

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RISET PENGALAMAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PUBLIKASI ILUSTRASI 2D BERGAYA GAMBAR ANIME/MANGA JEPANG

SEKAR DARU MAHANANI



**PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Riset Pengalaman Pengguna Media Sosial Sebagai Sarana Publikasi Karya Ilustrasi 2D Bergaya Gambar Anime/Manga Jepang” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Januari 2025

Sekar Daru Mahanani
G64199001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

SEKAR DARU MAHANANI. Riset Pengalaman Pengguna Media Sosial Sebagai Sarana Publikasi Karya Ilustrasi 2D Bergaya Gambar Anime/Manga Jepang. Dibimbing oleh FIRMAN ARDIANSYAH.

Seiring dengan adanya kemajuan teknologi, mulai terjadi perubahan pada media informasi yang memudahkan berbagai kalangan termasuk seniman lokal dalam membagikan ilustrasi mereka, salah satunya melalui media sosial. Seniman lokal perlu mengetahui media sosial yang sesuai dengan kebutuhan mereka agar dapat memanfaatkan media sosial secara maksimal. Penelitian ini bertujuan memetakan *mental model* dan *thinking styles* seniman lokal dalam bermedia sosial untuk memenuhi tujuan tertentu dan mengetahui bagaimana cara mendukung kebutuhan seniman-seniman lokal dalam bermedia sosial. Partisipan wawancara dipilih menggunakan *purposive sampling* dan diwawancarai mengenai penggunaan media sosial Facebook, Instagram, dan X untuk membagikan ilustrasi mereka. Hasil penelitian ini berupa *thinking styles* terhadap 3 *purpose* dan *mental model* yang ditandai sesuai dengan perilaku *thinking styles* tertentu serta proposal solusi yang dapat dilakukan untuk mendukung kebutuhan seniman lokal. Dilakukan juga pengelompokan tambahan yang membedakan partisipan menjadi 2 kelompok, partisipan yang membagikan ilustrasinya murni karena hobi dan partisipan yang juga mengharapkan untuk mengkomersialisasi ilustrasinya, serta *thinking styles* yang ditemukan pada masing-masing kelompok.

Kata kunci: seniman, *thinking styles*, *mental model*.

ABSTRACT

SEKAR DARU MAHANANI. Research on Social Media User Experience as a Means of Publication of 2D Illustration with Japanese Anime/Manga Artstyle. Supervised by FIRMAN ARDIANSYAH.

With the advancement in technology, the way information spreads started to shift, making it easier for people including artists to share their work, one of which is through social media. Local artists need to know suitable social media platform that suits their needs to utilize it to the maximum. This research intends to map out the mental model and thinking styles of local artists in using social media to fulfill certain needs through its features and community. Participants were chosen through purposive sampling and interviewed about their use of Facebook, Instagram, and X to share their illustrations. The result of this research is thinking styles for 3 purposes, mental model marked with the thinking styles, and solution proposals on how to fulfill local artists' needs. Another grouping was also made based on whether participants share their illustrations fully as a hobby or if they intended to commercialize their work and thinking styles found in each group.

Keywords: artist, *thinking styles*, *mental model*.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RISET PENGALAMAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PUBLIKASI ILUSTRASI 2D BERGAYA GAMBAR ANIME/MANGA JEPANG

SEKAR DARU MAHANANI

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Ilmu Komputer

**PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

- 1 Auzi Asfarian, S.Komp., M.Kom.
- 2 Dean Apriana Ramadhan, S.Komp., M.Kom.

Judul Skripsi : Riset Pengalaman Pengguna Media Sosial Sebagai Sarana
Publikasi Ilustrasi 2D Bergaya Gambar Anime/Manga Jepang

Nama : Sekar Daru Mahanani
NIM : G64199001

Disetujui oleh

Pembimbing:
Firman Ardiansyah, S.Kom., M.Si.



Diketahui oleh

Ketua Program Sarjana Ilmu Komputer:
Dr. Sony Hartono Wijaya, S.Kom., M.Kom.
19810809 200812 1 002



Tanggal Ujian:
15 Januari 2025

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Desember 2023 sampai bulan April 2024 ini berjudul "Riset Pengalaman Pengguna Media Sosial Sebagai Sarana Publikasi Karya Ilustrasi 2D Bergaya Gambar Anime/Manga Jepang".

Terima kasih penulis ucapkan kepada:

- Kedua orang tua saya, Bapak Andrianto Daru Kurniawan dan Ibu Nik Andriyani Mutmainnah, serta kakak saya dan kakak ipar saya, Benawa Muhammad Adib dan Nadya Jeny Irianda yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis,
- Bapak Firman Ardiansyah, S.Komp., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan banyak memberi saran dalam penelitian dan penulisan skripsi saya,
- c. Bapak Auzi Asfarian, S.Komp., M.Kom. dan Bapak Dean Apriana Ramadhan, S.Komp., M.Kom. selaku penguji tugas akhir yang telah memberikan saran dan masukan terhadap karya tulis penulis,
- d. Alhaura Edsa Batrisya Setiawan yang merupakan teman terdekat penulis, yang sudah memberi bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Januari 2025

Sekar Daru Mahanani

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Problem Space Method	3
2.2 <i>Thinking Styles</i>	3
2.3 <i>Mental Model</i>	4
2.4 <i>Selective Sampling</i>	4
III METODE	5
3.1 Data Penelitian	5
3.2 Tahapan Penelitian	5
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	7
4.1 Wawancara bersama Partisipan	7
4.2 Transkripsi Hasil Wawancara	16
4.3 <i>Thinking Styles</i>	18
4.4 <i>Mental Model</i>	25
V SIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Simpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
RIWAYAT HIDUP	52



DAFTAR TABEL

1	Daftar pertanyaan wawancara	7
2	Contoh <i>combing</i> data untuk <i>thinking styles</i>	17
3	Contoh pentranskripsian data untuk <i>mental model</i>	17
4	<i>Thinking styles purpose</i> yang diteliti	18
5	<i>Guiding principles</i> dan <i>inner thinking</i> TS01	19
6	<i>Guiding principles</i> dan <i>inner thinking</i> TS02	19
7	<i>Guiding principles</i> dan <i>inner thinking</i> TS03	20
8	Deskripsi dan Label <i>Thinking Styles</i> TS01	21
9	Deskripsi dan Label <i>Thinking Styles</i> TS02	21
10	Deskripsi dan Label <i>Thinking Styles</i> TS03	22
11	Contoh demografi partisipan	23
12	Perbandingan kelompok Zona Nyaman pada TS01	24
13	Identifikasi diri <i>thinking styles</i> oleh partisipan 11	24
14	Identifikasi diri <i>thinking styles</i> oleh partisipan 12	24

DAFTAR GAMBAR

1	<i>Problem space method</i> (Young 2022)	3
2	Langkah-langkah penyusunan <i>Thinking Styles</i> dan <i>Mental Model</i>	6
3	Diagram batang media sosial yang digunakan oleh partisipan wawancara untuk membagikan ilustrasi mereka selain Facebook, Instagram, dan X	12
4	Diagram batang tingkat kepedulian partisipan terhadap <i>engagement</i> yang mereka terima terhadap ilustrasi yang mereka bagikan di media sosial dalam skala <i>Likert</i>	14
5	Diagram batang tingkat kepedulian partisipan terhadap kualitas konten ilustrasi yang mereka bagikan di media sosial dalam skala <i>Likert</i>	15
6	Pengelompokkan <i>thinking styles</i> berdasarkan <i>guiding principles</i>	18
7	Mengelompokkan <i>atomic tasks</i> berdasarkan kemiripan	25
8	Pengelompokkan <i>atomic task</i> menjadi <i>task</i>	26
9	<i>Tower</i> dari kumpulan <i>task</i>	26
10	<i>Tower</i> pada <i>mental space</i> yang berbeda	27
11	<i>Mental model</i> untuk <i>mental space</i> menggunakan akun media sosial untuk membagikan ilustrasi	36
12	<i>Mental model</i> untuk <i>mental space</i> menggunakan akun media sosial untuk hal selain membagikan ilustrasi	37
13	<i>Mental model</i> untuk <i>mental space</i> membagikan ilustrasi di media sosial	37
14	<i>Mental model</i> untuk <i>mental space</i> menggunakan akun media sosial untuk hal selain membagikan ilustrasi	38
15	Akun @CmsnArtist_Id pada <i>platform X</i>	39
16	Akun autobase @artistsbase pada <i>platform X</i>	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.