

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis menentukan subjek perancangan dengan golongan sebagai berikut:

1. Geografis

A. Kota: JABODETABEK

Penulis menentukan subjek perancangan geografis di JABODETABEK karena merupakan kawasan urban terbesar di Indonesia, perumahan yang padat, kemacetan lalu lintas, persaingan kerja dan tekanan hidup yang tinggi mengibatkan stres (Christian et al., 2023, hlmn. 141). Menurut Dinas Lingkungan Hidup (2022) Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang memadai di kawasan urban dapat mengurangi stres dan meningkatkan relaksasi (Suparta, 2022). Namun Ruang Terbuka Hijau (RTH) di JABODETABEK masih kurang tersedia dan kurang memadai, sehingga JABODETABEK dapat menjadi pertimbangan bagi penulis terhadap perancangan *website* simulasi pengenalan terarium.

2. Demografis

- A. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan**
- B. Usia: 18 – 28 tahun**
- C. Tingkat pendidikan: SMA/S1**
- D. Pekerjaan: Mahasiswa dan pekerja muda**

Penulis menentukan subjek perancangan yang ditujukan kepada Gen Z, karena menurut Badan Pusat Statistik (2025) populasi Gen Z di Indonesia mendominasi dan mencapai 27,94% atau 74,93 juta jiwa penduduk Indonesia. Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik menyatakan Gen Z adalah generasi yang memiliki tingkat stres tertinggi mencapai 40,7%.

E. SES: B – A

Penulis menentukan subjek perancangan dengan SES B – A, karena SES B – A cenderung mampu memenuhi kebutuhan dasar atau harian. Hal tersebut

sejalan dengan informasi Katadata Insight Center (2025) tentang kelompok menengah di Indonesia yang mampu memenuhi kebutuhan dasar dan mengelola pendapatannya untuk memenuhi kebutuhan lain (Muhamad, 2025). Kondisi tersebut, memungkinkan SES B – A memiliki akses terhadap penggunaan media digital dan internet yang lebih terjamin, serta memiliki tingkat literasi digital yang jauh lebih tinggi (KOMINFO, 2021, hlmn. 63).

3. Psikografis

- A. Mengalami stres.
- B. Tertarik dengan terarium.
- C. Tertarik dengan aktivitas *art and craft*.

Penulis melihat psikografis target, adanya perilaku atau sifat yang mengalami stres akibat tekanan, memiliki minat terhadap terarium dan minat terhadap aktivitas *art and craft*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* untuk merancang *website*. *Design thinking* adalah tahapan digunakan dengan cara pendekatan untuk menyelesaikan masalah, memahami apa yang dibutuhkan oleh *user*. Tujuan penerapan *design thinking* adalah untuk memahami permasalahan *user* lebih dalam, melalui pengalaman, perasaan serta motivasi *user* dalam menemukan sebuah solusi. Tahapan *design thinking* terdiri dari 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (Dam, 2025).

3.2.1 *Emphatize*

Emphatize, berarti memahami masalah dan kebutuhan *target audience* dengan melakukan pencarian data untuk mendapatkan *insight*, seperti melakukan penyebaran kuesioner, wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting, dan studi referensi.

Penulis memahami permasalahan dan kebutuhan *target audience* dengan cara mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara dengan perancang terarium untuk mendapatkan informasi tentang terarium, manfaat dari proses pembuatan terarium untuk mengurangi stres, serta cara agar

terarium tetap relevan. Penulis menggunakan kuesioner untuk mengetahui stres pada mahasiswa, pengetahuan dan pengalaman terhadap pembuatan terarium, dan preferensi media untuk mendapatkan informasi. Penulis menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mencari informasi mendalam terhadap stres pada *target audience*, mencari tahu hambatan *target audience* saat ingin membuat terarium, dan mengukur pandangan *target audience* terhadap media informasi pembuatan terarium yang tersedia, kemudian penulis melakukan studi eksisting untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada karya yang telah ada, serta melakukan studi referensi untuk mendapatkan referensi perancangan konsep dan gaya visual.

3.2.2 Define

Define, melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari tahapan *emphatize*, yang dapat dijadikan sebagai sebuah *problem statement*. Setelah penulis akan analisis mendalam terhadap hasil data wawancara, kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting dan studi referensi, selanjutnya penulis melakukan identifikasi permasalahan, melalui pembuatan *empathy map*, *user persona* dan *user journey*.

3.2.3 Ideate

Ideate, melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan beberapa ide yang dapat menjadi solusi yang inovatif. Pada tahapan ini, penulis akan memilih beberapa ide yang dapat dijadikan sebagai solusi perancangan yang dapat memahami permasalahan *target audience*, penulis akan mulai dari proses perancangan dari pembuatan *brainstorming*, kemudian *mind mapping* untuk menemukan *big idea*.

3.2.4 Prototype

Prototype, tahap eksperimen terhadap ide yang terpilih menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah. Pada tahapan ini, ide akan dirancang melalui proses sketsa, *render*, *mockup* dan *prototyping*. Penulis lanjut untuk mengembangkan ide yang telah ditentukan, memulai tahap *prototype* dengan proses sketsa, *rendering*, membuat *wireframe/low fidelity*, *medium fidelity* dan

high fidelity. Hasil *prototype*, nantinya akan melalui beberapa tahap proses uji coba, seperti *alpha test* dan *beta test*.

3.2.5 Test

Test, tahap uji coba terhadap perancang atau *prototype* yang telah di implementasikan secara nyata kepada *target audience*. Bertujuan untuk mendapatkan *feedback* terhadap *prototype* dan dapat melakukan proses iterasi untuk menyempurnakan hasil *prototype*. Proses uji coba membantu penulis mengetahui apakah perancangan yang menjadi sebuah solusi yang tepat untuk memahami permasalahan yang ada. Pada tahapan *test*, penulis akan melakukan uji coba terhadap perancangan *prototype* dengan melakukan *alpha test* dan *beta test* pada perancangan *prototype* terhadap beberapa *target audience*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik penelitian menggunakan wawancara, kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting dan studi referensi untuk mendapatkan data penelitian. Wawancara dengan perancang terarium untuk mendapatkan *insight* terkait terarium, proses membuat terarium untuk mengurangi stres, cara agar terarium tetap relevan ke depannya. Penulis melakukan kuesioner bertujuan untuk mendapatkan data terkait stres pada mahasiswa, mencari tahu pengetahuan dan pengalaman mahasiswa terhadap terarium, serta mencari tahu prefensi media informasi. Selanjutnya penulis melakukan, *Focus Group Discussion* (FDG) pada beberapa mahasiswa untuk mendapatkan informasi mendalam terhadap stres yang dialami, mencari tahu hambatan dalam membuat terarium, serta pandangan mahasiswa pada media digital yang dimanfaatkan untuk simulasi terarium untuk mengurangi stres. Penulis menggunakan studi eksisting untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan perancangan yang telah ada, serta studi referensi untuk mendapatkan referensi dari perancangan yang telah ada dan dapat dijadikan sebagai acuan perancangan.

3.3.1 Wawancara

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data wawancara yang dilakukan dengan cara menghubungi pihak narasumber untuk memastikan

narasumber bersedia melakukan wawancara, kemudian menentukan jadwal, dan melakukan kegiatan wawancara. Wawancara dilakukan secara terstruktur, yang berarti pertanyaan dalam wawancara sudah tertulis dan pertanyaan dengan jawaban alternatif telah disiapkan (Rachmad et al., 2024, hlmn. 159).

Wawancara akan dilakukan kepada perancang terarium, yaitu TerraMori, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait terarium, mencari tahu proses pembuatan terarium memiliki efek mengurangi stres dan cara agar terarium dapat relevan ke depannya.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan beberapa alat bantu, seperti *tape record*, kamera, alat tulis, dan daftar pertanyaan wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendukung data perancangan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Sebagai perancang terarium, menurut kakak, apa definisi yang tepat untuk terarium?
2	Menurut kakak, mengapa seseorang tertarik ingin mencoba membuat terarium?
3	Apa saja yang diperlukan untuk membuat terarium?
4	Apakah aktivitas membuat terarium terdapat manfaat atau benefitsnya?
5	Menurut kakak, apakah dengan aktivitas membuat terarium dapat mengurangi stres seseorang? Aspek apa yang membantu mengurangi stres?
6	Kakak sebagai perancang terarium, apakah dapat merasakan perbedaan suasana hati sebelum dan sesudah berinteraksi dengan terarium?

No.	Pertanyaan
7	Menurut kakak, apakah aktivitas membuat terarium dapat menjadi media terapi atau relaksasi yang efektif dibandingkan metode lain?
8	Saat selesai membuat terarium, tentunya perlu perawatan, apakah ada perasaan relaksasi yang timbul setelah merawat atau melihat terarium?
9	Tantangan apa saja dalam menjaga terarium dan bagaimana cara merawat terarium dengan baik?
10	Adakah tempat ideal untuk meletakkan atau menyimpan terarium yang sudah selesai dirancang?
11	Kapan sebaiknya sebuah terarium dibersihkan? Apakah terarium harus dicek dan dibersihkan secara berkala atau tidak perlu?
12	Sebagai penutup, adakah cara agar terarium tetap relevan untuk kedepannya?

Dengan melakukan wawancara, penulis akan mendapatkan informasi terkait terarium, proses pembuatan terarium dapat mengurangi stres, dan cara agar terarium dapat relevan kedepannya.

3.3.2 Kuesioner

Untuk mengumpulkan data pada tahap awal, penulis menggunakan kuesioner. Penggunaan kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* melalui Google Form kepada *target audience*. Responden ditujukan kepada mahasiswa dengan usia 18 – 28 tahun, domisili JABODETABEK dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mahasiswa terhadap stres yang dialami, mengukur pengetahuan dan pengalaman *target audience* terhadap terarium, dan mendapatkan preferensi media informasi. Kuesioner dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Tipe
1	Apakah kamu sering mengalami stres sehingga mempengaruhi aktivitas atau produktivitas kamu?	Skala <i>likert</i>
2	Apa yang membuat kamu merasa stres?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
3	Bagaimana cara kamu mengatasi stres?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
5	Apakah kamu pernah melakukan kegiatan yang melibatkan kreativitas untuk relaksasi?	Dikotomi
6	Seberapa efektif kegiatan yang melibatkan kreativitas untuk mengurangi stres?	Skala <i>likert</i>
7	Seberapa tertarik kamu terhadap pemanfaatan media digital yang dapat membantu mengurangi stres?	Skala <i>likert</i>
8	Apakah kamu tahu/mendengar, apa itu terarium?	Dikotomi
9	Apakah kamu tertarik dengan terarium?	Dikotomi
10	Menurut kamu, apa saja manfaat terarium?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
11	Apakah kamu tahu cara membuat terarium?	Dikotomi
12	Apakah kamu pernah membuat terarium?	Dikotomi
13	Jika pernah membuat terarium, apa yang kamu rasakan?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
14	Jika belum pernah membuat terarium, mengapa?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
15	Kendala apa yang kamu alami saat ingin membuat terarium?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
16	Apakah kamu tahu membuat terarium dapat mengurangi stres?	Skala <i>likert</i>

No.	Pertanyaan	Tipe
17	Menurut kamu, apa yang membuat terarium efektif mengurangi stres?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
18	Apakah kamu mudah menemukan media informasi tentang cara membuat terarium	<i>Multiple choice: single response</i>
19	Menurut kamu, apakah media informasi yang sudah tersedia tentang "cara membuat terarium" yang sudah tersedia efektif membantu membuat terarium?	Skala <i>likert</i>
20	Menurut kamu, apakah media informasi yang tersedia masih terdapat kekurangan sehingga dapat ditingkatkan?	Dikotomi
21	Apa kekurangan dari media informasi yang tersedia?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
22	Jenis media apa yang sering kamu gunakan untuk mendapatkan informasi?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
23	Apa alasan kamu memilih media tersebut untuk mendapatkan informasi?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
24	Perangkat apa yang sering kamu gunakan untuk mengakses informasi?	<i>Multiple choice: multiple response</i>
25	Seberapa tertarik kamu jika terdapat media informasi khusus untuk simulasi terarium?	Skala <i>likert</i>

Dengan kuesioner, penulis mendapatkan informasi terkait stres yang dialami oleh *target audience*, pengetahuan dan pengalaman terhadap terarium, dan preferensi media untuk mengakses informasi.

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan dengan cara menghubungi beberapa mahasiswa yang bersedia meluangkan waktu untuk melakukan *Focus Group*

Discussion (FGD), kemudian menentukan jadwal, dan menentukan kegiatan akan dilakukan secara *online* atau *offline*.

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan kepada beberapa mahasiswa, yang berdomisili di Tangerang Selatan, dengan tujuan untuk mencari tahu lebih dalam terkait stres pada *target audience*, hambatan yang dialami saat ingin membuat terarium, dan menggali pandangan *target audience* terhadap beberapa media informasi tentang “cara membuat terarium” yang telah tersedia. *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendukung data perancangan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Pertanyaan *Focus Group Discussion Target Audience*

No.	Pertanyaan
1	Apakah kalian pernah mengalami stres? Kalau iya, hal apa yang membuat kalian merasa stres dan bagaimana cara kalian mengatasi rasa stres tersebut?
2	Apakah kalian pernah mencoba mengatasi stres dengan melakukan aktivitas yang melibatkan kreativitas?
3	Aktivitas kreatif seperti apa yang kalian pernah coba? Apakah aktivitas tersebut membantu kalian mengurangi stres?
4	Apakah kalian pernah mendengar terarium? Kalau iya, apakah kalian tahu manfaatnya?
5	Apakah kalian tahu cara membuat terarium? Kalau ya, apakah kalian pernah membuat terarium? Bagaimana pengalamannya? Kalau tidak, apakah terdapat hambatan?
6	Apakah kalian tertarik untuk membuat terarium? Kalau ya, hal apa yang membuat kalian tertarik membuat terarium? Kalau tidak, mengapa?
7	Menurut kalian, apakah membuat terarium itu dapat mengurangi rasa stres?

No.	Pertanyaan
8	Menurut kalian, apakah mendapatkan informasi tentang cara membuat terarium itu mudah? Kalau ya, apakah terdapat kekurangan dari media informasi yang ditemukan? Kalau tidak, apakah terdapat kendala saat mencari informasi tersebut?
9	Melakukan perbandingan beberapa media informasi tentang cara membuat terarium. Menurut kalian, media informasi yang tersedia, apakah sudah menarik dan efektif?

Dengan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD), penulis mendapatkan data terkait stres pada *target audience*, mencari tahu hambatan yang dialami saat ingin membuat terarium, serta mendapatkan pandangan *target audience* terhadap beberapa media informasi pembuatan terarium yang telah ada.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah analisis yang dilakukan terhadap karya yang sebelumnya sudah ada. Penulis akan melakukan analisis pada beberapa media yang telah tersedia agar mengetahui kekurangan maupun kelebihan dari suatu media tersebut dengan menggunakan tabel SWOT. Studi eksisting akan dilakukan pada laman *website* dan aplikasi, seperti *website* Orb.farm, *website* Scape.it, dan aplikasi My Little Terrarium.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi adalah pengumpulan sejumlah referensi yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan perancangan. Studi referensi biasanya dilakukan dengan cara memilih media yang paling mendekati dengan perancangan. Studi referensi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* terkait perancangan konsep dan gaya visual yang disesuaikan dengan perancangan. Studi referensi akan dilakukan pada *website*, seperti *website*

Wingz, *website* Joy from Africa to The World, *website* Wordwall (Short and Long Vowel Sound Drag and Drop) dan gim Whisper of the House.

