

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed method*), yaitu strategi penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara sistematis dalam satu kesatuan studi guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap permasalahan yang diteliti. Pendekatan ini dianggap efektif ketika satu metode saja tidak cukup untuk menggambarkan kompleksitas suatu fenomena, terutama dalam studi yang berkaitan dengan budaya visual, preferensi estetik, dan perilaku pengguna (Creswell & Plano Clark, 2018).

Dalam konteks ini, metode campuran digunakan untuk menggali secara mendalam persepsi subjektif (melalui data kualitatif) sekaligus mengukur pola dan tren secara terstruktur (melalui data kuantitatif). Strategi integratif ini memberikan kekuatan analitis ganda yaitu wawasan mendalam dan data yang dapat diuji secara statistik.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan guna menjawab rumusan masalah serta mendukung analisis yang dibutuhkan. Sesuai dengan pendekatan *mix method* yang digunakan, data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama objek penelitian. Teknik yang digunakan meliputi kuesioner dan observasi digital. Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur.

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap awal dan fundamental dalam proses penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap topik yang diteliti melalui penelaahan berbagai

Isma Nurul Aini, 2025

PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI CYBERPUNK 2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sumber ilmiah, seperti buku, jurnal, artikel, maupun dokumen-dokumen relevan lainnya. Melalui studi literatur, peneliti dapat merumuskan kerangka teori serta menentukan pendekatan metodologis yang tepat sesuai dengan konteks penelitian.

b. *Observasi Online*

Penelitian ini menggunakan observasi *online* untuk memetakan perilaku dan praktik yang dibangun pengguna pada platform digital. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap konten-konten media sosial *Facebook* dalam forum *Cyberpunk 2077 Community Indonesia* untuk mengetahui kebiasaan sampel saat mengunjungi event yang berkaitan dengan tema *cyberpunk*. Hasil data yang dikumpulkan berupa dokumentasi konten-konten anggota yang mengikuti event *The Jakarta Toys & Comics Fair 2025* di Kartika Expo Center Jakarta Selatan pada tanggal 8-9 Februari 2025.

c. *Kuesioner*

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dari responden dalam jumlah yang lebih luas. Instrumen ini mencakup pertanyaan tertutup dan skala yang mengukur persepsi dan preferensi pengguna terkait visual estetika *Cyberpunk 2077*. Data dari kuesioner dianalisis menggunakan metode semantika diferensial sebagai landasan perancangan aksesoris.

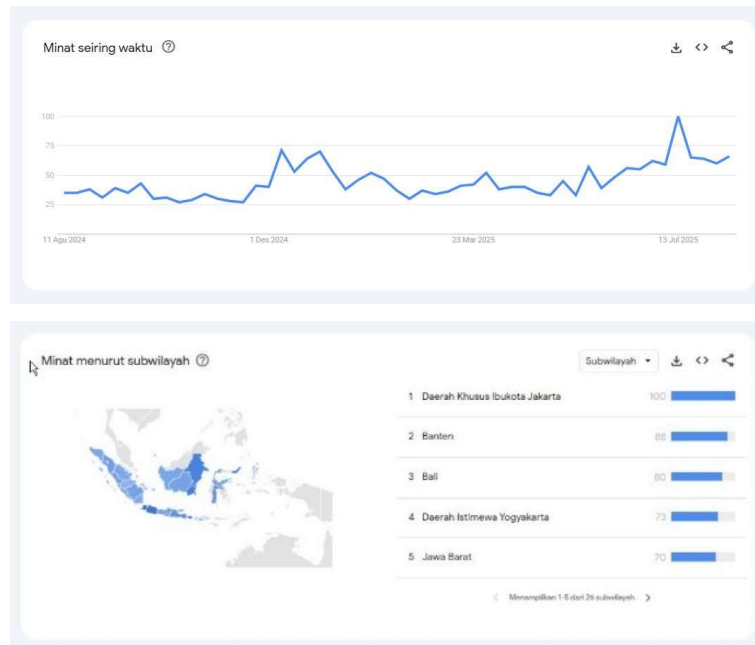
3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan pemain *game online* aktif di Indonesia. Pemilihan ini didasari karena kurangnya informasi terkait pemain *game Cyberpunk 2077* secara spesifik di Indonesia. Berdasarkan laporan Kominfo yang dikutip oleh Kumparan (Oktober 2024), disebutkan bahwa ada sekitar 35 juta *gamer online* aktif di Indonesia pada tahun 2023. Informasi ini disampaikan oleh Direktur

Jenderal Aplikasi Informatika, Hokky Situngkir, dalam acara IGDX di Bali.

3.3.2 Sampel



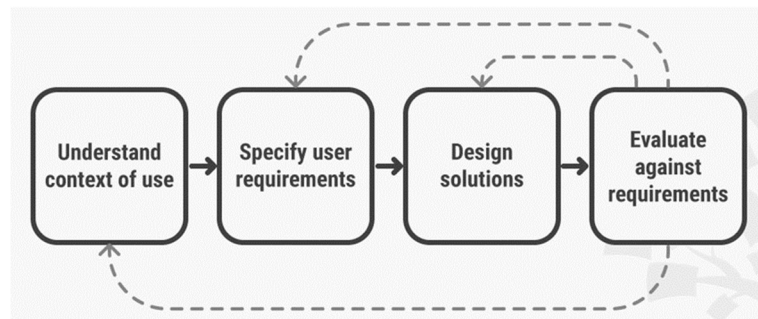
Gambar 3.1 Analisis Google Trends (6 Agustus 2025)

Sumber: Google Trends

Sampel yang digunakan dihitung dari jumlah populasi yang ada, menggunakan rumus sampling Cochran dengan z-score 90% dan margin error 15%. Dari seluruh populasi, diambil minimal 30 sampel dengan syarat demografi berdasarkan data *Google trends* pencarian kata kunci “*Cyberpunk 2077*” dari subwilayah DKI Jakarta, usia 18-35 tahun, dan bermain atau tertarik dengan game *Cyberpunk 2077*.

3.4 Metode Perancangan

3.4.1 Metode User-Centered Design



Gambar 3.2 Tahapan metode User Centered Design

Sumber: SIS Binus

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan iteratif yang menempatkan kebutuhan, konteks, dan pengalaman pengguna sebagai titik awal dan fokus utama sepanjang proses desain produk. Pada tingkat konseptual, *UCD* menuntut pemahaman eksplisit tentang pengguna, tugas, dan lingkungan penggunaan; keterlibatan pengguna sepanjang proses; evaluasi yang digerakkan oleh temuan pengguna; iterasi berulang berdasarkan umpan balik; perhatian pada seluruh pengalaman pengguna; dan tim lintas-disiplin yang relevan (ISO 9241-210). Menurut Don Norman (2013), prinsip inti *UCD* adalah menempatkan “pengalaman” sebagai inti desain, bukan hanya fungsi. Ia menekankan pentingnya melihat produk sebagai bagian dari keseluruhan sistem interaksi pengguna mulai dari persepsi awal, proses penggunaan, hingga kesan akhir setelah digunakan. Pendekatan ini memastikan produk tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan kenyamanan emosional dan kepuasan estetis.

1. Memahami Konteks Penggunaan

Tahap pertama dimulai dengan memahami konteks penggunaan, yaitu menggali secara mendalam siapa pengguna yang akan memanfaatkan produk, apa kebutuhan utama mereka, dan dalam situasi seperti apa produk tersebut akan digunakan. Hasil dari

tahap ini adalah pemahaman komprehensif mengenai lingkungan penggunaan yang akan menjadi dasar seluruh keputusan desain berikutnya. Dalam penelitian ini, tahap pertama dilakukan dengan pengumpulan data menggunakan studi literatur, observasi digital, dan kuesioner.

2. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap kedua adalah menentukan kebutuhan pengguna dan spesifikasi desain. Informasi dari riset awal diterjemahkan menjadi dokumen kebutuhan yang jelas. Pembuatan persona dan user scenario pada tahap ini membantu memvisualisasikan karakter pengguna dan situasi penggunaan, sehingga spesifikasi yang disusun lebih terarah dan relevan. Dalam tahap ini dilakukan analisis profil, kebiasaan, dan kebutuhan pengguna berdasarkan data yang sudah didapat dari tahap pertama.

3. Desain Solusi

Tahap berikutnya adalah mengembangkan solusi desain. Pada fase ini, tim perancang menghasilkan berbagai ide dan alternatif solusi yang memenuhi spesifikasi kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan brainstorming, pembuatan sketsa, pembuatan mock-up, hingga pembuatan prototipe. Hal ini dijelaskan lebih lanjut di bab 4 hasil dan pembahasan.

4. Evaluasi

Setelah itu, dilakukan evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Prototipe yang sudah dibuat diuji kepada pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta potensi perbaikan desain. Evaluasi ini tidak hanya mengukur aspek kinerja produk, tetapi juga kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan emosional pengguna. Tahap ini dijelaskan pada bab 4 hasil dan pembahasan bagian evaluasi prototipe.

3.5 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami secara menyeluruh elemen-elemen penting yang memengaruhi proses dan hasil perancangan aksesoris dengan visualisasi *Cyberpunk 2077*.

1. Identifikasi Pengguna

Tahap identifikasi pengguna dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan profil target audiens yang relevan dengan konsep perancangan aksesoris bertema *Cyberpunk 2077*.

a. Demografis Pengguna

Tabel 3.1 Demografis pengguna

Aspek Demografis	Karakteristik Target Pengguna	Alasan Pemilihan
Usia	18–35 tahun	Rentang usia ini aktif dalam bermain <i>game</i> dan memiliki daya beli yang relatif baik.
Jenis Kelamin	Laki-laki & Perempuan	Tema <i>cyberpunk</i> bersifat uniseks dan dapat menarik berbagai gender.
Lokasi	DKI Jakarta	Akses tinggi terhadap teknologi dan komunitas kreatif.

b. Psikografis Pengguna

Tabel 3.2 Psikografis pengguna

Aspek Psikografis	Deskripsi Karakteristik Pengguna	Relevansi terhadap Desain Aksesoris
Minat	Teknologi, <i>science fiction</i> , <i>role-playing games</i> , komunitas <i>gaming</i> , fesyen bertema futuristic.	Menginspirasi konsep visual dan tema desain.
Gaya Hidup	Aktif di media sosial, sering menghadiri event	Desain aksesoris dapat bersifat limited edition

	pop culture, teknologi, atau <i>gaming</i> .	dan mudah dibagikan di platform digital.
Nilai & Kepribadian	Mengutamakan ekspresi diri, unik, kreatif, dan ingin menonjol dari lingkungan sekitar.	Desain harus memiliki elemen yang kuat secara estetika dan identitas.

2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Perilaku konsumen dalam memilih dan menggunakan produk, dipengaruhi oleh faktor psikografis yang mencakup gaya hidup, minat, nilai, kepribadian, dan motivasi emosional (Schiffman & Wisenblit, 2019). Pemain *Cyberpunk 2077* yang menjadi target pengguna memiliki gaya hidup aktif di ranah hiburan digital dan *pop culture*, sering menghadiri *event* seperti festival *cosplay*, *game expo*, dan pameran teknologi.

Pada tahap analisis kebutuhan pengguna, dilakukan observasi digital pada media sosial *Facebook* dalam forum *Cyberpunk 2077 Community Indonesia* untuk mengetahui kebiasaan sampel saat mengunjungi event yang berkaitan dengan tema *cyberpunk*. Hasil data yang dikumpulkan berupa dokumentasi konten-konten anggota yang mengikuti event *The Jakarta Toys & Comics Fair 2025* di Kartika Expo Center Jakarta Selatan pada tanggal 8-9 Februari 2025. Dokumentasi yang dipilih merupakan foto dengan keramaian yang tinggi untuk menampakkan antusiasme serta minat masyarakat terhadap *cyberpunk* dan berada di sekitar booth merchandise *cyberpunk* agar terlihat bagaimana sampel mengidentifikasi diri melalui atribut, aksesoris, dan visual yang ditawarkan.

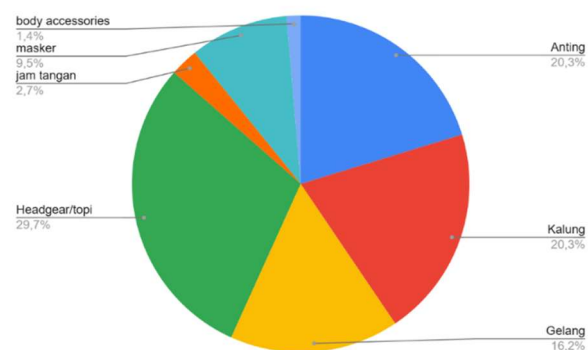




Gambar 3.3 Dokumentasi kegiatan pengguna

Sumber: Cyberpunk 2077 Community Indonesia

Dalam dokumentasi yang ada, sampel memiliki kecenderungan memilih aksesoris yang menutup kepala seperti *headgear*, topi, kupluk, dan masker. Dari kebiasaan pengguna, jenis aksesoris topi dipilih dengan pertimbangan visibilitas dan fleksibilitas pemakaian untuk menunjukkan visual *game Cyberpunk 2077* meskipun dalam keadaan ramai seperti acara *game expo* maupun pameran teknologi. Kecenderungan ini juga dibuktikan dengan hasil kuesioner tentang ketertarikan sampel pada jenis aksesoris dengan jawaban terbanyak yaitu *headgear* atau topi.



Gambar 3.4 Kecenderungan pengguna

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Motivasi emosional, seperti keinginan membangun koneksi sosial dan menunjukkan rasa bangga sebagai bagian dari komunitas *Cyberpunk* menjadi pendorong kuat dalam keputusan pembelian.

3. Analisis Semantika Diferensial

Semantika diferensial merupakan salah satu metode dalam ilmu semantik yang digunakan untuk menganalisis makna kata, konsep, atau simbol visual berdasarkan dimensi evaluatif tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur respons afektif atau persepsi terhadap suatu objek atau fenomena dengan menggunakan skala bipolar seperti “modern–tradisional”, “kaku–fleksibel”, atau “futuristik–klasik”. Konsep semantika diferensial pertama kali dikembangkan oleh Charles E. Osgood pada tahun 1950-an. Menurut Damayanti dan Hidayat (2022), dalam konteks desain visual, semantika diferensial dapat digunakan untuk mengukur reaksi pengguna terhadap elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan komposisi. Metode ini digunakan untuk menjembatani konsep Cyberpunk 2077 ke dalam bentuk skala numerik yang bisa dianalisis statistik. Hal ini relevan untuk menilai respon pengguna terhadap identitas visual dan juga pengalaman pengguna.

Analisis semantika diferensial digunakan untuk mengukur persepsi visual pengguna terhadap visual estetika dan atmosfer dalam *game Cyberpunk 2077*. Pada penelitian ini, semantika diferensial diterapkan kepada 32 responden berusia 18-35 tahun, berdomisili di Jakarta, dan memiliki pengalaman bermain atau ketertarikan terhadap genre *cyberpunk*. Responden diminta menilai objek visual menggunakan pasangan kata sifat bipolar yang relevan dengan karakter visual *Cyberpunk 2077*, seperti gelap–terang, futuristik–klasik, kompleks–sederhana, agresif–elegan, dan kontras tinggi–kontras rendah. Pemilihan kata sifat ini didasarkan pada ciri khas estetika *cyberpunk* dalam penelitian terdahulu dan tinjauan pustaka yang ada. Hasil analisis diharapkan menjadi acuan dalam perancangan aksesoris atau elemen visual yang selaras dengan preferensi estetika penggemar *Cyberpunk 2077*.

Hasil analisis semantika diferensial menunjukkan bahwa preferensi visual sampel cenderung memiliki karakteristik yang kuat

pada aspek-aspek tertentu, yang dapat dijelaskan per dimensi sebagai berikut:

1. Gelap-Terang



Gambar 3.5 Persepsi visual gelap-terang

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Menurut buku *The World of Cyberpunk 2077*, game *Cyberpunk 2077* memiliki atmosfer distopia yang gelap. Hasil kuesioner semantik diferensial juga menunjukkan bahwa sampel setuju dengan pernyataan tersebut dalam poin 2. Hal ini diterapkan pada pemilihan warna dasar pada perancangan aksesoris untuk mendukung atmosfer gelap yang sesuai dengan persepsi pengguna.

2. Kontras rendah-Kontras tinggi



Gambar 3.6 Persepsi visual kontras rendah-kontras tinggi

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Menurut penelitian Kangkang Kong (2024), *Cyberpunk* memiliki visual warna yang mencolok. Hal ini selaras dengan persepsi sampel yang memiliki dominasi pilihan pada kontras tinggi. Penerapan kontras tinggi akan diterapkan pada pemilihan warna yang mencolok apabila disandingkan dengan warna dasar yang gelap.

3. Elegan-Agresif

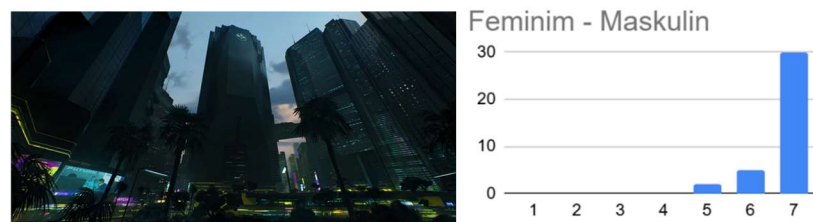


Gambar 3.7 Persepsi visual elegan-agresif

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Menurut penelitian Zhang (2023), gaya visual *cyberpunk* sering menonjolkan kontras tajam, pencahayaan ekstrem, dan bentuk geometris serta tekstur kasar yang menciptakan kesan agresif. Preferensi agresif pada desain aksesoris ditunjukkan untuk pemilihan material yang bertekstur kasar dan kaku serta pemilihan aksesoris warna yang menunjukkan visual agresif.

4. Feminim-Maskulin

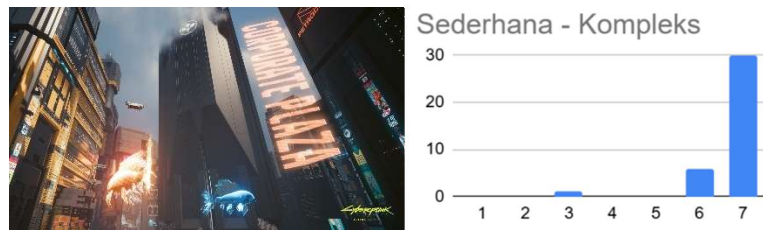


Gambar 3.8 Persepsi visual feminim-maskulin

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Menurut penelitian Kac-Vergne (2022), *Cyberpunk* sering diasosiasikan dengan maskulinitas karena menggabungkan elemen teknologi dan kekuatan visual tegas yang tercermin dalam bentuk kokoh, garis tegas, dan penggunaan warna gelap dengan aksesoris kontras yang memperkuat kesan otoritatif. Dalam perancangan aksesoris, prinsip maskulinitas *cyberpunk* dapat diterapkan melalui pemilihan jenis topi dengan bidang tegas dan kaku, namun disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

5. Sederhana-Kompleks



Gambar 3.9 Persepsi visual sederhana-kompleks

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Estetika *cyberpunk* memiliki kompleksitas visual yang tinggi karena memadukan unsur futuristik, distopia, dan simbolisme teknologi yang kaya. Kong (2024) menunjukkan bahwa karakteristik seperti struktur berlapis menciptakan kedalaman visual yang khas. Kompleksitas ini dapat diterapkan pada desain aksesoris dalam segi struktur untuk menegaskan nuansa kompleks yang khas *cyberpunk*.

6. Klasik-Futuristik

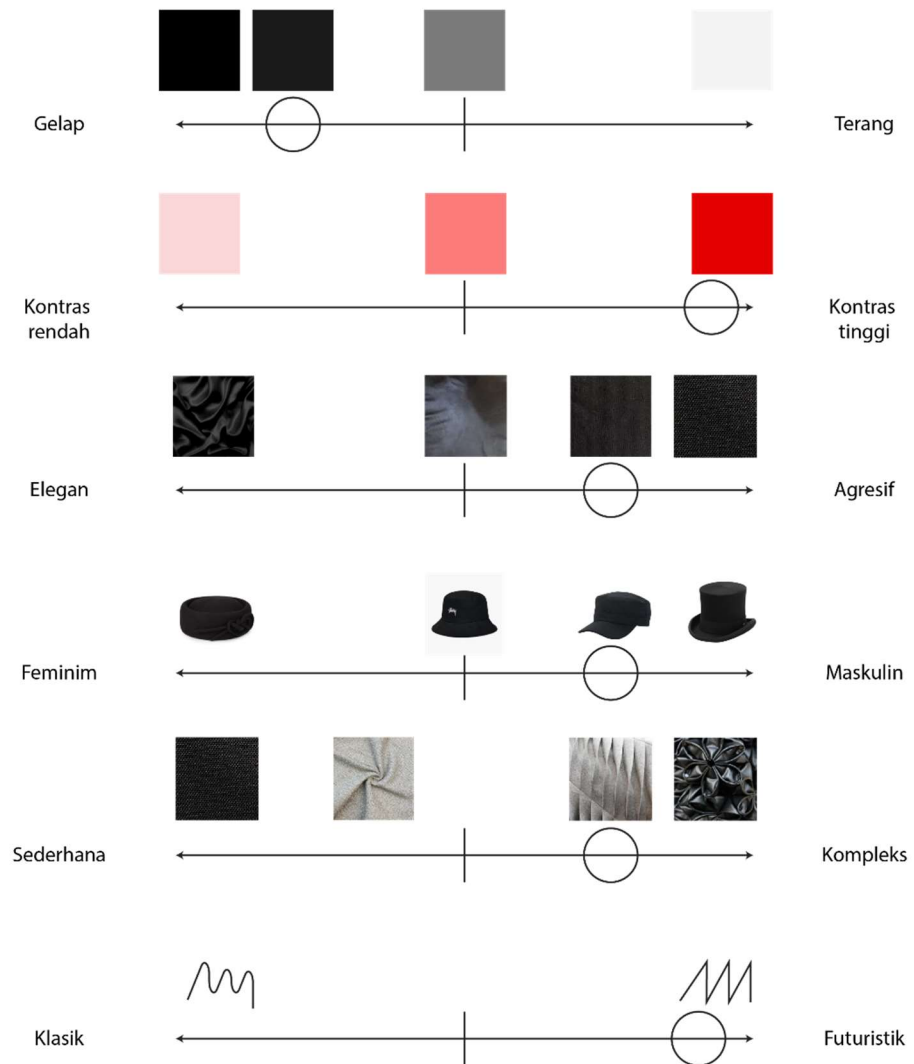


Gambar 3.10 Persepsi visual klasik-futuristik

Sumber: Hasil kuesioner pribadi

Cyberpunk menonjolkan estetika futuristik melalui garis-garis tegas, geometris, dan lancip yang menciptakan kesan mekanis dan teknologi tinggi. Garis-garis ini sering berbentuk zigzag, diagonal, atau paralel yang saling bertumpuk, menekankan dinamika, ketegasan, dan identitas visual urban futuristik (Bacon-Smith, 2019). Bentuk garis yang lancip dan terstruktur ini menjadi ciri khas visual *cyberpunk* yang instan dikenali.

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan penerapan hasil semantika diferensial visualisasi *game Cyberpunk 2077* dalam produk topi adalah sebagai berikut:



Gambar 3.11 Skala semantik diferensial

Sumber: Hasil analisis pribadi

1. Pemilihan warna gelap hitam sebagai warna dasar pada produk aksesoris untuk memenuhi visual atmosfer gelap yang ada pada *game Cyberpunk 2077*.

2. Pemilihan warna untuk memunculkan kontras tinggi dengan warna dasar menggunakan warna merah pada aksennya.
3. Preferensi agresif pada alternatif desain ditunjukkan dengan pemilihan material kanvas yang bertekstur kasar. Pemilihan warna merah sebagai aksen juga berdasarkan kesan agresif.
4. Visual maskulin diadaptasikan dalam bidang yang kaku dan geometris. Visual ini juga menjadi dasar pemilihan jenis topi komando.
5. Kompleksitas diadaptasikan melalui desain aksesoris yang memiliki struktur kuat berlapis dan detail beragam.
6. Visual futuristik diadaptasikan melalui garis yang lancip dan terstruktur.

Secara keseluruhan, sampel menggambarkan *game Cyberpunk* dengan karakter gelap, warna kontras tinggi, agresif, maskulin, desain kompleks, dan futuristik. Hasil ini dapat menjadi dasar visual untuk merancang aksesoris topi yang sesuai dengan selera pengguna target usia 18-35 tahun di Jakarta yang tertarik dengan visual *game Cyberpunk 2077*.

3.6 Ringkasan Desain

Ringkasan desain ini berfokus pada perancangan aksesoris topi dengan visualisasi yang terinspirasi dari dunia *Cyberpunk 2077*, ditujukan untuk target pengguna berusia 18–35 tahun di Jakarta yang memiliki ketertarikan atau aktif bermain *game* tersebut. Aksesoris dirancang agar fleksibel digunakan pada berbagai konteks, termasuk *game expo*, festival cosplay, maupun penggunaan sehari-hari dengan menekankan kenyamanan dan daya tarik visual. Desain mengintegrasikan elemen estetika visual yang gelap menggunakan warna hitam, warna kontras tinggi dari aksen merah yang *glossy*, menggunakan material bertekstur kasar seperti kanvas untuk kesan agresif, jenis topi komando dengan visor kaku dan bidang geometris untuk kesan maskulin, struktur berlapis dan detail beragam untuk desain kompleks, serta garis lancip

terstruktur untuk kesan futuristik. Pendekatan desain ini juga memperhatikan ekspresi identitas dan gaya *gamer* khususnya *game Cyberpunk 2077*, sehingga setiap topi tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu merepresentasikan karakter dan preferensi visual pengguna.