

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan tepat dengan tujuan serta tema perancangan tugas akhir, digunakan metodologi penelitian kualitatif. Data kualitatif akan penulis peroleh menggunakan wawancara dan studi referensi.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

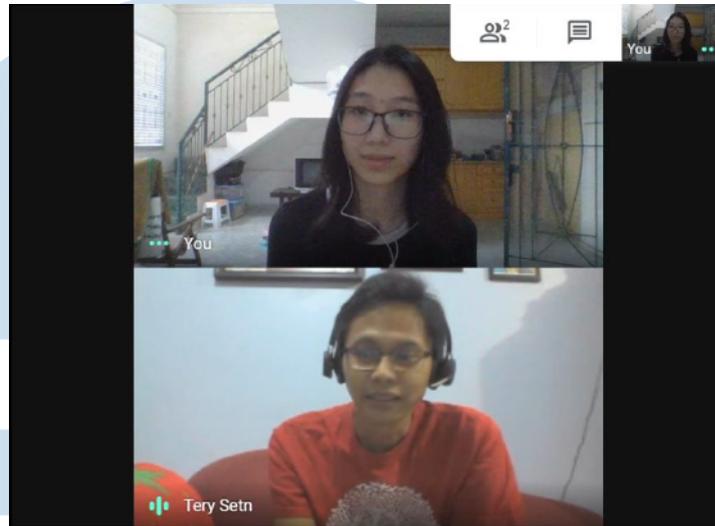
Jabarkan secara umum metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini. Berikan gambaran besar tentang teknik pengumpulan data yang digunakan dan tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data tersebut.

###### 3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Terry Setiawan, Ph.D. selaku dosen fakultas psikologi di Universitas Kristen Maranatha yang tengah menempuh pendidikan dibidang psikologi hingga tingkat S3 guna memperoleh data mengenai media, gaya konten dan pendekatan yang cocok serta efektif bagi target pengguna dari segi psikologi. Wawancara dilakukan secara *online* melalui Google Meet pada tanggal 5 Mei 2020.

Wawancara dengan Ulfa Rahmah, selaku ketua di Sanggar Tari Kirana yang telah berkecimpung dalam dunia tari tradisional sejak umur 4 tahun dan masih mempraktikan tari tradisional Indonesia serta aktif mengajar beragam tari tradisional Indonesia hingga sekarang dilakukan untuk memperoleh data mengenai informasi-informasi penting yang perlu ditaruh dalam ensiklopedia. Wawancara dilakukan secara *online* melalui Google Meet pada tanggal 4 Februari 2022.

## 1) *Interview* kepada Ahli Psikologi Anak



Gambar 3.1 Wawancara dengan Terry Setiawan

Wawancara dengan Terry Setiawan membahas mengenai psikologi target audiens dan pendekatan serta gaya konten yang tepat untuk kelompok umur target audiens. Narasumber menjelaskan bahwa seorang anak mulai menyerap pengetahuan dari umur 2 tahun dan proses pembelajaran tersebut terus berlangsung bahkan ketika anak telah menginjak umur dewasa. Penelitian telah membuktikan bahwa pengetahuan yang diserap oleh seorang anak di masa kecilnya dapat berdampak bagi pola pikir dan kepeduliannya terhadap suatu subjek tertentu di masa dewasanya, walaupun begitu seorang anak juga memiliki proses penyerapan yang cenderung selektif sehingga hal tersebut tidak berarti semua hal yang diserap pasti tercerminkan dalam kepribadian anak di masa dewasa.

Salah satu faktor utama yang berperan dalam proses seleksi anak menyerap adalah lingkungan sosial, tingkat ekonomi dan kebudayaan dimana anak itu tumbuh. Faktor penyumbang lainnya dalam proses seleksi anak menyerap atau mencontoh sesuatu adalah dengan sistem reward and punishment. Narasumber menyatakan seorang anak cenderung memilih untuk

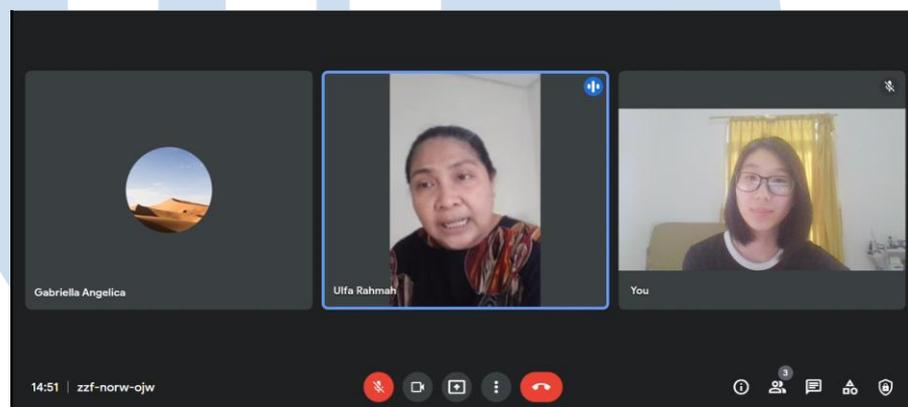
mencontoh sesuatu bila diberikan reward dan sebaliknya bila diberikan punishment. Berbeda dengan penyerapan pengetahuan atau proses mencontoh suatu perilaku, rasa kepedulian muncul dalam tingkat yang berbeda dalam kepribadian anak. Menurut narasumber, walaupun seorang anak mulai belajar dari umur dua tahun, namun rasa kepedulian dan moralitas internal seorang anak baru mulai berkembang dalam masa remaja awal. Untuk menciptakan media informasi yang efektif bagi target pengguna, penentuan sarana yang akan digunakan serta konten sangat bergantung dengan kehidupan sosial dan perkembangan kognitif anak.

Kehidupan sosial anak itu sendiri berbeda-beda sesuai dengan tingkat perkembangannya. Significant other menjadi salah satu faktor penentu primer dunia sosial anak. Terry menjelaskan bahwa terjadi pergeseran peran significant other pada dunia sosial anak yang beranjak dari masa anak-anak ke masa remaja awal. Pada masa anak-anak, individu bergantung kepada orang tua sehingga orang tua menjadi sumber primer kepuasan sosial sedangkan teman-teman menjadi sumber sekunder. Namun, dari masa remaja awal hingga dewasa, sumber primer kepuasan sosial individu merupakan teman-teman dan peers sedangkan orang tua menjadi sumber sekunder.

Diluar itu, terdapat juga perkembangan kognitif anak yang perlu diperhatikan. Pada masa remaja awal, individu sudah memiliki kemampuan berpikir yang lebih maju dibandingkan dengan anak-anak dan mulai dapat berpikir secara abstrak, namun belum mencapai tingkat kognitif dewasa sehingga untuk remaja awal diperlukan konten yang masih konkrit, atau dalam kata lain tidak terlalu abstrak. Anak-anak pada masa pertumbuhan remaja awal sudah mampu mencerna informasi dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi daripada anak-anak dan sudah

dapat mengerti beberapa kosakata yang rumit. Namun, tetap harus diperhatikan keterbatasan kemampuan kognitifnya. Kosakata yang digunakan harus sesuai dengan buku-buku pelajaran anak di masa itu, kalimat dan paragraf jangan terlalu panjang dan penggunaan media-media gambar juga akan membantu untuk memperjelas informasi.

## 2) *Interview* kepada Ketua Sanggar Tari Kirana



Gambar 3.2 Wawancara dengan Ulfa Rahmah

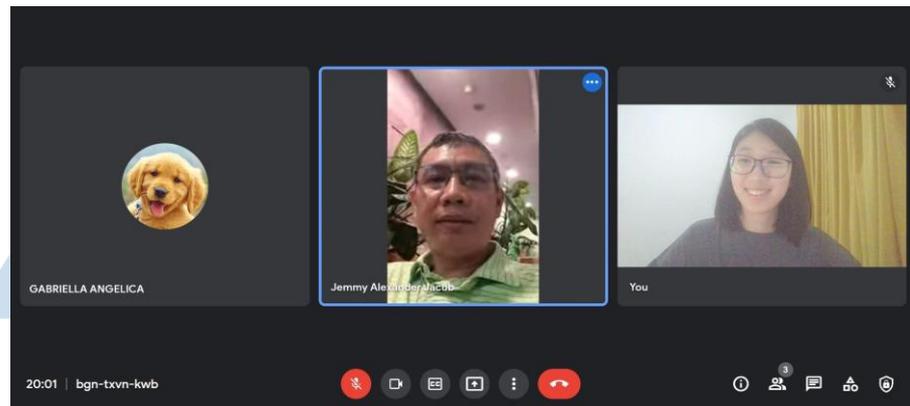
Wawancara dengan Ulfa Rahmah membahas mengenai seni tari tradisional di Indonesia dan hal-hal yang perlu diketahui oleh seorang anak untuk belajar mengenai seni tari tradisional Indonesia serta pentingnya meningkatkan kesadaran dan ketertarikan generasi muda akan seni tari daerah. Narasumber menjelaskan bahwa untuk anak bisa memahami suatu tari, mereka perlu diberi tahu bukan hanya tentang bagaimana cara melakukan tarinya tapi juga mengenai kisah, asal usul dan moral serta arti tarinya. Ulfa menambahkan bahwa seni tari tradisional daerah merupakan kebudayaan yang perlu diwariskan sehingga tidak cukup memberi informasi mengenai seni tari daerah yang hanya sepotong-sepotong, melainkan diperlukan penjelasan mengenai pakaian tarinya, musiknya, asal usul daerahnya, dan lain sebagainya, sehingga anak yang menerima pengetahuan akan memahami mengenai tarian itu dan bukan hanya sekedar

mengetahui. Menurut narasumber keberadaan budaya tari tradisional di lingkungan generasi muda Indonesia sekarang sudah memudar, bukan hanya generasi Indonesia tidak lagi mau peduli atau menyukai budaya tari daerah, namun mereka malah menyukai dan mendalami budaya tari dari luar negeri. Hal tersebut sangat disayangkan karena menurut narasumber, budaya tari tradisional Indonesia sangat dihargai oleh pihak orang luar negeri, namun masyarakat Indonesia sendiri tidak memiliki rasa bangga atau bahkan ingin tahu mengenai tari tradisional Indonesia.

Belum lagi, menurut narasumber, pelestarian budaya seni tari tradisional semakin lama kian menyusut di lingkungan masyarakat. Menurut narasumber, hal tersebut terlihat dari berkurangnya jumlah sanggar tari jika dibandingkan dengan jaman dahulu. Ulfa juga menambahkan karena budaya seni tari tradisional daerah tidak diajarkan secara khusus di kebanyakan sekolah, ia khawatir generasi muda Indonesia kurang mendapatkan ilmu mengenai budaya seni tari tradisional daerah.

Ulfa menekankan bahwa seni tari tradisional daerah memiliki nilai budaya yang besar dan perlu dilestarikan. Menurut narasumber, generasi muda Indonesia akan mendalami dan memahami sendiri mengenai tari tradisional daerah bila mereka tertarik, namun untuk memunculkan ketertarikan itu pertamanya mereka harus mengenal dan memahami tari tradisional itu sendiri, maka diperlukan cara untuk membuat generasi Indonesia mengenal budaya tari tradisional Indonesia.

### 3) **Interview** kepada **Koordinator Edukasi di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif**



Gambar 3.3 Wawancara dengan Jemmy Alexander Jacob

Wawancara dengan Jemmy Alexander membahas mengenai manfaat budaya, eksistensi budaya di Jawa barat, pentingnya memperkenalkan budaya dan seni tradisional daerah kepada generasi muda Indonesia dan cara yang baik untuk memperkenalkan seni budaya daerah kepada generasi muda Indonesia. Narasumber menjelaskan bahwa budaya merupakan sebuah warisan dan bentuknya dapat bermacam-macam, mulai dari seni pertunjukan, kriya dan lain sebagainya. Budaya juga memiliki hubungan yang erat dengan pariwisata dan ekonomi kreatif, dan keberadaannya saling menguntungkan. Menurut narasumber, pariwisata dan ekonomi kreatif dapat memperoleh keuntungan dari budaya melalui jalur komersial dan budaya itu sendiri juga memperoleh keuntungan dari hal tersebut karena keberadaannya jadi semakin terlihat oleh masyarakat.

Di Jawa Barat sendiri, kebudayaan dan seni tradisional daerah masih ada, namun sudah mengalami pergeseran. Menurut narasumber, hal tersebut mungkin berarti diperlukan penyesuaian dari sisi budaya daerah agar dapat mengikuti perkembangan zaman karena pada awalnya budaya merupakan sesuatu yang bentuknya berubah-ubah dan dapat terus berkembang. Selain itu, narasumber menambahkan bahwa budaya dan seni tradisional perlu dijadikan *icon* sehingga orang dapat secara langsung

mengidentifikasi budaya atau seni tradisional tersebut terhadap daerah yang spesifik dalam benak mereka. Narasumber menambahkan bahwa konten budayayang perlu diperkenalkan sangat bergantung terhadap target audiens. Menurut narasumber, bila sasarannya adalah masyarakat umum maka konten cukup mencangkup budaya yang sudah terkenal, tidak perlu budaya yang langka atau sedang terancam kepunahan.

Eksistensi budaya itu sendiri berbeda di perkotaan dan daerah. Narasumber menjelaskan bahwa di daerah kebudayaan dan tradisi masih lebih kental dan masih banyak dipraktikkan karena hiruk-pikuknya berbeda dengan di kota. Menurut narasumber, salah satu alasannya bisa jadi karena di kota penduduknya sudah bercampur dari berbagai macam daerah sehingga tradisi dan kebudayaannya berbeda-beda, maka pertunjukan budaya dan tradisi tidak terlalu tampak di kota bila dibandingkan dengan daerah.

Narasumber kemudian menekankan bahwa budaya dan seni tradisional daerah penting untuk diperkenalkan kepada generasi muda Indonesia, karena generasi muda Indonesia adalah generasi penerus bangsa dan memang budaya dan seni tari tradisional adalah hal yang penting untuk terus diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Bila budaya tidak diperkenalkan, generasi muda Indonesia akan tumbuh tanpa memiliki pengetahuan akan kebudayaannya, dan ketidaktahuan itu dapat membuat generasi muda Indonesia tidak memiliki rasa bangga maupun cinta terhadap daerah dan bahkan negara Indonesia. Menurut narasumber, generasi muda Indonesia tidak boleh melupakan budaya bangsa karena generasi muda adalah penerus bangsa dan budaya merupakan jati diri bangsa sehingga harus terus dijaga dan dilestarikan. Pemerintah sendiri, khususnya badan pariwisata dan ekonomi kreatif, selalu memunculkan

kebudayaan daerah baik dalam bentuk musik, tari maupun lain sebagainya dalam setiap kesempatan dan telah melakukan pemasaran budaya daerah ke luar negeri agar budaya Indonesia lebih dikenal.

### 3.1.1.2 *Focus Group Discussion*



Gambar 3.4 FGD dengan anak-anak berumur 9-12 tahun

FGD dilakukan terhadap tujuh anak berumur 9-12 tahun dan membahas mengenai tingkat pengetahuan serta ketertarikan anak mengenai budaya seni tari tradisional daerah di Indonesia, serta media dan gaya konten yang disukai. FGD dilakukan secara *online* melalui Google Meet pada tanggal 25 Februari 2022 pukul 13:00 – 14:00 WIB.

Dari hasil diskusi, ditemukan bahwa anak-anak umur 9-12 tahun sebenarnya sudah familiar atau setidaknya pernah mendengar istilah seni tari tradisional dan mayoritas peserta FGD mengenal istilah tersebut dari sekolah atau keluarga. Enam dari tujuh anak mengaku memiliki ketertarikan terhadap seni tari tradisional, namun hanya satu dari tujuh anak dapat menyebutkan contoh jenis seni tari tradisional daerah.

Seluruh peserta FGD menyatakan bahwa mereka memiliki perangkat elektronik *handphone* dan lima dari tujuh anak mengaku paling sering menggunakan alat elektronik *handphone* dalam

kesehariannya, sedangkan dua anak mengaku lebih sering menggunakan tablet. Enam dari tujuh anak lebih memilih aplikasi daripada website, dan satu anak memilih kebalikannya. Sehingga ditentukan perancangan ensiklopedia digital akan berbasis aplikasi *handphone*.

Dalam pelaksanaan FGD, penulis memanfaatkan media gambar dan video dari Youtube sebagai contoh visual macam-macam jenis tari tradisional dari berbagai provinsi. Mayoritas anak memilih tari tradisional dari daerah Jawa Barat, anak-anak menyatakan bahwa mereka memilih pilihan tersebut karena secara visual terlihat paling menarik. Penulis juga menggunakan media gambar untuk menunjukkan gaya ilustrasi yang dikategorikan menjadi tiga yakni realistis, semi realistis dan *stylized*. Enam dari tujuh anak memilih gaya ilustrasi *stylized* sedangkan satu anak memilih gaya ilustrasi semi realistis. Dari hasil tersebut, ditentukan bahwa gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan adalah gaya ilustrasi *stylized*.

Selain gaya ilustrasi, penulis juga menunjukkan komponen-komponen visual yang nantinya akan termasuk kedalam perancangan seperti warna dan teks. Untuk warna, mayoritas peserta FGD cenderung memilih kelompok warna yang cenderung cerah dan berwarna-warni, namun tidak terlalu kontras dan untuk teks, mayoritas peserta FGD lebih memilih tipe teks serif dibandingkan dengan tipe sans serif.

### 3.1.1.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk menelaah dan mempelajari penyusunan konten, *layout*, komponen serta mekanisme ensiklopedia digital yang sudah ada.

#### 1) Little Mouse's Encyclopedia

*Little Mouse's Encyclopedia* merupakan ensiklopedia digital interaktif bertema binatang dan habitat alaminya yang dikembangkan

oleh Circus Atos dan tersedia untuk Nintendo Switch, android, IOS, Windows dan Xbox. Ensiklopedia digital interaktif ditujukan untuk anak-anak dan orang tua yang ingin memperluas wawasannya.



Gambar 3.5 Halaman utama *Little Mouse's Encyclopedia*

*Little Mouse's Encyclopedia* memiliki gaya ilustrasi *stylized* dengan warna yang tidak terlalu cerah maupun terlalu pucat. Ensiklopedia digital interaktif menggunakan tampilan berbentuk horizontal serta memiliki konsep seekor tikus yang berjalan-jalan di habitat berbagai macam binatang lain dan pengguna dapat menjelajah alam sekaligus belajar mengenai binatang-binatang yang terdapat dalam ekosistem yang dikunjungi oleh karakter tikus. Mekanisme ensiklopedia digital interaktif sangat sederhana dan mudah dimengerti dan terdapat petunjuk penggunaan aplikasi pada halaman awal apabila pengguna membutuhkan bantuan, *layout* aplikasi juga cenderung sederhana dan tidak terdapat banyak tombol dalam aplikasi.



Gambar 3.6 Gaya ilustrasi *Little Mouse's Encyclopedia*

Aplikasi ensiklopedia digital interaktif didominasi oleh ilustrasi dengan jumlah teks yang cenderung sedikit. Pada tampilan penjelasan mengenai binatang ataupun tanaman, terlihat penggunaan ilustrasi sederhana yang berfungsi untuk memperjelas informasi. Kalimat yang tertera cenderung pendek dan kosakata yang digunakan dalam aplikasi juga masih sederhana sehingga mudah untuk dimengerti oleh target audiens, yakni anak-anak.



Gambar 3.7 Konten *Little Mouse's Encyclopedia*

#### 3.1.1.4 Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari wawancara dengan Terry Setiawan bahwa seorang anak mulai menyerap pengetahuan dari umur dua tahun, namun rasa kepedulian dan moralitas internal anak baru mulai berkembang pada masa remaja awal. Telah terbukti bahwa pengetahuan yang diserap anak pada masa kecilnya akan berdampak terhadap pola pikir dan kepeduliannya terhadap subjek tertentu di masa dewasanya. Untuk menciptakan media informasi yang efektif bagi remaja awal, salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah kehidupan sosialnya karena pola pikir dan mentalitas anak pada umur tersebut sangat dipengaruhi oleh orang-orang dalam lingkungan sosialnya. Hal lain yang juga penting untuk diperhatikan adalah perkembangan kognitif anak pada masa itu, dalam kata lain, kosakata, kalimat dan jumlah teks perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan keperluan anak, dan media gambar juga akan membantu untuk memperjelas informasi.

Dapat disimpulkan dari wawancara dengan Ulfa Rahmah bahwa seni tari tradisional daerah merupakan kebudayaan yang kaya akan budaya dan perlu diwariskan sehingga dalam proses pengarangannya tidak cukup diberikan informasi yang hanya sepotong-sepotong, melainkan diperlukan penjelasan mengenai pakaian tarinya, kisahnya, musiknya, dan lain sebagainya agar anak memahami seni tari tradisional tersebut. Di zaman dewawa ini, kebudayaan seni tari tradisional sudah mulai pudar dan generasi muda mulai tidak acuh terhadap seni tari tradisional. Menurut narasumber, hal tersebut sangat disayangkan karena kenyataannya, anak-anak muda Indonesia akan mendalami sendiri budaya tari tradisional daerah bila mereka suka. Namun rasa suka tersebut tidak akan timbul bila generasi muda Indonesia tidak mengenal budaya tari tradisional daerah, maka diperlukan cara untuk membuat generasi Indonesia mengenal budaya tari tradisional Indonesia.

Dapat disimpulkan dari hasil FGD terhadap enam anak berumur 9-12 tahun bahwa anak-anak umur 9-12 tahun sudah familiar dengan istilah tari tradisional daerah dan memiliki ketertarikan untuk tahu lebih banyak mengenai budaya seni tari tradisional daerah. Seluruh partisipan FGD memiliki *handphone* dan sering menggunakan alat elektronik tersebut, mayoritas peserta FGD juga lebih memilih aplikasi daripada *website*. Untuk gaya visual, anak umur 9-12 cenderung memilih gaya ilustrasi *stylized*, warna yang cerah dan teks sans serif.

Dapat disimpulkan dari hasil studi referensi bahwa ensiklopedia digital interaktif berbasis aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak memiliki mekanisme yang sederhana sehingga mudah untuk dimengerti dan digunakan oleh target audiens, konten teks cenderung memiliki kalimat yang pendek serta kosakata yang mudah dimengerti, dan lebih didominasi oleh gambar daripada teks.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi yang digunakan untuk perancangan ensiklopedia digital dengan tema budaya seni tari tradisional Indonesia berdasarkan teori dari buku *The Field Guide to Human Centered Design* (2015) oleh IDEO yang dibagi menjadi 3 tahap, yakni tahap *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

#### 1) *Inspiration*

Dalam tahap *inspiration*, penulis menentukan garis besar permasalahan sekaligus melakukan penelitian terhadap ahli dan target audiens dengan tujuan memperoleh data yang diperlukan mengenai permasalahan serta kebutuhan atau preferensi pengguna. Dalam tahap ini, penulis berempati dengan target audiens untuk memperoleh informasi yang akan berguna untuk perancangan di tahap berikutnya.

#### 2) *Ideation*

Dalam tahap *ideation*, penulis mengolah informasi yang telah diperoleh dalam tahap *inspiration*. Dari data yang telah diproses akan terlihat ide-ide pokok yang relevan dengan target audiens dan permasalahan sehingga penulis dapat mulai membentuk ide untuk perancangan.

#### 3) *Implementation*

Dalam tahap *implementaion*, penulis mengimplementasikan ide yang telah dibentuk pada tahap *ideation* dan mulai merancang karya. Di tahap ini penulis juga melakukan tes terhadap target audiens untuk menilai keberhasilan perancangan dan memperbaiki kembali karya sehingga mencapai hasil yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A