

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam penelitian ini adalah pemula modifikator mobil di wilayah Jabodetabek dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Demografis.
 - a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
 - b. Usia: 18-25 Tahun

Fase dewasa awal menurut Santrock (2016, h.385), yakni rentang usia 18-25 tahun, merupakan periode transisi dari masa anak-anak menuju dewasa dimana individu telah mampu membuat keputusan secara mandiri dalam membina hubungan dengan orang lain. Pada fase ini, individu telah mengalami perkembangan dari segi fisik, kognitif, serta peran sosial. Perkembangan kognitif yang terjadi mencakup berkurangnya sifat egosentrisk dan berkembangnya sikap empati. Perilaku prososial juga berkembang pada masa ini, dimana dewasa muda dapat merasakan simpati terhadap kelompok yang belum familiar bagi mereka.

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

Berdasarkan wawancara dengan *expert* Haruns Maharbina, modifikasi mobil membutuhkan investasi yang tidak sedikit, sehingga target utamanya adalah individu dengan kemampuan ekonomi yang baik (SES A). Hal ini sejalan dengan pernyataannya bahwa "mau gimana pun orang yang modif mobil itu pasti orang yang mampu". Menurut Paccoud (2021, h.1), pemanfaatan serta

akses pada teknologi juga lebih banyak dijumpai pada masyarakat dengan SES yang lebih tinggi, yang mendukung penggunaan panduan visual interaktif berbasis digital.

2) Geografis

Area: Jabodetabek

Rentang Usia 18-25 tahun.

3) Psikografis

- a. Dewasa muda yang belum memahami risiko modifikasi mobil yang tidak aman
- b. Dewasa muda yang mengenal modifikasi namun mungkin memiliki pemahaman yang salah tentang aspek keselamatan
- c. Dewasa muda yang tertarik dengan modifikasi mobil
- d. Dewasa muda yang kerap mencari informasi melalui browsing internet serta aktif di media sosial

4) Perilaku dan Kebutuhan

- a. Individu yang baru memulai atau berencana memulai modifikasi mobil (pengalaman kurang dari 1 tahun).
- b. Memiliki motivasi tinggi untuk belajar tentang modifikasi namun kesulitan menemukan sumber informasi yang terpercaya.
- c. Cenderung mencari referensi dari media sosial (TikTok, Instagram, YouTube) tetapi belum memiliki kemampuan untuk memvalidasi keakuratan informasi.
- d. Membutuhkan guidance dalam aspek budgeting dan pemilihan *part* yang aman.

- e. Tertarik bergabung dengan komunitas otomotif namun masih ragu karena merasa kurang berpengalaman.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada pengguna serta pemecahan masalah secara kreatif dan kolaboratif. Menurut Tim Brown (2009, h.86), CEO IDEO, *Design Thinking* merupakan "sebuah pendekatan untuk inovasi yang memanfaatkan kemampuan dan perangkat desainer untuk menggabungkan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis". Metode ini terbagi menjadi lima tahapan utama: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Design Thinking sangat relevan untuk perancangan aplikasi panduan ini karena memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap perspektif serta kebutuhan pemula modifikator. Pendekatan ini berkontribusi dalam menciptakan solusi yang informatif dan efektif dalam mengubah perilaku pengguna. Tahapan-tahapan *Design Thinking* yang diimplementasikan dalam perancangan ini meliputi:

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis akan mengumpulkan data lewat empat metode: wawancara mendalam dengan *expert*, FGD, studi eksisting, dan studi referensi guna memahami pengalaman serta perspektif pemula modifikator terkait kesulitan mereka dalam memodifikasi mobil. Tujuan tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang faktor yang mempengaruhi keputusan memodifikasi, kesulitan mencari informasi, serta motivasi yang mendasari modifikasi mobil pada pemula modifikator.

Studi referensi digunakan untuk mengumpulkan inspirasi visual, pola desain *UI/UX* yang efektif, dan fitur yang relevan dalam perancangan aplikasi panduan interaktif yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhan target pengguna. Melalui pendekatan empatik ini, penulis akan mengidentifikasi kebutuhan yang tidak terucapkan, tantangan, dan peluang yang dapat dimanfaatkan dalam

perancangan aplikasi *UI/UX*. Pemahaman mendalam terhadap target audiens ini, didukung dengan analisis komprehensif terhadap solusi referensi visual yang tepat, akan memastikan bahwa aplikasi yang dirancang relevan dan efektif dalam mengubah persepsi dan perilaku modifikator pemula.

3.2.2 Define

Pada tahap *define*, penulis akan menganalisis data yang sudah terkumpul dari fase *empathize* untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi. Analisis ini melibatkan pembuatan *user persona*, *user journey mapping* dan *empathy mapping* untuk mengidentifikasi pola dan tema dari wawancara.

Tujuan tahap ini adalah untuk menguraikan tantangan spesifik yang dihadapi dalam konteks memodifikasi mobil pada pemula modifikator, serta mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk perancangan aplikasi. Dengan merumuskan masalah yang jelas serta terfokus, penulis dapat menentukan objektif aplikasi dan merancang fitur yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam memodifikasi mobil.

3.2.3 Ideate

Pada tahap *Ideate*, penulis akan melakukan brainstorming serta eksplorasi kreatif guna menghasilkan berbagai solusi potensial yang solusi potensial yang solusi potensial yang dapat menjawab tantangan yang telah diidentifikasi. Menurut IDEO (2015, h.12), "tahap ini berfokus pada pembuatan ide dalam jumlah besar, yang pada gilirannya menciptakan peluang lebih besar untuk inovasi dan keberhasilan." Tujuan tahap ini adalah untuk mengembangkan konsep perancangan aplikasi panduan modifikasi mobil yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan para pemula modifikator.

Ide-ide yang dihasilkan kemudian dituangkan ke dalam mind mapping yang meliputi fitur-fitur aplikasi seperti kebutuhan validasi informasi, perencanaan *budget*, penyatuan komunitas, referensi modifikasi, dan *personalization*. Pemilihan konsep dan fitur prioritas dilakukan berdasarkan

relevansinya dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Big idea dari aplikasi ini adalah menghadirkan panduan modifikasi mobil yang bertanggung jawab, aman, serta mudah diakses oleh pemula modifikator yang tidak memiliki pengalaman teknis mendalam.

Penulis juga akan mengembangkan moodboard visual yang meliputi elemen-elemen desain seperti palet warna, tipografi, dan ikonografi yang dapat membangun trust pengguna serta mempermudah navigasi dalam aplikasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta konsep aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga dapat dipercaya sebagai panduan utama bagi pemula dalam mengambil keputusan modifikasi yang bertanggung jawab.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, penulis akan mengembangkan *wireframe* serta sketsa awal dari *user interface (UI)* berdasarkan konsep dan *moodboard* yang sudah dibuat pada tahap *Ideate*. *Prototype* ini akan mencakup struktur navigasi aplikasi panduan modifikasi mobil, tata letak halaman untuk setiap fitur utama seperti validasi informasi, perencanaan *budget*, penyatuan komunitas, referensi modifikasi, dan *personalization*, serta interaksi dasar yang mendukung pengalaman pengguna pemula modifikator.

Setelah itu, *prototype* digital yang lebih detail akan dirancang termasuk fitur interaktif seperti sistem validasi informasi modifikasi, kalkulator *budget* dengan breakdown biaya, forum komunitas untuk konsultasi dengan *expert*, informasi referensi *style* atau aliran modifikasi, dan fitur personalisasi sesuai profil pengguna. *Prototype* akan diuji secara internal untuk mengidentifikasi potensi masalah sebelum dilanjutkan ke tahap testing dengan pengguna sebenarnya, memastikan kesiapannya untuk diuji oleh pemula modifikator yang sesuai dengan profil target audiens.

3.2.5 Testing

Pada tahap *testing*, penulis akan melakukan validasi terhadap *prototype* aplikasi lewat dua tahap, yaitu *Alpha* dan *Beta Testing*. Pada tahap *Alpha Testing*, pengujian akan dilaksanakan secara internal untuk memastikan aplikasi dapat berfungsi sesuai kebutuhan pengguna dan spesifikasi.

Selanjutnya pada tahap *Beta Testing*, pengujian akan dilakukan dengan melibatkan pengguna sebenarnya, memastikan kesiapan untuk diuji oleh pemula modifikator sesuai dengan target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang kebutuhan dan perilaku pemula modifikator. Tujuan utama teknik pengumpulan data adalah mendapatkan *insights* yang mendalam tentang cara belajar, preferensi informasi, dan tantangan yang dihadapi oleh target audiens dalam memahami aspek teknis dan keselamatan modifikasi mobil, sehingga aplikasi panduan modifikasi mobil ini dapat lebih relevan dan menyelesaikan masalah dalam pemula saat memodifikasi mobil.

3.3.1 Wawancara

In-depth interview dilakukan dengan 2 *expert* praktisi untuk memperoleh perspektif profesional tentang masalah umum pemula modifikator. Wawancara semi-struktur dipilih untuk memberikan fleksibilitas dalam menggali *insights* yang tidak terpikirkan namun tetap relevan. Menurut Brinkmann dan Kvale (2019, h.36), wawancara semi-terstruktur merupakan "wawancara yang terencana dan fleksibel dengan tujuan memperoleh deskripsi dunia kehidupan dari orang yang diwawancara sehubungan dengan penafsiran makna dari fenomena yang dijelaskan." Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam pengalaman dan pemahaman *expert* terhadap fenomena modifikasi mobil dari perspektif praktisi berpengalaman.

1. Wawancara dengan Syaidina Akasyah, S.H. (Mantan Ketua Komunitas Mobil Nasional):

Wawancara yang pertama yaitu dengan mantan ketua komunitas secret indonesia (komunitas mobil nasional) untuk fokus pada dinamika komunitas, pola perilaku anggota pemula, kesalahan umum dalam modifikasi, dan tantangan dalam edukasi keselamatan dari perspektif ketua komunitas otomotif. Sebagaimana dijelaskan Brinkmann dan Kvale (2019, h.21), wawancara memungkinkan peneliti untuk mendengarkan pandangan dan pengalaman informan dengan kata-kata mereka sendiri, sehingga dapat memahami perspektif mendalam tentang dinamika komunitas modifikasi mobil:

- a. Bisa ceritakan pengalaman Anda sebagai ketua komunitas otomotif? Sudah berapa lama, dan jenis modifikasi apa yang paling sering dibahas atau ditanyakan anggota?
- b. Dari pengalaman Anda, kesalahan apa yang paling sering dilakukan oleh anggota pemula saat memodifikasi mobil?
- c. Menurut Anda, sejauh mana anggota pemula biasanya memahami risiko keselamatan modifikasi? Apakah mereka cenderung meremehkan atau tidak tahu sama sekali?
- d. Bagian modifikasi apa yang paling berisiko bagi keselamatan (contoh: pelek, suspensi, kelistrikan, lampu)?
- e. Apakah ada standar teknis atau aturan resmi (misalnya regulasi lalu lintas/standar keselamatan) yang seharusnya diketahui pemula sebelum mulai modifikasi?
- f. Bagaimana cara Anda dan anggota senior biasanya menjelaskan atau mengedukasi anggota pemula tentang risiko dan keselamatan di komunitas?
- g. Apa tantangan terbesar dalam menyampaikan informasi teknis kepada anggota yang tidak punya latar belakang otomotif?

- h. Media atau metode apa yang menurut Anda paling efektif untuk menjelaskan hal teknis kepada pemula (misalnya gambar teknis, video pendek, simulasi, atau pengalaman langsung di *gathering*)?
- i. Apakah ada standar teknis atau aturan resmi yang seharusnya diketahui pemula sebelum modifikasi? Bagaimana cara Anda biasanya mengedukasi mereka mengenai hal ini?
- j. Apa tantangan terberat saat menjelaskan hal teknis kepada pemula? Dan metode apa yang paling efektif - gambar, video, praktek langsung, atau bagaimana?
- k. Fitur atau konten apa yang menurut Anda wajib ada di panduan interaktif tersebut (contoh: simulasi risiko, *checklist* keselamatan, tips pemula)?
- l. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik menyampaikan pesan keselamatan ke modifikator pemula agar tetap diterima pemula tanpa terkesan menggurui?

Setelah melakukan wawancara dengan mantan ketua komunitas mobil, untuk mengetahui perilaku, dinamika, dan tantangan modifikator, wawancara dilanjutkan dengan modifikator profesional. wawancara dengan modifikator profesional sekaligus influencer otomotif di Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk mengeksplorasi tren modifikasi mobil, perilaku pemula modifikator, serta efektivitas berbagai media dalam mengedukasi pemula modifikator untuk memodifikasi mobil secara bertanggung jawab dan sesuai kebutuhan. Pertanyaan wawancara kepada modifikator profesional dan *influencer* otomotif menggunakan pendekatan *depth interview* (Brinkmann & Kvale, 2019, h.26) yang memungkinkan penggalian informasi mendalam tentang pengalaman dan perspektif informan, sebagai berikut:

2. Wawancara dengan Haruns Maharbina (Profesional Modifikator dan *Influencer* Otomotif):

- a. Sudah berapa lama menekuni dunia modifikasi, dan sekarang fokus ke jenis modifikasi apa?
- b. Apakah aktif di komunitas? Apakah sering sharing ilmu kepada pemula modifikator?
- c. Pemula modifikator biasanya sudah memiliki basic tentang mobil atau masih *blank*? Dan apa kesulitan utama mereka untuk mencari informasi modifikasi yang aman?
- d. Dari pengalaman Anda, kesalahan apa yang paling sering dilakukan oleh pemula saat memodifikasi mobil?
- e. Bagaimana akses informasi dan cara belajar para pemula modifikator dalam memodifikasi mobil?
- f. *Part* modifikasi apa saja yang biasanya pemula prioritaskan? Sebutkan 5 yang paling sering. Dari 5 tersebut, mana yang paling berisiko untuk keselamatan?
- g. Untuk menghindari risiko tersebut, kesulitan apa saja yang mereka hadapi supaya bisa melakukan modifikasi yang aman? Misalnya kesulitan mencari mentor, tidak mengetahui komunitas, atau hal lainnya?
- h. Dari pengalaman Anda, kesalahan paling umum yang dilakukan pemula apa? Dan sejauh mana mereka memahami risiko keselamatan - acuh tak acuh, tidak mengetahui, atau bagaimana?
- i. Apakah ada standar teknis atau aturan resmi yang seharusnya diketahui pemula sebelum modifikasi? Bagaimana cara Anda biasanya mengedukasi mereka mengenai hal ini?
- j. Apa tantangan terberat saat menjelaskan hal teknis kepada pemula? Dan metode apa yang paling efektif - gambar, video, praktik langsung, atau bagaimana?

- k. Fitur atau konten apa yang menurut Anda wajib ada di panduan interaktif tersebut (contoh: simulasi risiko, *checklist* keselamatan, tips pemula)?
- l. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik menyampaikan pesan keselamatan ke modifikator pemula agar tetap diterima pemula tanpa terkesan menggurui?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan sebagai metode utama pengumpulan data primer untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang dinamika pembelajaran dan interaksi sosial dalam lingkungan modifikator mobil. FGD dipilih karena dapat mengeksplorasi dinamika grup dan pengaruh yang signifikan dalam komunitas modifikasi mobil, sekaligus mengatasi keterbatasan yang mewakilkan yang mungkin tidak dapat terjadi dalam wawancara individual.

Morgan (2019, h.15) menjelaskan bahwa *focus groups* memiliki keunggulan karena menunjukkan pemikiran dan perasaan *partisipan* dalam konteks sosial melalui insights yang muncul dari interaksi antar *partisipan*, sehingga dapat mengklarifikasi tidak hanya apa yang mereka pikirkan tetapi mengapa mereka berpikir dengan cara tertentu.

1. Pertanyaan FGD Modifikator *Multi-Level Experience*:

FGD dilakukan dengan 5 narasumber yang mewakili spektrum pengalaman modifikasi. Supriyanto (senior, Honda Civic Ferio 1997), Firman (pemula, Toyota Fortuner 2011), Radit (intermediate, Toyota Innova 2009), Anwar (intermediate, BMW E36 1998), dan Fadhil (pemula, Toyota Innova Reborn 2016).

FGD Mengeksplorasi *user journey* modifikator secara komprehensif, mulai dari motivasi awal, pencarian informasi dan inspirasi, *decision making* dalam pemilihan *part* dan *style*, hingga memodifikasi secara bertanggung jawab dan sesuai kebutuhan. Pertanyaan dirancang untuk menggali pengetahuan dari pengalaman dan masukan tentang preferensi media pembelajaran, tantangan edukasi modifikasi, dan fitur yang dibutuhkan dalam penduan. Berikut pertanyaan *FGD* modifikator *multi-level experience*:

- a. Menurut pengalaman kalian, apa yang membuat anggota baru tertarik mulai modifikasi mobil?
- b. Aliran modifikasi apa yang paling disukai pemula? Siapa biasanya yang menjadi inspirasi mereka?
- c. Modifikasi apa yang sering menjadi topik pertama atau awal diskusi pemula?
- d. Kalau baru mulai, modifikasi apa yang biasanya menjadi prioritas utama?
- e. Pemula biasanya mencari informasi dan inspirasi dari mana? Online, bengkel, atau komunitas?
- f. Sejauh mana pemula memperhatikan aspek keselamatan? Ada pengalaman yang bermasalah tidak?
- g. Menurut kalian, bagian modifikasi mana yang paling berisiko untuk keselamatan?
- h. Ada standar teknis atau aturan resmi yang seharusnya diketahui pemula sebelum mulai modifikasi?

- i. Apa tantangan terbesar saat memberitahu tentang keselamatan kepada anggota baru?
- j. Format konten seperti apa yang paling efektif untuk pemula? Visual, video, simulasi, atau panduan interaktif?
- k. Kalau ada panduan visual interaktif khusus pemula, fitur apa yang wajib ada?
- l. Menurut kalian, bagaimana cara terbaik menyampaikan pesan keselamatan ke modifikator pemula agar tetap diterima pemula tanpa terkesan menggurui?

Pendekatan *Design Thinking* oleh Tim Brown menjadi metode utama dalam merancang solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna, dengan target pemula modifikator mobil berusia 18-25 tahun di Jabodetabek yang memiliki minat tinggi namun menghadapi kesulitan dalam menemukan informasi yang terpercaya. Metode ini terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara *expert* dan FGD untuk menggali *insights* mendalam tentang kebutuhan pemula modifikator dalam melakukan modifikasi mobil secara aman dan bertanggung jawab.

