

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam proses perancangan, penting untuk memahami dan menetapkan target audiens agar hasil yang dibuat dapat tepat sasaran dan efektif dalam menyampaikan pesan. Oleh karena itu, subjek perancangan dikategorikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu geografis, demografis dan psikografis. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing aspek dalam subjek perancangan buku ilustrasi interaktif:

A. Demografis

Aspek demografis pada perancangan ini terbagi menjadi 4, yaitu jenis kelamin, usia, ekonomi dan pendidikan. Berikut adalah aspek demografis dalam perancangan buku ilustrasi interaktif:

- 1) Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- 2) Usia: 9-12 tahun. Anak usia 9-12 tahun berada pada fase operasi konkret (7-11 tahun) dan tahap operasi formal (11-dewasa), di mana mereka mulai berpikir logis, dapat memahami konsep budaya dan memiliki rasa identitas budaya yang memungkinkan mereka menerima narasi sejarah serta filosofi tradisi *Dongzhi* dengan baik (Piaget dalam Marinda, 2020, h. 121-127). Pada usia ini, anak juga memiliki kemampuan motorik dan kognitif yang baik serta gemar berinteraksi dan belajar tentang lingkungan sekitar, termasuk budaya. Mereka mulai menilai moralitas suatu tindakan dengan mempertimbangkan dampaknya pada hubungan interpersonal, seperti rasa hormat dan prinsip timbal balik (Zakiyah dkk., 2024, h. 75). Namun, di era digital saat ini, interaksi dalam keluarga cenderung menurun dan anak-anak mulai bersikap lebih individualis. Akibatnya, tradisi budaya seperti Festival *Dongzhi* mulai ditinggalkan dan kurang

dipahami oleh generasi muda. Oleh karena itu, anak-anak usia 9-12 tahun membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu mereka memahami nilai dan makna tradisi tersebut.

- 3) Media interaktif sangat cocok untuk mendukung pembelajaran mereka, terutama dalam mengenalkan tradisi budaya seperti Festival *Dongzhi*, yang dapat memperkuat identitas budaya dalam kehidupan sosial sekaligus melestarikannya di masa depan.
- 4) Ekonomi: SES A. Dalam teori hierarki kebutuhan Maslow, kebutuhan aktualisasi diri menempati tingkatan tertinggi, di mana individu berusaha mencapai potensi penuh dan meningkatkan kualitas hidupnya. Kebutuhan ini muncul setelah kebutuhan dasar lain di bawahnya (pokok) telah terpenuhi (Bari dkk., 2022, h. 12-14). Buku ilustrasi interaktif ini menjadi bagian dari proses aktualisasi diri bagi orang tua berpenghasilan tinggi yang telah memenuhi kebutuhan dasarnya dan kini berfokus untuk meningkatkan pendidikan serta pengembangan nilai budaya anak-anak mereka.
- 5) Pendidikan: TK, SD

B. Geografis

Jakarta, sebagai kota dengan tingkat akulturasi budaya yang tinggi, menjadi tempat di mana berbagai tradisi dapat bercampur atau bahkan tergerus oleh perubahan zaman. Asep Kambali selaku sejarawan dan Pendiri Komunitas Historia Indonesia (2023) menyebut Jakarta sebagai miniatur keberagaman budaya Indonesia, yang mencerminkan bagaimana berbagai tradisi, termasuk tradisi Tionghoa, hidup berdampingan di tengah masyarakat yang terus berkembang. Namun, dengan kuatnya arus akulturasi, ada kemungkinan tradisi ini mengalami perubahan atau semakin jarang dipraktikkan dari generasi ke generasi. Selain itu, Jakarta juga memiliki tingkat penggunaan internet yang sangat tinggi, dengan persentase 86,50% penduduk berusia 5 tahun ke atas mengakses internet (BPS, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di Jakarta lebih banyak terpapar teknologi, yang berpotensi mengurangi

komunikasi dalam keluarga serta menurunkan keterlibatan mereka dalam tradisi budaya. Dengan tingkat akulturasi yang kuat dan penggunaan teknologi yang besar, Jakarta menjadi target geografis yang tepat dalam upaya melestarikan tradisi *Dongzhi* melalui perancangan buku ilustrasi interaktif.

C. Psikografis

Berikut adalah beberapa aspek psikografis yang relevan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai tradisi Dongzhi dalam kebudayaan Tionghoa:

- 1) Anak-anak yang kurang terlibat dalam perayaan kebudayaan Tionghoa.
- 2) Anak-anak yang kurang mengetahui kebudayaan Tionghoa sebagai identitasnya, tetapi memiliki ketertarikan terhadap buku cerita atau buku ilustrasi interaktif.
- 3) Anak-anak yang tidak mendapatkan pengajaran langsung tentang makna tradisi Tionghoa dari keluarga mereka.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking*. Menurut Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solution 6th Edition, Design Thinking* merupakan sebuah metode perancangan yang efektif untuk menyelesaikan masalah yang kompleks karena berfokus pada pencarian solusi dengan pendekatan yang kreatif dan terarah (Landa, 2019, h. 65). Dalam konteks perancangan buku ilustrasi interaktif, metode ini membantu memahami bagaimana anak-anak belajar dan berinteraksi dengan media visual. Dengan metode yang fleksibel dan berinovasi, design thinking memungkinkan perancangan ini dirancang agar tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai budaya dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak. Menurut Landa, *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, yaitu:

3.2.1 Empathize

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), penyebaran kuesioner dan melakukan observasi pada studi referensi untuk mendapatkan data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna nantinya. Pengumpulan data tersebut bertujuan untuk melihat perspektif dari sisi pengguna. Sehingga dapat menghindari asumsi pribadi dan memahami nilai serta keyakinan yang mereka anut mengenai tradisi kebudayaan Tionghoa, khususnya *Dongzhi* serta bagaimana *behavior* anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berinteraksi secara langsung dengan narasumber yang berkaitan, penulis dapat memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh beberapa narasumber, apa yang penting bagi mereka, sehingga dapat merancang solusi yang tepat.

3.2.2 Define

Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh pada tahap *empathize* untuk diolah kembali. Informasi atau insight yang sudah didapatkan nantinya akan dikerucutkan (*framing*) dan ditarik kesimpulan agar hasilnya lebih terstruktur. Salah satu caranya adalah dengan membuat user *persona* yang terdiri dari karakteristik, kebutuhan, perilaku, serta masalah yang mereka hadapi. Dengan begitu, batasan perancangan akan lebih terfokus agar perancangan desain yang dibuat dapat relevan dengan kebutuhan pengguna.

3.2.3 Ideate

Pada tahap ini, penulis akan melakukan *brainstorming* dan menuliskan semua ide yang didapatkan. Penulis akan menyusun *mindmap* dan *big idea* yang membantu mengorganisir ide secara visual dengan menghubungkan konsep yang berkaitan, sehingga dapat melihat berbagai kemungkinan solusi. Kemudian, penulis akan membuat *moodboard* yang digunakan untuk mengumpulkan referensi visual, warna dan elemen desain yang dapat menginspirasi. Setelah itu, penulis akan membuat sketsa kasarnya terlebih dahulu untuk menuangkan ide secara cepat dan spontan dan

mengeksplorasi berbagai alternatif sebelum mengimplementasikannya dalam desain final.

3.2.4 Prototype

Pada tahap ini, penulis membuat *dummy* fitur interaktif terlebih dahulu tanpa sketsa, untuk memastikan bahwa fitur tersebut dapat direalisasikan secara teknis dan sesuai dengan konsep awal pada konten. Setelah memastikan fitur interaktif tersebut dapat bekerja dengan baik, sketsa yang telah difinalisasi dan diberi warna akan dicetak. Setelah dicetak, maka akan dirakit menjadi *prototype* utuh yang memuat seluruh elemen interaktif dan visual. *Prototype* ini berfungsi sebagai simulasi awal untuk menguji alur, tampilan, dan fungsi desain secara keseluruhan. Hasil dari *prototype* ini nantinya akan digunakan dalam proses pengujian untuk mengetahui apakah desain sudah sesuai rencana sebelum diuji langsung kepada pengguna.

3.2.5 Test

Pada tahap pengujian atau testing ini, penulis akan membawa *prototype* kepada target audiens langsung untuk diuji coba. Tujuannya adalah untuk mendapatkan *feedback* dari interaktivitas dan pengalaman pengguna mengenai *prototype* yang telah dibuat. Sehingga, penulis dapat lebih memahami kebutuhan pengguna berdasarkan responnya, serta memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar efektif. *Feedback* tersebut akan digunakan untuk menyempurnakan hasil akhir dari buku ilustrasi interaktif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan penulis adalah metode *mixed methods*, yaitu gabungan kualitatif dan kuantitatif, untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan akurat (Hakim Nasution dkk., 2024, h. 252). Pendekatan ini sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu wawancara, FGD dan *secondary research* seperti observasi referensi. Tujuannya adalah untuk memahami lebih dalam mengenai tradisi *Dongzhi* dalam budaya Tionghoa sebagai sarana menumbuhkan kebersamaan dalam keluarga. *Dongzhi* merupakan festival penting yang dirayakan dengan berkumpul dan menikmati kue ronde sebagai

simbol keharmonisan (Cangianto, 2021). Namun, perubahan gaya hidup dan meningkatnya penggunaan teknologi berisiko menggeser praktik tradisi ini (Agustine & Yusuf Arifin, 2023). Data yang diperoleh akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif agar sesuai dengan kebutuhan target pengguna, khususnya anak usia 9-12 tahun, serta efektif dalam menyampaikan nilai budaya *Dongzhi* dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah metode penelitian untuk mengumpulkan informasi langsung dari peserta mengenai pengalaman, pendapat, sikap dan persepsi mereka. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau jarak jauh baik dengan pertanyaan tetap yang terstruktur atau dilakukan secara spontan dan tidak terstruktur. Selain itu, metode wawancara juga sering digunakan untuk menggali informasi yang lebih spesifik atau untuk mengeksplorasi topik yang belum dapat dijawab secara memadai dengan metode sebelumnya (Hanington & Martin, 2019, h. 138). Pada perancangan ini, penulis akan melakukan wawancara dengan beberapa informan terkait dengan topik sembahyang kue ronde dalam Festival *Dongzhi*. Berikut adalah rincian mengenai teknik pengumpulan data secara kualitatif.

A. Wawancara dengan Pengamat Filosofi Kebudayaan Tionghoa

Wawancara akan dilakukan dengan Budayawan atau pengamat sekaligus filosofi budaya Tionghoa yaitu Bapak Ardian Cangianto yang memiliki pengetahuan lebih dalam mengenai sejarah, latar belakang, proses berlangsungnya, serta makna dari kebudayaan Tionghoa khususnya Festival *Dongzhi*, serta maknanya dalam masyarakat Tionghoa di Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas terkait tradisi *Dongzhi*, serta mendapatkan informasi yang kredibel sehingga kesalahpahaman atau perbedaan informasi yang berada di internet dapat diluruskan dan divalidasi bagaimana kebenarannya. Instrumen pertanyaan wawancara kepada Pengamat Budaya Tionghoa ini berdasarkan teori Hanington &

Martin (2019) dan beberapa pertanyaan yang dapat membantu dalam proses perancangan, yaitu:

- 1) Secara umum, apa yang dimaksud dengan Sembahyang Ronde dalam Festival *Dongzhi* menurut Anda?
- 2) Mengapa makanan khas yang digunakan untuk sembahyang itu berupa Tangyuan atau biasa disebut juga dengan kue ronde?
- 3) Kapan sebenarnya perayaan *Dongzhi* ini dilaksanakan?
- 4) Bagaimana makna sembahyang kue ronde dalam konteks tradisi *Dongzhi*?
- 5) Jika seseorang tidak melakukan sembahyang *Dongzhi*, apakah ada dampak spiritual menurut kepercayaan yang dianut?
- 6) Apakah ada perubahan dalam cara perayaan *Dongzhi* di komunitas Tionghoa saat ini dibandingkan zaman dulu?
- 7) Bagaimana persiapan untuk sembahyang *Dongzhi* yang baik dan benar dan apa saja yang perlu dipersiapkan?
- 8) Adakah aturan tertentu atau spesifik dalam menjalankan sembahyangnya, seperti pemakaian jumlah dupa persembahan tertentu?
- 9) Di mana saja Festival *Dongzhi* biasanya dirayakan?
- 10) Apakah ada agama spesifik yang boleh merayakan tradisi ini atau hanya keturunan Tionghoa?
- 11) Apakah ada aturan atau larangan tertentu dalam *Dongzhi*?
- 12) Menurut Anda, apakah anak-anak penting untuk dikenalkan pada tradisi *Dongzhi*?

Pertanyaan-pertanyaan di atas akan digunakan dalam wawancara dengan harapan dapat memperoleh informasi mengenai tradisi *Dongzhi* secara lebih mendalam dengan narasumber yang kredibel yang relevan. Sehingga, proses penyusunan informasi dalam perancanganpun dapat disajikan dengan baik.

B. Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak

Wawancara akan dilakukan dengan desainer buku cerita anak yaitu Lenny Wen. Wawancara ini bertujuan untuk memahami bagaimana cara menyajikan informasi yang menarik dan sesuai dengan anak usia target audiens penulis yaitu anak berusia 9-12 tahun. Dengan wawancara tersebut, penulis dapat mengetahui gaya visual yang sesuai, serta bagaimana cara menyusun cerita agar edukatif, interaktif dan mudah dipahami, terutama buku cerita yang bertemakan kebudayaan. Dengan demikian, buku ilustrasi yang dirancang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat anak-anak. Instrumen pertanyaan wawancara kepada ilustrator buku anak ini berdasarkan teori Hanington & Martin (2019) dan beberapa pertanyaan yang dapat membantu dalam proses perancangan, yaitu:

- 1) Menurut Anda, seperti apa fungsi buku cerita anak?
- 2) Apakah menurut Anda, buku ilustrasi interaktif masih memiliki daya tarik dibandingkan dengan media digital, apalagi sekarang era digital telah mendominasi segala hal?
- 3) Sebagai ilustrator buku anak, bagaimana *workflow* Anda dalam merancang dari awal sampai akhir?
- 4) Apa saja jenis interaktivitas yang efektif dalam buku ilustrasi anak?
- 5) Interaksi seperti apa yang disukai oleh anak usia 9-12 tahun dan yang masih menarik untuk mereka?
- 6) Apakah ada perbedaan warna atau *style* yang disukai oleh anak usia 9-12 tahun dengan usia di atas atau di bawahnya?
- 7) Bagaimana cara mengadaptasi nilai budaya dalam buku ilustrasi anak tanpa membuatnya terasa terlalu berat atau membosankan?
- 8) Apa aspek utama yang harus diperhatikan dalam mendesain buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, seperti elemen desain apa yang paling menarik perhatian anak-anak?

- 9) Bagaimana cara menyesuaikan desain agar sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 9-12 tahun?
- 10) Apa saja hal yang dilarang atau lebih baik dihindari dalam mendesain buku ilustrasi untuk anak?
- 11) Biasanya, berapa rasio teks dan ilustrasi yang baik dalam satu halaman?
- 12) Bagaimana cara membuat karakter dalam ilustrasi lebih *relatable* bagi anak-anak dan mudah dipahami?
- 13) Untuk *layout*, apakah permainan *font* itu penting, misalnya karakter A bicara dengan *font* yang berbeda dengan karakter B?
- 14) Bagaimana cara memilih elemen interaktif yang tepat tanpa mengganggu alur cerita?
- 15) Apakah ada material khusus yang direkomendasikan untuk buku interaktif?
- 16) Apakah dalam produksi buku interaktif ada hal yang perlu dipertimbangkan?

Dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun untuk ilustrator buku anak, diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai teknik ilustrasi, gaya visual, serta pendekatan yang efektif dalam menyampaikan cerita kepada anak-anak. Hasil wawancara ini nantinya akan menjadi acuan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif agar lebih menarik, edukatif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan target pembaca.

C. Wawancara dengan Pengurus Kelenteng

Penulis akan melakukan wawancara dengan pengurus kelenteng yaitu Rieky Wijaya sebagai salah satu pusat kegiatan budaya dan keagamaan yang memiliki peran penting dalam pelaksanaan ritual *Dongzhi*. Oleh karena itu, wawancara ini bertujuan untuk memahami bagaimana tradisi ini masih dipraktikkan dan apakah ada perubahan dalam pelaksanaannya, serta sejauh mana keterlibatan generasi muda

dalam kegiatan tersebut. Instrumen pertanyaan wawancara kepada pengurus kelenteng ini berdasarkan teori Hanington & Martin (2019) dan beberapa pertanyaan yang dapat membantu dalam proses perancangan, yaitu:

- 1) Apa saja perayaan Tionghoa yang Anda lakukan setiap tahunnya?
- 2) Apakah Anda sendiri masih melakukan perayaan festival *Dongzhi* setiap tahunnya?
- 3) Darimana Anda mengetahui perayaan *Dongzhi*?
- 4) Apakah Anda juga mengajarkannya ke anak cucu?
- 5) Apakah kelenteng ini memiliki perayaan khusus saat Festival *Dongzhi*?
- 6) Bagaimana bentuk perayaan *Dongzhi* dalam Vihara ini?
- 7) Apakah sembahyang *Dongzhi* di kelenteng melibatkan persembahan kepada leluhur atau dewa tertentu?
- 8) Apakah ada doa khusus yang perlu dilakukan atau diucapkan saat *Dongzhi*?
- 9) Seberapa besar partisipasi masyarakat dalam perayaan *Dongzhi* di kelenteng ini, seperti, masih banyakkah yang datang untuk sembahyang saat *Dongzhi* dan adakah perbedaan jumlah peserta antara dulu dan sekarang?
- 10) Adakah agama sepsifik dalam perayaan tradisi ini atau asal keturunan Tionghoa saja?
- 11) Apakah anak-anak dilibatkan dalam perayaan ini?
- 12) Apakah banyak anak-anak atau anak muda yang datang ke kelenteng saat *Dongzhi*?
- 13) Bagaimana peran kelenteng dalam melestarikan tradisi *Dongzhi* di tengah modernisasi ini, seperti, apakah kelenteng memiliki program atau acara khusus untuk mengenalkan *Dongzhi* kepada generasi muda?

Dari pertanyaan wawancara di atas yang ditujukan untuk pengurus kelenteng, diharapkan penulis dapat memperoleh wawasan mengenai perayaan *Dongzhi*, makna ritual dan peran kelenteng dalam melestarikan tradisi ini. Hasilnya akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif agar lebih akurat dan relevan bagi generasi muda, khususnya anak-anak.

3.3.2 Focus Group Discussion (FGD)

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai sikap peserta terkait topik atau fenomena yang sedang dibahas dengan panduan dan pertanyaan dari moderator. Kelebihan pada metode ini terletak pada interaksi antar peserta yang membuat mereka lebih terbuka dalam berbagi pengalaman dan pendapat (Hanington dan Martin, 2019, h. 118). Selain itu, dengan melakukan FGD, memungkinkan adanya wawasan baru mengenai topik yang sedang dibahas.

A. FGD dengan Orang Tua Target Audiens

Penulis akan melakukan FGD dengan 5-8 peserta yang merupakan orang tua dari target audiens dengan etnis Tionghoa. Tujuannya adalah untuk menggali wawasan dan pendapat orang tua target audiens terkait topik *Dongzhi* dan kebiasaan anaknya, sehingga dapat mengetahui bagaimana anak-anak dan orang tua melihat tradisi ini serta mencari solusi terbaik agar buku yang dirancang lebih menarik dan efektif. Instrumen pertanyaan FGD kepada orang tua target audiens ini berdasarkan teori Hanington & Martin (2019), mengenai bagaimana *behavior* anak dan kebiasaan mereka di lingkungan sosial khususnya kebudayaan Tionghoa, yaitu:

- 1) Bagaimana keseharian anak Anda, apakah anak-anak sering bermain gadget?
- 2) Seberapa sering anak Anda bermain gadget di rumah?
- 3) Adakah aturan di keluarga mengenai batasan dalam bermain gadget?

- 4) Apakah ada aturan atau kebiasaan seperti makan malam bersama setiap harinya atau menonton TV bersama dengan konsisten, atau masing-masing aja?
- 5) Sebagai orang Tionghoa, perayaan apa saja yang dirayakan Anda?
- 6) Apakah keluarga Anda memiliki tradisi merayakan sembahyang ronde setiap tahunnya?
- 7) Bagaimana biasanya perayaannya berlangsung, apakah membuat ronde bersama keluarga atau sembahyang bersama?
- 8) Di mana Anda dan keluarga sembahyang ronde?
- 9) Kapan waktu spesifik Anda dalam sembahyang ronde?
- 10) Menurut Anda, perayaan sembahyang ronde itu apa dan apakah Anda tahu bagaimana maknanya?
- 11) Apakah tradisi tersebut diajarkan ke anak turun temurun atau tidak?
- 12) Apakah anak Anda ikut serta dalam perayaan ini, jika iya, dalam bentuk apa keterlibatan mereka?
- 13) Apakah anak Anda mengetahui sejarah dan filosofi dari sembahyang ronde itu sendiri?
- 14) Menurut Anda, seberapa penting mengenalkan tradisi *Dongzhi* kepada anak-anak?
- 15) Apakah ada media yang dipakai untuk diajarkan ke anak, atau hanya mulut ke mulut saja?

Berdasarkan pertanyaan yang telah disusun untuk FGD dengan orang tua target audiens, diharapkan diskusi ini dapat memberikan wawasan mengenai pemahaman mereka terhadap tradisi *Dongzhi*, bagaimana mereka mewariskannya kepada anak-anak, serta perilaku anak dalam menyikapi tradisi tersebut.

B. FGD dengan Target Audiens

Penulis akan melakukan FGD dengan target audiens yaitu anak-anak yang berusia 9-12 tahun. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi langsung dari perspektif target, sehingga dapat dianalisis apa yang mereka ketahui tentang budaya Tionghoa, khususnya *Dongzhi* serta bagaimana mereka menerima dan memahami informasi tentang tradisi sembahyang kue ronde. Hal tersebut sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dirancang bisa sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan target audiens. Instrumen pertanyaan FGD kepada anak berusia 9-12 tahun ini berdasarkan teori Hanington & Martin (2019), yaitu:

- 1) Biasanya kamu pakai gadget untuk apa saja?
- 2) Berapa lama kamu biasanya menggunakan gadget dalam sehari?
- 3) Kalau di rumah, kamu main gadget saat ngapain aja, apakah saat makan juga sambil main *handphone*, atau saat kumpul keluarga juga main *handphone*, sebelum tidur main *handphone* dan sebagainya?
- 4) Apakah kamu pernah mendengar atau merayakan sembahyang ronde di rumah?
- 5) Saat sembahyang ronde, kamu berpartisipasi dalam pembuatannya atau bagaimana?
- 6) Apakah kamu tau arti atau makna dari sembahyang ronde?
- 7) Apakah kamu berkumpul dengan keluarga saat sembahyang ronde?
- 8) Biasanya siapa yang mengajak atau mengajari kamu mengenai tradisi ini?
- 9) Apakah kamu suka membaca buku cerita bergambar?
- 10) Dari beberapa contoh buku interaktif ini, mana yang paling kamu suka? (memberikan contoh dari masing-masing interaksi)
- 11) Menurut kamu, lebih seru membaca buku cerita sendiri atau bersama keluarga?

Melalui daftar pertanyaan wawancara yang sudah disusun dengan anak usia 9-12 tahun, penulis berharap dapat memperoleh wawasan mengenai pemahaman mereka terhadap *Dongzhi* serta kebiasaan mereka. Sehingga penulis dapat lebih paham akan kebutuhan mereka secara lebih mendalam.

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data kuantitatif yang sering digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi mengenai pandangan, sikap dan perilaku responden. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur dengan menyajikan serangkaian pertanyaan terbuka maupun tertutup yang harus dijawab oleh peserta (Hanington dan Martin, 2019, h. 140). Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan Google Form kepada target perancangan media informasi, yaitu orang tua yang memiliki anak berusia 9-12 tahun yang tinggal di wilayah Jakarta. Kuesioner ini dilakukan dengan metode *random sampling* di mana akan dihentikan jika hasilnya sudah jenuh.

Berikut adalah instrumen pertanyaan kuesioner kepada orang tua target audiens ini berdasarkan teori Hanington & Martin (2019), yaitu:

Tabel. 3.1 Pertanyaan Kuesioner

Section 1. Informasi Responden	
1.	Usia Anda saat ini? a) 25 - 30 tahun b) 31 - 35 tahun c) 36 - 40 tahun d) 41 - 45 tahun e) > 46 tahun
2.	Usia anak Anda saat ini?

	<ul style="list-style-type: none"> a) < 5 tahun b) 5-8 Tahun c) 9-12 Tahun d) > 12 Tahun
3.	<p>Domisili?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Jakarta Pusat b) Jakarta Barat c) Jakarta Utara d) Jakarta Selatan e) Jakarta Timur
4.	<p>Agama?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Buddha b) Hindu c) Konghucu d) islam e) Kristen f) Katholik
Section 2. Tradisi dan Perayaan Budaya Tionghoa	
1.	<p>Tradisi Tionghoa apa yang Anda rayakan? (pilihan bisa lebih dari 1 atau dapat menambahkan sendiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Cheng Beng b) Cap Go Meh c) Imlek d) Sembahyang Arwah (Cioko) e) Sembahyang Bakcang (Peh Cun) f) Sembahyang Kue Bulan (Zhongqiu Jie) g) Sembahyang Ronde (<i>Dongzhi</i>) h) Tidak Merayakan

	i) Lainnya... (responden mengisi sendiri)
2.	Apakah Anda mengetahui tentang Perayaan <i>Dongzhi</i> atau sembahyang ronde? a) Ya b) Tidak
3.	Menurut Anda, apa itu perayaan <i>Dongzhi</i> ? (pilihan bisa lebih dari 1 atau dapat menambahkan sendiri) a) Momen berkumpul bersama keluarga b) Perayaan makan kue ronde (Tangyuan) c) Sembahyang kepada leluhur d) Momen mengucapkan terima kasih atas tahun ini e) Kesempatan untuk berdoa atau berharap hal baik di tahun depan f) Menandai perubahan musim (titik balik musim dingin) g) Saya tidak tahu tentang perayaan ini h) Lainnya... (responden mengisi sendiri)
4.	Bagaimana cara keluarga Anda merayakan Festival <i>Dongzhi</i> ? (Boleh pilih lebih dari 1 atau dapat menambahkan sendiri) a) Sembahyang dengan kue ronde b) Berumpul dan makan bersama keluarga c) Membuat kue ronde bersama d) Berdoa atau melakukan ritual lainnya sesuai tradisi keluarga e) Mengikuti acara perayaan di komunitas atau kelenteng f) Berkunjung ke rumah kerabat atau keluarga besar g) Saya tidak merayakan tradisi ini h) Lainnya... (responden mengisi sendiri)
5.	Dari mana Anda mendapatkan informasi mengenai Perayaan <i>Dongzhi</i> atau Sembahyang ronde?

	<ul style="list-style-type: none"> a) Orang tua atau keluarga b) Kerabat c) Media sosial atau internet d) Tempat Ibadah e) Komunitas Tionghoa f) Buku g) Lainnya... (responden mengisi sendiri)
6.	<p>Apakah Anda mengajarkan tradisi tersebut kepada anak Anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Ya b) Tidak
7.	<p>Jika memilih "tidak" apa alasan Anda tidak mengajarkan <i>Dongzhi</i> kepada anak Anda? (Boleh pilih lebih dari 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Anak masih terlalu kecil untuk memahami tradisi ini b) Tidak merasa relevan dengan kehidupan saat ini c) Kesibukan atau tidak ada waktu merayakan d) Tidak ada anggota keluarga atau lingkungan yang merayakan e) Tradisi ini dianggap kurang memiliki makna pribadi atau spiritual f) Berpikir anak akan tahu sendiri jika sudah dewasa g) Tidak mengetahui tentang tradisi ini h) Saya mengajarkan anak saya tentang tradisi ini i) Lainnya... (responden mengisi sendiri)
8.	<p>Menurut Anda, apakah penting mengenalkan tradisi <i>Dongzhi</i> kepada anak-anak?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Penting b) Tidak Penting
9.	<p>Seberapa sering seluruh anggota keluarga berkumpul bersama dalam perayaan <i>Dongzhi</i>? (1 = Tidak Pernah, 2 = Jarang, 3 = Kadang-</p>

	<p>kadang, 4 = Setiap tahun)</p> <p>a) 1 (Tidak Pernah)</p> <p>b) 2 (Jarang)</p> <p>c) 3 (Kadang-kadang)</p> <p>d) 4 (Setiap tahun)</p>
10.	<p>Seberapa sering anak Anda ikut serta dalam perayaan <i>Dongzhi</i>, baik dalam pembuatan kue ronde, sembahyang, atau kegiatan lainnya? (1 = Tidak Pernah, 2 = Jarang, 3 = Kadang-kadang, 4 = Setiap tahun)</p> <p>a) 1 (Tidak Pernah)</p> <p>b) 2 (Jarang)</p> <p>c) 3 (Kadang-kadang)</p> <p>d) 4 (Setiap tahun)</p>
11.	<p>Bagaimana cara anak Anda terlibat dalam perayaan <i>Dongzhi</i>? (Boleh pilih lebih dari 1)</p> <p>a) Membantu membuat kue ronde</p> <p>b) Menyaksikan atau ikut dalam sembahyang</p> <p>c) Mendengarkan cerita tentang <i>Dongzhi</i> dari keluarga</p> <p>d) Tidak terlibat sama sekali</p> <p>e) Lainnya... (responden mengisi sendiri)</p>
12.	<p>Apakah Anda merasa bahwa generasi muda saat ini semakin kurang memahami makna Festival <i>Dongzhi</i>? Jika iya tolong berikan alasannya. Jika tidak ada, tulis (-)</p> <p>_____</p>
<p>Section 3. Perilaku Anak</p>	
1.	<p>Perangkat atau fasilitas digital apa saja yang dimiliki oleh anak Anda? (boleh pilih lebih dari 1)</p> <p>a. Smartphone</p>

	<ul style="list-style-type: none"> b. iPad c. Laptop d. Smartwatch e. Komputer (PC) f. Konsol game (PlayStation, Nintendo Switch, Xbox, dsb) g. Tidak ada perangkat digital pribadi h. Lainnya... (responden mengisi sendiri)
2.	<p>Seberapa sering anak menggunakan gadget dalam sehari?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. < 1 jam b. 1-3 jam c. 4-6 jam d. 7-9 jam e. > 9 jam
3.	<p>Dalam situasi berikut, seberapa sering anak membawa atau menggunakan gadget?</p> <p>Baris</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Saat makan bersama keluarga 2. Saat berkumpul dengan keluarga di ruang tamu 3. Saat di kamar sebelum tidur 4. Saat di toilet 5. Saat ada acara keluarga atau perayaan <p>Kolom</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Jarang e. Tidak pernah
4.	<p>Apa yang biasanya dilakukan anak saat membawa gadget dalam</p>

	<p>situasi di atas? (boleh pilih lebih dari 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> Bermain game Menonton Video (Youtube, Netflix, dll) Chatting/Sosial media Belajar Lainnya... (responden mengisi sendiri)
5.	<p>Apakah ada aturan dalam keluarga terkait penggunaan gadget saat makan bersama?</p> <ol style="list-style-type: none"> Ya, dilarang membawa gadget Tidak ada aturan khusus Ada aturan, tapi tidak selalu ditegakkan
6.	<p>Saat ada acara keluarga seperti perayaan <i>Dongzhi</i>, apakah anak tetap menggunakan gadget?</p> <ol style="list-style-type: none"> Ya, terus-menerus Ya, tapi hanya sebentar Tidak, anak ikut berpartisipasi dalam acara
<p>Section 4. Kebutuhan dan Harapan terhadap Media Informasi</p>	
1.	<p>Informasi apa yang ingin Anda atau anak Anda dapatkan dari media informasi terkait Tradisi <i>Dongzhi</i>? (Boleh pilih lebih dari 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> Sejarah dan asal-usul Festival <i>Dongzhi</i> Makna dan filosofi Festival <i>Dongzhi</i> dalam budaya Tionghoa Peran kue ronde dalam perayaan <i>Dongzhi</i> Nilai kebersamaan dalam keluarga saat merayakan <i>Dongzhi</i> Ritual atau doa yang dilakukan saat <i>Dongzhi</i> Pengaruh Festival <i>Dongzhi</i> terhadap hubungan keluarga Lainnya... (responden mengisi sendiri)
2.	<p>Faktor apa yang menjadi pertimbangan Anda atau anak Anda untuk</p>

	<p>mengakses Informasi? (Bisa memilih lebih dari 1)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Kemudahan aksesb. Ilustrasi yang disajikan menarikc. Layout yang rapihd. Informasi disajikan secara menyenangkane. Informasi yang disajikan mudah dicernaf. Lainnya... (responden mengisi sendiri)
--	--

