

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan media informasi untuk mengenalkan budaya Festival Kue Bulan, berikut ini adalah subjeknya:

A. Target Audiens Primer

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
 - b. Etnis : Tionghoa
 - c. Usia : 14-18 tahun (remaja pertengahan)

Pada usia remaja pertengahan, individu berusia 14-18 tahun mampu menggunakan proses berpikir yang lebih kompleks, pikiran sebab-akibat lebih luas, dan kemampuan menganalisis lebih dalam (Fadli, 2022). Menurut teori psikososial Erik Erikson, remaja berada dalam masa yang aktif mencari jati diri, nilai, dan identitas sosial. Secara pembentukan karakter dan lingkup sosial, remaja memiliki dorongan yang kuat untuk terhubung dan berbagi. Hal ini mendukung adanya kesempatan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada audiens yang lebih luas (Chwialkowska, 2019, h. 34-35).

Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung mencari cara kreatif untuk membuat sebuah budaya atau tradisi relevan dengan kehidupan yang modern. Remaja juga dinilai lebih adaptif dengan hal baru dan terbuka secara pikiran. Dengan media informasi yang interaktif dan sesuai dengan ketertarikan remaja, akan ada peningkatan pemahaman budaya lokal dan minat untuk belajar budaya (Rahmi et al., 2025, h.181-183). Generasi muda merupakan target audiens yang pas karena pengenalan budaya sejak dini bukan hanya sekedar untuk pengetahuan tapi membentuk identitas sejak awal. Maka, untuk penelitian ini ditetapkan target audiens remaja usia 14-18 tahun supaya mampu

berpartisipasi aktif dan membuka ruang ketertarikan terhadap Festival Kue Bulan.

d. Pendidikan : SMP, SMA, S1

e. SES : A-B

Berdasarkan pola konsumsi masyarakat di Jakarta, dari data BPS (2021), seluruh bagian Jakarta menempati posisi 10 teratas. Yang paling unggul diurutkan dari Jakarta Timur, Jakarta Selatan, Jakarta Barat, Jakarta Utara, dan Jakarta Pusat. Maka, dalam pengurutan SES, masyarakatnya rata-rata berada di B-A dengan pengeluaran rumah tangga lebih dari lima juta.

Dalam konteks pelestarian budaya, kondisi SES sangat berdampak sesuai dengan klasifikasinya. SES menengah-atas (B-A) mempunyai lebih banyak akses ke pendidikan, fasilitas, dan jaringan ekonomi, sehingga dapat mendukung kegiatan budaya baik secara finansial maupun partisipasi (Mulyono et al., 2025, h. 9091-9095). Dalam penelitian terhadap Kampung Wisata Tehyan (Mulyono et al., 2025), menyimpulkan bahwa dalam komunitas SES rendah, tradisi hanya akan bertahan secara simbolis. SES menengah ke atas mendapatkan pendidikan yang jauh lebih memadai sehingga dapat mengerti pentingnya penerusan budaya serta penanaman maknanya. Maka, untuk penelitian ini digunakan SES B-A dengan harapan target audiens mampu mempelajari lebih dalam budaya Festival Kue Bulan, sehingga mencegah pergeseran nilai budaya.

2. Geografis: Area Jakarta.

Etnis keturunan Tionghoa banyak ditemukan di Jakarta. Berdasarkan data yang diambil tahun 2010, provinsi di Indonesia yang paling banyak orang Tionghoa adalah DKI Jakarta. Kenaikan populasi ini menandakan adanya perkembangan budaya Tionghoa yang pesat di daerah tersebut (Goodstats, 2010).

3. Psikografis

- a. Remaja yang tidak mengetahui tentang Festival Kue Bulan.
- b. Remaja yang tertarik dengan budaya (khususnya Tionghoa).

- c. Remaja yang tertarik pada media interaktif yang memiliki unsur permainan.

B. Target Audiens Sekunder

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 19-24 tahun (remaja akhir)

Target sekunder merupakan remaja akhir yang sudah mengalami pembentukan identitas tetapi masih ingin belajar lebih banyak tentang dunia sekitar. Remaja akhir memiliki kecenderungan berpikir mandiri dan sudah memiliki prinsip hidup sebagai pedoman. Pengenalan budaya bisa menjadi salah satu pemicu dalam mengasah pola pikir serta pendorongan untuk melestarikan sesuatu yang dinilai layak (Fadli, 2022).

Selain itu remaja akhir mampu membuat lingkup sosialnya sendiri sehingga memungkinkan terjadinya pengenalan budaya lewat teman. Salah satu hal yang perlu ditingkatkan dalam upaya pengenalan budaya adalah motivasi. Interaksi dengan teman sebaya atau orang yang berada dalam lingkup sosial yang sama mampu meningkatkan motivasi untuk belajar (Amelia et al., 2024). Dengan dukungan sosial dan media yang sesuai maka penyaluran budaya Festival Kue Bulan dapat dilakukan dengan baik.

- c. Pendidikan : SMA, S1
- d. SES : tidak dibatasi

2. Geografis: Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

Pemilihan geografis untuk target audiens sekunder lebih besar karena tidak dibatasi dengan etnis atau latar belakang orang tersebut. Namun, sebanyak apa budaya terpapar dalam lingkungan. Daerah Jabodetabek memiliki konsentrasi dan jejak budaya Tionghoa yang sangat kuat dilatarbelakangi oleh sejarah migrasi serta perdagangan (Goodstats, 2024).

3. Psikografis

- d. Remaja yang tidak mengetahui tentang Festival Kue Bulan.
- e. Remaja yang tertarik dengan budaya (khususnya Tionghoa).
- f. Remaja yang tertarik pada media interaktif yang memiliki unsur permainan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan gim papan akan menggunakan teori Tracey Fullerton yang berfokus dalam tata fondasi yang benar dalam pembuatan gim. Tracey Fullerton (2024) menguraikan proses pembuatan gim papan dengan empat langkah yang dikemas secara efisien. Metode tersebut adalah *Ideation*, *Prototyping*, dan *Playtesting*. Tahap *Ideation* merupakan tahap awal di mana konsep, tujuan, serta ide awal desain dari gim difokuskan. *Prototyping* adalah tahap di mana elemen diwujudkan dalam bentuk fisik seadanya untuk menguji keselarasan mekanisme dan fundamental gim. Tahap *Playtesting* merupakan umpan balik dari pengujian yang mengevaluasi kekurangan dan kelebihan prototipe gim.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada pengalaman serta perspektif dari pengguna. Data yang dikumpulkan sejenis data non-numerik untuk menjawab pertanyaan penelitian (Christensen et al., 2015). Metode pengambilan data yang akan digunakan adalah wawancara, kuesioner, *Focus Group Discussion*, studi eksisting, dan studi referensi. Wawancara akan dilakukan dengan ahli terkait. Kuesioner dan *Focus Group Discussion* akan dilakukan kepada target audiens. Pendalaman studi mengenai karya yang sudah ada pada studi eksisting dan referensi, akan menganalisa karya yang berhubungan untuk diasah pola dan tema yang diangkat.

3.2.1 *Ideation*

Riset dan pendalaman materi akan dilakukan untuk mendeterminasi kelayakan gim papan dengan tema yang diangkat. Tema dan topik yang akan dikaitkan pada gim akan diperdalam, serta mencari referensi gim papan yang sudah pernah ada. Tahap *Ideation* mengambil data dari hasil wawancara dengan ahli, FGD, kuesioner untuk memahami topik yang diangkat serta

kebutuhan target audiens. Dengan begitu, penulis dapat memproses pengembangan gim papan dengan fondasi yang kuat dan sesuai konteks permasalahan yang diangkat. Dalam proses ini penulis juga mengeksplorasi gaya desain yang akan diterapkan (Schell, 2020).

3.2.2 Prototyping

Setelah melewati tahapan desain, maka selanjutnya penulis akan membuat hasil desain tersebut akan dibuat versi awal atau prototipe berdasarkan rancangan yang telah dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai kelayakan serta efektif dari gim papan yang sudah dirancang. Materi yang digunakan dalam prototipe sederhana untuk penggambaran mekanisme gim.

3.2.3 Playtesting

Penulis akan melibatkan pihak luar yang merupakan target audiens untuk memperoleh data mengenai bagaimana jalan permainan, kendala apa yang muncul, serta variabel lainnya yang mungkin mempengaruhi kelayakan gim papan. Tahapan ini dapat dilakukan berulang kali sampai menemukan mekanisme yang pas untuk permainan papan. Target audiens dapat memberikan kritik dan saran untuk pengembangan mekanisme, maupun visual. Hasil dari data yang diperoleh dari *playtesting* akan disalurkan oleh penulis sebagai masukan yang bermanfaat dalam penekanan efektivitas dalam media informasi gim papan. Lalu, penulis juga akan melakukan *Evaluation and Revision*. Evaluasi yang komprehensif dapat membantu menyempurnakan gim papan sehingga dapat digunakan lebih optimal dalam menyampaikan tema yang diangkat. Setelah menyimpulkan hasil *feedback*, penulis akan merevisi prototipe yang sudah ada, dan akan diulang kembali sampai mekanisme gim dinilai cukup untuk menjadi solusi permasalahan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan ini, digunakan teknik penelitian wawancara ahli, FGD, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi untuk mengulik data tentang Festival Kue Bulan. Festival Kue Bulan adalah perayaan ritual masyarakat Tionghoa sebagai bentuk syukur atas berjalannya pertengahan musim. Perayaan ini

mengandung banyak nilai tradisi dan moral yang diwariskan secara turun temurun, namun seiring berjalannya waktu tradisi dan ritual tersebut tidak diteruskan sehingga memungkinkan adanya pergeseran nilai-nilai budaya (Meliana & Rudiansyah, 2022). Tujuan utama teknik pengumpulan data adalah untuk memperoleh data mendalam pengetahuan masyarakat tentang Festival Kue Bulan, sehingga media informasi berupa gim papan dapat tersusun dengan baik.

3.3.1 In-depth Interview

Salah satu teknik pengumpulan data primer yang penulis lakukan adalah wawancara dengan ahli. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman lebih dalam tentang Festival Kue Bulan dari pandangan orang yang mengetahui makna serta nilai tradisional yang terkandung dalam perayaan tersebut. Melalui wawancara ini, penulis akan mendapatkan pengetahuan lebih mengenai ritual, tradisi, dan keunikan dari perayaan Festival Kue Bulan dengan rinci.

Penulis akan mewawancarai Dr. Ruby Santamoko. S.Ag., M.M.Pd. yang merupakan Ketua Badan Pengurus Perkumpulan Boen Tek Bio yang merupakan sebuah Klenteng yang lekat dengan budaya Tionghoa. Wawancara dilakukan secara *online* melalui *Google Meet*. Tujuannya adalah mengetahui makna filosofis dan sembahyang Festival Kue Bulan. Selain itu, penulis juga berharap melalui wawancara akan mendapatkan pandangan tentang cara efektif mewariskan budaya. Indikator pertanyaan wawancara dengan ahli budaya akan diambil dari teori Meliana & Rudiansyah (2024) adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman tentang Festival Kue Bulan
 - a. Apa yang dimaksud dengan Festival Kue Bulan?
 - b. Apa makna filosofis dan nilai budaya yang terkandung dalam festival ini?
 - c. Keterkaitan Festival Kue Bulan dengan cerita legenda atau mitos, apakah bisa diceritakan?
2. Tradisi dan praktik dalam perayaan
 - a. Apakah perayaan masyarakat Tionghoa di Indonesia dan di Cina berbeda?

- b. Bagaimana aturan dari ritual upacara Festival Kue Bulan?
 - c. Apakah keberagaman suku Tionghoa mempengaruhi secara budaya terhadap ritual Festival Kue Bulan?
3. Pengetahuan tentang Kue Bulan
- a. Ada banyak kue bulan yang beredar khususnya saat perayaan Festival Kue Bulan mulai dekat, apakah ada filosofi di balik bentuk, rasa, atau isian dari kue bulan?
 - b. Kue bulan apa yang biasanya dipakai dalam Festival Kue Bulan?
 - c. Apakah ada makna khusus dalam hal berbagi kue bulan dengan keluarga atau kerabat?
4. Penyebaran Kebudayaan Festival Kue Bulan
- a. Bagaimana perkembangan perayaan Festival Kue Bulan di Indonesia dari masa ke masa?
 - b. Menurut anda apakah generasi muda Tionghoa di Indonesia masih merayakan Festival Kue Bulan dengan antusias?
 - c. Menurut anda, apakah tantangan terbesar dalam memperkenalkan atau menyebarkan kebudayaan khususnya ke generasi muda?

Pertanyaan sudah dibagi menjadi empat bagian yang terfokus pada satu topik tertentu. Penulis akan melakukan sesi wawancara dengan menggunakan poin-poin di atas sebagai acuan.

3.3.2 Kuesioner

Penulis akan membagikan kuesioner kepada remaja khususnya yang berusia 14-18 tahun keturunan Tionghoa, yang memiliki ketertarikan dengan budaya, dan berdomisili di Tangerang. Kuesioner digunakan sebagai alat pengukur pengetahuan dan kesadaran remaja akan Festival Kue Bulan, serta memperkirakan media informasi yang sesuai dengan preferensi target audiens. Maka, data yang diambil berupa kualitatif karena penulis menanyakan kesetujuan mengenai pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan Festival Kue Bulan. Acuan untuk kuesioner mengikuti teori Meliana & Rudiansyah (2024), daftar pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jenis Jawaban	Pilihan Jawaban
1.	Usia	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 14 • 16 • 16 • 17 • 18
2.	Pekerjaan	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar • Mahasiswa • Lainnya
3.	Gender	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki • Perempuan
4.	Apakah kamu keturunan Tionghoa?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
5.	Domisili	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jakarta Barat • Jakarta Timur • Jakarta Utara • Jakarta Selatan • Jakarta Pusat
6.	Apakah kamu pernah mendengar tentang Festival Kue Bulan (<i>Mid-Autumn Festival</i>)?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
7.	Dari mana Informasi yang kamu dapatkan tentang Festival Kue Bulan?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Teman • Keluarga • Sekolah • Media Sosial • Tidak tahu apa-apa

			<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya: ____
8.	Apa yang pertama kali terlintas dalam pikiranmu saat mendengar Festival Kue Bulan? (Boleh pilih lebih dari satu)	<i>Checkbox</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Legenda Hou Yi dan Chang E • Membagikan kue bulan • Kelinci putih • Kebersamaan keluarga • Bulan purnama • Lentera • Tidak tahu apa-apa • Lainnya: ____
9.	Apakah kamu pernah ikut merayakan Festival Kue Bulan?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
10.	Seberapa tahu kamu tentang upacara Festival Kue Bulan?	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat tahu • Tidak tahu
11.	Berikut ini mana yang menurut kamu ada di ritual upacara Festival Kue Bulan? (Boleh pilih lebih dari satu)	<i>Checkbox</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Makan Kue Bulan • Mendengarkan kisah legenda • Menyalakan lentera • Main kembang api • Menyanyikan lagu pujian • Berkumpul bersama keluarga

			<ul style="list-style-type: none"> • Mengeluarkan kelinci putih • Mengucap syukur kepada dewi dan leluhur • Lainnya: _____
12.	Apakah kamu tertarik untuk mengikuti perayaan festival kue bulan?	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat tertarik • tidak tertarik
13.	Menurut kamu, dari informasi dari Festival Kue Bulan apa yang unik dan berkesan?	<i>Checkbox</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Makan kue bulan • Berkumpul dengan keluarga • Mendengarkan cerita/mitos tentang Kue Bulan • Sejarah dan makna filosofis tentang Kue Bulan • Tradisi atau kegiatannya
14.	Media apa yang menurut kamu paling menarik untuk mengenalkan budaya Festival Kue Bulan?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Video pendek • Artikel/blog • Permainan (game/gim papan) • Infografis/poster digital

15.	Apakah kamu tertarik dengan konsep belajar budaya lewat bermain?	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat tertarik • Tidak tertarik
16.	Apakah kamu pernah bermain gim papan?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sering • Kadang-kadang • Pernah mencoba sekali • Tidak pernah
17.	Jika ada gim papan yang mengenalkan Festival Kue Bulan, apakah kamu tertarik untuk memainkannya?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat tertarik • Tertarik • Biasa saja • Tidak tertarik
18.	Apakah kamu tertarik untuk mengikuti beta testing gim papan mengenai Festival Kue Bulan?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ya (lanjut ke daftar <i>beta testing</i>) • Tidak
19.	(Beta Testing) Nama dan nomor telepon	Jawaban terbuka	

Kuesioner ini akan digunakan untuk mengetahui minat remaja terhadap budaya. Jawaban responden akan menjadi tolak ukur pandangan remaja terhadap Festival Kue Bulan. Hasil data yang akan diperoleh,

membantu penulis dalam menentukan media informasi yang sesuai dengan target audiens, dan bagaimana pembentukan interaktivitasnya.

3.3.3 Focus Group Discussion

Pada tahap ini, penulis akan melakukan diskusi kelompok dengan kalangan remaja usia 14-18 tahun. *Focus Group Discussion* (FGD) ini dilakukan untuk mengumpulkan pengetahuan serta sudut pandang dari kelompok akan Festival Kue Bulan dan bagaimana cara mereka merayakannya. Melalui *Focus Group Discussion*, penulis dapat mengeksplorasi pandangan target audiens mengenai kebudayaan Tionghoa baik upacaranya atau cara menyingkapi ritual yang ada. Pandangan kelompok terhadap media yang akan dibuat juga membantu efektivitas pembuatan gim papan. Indikator pertanyaan FGD akan diambil dari teori Meliana & Rudiansyah (2024) adalah sebagai berikut:

1. Saat perayaan besar Tionghoa, apa yang anda lakukan, misal saat kumpul keluarga?
2. Apakah ada permainan atau kegiatan yang anda lakukan saat kumpul keluarga?
3. Pernahkah mendengar tentang Festival Kue Bulan sebelumnya? Jika iya, dari mana?
4. Apa yang pertama kali terlintas ketika mendengar Festival Kue Bulan?
5. Apakah anda pernah merayakan Festival Kue Bulan, bagaimana anda merayakannya?
6. Menurut anda apa bagian paling unik atau menarik dari Festival Kue Bulan?
7. Apakah anda atau keluarga pernah ikut merayakan festival kue bulan dengan adatnya? Apakah anda tertarik untuk ikut merayakan?
8. Apakah anda tertarik dengan kebudayaan, aspek apa yang membuat anda tertarik?

9. Bentuk media informasi seperti apa yang biasanya anda gemari?
Dapat informasi mengenai budaya dimana?
10. Apakah pernah main *game* atau *board game*? Main apa saja?
Referensi *board game* yang paling bagus, dimainkan kapan?
11. Jika ada *board game* tentang festival kue bulan yang menyediakan informasi serta interaksi menyenangkan, apakah anda tertarik untuk bermain? Kenapa iya/tidak?

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan tujuan mempelajari media sebagai tambahan informasi dalam memperkaya perancangan. Penulis akan mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, peluang, dan tantangan dari media informasi interaktif yang sudah ada terkait dengan Budaya Festival Kue Bulan. Media gim papan yang di analisa adalah *Moon Bunny* dari Pauline dan Marie di tahun 2024. Gim papan tersebut mengangkat tema Festival Kue Bulan namun tidak sepenuhnya mengutamakan pemberian informasi mengenai festival. Secara mekanis, gim *Moon Bunny* sangat tersusun rapi dan memiliki alur permainan yang mudah untuk dipahami. Setelah menganalisis, penulis akan menemukan kelebihan dan peluang yang berguna dalam perancangan gim papan

3.3.5 Studi Referensi

Penulis mengambil studi referensi pada gim papan *Chinatown* karya Karsten Hartwig (1999) dan *Lanterns: The Harvest Festival* karya Christopher Chung (2015). Penulis mengambil inspirasi dari desain serta tema yang diangkat oleh kedua gim papan tersebut. Tujuan dari studi ini adalah mengevaluasi elemen visual, mekanisme gim, serta interaktivitas. Kedua gim papan ini berhubungan dengan budaya tionghoa, serta menggunakan elemen yang mencerminkan keunikan budayanya. Penulis terinspirasi dengan bagaimana kedua gim papan mengambil ide festival dan menggabungkannya dengan mekanisme gim papan. Analisis SWOT akan dilakukan untuk menjadikan kedua gim papan tersebut acuan inspirasi, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan target audiens.