

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek yang dipilih untuk perancangan website mengenai pengenalan tari kembang kemayoran:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia : 13-18 tahun

Rentang usia ini dipilih karena rentang usia remaja adalah 13-18 tahun, khususnya pada jenjang pendidikan SMP – SMA/ SMK. Mereka juga merupakan golongan dari gen z yang terbuka dengan berbagai jenis teknologi dan termasuk cepat beradaptasi dengan menerima informasi-informasi baru (SG Analytics, 2024).

- c. Pendidikan : SMP – SMA/ SMK
 - d. SES : B

SES B memiliki tingkat literasi yang tinggi, kemampuan untuk menggunakan dan membuat informasi dengan menggunakan teknologi digital. Dilansir dari databoks (2021), masyarakat SES B memiliki peresentase sekitar 59,1% dengan status literasi digital tinggi.

2. Geografis

Wilayah Jabodetabek dipilih karena wilayah ini memiliki fasilitas lebih memadai dan perkembangan teknologi yang lebih maju, sehingga banyak masyarakatnya yang menggunakan internet untuk mengakses media informasi lebih mudah (APJII, 2024).

3. Psikografis
 - a. Remaja yang belum mengetahui tentang tari Kembang Kemayoran.
 - b. Remaja yang ingin mempelajari tentang tari Kembang Kemayoran.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Untuk perancangan ini, akan digunakan metode *Human Centered Design (HCD)*. Metode *Human Centered Design* adalah metode yang sering digunakan oleh IDEO, sebuah studio desain yang berlokasi di California, untuk menciptakan berbagai macam desain produk, jasa, pengalaman, dan usaha sosial. Metode ini berfokus pada memahami orang-orang yang menjadi target desain. Metode ini juga menyoroti pentingnya empati dan keterlibatan pengguna didalam seluruh proses desain. Metode *Human Centered Design* terdiri dari tiga bagian, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

3.2.1 *Inspiration*

Tahap *inspiration* adalah tahap dimana berfokus pada pencarian dan pengumpulan data yang nantinya akan dimasukkan kedalam sebuah perancangan desain. Tahap ini juga terdiri dari 19 metode, yaitu *Frame Your Design Challenge*, *Create a Project Plan*, *Build a Team*, *Recruiting Tools*, *Secondary Research*, *Interview*, *Group Interview*, *Expert Interview*, *Define Your Audience*, *Conversation Starters*, *Extremes an Mainstreams*, *Immersion*, *Analogous Inspiration*, *Card Sort*, *Peers Observing Peers*, *Collage*, *Guided Tour*, *Draw It*, dan *Resource Flow*. Tentunya semua metode ini tidak akan digunakan semuanya tergantung dengan penelitian atau perancangan yang sedang dibuat.

Frame your design challenge, *Secondary research*, *expert interview*, *group interview*, dan *create a project plan* adalah metode yang akan digunakan pada tahap *inspiration*. Pada metode *frame your design challenge*, penulis menentukan tantangan desain yang diambil dari data-data dari audiens, input dari ahli, dan riset sekunder. Data-data dari audiens didapatkan dari kuesioner yang dibuat dan disebar. Pada tahap *expert interview*, dilakukan wawancara dengan narasumber yang ahli sesuai dengan konten dan media yang dipilih. Pada perancangan ini, penulis melakukan wawancara terhadap narasumber yang merupakan ketua sanggar tari serta koreografer tari dan mewawancari narasumber yang berpengalaman dalam bidang UI/ UX. Pada tahap *group*

interview, dilakukan wawancara dengan beberapa orang yang masuk dalam kategori target audiens yang telah dipilih, yaitu, remaja berusia 13-18 tahun.

Selain wawancara, dilakukan juga *secondary research* berupa studi referensi dengan cara mencari materi-materi yang relevan dengan perancangan ini melalui buku, jurnal, artikel, maupun sumber materi lainnya yang kredibel. Pada tahap *create a project plan*, dilakukan proses dalam merancang sketsa kasar dalam pembuatan *mobile website* nanti.

3.2.2 Ideation

Pada tahap ideation, data-data yang telah diperoleh akan disimpan dan diidentifikasi untuk menghasilkan berbagai macam ide. Namun, pada tahap ini, ide-ide yang dikumpulkan tidak akan dipakai semua, ada sebagian ide yang akan tetap digunakan, sedangkan sisanya akan dibuang. Pada tahap ini, terbagi menjadi 23 metode yang tersedia, yaitu *Download Your Learnings, Share Inspiring Stories, Top Five, Find Themes, Create Insight Statements, Explore Your Hunch, How Might We, Create Frameworks, Brainstorms, Bundle Ideas, Get Visual, Mash-Ups, Design Principles, Create a Concept, Co-Creation Session, Gut Check, Determine What to Prototype, Storyboard, Role Playing, Rapid Prototyping, Business Model Canvas, Get Feedback, dan Integrate Feedback and Iterate*.

Pada tahap ideation, penulis menggunakan brainstorm untuk memikirkan berbagai macam ide kasar yang muncul pada pikiran dan dituliskan semuanya pada sebuah kertas, lalu akan dipilih beberapa ide kasar yang akan dijadikan ide utama. Pada *get visual*, penulis akan membuat representasi visual seperti jenis gaya gambar yang akan digunakan pada ilustrasi pada perancangan *website* ini. Pada *rapid prototyping*, penulis membuat *low fidelity* dan *high fidelity website* yang dirancang sesuai dengan sketsa dan gaya gambar yang telah ditentukan. Lalu, pada *integrate feedback and iterate*, dilakukan agar penulis bisa merevisi dan mengembangkan perancangan *website* sesuai kritik dan saran yang diterima dari audiens.

3.2.3 Implementation

Tahap implementation adalah tahap untuk mewujudkan ide-ide yang telah dikumpul dan telah disortir. Tahap ini terdiri dari 14 metode, yaitu *Live Prototyping, Roadmap, Resource Assesment, Build Partnerships, Ways to Grow Framework, Staff Your Project, Funding Strategy, Pilot, Define Success, Keep Iterating, Create a Pitch, Sustainable Revenue, Monitor and Evaluate, dan Keep Getting Feedback*.

Pada tahap ini, penulis menggunakan metode keep getting feedback dimana penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang dapat membantu perkembangan pada perancangan website ini. Kemudian juga menggunakan *monitor dan evaluate*, dimana penulis juga memonitor proses perancangan dan melakukan evaluasi jika memang ada yang perlu dikembangkan atau dikurangi dalam perancangan *website*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan ini digunakan tiga jenis teknik dan prosedur penelitian yang terdiri dari observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Ketiga teknik dan prosedur yang dipilih tentunya memiliki tujuan utama yaitu untuk mengetahui konten-konten yang akan dimuat dalam media yang akan dirancang oleh penulis. Namun, masing-masing dari ketiga teknik yang telah dipilih ini memiliki tujuan spesifik yang berbeda-beda.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah cara untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas, perilaku, proses, atau kondisi tertentu, baik secara partisipatif maupun non-partisipatif. Observasi dilakukan dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi fakta dan fenomena yang sedang terjadi.

Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terkait berbagai macam media interaktif terutama website yang mengacu pada konten kesenian dan pendidikan. Observasi dilakukan dari pengamatan bagaimana tampilan website, layout website, ilustrasi/ foto yang digunakan, gaya bahasa yang

digunakan, serta navigasi seperti apa yang biasanya digunakan pada website tersebut.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara lisan antara peneliti dengan responden, di mana peneliti mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Wawancara dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi tertentu yang tidak dapat diperoleh berdasarkan observasi atau dengan metode lainnya.

Wawancara dilakukan kepada dua narasumber yang berbeda sesuai dengan kebutuhan tertentu. Wawancara pertama dilakukan bersama narasumber yang berhubungan dengan kebutuhan konten-konten yang akan dimuat pada perancangan. Sedangkan, wawancara kedua dilakukan bersama narasumber yang berhubungan dengan kebutuhan dalam pembuatan media, yaitu narasumber yang ahli dalam bidang UI/UX.

1. Sanggar Tari Gayatari Nusantara

Wawancara pertama dilakukan dengan narasumber bernama Santi Kristiana. Beliau adalah ketua dari Sanggar Gayatari Nusantara dan koreografer tari yang sudah berpengalaman, sehingga menjadi narasumber yang cocok untuk diwawancarai mengenai tari Kembang Kemayoran. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan wawancara kepada Sanggar Tari Gayatari Nusantara :

1. Apa peran anda di sanggar ini?
2. Sudah berapa lama sanggar tari ini berdiri?
3. Sudah berapa lama anda mendalami tari tradisional?
4. Mengapa anda mendalami tari tradisional Betawi?
5. Apa itu tari Kembang Kemayoran?
6. Apa yang menjadi inspirasi terciptanya tari Kembang Kemayoran?
7. Apa saja makna/ filosofi dari tari Kembang Kemayoran?
8. Alat musik apakah yang mengiringi tarian ini?

9. Apakah tari Kembang Kemayoran ini dipakai dalam upacara adat? Sebagai hiburan saja? Atau sebagai tari penyambutan?
10. Apakah tarian ini umumnya ditampilkan oleh perempuan saja? Atau laki-laki juga diperbolehkan untuk menampilkan tarian ini?
11. Biasanya tarian ini ditarikan anak-anak saja, atau remaja saja, atau orang dewasa juga boleh?
12. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari tari Kembang Kemayoran ini?
13. Seperti apa kostum yang digunakan penari untuk tari Kembang Kemayoran? (apakah menggunakan rok? Selendang? Sarung? Atau celana panjang?)
14. Apakah ada filosofi mengapa harus menggunakan pakaian tersebut?
15. Apakah ada atribut lain yang digunakan dalam tarian ini? (alat2 tertentu)
16. Apakah tarian ini ditarikan dengan gerakan yang lebih gemulai, atau dengan gerakan yang lebih ‘tegas’?
17. Apakah riasan (make up) untuk tari Kembang Kemayoran ini memiliki ciri khas tertentu?
18. Aksesoris apa saja yang dipakai untuk tarian ini? Apa saja namanya?
19. Apakah sebelumnya sudah ada media yang menyebarkan konten tentang tari kembang kemayoran dengan informasi yang lebih detail?

2. Wawancara dengan ahli UI/UX

Wawancara kedua dilakukan dengan narasumber bernama Ken Natasha Violeta, yang bekerja sebagai Operation and Strategy Partnership Manager dan berpengalaman dalam bidang UI/UX website, aplikasi, dan game. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan wawancara yang akan diberikan :

1. Bisa ceritakan sedikit tentang latar belakang dan pengalaman Anda di bidang UI/UX?
2. Apakah metodologi perancangan desain website sama seperti metodologi perancangan desain pada umumnya?
3. Apa metodologi yang umumnya digunakan dalam perancangan UI/UX, khususnya website?
4. Bagaimana alur kerja Anda dalam merancang UI/UX, mulai dari riset hingga prototyping?
5. Proses/ tahap apa yang paling lama dalam pembuatan sebuah website?
6. Seberapa penting peran user research dalam proses desain website?
7. Apakah target audiens bisa mempengaruhi perancangan desain UI/UX website?
8. Apa saja bagian-bagian dalam website?
9. Apa itu leading page dan lainnya?
10. Bagaimana cara membuat icon yang baik dan optimal untuk sebuah website? Bagaimana desain yg bagus?
11. Bagaimana cara agar seorang pengguna mengetahui bahwa website ini bisa melakukan scroll atau mengetahui bahwa ada icon/ button yang bisa di klik?
12. Apa itu macro & micro interaction dalam UI/UX?
13. Apakah animasi dalam desain website itu penting? (ada animasi transisi saat berpindah halaman, ada animasi layar menjadi gelap saat menekan tombol “dark mode”)
14. Menurut Anda, apa prinsip utama dalam menciptakan user interface yang efektif?
15. Bagaimana Anda menyeimbangkan antara estetika desain dan fungsionalitas dalam UX?
16. Bagaimana cara Anda menguji dan mengevaluasi desain UX sebelum diimplementasikan?

17. Apa aplikasi yang sering Anda gunakan dalam mendesain website?
Apakah ada aplikasi lain yang bisa digunakan untuk merancang desain website?
18. Berapa jumlah ideal responden yang dibutuhkan dalam alpha/ beta test?
19. Apa pendapat Anda tentang tren desain UI/UX saat ini? Apakah Anda sering mengadopsinya dalam desain?
20. Menurut Anda, apa yang bisa dilakukan untuk terus meningkatkan kualitas UI/UX di masa depan?
21. Website yang akan saya buat adalah website yang bersifat edukatif untuk anak-anak remaja. Adakah pertimbangan atau saran khusus dalam pembuatan website edukatif?
22. Apakah anda mempunyai tips dalam perancangan website agar bisa dikerjakan dengan lebih cepat dan efektif? Apa fokus utamanya?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden dengan jumlah yang banyak untuk dijawab. Kuesioner dapat berisi pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah sebuah pertanyaan dimana responden dapat memilih jawaban dari opsi yang telah disediakan. Sedangkan, pertanyaan terbuka adalah sebuah pertanyaan dimana responden dapat menjawab dengan kalimat sendiri. Pertanyaan ini biasanya digunakan untuk menggali pendapat atau saran.

Kuesioner digunakan dalam pengumpulan data, terutama untuk mencari tahu pengetahuan dasar target terkait dengan konten yang akan dibuat, yaitu mengenai tari Kembang Kemayoran. Selain itu, kuesioner juga dibuat untuk mengetahui media informasi yang telah tersedia tentang tari Kembang Kemayoran serta mengetahui preferensi target audiens mengenai media

interaktif untuk sebuah informasi. Kusioner disebarakan dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Usia
2. Jenis kelamin
3. Domisili
4. Pendidikan saat ini
5. Pernahkah kamu membaca sebuah media informasi seputar ari?
6. Berdasarkan pilihan dibawah, bagian informasi apa yang paling menarik saat membaca tentang seni tari?
7. Apakah kamu pernah mendengar tentang tari Kembang Kemayoran?
8. Jika pernah, mendengar darimana?
9. Aku mengetahui asal tari Kembang Kemayoran
10. Dari pilihan berikut, mana yang merupakan asal tari Kembang Kemayoran?
11. Aku mengetahui makna/ filosofi gerakan tari Kembang Kemayoran
12. Aku mengetahui bahwa tari Kembang Kemayoran terinspirasi dari cerita legenda
13. Aku mengetahui alat musik yang digunakan untuk mengiringi tari Kembang Kemayoran
14. Aku mengetahui bahwa tarian ini memiliki makna feminisme secara tersirat
15. Berdasarkan gambar dibawah, yang mana yang merupakan kostum untuk penari tari Kembang Kemayoran?
16. Apakah sebelumnya pernah melihat media interaktif yang membahas spesifik tentang tari kembang kemayoran?
17. Jika pernah, apakah media tersebut sudah memiliki informasi yang cukup detail atau mendalam tentang tari Kembang Kemayoran? (seperti informasi mengenai makna tariannya, filosofi tariannya, dll)
18. Jika belum pernah, apa yang membuatmu kurang mengetahui informasi terkait tari Kembang Kemayoran?

19. Media interaktif apa yang biasanya kamu gunakan untuk mencari informasi?
20. Device apa yang biasanya kamu gunakan?
21. Berapa lama waktu yang kamu habiskan dalam menggunakan device dalam sehari?
22. Apakah kamu tertarik pada sebuah website yang memperkenalkan tari Kembang Kemayoran?
23. Berapa lama waktu yang rela kamu luangkan untuk mempelajari tentang tari Kembang Kemayoran?
24. Aku lebih tertarik dengan website yang...

3.3.4 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui diskusi terarah bersama sekelompok kecil responden untuk menggali pendapat, pengalaman, sikap, atau persepsi mereka terhadap suatu topik tertentu.

Focus Group Discussion dilakukan untuk mengumpulkan data & informasi yang bersumber dari target audiens yang telah dipilih penulis yaitu remaja berusia 13-18 tahun yang merupakan pelajar SMP-SMA/K. Berikut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan :

1. Pernah dengar tentang Tari Kembang Kemayoran sebelumnya? Di mana atau dari siapa kamu tahu?
2. Kalau dengar kata “Budaya Betawi”, apa yang langsung terlintas di pikiran kamu?
3. Apa yang pertama kali terlintas di pikiran kalian saat mendengar "Tari Kembang Kemayoran"?
4. Menurut kamu, penting nggak sih generasi muda kenal sama budaya seperti tari-tarian daerah?
5. Apa yang pengen kamu lihat di website tentang tari? (Misal: cerita asal-usul, video gerakan, kostum, dll)

6. Kalau ada website yang membahas Tari Kembang Kemayoran, kamu bakal tertarik nggak? Kenapa?
7. Desain website seperti apa yang bikin kamu betah lihat? (Contohnya: ada gambar? warna cerah? layout simpel?)
8. Website budaya itu menurut kamu enaknya pakai bahasa gimana? Santai kayak ngobrol? Atau formal kayak di buku pelajaran?
9. Kalau kamu buka website, bagian apa yang paling kamu klik duluan? (Misalnya: info sejarah, filosofi tarian, kostum, atau kuis interaktif, atau fitur lainnya?)
10. Biasanya kamu tahan baca di website berapa lama sebelum bosan?
11. Apa yang membuat kamu tidak cepat bosan saat eksplor/ scrolling website?
12. Apa yang biasanya bikin kamu langsung tutup website? (Lama loading? Tampilannya membingungkan? Warna gak enak dilihat?)
13. Kamu lebih suka website yang kelihatan “budaya banget” atau yang desainnya modern tapi tetap bercerita tentang budaya?
14. Kamu suka art style yang kayak apa untuk sebua ilustrasi?
15. Pernah lihat website yang menurut kamu keren banget? Kayak gimana tampilannya?
16. Kalau website budaya seperti ini punya fitur komunitas atau komentar, kamu tertarik ikut ngobrol/berbagi cerita?
17. Kalau website ini ada info event lomba budaya/tari, kamu tertarik nggak?