

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam Selain itu metode ini sesuai karena menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap perilaku dan kebutuhan pengguna menghasilkan solusi visual yang tepat guna maupun komunikatif. Human-Centered Design (HCD) merupakan metode perancangan yang memprioritaskan kebutuhan, preferensi, serta pengalaman pengguna sebagai dasar utama desain (Fatah, 2020). Pendekatan ini menuntut pemahaman yang mendalam terhadap perilaku dan konteks pengguna, lalu mengolahnya melalui proses iteratif untuk menghasilkan solusi yang benar-benar relevan dan mudah digunakan. HCD telah terbukti memberikan hasil yang efektif di berbagai ranah, mulai dari pengembangan produk hingga teknologi dan layanan.

Wawancara dilakukan dengan dua cara pemilik kostum rental cosplay bernama federline.house, angelrose.design, lorei.cos, dan perental solo project seperti Scarlett Studio, tikarental, re.rentcos cosplayer yang sering menggunakan jasa rental, cosplayer yang berpengalaman dalam bidang cosplay, dan seorang desainer UI/UX yang memiliki pengalaman dalam aplikasi terakhir. Kuesioner melalui gform dengan menargetkan para cosplayer yang aktif dalam perentalan. Penjelasan sesuai konteks topik penelitian yang diangkat.

3.1.1 *Inspiration*

Penulis melakukan tahapan ini akan menentukan target Sebelum merancang media interaktif, pemahaman mendalam tentang audiens menjadi langkah awal yang penting. Untuk memperoleh gambaran tersebut, penulis mengumpulkan berbagai jenis data melalui beberapa metode, termasuk melakukan wawancara dengan ahli dan individu yang berpotensi menjadi pengguna. Beragam pendekatan yang diterapkan dalam fase inspirasi ini mencakup:

3.1.2 Define your audience

Penulis melakukan tahapan ini akan menentukan target audiens yang akan menjadi pengguna media interaktif, Perancangan ini menargetkan kelompok pengguna berusia 18–30 tahun yang berdomisili di area Jabodetabek. Untuk memahami karakter dan kecenderungan mereka secara lebih terarah, penulis menyusun sebuah persona yang merepresentasikan calon pengguna, sehingga kebutuhan serta preferensi mereka dapat terlihat dengan lebih jelas.

1. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
- Usia : 18 – 30 Tahun
- Pekerjaan : SMA, Mahasiswa & Pekerja
- Tingkat Ekonomi : SES (Social Economy Status) B

2. Demografis

Cakupan geografis perancangan ini mencakup kota-kota di wilayah Jabodetabek yang meliputi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bogor.

3. Psikografis

- Seseorang yang memiliki pemahaman tentang komunitas dan aktivitas cosplay.
- Lingkup penelitian layanan rental kostum *cosplay* di daerah Jabodetabek.
- *Website* penelitian tidak berintegrasi dengan layanan pengiriman
- *Website* yang sudah fungsional namun ada beberapa fitur yang tidak dapat diusulkan oleh penyewa mungkin tidak dapat diwujudkan karena keterbatasan wilayah.

3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada bagian ini, penulis menggunakan metode mix method pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pemilihan metode ini bukan tanpa alasan, melainkan karna mampu memberikan hasil yang lebih komprehensif dan mendalam mengumpulkan data melakukan analisis yang dibutuhkan dalam penelitian. Penulis dapat menyusun kesimpulan secara lebih akurat untuk menjawab berbagai riset akan didokumentasikan melalui media pendukung seperti foto, rekaman audio, maupun video.

3.2.1 Focus Group Discussion

Langkah awal dalam proses pengumpulan data dilakukan melalui FGD, yaitu suatu bentuk interaksi antara dua pihak atau lebih, yakni pewawancara dan narasumber.

1. Focus Group Discussion Kepada Cosplayer yang aktif dalam perentalan

- 1) Seberapa sering anda menyewa kostum atau properti cosplay?
- 2) Apa kesulitan terbesar ketika mencari atau menyewa kostum cosplay saat ini?
- 3) Platform apa yang biasanya Anda gunakan untuk menemukan penyewaan kostum
- 4) Apakah pernah mengalami masalah seperti keterlambatan pengiriman, ukuran tidak sesuai, atau informasi kostum yang tidak lengkap?
- 5) Jika ada aplikasi rental cosplay, fitur apa yang paling Anda harapkan (katalog lengkap, filter ukuran, rating penjual, sistem booking cepat)?
- 6) Bagaimana perasaan Anda tentang keamanan dan kepercayaan ketika menyewa secara online?
- 7) Apakah menurut Anda aplikasi rental khusus cosplay akan membantu mempercepat dan mempermudah proses sewa?

3.2.2 Expert Interview

Langkah awal dalam proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu bentuk interaksi antara dua pihak atau lebih, yakni pewawancara dan narasumber. Sebelum pelaksanaan wawancara, biasanya terdapat kesepakatan atau persetujuan dari kedua belah pihak yang terlibat. Tujuan utama dari metode ini adalah memperoleh data yang lebih akurat serta memperdalam pemahaman terhadap objek penelitian. Wawancara pertama dalam penelitian ini dilaksanakan bersama dengan narasumber penyedia jasa kostum rental yang dilakukan secara *Online* melalui *Google Meet* (Bisa alternatif menggunakan Discord, Zoom).

1. *Interview Kepada pemilik Sewa Kostum Scarlett Studio*

- 1) Bisa ceritakan pengalaman Anda dalam menjalankan bisnis rental kostum cosplay?
- 2) Apa kendala utama yang sering dihadapi dalam melayani penyewaan kostum?
- 3) Bagaimana biasanya pelanggan menghubungi Anda untuk menyewa kostum atau properti?
- 4) Apakah ada masalah terkait transparansi informasi (misalnya ukuran, harga, ketersediaan kostum)?
- 5) Bagaimana pandangan anda tentang kepercayaan dan keamanan transaksi di layanan rental online?
- 6) Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi khusus rental jika itu bisa membantu memperluas target anda?
- 7) Menurut Anda, fitur apa yang paling penting jika ada aplikasi khusus untuk rental cosplay?

2. *Expert Interview Kepada UI/UX Designer*

- 1) Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam merancang aplikasi khusus seperti ui and ux?
- 2) Seberapa sulit bagi Anda untuk menyeimbangkan kebutuhan bisnis dengan kebutuhan pengguna?

- 3) Apa kendala paling sering muncul saat melakukan riset pengguna?
- 4) Aplikasi ini mudah digunakan oleh cosplayer pemula maupun yang berpengalaman?
- 5) Bagian mana dari proses desain (research, wireframe, prototyping, testing) yang menurut Anda paling menantang? Mengapa?
- 6) Bagaimana Anda menghadapi perubahan mendadak dari stakeholder atau klien yang bisa memengaruhi hasil desain?
- 7) Seberapa sulit menjaga konsistensi desain (UI) di berbagai platform?
- 8) Tantangan apa yang sering muncul ketika diwajibkan bekerjasama dengan developer lain?
- 9) Apakah pernah ada moment, ketika desain yang menurut Anda “*User-Friendly*” ternyata sulit digunakan oleh user? Bagaimana cara mengatasinya?
- 10) Menurut pengalaman Anda, apa kesalahan paling umum dilakukan oleh desainer UI/UX pemula?
- 11) Jika ada, bisa ceritakan contoh proyek yang paling menantang yang pernah Anda kerjakan dan bagaimana Anda menyelesaikannya?

3.2.3 Ideation

Langkah awal dalam proses ideasi berfungsi sebagai proses pengembangan gagasan yang lahir dari temuan pada fase inspirasi. Pada bagian ini, berbagai teknik digunakan untuk menghasilkan dan memperluas alternatif solusi, antara lain:

3.2.3.1 Create Frameworks

Penulis memanfaatkan beberapa kerangka analisis, salah satunya *Journey Map*, sebagai alat untuk menggambarkan alur pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan media interaktif.

Penggunaan kerangka tersebut memungkinkan penulis melihat lebih jelas kebutuhan serta preferensi pengguna secara menyeluruh dan mendalam.

3.2.3.2 Brainstorm

Melalui penerapan metode *brainstorming*, penulis mengembangkan beragam gagasan yang berasal dari proses pengumpulan inspirasi sebelumnya. Kumpulan ide tersebut kemudian disaring dan dirumuskan menjadi *Big Idea* yang berfungsi sebagai landasan utama dalam merancang media interaktif.

3.2.3.3 Get Visual

Penulis akan menetapkan pilihan warna, menyusun moodboard, serta mengumpulkan referensi visual lain sebagai acuan dalam pengembangan tampilan dan peningkatan pemahaman pengguna terhadap media interaktif yang dirancang.

3.2.4 Implementation

Langkah awal dalam proses tahap perancangan ini, yang bertujuan untuk tahap implementasi merupakan fase penutup dalam metodologi perancangan ini, yang berfungsi untuk menyatukan temuan dari tahap inspirasi dan ideasi menjadi sebuah produk yang dapat direalisasikan. Pada tahap ini, terdapat beberapa metode yang akan digunakan, antara lain

3.2.4.1 Live Prototyping

Hasil Purwarupa yang dihasilkan dari proses perancangan akan diuji coba kepada calon pengguna untuk memperoleh masukan dan umpan balik yang dapat membantu penyempurnaan desain.

3.2.4.2 Keep Getting Feedback

Walaupun hasil perancangan telah mendekati kebutuhan pengguna, masukan dari pengguna tetap dibutuhkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu serta pengalaman penggunaan dari media interaktif yang dikembangkan.

3.2.4.3 Keep Iterating

Feedback yang diperoleh dari audiens akan dipelajari dan dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan revisi serta peningkatan pada rancangan. Proses iteratif ini dilakukan secara berulang guna memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan serta ekspektasi pengguna.

3.2.5 Kuesioner

Dalam pengumpulan data kuantitatif, penulis memanfaatkan Google Form sebagai sarana distribusi kuesioner kepada responden. Pengisian dilakukan secara acak, namun tetap dibatasi oleh kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria tersebut mencakup rentang usia 18–30 tahun serta responden yang berdomisili di wilayah Jabodetabek, sehingga data yang terkumpul tetap relevan dengan kebutuhan penelitian

3.3 Studi Referensi

Studi Referensi dilaksanakan dengan tujuan untuk meninjau dan menganalisis aplikasi maupun karya serupa yang telah ada sebelumnya sebagai bahan acuan dalam proses perancangan. Melalui kajian ini, penulis berusaha memahami standar, pola, serta karakteristik umum yang digunakan pada media sejenis, khususnya website dan aplikasi yang menyediakan layanan penyewaan kostum cosplay. Pendekatan ini penting dilakukan agar perancangan yang dihasilkan tidak hanya mengikuti tren yang ada, tetapi juga mampu menghadirkan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini juga berperan dalam memastikan bahwa hasil perancangan tetap relevan dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna, sekaligus selaras dengan perkembangan teknologi dan tren desain terkini. Dengan membandingkan berbagai platform sejenis, penulis dapat menilai bagaimana sebuah aplikasi menyampaikan informasi, membangun pengalaman pengguna, serta mengelola interaksi antara penyedia dan penyewa kostum.

Dalam pelaksanaannya, analisis dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats). Analisis ini

membantu penulis untuk mengidentifikasi keunggulan serta kelemahan dari aplikasi sejenis, sekaligus menggali peluang dan ancaman yang dapat memengaruhi pengembangan ide. Dengan adanya studi eksisting ini, hasil rancangan diharapkan lebih terarah, sesuai dengan kebutuhan target audiens, dan memiliki dasar yang kuat secara akademis maupun praktis. Hasil analisis SWOT memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai posisi dan potensi pengembangan konsep yang dirancang. Dengan adanya studi referensi dan analisis eksisting ini, rancangan yang dihasilkan diharapkan memiliki arah yang jelas, sesuai dengan kebutuhan target audiens, serta didukung oleh dasar pemikiran yang kuat baik secara akademis maupun praktis.

