

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan penulis adalah metode *hybrid*. Menurut Sugiyono di tahun 2016, metode *hybrid* atau metode campuran adalah teknik penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam proses suatu proses penelitian. Dengan menggunakan metode ini diharapkan data yang didapatkan lebih valid dan lengkap. Untuk metode kualitatif, penulis akan menggunakan model wawancara dan FGD. Sementara untuk metode kuantitatif, penulis akan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat yang dituju.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Pada teknik pengambilan data kualitatif, penulis menggunakan model wawancara dan FGD kepada narasumber profesional maupun audiens. Narasumber yang akan diwawancara untuk mendapatkan informasi mengenai dokumentasi musik di Indonesia adalah Michael H. B. Raditya dari Dangdut Studies. Pada *Focus Group Discussion* akan membahas seputar pengetahuan target audiens terhadap dangdut. FGD dilakukan *online* bersama target audiens di antaranya adalah Louis Tanner, Jaydee Saputra, Theodore Mangowal, Yohanes, Nikita Lavinda, Elisabeth Azalia, dan Tubagus Jamil.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap Michael H.B. Raditya. Beliau adalah pimpinan Dangdut Studies dan telah meneliti dangdut selama 12 tahun. Dangdut Studies sendiri merupakan kanal kajian dari musik dangdut. Michael merupakan lulusan Universitas Gajah Mada, yakni Antropologi Budaya (S1), Pengkajian Seni Pertunjukan Seni Rupa (S2), dan kini dalam program Ph.D di The University of Melbourne. Michael telah menulis puluhan artikel mengenai musik dan dangdut juga buku kritik dengan judul

Merangkai Ingatan Mencipta Peristiwa: Sejumlah Tulisan Seni Pertunjukan (2018). Selain buku kritik, dua buku lainnya ia dedikasikan untuk dangdut yaitu OM Wawes: Babat Alas Dangdut Anyar pada tahun 2020 dan Dangdutan: Kumpulan Tulisan Dangdut dan Praktiknya di Masyarakat pada tahun 2022.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Michael H. B. Raditya

Wawancara dilakukan pada tanggal 8 Maret 2023 melalui Google Meet. Ketertarikannya terhadap dangdut berawal dari penelitian terhadap masyarakat dan musik. Menurutnya, dangdut merupakan praktik musik yang tidak hanya sekedar bunyi-bunyian tetapi terdapat kompleksitas yang terjalin dengan masyarakat. Dangdut dianggap bisa menjadi bahasa ungkap masyarakat menatap Indonesia dan hal yang lebih luas lainnya. Hal ini juga dikaitkan kepada tulisan Weintraub dimana dangdut dianggap sebagai budaya dan identitas Indonesia. Dangdut yang tumbuh dalam masyarakat bukan hanya sebuah musik tapi sebuah perilaku yang dirayakan.

Hal tersebut tidak menutup fakta bahwa dangdut koplo hadir dengan beragam kontroversi. Dangdut koplo di Jawa Timur tumbuh tanpa masalah. Namun, hal tersebut berubah saat dangdut koplo mulai populer hingga ke Jakarta pada tahun 2002. Kasus yang paling terkenal adalah kasus Inul Daratista. Ia dan genre yang ia bawakan yaitu dangdut koplo dikecam oleh berbagai pihak karena dinilai erotis dan dianggap melakukan pembajakan lagu oleh pegiat musik di

Jakarta. Nyatanya, itu hanyalah sudut pandang “ibukota”. Menurutnya, kontroversi tersebut muncul karena para pegiat musik Jakarta merasa takut tersaingi dengan hadirnya dangdut koplo. Erotisme yang dikhawatirkan oleh penikmat musik Jakarta memang lekat dengan dangdut koplo. Selain itu, sering kali terjadi pembajakan lagu oleh artis maupun pembajakan lagu di VCD yang marak terjadi pada skema dangdut koplo. Menurut Michael, erotisme dan kesan kampungan merupakan warna bahkan ciri dari penampilan dangdut koplo tersebut terutama di daerah asalnya yaitu Jawa Timur. Seiring berkembangnya zaman, beberapa artis mulai melakukan perbaikan terhadap dangdut koplo. Salah satu artis yang menjadi ikon perubahan tersebut adalah Via Vallen yang tampil lebih modern dan sopan. Dengan perubahan ini, dangdut koplo mulai lebih berfokus pada vokal penyanyi dan kualitas penampilan. Tetapi hal ini tidak semata-merta menghapus erotisme dan hal negatif lainnya terhadap dangdut koplo karena tetap ada target audiens yang menyukai penampilan yang seperti itu. Permintaan terhadap penampilan yang erotis juga pada mulanya muncul karena penampilan tradisional yang sudah ada sebelumnya seperti tarian Ronggeng.

Penulis menanyakan tentang modernisme yang terjadi terhadap dangdut koplo seperti hadirnya FeelKoplo dengan elektronik koplonya. Menurutnya, hal itu bukan suatu masalah dan tidak akan menghilangkan nilai dangdut koplo sendiri. Bahkan artis-artis tersebut tidak mengklaim lagu yang mereka jadikan koplo. Sebenarnya, percampuran lagu-lagu dangdut dengan genre lain terutama elektronik sudah terjadi sejak lama. Salah satu artis yang terkenal dengan elektronik dangdutnya adalah Jefri Bule. Fenomena ini merawat musik dangdut koplo dengan variasinya dan menjadi hal yang baik. Dengan adanya modernisasi ini, dangdut koplo dapat mempenetrasi pasar anak muda.

Selanjutnya, penulis membahas dampak yang dangdut koplo berikan kepada industri musik di Indonesia. Menurut Michael, dengan hadirnya dangdut koplo, semakin banyak penyanyi dan produser lagu di Indonesia. Dengan keunikannya, dangdut koplo memperkaya industri musik di Indonesia. Musik dangdut koplo dianggap sebagai musik yang adaptif terhadap perubahan. Menurutnya, hal tersebut jarang dimiliki oleh genre musik lain yang lebih *purist*. Popularitas dangdut koplo juga terus meningkat karena hal tersebut.

Penulis menanyakan tentang keberadaan media informasi yang menjelaskan tentang sejarah dan perkembangan dangdut koplo. Beliau menjawab belum ada media yang menjelaskan tentang sejarah dangdut koplo. Ia mengakui Dangdut Studies sedang mengerjakan hal tersebut tapi hanya dalam ranah literatur dan riset. Ia pernah membuat sebuah *website* dangdut lain dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Namun, modal menjadi hambatan keberlangsungan *website* tersebut. Sebagian besar media sosial yang bertema dangdut koplo tidak menjelaskan secara runtut perkembangan dangdut koplo, walaupun secara teratur melakukan *posting* tentang lagu-lagu yang sedang populer. Belum ada *guide book* tentang perkembangan dangdut koplo itu sendiri. Untuk Dangdut Studies, Michael lebih mengarahkannya sebagai media pengepul informasi/literatur (*hub*) dan tidak ingin memiliki karya yang dikumpulkan di Dangdut Studies. Menurutnya, tidak mudah memotret dunia (dangdut koplo) yang besar menjadi satu. Ia kesulitan untuk mendapatkan arsip-arsip dangdut koplo karena kurangnya SDM disaat informasi tentang dangdut koplo terus bertambah.

Michael menyarankan adanya sebuah media seperti *website* yang merangkum perkembangan dangdut koplo secara keseluruhan dengan visual yang lebih menarik agar masyarakat tertarik untuk membaca. Karena menurutnya, sejarah dangdut koplo secara naratif

sudah ada di dalam karya ilmiah dan literatur. Sebuah variasi dibutuhkan dalam penyampaian sejarah yang memiliki nilai budaya. Ia berharap pendokumentasian musik terutama dangdut koplo dikemas lebih utuh dan pegiat musik lebih sadar pentingnya pendokumentasian itu sendiri. Hal itu bertujuan supaya musik Indonesia bisa dipetakan lebih jelas dan dipelajari oleh generasi selanjutnya.

### 3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

FGD dilakukan terhadap Louis Tanner, Jaydee Saputra, Theodore Mangowal, Yohanes, Nikita Lavinda, Elisabeth Azalia, dan Tubagus Jamil. Para peserta berusia 18—25 tahun dan tinggal di Jabodetabek. Peserta dikategorikan dari tingkat kesukaannya terhadap dangdut koplo. Kategori cenderung tidak suka diwakili oleh Yohanes dan Jaydee. Kategori netral diwakili oleh Theodore, Tubagus, dan Louis. Kategori cenderung suka diwakili oleh Nikita dan Elisabeth. Wawancara dilakukan secara online melalui Google Meet pada 8 Maret 2023.



Gambar 3.2 FGD bersama Para Peserta

FGD diawali dengan pengenalan dan kemudian memasuki tahap diskusi. Penulis sebagai moderator melakukan sedikit pembahasan ulang mengenai pertanyaan di kuesioner. Penulis menanyakan seberapa sering peserta mendengar lagu koplo dan dari mana sumbernya. Hampir semua peserta menjawab transportasi umum dan ruang publik seperti acara dangdutan. Semua peserta juga

sepakat bahwa media sosial berbasis video seperti Youtube Shorts, Tiktok, dan Reels juga menjadi media dimana mereka menemukan lagu dangdut koplo. Konten-konten yang mereka temukan dengan audio dangdut koplo tidak menampilkan penampilan dangdut koplo, melainkan video dengan konteks lain yang tidak ada hubungannya dengan dangdut koplo sama sekali. Semua peserta tidak mengetahui daerah kemunculan dangdut koplo. Perkembangan dangdut koplo yang mereka ketahui hanya sebatas dangdut koplo berasal dari pulau jawa dikarenakan bahasanya. Pada mulanya para peserta merasa dangdut koplo kampung dan gengsi saat mendengarnya. Namun, hal itu berubah setelah dangdut koplo semakin sering muncul di media sosial. Beberapa peserta menyatakan bahwa karena intensitas munculnya yang semakin tinggi, mereka semakin terbiasa dan tidak lagi gengsi saat mendengar dangdut koplo.

Empat peserta mengaku bahwa dalam waktu senggangnya, kerap kali mereka mencari sendiri musik dangdut koplo. Walaupun, para peserta ini sebenarnya tidak terlalu suka dengan dangdut koplo. Mereka menganggap bahwa dangdut koplo memiliki warna tersendiri dan memberi semangat saat jenuh mendengarkan lagu yang biasa mereka dengar. Penulis kemudian menanyakan tentang pendapat peserta tentang dangdut koplo sebagai budaya Indonesia. Salah satu peserta menyebutkan bahwa dangdut koplo termasuk budaya Indonesia karena penggunaan alat musik tradisional di dalamnya yang kemudian disetujui oleh peserta lainnya. Musik dangdut koplo juga disebut unik dan hampir tidak ada di negara lain. Hal ini membuat peserta tertarik jika ada media informasi yang disertai dengan urgensi jelas tentang dangdut koplo. Informasi yang dimuat diharapkan jelas dalam menyampaikan nilai budaya yang akan diwariskan dan dikembangkan untuk generasi sekarang dan berikutnya. Salah satu peserta menambahkan bahwa informasi tentang dangdut koplo akan

menarik terlebih jika informasi tersebut memuat tentang *timeline* dan lagu-lagu dangdut koplo yang asli tanpa modifikasi.

Penulis kemudian menanyakan tentang preferensi peserta dalam melihat sebuah dokumentasi. Salah satu peserta yang merupakan seorang kreator konten menyatakan, bahwa di era sekarang, masyarakat terkesan lebih nyaman melihat informasi yang singkat, padat dan jelas. Terlebih akhir-akhir ini banyak konten seperti Reels dan TikTok. Konten yang menarik harus bisa mempertahankan atensi audiens dengan durasi yang ada. Walaupun sebuah kreator informasi menyukai topik tertentu, tetapi memiliki cara pengemasan konten yang kurang baik, audiens belum tentu mau menerima informasi yang disajikan. Bentuk konten dengan *storytelling* yang baik perlu menjadi pertimbangan yang lebih supaya informasi yang disampaikan lebih maksimal. Salah satu peserta menambahkan selain informasi berbentuk video pendek, informasi yang lebih lengkap dapat dimuat dalam bentuk *website* atau buku dan kemudian dipromosikan dengan media sekunder seperti TikTok atau Reels. Hal itu juga dirasa dapat membantu masyarakat saat hendak mencari sumber informasi *all-in-one*.

Setelah sesi tanya-jawab, penulis melakukan sedikit aktivitas dengan peserta. Peserta diminta untuk mencari “dangdut koplo” pada Youtube atau Google. Beberapa peserta menyatakan bahwa hal yang muncul dipikiran mereka adalah erotisme dan rasa untuk berpesta. Terlihat dari kamera para peserta dimana beberapa peserta tampak bergoyang dan berdendang karena memainkan musik dangdut koplo yang mereka temukan. Ada peserta yang menyampaikan pandangannya tentang *thumbnail* dangdut koplo di Youtube. Dimana ada desain yang *to-the-point* walaupun terkesan ‘norak’ yang menurutnya ditujukan untuk orang tua. Peserta tersebut juga

menunjukkan *thumbnail* dengan desain yang lebih *simple* dan rapi yang menurutnya ditujukan untuk generasi muda.

Setelah itu, penulis memainkan 3 lagu berbeda tanpa memberi tahu judul dan artisnya kepada peserta. Lagu tersebut adalah Sayang 3 oleh Nella Kharisma (lagu pertama), Kata Pujangga oleh Rhoma Irama (lagu kedua), dan Pamer Bojo oleh Didi Kempot (lagu ketiga). Hanya lagu Sayang 3 dan Pamer Bojo yang termasuk dalam kategori dangdut koplo. Beberapa peserta menyebutkan dengan benar lagu pertama dan ketiga adalah lagu dangdut koplo, dan yang lainnya menyebutkan lagu 1 atau lagu 3 saja. Setelah itu penulis menanyakan pendapat peserta tentang bagaimana kondisi perkembangan dangdut koplo saat ini. Salah satu peserta menyebutkan dangdut koplo sedang naik level karena mulai tampil di panggung-panggung besar seperti Pesta Pora dan festival lainnya. Menurutnya, hal itu dikarenakan modifikasi yang dilakukan para artis dangdut koplo serta lagu-lagu yang dianggap *relate* dan viral di media sosial. Dangdut koplo tidak hanya memiliki audiens yang *niche*, tetapi sudah semakin menyebar ke masyarakat luas.

Kesimpulan dari studi eksisting ini adalah peserta sering mendengar lagu dangdut koplo melalui transportasi umum, ruang publik dan media sosial. Peserta tidak begitu mengetahui masa lalu dangdut koplo dan perkembangannya. Rasa gengsi menghalangi peserta untuk mendengarkan lagu dangdut koplo dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi, sesekali mereka mendengarkan dangdut koplo untuk menghilangkan rasa bosan dari lagu yang biasanya mereka dengar. Para peserta setuju bahwa dangdut koplo adalah bagian dari budaya Indonesia karena menggunakan alat musik tradisional dan lekat dengan budaya Jawa. Mereka setuju dengan adanya media informasi yang membahas tentang sejarah dangdut koplo yang singkat, padat, dan jelas. Terlebih peserta melihat potensi dangdut

koplo akhir-akhir ini yang semakin diterima berbagai kalangan masyarakat ibu kota.

### 3.1.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting penulis lakukan dengan observasi terhadap *website* mengenai dangdut. *Website* yang penulis gunakan untuk studi eksisting adalah Dangdut Studies milik Michael H.B Raditya bersama tim dan *website* kampanye Hello Dangdut yang dirancang oleh Badan Ekonomi Kreatif bersama Yayasan Irama Musik Nusantara.

#### 1) Dangdut Studies

Berdasarkan *website*, Dangdut Studies ([www.dangdutstudies.com](http://www.dangdutstudies.com)) merupakan pusat dari kumpulan kajian musik populer Indonesia yang dibuat secara mandiri. *Website* dirancang untuk memberi akomodasi kajian dangdut menggunakan pendekatan interdisipliner demi masa depan dangdut. Dalam Dangdut Studies terdapat informasi mengenai dangdut yang meliputi sejarahnya pada tahun 1960-1970an hingga dangdut modern kini.



Gambar 3.3 Tampilan Dangdut Studies  
Sumber: [www.dangdutstudies.com](http://www.dangdutstudies.com)

Berikut analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats*) dari *website* Dangdut Studies:

Tabel 3.1 Tabel SWOT Dangdut Studies

<b><i>Strength</i></b>	<b><i>Opportunity</i></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User friendly</i> dan tampilan yang <i>simple</i></li> <li>2. Memiliki arsip dan literatur yang dapat diakses dengan mudah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mengembangkan desain dengan ragam interaktivitas lainnya</li> <li>2. Mengembangkan jenis konten di luar literatur dengan menggunakan teknologi yang ada</li> </ol>
<b><i>Weakness</i></b>	<b><i>Threats</i></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika desain tidak diperbarui, dapat menimbulkan kebosanan</li> <li>2. <i>Button</i> pada <i>header</i> hilang saat <i>scroll</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hilangnya retensi audiens selama menggunakan <i>web</i></li> <li>2. Hilangnya minat audiens untuk mengeksplor karena sulit bernavigasi</li> </ol>

*Website* Dangdut Studies lebih berfokus pada pengarsipan karya ilmiah seperti karya tugas akhir, buku, dan jurnal. Dokumen lain yang diarsip berupa beberapa video dan poster saja. *Website* Dangdut Studies terlihat memiliki banyak teks dikarenakan deskripsi dari jurnal yang ditampilkan dan *thumbnail* konten yang repetitif dan memuat banyak teks. Desain dari *website* dibuat praktis dan tidak banyak variasi desain/warna.

## 2) Hello Dangdut

Hello Dangdut merupakan proyek kampanye yang dijalankan oleh Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2018 dengan tujuan memperkenalkan dangdut ke pasar musik internasional. Beberapa informasi yang dimuat antara lain spektrum dangdut, berita, info industri, jadwal, dan kultur.



Gambar 3.4 Tampilan *home* Hello Dangdut  
 Sumber: [www.hellodangdut.id](http://www.hellodangdut.id)

Berikut analisa SWOT dari *website* Hello Dangdut:

Tabel 3.2 Tabel SWOT Hello Dangdut

<b><i>Strength</i></b>	<b><i>Opportunities</i></b>
1. Memiliki desain dengan gaya retro berwarna kontras 2. Dibuat oleh Bekraf dan Yayasan Irama Nusantara	1. Dapat dengan mudah diingat oleh <i>Gen Z</i> karena menarik perhatian 2. Meningkatkan kepercayaan audiens karena sumber yang valid
<b><i>Weakness</i></b>	<b><i>Threats</i></b>
1. Keterbatasan fitur dan informasi 2. Interaktivitas <i>autoplay</i> yang mengganggu	1. Bersaing dengan <i>website</i> lain yang memiliki fitur beragam 2. Timbulnya ketidaknyamanan pengunjung

*Website* Hello Dangdut memiliki desain yang unik dan interaktif. *Website* ini membahas dangdut secara umum dengan menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Di dalamnya terdapat musik dangdut sebagai pembuka dari halaman tertentu. Namun, beberapa bagian halaman tidak dapat ditampilkan dengan sempurna serta konten yang tidak diperbarui sejak 2019.

Berdasarkan studi eksisting, penulis dapat membangun sebuah *website* yang memiliki interaktivitas yang mudah digunakan

oleh pengguna. Tidak hanya itu, konten di dalamnya dapat berupa konten yang terstruktur dan disajikan secara ringan hingga mendalam mengenai dangdut koplo. Penulis juga dapat membuat tampilan yang membawa audiens untuk merasakan perkembangan dangdut koplo.

#### 3.1.1.4 Studi Observasi

Penulis melakukan studi observasi pada tanggal 12 Mei 2023 di Jakarta Selatan. Penulis mengunjungi konser dangdut koplo Ngambyar Yuk yang dilaksanakan pada pukul 15.00 hingga 22.00. Penulis melakukan studi observasi dengan tujuan untuk melihat antusiasme penggemar dangdut koplo sekarang, gaya penampilan biduan dangdut koplo, penampilan yang disukai penonton berdasarkan *crowd*, dan melakukan dokumentasi untuk perancangan. Konser Ngambyar Yuk menghadirkan penyanyi dangdut koplo yang sedang naik daun. Sesuai dengan jadwal tampil paling awal, mereka adalah Nabila, Evan Loss, Yeni Inka, Denny Caknan, Guyon Waton dan Happy Asmara.



Gambar 3.5 Penampilan Evan Loss

Penulis hadir pukul 16.00 saat Evan Loss sedang membawakan lagu terakhirnya. Suasana tampak masih lengang dibanding dengan kapasitas lapangan. Evan Loss berpenampilan rapi dengan kemeja putih dan banyak berinteraksi dengan penonton. Penonton ikut menyanyikan beberapa bagian lagu yang populer.

Penampilan Evan Loss dilanjutkan oleh Yeni Inka. Keramaian mulai bertambah walaupun keadaan sempat hujan. Penampilan Yeni Inka mengenakan *dress* hijau yang *simple*.



Gambar 3.6 Penampilan Yeni Inka

Berdasarkan observasi penulis, penonton yang hadir menantikan penampilan Guyon Waton dan Denny Caknan. Hal itu terbukti dari komentar sekitar dan juga keramaian saat Guyon Waton dan Denny Caknan tampil. Banyak penonton yang hanya hadir untuk kedua artis tersebut. Guyon Waton membawakan lagu-lagu yang selama ini menjadi hits mereka, begitupun dengan Denny Caknan. Yang cukup menarik perhatian adalah interaksi sebagian besar tetap dilakukan dengan bahasa Jawa. Pada beberapa bagian, Guyon Waton dan Denny Caknan menampilkan lirik lagu agar semua bisa menyanyikan lagu bersama walaupun tidak fasih berbahasa Jawa. Pada saat penampilan Guyon Waton, hadir pula pemain *saxophone* yang dipadukan dengan gendang dan alat musik lainnya. Transisi kepada penampilan Happy Asmara, terlihat cukup banyak penonton yang meninggalkan area konser.



Gambar 3.7 Penampilan Denny Caknan

Kesimpulan untuk studi observasi yang dilakukan adalah penampilan dangdut koplo kini semakin beradaptasi dengan trend yang sedang berkembang dan terlihat jauh lebih modern. Terlihat dari pakaian digunakan, para artis tidak lagi menggunakan pakaian yang terlalu mencolok. Berdasarkan observasi, audiens yang hadir cukup beragam (di atas 18 tahun) dan artis yang paling banyak dinanti adalah Denny Caknan, Guyon Waton dan Happy Asmara. Ketiga artis membawakan lagu yang mudah dihafal dan dinyanyikan oleh para audiens. *Fan service* juga dilakukan beragam. Mulai dari pembagian *merch*, memberikan tampilan lirik supaya penonton dapat bernyanyi bersama, hingga tanya jawab artis terhadap beberapa penonton beruntung. Penampilan dangdut koplo kini ingin mengajak para penonton untuk terlibat dan terlarut dalam suasana.

#### **3.1.1.5 Kesimpulan Kualitatif**

Dari pengambilan data kualitatif yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa dangdut koplo adalah musik yang memiliki keunikan dan merupakan budaya Indonesia. Tidak dapat dipungkiri

dangdut koplo dengan stigma erotisme dan ‘kampungan’ merupakan warna tersendiri di skemanya. Dalam FGD dan wawancara, para narasumber setuju bahwa dangdut koplo sedang memasuki level dan ranah yang lebih luas dikarenakan modifikasi dan penerimaan masyarakat terhadap musik dangdut koplo. Dari studi yang sudah dilakukan, informasi pelengkap mengenai sisi lain dangdut koplo perlu dirancang. Sehingga masyarakat tidak hanya mengetahui dangdut koplo secara negatif tetapi juga bagaimana dangdut koplo berkembang menjadi budaya dan berdampak bagi sekitarnya.

Untuk saat ini, belum ada media informasi yang memuat sejarah dan perkembangan dangdut koplo di Indonesia secara urut dan menyeluruh. Berdasarkan kuesioner dan FGD, responden menginginkan adanya informasi yang lebih mendalam tentang dangdut koplo. Penyampaian informasi dengan *storytelling* yang baik mempermudah audiens dalam menerima informasi dalam kasus ini, sejarah dangdut koplo. Sebuah media informasi yang *compact* seperti *website* dengan media lain sebagai pendukung dapat meningkatkan atensi audiens terhadap sebuah informasi.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Teknik kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah sebuah cara untuk mendapatkan data masyarakat yang bersifat pribadi dengan cara membagikan beberapa pertanyaan (Kothari, 2004). Penulis melakukan pengambilan data menggunakan kuesioner online yang disebar ke target pengguna media informasi di daerah Jabodetabek dengan usia 18—25 tahun, perempuan maupun laki-laki.

Penulis telah menghitung sampel populasi menggunakan rumus Slovin menurut Sugiyono (2014, hlm. 65):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dengan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Batas toleransi kesalahan (10%)

Penulis melakukan kalkulasi populasi yang diambil dari Katadata.co.id (2021) untuk Jabodetabek. Pada 2020, total populasi Jabodetabek adalah 18.440.000 (setelah dilakukan pembulatan)

$$n = \frac{18.440.000}{1 + 18.440.000(0.1)^2}$$

n = 99,994 ~ pembulatan menjadi 100 sampel

Kuesioner dibagikan secara pribadi dengan media Google Form pada tanggal 24 Februari – 3 Maret 2023. Kuesioner dibagi menjadi 3 bagian yaitu demografis, pengetahuan tentang dangdut koplo, dan preferensi media. Jumlah responden dari kuesioner ini adalah 100 responden.

Tabel 3. 3 Tabel Demografis

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi
Usia	<18	3
	18-25	100
	>25	0
Domisili	Jakarta	28
	Bogor	2
	Depok	3
	Tangerang	63
	Bekasi	7
	Tidak berasal dari Jabodetabek	0

Pekerjaan	Pegawai Swasta	17
	PNS	0
	Wirausahawan	0
	Freelancer	17
	Part Timer	11
	Belum Bekerja	51
Pengeluaran untuk hiburan	≤Rp1.500.000	76
	Rp1.500.001 - Rp2.000.000	16
	Rp2.000.001 - Rp3.000.000	4
	Rp3.000.001 - R5.000.000	5
	Rp5.000.001 - Rp7.500.000	1
	≥Rp7.500.001	1

Kesimpulan : 103 responden mayoritas berasal dari Tangerang dengan rentang usia 18-25 tahun.

Tabel 3. 4 Tabel Pengetahuan Dangdut Koplo

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi
Mengetahui Dangdut Koplo	Ya	93
	Tidak	10
Darimana mengetahui dangdut koplo?	Social Media	83
	Media Massa Konvensional	13
	Tempat Publik	60
	Transportasi Umum	42
	Lainnya	2
Jika tidak mengetahui, tetapi ingin tahu lebih dalam.	Ya	33
	Tidak	27
Fakta tentang dangdut koplo	Alunan suling	44
	Lirik repetitif dan mudah diingat	30

yang anda ketahui?	Memicu hasrat bergoyang berdendang	85				
	Membahas percintaan	32				
	Membahas agama dan berbuat baik	2				
	Berbahasa Jawa	44				
	Cengkok penyanyi khas	34				
	Tempo cepat	33				
	Irama gendang	69				
	Penampilan erotis	12				
	Penikmat kalangan menengah-bawah	28				
	Musik khas Indonesia	66				
	“Obat” stress	35				
	Lainnya	5				
	Seberapa suka anda mendengarkan lagu dangdut koplo?					
<b>Dangdut Koplo</b>						
Seberapa suka anda mendengarkan lagu dangdut koplo?						
<b>Keterangan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Keterangan</b>
Tidak suka	18	20	38	20	7	Sangat suka
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>				<b>Frekuensi</b>	
Siapa artis dangdut koplo yang anda ketahui?	Via Vallen				77	
	Feel Koplo				40	
	Koploisme				3	
	Nella Kharisma				37	
	Ndarboy Genk				9	
	Denny Caknan				34	
	Happy Asmara				15	
	Guyon Waton				21	

	Farel Prayoga	37
	Siti Badriah	47
	NDX A.K.A	13
	Yeni Inka	6
	SKA 86	5
	Lainnya	4
	Tidak tahu	11
Apakah lagu dangdut koplo yang anda ketahui?	Ojo Dibandingke	55
	Sayang	48
	Korban Janji	17
	Lagi Syantik	56
	Jaran Goyang	44
	Banyu Moto	5
	Kelingan Mantan	10
	Wegah Kelangan	6
	Sugeng Dalu	11
	Kartoyono Medot Janji	17
	Sebelas Duabelas	11
	Cintamu Sepahit Topi Miring	15
	Bojo Galak	18
	Dalan Liyane	13
	Sampe Tuwek	19
	Runkad	24
	Joko Tingkir	17
	Ndas Gerih	3
	Juragan Empang	10
	Kau Tercipta Bukan Untukku	11
Full Senyum Sayang	23	
Los Dol	22	

	Ku Puja Puja	5
	Infone Maseh	17
	Lainnya	10
	Tidak Tahu	11
Apakah anda pernah hadir di suatu performance dangdut koplo/melihat rekaman dangdut koplo?	Pernah lihat langsung	19
	Pernah lihat online	48
	Tidak pernah	36
Apa yang paling anda sukai dari musik dangdut koplo	Artis	2
	Penampilan	4
	Album	0
	Lagu	50
	Suasana/hype penonton	47

Kesimpulan: Responden tidak asing dengan lagu dan artis dangdut koplo. Responden juga mengetahui ciri khas dangdut koplo yaitu irama gendang dan alunan suling yang menimbulkan keinginan untuk berdendang. Mayoritas bahkan pernah melihat penampilan dangdut koplo *online* maupun *offline*. Kesukaan responden terhadap dangdut koplo bersifat netral dan situasional. Responden menyukai lagu dan suasana penonton dangdut koplo. Penulis juga menanyakan tentang alasan responden memilih jawaban-jawaban tersebut. Mayoritas responden menuliskan musik yang asik, unik, dan membuat berdendang/goyang. Hal ini berhubungan dengan impresi pertama responden terhadap dangdut koplo. Dimana responden menyebutkan kata kunci serupa.

Tabel 3. 5 Tabel Preferensi Media

Preferensi Media		
Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi
	Ya	50

Apakah Anda pernah melihat informasi mengenai dangdut koplo?	Tidak	53
Jika ya, dimana?	Instagram	44
	Youtube	31
	Twitter	12
	Facebook	3
	Website	5
	Kanal Berita Online	6
	Jurnal Ilmiah	0
	Media Massa Cetak	2
	TikTok	3
	Tidak Pernah	49
Apa saja yang anda ingin ketahui tentang dangdut koplo?	Perkembangan/sejarah dangdut koplo	34
	Artis	30
	Lagu	50
	<i>Discography</i>	15
	<i>Event memorable</i>	24
	<i>Fun fact</i>	44
	Tipe/ <i>stereotype</i> penonton	30
Ketika anda melihat sebuah dokumentasi, penyampaian seperti apa yang anda pilih?	Naratif/Storytelling	9
	Deskriptif	9
	Ilustratif	85
Dalam melihat sebuah dokumentasi, media jenis apa yang anda pilih?	<i>Thread</i> /artikel bersi teks saja	10
	Media informasi yang mengantung visual/gambar	101
Visual apa yang membuat anda tertarik dalam melihat sebuah dokumentasi?	Fotografi	15
	Ilustrasi	35
	Komik	8

	Videografi	28
	Motion Graphic	17
Dalam melihat sebuah informasi/dokumentasi, mana yang lebih anda pilih?	Interaktif	65
	Satu arah	38
Dalam membaca informasi, mana yang lebih sering anda lakukan?	Alokasi waktu khusus untuk baca	7
	Bisa baca informasi dimana saja	32
	Kondisional (bisa keduanya)	64

Kesimpulan: Sebagian responden tidak pernah melihat informasi mengenai dangdut koplo. Bagi responden yang pernah melihat, konten tersebut sering ditemukan pada media sosial Instagram, Youtube, dan Twitter. Responden tertarik dengan informasi mengenai lagu, fakta menarik, *stereotype*, dan perkembangan dangdut koplo yang dikemas secara ilustratif serta interaktif.

### 3.1.2.1 Kesimpulan Kualitatif

Responden mayoritas berusia 18—25 tahun mengetahui dangdut koplo seperti lagu dan artisnya karena pengaruh media sosial seperti Instagram. Responden tertarik dengan adanya media informasi tentang dangdut koplo dengan visual dan interaktivitas.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis berdasarkan buku *Introduction to Interactive Digital Media Concept and Practice* oleh Griffey (2020). Terdapat tiga tahap yang saling berkaitan yaitu *definition*, *design*, dan *production*. Berikut adalah penjelasannya.

### 1) *Definition*

Tujuan dari tahap *definition* adalah memperjelas perancangan yang akan dikerjakan. Penelitian mendalam untuk mendefinisikan rancangan dibagi

menjadi tiga yaitu riset pasar, riset target pengguna dan riset visual. Riset pasar dilakukan untuk memahami identitas klien, preferensi, kebutuhan, dan hambatan yang sering ditemukan. Kemudian dilakukan riset pengguna untuk mendalami kebutuhan pengguna yang dapat dipenuhi. Langkah terakhir, yaitu riset visual berfungsi untuk memvisualisasikan secara maksimal dengan referensi, *moodboards*, dan komposisi visual lainnya agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan dilakukannya ketiga riset ini, hasil perancangan dapat menjadi lebih maksimal.

## 2) *Design*

Hasil riset kemudian dikembangkan agar dapat menjadi perancangan yang interaktif dengan pembuatan *flowchart*, kerangka tampilan, *user scenario*, desain antarmuka, dan difinalisasi dalam *prototype*. *Flowchart* merupakan struktur awal dari sebuah halaman atau tingkatan yang saling terkait satu sama lain. Dilanjutkan dengan kerangka tampilan yang berfungsi sebagai tampilan awal interaktifitas sebelum difinalisasi. *User Scenario* dilakukan pada tahap selanjutnya untuk melihat bagaimana pengguna melakukan suatu aktivitas. *Mockup* dari halaman utama mulai dilakukan pada tahap desain antarmuka. Hasil *mockup* lanjutan kemudian diolah untuk menjadi sebuah *prototype*.

## 3) *Production*

Setelah proses *prototype* selesai, perancangan dikembangkan lagi hingga masuk tahap pengembangan yang melibatkan proses koding hingga menjadi suatu produk yang matang. Untuk memaksimalkan berjalannya produk, *User Test* dilakukan secara rutin untuk dapat terus memperbaiki kekurangan yang ada pada produk.