

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut subjek perancangan untuk media ensiklopedia digital tentang permainan tradisional Jawa Tengah :

1. Demografis
 - a. Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
 - b. Usia : 6-12 tahun

Usia 6-12 tahun menjadi sasaran untuk harus melihat ensiklopedia tersebut, karena di antara usia 6-12 tahun, anak-anak berada di fase operasional konkret (Garg & Singh, 2025) mereka sudah mampu berpikir logis tentang hal-hal konkret, memproses informasi secara bertahap, dan cocok dengan materi yang ditunjukkan melalui aktivitas interaktif sederhana, permainan langkah-langkah, dan teks bergambar. Ini memungkinkan desain media, termasuk bahasa, struktur navigasi, dan aktivitas interaktif, disesuaikan untuk membantu pembelajaran dan pengenalan budaya. Anak-anak berusia 6-12 tahun dipilih karena mereka berada di tahap kognitif yang memungkinkan mereka menggunakan media digital interaktif untuk memahami informasi faktual dan instruksional tentang permainan tradisional (Garg & Singh, 2025).

- c. Pendidikan : SD
- d. SES : A-B

Anak-anak dengan SES (Socio-Economic Status) menengah ke atas memiliki akses yang lebih baik terhadap teknologi digital, seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta lebih terbiasa menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, mereka menjadi sasaran yang sesuai untuk melihat ensiklopedia digital ini karena infrastruktur dan fasilitas belajar yang mereka miliki

mendukung akses ke media berbasis digital. Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi menengah umumnya lebih terampil, lebih produktif, dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang keamanan dalam penggunaan teknologi digital dibandingkan anak-anak dari keluarga ekonomi rendah, yang umumnya hanya mengenal perangkat digital sebagai sarana bermain dan hiburan (Fatmawati & Sholikin, 2019).

e. Domisili : Kabupaten dan Kota di Jawa Tengah

Aspek pendidikan, komunitas, struktur institusional, tata kelola, serta keterampilan digital merupakan elemen penting yang perlu mendapatkan perhatian dalam konteks digitalisasi. Meski kesenjangan digital di Indonesia telah banyak diteliti, termasuk perbedaan akses antara wilayah pedesaan dan perkotaan serta upaya untuk menguranginya, sebagian besar kajian tersebut masih terbatas pada isu media dan infrastruktur, tanpa banyak menggali dimensi sosial dan kapasitas manusia yang lebih luas (Hadi, 2018) .

Anak-anak di kota cenderung memiliki akses internet dan media digital yang lebih luas dibandingkan anak-anak di pedesaan, yang membuat mereka lebih siap untuk menggunakan ensiklopedi digital sebagai alat pembelajaran.

2. Psikografis

- a. Anak-anak yang akrab dengan teknologi digital sebagai sarana hiburan sekaligus pembelajaran.
- b. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu terhadap budaya lokal, khususnya permainan tradisional.
- c. Anak-anak mudah tertarik pada konten visual dan interaktif, karena warna, gambar, dan elemen gerak menarik perhatian, mendorong eksplorasi, kreativitas, serta pemahaman yang lebih baik.

3. *Behavioral*

- a. Anak-anak yang mengakses konten edukatif dan hiburan secara online cenderung mencari pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sambil menikmati hiburan digital yang menarik, yang memadukan pembelajaran dengan kesenangan secara bersamaan.

Anak yang sering menggunakan produk digital yang mudah diakses, gratis, dan menyenangkan

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan Ensiklopedia Digital Tentang Permainan Tradisional Jawa Tengah menggunakan teori dari (Soegaard, 2018) yaitu, *Design Thinking* yang terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Penggunaan teori *Design Thinking* ini berfokus pada pemahaman pengguna, sehingga hasil perancangan tidak hanya informatif tetapi juga relevan bagi generasi saat ini. Perancangan dapat dilakukan secara sistematis mulai dari mencari tahu kebutuhan serta pandangan pengguna terhadap permainan tradisional, merumuskan masalah utama, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat rancangan awal, hingga menguji efektivitas media yang dibuat.

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap awal pembuatan ensiklopedia digital untuk permainan tradisional Jawa Tengah, fokusnya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna. Proses ini termasuk melakukan observasi langsung di Jawa Tengah, melakukan wawancara dengan pelaku budaya untuk memahami sudut pandang pengguna agar solusi yang dibuat lebih tepat dan bermanfaat.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define*, masalah yang ditemukan adalah kurangnya catatan atau dokumentasi tentang permainan tradisional Jawa, yang membuat sulit bagi generasi muda untuk mempelajarinya. Ensiklopedia

digital dibuat untuk membantu mendokumentasikan permainan tradisional dan memudahkan aksesnya. Pada tahap ini, peneliti juga merumuskan kebutuhan berdasarkan hasil dari tahap *Empathise*, lalu menyusun masalah secara jelas agar perancangan lebih terfokus. Analisis ini mencakup pemilihan kelompok usia yang tepat dan gaya visual yang sesuai, sehingga tampilan sesuai dengan karakter pengguna target.

3.2.3 *Ideate*

Tujuan dari tahap *Ideate* adalah agar informasi menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh pembaca dengan cara berpikir kritis dan terbuka sambil mengembangkan ide dan menemukan konsep visual dan solusi kreatif. Ini termasuk memilih gaya ilustrasi (realistik, kartun, atau minimalis), format penyajian (abjad, tema, atau wilayah), dan menyusun cerita yang informatif, naratif, atau interaktif. Ide direalisasikan dengan membuat *mindmapping*, *big idea*, *tone of voice*, *moodboard*, *site map*, *flowchart*, dan *element interface*. Tujuannya adalah agar informasi menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh pembaca.

3.2.4 *Prototype*

Seluruh ide dan konsep yang telah dirancang secara visual diwujudkan dalam bentuk prototipe. Prototipe untuk ensiklopedia ini dikembangkan dengan merancang tata letak halaman, memilih tipografi yang sesuai untuk audiens target, menggambar ilustrasi yang membantu menyampaikan pesan, dan menggunakan infografis untuk memudahkan pemahaman setiap permainan tradisional. Proses ini direalisasikan dengan membuat *wireframe*, *lowfidelity*, *high fidelity*, dan *prototyping*. Dengan adanya prototipe ini, rancangan dapat diuji dan dievaluasi lebih lanjut agar hasil akhir menjadi media yang informatif, menarik, dan efektif sebagai sarana edukasi sekaligus pelestarian budaya.

3.2.5 *Test*

Pada tahap ini dilakukan dengan menguji prototipe kepada target pengguna untuk melihat seberapa mudah informasi dipahami, tampilan

visual yang menarik dan dapat meningkatkan minat pengguna. Tanggapan dari pengguna sangat penting untuk melakukan perbaikan, sehingga solusi akhir yang dihasilkan akan lebih matang, efektif dan sesuai dengan ekspektasi pengguna

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian tentang perancangan ensiklopedia digital tentang permainan tradisional Jawa Tengah menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Metode ini dipilih karena dapat menggali lebih banyak data tentang makna, nilai, dan pengalaman orang-orang yang bermain permainan tradisional secara langsung. Beberapa model yang digunakan dalam metode kualitatif adalah wawancara mendalam dengan narasumber yang paham, serta diskusi kelompok *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan lebih banyak pendapat dari berbagai orang. Dengan cara ini, peneliti bisa mengetahui pandangan, kebutuhan, dan tantangan masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional.

3.3.1 Observasi

Suharismi Arikunto (2015) yang dikutip dalam Hasanah dan Utami mengungkapkan bahwa observasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan melalui pengamatan secara cermat serta pencatatan yang tersusun secara sistematis (Hasanah & Utami, 2017).

Bentuk permainan ini erat terkait dengan objek yang diteliti, yaitu proses pembuatan ensiklopedia digital permainan tradisional Jawa Tengah. Ragaman permainan tradisional yang kuat masih ada dalam kehidupan masyarakat di Jawa Tengah, terutama di daerah pedesaan, menjadi alasan observasi ke daerah ini. Permainan seperti egrang, gobak sodor, dan benthik tidak hanya menjadi hiburan, melainkan juga mengajarkan nilai-nilai sosial dan kerja sama.

Metode observasi dipilih karena memungkinkan penulis mendapatkan data langsung dari sumbernya, yaitu permainan tradisional yang masih dimainkan di masyarakat. Teknik ini dianggap

penting untuk pemahaman peneliti tentang aturan main, nilai-nilai, dan konteks sosial budaya permainan. Data yang dikumpulkan dengan melihat langsung di lapangan lebih akurat dan relevan daripada dengan hanya bergantung pada literatur. Informasi yang diperoleh disusun dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membangun konten ensiklopedia digital dengan menggunakan teknik pencatatan sistematis.

3.3.2 Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan penulis adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah jenis wawancara yang bebas di mana pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap tidak digunakan untuk mengumpulkan data; daripada itu, pedoman wawancara yang digunakan hanyalah uraian singkat tentang topik wawancara (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, dilakukan dua wawancara dengan sumber yang berbeda pada waktu yang berbeda dan melalui media yang berbeda. Sumber pertama diwawancarai secara langsung dengan tujuan mendapatkan informasi perkembangan permainan tradisional. Wawancara kedua dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting dengan tujuan menggali strategi editor dalam mengelola konten digital.

Metode wawancara dipilih karena dapat memberikan data yang lebih mendalam langsung dari sumber yang dibutuhkan. Wawancara dengan budayawan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang sejarah, fungsi sosial, dan nilai budaya permainan tradisional. Di sisi lain, editor website diwawancarai untuk mendapatkan pemahaman tentang pengelolaan konten digital, gaya bahasa, dan pendekatan penyajian informasi.

1. Wawancara dengan Budayawan

Wawancara akan dilakukan kepada sejarawan yang memiliki pemahaman mendalam mengenai budaya dan tradisi lokal di Jawa Tengah. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang sejarah permainan tradisional, memahami sejarahnya, fungsi sosial, nilai budaya, dan kondisi pelestarian permainan tradisional. Data yang dikumpulkan dari antropolog atau budayawan ini akan menjadi dasar untuk menyusun konten historis dan kontekstual dalam ensiklopedia, sehingga pembaca, khususnya anak-anak, akan menikmatinya. Penulis membagi daftar pertanyaan menjadi beberapa bagian berikut :

1. Menurut Bapak/Ibu, apa yang dimaksud dengan permainan tradisional di Jawa Tengah?
2. Sejak kapan permainan tradisional dikenal dan dimainkan di masyarakat?
3. Apa saja contoh permainan tradisional yang populer di Jawa Tengah?
4. Bagaimana perkembangan permainan tradisional ini dari generasi ke generasi?
5. Apakah permainan ini memiliki fungsi sosial atau ritual di masyarakat? Bisa beri contoh?
6. Nilai-nilai budaya apa yang biasanya terkandung dalam permainan ini (misalnya gotong royong, sportivitas)?
7. Bagaimana perbedaan cara anak-anak memainkan permainan tradisional dahulu dan sekarang?
8. Apakah aturan permainan banyak berubah? Apa faktor penyebab perubahan tersebut?
9. Menurut Anda, mengapa permainan tradisional penting untuk dipelajari dan dilestarikan?
10. Bagaimana kondisi dokumentasi permainan tradisional saat ini, baik tertulis maupun visual?

11. Apa tantangan terbesar dalam melestarikan permainan tradisional di era digital?
12. Menurut Anda, bagaimana peran media visual (ensiklopedia, animasi, atau interaktif) dalam mendukung pelestarian permainan tradisional?

2. Wawancara dengan Editor Website

Wawancara juga akan dilakukan dengan Editor Website, yang merupakan orang yang memiliki pengalaman dalam pembuatan materi pada *website* yang lebih mengarah kepada *copywriting*. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami peran, proses, tantangan, dan strategi editor dalam mengelola konten digital agar tetap berkualitas, sesuai audiens, dan relevan dengan perkembang. Informasi yang diperoleh dari editor *website* ini akan digunakan sebagai referensi untuk merancang gaya komunikasi visual dan naratif dalam ensiklopedia agar tetap edukatif, menyenangkan, dan menarik bagi pembaca.

1. Bisa ceritakan bagaimana peran utama Anda sebagai editor di website ini, dan apa tanggung jawab harian yang paling penting?
2. Bagaimana alur kerja editorial dari ide konten sampai artikel tayang di website?
3. Standar penulisan atau gaya bahasa seperti apa yang biasanya Anda terapkan agar konsisten di semua artikel?
4. Menurut Anda, apa kriteria konten yang dianggap “layak terbit” dan bisa menarik audiens target?
5. Bagaimana cara Anda memahami kebutuhan audiens—apakah berdasarkan data analytics, feedback pembaca, atau pengalaman editorial?

6. Apa tantangan terbesar yang sering dihadapi editor dalam mengelola konten digital (misalnya keterbatasan penulis, waktu, atau kualitas tulisan)?
7. Bagaimana Anda memastikan konten tetap relevan dengan tren terbaru tanpa kehilangan kredibilitas?
8. Sejauh mana algoritma mesin pencari, atau tren media sosial memengaruhi keputusan editorial Anda?
9. Menurut Anda, bagaimana peran visual (infografis, foto, ilustrasi) dalam memperkuat konten artikel di website?
10. Bisakah Anda berbagi contoh artikel atau kampanye konten yang menurut Anda paling berhasil menarik audiens? Apa faktor keberhasilannya?
11. Sebaliknya, apakah pernah ada konten yang kurang berhasil? Menurut Anda, apa penyebabnya?
12. Menurut Anda, inovasi apa yang dibutuhkan di dunia editorial website ke depan agar tetap relevan untuk audiens digital?

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion akan dilakukan kepada anak-anak berusia 6–12 tahun yang bersekolah di Jawa Tengah sebagai pelajar untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman mereka terhadap permainan tradisional, pengalaman mereka dalam memainkan permainan tersebut, mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal, memainkan, dan menilai permainan tradisional, mengetahui ketertarikan anak-anak jika permainan tradisional dikemas dalam bentuk digital, serta preferensi visual dan bentuk penyampaian informasi yang menarik bagi mereka dalam media ensiklopedia yang dirancang. Penulis membagi daftar pertanyaan menjadi beberapa bagian berikut :

1. Kalau kamu ingin tahu sesuatu, biasanya kamu cari tahu dari mana? Misalnya tanya orang tua, guru, teman, atau lihat di media.
2. Pernah nggak kamu pakai HP, tablet, atau komputer untuk mencari hal yang kamu suka? Biasanya kamu cari apa?
3. Kalau mau tahu permainan baru, biasanya kamu dapat informasinya dari mana?
4. Apakah kamu suka bertanya ke teman, keluarga, atau guru ketika ingin tahu sesuatu? Kenapa?
5. Pernah nggak kamu coba aplikasi atau website khusus anak-anak? Kalau iya, apa yang kamu ingat atau sering dipakai?
6. Kartun atau animasi apa yang paling kamu suka tonton, dan kenapa kamu suka itu?
7. Kalau nonton kartun, kamu lebih senang yang ceritanya lucu, seru, atau penuh petualangan?
8. Gaya gambar seperti apa yang kamu suka, misalnya warna-warna cerah, karakter lucu, atau gambar yang mirip nyata?
9. Kamu lebih suka kartun yang pendek dan cepat selesai, atau yang ceritanya panjang dan bersambung?
10. Kalau ada permainan tradisional dibuat jadi kartun atau animasi, kira-kira kamu tertarik nggak untuk menontonnya?
11. Apa kamu pernah main permainan tradisional? Permainan apa saja yang pernah kamu coba?
12. Kalau main permainan tradisional, bagian mana yang paling kamu suka?
13. Menurut kamu, permainan tradisional itu seru atau membosankan? Kenapa?
14. Kalau permainan tradisional dibuat jadi game atau video digital, kamu mau coba main atau menonton nggak?

15. Kalau kamu boleh usul, permainan tradisional sebaiknya dibuat seperti apa supaya lebih seru dan kamu mau main atau menontonnya?

3.3.4 Studi Eksisting

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode studi yang sudah ada untuk e-book yang berisi informasi tentang permainan tradisional. Penulis melakukan analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats (SWOT) dalam studi saat ini untuk menentukan kelebihan, kekurangan, peluang, dan tantangan dari media yang telah ada. Analisis ini dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas desain ensiklopedi digital yang sedang dibuat. Perancang dapat membuat konten, antarmuka, dan fitur yang lebih sesuai, mudah digunakan, dan menarik dengan mengetahui apa yang diinginkan, preferensi, dan perilaku pengguna. Hal ini akan meningkatkan pengalaman belajar, keterlibatan pengguna, dan daya tarik ensiklopedia digital secara keseluruhan, selain membuat informasi lebih mudah diakses dan diakses.

