

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan berdasarkan tugas akhir perancangan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743 dikerucutkan dan dibagi pengklasifikasiannya sebagai berikut.

##### 1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan
- b. Usia: 18-25 tahun (Remaja Akhir)

Remaja akhir sudah dalam golongan usia dimana mereka tengah membangun identitas sosial dan nilai *personal*. Mereka berada di fase transisi menuju dewasa sehingga lebih reseptif terhadap cerita kompleks dan sudah memiliki kemampuan berempati yang berkembang (Arnett & Mitra, 2018).

Remaja sebagai pengguna aktif media sosial lebih mudah terpapar diskriminasi sosial. Berdasarkan penelitian Prawiro et al. (2024), dari 479 responden remaja 15-24 tahun, terhitung remaja dengan frekuensi penggunaan media sosial >6 kali/hari (65,55%), dan durasi penggunaan >4 jam (50,73%).

Generasi muda Indonesia rentan terhadap diskriminasi etnis karena fanatisme terhadap kelompok tertentu membuat mereka menganggap satu ras lebih unggul dari yang lain (Laosa, 2021).

- c. Pendidikan: SMA-Pascasarjana

- d. SES A-B

Jurnal *Computers in Human Behavior* (Koch, Laaber, & Florack, 2024) menunjukkan bahwa SES lebih tinggi berbanding positif dengan tingkat kematangan *digital* remaja, yang mencakup kemampuan pengoperasian teknologi mandiri, perkembangan psikologis dan memperhitungkan risiko *digital*.

## 2. Geografis

Jakarta (Timur, Utara, Barat, Pusat, Selatan dan Sekitarnya)

Jakarta (*Batavia*) menjadi latar tempat awal bermulanya sejarah Perang Jawa 1741-1743 yang meluas ke Jawa. Selain itu, Jakarta menjadi tempat markas utama tokoh-tokoh antagonis (Gondodiprojo, 2017)

## 3. Psikografis

- a. Remaja akhir yang tertarik dengan sejarah
- b. Remaja akhir yang tertarik dengan cerita kolaborasi lintas etnis
- c. Remaja akhir yang belum tertarik dengan sejarah tetapi penasaran
- d. Remaja akhir yang tertarik dengan *interactive storytelling*

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

*Design thinking* merupakan metode perancangan yang berpusat pada manusia yang menggabungkan kebutuhan pengguna, peluang teknologi dan syarat sukses dalam berbisnis (Brown dlm. Interaction Design Foundation, 2016). Metode perancangan *Design Thinking* memiliki fokus primer pada memecahkan masalah dan memberikan solusi inovatif melalui pendekatan mencoba memahami preferensi pengguna (Interaction Design Foundation, 2016). Itulah alasan penulis memilih metode ini dalam perancangan *web-based interactive storytelling*.

#### 3.2.1 *Empathize*

*Empathize* adalah tahap awal dari metode perancangan *Design Thinking*. Pada tahap ini, penulis mencoba memahami kebutuhan pengguna secara dengan cara berempati. Dengan ini, penulis dapat membuang asumsi pribadi dan benar-benar secara saksama melihat masalah dari perspektif lapangan.

#### 3.2.2 *Define*

*Define* adalah tahap kedua dari metode perancangan *Design Thinking*. Pada tahap ini, penulis menganalisa data yang telah terkumpul. Penulis mulai membuat peeta perancangan seperti *user persona*, *user journey*, *information architecture*, *userflow* dan lain-lain.

### 3.2.3 Ideate

*Ideate* merupakan tahap ketiga dari metode perancangan *Design Thinking*. Pada tahap ini, penulis mulai brainstorming, menentukan *big idea* dan menciptakan konsep perancangan. Setelah semua itu selesai, penulis mulai menyicil aset visual yang dibutuhkan pada karya.

### 3.2.4 Prototype

*Prototype* merupakan tahap keempat dari metode perancangan *Design Thinking*. Pada tahap ini, penulis mulai merancang karya utama beserta media sekunder. Perancangan dibuat melalui proses *low fidelity* hingga *high fidelity*.

### 3.2.5 Test

*Test* merupakan tahap terakhir dari metode perancangan *Design Thinking*. Pada tahap ini, penulis menguji coba *prototype* dengan target audiens. *Feedback* dari mereka dapat membantu sebagai bahan evaluasi dalam memastikan solusi benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Wawancara merupakan meupakan cara metode mendapatkan informasi memlaui sesi tanya-jawab dengan narasumber baik secara *online* ataupun *offline* (Rosaria, 2023). Di sisi lain, kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan yang akan digunakan untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari responden tentang pengalaman atau pendapat pribadi (Arikunto dlm. Khairally, 2023). Penulis akan melaksanakan metode penelitian *mixed method* kuantitatif 100 responden target audiens dan kualitatif wawancara dengan ahli.

### 3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah metode kualitatif yang digunakan penulis dalam menambah wawasan terkait topik melalui narasumber ahli. Penulis menyiapkan daftar pertanyaan mendalam untuk berdialog dengan ahli sejarawan sekaligus dosen S3 Sejarah mengenai topik sejarah Perang Jawa 1741-1743 dan pandangan mereka sebagai ahli. Penulis membagi pertanyaan menjadi 3 kelompok yakni, seputar topik Perang Jawa 1741-1743, diskriminasi antar etnis dan media edukasi pada remaja.

#### a. Seputar Perang Jawa 1741-1743

1. Tolong bapak/ibu jelaskan secara kronologis sejarah Perang Jawa 1741-1743?
2. Bagaimanana menurut bapak/ibu sejarah ini dalam konteks hubungan Jawa-Tionghoa?
3. Apakh kolaborasi antar etnis dalam sejarah ini berupa bentuk kesatuan ideologis atau taktis?
4. Apakah VOC masih aktif menggunakan strategi *divide et impera* untuk memecah etnis pasca Perang Jawa 1741-1743?
5. Bagaimana strategi itu membentuk identitas etnis di masa kolonial hingga era pasca kemerdekaan?

#### b. Diskriminasi Antar Etnis

1. Bagaiman diskriminasi terhadap etnis Tionghoa berlangsung dari masa ke masa?
2. Apakah rekonsiliasi etnis pernah terjadi di Indonesia?
3. Apa tanggapan bapak/ibu mengenai memori kolektif Indonesia dengan diskriminasi terhadap etnis Tionghoa?
4. Apakah diskriminasi antar etnis khususnya terhadap Tionghoa kini sudah mulai berkurang?
5. Apakah *Gen Z* seperti remaja berusia 18-25 lebih mudah terpapar diskriminasi?

6. Menurut observasi bapak/ibu terhadap mahasiswa bapak/ibu, apakah ada kecenderungan diskriminasi terhadap etnis Tionghoa?
- c. Media Edukasi pada Remaja
1. Menurut bapak/ibu, *Gen Z* tertarik dengan sejarah atau tidak?
  2. Apa alasan sejarah multikultural seperti Perang Jawa 1741-1743 kurang ditonjolkan di pendidikan sejarah nasional?
  3. Apakah *Gen Z* familiar dengan sejarah Perang Jawa 1741-1743?
  4. Respon apa yang akan muncul jika *Gen Z* diajarkan tentang sejarah ini?
  5. Apakah *Gen Z* sadar dengan relevansi sejarah Perang Jawa 1741-1743 dengan sikap mereka yang cenderung diskriminatif atau toleran?
  6. Sebagai dosen, media apa yang bapak/ibu biasa gunakan untuk mengajar sejarah? (referensi buku, *powerpoint* atau *video*)
  7. Adakah kendala dalam penggunaan media pengajaran tersebut? misalnya mahasiswa kurang antusias dan merasa bosan?
  8. Apa bapak/ibu memiliki cara unik tersendiri dalam mengajar sehingga mahasiswa tetap antusias & tidak bosan?
  9. Bolehkan memodifikasi sebagian cerita dalam sejarah bahkan menambahkan personality pada tokoh yang kurang digambarkan wataknya?
  10. Jika boleh, bagian mana di cerita Perang Jawa 1741-1743 yang boleh dimodifikasi?
  11. Apa ada rekomendasi buku ataupun jurnal untuk mendalami sejarah Perang Jawa 1741-1743?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah metode penelitian kuantitatif yang dipilih oleh penulis dalam riset mengenai target audiens. Kuesioner singkat dan cepat dibagikan kepada remaja akhir berusia 18-25 tahun SES A-B berdomisili Jakarta untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka terhadap sejarah Perang Jawa 1741-1743 dan mengumpulkan informasi untuk penyesuaian relevansi dan preferensi media mereka. Penulis menulis beberapa pertanyaan melalui metode penjawaban skala *likert*, jawaban singkat pilihan, ganda dan *check box*.

#### a. Pertanyaan Umum

1. Nama (Jawaban Singkat)

2. Usia?

☐ 18

☐ 19

☐ 20

☐ 21

☐ 22

☐ 23

☐ 24

☐ 25

3. Jenis Kelamin?

☐ Perempuan

☐ Laki-laki

#### b. Diskriminasi Antar Etnis

Skala *Likert* (Sangat Setuju-Sangat Tidak Setuju)

1. Saya pernah dengar Perang Jawa 1741-1743

2. Saya tahu bahwa Perang Jawa 1741-1743 mengenai cerita sejarah rakyat Jawa-Tionghoa melawan Belanda

3. Menurut saya, sejarah ini relevan untuk menyentil isu diskriminasi terhadap etnis Tionghoa.

c. Media Edukasi dan Toleransi

Skala *Likert* (Sangat Setuju-Sangat Tidak Setuju)

1. Saya tertarik membaca sejarah kolaborasi Jawa & Tionghoa.
2. Sejarah yang disuguhkan dalam bentuk *storytelling* membuat saya lebih mudah mengingat dan memahami sejarah.
3. Saya lebih berempati dan merasa terikat pada sejarah ketika saya tertarik dengan karakternya.
4. Saya lebih peduli dengan toleransi melalui sejarah multikulturalisme.
5. Saya suka media informasi yang lebih banyak visualnya ketimbang teks.
6. Saya suka *artstyle* yang lebih *simple complex* dalam sejarah.
7. Saya lebih suka media yang memiliki *tone* cerah ketimbang gelap.
8. Saya lebih suka narasi *storytelling* yang singkat.

**Pilihan Ganda**

1. Perangkat apa yang paling sering kamu pakai?

- ☐ Dekstop (PC/Laptop)
- ☐ *Smartphone*
- ☐ Tablet

Checkbox

1. Mencari informasi paling sering kamu darimana? (pilih minimal 1, max 3).

- ☐ Artikel *Website*
- ☐ Sosial Media
- ☐ Jurnal
- ☐ Buku
- ☐ Aplikasi

2. Hiburan apa yang menurut kamu menyenangkan (pilih minimal 1, max 3).

- *Game*
- *Puzzle*
- *Reels*
- Komik
- Visual Novel

### **3.3.3 Studi Eksisting**

Sebagai studi eksisting, penulis akan memilih buku Geger Pacinan 1740-1743 (2013) dan buku Geger Pacinan 1740-1743 Edisi Revisi (2017) oleh Daradjadi Gondodiprojo. Alasannya, kedua buku ini merupakan buku terkait sejarah Perang Jawa 1741-1743 valid walaupun langka. Penulis akan menganalisa kedua buku tersebut, memanfaatkan kelebihanannya dan menghindari kekurangannya sebagai kebaruan pada perancangan penulis.

### **3.3.4 Studi Referensi**

Penulis akan memilih dua studi referensi seperti komik berbasis media sosial Komik Kamvrett (n.d.), *game* berbasis aplikasi Brain Puzzle: Tricky Quest dan *platform* komik berbasis aplikasi Line Webtoon. Penulis akan menganalisa ketiga media tersebut secara aspek desain. Unsur menarik dari ketiga media tersebut akan dijadikan bahan acuan referensi dalam proses perancangan penulis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A