

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Demografis

Subjek perancangan dalam penelitian ini memiliki peran dalam memberikan data secara terfokus dan terstruktur. Demografis subjek perancangan ini tertujuan kepada remaja laki-laki dan perempuan dalam jangka usia 18 – 23 tahun. Bagian ekonomi subjek dalam penelitian ini adalah SES A – B.

Geografis

Lokasi geografis, ditujukan kepada subjek yang berdomisili di Jakarta. Berdasarkan hasil pengumpulan data oleh penulis, tingkat perminatan musik metal di Jakarta masih relatif rendah dibanding oleh daerah lainnya seperti, bandung, bekasi, dan lainnya, serta kehadiran musik metal yang masih dianggap aneh dan *antimainstream*. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh kehadiran peserta festival musik metal yang mayoritasnya disertai oleh penduduk wilayah lain.

Psikografis

Psikografis subjek penelitian, merupakan individu yang memiliki sifat penasaran, kurang yakin dan memiliki niatan untuk mempelajari lebih dalam mengenai hal hal yang kurang diapahami.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam tahapan ini penulis menggunakan metode perancangan design thinking. *Design thinking* digunakan karena metode ini secara mendalam memahami kebutuhan audiens, merumuskan ide, menguji konsep lebih awal sehingga kampanye dapat dibuat seefektif mungkin (Hasso Plattner, 2013).

3.2.1 *Empathize*

Tahap pertama dalam *Design Thinking* adalah berempati, yaitu memahami audiens atau pengguna secara mendalam melalui observasi, wawancara, maupun interaksi langsung. Pada tahap ini, desainer berusaha menggali pengalaman, kebutuhan, motivasi, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini penting karena menghasilkan data kualitatif yang kaya dan membangun dasar pemahaman yang lebih manusiawi terhadap masalah yang ingin diselesaikan.

3.2.2 *Define*

Setelah penulis mengumpulkan data, langkah berikutnya adalah *Define*, Dimana penulis mendefinisikan masalah dengan cara menyaring dan menganalisis informasi yang ada untuk menemukan inti masalah. Hasil dari tahap ini biasanya berupa rumusan masalah yang jelas, spesifik, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahap ini membantu memastikan bahwa penulis dapat merancang solusi untuk masalah yang tepat, bukan hanya gejala di permukaan.

3.2.3 *Ideate*

Tahap *Ideate* dilakukan untuk mengembangkan berbagai kemungkinan solusi dari masalah yang sudah dirumuskan. Dalam tahap ini, penulis didorong untuk berpikir luas dan kreatif melalui metode seperti brainstorming, mind mapping, atau lainnya. Semakin banyak ide yang muncul, semakin besar peluang lahirnya solusi inovatif. Fokus utamanya bukan langsung memilih satu solusi terbaik, melainkan menghasilkan berbagai opsi yang dapat dieksplorasi lebih lanjut.

3.2.4 *Prototype*

Setelah ide terpilih, langkah selanjutnya adalah membuat *prototype*. *Prototype* bisa berupa sketsa, model kertas, *storyboard*, atau *mockup digital* yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide menjadi sesuatu yang nyata dan dapat dicoba. Tujuan dari tahap ini bukan menghasilkan produk akhir, melainkan menyediakan media uji coba yang cepat dan murah untuk mengidentifikasi potensi kelebihan maupun kekurangan konsep.

3.2.5 *Test*

Tahap terakhir adalah pengujian, yaitu menguji *prototype* dengan melibatkan pengguna untuk memperoleh masukan dan umpan balik nyata. Melalui proses ini, desainer dapat mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan purwarupa, memahami respon mereka, dan menemukan bagian mana yang perlu diperbaiki. Uji coba ini bukan sekadar membuktikan ide, tetapi menjadi kesempatan belajar untuk melakukan perbaikan dan iterasi agar solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara *focused group discussion*, dan observasi untuk memahami secara mendalam pola pikir dan alasan memiliki stigma negatif terhadap musik metal. Stigma atribut fisik, perilaku, atau sosial yang membuat seseorang dianggap berbeda dan tidak layak diterima secara penuh oleh masyarakat. Stigma tidak hanya berkaitan dengan karakteristik individu, tetapi juga muncul dari keyakinan kolektif masyarakat yang memberi makna negatif terhadap atribut tersebut (Goffman.E, 1963) didalam buku (The Social Psychology of Stigma. P.63). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang kaya dan mendalam tentang pola pikir dan pandangan negatif yang terdapat pada pemilik stigma negatif terhadap musik *metal*, sehingga kampanye interaktif yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ahli, Musisi band metal nasional, untuk mendapatkan data mengenai pengalaman dan pandangan ahli terhadap stigma ini. Wawancara kepada non pemggemar musik metal, untuk mendapatkan insight terhadap pandangan anak muda zaman sekarang terhadap musik metal terutama pada simbolisme dan estetika. Wawancara kepada seorang pelaku/pemilik stigma terhadap musik metal untuk mengetahui akar munculnya serta pola berpikir seorang pelaku stigma musik metal. Serta wawancara dengan seorang pemilik atau pelaku stigma dengan tujuan mendapatkan pandangan narasumber terhadap musik metal, mengetahui sumber serta pola pikir seputar stigma dalam musik metal.

1. Wawancara Ahli

Narasumber “Marco Hanif Samudro” merupakan seorang musisi dalam band ‘Undelayed’, sebagai ahli yang telah bekerja dalam industri musik selama 3 tahun, narasumber tersebut dipilih dengan tujuan memberikan informasi yang mendalam serta pendapatnya mengenai stigma negatif yang terdapat terhadap musik metal.

Pertanyaan :

1. Perkenalan Diri
2. Berapa lama anda telah bermain dalam band undelayed?
3. Bagaimana anda bisa mulai bermain dalam band metal?
4. Bagaimana anda awal terjun ke dunia musik metal?
5. Pesan – pesan apa yang anda coba sampaikan melalui musik anda?
6. Apakah anda pernah mengalami kesalahpahaman terhadap pesan yang ingin anda sampaikan?
7. Menurut anda bagaimana kondisi stigma terhadap muusik metal pada saat ini ?
8. Bagaimana menurut anda tanggapan gen z terhadap musik metal ?

9. Menurut anda jika stigma masih ada, apa dampak terbesarnya terhadap musik metal?
10. Jika anda memiliki kesempatan untuk berbicara kepada orang yang masih skeptis terhadap musik metal, apa yang anda ingin sampaikan?
11. Menurut anda langkah apa yang bisa diambil musisi dan media untuk meluruskan pandangan negatif tersebut?

2. Wawancara Pemilik / Pelaku Stigma

Narasumber “Ivander Kristian Satyaputra” merupakan seorang anak muda Jakarta, sebagai narasumber yang memiliki pemahaman minim mengenai dunia metal, narasumber dipilih dengan tujuan memahami pendapat mereka mengenai musik metal sebagai orang awam serta pemilik / pelaku stigma terhadap musik metal, dengan mengetahui cara berpikir narasumber mengenai stigma terhadap musik metal.

Pertanyaann :

1. Musik apa yang anda dengar sehari hari?
2. Apa yang pertama kali terlintas di pikiran Anda ketika mendengar kata musik metal?
3. Menurut Anda, seperti apa kesan atau citra orang yang mendengarkan musik metal?
4. Bagaimana perasaan Anda ketika mendengar musik metal (misalnya: seru, bising, bikin semangat, atau malah tidak nyaman)?
5. Menurut Anda, bagaimana pandangan masyarakat Indonesia secara umum terhadap musik metal?
6. Apakah Anda tahu bahwa musik metal punya banyak subgenre (seperti heavy metal, death metal, black metal, dll)?
7. Kalau pernah dengar, subgenre apa yang paling teringat oleh Anda?

8. Apakah Anda pernah mendengar istilah black metal? Apa yang terlintas di pikiran Anda?
9. Bagaimana pendapat anda terhadap penampilan atau simbol yang biasanya dikaitkan dengan black metal?
10. Bagaimana kesan Anda terhadap musik black metal dibandingkan dengan metal pada umumnya?
11. Menurut Anda, mengapa ada sebagian orang yang memberi penilaian negatif pada black metal?
12. Kalau ada kampanye untuk meluruskan pandangan negatif tentang black metal, menurut Anda apa yang perlu disampaikan?
13. Jika ada sebuah media kampanye yang bertujuan untuk mengedukasi atau memberi informasi mengenai kesalahpahaman yang terdapat dalam musik metal, apakah anda terbuka untuk mengikuti?

3. Wawancara Orang Awam

Narasumber “Hazel Danendra Putra” merupakan seorang anak muda Jakarta , sebagai narasumber yang memiliki pemahaman minimal terhadap musik metal, narasumber dipilih dengan alasan mengetahui pendapat serta alasan mengapa stigma tersebut bisa muncul.

Pertanyaan :

1. Apa yang biasanya terlintas di pikiran Anda ketika mendengar kata *musik metal*?
2. Apakah Anda pernah mendengarkan musik metal sebelumnya? Kalau iya, bagaimana perasaan Anda saat mendengarnya?
3. Menurut Anda, apa hal yang membuat musik metal cenderung dipandang negatif?
4. Apakah menurut Anda musik metal identik dengan hal-hal tertentu (misalnya: kekerasan, pemberontakan, setan, atau lainnya)?
5. Bagaimana pendapat Anda tentang gaya visual musik metal?

6. Menurut Anda, dari mana kesan negatif tentang musik metal paling banyak berasal (media, lingkungan, pengalaman pribadi, atau cerita orang lain)?
7. Bagaimana masyarakat di sekitar Anda biasanya menanggapi musik metal?
8. Menurut Anda, apakah ada sisi positif dari musik metal? Jika ada, apa contohnya?
9. Menurut anda, apa yang membuat orang lain tetapi menikmati musik metal meski terdapat keanehan yang anda lihat?
10. Jika ada sebuah media kampanye yang bertujuan untuk mengedukasi atau memberi informasi mengenai kesalahpahaman yang terdapat dalam musik metal, apakah anda terbuka untuk mengikuti?

3.3.2 *Focused Group Discussion*

Focused group discussion Dilakukan dengan 5 responden dalam jangka usia 18 – 23 Tahun. Topik *focused group discussion* akan membahas sekedar pemahaman, pandangan, dan pendapat peserta terhadap musik metal, serta mengetahui media yang sering digunakan oleh peserta dalam mendapatkan informasi.

Pertanyaan :

1. Genre musik apa yang biasa kalian dengarkan sehari hari
2. Bagaimana pendapat anda terhadap genre musik metal?
3. Mnurut kalian apakah musik metal masih dipandang secara negatif dalam masyarakat? Sesuai pengetahuan kalian tolong jelaskan stigmanya seperti apa?
4. Menurut Anda, mengapa musik metal sering mendapat stigma negatif di masyarakat?
5. Apakah kalian mengetahui sub genre black metal?
6. Jika iya, menurut anda apakah stigma yang teradapat dalam sub genre itu berbeda dari musik metal secara general? Mengapa

7. Menurut Anda, apa dampak dari stigma ini terhadap perkembangan musik metal?
8. Menurut kalian apakah musik metal memiliki sisi positif? Jika iya jelaskan.
9. Media atau platform apa yang biasanya Anda gunakan untuk mencari informasi seputar musik atau hiburan? Dari media tersebut, apakah Anda pernah menemukan konten yang membahas tentang musik metal? Bagaimana isinya menurut Anda?
10. Jika tidak ada, apakah menurut kalian penting adanya media yang membahas tentang musik metal?
11. Jika ada media kampanye yang mengedukasi atau memberikan informasi mengenai kesalahpahaman yang terdapat dalam musik metal apakah kalian tertarik mengikuti? Dan apa yang ingin kalian lihat dari kampanye tersebut

3.3.3 Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap beberapa platform online, seperti website blog, forum, media sosial. Dengan tujuan mencari bukti bahwa stigma terhadap musik metal ini masih ada. Observasi dilakukan melalui website blog seperti *Medium*, *Metallagi*, *Voicesfromthedarkside*, *tarungrecords*, *tirto.id*, *metalcrypt*, *mojok*. Observasi melalui media sosial dilakukan pada platform *Twitter/X* dan *Reddit*.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan kepada kampanye ‘*ZeroHivStigmaDay*’ dan ‘*MakeItOk*’. untuk memahami bagaimana media yang sudah ada membahas musik metal serta bagaimana pendekatan yang digunakan dalam menyajikan informasi kepada audiens. Melalui studi ini, penulis dapat melihat pola penyajian konten, gaya bahasa, maupun strategi visual yang diterapkan. Tujuannya adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan media yang

sudah ada sehingga dapat menjadi patokan dalam merancang media baru yang lebih efektif sehingga mampu menjawab kebutuhan audiens terkait isu stigma.

3.3.5 Studi Referensi

studi referensi dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media atau website yang sudah ada sebelumnya melalui pendekatan SWOT, sehingga dapat diketahui kelebihan yang bisa dijadikan sebagai inspirasi, kelemahan yang perlu dihindari, peluang pengembangan yang dapat dimanfaatkan, dan ancaman yang perlu diantisipasi. hasil analisis dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang karya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA