

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan pada penelitian perancangan *website* edukasi *Decentralized Finance (DeFi)* untuk Generasi Z di Indonesia:

##### 3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
2. Usia : 18–25 tahun

Usia difokuskan pada rentang 18–25 tahun, yaitu dewasa muda atau *emerging adulthood*. Menurut Arnett (2015), fase ini merupakan periode transisi menuju kedewasaan di mana individu aktif mencari jati diri, mengembangkan minat, serta berusaha membangun masa depan melalui eksplorasi pendidikan, pekerjaan, dan gaya hidup. Generasi Z termasuk dalam kategori ini, dikenal sebagai *digital native* yang terbiasa dengan teknologi digital, media sosial, dan akses informasi cepat (Prensky, 2001).

3. Pendidikan : SMA/K sederajat, D3, S1
4. Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Karyawan, Wiraswasta
5. Tingkat Ekonomi : SES B–C

Berbeda dengan layanan premium yang umumnya menyasar kelas atas, website edukasi DeFi ini diarahkan untuk menjangkau kalangan menengah ke bawah (SES B–C) yang memiliki aspirasi finansial tinggi. Menurut riset Katadata *Insight Center* (2023), kelompok menengah ke bawah di Indonesia merupakan salah satu segmen yang paling aktif mengikuti tren investasi digital karena melihatnya sebagai peluang untuk meningkatkan taraf hidup. Fenomena ini juga diperkuat oleh pengaruh media sosial dan figur *influencer* yang kerap mempromosikan aset kripto sebagai jalan menuju kemandirian finansial (CNN Indonesia, 2022).

### 3.1.2 Geografis

Segmentasi geografis difokuskan pada seluruh wilayah Indonesia. Hal ini didasari oleh data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) yang menunjukkan bahwa penetrasi internet nasional telah mencapai 78,19% dari total penduduk, dengan dominasi pengguna berusia 16–34 tahun. Angka ini membuktikan bahwa akses internet semakin merata hingga ke daerah luar Jawa, sehingga memungkinkan *website* edukasi *DeFi* untuk menjangkau audiens Gen Z di berbagai wilayah Indonesia. Selain itu, meningkatnya literasi digital nasional juga membuka peluang lebih besar bagi generasi muda untuk mengakses materi edukasi finansial secara daring.

### 3.1.3 Psikografis

#### 1. Primer

- a. Memiliki ketertarikan terhadap dunia finansial dan investasi digital.
- b. Termotivasi untuk meningkatkan taraf hidup melalui pemanfaatan peluang investasi.
- c. Aktif mencari informasi terkait aset kripto, blockchain, dan tren DeFi di media sosial.
- d. Senang menggunakan platform digital interaktif untuk belajar secara mandiri.

#### 2. Sekunder

- a. Terpengaruh oleh promosi, tren, atau *influencer* yang membahas kripto dan investasi.
- b. Menginginkan media informasi yang sederhana, visual, dan mudah dipahami.
- c. Memiliki kebutuhan akan edukasi finansial yang relevan dengan kondisi sosial-ekonomi mereka.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan pada tugas akhir ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagaimana dikemukakan oleh Soegaard (2018). Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pengguna dan relevan dengan tujuan perancangan website informasi *Decentralized Finance* untuk Generasi Z sebagai digital native. Proses perancangan dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Seluruh rangkaian proses perancangan dilakukan di wilayah Jabodetabek sebagai lokasi penelitian, dengan pertimbangan bahwa wilayah ini memiliki konsentrasi tinggi Generasi Z yang aktif mengakses informasi digital dan memiliki ketertarikan terhadap teknologi finansial berbasis internet.

#### 1. *Empathize*

Tahap *empathize* difokuskan pada pemahaman mendalam terhadap karakteristik, kebutuhan, dan perilaku Generasi Z dalam mengakses informasi keuangan digital. Pengumpulan data dilakukan di wilayah Jabodetabek dengan melibatkan responden Generasi Z berusia 18 hingga 25 tahun yang berdomisili di kawasan perkotaan. Proses ini dilakukan melalui observasi kebiasaan penggunaan media digital, penyebaran kuesioner, serta wawancara singkat untuk menggali tingkat pemahaman responden terhadap konsep dasar, mekanisme, dan risiko *Decentralized Finance*. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap platform digital yang umum digunakan responden, seperti website edukasi, media sosial, dan forum daring. Hasil tahap ini memberikan gambaran nyata mengenai kebutuhan pengguna akan media informasi *DeFi* yang visual, interaktif, dan terstruktur.

#### 2. *Define*

Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh pada tahap *empathize* untuk merumuskan permasalahan utama perancangan. Analisis difokuskan pada temuan terkait rendahnya pemahaman konseptual Generasi Z terhadap *Decentralized Finance* serta keterbatasan media edukasi *DeFi* yang sesuai dengan gaya belajar digital mereka.

Perumusan masalah dilakukan berdasarkan konteks pengguna di wilayah Jabodetabek sebagai representasi Generasi Z perkotaan di Indonesia. Hasil tahap ini berupa rumusan kebutuhan perancangan *website* informasi *Decentralized Finance* yang mampu menyajikan konten secara sistematis, visual, dan interaktif guna meningkatkan pemahaman dan kesadaran risiko *DeFi*.

### 3. *Ideate*

Tahap *ideate* diarahkan pada pengembangan gagasan kreatif sebagai solusi dari permasalahan yang telah dirumuskan. Proses ideasi dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik Generasi Z di wilayah Jabodetabek yang terbiasa dengan konsumsi informasi cepat dan visual. Ide yang dikembangkan meliputi konsep visual website, struktur informasi, serta fitur interaktif yang mendukung pembelajaran *DeFi*, seperti ilustrasi mekanisme *DeFi*, infografik risiko, dan modul pembelajaran berbasis visual.

### 4. *Prototype*

Tahap *prototype* berfokus pada penerjemahan ide terpilih ke dalam bentuk rancangan awal *website* informasi *Decentralized Finance*. Prototipe dikembangkan dalam bentuk *wireframe* dan *mockup* yang menggambarkan tata letak halaman, alur navigasi, elemen visual, dan struktur konten. Perancangan prototipe dilakukan dengan mengacu pada kebutuhan dan preferensi Generasi Z di wilayah Jabodetabek, sehingga desain website menyesuaikan pola interaksi pengguna perkotaan yang terbiasa dengan antarmuka digital modern. Prototipe berfungsi sebagai simulasi awal untuk menilai keterpaduan antara konten, visual, dan pengalaman pengguna sebelum masuk ke tahap pengujian.

### 5. *Test*

Tahap *test* dilakukan untuk menguji efektivitas prototipe website informasi *Decentralized Finance* yang telah dirancang. Pengujian melibatkan pengguna Generasi Z yang berdomisili di wilayah Jabodetabek sebagai responden uji coba.

Pengguna diminta untuk mengakses prototipe dan memberikan umpan balik terkait kemudahan navigasi, kejelasan penyampaian informasi, daya tarik visual, serta tingkat pemahaman terhadap materi *DeFi* yang disajikan. Data hasil pengujian dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dan aspek yang perlu disempurnakan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar penyempurnaan akhir rancangan website agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif sebagai media informasi *Decentralized Finance* bagi Generasi Z.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena ditujukan untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan kebiasaan belajar Generasi Z terkait *Decentralized Finance*. Menurut Lincoln dan Guba (1985), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna mendalam melalui interaksi dengan partisipan, termasuk wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi literatur.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk mendapatkan insight mendalam mengenai kebutuhan dan kebiasaan Gen Z dalam memahami aset kripto dan *Decentralized Finance*.

##### **1. Wawancara dengan Edukator/*Content Creator Crypto***

Wawancara ini bertujuan untuk memahami pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan konten edukasi *DeFi* kepada audiens awam, terutama Gen Z, termasuk kesulitan dalam menyampaikan topik-topik kompleks.

##### **2. Wawancara dengan Pengguna Generasi Z**

Untuk menggali pengalaman mereka saat belajar *DeFi*, mengenali kendala, dan mendapatkan masukan terkait media belajar yang ideal dan visual yang menarik.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali pendekatan komunikasi yang digunakan oleh edukator dalam menjelaskan topik-topik teknis *DeFi*, serta mengetahui secara langsung pengalaman, kebutuhan, dan preferensi belajar dari Generasi Z.

Wawancara bersifat semi-terstruktur dan dilakukan secara langsung atau daring. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi persepsi, kesulitan, serta media pembelajaran yang dianggap paling efektif dan nyaman oleh responden.

Instrumen pertanyaan wawancara disusun berdasarkan prinsip edukasi digital dan visual, serta referensi dari *Krug (2014)* dan *Tapscott (2009)*, dengan format sebagai berikut:

## **1. Wawancara dengan Edukator / *Content Creator Crypto***

### **Tentang Strategi Edukasi:**

- a. Apa pendekatan atau gaya penyampaian yang biasa Anda gunakan untuk menjelaskan topik *DeFi* kepada audiens awam, khususnya Gen Z?
- b. Menurut Anda, bagian mana dari topik *DeFi* yang paling sulit dijelaskan secara sederhana?
- c. Apa strategi atau metode yang paling efektif menurut Anda untuk menyederhanakan istilah seperti *staking*, *liquidity pool*, atau *yield farming*?

### **Tentang Media Edukasi:**

- a. *Platform* digital mana yang paling sering Anda gunakan untuk mengedukasi audiens, dan mengapa?
- b. Bagaimana peran visual (infografis, ilustrasi, atau animasi) dalam proses edukasi Anda?
- c. Menurut Anda, apakah *website* edukasi memiliki potensi yang kuat dalam menjangkau Gen Z dibandingkan media lain? Mengapa?

## 2. Wawancara dengan Pengguna Generasi Z

### Tentang Pengalaman Belajar *DeFi*:

- a. Dari mana kamu pertama kali mengenal aset kripto dan istilah-istilah seperti *DeFi*, *staking*, atau *yield farming*?
- b. Apa tantangan terbesar yang kamu alami saat mencoba memahami topik-topik tersebut?
- c. Sejauh ini, media belajar seperti apa yang menurutmu paling membantu dan mudah diakses?

### Tentang Preferensi Media dan Visual:

- a. Apakah kamu lebih menyukai belajar dari teks, video, ilustrasi, atau simulasi interaktif? Mengapa?
- b. Jika kamu menggunakan *website* untuk belajar *DeFi*, fitur atau tampilan seperti apa yang paling kamu harapkan ada?
- c. Apa saranmu untuk membuat *website* edukasi kripto terasa menarik, informatif, dan tidak membosankan?

### 3.3.2 Kuesioner

Penulis juga menggunakan metode kuesioner untuk menjangkau lebih luas kelompok responden Generasi Z (usia 18–25 tahun) yang memiliki ketertarikan terhadap aset kripto. Kuesioner ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka terhadap *DeFi*, media belajar yang mereka gunakan, dan preferensi terhadap bentuk konten edukasi.

Kuesioner bersifat kuantitatif-deskriptif dan disebarkan secara *online* menggunakan formulir digital. Penentuan responden dilakukan secara *purposive sampling*, dengan target minimal 30 responden. Instrumen disusun berdasarkan prinsip edukasi media digital (Tapscott, 2009) dan komunikasi visual (Landa, 2019).



### **1. Tentang Pengetahuan Dasar *DeFi***

- a. Apakah Anda mengetahui apa itu *DeFi*? (Ya/Tidak)
- b. Dari mana Anda pertama kali mengetahui istilah seperti *staking*, *DEX*, atau *wallet*? (Pilihan: *YouTube*, *Twitter*, *TikTok*, *Website*, Teman, Lainnya)
- c. Menurut Anda, seberapa sulit memahami konsep *DeFi*? (Skala 1–5)

### **2. Tentang Media Belajar dan Preferensi Visual**

- a. Media seperti apa yang paling nyaman Anda gunakan untuk belajar kripto? (Teks, Video, Simulasi, Infografis, Lainnya)
- b. Apakah Anda menyukai fitur interaktif seperti kuis atau pop-up glosarium dalam proses belajar? (Ya/Tidak)
- c. Jika tersedia website edukasi *DeFi*, fitur apa yang menurut Anda harus ada? (Jawaban terbuka)

#### **3.3.3 Studi Eksisting**

Studi eksisting dilakukan terhadap beberapa website edukasi dan referensi internasional yang memiliki pendekatan interaktif, edukatif, dan visual kuat. Contoh website yang menjadi objek studi adalah:

1. *Binance Academy*
2. *CoinGecko Learn*
3. *Coinbase Learn*
4. *Kraken Learn*

Hasil studi akan digunakan untuk merancang struktur konten, pendekatan visual, dan strategi komunikasi yang lebih efektif dalam konteks pengguna Gen Z di Indonesia.

#### **3.3.4 Studi Referensi Visual**

Studi dilakukan terhadap berbagai proyek desain *UI/UX website* edukatif dari dalam dan luar negeri untuk memahami tren desain interaktif, sistem visual hierarchy, penggunaan warna, ilustrasi edukatif, hingga *micro-interaction* yang dapat meningkatkan pengalaman belajar pengguna.