

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek perancangan pada gim mengenai sejarah dan makna tradisi Angpau untuk remaja akan dijabarkan sebagai berikut:

##### **A) Demografis**

1. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
2. Etnis : Tionghoa
3. Usia : 17 – 25 tahun (Gen Z)

Berdasarkan data dalam Indonesia Gen Z Report oleh IDN Times pada tahun 2024, Gen Z di Indonesia mencapai 27,94% dari 74,93 juta total populasi membuatnya salah satu generasi muda yang memiliki dampak besar bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sejumlah 43% Gen Z hampir setiap harinya bermain gim sebagai cara untuk menghabiskan waktu santai atau sekadar mencari hiburan.

Selain itu, menurut Kementerian Kesehatan Indonesia pada tahun 2009, usia 17–25 tahun juga tergolong sebagai masa remaja akhir. Klasifikasi jarak usia ini dilakukan berdasarkan kondisi fisik dan perkembangan mental individu. Pada jarak usia ini, remaja memiliki minat terhadap intelektual sehingga lebih kritis dan ingin mencari pengalaman baru.

4. Pendidikan : Minimal SMA
5. SES : A – B

Berdasarkan survei Status Literasi Digital dari Kominfo pada tahun 2021, remaja dengan kelompok SES A–B lebih memiliki akses terhadap perangkat dan fasilitas yang mendukung aktivitas bermain gim.

## **B) Geografis**

1. Domisili : Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (JABODETABEK)

Berdasarkan data Indonesia Gen Z Report oleh IDN Times pada tahun 2024, mayoritas Gen Z yang tinggal di kota-kota besar seperti JABODETABEK sudah lebih beradaptasi dengan penggunaan teknologi, membuat mereka semakin bergantung dengan konsumsi media digital dalam keseharian.

## **C) Psikografis**

1. Remaja yang aktif menggunakan internet untuk mengakses berbagai media.
2. Remaja yang pernah atau tidak pernah ikut serta dalam tradisi angpau.
3. Remaja yang gemar memperoleh pengetahuan dan informasi baru terutama berhubungan dengan budaya.
4. Remaja yang suka membaca cerita.

## **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode perancangan Design Thinking pada buku berjudul “The Basics of User Experience Design” yang ditulis oleh Soegaard (2018) dan diterbitkan pada Interaction Design Foundation. Proses Design Thinking digunakan untuk mengetahui dan memahami sifat target audiens, mematahkan asumsi, dan mengidentifikasi masalah untuk menciptakan solusi terbaik yang inovatif dalam bentuk sebuah pengujian atau tes. Dalam hal ini, Design Thinking digunakan untuk membuat sebuah gim yang memfokuskan pada kebutuhan penggunanya. Design Thinking dibagi menjadi lima tahapan utama yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (h.11).

### **3.2.1 Empathize**

Sebelum memulai perancangan, penulis akan melakukan tahap *empathize* atau tahap memahami kebutuhan *user* dari gim yang akan dirancang (h.18). Penulis mengidentifikasi target audiens terlebih dahulu. Penulis

mendapatkan bahwa target audiens yang dituju yaitu remaja akhir berusia 17-25 tahun yang tinggal di kota-kota besar seperti JABODETABEK. Untuk mendapatkan data lebih dalam mengenai kebutuhan *user*, penulis melakukan penyebaran kuesioner, wawancara dengan ahli pada bidang topik dan media yang telah dipilih, melakukan studi eksisting serta studi referensi, dan mencari data-data pendukung lainnya. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk memahami kebutuhan mendasar dari target audiens. Data yang ingin didapatkan seperti pemahaman akan tradisi Angpau hingga preferensi media dan konten yang diinginkan. Wawancara dengan budayawan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang *valid* dan menyeluruh mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau. Sedangkan wawancara dengan *technical engineer* bertujuan untuk mendapatkan tips mengenai media yang akan dirancang oleh penulis yaitu berbentuk gim. Selanjutnya, penulis melakukan studi eksisting untuk mengidentifikasi setiap kelebihan dan kekurangan dari media yang mengangkat topik sama dengan perancangan yang dilakukan penulis. Selain itu, penulis akan melakukan studi referensi untuk mempelajari serta menganalisa mekanika gim, gaya visual, dan cara *storytelling* sebuah gim yang bertemakan edukasi atau mengenai budaya.

### 3.2.2 Define

Setelah pengumpulan data pada tahap *empathize*, penulis akan menyaring informasi yang didapatkan menjadi pengelompokkan kategori yang didasarkan pada kebutuhan *user* (h.18). Pada tahap *define*, penulis melakukan perbandingan dari setiap data lalu dibuat menjadi sebuah kesimpulan masalah. Tahap ini meliputi pembuatan *user persona* sebagai bentuk gambaran dari *user* yang ideal untuk perancangan gim mengenai tradisi Angpau ini. Selain itu, terdapat *user journey* untuk menggambarkan tahapan seorang pemain dalam memainkan gim. Melalui tahap *define*, penulis mencari masalah inti yang ingin diselesaikan dengan perancangan gim.

### 3.2.3 *Ideate*

Selanjutnya pada tahap *ideate*, penulis akan melakukan *brainstorming* untuk menemukan berbagai ide pemecahan masalah yang sudah dikelompokkan pada tahap *define* (h.20). Penulis membuat *mindmap* berisikan berbagai cabang ide untuk perancangan gim. Melalui *mindmap* yang telah dibuat, penulis mengambil beberapa *keyword* atau kata kunci yang dijabarkan lagi. Melalui penentuan *keyword*, penulis membuat beberapa alternatif turunan *big idea* yang dijadikan sebagai acuan dasar perancangan. Setelah itu, penulis membuat *moodboard* dan *color palette* untuk menentukan gaya visual, ilustrasi, desain karakter, warna, hingga tampilan gim yang sesuai dengan kumpulan ide tersebut. Selain itu, penulis juga membuat gambaran alur dari gim (*flowchart*) untuk mendapatkan gambaran konten. Dengan demikian, perancangan akan tetap tertuju kepada tujuan awal yaitu merancang sesuai dengan kebutuhan dan masalah *user*.

### 3.2.4 *Prototype*

Tahap *prototype* akan dilakukan ketika penulis sudah mendapatkan gambaran perancangan pada saat *ideate* (h.15). Penulis membuat *prototype* perancangan gim yang dimulai dengan pembuatan sketsa terlebih dahulu. Selanjutnya, penulis merancang *low fidelity* secara bersamaan dengan *wireframing* untuk membentuk tampilan dasar dan navigasi gim. Setelah itu, *prototype* dilanjutkan ke tahap *high fidelity* atau sudah memiliki visual dan interaksinya secara lengkap. Selain pembuatan *prototype* gim, penulis juga akan merancang berbagai media sekunder seperti *merchandise* berdasarkan pada tema dan cerita yang diangkat di dalam gim. Perancangan *prototype* bertujuan untuk membuktikan bahwa perancangan sudah mampu menyelesaikan masalah.

### 3.2.5 *Test*

Tahap terakhir yang akan dilakukan adalah melakukan pengujian *prototype* pada target audiens yang dipilih. Hal ini bertujuan untuk menguji solusi dari masalah desain yang diusulkan oleh penulis (h.16). Pertama, penulis

akan melakukan *alpha testing* dengan orang-orang terdekat penulis yang memenuhi kriteria target audiens. Penulis mencatat setiap reaksi dan pendapat yang diberikan. Kedua, penulis akan melaksanakan *market validation* atau *beta testing* untuk uji coba terhadap *user* atau target audiens yang tepat sesuai dengan *user persona* dan *user journey* yang sudah dibuat. Semua data yang diperoleh saat tahap testing akan digunakan untuk mendapatkan *insight* lebih yang akan digunakan untuk mengembangkan finalisasi perancangan gim.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Pada perancangan ini, penulis memilih untuk menggunakan teknik pengumpulan data berupa *mixed methods* (kualitatif dan kuantitatif) yang meliputi wawancara, penyebaran kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Teknik wawancara dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan setiap data yang berkaitan dengan pengetahuan masyarakat khususnya remaja akan sejarah dan makna dari tradisi Angpau. Studi eksisting dan studi referensi dilakukan untuk mendapatkan gambaran lebih dalam mengenai perancangan gim sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah. Tradisi Angpau merupakan tradisi pemberian atau penerimaan amplop merah berisikan uang yang seringkali dilaksanakan saat perayaan Tahun Baru Imlek (Olivia, 2021, h.92). Tradisi Angpau dilakukan karena dipercaya sebagai simbol mendatangkan keberuntungan dan mendapatkan kebahagiaan. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data tersebut, penulis mampu merancang gim sesuai *insight* baru yang didapatkan mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau.

#### **3.3.1 Wawancara**

Teknik wawancara termasuk teknik pengumpulan data secara kualitatif. Penulis akan melaksanakan pengumpulan data melalui wawancara untuk mendapatkan data primer mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau kepada budayawan dan data mengenai mekanika gim kepada seorang *technical engineer* yang ahli di bidang teknologi seputar gim. Dengan melakukan wawancara, penulis mampu merancang gim yang relevan menyesuaikan dengan ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui para ahli.

### A) Wawancara dengan Budayawan Tionghoa

Penulis akan melakukan wawancara dengan seorang budayawan Tionghoa untuk mendapatkan kebutuhan data mengenai perkembangan tradisi Angpau dari zaman ke zaman, makna atau simbolisme yang terkandung di dalam Angpau, syarat atau larangan dalam tradisi Angpau, hingga cara menyajikan konten informasi Angpau yang relevan dan efektif sesuai dengan aspek budaya Tionghoa. Dengan informasi tersebut, penulis lebih memahami akan wawasan tradisi Angpau sehingga dapat merancang gim yang lebih relevan dengan sejarah Angpau dan mampu mengutarakan makna yang terkandung di balik tradisi ini kepada generasi muda sekarang. Pertanyaan yang diajukan oleh penulis dalam wawancara ini mengacu pada teori yang dibuat oleh Creswell (2023) yang meliputi:

1. Berdasarkan pengalaman dan pengetahuan Anda, bagaimana tradisi Angpau ini berkembang dari dulu hingga sekarang?
2. Saat Imlek, mengapa ada banyak orang yang sering mengucapkan *kiong hi*?
3. Apa arti dari *gōng xǐ fā cái*? Mengapa seringkali terdengar terutama saat Imlek berlangsung?
4. Apa saja makna atau simbol yang terkandung dalam Angpau?
5. Apakah Angpau bisa diberikan pada kesempatan lain selain Imlek?
6. Menurut Anda, mengapa Angpau harus berwarna merah? Apa yang menjadi alasan atau arti dibalik penggunaan warna itu?
7. Apa syarat atau larangan yang harus diperhatikan saat memberikan atau menerima Angpau?
8. Apakah Anda mengetahui bahwa sekarang sudah ada perubahan dalam cara masyarakat memberikan atau menerima Angpau?
9. Saat ini, sudah ada Angpau Lebaran dan Angpau digital. Bagaimana tanggapan Anda terhadap perubahan tradisi Angpau dari zaman ke zaman?

10. Apakah Tindakan tersebut dapat mengubah makna asli dari tradisi Angpau?
11. Sekarang sudah banyak orang terutama generasi muda yang walaupun belum menikah sudah membagikan Angpau. Menurut Anda, apakah Tindakan tersebut sudah melenceng dari tradisi?
12. Bagaimana cara terbaik untuk menjaga nilai dan makna dari tradisi Angpau ini agar tetap relevan dengan generasi muda sekarang?
13. Menurut Anda, konten seperti apa yang cocok untuk dimasukkan ke dalam media yang membahas mengenai Angpau?
14. Apa saja aspek yang perlu saya perhatikan ketika membuat media tersebut agar tetap berjalan sesuai aspek budaya Tionghoa?

#### **B) Wawancara dengan Technical Engineer**

Penulis akan melakukan wawancara dengan seorang *technical engineer* gim untuk mendapatkan kebutuhan data mengenai faktor yang harus diperhatikan saat merancang gim, aspek penting yang harus ada dalam penyajian konten informasi, hingga cara menarik minat remaja melalui gim yang bertemakan kultur atau budaya Tionghoa, terutama mengenai Angpau. Dengan informasi tersebut, penulis mampu merancang gim mengenai tradisi Angpau yang informatif namun tetap relevan dengan preferensi generasi muda saat ini. Pertanyaan yang diajukan oleh penulis dalam wawancara ini mengacu pada teori yang dibuat oleh Creswell (2023) yang meliputi:

1. Sebagai seorang *technical engineer*, program atau aplikasi apa yang Anda rekomendasikan untuk seorang *game developer* pemula seperti saya?
2. Apa isu atau kendala yang paling sering dikeluhkan oleh pemain ketika bermain gim?

3. Faktor apa saja yang menjadi penentu bahwa sebuah gim itu menjadi menarik dan seru? Cara apa saja yang bisa dilakukan supaya pemain tidak cepat bosan?
4. Saat ini, genre gim apa yang paling diminati oleh generasi muda?
5. Berapa lama waktu yang biasa dibutuhkan dalam pembuatan sebuah gim?
6. Faktor apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah gim?
7. Apa saja aspek yang sering diabaikan dalam pengembangan gim dua dimensi tapi sebenarnya penting?
8. Bagaimana ekspektasi pemain terhadap gim yang mementingkan edukasi atau gim dengan unsur budaya?
9. Apakah ada contoh gim dua dimensi yang dianggap sukses terutama dari segi *storytelling* dan *gameplay*?
10. Bagaimana cara agar gim yang mengangkat tema budaya seperti tradisi Angpau tetap menarik bagi pemain generasi muda?
11. Menurut Anda, konten seperti apakah yang cocok untuk dimasukkan ke dalam sebuah gim bertemakan budaya?
12. Apa saja aspek yang perlu saya perhatikan ketika membuat gim ini agar tetap berjalan dan dapat memberikan informasi mengenai tradisi Angpau dengan baik?

### 3.3.2 Kuesioner

Teknik kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *purposive sampling* yang ditujukan kepada responden berusia 17-25 tahun dan bertempat tinggal di Jabodetabek. Penulis akan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan Google Forms. Penulis mengumpulkan data berupa pemahaman masyarakat terutama remaja akhir akan tradisi Angpau yang meliputi aturan atau syarat di dalam tradisi Angpau, nilai atau makna yang terkandung, variasi dari Angpau, hingga preferensi konten yang diinginkan. Pertanyaan pada kuesioner didasari oleh teori milik Creswell (2023) yang dibuat dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan	Jenis	Jawaban
Dari mana Anda tahu tentang tradisi Angpau?	Pilihan/ <i>Checkbox</i>	1. Keluarga/ Teman 2. Media sosial (Instagram, X, Facebook, Tiktok, Youtube, dan lainnya) 3. <i>Entertainment</i> ( <i>Game</i> , Film, <i>Podcast</i> , dan lainnya) 4. Berita 5. Lain-lain
Apa yang pertama kali terpikirkan ketika Anda mendengar kata “Angpau”?	Pilih Satu	1. Amplop warna merah 2. Uang jajan tambahan 3. Tradisi imlek 4. Simbol harapan 5. Tidak mengetahui
Kenapa Angpau identik dengan berwarna merah?	Pilih Satu	1. Menarik perhatian 2. Kebahagiaan 3. Nuansa Imlek 4. Keberanian 5. Mengusir roh jahat 6. Tidak tahu alasannya
Apa yang Anda ketahui tentang asal-usul atau sejarah tradisi Angpau?	Paragraf	(Diisi oleh responden)
Menurut Anda, seberapa penting apa isi atau nominal uang dalam sebuah Angpau?	Skala 1–6	1. Sangat Tidak Penting 6. Sangat Penting
Apakah Anda pernah merasa kecewa ketika jumlah uang	Skala 1–6	1. Tidak Pernah 6. Setiap Saat

Angpau yang diterima tidak sesuai harapan?		
Apa yang biasanya Anda lakukan dengan uang Angpau yang diterima?	Pilih Satu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ditabung untuk keperluan di masa depan</li> <li>2. Digunakan untuk membeli barang yang diinginkan</li> <li>3. Diberikan kepada orang tua atau keluarga</li> <li>4. Disumbangkan menjadi amal atau kegiatan sosial</li> </ol>
Seberapa sering Anda menghabiskan seluruh uang Angpau dalam waktu singkat setelah menerimanya?	Skala 1–6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak Pernah</li> <li>6. Setiap Saat</li> </ol>
Apakah Anda tahu bahwa tradisi Angpau memiliki nilai atau makna lebih dari sekadar memberi atau mendapatkan uang?	Pilih Satu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ya</li> <li>2. Tidak</li> </ol>
Apa nilai atau makna yang terkandung dalam tradisi Angpau?	Paragraf	(Diisi oleh responden)
Seberapa sering Anda menggunakan gestur ini (menunjukkan gambar <i>kiong hi</i> ) pada saat Imlek?	Skala 1–6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak Pernah</li> <li>6. Setiap Saat</li> </ol>
Apakah Anda mengetahui makna dari “ <i>kiong hi</i> ” atau “ <i>gōng xǐ fā cái</i> ”?	Pilih Satu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ya</li> <li>2. Tidak</li> </ol>

Apa makna dari ucapan atau gestur tersebut?	Paragraf	(Diisi oleh responden)
Berapa lama Anda mengakses internet dalam sehari?	Pilih Satu	1. < 1 jam 2. 1 – 2 jam 3. 2 – 3 jam 4. > 4 jam
Perangkat apa yang lebih sering digunakan Anda dalam aktivitas sehari-hari?	Pilih Satu	1. <i>Handphone</i> 2. PC/ Laptop
Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi seputar budaya atau tradisi?	Pilihan/ <i>Checkbox</i>	1. Keluarga/ Teman 2. Media sosial (Instagram, X, Facebook, TikTok, Youtube, dll) 3. <i>Entertainment</i> ( <i>Game</i> , Film, <i>Podcast</i> , dll) 4. Berita 5. Lain-lain
Seberapa sering Anda menemukan konten atau informasi mengenai tradisi Angpau, di luar dari perayaan imlek?	Skala 1–6	1. Tidak Pernah 6. Setiap Saat
Menurut Anda, format apa yang paling menarik untuk penyampaian informasi?	Pilih Satu	1. Visual dan Interaktif 2. Teks dan Naratif 3. Kombinasi Keduanya

### 3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan bagian dari teknik pengumpulan data secara kualitatif. Studi eksisting akan dilakukan kepada media informasi seperti buku, video, atau gim yang memberikan informasi mengenai tradisi saat Imlek, lebih spesifiknya yaitu tradisi Angpau. Analisis media akan

menggunakan metode *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* (SWOT). Studi ini bertujuan untuk pengambilan data mengenai kelebihan dan kekurangan dari media yang mengangkat topik yang serupa dengan perancangan penulis yaitu mengenai tradisi Angpau.

### 3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi menjadi bagian dari pengumpulan data secara kualitatif. Studi referensi akan dilakukan kepada media informasi interaktif berupa gim dua dimensi untuk mengambil data terkait gaya visual, mekanika gim, tampilan *user interface*, hingga cara penyampaian cerita melalui *digital storytelling*. Analisis akan menggunakan metode SWOT sebagai cara mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh gim tersebut untuk dijadikan referensi perancangan gim penulis.

