

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan untuk media informasi interaktif cerita rakyat Si Pitung bagi siswa SD:

A. Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan
2. Usia: 10-12 tahun

Menurut Zakiyah dkk (2024, h.75), jangkauan usia 10-12 tahun termasuk dalam kategori masa kelas tinggi SD, dimana ia memiliki karakteristik kecerdasan yang mampu memusatkan perhatian serta berkemampuan dalam berpikir lebih banyak. Santrock (2016, h.12) menjelaskan bahwa sekitar usia 10-12 tahun termasuk pada awalnya dari masa remaja, dimana periode ini merupakan periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak ke masa awal dewasa. Ciri utama dari periode perkembangan tersebut berupa kemandirian serta identitas.

3. Pendidikan: SD (Sekolah Dasar) Kelas 5-6

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Hidayatullah dkk (2022), cerita rakyat Si Pitung merupakan salah satu cerita yang sesuai untuk dipaparkan kepada siswa kelas 5-6. Kriteria ini ditentukan berdasarkan level moralitas Kohlberg, dimana siswa SD dikategorikan menjadi 2 level, yakni prakonvensional (kelas 1-3) dan konvensional (kelas 4-6). Moralitas konvensional sendiri terbagi menjadi 2 tahap, yakni orientasi anak yang baik dan orientasi keteraturan dan otoritas. Siswa SD kelas 5-6 termasuk pada moralitas konvensional yang berorientasi anak yang baik, dimana anak mulai bertindak berdasarkan pada orang lain. Siswa dalam tahap ini sudah memiliki kemampuan

untuk berpegang teguh pada diri sendiri, sudah dapat membedakan hal baik maupun buruk, serta sudah dapat menunjukkan sikap santun, bertanggung jawab, dan jujur. Berdasarkan level moralitas tersebut, Hidayatullah dkk. (2022) menyimpulkan bahwa bahan bacaan literasi untuk tahap ini dapat berisi cerita rakyat yang menunjukkan realitas kehidupan.

4. SES: A-B

Target SES difokuskan kepada keluarga yang memiliki SES A dan B, dimana minimal pengeluaran yang dilakukan rumah tangga per bulan sekitar Rp.3.000.000 (APJII, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik (2024), gaji UMR pada tahun 2025 di area Jabodetabek memiliki besar sebanyak Rp. 4.877.211 hingga Rp. 5.690.752.

B. Geografis

Area yang difokuskan oleh Penulis merupakan Jabodetabek, dimana diutamakan dalam daerah DKI Jakarta. Jannah dkk. (2025, h.4562) menjelaskan bahwa daerah DKI Jakarta serta sekitarnya merupakan wilayah pemukiman masyarakat Betawi, dimana budaya tersebut adalah hasil perpaduan dari berbagai macam budaya, seperti budaya Arab, Cina, Portugis serta Belanda.

C. Psikografis

1. Siswa SD yang kurang atau belum mengetahui mengenai cerita rakyat Si Pitung
2. Siswa SD yang memiliki ketertarikan dengan cerita rakyat secara umum

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*. Menurut Tim Brown (2019), pendekatan ini bersifat *human-centric*, dimana desainer berperan dalam mengintegrasikan apa yang diinginkan dari sudut pandang user terhadap suatu desain. *Design Thinking* meliputi 5 tahap

proses, yakni *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Tahap *emphatize* berfokus pada pengumpulan data melalui teknik perancangan seperti wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan target desain dimana pada tahap *define* dilakukan analisa terhadap data yang dikumpulkan dimana ia dapat dirumuskan menjadi masalah utama. Dengan mengetahui masalah tersebut dilanjut dengan proses *brainstorming* ide desain yang dapat menjadi solusi pada tahap *ideate*, dimana dari hasil *brainstorming* tersebut akan diproduksi *prototype* desain pada tahap *prototype*. Tahap *test* lalu dilanjutkan setelah *prototype* desain sudah selesai, dimana dilakukan tes terhadap *prototype* oleh target desain agar mendapatkan *feedback* dan evaluasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil desain final.

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap *emphatize*, penulis berfokus dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk keperluan riset perancangan desain. Teknik perancangan yang digunakan dalam riset berupa wawancara, kuesioner serta FGD yang bertujuan dalam mendalami konten terkait dengan cerita rakyat Si Pitung serta pandangan siswa SD saat ini terkait dengan cerita rakyat Si Pitung.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *define*, penulis melakukan analisa terhadap data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap *emphatize*. Dari data yang sudah dianalisa, penulis lalu merumuskan masalah utama dari kurangnya pemahaman cerita rakyat Si Pitung dalam siswa SD. Rumusan masalah yang ditemukan membantu penulis dalam menentukan tujuan perancangan media informasi interaktif cerita rakyat Si Pitung serta cara pemaparan konten yang efektif untuk kalangan siswa-siswi SD.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *ideate*, penulis melakukan *brainstorming*, dengan mencari referensi dari internet terkait dengan aspek-aspek desain yang sesuai digunakan dalam perancangan media informasi interaktif cerita rakyat Si Pitung. Hasil *brainstorming* tersebut dapat dikumpulkan dalam bentuk

mind map, *stylescape*, *moodboard* serta *reference board*. tersebut Melalui riset ini, penulis menentukan satu bentuk media interaktif cerita rakyat Betawi yang dilanjutkan untuk perancangan, dimana cara penyampaian konten media, *art style*, warna serta *font* dipilih sesuai dengan target media.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis memulai produksi *prototype* desain berdasarkan perancangan desain media menurut *stylescape* yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya.

3.2.5 Test

Pada tahap *test*, penulis merancang pertanyaan terkait dengan desain media untuk pelaksanaan *alpha test* serta *beta test*. Pertanyaan *alpha test* berfokus pada evaluasi terhadap gaya visual, interaktivitas serta pemaparan konten. Setelah ini, penulis melakukan *testing prototype* kuesioner *alpha test* terhadap target yang memiliki pengetahuan mengenai desain. Setelah melakukan *alpha testing*, penulis mengumpulkan semua evaluasi yang didapatkan serta menelaah apa yang perlu dipertimbangkan dalam desain *prototype*. Dari evaluasi yang sudah didapatkan, penulis lalu melakukan revisi terhadap media berdasarkan *feedback* dari *alpha testing*. Dari hasil revisi *alpha testing*, penulis lalu melakukan uji coba *beta testing* kepada target perancangan, untuk mengetahui efektivitas media yang sudah dirancang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data menggunakan metode *mixed methods*, dimana ia bertujuan dalam mendalami konten terkait dengan cerita rakyat Si Pitung serta pandangan siswa SD terkait dengan cerita rakyat Si Pitung. Teknik perancangan ini menggunakan teknik wawancara, kuesioner serta FGD untuk pengumpulan data primer keperluan riset perancangan.

3.3.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2013, h.137), wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam serta jumlah respondennya sedikit. Tipe wawancara yang digunakan oleh penulis berupa wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2013, h.140).

Wawancara dilakukan secara *in-depth* oleh penulis, dimana ia berperan sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer kepada responden. Penulis melakukan wawancara secara *in-depth* terhadap budayawan, yakni Drs. Yahya Andi Saputra, M. Hum, Wakil Ketua Bidang Penelitian dan Pengembangan di Lembaga Kebudayaan Betawi. Wawancara bertujuan untuk mendalami informasi terkait cerita rakyat Si Pitung, dari aspek konten cerita hingga moral yang didapatkan. Pertanyaan yang dipertanyakan kepada narasumber sebagai berikut:

- A. Perkenalan Diri
- B. Menurut Bapak, apa isi cerita dari cerita rakyat Si Pitung?
- C. Menurut Bapak, apa asal usul dari cerita rakyat Si Pitung serta versi-versi dari cerita tersebut?
- D. Menurut Bapak, apa cerita original/utama dari cerita rakyat Si Pitung, serta versi lain dari cerita utama tersebut?
- E. Menurut Bapak, apa pesan moral yang didapatkan dari cerita rakyat Si Pitung?
- F. Menurut Bapak, apakah cerita rakyat Si Pitung sering dipakai dalam pembelajaran sastra di kebudayaan Betawi?

- G. Menurut Bapak, bagaimana perkembangan konten dari cerita rakyat Si Pitung, apakah adanya terjadi perubahan dalam interpretasi konten cerita rakyat Si Pitung?
- H. Menurut Bapak, apakah ada bagian dalam cerita rakyat Si Pitung yang dapat dilakukan modifikasi serta bagian yang tidak bisa dimodifikasi?
- I. Menurut Bapak, saat ini apakah popularitas cerita rakyat Si Pitung tinggi di kalangan masyarakat Indonesia?
- J. Menurut Bapak, apakah pesan moral cerita rakyat Si Pitung memiliki relevansi bagi kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia kini?

3.3.2 FGD (*Focus Group Discussion*)

Focus Group Discussion atau FGD adalah suatu metode pengumpulan data yang lazim digunakan pada penelitian kualitatif sosial, dimana ia memperoleh data atau informasi dari suatu interaksi informan atau responden berdasarkan hasil diskusi dalam suatu kelompok yang berfokus untuk melakukan bahasan dalam menyelesaikan permasalahan tertentu (Afiyanti, 2008, h.58). Partisipan FGD difokuskan berupa siswa-siswi SD berusia 10 – 12 tahun berdomisili di Jabodetabek. Teknik ini dilakukan untuk melihat interpretasi anak kepada cerita rakyat secara umum dan terkait cerita rakyat Si Pitung serta preferensi media yang digunakan dalam sehari-hari. Morgan (1998) berpendapat bahwa batasan peserta remaja dibataskan sebanyak 6-8 partisipan per kelompok. Kennedy dkk (2008, h.186) menyatakan bahwa anak-anak membutuhkan metode yang kurang intens secara verbal serta lebih naturalistik. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan pertanyaan topik dengan aktivitas yang dapat memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan ide mereka dalam berbagai macam cara, sehingga meningkatkan keberhasilan saat menanggapi pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan FGD disesuaikan berdasarkan pertimbangan metodologi dalam kelompok fokus anak oleh Kennedy dkk (2008), dimana pertanyaan sebagai berikut:

- A. Apakah kamu suka dengan cerita? Cerita apa yang sering kamu dengarkan/baca?
- B. Apakah kamu tahu apa itu cerita rakyat? Cerita rakyat apa saja yang kamu tahu?
- C. Apakah kamu pernah mendengar cerita rakyat Si Pitung?

Penulis melakukan penceritaan cerita rakyat Si Pitung secara ringkas

- D. Menurut kamu, apa yang kamu dapatkan dari cerita rakyat Si Pitung?
Tokoh Si Pitung buat kamu itu orang seperti apa?
- E. Menurut kamu, cerita rakyat penting untuk dipelajari tidak? Kenapa?
- F. Biasa dalam sehari-hari, kalian suka pake media apa aja? Biasa pake media itu buat apa aja?
- G. Aktivitas apa yang kamu suka lakukan ketika lagi istirahat?

3.3.3 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2013, h.142), kuesioner dimaksud sebagai suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tipe *sampling* yang diterapkan dalam sampel kuesioner berupa *nonprobability sampling*, dimana teknik pengambilan sampel tersebut tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013, h.84). Responden kuesioner difokuskan kepada siswa-siswi SD berusia 10 – 12 tahun berdomisili di Jabodetabek. Teknik ini dilakukan oleh penulis dalam mendalami informasi terkait tingkat pengetahuan siswa SD terhadap cerita rakyat Si Pitung serta tingkat ketertarikan dalam mendalami cerita rakyat tersebut. Melalui kuesioner, penulis dapat menggunakan data tersebut dalam pertimbangan konten serta cara penyampaian konten dalam perancangan desain. Pertanyaan yang dipertanyakan kepada narasumber sebagai berikut:

- A. Data Diri
 - a. Nama

- b. Usia
- c. Kelas
- d. Domisili (Pilihan: Jakarta/ Bogor/ Depok/ Tangerang/ Bekasi)

B. Cerita Rakyat

- a. Seberapa sering kamu membaca cerita rakyat?
(Setiap hari/ Beberapa kali per minggu/ Sekali per minggu/
Kurang dari sekali per minggu/ Tidak Pernah)
- b. Seberapa tahu kamu tentang cerita rakyat?
(Pilihan: Skala 1-5, 1 – Sangat tidak tahu, 5 – Sangat tahu)
- c. Seberapa besar suka kamu dengan cerita rakyat secara umum?
(Pilihan: Skala 1-5, 1 – Sangat tidak tertarik, 5 – Sangat tertarik)
- d. Apakah kamu mengetahui tentang cerita rakyat berjudul Si Pitung?
(Pilihan: Ya/ Pernah mendengar, tapi gak tahu isi ceritanya/
Tidak pernah)
- e. Darimana kamu pernah mendengar cerita rakyat Si Pitung?
(Pilihan: Buku Cerita/ Video Animasi/ Orang Tua/ Teman/
Lainnya: ____/ Tidak pernah)
- f. Setelah membaca sinopsis cerita rakyat Si Pitung, apakah kamu tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang cerita tersebut?
(Pilihan: Ya/ Mungkin/ Tidak)
- g. Menurut kamu, aspek apa yang menarik mengenai cerita rakyat Si Pitung? Urutkan aspek-aspek di bawah ini dengan angka 1-5 dari yang paling menarik buat kamu (1) sampai yang paling tidak menarik (5)!
- h. Menurut kamu, apakah cerita rakyat penting untuk dipelajari?
(Pilihan: Ya/ Tidak)

C. Media

- a. Perangkat apa yang sering kamu pakai dalam sehari – hari?
(Pilihan: Buku Fisik/ Handphone/ Tablet/ Website/
Lainnya: ____)

- b. Media apa yang sering kamu gunakan dalam sehari – hari?
(Pilihan: Buku/ Video/ Digital Game (Online Game, Aplikasi)/
Game Fisik (Boardgame, Card Game)/ Website/ Lainnya: __)
 - c. Apa yang membuat kamu bosan ketika membaca cerita?
(Pilihan: Terlalu banyak teks/ Kata-katanya sulit dipahami/
Gambaranya sedikit/ Lainnya: __)
 - d. Apakah kamu suka cerita yang dapat diinteraksikan? (Misal
diklik atau dimainkan)
(Pilihan: Ya/ Tidak)
 - e. Apakah kamu suka bermain?
(Pilihan: Ya/ Tidak)
 - f. Game macam apa yang paling sering kamu mainkan?
- D. Gaya Ilustrasi
- a. Berdasarkan gambar-gambar berikut, gambar yang mana yang
paling kamu suka? Pilihlah salah satu dari gambar tersebut yang
paling kamu gemari!

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan oleh penulis dalam mengevaluasi media informasi *existing* dengan topik seputar cerita rakyat Si Pitung. Evaluasi pada media berfokus pada gaya *visual*, *layout* konten serta cara penyampaian konten yang dilakukan. Evaluasi studi eksisting bertujuan dalam mengidentifikasi serta memahami kelebihan dan kekurangan dari media informasi *existing* dengan topik seputar cerita rakyat Si Pitung. Studi eksisting yang ditemukan sebagai berikut:

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan oleh penulis untuk melakukan analisa terhadap media informasi *existing* dengan topik yang berbeda dari topik perancangan. Analisa terhadap studi referensi bertujuan dalam mendapatkan inspirasi desain serta fitur bagi penulis yang dapat diimplementasikan pada perancangan media penulis.