap menarik dan relevan?

3.3.1.5 Wawancara dengan Komunitas Pembuat *Zine* Generasi Z Tangerang Selatan

Wawancara terakhir dilakukan kepada Rumpit Tetangga, yaitu komunitas perancang *zine* asal perguruan tinggi Universitas Pradita, Tangerang Selatan. Wawancara ini bertujuan untuk memahami perspektif perancang *zine* dalam kelompok Generasi Z tentang media alternatif *zine*, mengidentifikasi relevansi *zine* untuk Gen Z, serta memperoleh insight tentang strategi perancangan *zine* edukatif yang tepat untuk Gen Z. Informasi dari narasumber ini akan digunakan

sebagai pendukung dalam merancang *zine* yang relevan dengan targetnya, Generasi Z.

Pertanyaan wawancara disusun dengan merujuk pada teori teori *zine* Bartel (2004) dan teori *zine* Hroch (2020). Wawancara akan dilaksanakan secara tatap muka dengan dokumentasi dilakukan dalam bentuk rekaman audio dan foto bersama. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada narasumber:

1. Boleh ceritakan sedikit tentang Rumput Tetangga?
2. Apa definisi *zine* menurut Rumput Tetangga?
3. Apa motivasi utama Rumput Tetangga sebagai Gen Z dalam menulis dan menerbitkan *zine*? Bagaimana proses kreatif Anda dalam memilih tema atau isu untuk *zine*, apakah terinspirasi dari pengalaman pribadi sebagai mahasiswa atau dari lingkungan sekitar?
4. Menurut Rumput Tetangga, apa yang membedakan *zine* dari media lain (buku, jurnal kampus, media digital) dalam menyampaikan ide atau isu?
5. Siapa audiens utama *zine* menurut Rumput Tetangga? Apakah terutama Gen Z atau juga lintas generasi?
6. Menurut Rumput Tetangga, apakah *zine* lebih efektif sebagai media informasi, media ekspresi, atau media advokasi? Dan bagaimana posisinya bagi mahasiswa?
7. Apakah menurut Rumput Tetangga *zine* bisa menjadi medium untuk membangun pemahaman dan kesadaran sosial, misalnya soal *generation gap*, terutama di kalangan mahasiswa Gen Z?
8. Bagaimana Rumput Tetangga melihat hubungan antara penulis *zine* dengan pembacanya?
9. Dalam pengalaman Rumput Tetangga, apakah kekuatan visual dan desain lebih penting daripada isi tulisan dalam menarik minat Gen Z terhadap *zine*?
10. Jika seorang mahasiswa pemula ingin membuat *zine* edukatif, menurut Rumput Tetangga apa yang paling perlu diperhatikan

agar tetap menarik dan relevan untuk Gen Z?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Suharsimi, 2011 dalam Rochman, 2023, h.27). Kuesioner yang dilakukan dalam penelitian ini menyajikan tipe pertanyaan kuesioner yang terstruktur kepada 100 responden target perancangan. Selanjutnya tipe jawaban yang diharapkan adalah jawaban tertutup, yang mana responden menjawab pertanyaan dari pilihan yang disediakan, yaitu pertanyaan berbasis skala likert berjumlah 4 dan pertanyaan *checkbox*. Skala penilaian likert yang diinginkan dalam sebuah penelitian berjumlah genap agar tidak terdapat kategori jawaban netral di dalamnya. Hal ini ditujukan agar tidak membingungkan analisis dan menghasilkan pengukuran statistik yang akurat dari responden (Wolfe & Smith, 2007 dalam Nemoto & Beglar, 2014, h.5).

Teknik kuesioner ditujukan kepada target utama perancangan yaitu laki-laki dan perempuan usia 20-24 tahun berdomisili di Tangerang Selatan dan Jakarta, untuk mendapatkan data tentang perspektif dan pengalaman responden terhadap generasi lain, yang mengindikasikan terjadinya *generation gap* di kehidupan sosial target. Kuesioner juga dilakukan untuk memperoleh data dalam jumlah besar dan jangkauan yang luas dengan lebih efisien. Pelaksanaan kuesioner akan dilakukan secara mandiri yaitu menggunakan Google Form yang disebarakan melalui media sosial LINE, WhatsApp, dan Instagram.

Jumlah populasi Generasi Z berusia 20-24 tahun di Tangerang Selatan adalah 117.000 jiwa (BPS Tangerang, 2024) dan Jakarta adalah 811.988 jiwa (BPS Daerah Khusus Jakarta, 2025). Sehingga jumlah kedua populasi adalah 928.988 jiwa laki-laki dan perempuan. Berdasarkan jumlah populasi tersebut, ditentukan besaran sampel dengan menggunakan rumus Slovin dan derajat ketelitian sebesar 10% sehingga hasil perhitungan menjadi 99,99 yang dibulatkan menjadi 100 responden. Dalam kuesioner ini, hasil yang tidak memenuhi syarat akan diabaikan dan kuesioner akan ditutup apabila sudah mencapai target sampel yang ditentukan, yaitu 100 responden.

Pertanyaan kuesioner akan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu data pribadi responden, sudut pandang dan pengalaman terkait *generation gap*, konflik *generation gap* dan dampaknya, dan *media behavior* responden. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diajukan:

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuisisioner

Bagian 1: Data Pribadi Responden			
Pertanyaan		Model	Jawaban
1.	Usia	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 20 tahun • 21 tahun • 22 tahun • 23 tahun • 24 tahun
2.	Domisili	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangerang Selatan • Jakarta
Bagian 2: Sudut Pandang dan Pengalaman Terkait <i>Generation Gap</i>			
2.	erasa Gen Z sering dilabeli ip negatif dari generasi lain	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
4.	Sebagai Gen Z, saya merasa disalahpahami dan tidak dimengerti oleh generasi lain.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
5.	Saya merasa Gen Z memiliki karakteristik berikut:	<i>Checkboxes (Multiple Answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran dan kepedulian terhadap isu sosial • Keberanian untuk bersuara • Mudah beradaptasi mengikuti lingkungan • Mampu berpikir kritis • Mementingkan kepraktisan
6.	Saya pernah mendengar atau mendapat stereotip negatif berikut dari generasi lain:	<i>Checkboxes (Multiple Answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • “Gen Z lemah, dikit-dikit <i>mental health</i>” • “Gen Z gak punya etos kerja” • “Gen Z manja maunya yang instan, gak ada usaha” • “Gen Z <i>bad attitude</i>, durhaka” • “Gen Z gak bisa terima kritik” • 7. “Gen Z digital terus, gak suka baca buku” • “Gen Z egois, mikirinnya diri sendiri”

7.	Sebagai Gen Z, saya merasa setuju dengan beberapa stereotip negative yang diberikan generasi lain kepada Gen Z	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
8.	Saya merasa stereotip yang melekat pada Gen Z ada	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju
	benarnya, tetapi bersifat terlalu menggeneralisir karena tidak berlaku pada semua individu Gen Z		<ul style="list-style-type: none"> • Skala 4: Sangat setuju
9.	Saya memiliki/ pernah memiliki stereotip negatif terhadap generasi lain. Misalnya gen Boomer kolot, gen X sok tau, gen Millennial senioritas, dan sebagainya	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
10.	Saya merasa kesulitan dalam mengerti generasi yang berbeda dari saya. Baik itu pola pikirnya, gaya komunikasinya, maupun kebiasaannya	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
11.	Saya sadar terhadap isu-isu sosial yang terjadi di sekitar saya	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
12.	Saya mengalami atau melihat perselisihan antar generasi di lingkup sosial berikut:	<i>Checkboxes (Multiple Answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perselisihan antar generasi di lingkungan keluarga • Perselisihan antar generasi di lingkungan pendidikan • Perselisihan antar generasi di lingkungan pekerjaan • Perselisihan antar generasi di media sosial
Bagian 3: Pemahaman Tentang Konflik <i>Generation Gap</i> dan Dampaknya			
13.	Saya merasa konflik antar generasi menimbulkan dampak merugikan yang mempengaruhi kehidupan saya secara langsung	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju

14.	Konflik dan stereotip antar generasi terjadi karena kurangnya pemahaman dan empati antar generasi	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
15.	Konflik antar generasi adalah isu yang penting untuk diminimalisir	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
Bagian 4: Media Informasi dan Media Behavior dalam Memperoleh Informasi			
16.	Saya pernah mendengar/ mengetahui tentang apa itu <i>generation gap</i> melalui:	<i>Checkboxes (Multiple Answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media sosial • Media literasi • Pembicaraan antar sesama • Tidak mengetahui apa itu <i>generation gap</i>
17.	Saya cenderung merasa jenuh ketika membaca informasi yang panjang, detail, dan mendalam pada media digital	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
18.	Saya menyukai media literasi dengan sifat berikut	<i>Checkboxes (Multiple Answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan informasi dengan bahasa komunikatif yang tidak kaku dan formal • Memiliki aspek interaktif dan partisipatif • Menarik secara tampilan dan visual • Mengandung visual yang eksperimental • Menyampaikan informasi dengan empatik dan tidak menggurui
19.	Jika ada media informasi tentang perbedaan karakteristik yang membentuk setiap generasi, saya merasa Gen Z mampu memahami informasi tersebut	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
20.	Saya merasa Gen Z berpotensi untuk meminimalisir konflik antar generasi melalui empati	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju

Dari pertanyaan yang penulis ajukan, tujuan data yang ingin diperoleh adalah mengidentifikasi sudut pandang Gen Z terhadap stereotip, mengetahui sikap, pengalaman, dan hambatan lintas generasi yang dialami Gen Z, serta mengukur kesadaran Gen Z terhadap konflik *generation gap*.

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) yang diadakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan terakhir yang penulis gunakan. FGD dilakukan kepada 5 orang partisipan bersifat heterogen, yakni Generasi Z yang tidak saling mengenal dengan rentang usia yang sama, namun memiliki perbedaan ciri sikap terhadap generasi lain. FGD bertujuan untuk mengetahui kebutuhan partisipan akan pemahaman karakteristik lintas generasi sebagai langkah dalam mengurangi permasalahan terkait.

Pada FGD ini penulis akan berperan sebagai moderator serta notulen. Penulis menerapkan pembatasan waktu berbicara agar setiap partisipan mendapatkan porsi waktu yang seimbang. FGD dilakukan di tempat yang nyaman dan kondusif untuk menciptakan suasana diskusi yang terbuka tanpa tekanan. Topik diskusi dan daftar pertanyaan FGD telah disusun secara terstruktur dan berurutan. Gaya komunikasi yang digunakan bersifat informal dan partisipatif. Selanjutnya proses dokumentasi dilakukan melalui rekaman audio serta pencatatan notulensi secara digital. Berikut adalah pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan FGD:

1. Bisa perkenalkan diri kalian secara singkat dari nama, usia, dan aktivitas kalian saat ini?
2. Pernahkah kalian sebagai Gen Z mengalami kesalahpahaman atau perdebatan dengan generasi lain akibat alasan stereotip maupun perbedaan karakteristik? Bisa ceritakan contohnya? Lalu bagaimana kalian meresponsnya?
3. Menurut kamu, seberapa besar pengaruh dan dampak konflik *generation gap* yang kamu rasakan secara pribadi terhadap hubungan sosialmu sehari-hari? Baik di lingkup keluarga, pendidikan, pekerjaan, maupun bermasyarakat di media sosial.

4. Apakah kamu menganggap konflik generation gap sebagai masalah sosial yang memerlukan penyelesaian?
5. Menurut kamu, bagaimana karakteristik Gen Z secara umum? Dan apa yang membedakan Gen Z dari generasi sebelumnya, seperti Gen Millennial, Gen X, atau Gen Baby Boomer?
6. Bagaimana kamu melihat sikap generasi yang lebih tua terhadap Gen Z? Sebaliknya, bagaimana kamu menilai cara kamu sebagai Gen Z memandang generasi lain?
7. Dalam berinteraksi, apa tantangan terbesar kamu sebagai Gen Z dalam memahami atau diterima oleh generasi yang lebih tua?
8. Kalau kamu mendengar atau mendapat langsung stereotip tentang Gen Z, seperti “lemah mental,” “tidak sopan,” atau “tidak ada usaha,” bagaimana perasaanmu? Kamu setuju atau tidak setuju? Kenapa?
9. Apakah kamu sadar bahwa konflik lintas generasi merupakan sesuatu yang juga terjadi pada generasi-generasi sebelumnya? Bagaimana pandanganmu tentang hal ini?
10. Sebagai Gen Z yang dikenal reflektif dan terbuka terhadap perubahan, apakah kamu merasa generasimu punya keinginan dan kemampuan untuk memutus pola konflik yang terjadi berulang antar generasi, agar hubungan lintas generasi bisa lebih sehat?
11. Sejauh mana kamu memahami karakteristik seperti cara berpikir, pola komunikasi, generasi-generasi lain beserta faktor pembentuknya?
12. Media seperti apa yang menurutmu paling efektif dalam memberikan informasi dan pemahaman mendalam secara detail? Apakah media digital, media cetak, atau lainnya?
13. Belakangan ini media ceta kembali populer di kalangan Gen Z. Bagaimana pendapatmu tentang fenomena ini? Apakah kamu menanggapinya sebagai hal positif atau misalnya hanya berupa tren sesaat untuk terlihat keren?
14. Kalau ada media cetak kreatif seperti yang menggunakan bahasa komunikatif dan empatik, bersifat interaktif, serta memiliki visual yang unik dan dekat dengan isu Gen Z, apakah itu menarik buatmu?
15. Apakah kamu pernah mendengar atau membaca zine sebelumnya?

3.3.4 Studi Eksisting

Perancangan ini mengkaji studi eksisting pada perancangan terdahulu tentang topik *generation gap* yang juga diangkat oleh penulis, dengan memperhatikan kelebihan/ *strength*, kekurangan/ *weakness*, peluang/ *opportunity*, dan ancaman/ *threat* (SWOT) dari media pada studi eksisting. Studi eksisting dilakukan terhadap Kembara Amin, yaitu *game* edukasi yang mengangkat pantun tradisional untuk menjembatani *generation gap* (dalam Pantun In The Digital World: Bridging The Generation Gap Through The Educational Game "Kembara Amin", 2024). Studi eksisting akan berfungsi untuk menemukan kebaruan dan keunggulan dari penelitian yang penulis rancang. Dengan adanya studi eksisting, penulis mempunyai fondasi yang lebih kuat dan terstruktur dalam menciptakan hasil perancangan yang sesuai dengan kebutuhan target.

3.3.5 Studi Referensi

Dalam perancangan, penulis juga akan melakukan studi referensi pada beberapa media informasi sejenis dengan isi konten yang berbeda, yaitu *zine* Balabuh Magazine (109harbour) dan *zine* Ektended Warranty (Zine Zan Zun) Melalui studi referensi, penulis menjadikan Balabuh Magazine dan Ektended Warranty sebagai acuan perancangan *zine*, baik dari gaya visual, interaktivitas, teknik cetakan, dan teknik rekayasa halaman. Sebagai media yang juga ditujukan dan diminati oleh Generasi Z, penulis menganalisis aspek-aspek desain untuk memperoleh wawasan tentang pendekatan kreatif dalam sebuah *zine* yang akan beresonansi dengan Generasi Z selaku target perancangan penulis.

3.3.6 Alpha Test

Perancangan ini juga melakukan *alpha test* sebagai bagian kelima dari metode *design thinking* yaitu tahap *test*. Penulis melaksanakan *alpha test* di hari *prototype day* yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada 12-14 November 2025. *Alpha test* dilakukan melalui penampilan hasil uji coba cetak *zine* dan penyebaran kuesioner Google Form melalui QR, baik kepada mahasiswa maupun pihak eksternal yang hadir.

Berikut adalah pertanyaan kuesioner yang penulis sebarakan:

Tabel 3.2 Pertanyaan *Alpha Test*

Bagian 1: Data Pribadi Responden			
Pertanyaan		Model	Jawaban
1.	Usia	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 20 tahun • 21 tahun • 22 tahun • 23 tahun • 24 tahun • Lainnya
2.	Domisili	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangerang Selatan • Jakarta • Lainnya
Bagian 2: Pengalaman Membaca			
3.	Alur <i>zine</i> logis dari awal sampai akhir dan dapat diikuti tanpa kebingungan.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
4.	Saya bisa menangkap pesan utama <i>zine</i> dengan jelas.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
5.	Saya bisa menangkap hubungan antara berbagai elemen dan cerita di <i>zine</i> .	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
6.	<i>Zine</i> membuat saya mampu mengidentifikasi perbedaan antar generasi.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
7.	<i>Zine</i> memancing saya untuk berempati tentang generasi lain.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
Bagian 3: Desain dan Visual			
8.	<i>Layout zine</i> memudahkan saya menemukan informasi.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
9.	Warna dan tipografi membantu menekankan isi cerita.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
10.	Interaksi lipat dan tarik mudah digunakan.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
11.	Visual tidak mengganggu keterbacaan materi, sebaliknya menyatu dengan cerita dan mendukung pesan yang disampaikan.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju

12.	Gaya visual <i>zine</i> unik dan menarik untuk diingat.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
Bagian 4: Isi dan Interaktivitas			
13.	Topik yang diangkat relevan dengan pengalaman sehari-hari.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
14.	<i>Zine</i> membantu saya memahami perbedaan generasi lain.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
15.	Cerita atau contoh terasa nyata dan <i>relateable</i>	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
16.	Isi <i>zine</i> membuat saya ingin berefleksi diri dan bernostalgia.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
17.	Interaktivitas terasa menyatu dengan cerita, bukan sekadar <i>gimmick</i> .	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
18.	Tidak ada interaksi yang membingungkan atau mengganggu alur.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
19.	Interaksi di <i>zine</i> membuat pengalaman membaca lebih hidup.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
20.	Kombinasi teks, visual, dan interaksi membuat <i>zine</i> lebih menarik.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
21.	<i>Zine</i> memberi pengalaman membaca berbeda dari media lain.	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
Bagian 5: Kesimpulan			
22.	Apakah Anda tertarik untuk memiliki <i>zine</i> ini?	<i>Likert scale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Sangat tidak setuju • Skala 4: Sangat setuju
23.	Apakah Anda memiliki kritik dan saran?	<i>Long answer</i>	<ul style="list-style-type: none"> •

Dari pertanyaan yang penulis ajukan, tujuan data yang ingin diperoleh adalah memperoleh umpan balik awal mengenai struktur konten, kejelasan informasi, interaktivitas, dan kelayakan desain dari uji coba *zine*. Melalui *alpha test ini*, penulis ingin menguji apakah penyampaian isu *generation gap* melalui medium *zine* telah tersampaikan dengan baik sesuai tujuan. Temuan pada tahap ini berfungsi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan awal dan penyempurnaan sehingga karya lebih siap, valid, dan layak diuji pada tahap berikutnya, yaitu *beta test*.

3.3.6 Beta Test

Setelah pelaksanaan *alpha test*, penulis melanjutkan tahap pengujian dalam kerangka *design thinking* melalui beta test. Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada target audiens sebenarnya, yaitu subjek perancangan Gen Z, untuk memperoleh umpan balik yang lebih autentik terkait pengalaman penggunaan dan efektivitas interaktivitas *zine*. Beta test dilaksanakan untuk mengidentifikasi potensi kendala dalam penggunaan, mengevaluasi sejauh mana pengguna memahami pesan melalui interaktivitas yang disampaikan, serta memastikan bahwa rancangan *zine* telah memenuhi seluruh kebutuhan, preferensi, dan pola interaksi yang diharapkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan *test play* kepada tiga partisipan Gen Z yang mewakili karakteristik potensi target pembaca utama. Melalui *test play*, peneliti mengobservasi secara langsung bagaimana pengguna menavigasi konten, merespons elemen interaktif, serta menangkap makna dari narasi dan visual yang disajikan dalam *zine*. Temuan dari proses ini menjadi dasar penyempurnaan desain sebelum produk memasuki tahap finalisasi. Berikut adalah pertanyaan yang penulis ajukan kepada tiga partisipan *test play*:

1. Bisa perkenalkan diri kalian secara singkat dari nama, usia, dan aktivitas kalian saat ini?
2. Sebelum memulai, apakah kamu pernah menggunakan atau membaca *zine* maupun media cetak yang memiliki elemen interaktif sebelumnya? Jika ya, bagaimana pengalaman kamu?
3. Ketika pertama kali melihat halaman ini, apa yang kamu pikirkan harus

dilakukan terhadap elemen visual yang tersedia?

4. Menurut kamu, apakah elemen interaktif seperti bagian yang perlu dilipat, digeser, atau dibuka cukup mudah dikenali?
5. Ada bagian tertentu yang membuat kamu berhenti sejenak untuk memahami cara interaksinya?
6. Bagaimana pengalaman kamu ketika melakukan gerakan melipat, menggeser, atau membuka elemen interaktif tersebut? Apakah terasa nyaman atau justru menyulitkan?
7. Apakah ada interaksi yang membuat kamu ragu atau membuat kamu merasa perlu instruksi tambahan?
8. Menurut kamu, apakah interaksi yang muncul berada pada momen yang tepat dalam alur cerita atau penyampaian informasi?
9. Apakah interaksi tersebut membantu kamu memahami isi halaman, atau justru mengganggu fokus ketika membaca?
10. Bagian mana yang sempat membuat alur membaca kamu terhenti karena interaksi atau tata letak halaman?
11. Menurut kamu, apakah bentuk interaksi fisik yang digunakan relevan dengan topik generasi yang sedang dibahas?
12. Ada interaksi yang menurut kamu terasa paling bermakna, sesuai, atau *relatable* dengan konten?
13. Ada momen dalam interaksi yang membuat kamu merasa terkejut, tertarik, atau memunculkan respons emosional tertentu?
14. Secara keseluruhan, apakah kamu merasa puas dengan pengalaman interaktif yang disajikan dalam *zine* ini?
15. Ada komentar tambahan atau masukan lain terkait pengalaman interaktif yang ingin kamu sampaikan?

Melalui pertanyaan dan pernyataan yang diajukan, diharapkan penulis dapat memperoleh wawasan mengenai aspek-aspek yang perlu disempurnakan guna menghadirkan pengalaman yang paling optimal.