

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan ilustrasi interaktif mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau:

3.1.1 Primer

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia: 7-12 tahun

Anak-anak pada usia 7-12 tahun dikategorikan ke dalam tingkat membaca anak B1-B3 yaitu pembaca awal (Sinaga, 2024). Rentang usia ini merupakan *golden age*, di mana mereka dapat menerima informasi dengan baik dan hal ini akan berpengaruh pada masa depannya. Namun, berdasarkan data, sebagian besar anak-anak belum mengenal tradisi tersebut. Sehingga, usia ini strategis untuk melestarikan tradisi ini hingga mereka dewasa.
 - c. Pendidikan: SD
 - d. SES: A-B

Target sasaran SES A-B cenderung memiliki akses pendidikan yang lebih baik serta mudah untuk menjangkau media interaktif. Selain itu, harga dari ikan dingkis saat imlek juga tergolong cukup tinggi bisa mencapai Rp400.000 – Rp500.000 per kilogram, sehingga mereka cenderung mampu membeli ikan tersebut.

2. Geografis: Kepulauan Riau

Target geografis berada di Kepulauan Riau karena tradisi konsumsi Ikan Dingkis hanya terdapat di wilayah ini. Sehingga, penting untuk mengenalkan dan melestarikan tradisi ini agar tidak hilang di Kepulauan Riau.

3. Psikografis:

- a. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah untuk menerima informasi.
- b. Anak-anak yang menyukai belajar dengan cara yang menyenangkan seperti media interaktif.
- c. Memiliki kepedulian terhadap tradisi.
- d. Anak-anak yang gemar membaca dan menyukai buku visual.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode berupa *Design Thinking*. Menurut Prabowo dalam Juliansyah (2022, h.7) *Design Thinking* merupakan sebuah pendekatan yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menghasilkan gagasan yang baru agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang disusun dalam bentuk sistematis. Dalam *Design Thinking* terdapat 5 tahapan utama yang dimana hal ini merupakan langkah awal untuk menciptakan berbagai variasi yang beragam, yaitu diantaranya adalah *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Juliansyah, 2022, h.7).

3.2.1 *Empathize*

Di tahapan *Empathize*, penulis akan mengidentifikasi permasalahan mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek yang di mana, tradisi ini mulai ditinggalkan oleh generasi muda khususnya di kalangan anak-anak dari keturunan Tionghoa di Kepulauan Riau. Hal yang dapat dilakukan dalam permasalahan ini adalah mengumpulkan berbagai data dari beberapa pendekatan, yaitu Studi referensi, Wawancara, dan *Focus Group Discussion*. Pertama, Studi referensi dilakukan agar memiliki referensi atau gambaran saat membuat buku ilustrasi interaktif. Kedua, melakukan wawancara dengan orang yang menjalankan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek untuk mendapatkan informasi lebih mengenai pandangan mereka saat melestarikan tradisi ini, wawancara dengan sekretaris ikatan pemuda Tionghoa di Kepulauan Riau dengan tujuan mengetahui lebih terkait tradisi ini, dan wawancara dengan ilustrator buku ilustrasi interaktif anak agar mengetahui cara merancang buku yang efektif. Ketiga, *Focus Group Discussion* dilakukan dengan anak-anak

keturunan Tionghoa di Kepulauan Riau agar mengetahui sejauh mana mereka mengenali tradisi konsumsi Ikan Dingkis.

3.2.2 Define

Di tahapan *Define*, penulis akan mengelola data dari tahap sebelumnya yaitu *Empathize* berdasarkan *user persona*, *journey map*, dan *empathy map* agar dapat mengidentifikasi inti dari permasalahan untuk yang dialami oleh anak-anak keturunan Tionghoa di Kepulauan Riau. Hal ini dilakukan untuk memahami dan mengenali hambatan yang mempengaruhi anak-anak dalam menjalankan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek. Selain itu, penulis juga akan menganalisis kendala yang terjadi saat menyampaikan nilai-nilai budaya terutama tidak adanya media informasi pada anak-anak. Tahapan ini penulis akan melakukan perancangan buku interaktif agar anak-anak lebih peduli untuk melestarikan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek.

3.2.3 Ideate

Di tahapan *Ideate*, penulis akan merumuskan ide dan konsep awal dengan media edukatif, yaitu buku interaktif untuk anak-anak berusia 7-12 tahun. Buku ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan pendekatan yang mudah untuk dipahami mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau. Dalam tahapan ini, penulis akan mengeksplorasi berbagai ide seperti *brainstorming*, *mindmapping*, sketsa awal, dan *big idea* untuk visual yang akan diimplementasikan ke buku interaktif. Tahapan ini bertujuan agar anak-anak dapat meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya melestarikan tradisi

3.2.4 Prototype

Di tahapan *Prototype*, penulis akan mengembangkan ide serta konsep dari tahap sebelumnya dan akan dibentuk dalam bentuk visual untuk buku interaktif. Selain itu, penulis juga akan melakukan eksperimental dan akan di evaluasi kepada anak-anak. Tujuan dari *Prototype* ini adalah untuk menyampaikan informasi mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis dengan pendekatan yang lebih mudah dipahami dan menarik untuk anak-anak.

3.2.5 Testing

Di tahapan *Testing*, penulis akan melakukan *beta testing* terhadap buku interaktif sebelumnya untuk anak-anak berusia 7-12 tahun. *Testing* bertujuan untuk mengetahui apakah konten dan visual sudah sesuai dengan minat anak dalam membaca buku interaktif yang telah dirancang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam proses perancangan buku interaktif mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Sugiyono (2023) dalam Hasan (2025, h.1) Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang bertujuan untuk memahami perilaku dasar manusia mulai dari interaksi hingga fenomena yang terjadi dari pengalaman setiap individu. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, *focus group discussion*, dan studi referensi yang berkaitan dengan budaya Tionghoa dan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau. Hal ini dilakukan agar mendapatkan informasi lebih mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis yang mulai menghilang dan sejauh mana pemahaman anak-anak terkait warisan budaya tersebut. Dengan digunakannya pendekatan ini, diharapkan agar dapat merancang buku interaktif yang tepat dengan anak-anak dan membangun rasa kepedulian terhadap tradisi budaya sejak dulu.

3.3.1 Wawancara

Pada perancangan ini, penulis akan melakukan wawancara untuk memahami lebih lanjut mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis yang. Narasumber yang akan diwawancara adalah seseorang yang berkaitan dengan tradisi ini. Orang yang akan diwawancara dalam proses pengumpulan data ini adalah dengan David Liang B.Sc. Hons., selaku Sekretaris Ikatan Pemuda Tionghoa Indonesia (IPTI) di Kepulauan Riau, Lily selaku orang tua Tionghoa yang masih aktif menjalankan tradisi ini setiap tahun, dan Alnurul selaku Illustrator buku interaktif anak-anak.

3.3.1.1 Wawancara dengan Ketua Ikatan Pemuda Tionghoa Indonesia (IPTI)

Wawancara dilakukan dengan David Liang B.Sc.Hons., selaku Ketua Ikatan Pemuda Tionghoa Indonesia (IPTI) Kepulauan Riau yang aktif dalam menjalankan kegiatan sosial yang berhubungan dengan pelestarian budaya Tionghoa pada generasi muda khususnya di Kepulauan Riau. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami lebih lanjut mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis yang telah diwariskan secara turun-temurun. Selain itu, untuk menggali informasi mengenai pandangan narasumber terkait tradisi ini yang telah jarang dijalankan dan dilestarikan oleh generasi muda. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan untuk diajukan kepada David Liang:

- A. Bolehkah Bapak menceritakan mengenai makna dan sejarah tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek?
- B. Menurut Bapak, mengapa tradisi ini tidak banyak dokumentasi dalam bentuk media visual seperti buku, video, dan yang lainnya lebih sering diwariskan secara lisan dalam keluarga?
- C. Menurut pandangan Bapak, apakah tradisi ini masih dijalankan konsisten oleh masyarakat di Kepulauan Riau?
- D. Menurut Bapak, nilai apa saja yang terkandung di dalam tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek?
- E. Menurut Bapak, apa saja tantangan dalam mengenalkan tradisi konsumsi Ikan Dingkis ke masyarakat?
- F. Dari pengalaman Bapak, apa yang membuat sebagian orang tidak tertarik menjalani tradisi konsumsi Ikan Dingkis? Apakah karena kesibukan, lingkungan, dan media yang membuat orang-orang kurang mengetahui tradisi ini?
- G. Apa harapan dan pesan yang ingin anda sampaikan atau wujudkan mengenai tradisi ini?

3.3.1.2 Wawancara dengan orang tua Tionghoa yang aktif menjalankan tradisi

Wawancara dilakukan dengan orang tua keturunan Tionghoa yang aktif dalam menjalankan tradisi konsumsi Ikan Dingkis setiap Imlek khususnya di Kepulauan Riau. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan pandangan, dan memahami cara orang tua dalam menjalankan serta mengenalkan tradisi ini dalam keluarga agar terus berjalan meskipun semakin banyak yang sudah tidak melaksanakannya. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan untuk diajukan kepada orang tua Tionghoa yang menjalankan tradisi:

- A. Apakah Ibu masih aktif dalam menjalankan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek bersama keluarga?
- B. Dari siapa Ibu mengetahui dan mempelajari tradisi ini?
- C. Sejak kapan Ibu mulai menjalankan tradisi ini?
- D. Apakah Ibu mewarikan tradisi ini ke anggota keluarga?
- E. Bagaimana cara Ibu dalam mengajarkan terkait tradisi ini kepada anak-anak Anda setiap tahunnya?
- F. Menurut Ibu, apakah penting jika tradisi konsumsi Ikan Dingkis dikenalkan kepada anak-anak sejak dini?
- G. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengajak anak Anda untuk mengikuti menjalankan tradisi ini?
- H. Menurut Ibu, apa yang terjadi jika tradisi ini tidak dikenalkan kepada anak-anak sejak dini?
- I. Bagaimana cara Ibu menyampaikan makna dari tradisi konsumsi Ikan Dingkis agar mereka dapat memahaminya?
- J. Menurut Ibu pentingkah bagi orang tua dalam menjaga kelestarian tradisi ini agar tidak punah?
- K. Menurut Ibu, apa yang terjadi jika anak-anak tidak melestarikan tradisi ini kedepannya?
- L. Apa harapan dan pesan yang ingin Ibu sampaikan atau wujudkan untuk anak-anak mengenai tradisi ini?

3.3.1.3 Wawancara dengan Ilustrator buku interaktif anak

Wawancara dilakukan dengan ilustrator buku anak yang memiliki pengalaman dalam merancang buku ilustrasi untuk anak-anak. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan lebih mendalam terkait cara merancang buku interaktif agar tetap menarik, efektif, dan sesuai dengan anak-anak, agar pesan tentang tradisi ini dapat dikenali dan diwarisi.

- A. Untuk bisa relevan, seorang kreator harus mampu melihat dunia dari sudut pandang anak. Menurut pengamatan Anda, apa tantangan terbesar dalam melepaskan perspektif orang dewasa dan benar-benar menyelami cara berpikir anak usia 7-12 tahun dalam proses perancangan alur cerita dan interaksi?
- B. Sebuah cerita yang baik seringkali memiliki “nyawa” yang membuatnya berkesan. Berdasarkan pengalaman di industri ini, dari mana biasanya sumber nyawa atau esensi sebuah cerita anak kuat itu ditemukan?
- C. Menurut Anda, bagaimana cara Anda memastikan agar elemen interaktif yang terdapat di dalam buku dan tidak mengganggu alur dari cerita?
- D. Apa strategi yang biasa Anda gunakan agar anak-anak dapat lebih berinteraksi dengan inti dari cerita yang ingin disampaikan?
- E. Apakah Anda memiliki strategi khusus dalam membuat buku ilustrasi interaktif anak yang mengandung unsur tradisi dan penyampaiannya tetap menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- F. Buku interaktif anak seringkali menjadi *medium* untuk memperkenalkan topik-topik kompleks. Menurut Anda bagaimana sebuah buku dapat secara efektif membungkai isu seperti emosi atau keberagaman agar mudah diterima oleh anak tanpa terkesan menggurui?

- G. Proyek apa yang pernah Bapak kerjakan yang paling berkesan, dan pelajaran berharga apa yang bisa dibagikan dari pengalaman tersebut?
- H. Apa kesalahan umum yang harus diwaspadai saat membuat buku interaktif sejauh pengalaman anda?
- I. Sebagai penutup, apa saran dan masukan Anda dalam menciptakan buku ilustrasi interaktif yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan menambahkan wawasan kepada anak?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) adalah metode untuk mengumpulkan data secara diskusi kelompok yang dilatarbelakangi oleh pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal dan paham mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek serta preferensi mereka terhadap ilustrasi, alur cerita, dan interaktivitas pada buku ilustrasi interaktif. FGD dilakukan dengan anak-anak keturunan Tionghoa yang terdiri dari 8 orang anak dengan rentang usia 7-12 tahun di Sekolah Pelita Utama Batam. Metode ini dipilih karena anak-anak cenderung lebih mudah untuk menyampaikan pendapat, perasaan, serta ketertarikan pada sesi diskusi secara langsung dibandingkan tertulis. Selain itu, dengan *Focus Group Discussion* juga dapat meneliti berbagai respons anak-anak mengenai pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan sesuai dengan karakteristik target audiens, dengan menggunakan contoh buku ilustrasi interaktif yang sudah ada, anak-anak dapat memiliki gambaran mengenai visual dan interaktivitas pada buku.

- A. Kalian ada yang pernah dengar tentang tradisi makan ikan saat Imlek tidak?
- B. Jika Iya, kalian taunya dari mana? orang tua, sekolah, teman, guru, atau siapa?
- C. Apakah kalian pernah makan ikan itu bersama keluarga kalian?

- D. Kalian tau tidak, kenapa ada tradisi makan ikan setiap Imlek?
- E. Jika di sekolah, guru kalian ada ajarin tradisi ini tidak?
- F. Kalian sukanya baca buku apa? yang warna-warni, gambarnya lucu atau ceritanya seru?
- G. Kalian lebih suka karakternya apa? anak kecil, hewan lucu, atau orang dewasa?
- H. Kalian tau buku *pop-up* tidak? Kalau bukunya dibikin versi begitu kira-kira kalian suka tidak?
- I. Dibuku *pop-up*, kalian lebih suka ceritanya pendek atau ceritanya panjang?
- J. Kalau gambarnya gimana? lebih suka gambarnya yang sedikit atau banyak?
- K. Kalau dibukunya ada teka-teki, *games*, atau yang lainnya, kalian suka tidak?
- L. Kalau tradisi ini dijadikan buku, kira-kira kalian mau membacanya atau tidak?

3.3.3 Studi Referensi

Studi Referensi adalah proses dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan referensi yang digunakan sebagai acuan yang diimplementasikan ke perancangan desain. Dalam metode ini, penulis akan mengumpulkan beberapa referensi buku interaktif anak yang sesuai dengan rentang usia 7-12 tahun. Hal ini menjadi penting untuk digunakan sebagai dasar dalam perancangan buku interaktif mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau.