

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan hasil subjek perancangan yang dilakukan oleh penulis agar sesuai dengan tem penelitian penulis yang berjudul “Perancangan *User Interface* Aplikasi Mengenai Perawatan Mainan Koleksi”.

##### 3.1.1 Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- b. Usia : 17-21 Tahun
- c. Pendidikan : SMA-S1
- d. Ekonomi : SES B - A

Berdasarkan observasi penulis serta prinsip *demographic targeting*, target pengguna lebih banyak kolektor pria, terdapat pula kemunculan kolektor wanita yang aktif dalam komunitas mainan koleksi dalam beberapa tahun terakhir (Heljakka, 2018). Mayoritas kolektor hobi berusia antar 17 hingga 21 tahun karena kelompok usia tersebut menunjukan perbedaan yang signifikan dalam perilaku konsumtif yang lebih tinggi dalam membuat keputusan pembelian yang dipengaruhi oleh media sosial, memiliki pengaruh dalam keterlibatan sosial, dan keaktifan dalam komunitas produk hobi membuat rentang usia berikut menjadi target primer dalam perancangan ini (Croes & Bartels, 2021). Adapun beberapa responden berumur 22 sampai 26 tahun sebagai target sekunder dikarenakan dalam segmentasi usia ini menjadi jenjang akhir dari yang disebut *emerging adulthood* dimana individu memiliki kebebasan relatif besar dan masa eksploratif dalam mencari pekerjaan, gaya hidup, dan hobi sebelum menetapkan komitmen jangka panjang. Pendidikan dalam segmentasi ini rata-rata berada di jenjang SMA sampai yang telah menempuh S1 dan bekerja (Arnett dkk., 2014).

Penentuan target pengguna dengan status sosial ekonomi menengah hingga atas (SES B – A) dikarenakan karakteristik konsumsi dan daya beli yang dibutuhkan dalam hobi mainan koleksi. Dalam kajian perilaku konsumen dan status sosial ekonomi dari kombinasi pendapatan dan stabilitas ekonomi umumnya menunjukkan bahwa kolektor mainan cenderung memiliki daya beli relatif tinggi dan memiliki *disposable income* yang lebih stabil untuk membeli mainan dengan harga ratusan ribu hingga jutaan rupiah (Stebbins, 2020). Studi dalam konteks konsumsi era modern seperti hobi koleksi ini bersifat *serious leisure* yang membutuhkan komitmen waktu dan finansial yang memadai dan secara umum berada pada SES menengah keatas (Wirga & Kopczak-Wirga, 2022).

### 3.1.2 Geografis

- a. Primer : Kota Tangerang
- b. Sekunder : Jakarta & Depok

Pemilihan area Tangerang sebagai target Primer dalam perancangan ini dikarenakan populasi jumlah penduduk gen Z sebanyak 347,583 orang (Humairoh dkk., 2023). Wilayah Jakarta & Depok sebagai target sekunder dikarenakan akses terhadap komunitas kolektor, pusat perbelanjaan, serta acara hobi lebih banyak tersedia di kota besar (Bank Indonesia, 2022).

### 3.1.3 Psikografis

1. Remaja sampai dewasa muda yang tertarik dalam mendalami hobi koleksi mainan mereka (*action figure, diecast, LEGO, dll.*)
2. Remaja sampai dewasa muda yang aktif mengikuti tren koleksi mainan (*Blokees, diecast, gundam,*)
3. Remaja sampai dewasa muda yang ikut dalam komunitas hobi sejenis.
4. Remaja sampai dewasa muda yang memiliki masalah dalam perawatan koleksi mereka.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam metode perancangan *User Interface* Aplikasi untuk perawatan mainan koleksi, penulis menggunakan pendekatan *design thinking* seperti yang dijelaskan dalam perspektif *user-centered* (Lewrick dkk., 2020). Menurut hasil penelitian dari (McGowan dkk., 2023) menyatakan bahwa metode *design thinking* membuat struktur secara menyeluruh dalam membuat desain. Inisiatif awal oleh David Kelley bersama IDEO pada awal 1990-an. Selanjutnya menjadi terkenal melalui Hasso Plattner *Institute of Design* (d. school) di *Stanford University*. Kemudian mulai berkembang menjadi kerangka metodologis penting dalam praktik maupun kajian akademik (Auernhammer & Roth, 2021).

Menurut Landa (2019) proses *design thinking* itu bisa dibagi menjadi lima tahapan utama dalam buku “*Graphic Design Solutions 6th Edition*”. Lima tahapan utama itu adalah *Empathize*. Dalam tahap awal ini desainer berusaha untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan permasalahan yang dihadapi target pengguna melalui observasi, wawancara, serta pengumpulan data lapangan. Tahap kedua adalah *Define*. Tahap ini untuk dapat merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil dari tahap *empathize*. Selanjutnya tahap ketiga, *Ideate*. Desainer harus mampu memunculkan berbagai ide solusi kreatif yang relevan untuk menjawab masalah pengguna. Tahap keempat adalah *Prototype*, membuat representasi awal solusi, baik berupa *wireframe*, *mockup*, maupun model interaktif. Kelima, *Test*, yaitu menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Tes ini dilakukan berulang kali untuk penyempurnaan. Dengan kelima tahapan ini bisa terbentuk siklus interaktif sehingga solusi desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan pengalaman pengguna dan dapat diterapkan secara praktis (Landa, n.d. 2019).



Gambar 3.1 Bagan Proses *Design Thinking*

### 3.2.1 *Empathize*

Tahap pertama dari *emphatize* yang dapat dilakukan yaitu pendekatan kualitatif. Fokus tahap ini adalah interaksi pada target pengguna atau ahli dengan cara wawancara narasumber, FGD dan kuesioner. Interaksi langsung pada anggota komunitas mainan koleksi untuk mengumpulkan fakta & data dari perancangan ini dengan memahami perasaan dan kebutuhan kolektor mainan.

Penulis juga mengumpulkan data kuantitatif dengan cara melakukan studi eksisting pada platform yang sudah ada dan relevan dengan penelitian ini. Penulis juga melakukan studi referensi untuk memperoleh inspirasi visual dan pengalaman interaktif pengguna yang sesuai dengan perancangan aplikasi yang akan dibuat penulis. Selanjutnya penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang dihadapi oleh kolektor mainan di Indonesia.

### 3.2.2 *Define*

Di tahap kedua ini penulis menyusun konsep *user* persona baik pria maupun wanita, *user journey map*, dan alur skenario berdasarkan data kuantitatif dari kuesioner dan data kualitatif FGD yang dihasilkan. Penulis bisa mendapatkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna, seperti informasi dan fitur apa saja yang harus ada di aplikasi, pengalaman target pengguna dalam mencari solusi masalah dengan aplikasi yang sudah ada serta harapan pengguna terhadap adanya aplikasi yang bisa menjawab permasalahan yang ia hadapi.

### 3.2.3 Ideate

Pada tahap ini penulis mendapatkan ide yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna sebagai solusi dari masalah yang dihadapinya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Penulis kemudian melakukan *brainstorming* dan *mind mapping* untuk mencari rancangan kreatif. Selanjutnya menentukan big idea /ide utama dan tone of voice sebagai dasar pembuatan *mood board* yang terdiri dari *thypography*, *illustration*, *color pallete*, *grid & layouting* disesuaikan dengan kebutuhan target pengguna.

### 3.2.4 Prototype

Hasil dari ide yang telah dibentuk menjadi konsep besar dibuatlah menjadi *Prototype*. Sebuah *wireframe* aplikasi *UI* dibuat untuk menggabungkan berbagai fitur yang diinginkan, seperti sistem *reminder* perawatan, video tutorial, dan fitur lainnya. Selanjutnya dilakukan uji coba pada pengguna awal untuk memastikan bahwa solusi yang dibuat sesuai kebutuhan pengguna.

### 3.2.5 Testing

Pada tahap terakhir, pengujian *prototype* dilakukan oleh pengguna dan mereka memberikan umpan balik. Uji coba yang dilakukan berawal dari mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi.

*Feedback* ini digunakan untuk memperbaiki desain dan mengulangi proses hingga aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan dukungan kuantitatif. Metode kualitatif dipilih karena mampu menggali persepsi, pengalaman, dan kebutuhan kolektor mainan secara mendalam, sedangkan kuesioner digunakan untuk memperkuat data melalui persebaran kepada responden dalam jumlah lebih luas (Sugiyono, 2022).

Setiap teknik pengumpulan data memiliki fungsi yang berbeda. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung kondisi perawatan koleksi di lapangan. Wawancara dipakai untuk menggali pengalaman mendalam dari kolektor maupun pakar. FGD dilakukan untuk mengumpulkan opini kelompok secara terarah mengenai desain aplikasi. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk memetakan preferensi, kebiasaan, serta kebutuhan mayoritas kolektor mainan.

### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan penulis untuk melihat kondisi nyata perawatan mainan koleksi. Penulis berperan aktif sebagai pengamat dalam komunitas kolektor, mempelajari bahasa, perilaku, serta kebiasaan perawatan yang dilakukan sehari-hari. Observasi merupakan teknik memperoleh data di lapangan melalui keterlibatan langsung peneliti (Khoirunnisa et al., 2021).



Gambar 3.2 Observasi Komunitas Mainan *Ultima Toys*

Jenis observasi yang bisa dilakukan dalam penelitian untuk memperoleh data dan informasi antara lain sebagai berikut:

#### 1. Pengamatan Berperan Serta

Penulis ikut serta dalam kegiatan komunitas kolektor dengan menunjukkan empati agar subjek penelitian tidak merasa terganggu. Cara ini dilakukan agar seluruh proses perawatan mainan, mulai dari pembersihan hingga penyimpanan, dapat diamati dengan baik.

## **2. Pengamatan Deskriptif**

Penulis mencatat secara menyeluruh apa yang dirasakan, dilihat, dan didengar dalam aktivitas perawatan mainan. Tujuannya adalah memperoleh gambaran umum mengenai pola perawatan kolektor.

## **3. Pengamatan Terfokus**

Pada tahap ini, penulis mempersempit fokus observasi hanya pada aspek tertentu, misalnya penggunaan bahan pembersih, cara penyimpanan, atau penggunaan *vitrin*.

## **4. Pengamatan Terpilih**

Penulis melakukan analisis mendalam berdasarkan catatan lapangan, serta mengadakan observasi dan wawancara khusus tentang prosedur perawatan berbasis material (plastik, resin, logam, karet).

### **3.3.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada informan yang memiliki kompetensi di bidang koleksi mainan. Pemilihan informan disesuaikan dengan relevansi pengalaman mereka terhadap praktik perawatan.

Pertanyaan disusun berdasarkan teori konservasi preventif dan desain media interaktif, serta divalidasi oleh ahli agar tetap fokus pada perancangan aplikasi *design User interface* mengenai perawatan desain koleksi untuk kolektor mainan.

#### **1. Wawancara Richard Ketua Komunitas Ultima Toys**

Komunitas *Ultima toys* merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa yang berfungsi sebagai wadah berkumpul bagi kolektor sekaligus pecinta fotografi mainan. Organisasi ini didirikan dengan tujuan mempertemukan mahasiswa yang memiliki minat dalam mengoleksi figur dan menyalurkan hobi mereka melalui aktivitas fotografi mainan (Ultima Toys, 2024). Berikut pertanyaan wawancara pada Richard, ketua komunitas *Ultima Toys*:



- 1) Sejak kapan Ada mulai mengoleksi mainan?
- 2) Apa jenis mainan yang paling banyak Anda koleksi (*action figure*, *die-cast*, LEGO, *model kit*, boneka, dll.)?
- 3) Apa motivasi utama Anda dalam mengoleksi mainan (hobi, investasi, estetika, nostalgia, dll.)?
- 4) Seberapa sering Anda menambah koleksi baru setiap tahunnya?
- 5) Menurut Anda, seberapa besar nilai emosional dan ekonomis dari koleksi mainan yang Anda miliki?
- 6) Bagaimana cara Anda biasanya merawat mainan koleksi (membersihkan, menyimpan, memperbaiki)?
- 7) Apa kesulitan utama yang Anda alami ketika merawat mainan?
- 8) Bagian mainan apa yang menurut Anda paling sulit dirawat atau paling sering rusak?
- 9) Pernahkah Anda mengalami kerusakan mainan karena kesalahan perawatan? Bisa diceritakan?
- 10) Menurut Anda, seberapa penting melakukan perawatan rutin untuk menjaga kualitas mainan?
- 11) Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang cara merawat mainan (komunitas, YouTube, media sosial, artikel, pengalaman pribadi)?
- 12) Apakah informasi yang tersedia saat ini sudah cukup jelas dan terstruktur?
- 13) Apa kelemahan utama dari informasi yang ada saat ini?
- 14) Apakah Anda pernah mendapatkan tips atau panduan perawatan dari komunitas? Seberapa membantu menurut Anda?
- 15) Bagaimana pendapat Anda jika ada panduan resmi atau standar khusus untuk merawat mainan koleksi?
- 16) Bagaimana menurut Anda jika panduan *toys maintenance* tersedia dalam bentuk aplikasi interaktif?
- 17) Menurut Anda, apa kelebihan aplikasi dibandingkan hanya membaca artikel atau menonton video di YouTube?



- 18) Fitur apa saja yang menurut Anda wajib ada di aplikasi perawatan mainan (misalnya *tutorial*, *reminder*, forum komunitas)?
- 19) Menurut Anda, jenis konten visual apa yang paling efektif membantu memahami cara perawatan mainan?
- 20) Menurut Anda, apakah aplikasi sebaiknya dibuat sederhana (fokus pada panduan dasar) atau lengkap (fitur tambahan, katalog, forum, dsb.)?
- 21) Bagaimana aplikasi ini bisa membantu meningkatkan kesadaran kolektor pemula terhadap pentingnya perawatan mainan?
- 22) Apa strategi terbaik agar aplikasi ini benar-benar digunakan oleh kolektor dalam jangka panjang?
- 23) Apakah komunitas Anda bersedia menggunakan dan merekomendasikan aplikasi ini kepada anggota baru jika terbukti bermanfaat?
- 24) Bagaimana aplikasi bisa terhubung dengan kegiatan komunitas (*event*, *workshop*, diskusi forum)?

## 2. Wawancara Ahli UI/UX Reinaldo Lingga

Narasumber adalah Reinaldo Lingga seorang ahli *UI/UX* serta *brand & logo desainer* yang menjadi *Sr. UI/UX Designer* di PT Verihubs dengan pengalaman lebih dari 8 tahun di industri desain grafis. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

- 1) Menurut Kak Reynaldo, apa yang menjadi keunggulan aplikasi dalam menyampaikan informasi dibandingkan media lainnya?
- 2) Menurut Kak Reynaldo, seberapa krusial atau penting elemen *UI/UX* dalam merancang sebuah aplikasi atau media digital lainnya?
- 3) Menurut Kak Reynaldo, apa masing - masing peran teknis dari *UI/UX* dalam merancang sebuah aplikasi?

- 4) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, apa hambatan yang sering dijumpai seseorang ketika merancang *UI / UX* untuk sebuah aplikasi?
- 5) Menurut Kak Reynaldo, prinsip apa yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah *user interface* aplikasi?
- 6) Menurut Kak Reynaldo, tampilan visual apa saja yang wajib dimasukkan ke dalam perancangan *user interface* aplikasi?
- 7) Menurut Kak Reynaldo, apa syarat atau kualifikasi yang diperlukan untuk mencapai tahapan perancangan *user interface* yang baik dan efektif?
- 8) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, perancangan tipografi dan *copywriting* seperti apa yang efektif untuk kalangan remaja?
- 9) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, teknik atau gaya ilustrasi seperti apa yang menarik untuk kalangan remaja?
- 10) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, jenis warna seperti apa yang mampu memancarkan semangat, positivisme dan keingintahuan remaja dalam menjelajahi informasi dalam aplikasi?
- 11) Menurut Kak Reynaldo, prinsip apa yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah *user experience website*?
- 12) Menurut Kak Reynaldo, elemen - elemen apa saja yang wajib dimasukkan dalam perancangan *user experience*?
- 13) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, fitur atau fungsi seperti apa yang dibutuhkan pengguna remaja saat memasuki *website*?
- 14) Berdasarkan pengalaman Kak Reynaldo, jenis atau tipe informasi (struktur, tata letak, jumlah paragraf dll) seperti apa yang sesuai dengan karakteristik pengguna remaja?

- 15) Menurut Kak Renaldo sendiri, posisi tombol dan lain-lain yang ada di *user experience*, ideal itu seperti apa ya, agar pengguna merasa nyaman dan tidak bingung ketika navigasi?

### 3. Wawancara Ahli *UI/UX* Jeremiah

Narasumber adalah Jeremiah Nathanael Hartanto seorang ahli *UI/UX* yang menjadi *Product Specialist / UI/UX Designer*. Beliau memiliki pengalaman dalam menciptakan aplikasi dan *website* dikala bekerja di perusahaan BCA, berikut pertanyaan wawancara Ahli *UI/UX*:

- 1) Bisa diceritakan pengalaman Anda dalam merancang *UI/UX* aplikasi berbasis edukasi atau hobi?
- 2) Menurut Anda, apa tantangan utama dalam mendesain *UI/UX* untuk aplikasi edukasi berbasis interaktif?
- 3) Fitur apa saja yang biasanya menjadi standar minimal dalam aplikasi interaktif agar mudah digunakan oleh pengguna awam?
- 4) Bagaimana cara menjaga keseimbangan antara tampilan visual yang menarik dengan fungsionalitas aplikasi?
- 5) Menurut Anda, sejauh mana penggunaan animasi, video, atau AR/3D berkontribusi terhadap pengalaman pengguna (*user experience*)?
- 6) Metode apa yang sebaiknya digunakan untuk menguji *usability* aplikasi interaktif (misalnya *usability testing*, *heuristic evaluation*, *user journey mapping*)?
- 7) Bagaimana strategi untuk memastikan bahwa desain *UI/UX* dapat diakses di berbagai perangkat (*smartphone*, *tablet*, *PC*)?
- 8) Menurut Anda, bagaimana cara terbaik mengintegrasikan fitur edukasi (*tutorial*, *tips*, notifikasi) tanpa membebani pengguna dengan tampilan yang terlalu kompleks?

- 9) Jika sebuah aplikasi dibuat untuk memperkenalkan *toys maintenance*, apa rekomendasi Anda agar *UI/UX*-nya ramah untuk kolektor pemula maupun berpengalaman?
- 10) Adakah tren *UI/UX* terbaru yang relevan untuk diadopsi pada aplikasi edukasi interaktif semacam ini?

### 3.3.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion dilakukan dengan komunitas mainan koleksi yaitu Ultima Toys. Berikut pertanyaan FGD kepada Komunitas Ultima Toys:

- 1) Bisa ceritakan secara singkat sejak kapan Anda mulai mengoleksi mainan?
- 2) Apa jenis mainan yang paling banyak Anda koleksi (*action figure, die-cast, LEGO, model kit*, dll.)?
- 3) Menurut Anda pribadi, seberapa penting menjaga kondisi mainan agar tetap awet dan bernilai?
- 4) Bagaimana biasanya Anda merawat mainan koleksi sehari-hari (misalnya membersihkan, menyimpan, memperbaiki)?
- 5) Apa tantangan atau kesulitan terbesar yang pernah Anda hadapi dalam merawat mainan?
- 6) Pernahkah mainan Anda mengalami kerusakan karena salah perawatan atau kurangnya pengetahuan? Bisa diceritakan contohnya?
- 7) Bagian mainan apa yang menurut Anda paling rentan rusak jika tidak dirawat dengan benar (misalnya cat, sendi, bahan plastik, kemasan)?
- 8) Dari mana biasanya Anda mendapatkan informasi tentang cara perawatan mainan (komunitas, YouTube, media sosial, artikel, pengalaman pribadi)?

- 9) Seberapa puas Anda dengan informasi yang ada saat ini? Apakah informasi tersebut jelas, terstruktur, dan mudah diikuti?
- 10) Menurut Anda, apa kekurangan utama dari informasi yang tersedia (misalnya tersebar, tidak detail, kurang interaktif)?
- 11) Apakah komunitas pernah mengadakan pelatihan atau workshop khusus tentang perawatan mainan? Bagaimana respon para anggota?
- 12) Bagaimana pendapat Anda jika tersedia aplikasi interaktif khusus untuk memberikan panduan *toys maintenance*?
- 13) Menurut Anda, apa perbedaan utama belajar perawatan mainan lewat aplikasi dibandingkan dengan membaca artikel atau menonton video YouTube?
- 14) Fitur apa yang menurut Anda paling penting ada di aplikasi ini? (misalnya tutorial video, katalog bahan pembersih, reminder jadwal perawatan, forum diskusi komunitas, AR/3D simulasi perawatan).
- 15) Seberapa besar kemungkinan Anda akan menggunakan aplikasi tersebut jika benar-benar tersedia?
- 16) Apa yang harus diperhatikan agar aplikasi ini ramah digunakan oleh kolektor pemula maupun kolektor berpengalaman?
- 17) Menurut Anda, apakah aplikasi perlu dilengkapi dengan sistem notifikasi/jadwal otomatis untuk mengingatkan perawatan mainan tertentu?
- 18) Bagaimana aplikasi interaktif ini bisa membantu komunitas Anda menjaga koleksi bersama-sama?
- 19) Bagaimana aplikasi dapat meningkatkan kesadaran kolektor pemula tentang pentingnya perawatan mainan sejak awal?

- 20) Jika aplikasi ini berhasil dibuat, apakah komunitas Anda bersedia menggunakannya secara rutin dan merekomendasikan kepada anggota baru? Mengapa?
- 21) Menurut Anda, apa strategi terbaik agar aplikasi ini tidak hanya dipakai sekali, tetapi bisa terus digunakan oleh kolektor dalam jangka panjang?
- 22) Saran tambahan apa yang ingin Anda berikan agar aplikasi *toys maintenance* benar-benar sesuai dengan kebutuhan komunitas kolektor?

### 3.3.4 Kuesioner

Kuesioner digunakan dalam penelitian ini untuk mencari data yang pas. Ini sudah sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang mengatakan bahwa kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang efektif apabila digunakan dengan perencanaan yang tepat.

Hal-hal yang ditanyakan dalam kuesioner untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan awal, pengalaman, cara pandang, dan harapan pengguna terhadap perancangan *user interface* aplikasi mengenai perawatan mainan. Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk mendukung analisis kebutuhan, merancang konten media interaktif, serta melakukan uji kelayakan terhadap rancangan yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

<b>SECTION 1:</b> <b>Persetujuan Responden</b>	<b>Goal:</b> Memastikan bahwa responden bersedia mengisi kuesioner untuk memberikan data dalam proses pengisian kuesioner.	
Perkenalkan nama saya Iqbal Fajrian Muhammad, mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual dari Universitas Multimedia Nusantara yang sedang menjalankan Tugas Akhir yang memiliki topik Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Fotografi dan Perawatan Mainan Koleksi		
"Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Fotografi dan Perawatan Mainan Koleksi." Saya sangat mengapresiasi partisipasi Anda karena jawaban yang Anda berikan sangat berharga dan akan digunakan sebagai data penelitian dari tugas akhir saya. Mohon bantuan serta partisipasi anda di kuesioner penelitian ini, Terima kasih.		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>

1. Perlu diketahui bahwa seluruh data yang Anda berikan akan digunakan untuk keperluan penelitian dan perancangan Tugas Akhir Saya, serta akan dijaga kerahasiaannya. Dengan ini, Saya juga ingin memastikan apakah Anda bersedia untuk memberikan data dan mengikuti proses pengisian kuesioner ini?	Dikotomis	a) Ya, Saya bersedia  b) Tidak, Saya tidak bersedia
<b>SECTION 2:</b> <b>Biodata Responden</b>	<i>Goal:</i> Mengetahui identitas responden untuk keperluan segmentasi	
Biodata ini mencakup demografi dan geografi serta informasi latar belakang responden untuk membantu peneliti dalam menganalisa data.		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Jenis kelamin Anda?	Dikotomis	a) Laki-laki b) Perempuan
2) Usia	<i>Multiple choice</i>	a) Dibawah 18 tahun  b) 18-25 tahun  c) >26 tahun
3) Domisili saat ini	<i>Multiple choice</i>	a) DKI Jakarta  b) Bogor  c) Depok  d) Tangerang  e) Bekasi  f) <i>Other</i>
5) Pekerjaan	<i>Multiple choice</i>	a) Pelajar  b) Mahasiswa  c) Buruh/Karyawan  d) <i>Other</i>



<b>SECTION 3:</b>		<b>Goal:</b>
<b>Pengetahuan dan Pengalaman</b>		Memahami kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media saat mencari sebuah informasi.
Bagian ini bertujuan untuk memahami kebiasaan dan preferensi responden dalam menggunakan jenis media untuk mencari dan mendapatkan informasi		
<i>Toys maintenance</i> adalah serangkaian kegiatan perawatan, pemeliharaan, dan penyimpanan mainan (khususnya mainan koleksi seperti <i>action figure</i> , <i>die-cast</i> , LEGO, boneka, maupun <i>model kit</i> ) dengan tujuan menjaga kondisi fisik, estetika, dan nilai fungsional mainan tersebut dalam jangka panjang.		
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Apakah anda pernah mengoleksi Mainan?	Dikotomis	a) Ya b) Tidak
2) Mainan apa yang Anda koleksi/miliki?	<i>Multiple choice</i>	a) <i>Figure (Action Figure, Nendoroid, SHF, etc)</i> b) <i>Diecast (Hotwheels, Miniscale, etc)</i> c) <i>Model kit (Gundam, Plastic model, etc)</i> d) <i>Lego (Lego block, technic, etc)</i> e) Lainnya...
3) Seberapa sering Anda membeli atau menambah koleksi mainan?	<i>Multiple choice</i>	a) Sangat jarang (1x setahun / kurang) b) Jarang (2–3x setahun) c) Cukup sering (setiap 1–2 bulan) d) Sangat sering (setiap minggu/bulan)
4) Apakah Anda mengenal <i>Toys Maintenance</i> ?	<i>Multiple choice</i>	a) Ya b) Tidak

5) Darimana anda pernah mendengar soal <i>Toys Maintenance</i> ?	<i>Multiple choice</i>	a) Keluarga b) Teman c) Komunitas d) Media sosial e) <i>Website</i> f) Poster g) Tidak pernah
6) Apakah anda tahu Mainan perlu untuk dirawat agar terjaga estetika dan nilainya?	Dikotomis	1. Ya 2. Tidak
7) Seberapa sering Anda melakukan perawatan mainan koleksi?	<i>Multiple choice</i>	1. Tidak pernah 2. Pernah 3. Beberapa kali 4. Sering
8) Apakah Anda pernah mengalami kerusakan mainan karena salah perawatan?	<i>Multiple choice</i>	a) Tidak pernah b) Kadang-kadang c) Sering
9) Bagian mainan apa yang paling sering Anda rawat?	<i>Multiple choice</i>	a) Permukaan luar (cat, warna, <i>lining</i> , <i>finishing</i> ) b) Bagian dalam dan sendi/engsel c) Aksesoris tambahan (senjata, <i>outfit</i> , dll.) d) Kotak/kemasan penyimpanan
10) Menurut Anda, seberapa penting melakukan perawatan kepada mainan koleksi?	Skala likert	Skala 1: Tidak penting Skala 4: Sangat penting
11) Seberapa besar minat Anda untuk belajar lebih jauh tentang perawatan mainan?	Skala likert	Skala 1: Tidak tertarik Skala 4: Sangat tertarik
12) Apa kendala utama dalam merawat mainan?	<i>Multiple choice</i>	a) Waktu yang terbatas b) Tidak tahu cara perawatan yang benar c) Tidak memiliki alat pembersih khusus d) Malas/Kurang Konsisten

Media informasi, khususnya terkait Informasi Mainan koleksi dan media apa yang cocok untuk perancangan ini.		
Pertanyaan	Model Opsi Jawaban	Jawaban
1) Media apa yang sering anda temui mengenai konten mainan koleksi	<i>Multiple choice</i>	1. Media Sosial (Instagram,X, Youtube, Tiktok, dll) 2. <i>Media Website</i> (WikiHow, Forum, Google, dll) 3. Media Cetak 4. Lainnya
2) Apakah Anda tertarik jika ada media informasi khusus tentang perawatan mainan?	Skala likert	Skala 1: Tidak tertarik Skala 4: Sangat tertarik
3) Menurut anda, media apa yang cocok untuk mempelajari perawatan mainan	<i>Multiple choice</i>	a) Aplikasi b) <i>Website</i> c) <i>Video</i> d) Buku e) Kelas Khusus
4) Apakah anda tertarik jika ada sebuah <i>platform</i> yang membantu anda tentang cara perawatan mainan?	Dikotomis	a) Ya b) Tidak
5) Seberapa besar kemungkinan Anda akan menggunakan dan merekomendasikan aplikasi perawatan mainan kepada teman/komunitas jika tersedia?	Skala likert	Skala 1: Tidak tertarik Skala 4: Sangat tertarik
6) Fitur apa yang menurut Anda paling penting jika ada aplikasi khusus untuk perawatan mainan?	<i>Multiple choice</i>	a) Tutorial langkah demi langkah b) Video/Animasi interaktif c) <i>Reminder</i> /jadwal perawatan d) Forum komunitas

7) Apakah Anda lebih suka media pembelajaran perawatan mainan yang sederhana & ringkas atau yang lengkap & mendetail?	Dikotomis	a) Sederhana dan simple b) Lengkap dan detail
8) Apakah anda bersedia untuk dikontak untuk FGD/ Wawancara?	Dikotomis	a) Ya b) Tidak
9) Jika bersedia / ingin mengikuti Undian Instagram, Silahkan kirim nomor telpon <i>Whatsapp</i> atau sosial media yang dapat dihubungi di kolom dibawah ini	<i>Open answer</i>	(Nomor, <i>email</i> , dan kontak responden)

### 3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan pendekatan penelitian yang memanfaatkan data dan informasi yang telah tersedia sebelumnya dengan cara kreatif. Metode ini dilakukan melalui pengamatan dan analisis terhadap media atau aplikasi serupa yang sudah ada, guna memperoleh pemahaman mengenai pola, kelemahan, dan potensi pengembangan lebih lanjut (Fajarwati & Agustin, 2019). Studi eksisting akan dilakukan dengan pengamatan *website* hobi bernama *My Figure Collection* (Framboesa, 2021) .

*Website* ini adalah sebuah *platform* komunitas daring internasional yang khusus dibuat untuk kolektor figur, *model kit*, dan berbagai produk *merchandise* budaya populer, terutama *anime*, *manga*, dan *video game* salah satu fitur yang penulis amati adalah sebagai *database* katalog yang sangat luas.

### 3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi yang bertujuan memperoleh acuan serta inspirasi pada aspek desain visual yang relevan. Proses ini dilakukan agar rancangan yang dihasilkan konsisten dengan karakteristik target pengguna yang telah ditentukan. Studi referensi yang akan dilakukan oleh penulis kepada 2 target studi yaitu *Hot Wheels Collectors App* (Mattel, 2025). dan *Blokees App* (Blokees.co, 2025). Merupakan aplikasi Mattel dan Blokees untuk para kolektor.