

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Berikut merupakan subjek perancangan untuk webzine sejarah subkultur musik *Indie* di Indonesia:

##### **1. Demografis**

- a. Umur: 17-25 tahun
- b. Jenis Kelamin: Lelaki dan Perempuan
- c. Ekonomi: SES A-C

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dimana komunitas music *indie* yang termasuk Generasi Z merupakan sebuah komunitas yang inklusif terhadap siapapun termasuk pendapatan finansial (Kasiyan & Kartikasari, 2024) sehingga bisa disimpulkan bahwa audiens dari komunitas musik *indie* di Indonesia berasal dari SES A-C dengan sebuah dominasi kelas menengah ke atas, namun partisipasi dari kelas bawah dan atas pada kegiatan sebuah *gig* atau kegiatan komunitas lainnya tetap sering terjadi.

- d. Pendidikan: Minimal SMA/Sederajat

##### **2. Geografis: Jabodetabek (dan sekitarnya)**

Sesuai dengan data dari Kasiyan dan Kartikasari (2024), banyaknya kegiatan dari musisi *indie* di Indonesia untuk melakukan performa seperti *gigs* berada di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan Yogyakarta. Hal ini memberikan indikasi sebuah popularitas dan audiens untuk musik *indie* pada daerah-daerah tersebut.

### 3. Psikografis

- a. Generasi Z yang berminat pada musik *indie*, baik mereka hanya melihat hal keseharian sebagai tren atau sudah lama aktif dalam komunitas.
- b. Pelaku dalam komunitas musik *indie* seperti musisi ataupun penulis webzine mengenai musik *indie*.

#### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini, adalah metode design thinking yang didefinisikan pada buku “The Basics of User Experience Design” (2018) sebagai sebuah pendekatan yang berdasar pada *human centered design* dan rasa empatis kepada target pengguna produk yang kita menunjukkan sehingga bisa lebih mengerti mengenai masalah yang sedang dihadapi dari perspektif target pengguna sendiri untuk menemukan strategi yang melibatkan pengujian dan pembuatan prototype sehingga dapat memperoleh solusi yang lebih memuaskan target pengguna. Metode ini memiliki 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*.

##### i. *Emphasize*

Tahapan pertama pada metode ini adalah dimana kita sebagai peneliti melakukan identifikasi masalah kepada target pengguna dengan tujuan untuk mengerti kebutuhan mereka sehingga tercipta sebuah rasa empatis atau koneksi antara pembuat dan pengguna. Dalam konteks perancangan ini, akan dilakukan teknik-teknik seperti wawancara, studi eksisting dan FGD dengan pelaku dan peminat musik *indie*.

##### ii. *Define*

Setelah memperoleh pemahaman pada kebutuhan-kebutuhan target pengguna, tahapan selanjutnya yang dapat dilakukan adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari tahapan sebelumnya untuk melakukan analisis mengenai masalah-masalah yang berada untuk

menemukan ide-ide yang akan menjadi basis untuk menemukan solusi yang definitif pada masalah-masalah tersebut.

### **iii. Ideate**

Seperti yang disebutkan pada tahapan sebelumnya, di-mana untuk menemukan sebuah solusi pada permasalahan dalam pelaksanaan penelitian ini, harus dilakukan pengumpulan ide-ide yang bisa dijadikan sebagai dasar untuk solusi-solusi tersebut. Tentunya, untuk menemukan ide-ide tersebut akan dilaksanakan sesi *brainstorming* serta dengan *mind mapping*.

### **iv. Prototype**

Tahapan ini adalah keberlanjutan dari tahap sebelumnya, dimana penulis akan membuat sebuah ide yang tercipta dari *brainstorming* dan *mindmapping* untuk kemudian menciptakan hasil *output* yang *low fidelity* sebagai sebuah bentuk gambaran untuk hasil *high fidelity* yang bertujuan sebagai sebuah basis *testing* kemudian dapat diperkembangkan untuk tahap diberikutnya.

### **v. Testing**

Pada tahapan yang terakhir, penulis akan melaksanakan tahap *testing* dimana dalam konteks penelitian ini, model *webzine high fidelity* yang telah dibuat akan diuji oleh target pengguna sehingga mereka dapat melihat dan menilai perancangan ulang yang telah dilakukan pada model *webzine* yang telah dibuat sehingga peneliti bisa memperoleh ulasan mengenai perbaikan yang telah dilakukan serta dengan kekurangan yang dapat diperbaiki.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif yang didefinisikan oleh John Cresswell dan J. David Cresswell dalam bukunya *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Method Approaches* (2022),

Sebagai sebuah pendekatan yang lebih berdasar pada teknik pengumpulan data seperti wawancara dan studi eksisting yang berupa teks serta gambar. Untuk teknik yang digunakan dalam perancangan ini akan terdiri dari wawancara, *focus group discussion*, studi eksisting, studi referensi dan observasi.

## 1. Wawancara

Sesuai dengan definisi dari Kriyantono (2020), wawancara adalah sebuah metode untuk mengumpulkan informasi dan data dengan cara tatap muka dan frekuensi tinggi. Dengan menggunakan metode ini, penulis dapat memperoleh data yang relevan untuk penelitian dengan juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam secara langsung dari narasumber. Wawancara dilaksanakan dengan beberapa narasumber yang memiliki relevansi dengan topik dari penelitian. Di antara lain, narasumber tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Wawancara Musisi Independen

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data yang relevan mengenai penelitian ini. Dengan mewawancarakan seorang musisi bergenre *indie* yang lebih spesifik sudah berada di dalam komunitas musik *indie* dari awal mula pergerakan untuk memberikan perspektif historis mengenai perkembangan subkultur musik *indie* di Indonesia di era digital sekarang, Selain itu, penulis juga akan lebih mengerti mengenai proses kreatif, *lifestyle* serta esensi yang lebih autentis dalam konteks pembuatan karya dan koneksinya dengan komunitas subkultur dari musisi genre music *indie*. Untuk bagian ini, pertanyaan yang akan diusulkan adalah sebagai berikut:

- a. Apa motivasi Anda pada masa itu untuk memilih jalur independent?
- b. Bisa ceritakan pengalaman awal Anda membangun atau tampil di komunitas/*gigs indie* pada era tersebut?
- c. Bagaimana kondisi distribusi musik *indie* sebelum adanya platform digital, dan bagaimana perbandingannya dengan sekarang?
- d. Strategi apa yang Anda gunakan untuk promosi tanpa dukungan label besar?

- e. Seberapa besar peran komunitas lokal (misalnya scene kota tertentu, *gigs* kecil, atau kolektif) dalam perkembangan musik Anda?
- f. Bagaimana cara Anda membangun hubungan dengan pendengar di masa ketika akses media masih terbatas?
- g. Apakah *zine*, media alternatif, atau jaringan komunitas berperan penting dalam penyebaran karya Anda?
- h. Tantangan terbesar apa yang Anda hadapi sebagai musisi *indie* generasi awal, baik secara personal maupun dalam konteks ekosistem musik Indonesia?
- i. Dari pengalaman Anda, apakah audiens pada masa itu lebih menghargai esensi musik *indie*, ataukah tetap ada kecenderungan mengikuti tren?
- j. Secara personal, apakah perbedaan-perbedaan terbesar yang anda telah melihat sekarang pada komunitas musik *indie* di Indonesia dibandingkan dengan dulu?
- k. Apa harapan Anda untuk perkembangan musik *indie* di Indonesia ke depan?

**b. Wawancara Penikmat Musik *Indie***

Sebagai target utama dari perancangan penelitian ini, seorang penikmat dari music *indie* yang terutama Generasi Z memiliki fungsi untuk memberikan informasi yang relevan mengenai ekspektasi hasil *webzine* serta hubungan-nya dengan genre musik indie baik itu dari preferensi music, hubungan dengan subkultur komunitas dan gaya hidup-nya. Pertanyaan yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana anda pertama kali mengenal musik *indie*, dan apa yang membuat anda tertarik?
- b. Bagaimana cara Anda biasanya menemukan musisi *indie* baru seperti media sosial, teman, *gigs* atau platform digital?
- c. Menurut Anda, apakah ada audiens yang hanya mengikuti musik *indie* sebagai tren tanpa memahami esensinya?

- d. Apakah penting mengetahui sejarah musik *indie* untuk lebih memahami genre ini?
- e. Bagaimana pola konsumsi Anda terkait media alternatif seperti *webzine*, *blog* atau media sosial? Jika pernah, kesan apa yang Anda dapatkan?
- f. Platform atau media apa yang paling sering Anda gunakan untuk mengikuti perkembangan musik *indie*?
- g. Fitur atau konten apa yang menurut Anda penting agar *webzine* musik *indie* relevan dengan generasi muda terutama generasi Z?
- h. Secara visual, seperti apa tampilan *webzine* yang Anda sukai seperti *layout*, gaya atau interaktivitas?
- i. Menurut Anda, apakah *webzine* musik *indie* perlu mengulas sejarah atau lebih fokus ke tren dan musisi baru?
- j. Apa harapan Anda terhadap perkembangan musik *indie* di Indonesia agar tetap relevan bagi generasi muda?

### c. Wawancara Pembuat *Webzine*

Dengan melakukan wawancara dengan seorang pembuat *webzine*, penulis dapat memperoleh informasi yang relevan mengenai proses pembuatan, tantangan yang dihadapi, strategi distribusi serta dengan pembuatan konten dalam era digital sekarang ini. Dengan memiliki informasi ini, penulis memperoleh acuan untuk merancang *webzine* sejarah subkultur music *indie* di Indonesia dengan lebih efektif. Pertanyaan yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Apa motivasi utama Anda membuat *webzine* dan kenapa bukan hal yang lebih mainstream seperti *website* atau portal berita?
- b. Bagaimana proses awal anda dalam merancang konsep *webzine* hingga bisa berjalan sampai sekarang?
- c. Hal-hal apakah yang menjadi kriteria anda dalam memilih konten untuk dipersempahkan dalam *webzine* anda?

- d. Menurut anda, apakah *webzine* atau mungkin, secara luas *zine* memiliki peran dalam mendokumentasikan sejarah dan perkembangan dari subkultur music *indie*?
- e. Apakah tantangan yang anda telah harus menghadapi dalam pengelolaan *webzine* baik itu dari segi teknis atau non teknis?
- f. Untuk menjangkau audiens yang lebih luas, bagaimanakah strategi yang anda untuk mendistribusikan *webzine* dalam era digital sekarang?
- g. Apakah peran media sosial dalam mendukung eksistensi dan promosi dari *webzine* Anda?
- h. Apakah anda dapat menjelaskan cara anda untuk membangun koneksi dengan musisi, label *indie*, atau komunitas untuk kebutuhan konten dari *webzine* anda?
- i. Menurut anda sendiri, apa yang membuat *webzine* berbeda dengan media digital lainnya dalam hal penyampaian informasi serta dengan kedekatan dengan komunitas?

#### ***d. Wawancara Event Organizer***

Selain melakukan wawancara dengan pemeran-pemeran lain dalam ekosistem musik *indie* di Indonesia, penulis juga melakukan wawancara dengan seorang *event organizer* untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai perencanaan sebuah *event* dalam komunitas musik *indie*. Dengan ini juga penulis seperti wawancara sebelumnya, akan memperoleh perspektif yang relevan mengenai perkembangan subkultur musik *indie* di Indonesia sehingga hasil perancangan akan berhasil lebih efektif. Pertanyaan yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tren perkembangan event musik *indie* dalam beberapa tahun terakhir dibandingkan sebelumnya?
- b. Bagaimana Anda menjalin hubungan dengan musisi, label, atau komunitas pendengar?

- c. Apa tantangan terbesar dalam menyelenggarakan event *indie* seperti promosi, produksi atau pendanaan?
- d. Bagaimana Anda memanfaatkan media sosial untuk promosi event?
- e. Seberapa besar peran komunitas dalam mendukung event musik *indie*?
- f. Apakah *webzine* atau media alternatif pernah membantu promosi event Anda?
- g. Apakah ada fenomena audiens datang ke event hanya karena tren, bukan karena memahami esensi musik *indie*?
- h. Menurut Anda, seberapa penting mendokumentasikan sejarah skena musik *indie* untuk mendukung event masa depan?
- i. Apa harapan Anda untuk perkembangan event dan skena musik *indie* di Indonesia ke depan?

**e. Wawancara *Label Owner***

Dalam perancangan penelitian ini, untuk wawancara terakhir yang dilakukan oleh penulis mengenai ekosistem dari komunitas musik *indie* adalah dengan seorang label owner musik independen. Wawancara ini bertujuan yang sama seperti yang wawancara lain yang telah dilakukan. Namun, secara spesifik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tantangan, motivasi dan cara jalan sebuah label independent, mengingat pada posisi strategis mereka dalam ekosistem musik *indie* di Indonesia dari awal mula pergerakan musik *indie* di Indonesia sampai sekarang. Pertanyaan yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apa yang mendorong Anda mendirikan label musik independen, dan bagaimana proses awal pembentukannya serta rilisan pertama?

2. Bagaimana kondisi industri musik *indie* saat label Anda berdiri, dan apa yang membedakan label independen dengan label besar pada masa itu?
3. Apa visi dan tujuan utama dari label ini?
4. Bagaimana hubungan label Anda dengan musisi *indie* lokal serta peran gigs dan kolektif dalam perkembangannya?
5. Apakah ada bentuk kolaborasi dengan label independen lain?
6. Bagaimana media alternatif seperti *zine* atau radio komunitas membantu promosi rilisan Anda?
7. Apa perbedaan utama dalam promosi dan produksi musik sejak hadirnya platform digital?
8. Bagaimana peran audiens dalam menjaga keberlangsungan label?
9. Apa tantangan utama dalam mempertahankan label secara mandiri hingga kini?
10. Bagaimana Anda melihat perkembangan makna “*indie*” dari masa ke masa, dan apa harapan Anda terhadap masa depan label independen di Indonesia?

## **2. Focus Group Discussion (FGD)**

Sesuai dengan perkataan Kruger dan Casey dalam buku mereka *Focus Groups: A Practical Guide For Applied Research* (2015), sebuah pelaksanaan FGD adalah dalam bentuk kelompok yang baiknya antara 6 sampai 8 peserta sehingga tercipta kesetaraan dalam sebuah kelompok diskusi untuk menyampaikan pendapat mereka dengan lebih detail. Dengan ini, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa FGD adalah sebuah diskusi kelompok yang dilakukan antara 6-8 orang yang dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah secara sistematis. Dalam konteks penelitian ini, peserta dalam FGD yang akan dipilih adalah target audiens dari penelitian ini yang memiliki ketertarikan terhadap genre musik *indie* dan merupakan Generasi Z sekitar umur 18-25. Untuk diskusinya sendiri, penulis akan menggali informasi yang lebih

mengenai persepsi peserta mengenai esensi musik *indie* dan sejarah perkembangan-nya di Indonesia dan ekspektasi mereka terhadap hasil *webzine*. Pertanyaan yang akan diajukan pada *Focus Group Discussion* adalah sebagai berikut:

- a. Dari perspektif personal, apakah yang membedakan musik *indie* dengan musik *mainstream* dan mengapa anda sendiri menyukai musik *indie*?
- b. Menurut anda, apakah musik *indie* di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan musik *indie* di luar negeri?
- c. Sesuai dengan perspektif anda, apakah tantangan yang terbesar yang dihadapi oleh musisi atau komunitas music *indie* saat ini?
- d. Format media apakah yang anda biasa menggunakan untuk memperoleh informasi mengenai music *indie* seperti informasi di gigs atau musisi?
- e. Menurut anda, apakah keberadaan media alternatif seperti *webzine* itu penting untuk memperoleh informasi mengenai musik *indie* atau hal terkait?
- f. Dari perspektif personal, apa saja informasi atau konten yang penting untuk dimuat pada sebuah *webzine* mengenai sejarah musik *indie* di Indonesia?
- g. Bagaimana ekspektasi anda terhadap konten seperti desain atau interaktivitas sebuah *webzine* yang akan membahas sejarah subkultur musik *indie*?
- h. Menurut anda, apakah pembuatan sebuah media alternatif seperti *webzine* bisa menjadi media yang efektif untuk mendokumentasikan sejarah musik *indie* di Indonesia?
- i. Jika ada sebuah *webzine* seperti ini, apakah anda akan menggunakan-nya? Jelaskan alasan mengapa dan mengapa tidak.

### 3. Observasi

Sesuai dengan definisi dari Sugiono (2021), observasi dijelaskan sebagai sebuah teknik pengumpulan data yang tidak terbatas kepada orang atau objek tertentu dengan cara mengamati orang atau objek tersebut untuk memperoleh data yang bertujuan. Dalam konteks penelitian ini, observasi akan dilakukan pada komunitas musik *indie* yaitu, kegiatan *gigs* dengan tujuan mengertikan karakteristik dari pengikut subkultur musik *indie* dan juga memenuhi kebutuhan-kebutuhan dokumentasi dalam penelitian ini serta bisa menemukan aspek yang bisa memberikan data yang relevan bagi hasil *output* dari perancangan. Namun, selain itu, penulis juga bertujuan membandingkan data hasil observasi dengan wawancara untuk melihat perbedaan antar generasi dalam kegiatan *gigs*, serta menemukan *venue* dan acara yang memberikan kesempatan lebih luas bagi musisi independen yang kurang dikenal, sesuai dengan tujuan pembuatan karya penulis.

Penulis membuat ekspektasi mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh partisipan sesuai dengan data dari sebuah artikel yang dicetak oleh The Guardian (2022). Pada artikel tersebut, disebut bahwa audiens berupa anak muda yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan saling kenal dengan sesama, musisi yang menciptakan suasana pada ruangan dan sering berinteraksi dengan audiens. Selain itu, berbagai kegiatan komunitas, seperti pembelian *merchandise*, menjadi sumber penghasilan utama bagi penyelenggara dan musisi. Banyak anggota komunitas musik indie mengikuti kegiatan seperti *gigs* semata-mata karena passion mereka terhadap musik. Aspek penampilan juga menjadi sebuah aspek yang penting mengenai komunitas musik *indie*, sesuai dengan artikel yang dibuat oleh TEG (2024), penampilan estetik dari komunitas musik indie memiliki inspirasi banyak dari era lama seperti tahun 2000an dan 90an untuk memperlihatkan sebuah *style* yang *vintage* dan sifat yang individualis namun tetap autentis. Dengan hal ini, penulis dapat lagi membuat ekspektasi mengenai penampilan dari komunitas musik indie ketika berpartisipasi dalam sebuah kegiatan komunitas.

#### **4. Studi Eksisting**

Untuk teknik keempat, penulis akan menggunakan teknik studi eksisting dari *webzine* yang sudah berada dengan tujuan membentuk sebuah analisis SWOT untuk menemukan kekurangan serta dengan kelebihan pada tampilan *webzine* tersebut untuk juga memperoleh hal yang bisa dijadikan acuan untuk diimplementasikan dalam penelitian perancangan *webzine* sejarah subkultur musik *indie* di Indonesia.

#### **5. Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan untuk memperoleh data yang relevan untuk memperoleh inspirasi ide dalam hasil pada perancangan *webzine* penelitian ini. Referensi yang digunakan akan berupa seperti *webzine* yang bertema tentang sejarah musik *indie* di Indonesia atau *webzine* tentang musik secara general.

