

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan media informasi mengenai tarian adat Gawi berbasis *mobile web*.

3.1.1 Demografis

Demografis merupakan karakteristik dasar suatu kelompok manusia yang dapat diukur secara statistik, seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, dan status sosial ekonomi. Elemen-elemen ini digunakan untuk memahami pola perilaku mereka dalam konteks tertentu. Dalam penelitian desain komunikasi visual maupun studi pengguna digital, data demografis berfungsi sebagai dasar untuk mengidentifikasi kelompok sasaran secara lebih tepat (Rahayu, Afrilliana, 2021 hl.42).

A. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

Pemilihan kategori jenis kelamin sebagai bagian dari data demografis dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kelompok pengguna yang akan mengakses *Mobile Web* tentang Tarian Adat Gawi Ende Flores. Faktor jenis kelamin digunakan secara luas dalam penelitian perilaku pengguna karena dapat memengaruhi preferensi, motif penggunaan media, serta cara individu memaknai konten budaya yang mereka konsumsi. Menurut (Rahayu, Afrilliana, 2021 hl.45) segmentasi demografis seperti usia dan jenis kelamin membantu peneliti memahami variasi kebutuhan dan karakteristik audiens sehingga strategi desain dapat disesuaikan dengan lebih tepat.

B. Usia 16–25 tahun

Kelompok usia 16–25 tahun di Indonesia termasuk sebagai pengguna paling dominan dalam pemanfaatan media digital. Frekuensi penggunaan yang tinggi memberi peluang besar untuk mengakses

informasi dari berbagai belahan dunia, namun pada saat yang sama dapat memperlebar jarak pemahaman terhadap budaya lokal (Azzahra, Aifa Najla, 2025 hl.137). Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan literasi digital yang seimbang dengan pendidikan budaya, sehingga generasi muda tidak hanya terampil dalam ruang digital, tetapi juga tetap memiliki kesadaran serta keterikatan pada identitas budaya bangsa. Berdasarkan (IDN Research Institute, 2025) Sekitar 49% generasi muda menjadikan portal daring sebagai sumber utama informasi Namun, hanya 29% yang diarahkan pada konten berbasis budaya, sementara sebagian besar (57%) sekadar dibatasi penggunaan teknologinya. Ketimpangan ini menandakan pemahaman budaya tidak berkembang sejalan dengan tingginya konsumsi digital, sehingga ikatan generasi muda dengan tradisi berpotensi melemah.

C. Latar belakang Pendidikan: Min SMA

Kategori pendidikan minimal SMA di pilih karena pada jenjang ini pengguna umumnya telah memiliki kemampuan literasi digital dan pemahaman informasi yang cukup untuk mengakses konten budaya melalui *mobile web*. Menurut (Yuliandari et al., 2023 hl.44), pelajar tingkat menengah memiliki tingkat *digital readiness* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok dengan pendidikan lebih rendah, sehingga lebih mampu memproses informasi berbasis teknologi. Selain itu, berdasarkan penelitian (Hadiniyati et al., 2023 hl.57), menemukan bahwa remaja berpendidikan SMA aktif mencari pengetahuan mengenai budaya lokal melalui platform digital sebagai bagian dari identitas dan ketertarikan mereka terhadap nilai tradisional.

D. SES: B-C

Berdasarkan hasil penelitian (Senggo et al., 2023), masyarakat Kabupaten Ende didominasi oleh petani dan nelayan dengan tingkat pendidikan SD–SMA, yang menunjukkan kategori status sosial ekonomi B–C. Peneliti juga menyebutkan bahwa dibalik status sosial tersebut,

banyak generasi muda yang familiar dengan media digital dimana mereka menunjukkan intensitas tinggi dalam penggunaan media digital sebagai bagian dari praktik kehidupan modern. Didukung data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur tahun 2024 yang menyebutkan terdapat sekitar 62% Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet. Fenomena tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya secara interaktif dan mudah diakses.

3.1.2 Geografis

Geografis adalah karakteristik suatu wilayah yang mencakup lokasi dan kondisi lingkungan fisik yang memengaruhi aktivitas masyarakat. Dalam perancangan produk digital, aspek ini digunakan untuk memahami posisi pengguna, kondisi lingkungan tempat mereka tinggal, serta pengaruh lokasi terhadap kebutuhan dan perilaku mereka. Analisis geografis membantu peneliti menilai akses masyarakat terhadap teknologi, pola penggunaan perangkat, dan tingkat keterhubungan mereka dengan informasi serta budaya di sekitarnya (Rahayu, Afrilliana, 2021 hl.43).

Dalam konteks perancangan ini, wilayah Ende dipahami sebagai salah satu kabupaten di Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), Indonesia. Kabupaten ini memiliki luas wilayah sekitar 2.067,75 km². Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur (2023), jumlah penduduk muda berusia 16–25 tahun di wilayah Kabupaten Ende diperkirakan mencapai sekitar 23.000 jiwa. Ende juga dikenal sebagai daerah yang masih mempertahankan praktik budaya tradisional. Mengacu pada data dari Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Ende (2019), terdapat kurang lebih 19 kampung adat yang hingga kini masih melaksanakan ritual dan tradisi leluhur secara aktif.

3.1.3 Psikografis

Psikografis adalah segmentasi yang mengelompokkan individu berdasarkan minat, nilai, gaya hidup, motivasi, dan kecenderungan

kepribadian yang memengaruhi cara mereka berpikir serta mengambil keputusan. Berbeda dari demografis yang hanya melihat variabel dasar seperti usia atau pendidikan, psikografis menyoroti faktor internal yang menjelaskan alasan seseorang tertarik pada suatu informasi, produk, atau aktivitas (Rahayu, Afrilliana, 2021 hl.42-43).

Dalam perancangan ini, penulis mengkategorikan segmentasi psikografis kedalam beberapa kelompok antara lain:

1. Generasi muda yang memiliki ketertarikan terhadap budaya tetapi kurang memahami nilai yang terkandung dalam kebudayaan.
2. Generasi muda yang haus informasi, aktif bereksplorasi budaya lewat internet, dan responsif terhadap konten visual interaktif.
3. Generasi muda yang aktif menggunakan internet dan media sosial setiap hari sebagai sumber hiburan, edukasi, dan ekspresi diri.
4. Generasi muda yang memiliki semangat belajar yang lebih kuat melalui visual dan pengalaman langsung.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan *mobile web* Tarian adat Gawi adalah *Design Thinking* yang dikembangkan oleh *Hasso-Plattner Institute of Design, Stanford*. *Design Thinking* dapat diartikan sebagai metodologi dengan pendekatan berpusat pada manusia (*human-centered approach*). Pendekatan ini menekankan kepekaan desainer dalam memahami kebutuhan pengguna melalui proses empati, observasi, dan pengalaman langsung (Brown, 2012 hl.2-8). Tujuan utama tidak hanya menghasilkan produk dengan tampilan estetis, melainkan menghadirkan solusi yang relevan, fungsional, serta bermakna. Oleh karena itu, metode ini menempatkan pengguna sebagai inti dari perancangan sehingga sesuai diterapkan pada pengembangan media interaktif seperti *mobile web*. *Design Thinking* terdiri atas lima tahapan, yakni *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

3.2.1 Empathize

Tahap awal dalam proses ini menekankan pada pembentukan empati terhadap pengguna melalui pemahaman atas kehidupan sehari-hari, kebiasaan,

motivasi, serta permasalahan yang mereka hadapi. Pemahaman diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, kuesioner, *study existing* dan studi referensi. Fokus utama dari tahap ini adalah mengidentifikasi kebutuhan nyata maupun tersembunyi yang sering tidak terungkap secara verbal oleh pengguna. Pendekatan tersebut memungkinkan desainer menangkap secara lebih akurat hambatan (*pain*) serta manfaat potensial (*gain*) yang dialami pengguna. Data kualitatif berupa catatan lapangan, kutipan, dan hasil observasi yang terkumpul kemudian menjadi landasan dalam menemukan pola serta menghasilkan insight pada tahap berikutnya (Brown, 2012 hl.2-3).

3.2.2 Define

Tahapan *Define* merupakan fase di mana penulis menafsirkan dan mengorganisasi informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya menjadi sebuah kerangka yang terstruktur. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi inti permasalahan, menentukan fokus perancangan, serta menetapkan batasan yang jelas terhadap ruang lingkup permasalahan. Dengan demikian, tahap ini membantu merumuskan arah yang lebih spesifik agar proses perancangan dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (Brown, 2012 hl.5).

3.2.3 Ideate

Tahap *Ideate* atau ideasi merupakan fase penting dalam *Design Thinking* yang berfokus pada pengembangan berbagai kemungkinan solusi kreatif untuk menyelesaikan permasalahan desain yang telah teridentifikasi. Pada tahap ini, peneliti atau perancang didorong untuk menghasilkan gagasan sebanyak mungkin melalui teknik seperti *brainstorming*, pembuatan *mind map*, penyusunan *information architecture*, hingga perumusan *user interface style guide*. Proses ini tidak hanya bertujuan menghasilkan ide, tetapi juga menyaring, mengorganisasi, dan memvisualisasikannya agar dapat menjadi dasar yang jelas bagi tahap perancangan berikutnya. Dengan demikian, ideasi berperan sebagai jembatan antara pemahaman masalah dengan rancangan solusi yang inovatif dan aplikatif (Brown, 2012 hl.6).

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan tahapan interatif yang dilakukan untuk menilai sejauh mana solusi kreatif yang telah dirumuskan mampu menjawab kebutuhan pengguna atau target perancangan. Proses ini sekaligus menjadi sarana bagi perancang untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat muncul, sehingga rancangan akhir lebih siap dan relevan dengan konteks (Brown, 2012 hl.7).

3.2.5 Test

Tahapan *test* merupakan bagian penutup dalam proses *design thinking* yang berfungsi untuk menguji efektivitas rancangan terhadap target pengguna. Pada tahap ini, media atau produk yang telah disusun diberikan kepada audiens sasaran untuk digunakan secara langsung. Tujuannya adalah memperoleh masukan yang objektif terkait kelebihan maupun kekurangan rancangan. Umpulan yang terkumpul kemudian dijadikan dasar untuk melakukan penyempurnaan, baik dalam bentuk perbaikan teknis maupun penyesuaian konsep, sehingga hasil akhir mampu meminimalkan permasalahan serta memberikan pengalaman yang lebih relevan bagi pengguna (Brown, 2012 hl.8).

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif mendorong peneliti untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengalaman, interaksi, dan makna. Data bisa diperoleh melalui observasi, wawancara, *study existing* dan yang terakhir studi referensi. Dengan tujuan menggali perspektif dan makna yang lebih luas serta menghasilkan pemahaman mendalam terkait proses sosial yang tidak bisa diukur dengan angka semata (Mulyadi, Mohammad, 2011 hl.134). Sedangkan penelitian kuantitatif menekankan pengukuran fenomena sosial secara objektif melalui angka, variabel, dan instrumen terstruktur. Fungsi utamanya adalah menguji hipotesis, serta menilai keterkaitan antar variable sehingga bertujuan untuk menemukan hubungan sebab akibat, menguji atau menyempurnakan teori, serta

menyediakan hasil penelitian yang terukur, objektif, dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan (Mulyadi, Mohammad, 2011 hl.135).

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku serta pola hidup kelompok sasaran perancangan. Proses tersebut bertujuan memperoleh pengetahuan atau *insight* yang sering kali tidak teridentifikasi melalui metode wawancara maupun kuesioner.

Dalam perancangan ini, observasi dilakukan oleh penulis pada tanggal 11-14 september 2025 di kabupaten ende tepatnya di desa Mautenda, dan desa Saga yang termasuk dalam desa adat. Kedua desa ini dipilih berdasarkan struktur pemuka adat dan juga prosesi adat yang dilakukan setahun sekali. Berdasarkan data perkim (perumahan dan Kawasan permukiman), daerah kawasan adat di kabupaten Ende termasuk daerah dengan sebagian besar pekerjaan masyarakat adalah petani. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tata cara prosesi adat, kehidupan sosial masyarakat, kehidupan pemuka adat, pergaulan sosial generasi muda, serta korelasi kehidupan antar masyarakat sosial, generasi muda dengan adat. Observasi ini dilaksanakan langsung oleh penulis dengan cara berkeliling langsung ke sekitaran desa kemudian berinteraksi dengan pemuka adat dan juga masyarakat setempat. Penulis juga melakukan observasi dengan cara mendekatkan diri pada generasi muda setempat untuk mengetahui pola hidup dan juga pergaulan mereka. Terakhir, penulis melakukan observasi langsung ke rumah adat dan mengikuti prosesi adat serta tarian adat Gawi. Sebagai dokumentasi, penulis menggunakan kamera sebagai instrument pendukung dalam tahapan observasi dan pengumpulan data.

3.3.2 Wawancara

Tahapan berikutnya adalah wawancara, dimana dalam perancangan ini, penulis melakukan wawancara pada dua narasumber terkait tradisi kebudayaan, kehidupan sosial masyarakat, dan juga media digital. Wawancara

digunakan untuk menggali makna, pengalaman, serta pandangan partisipan secara mendalam melalui pertanyaan terbuka. Teknik ini bersifat fleksibel dan memungkinkan peneliti berinteraksi langsung dengan responden, sehingga dapat memperoleh data yang kaya, detail, serta kontekstual (Creswel, 2018). Wawancara dilakukan terhadap Titus Tibo selaku tetua adat (Mosalaki) untuk mendapatkan data terkait tata cara tradisi serta makna mengenai tarian adat, Saverius selaku tokoh masyarakat untuk mendapatkan data terkait kehidupan sosial antar masyarakat dengan kebudayaan.

1. Wawancara Tetua adat

Wawancara dilakukan secara langsung di desa mautenda pada Sabtu 13 september 2025 dengan Titus Tibo selaku tetua adat (Mosalaki) untuk mengetahui nilai dan makna yang terkandung dalam tradisi adat terutama dalam tarian adat Gawi. Dengan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana latar belakang lahirnya Tarian Gawi dalam tradisi masyarakat Ende Lio?
- b. Apa fungsi utama Tarian Gawi dalam kehidupan adat dan sosial masyarakat Ende sejak dahulu hingga kini?
- c. Dalam pelaksanaan Tarian Gawi, ada banyak simbol seperti formasi lingkaran, pemimpin tari (eko wawi), batu Tubu Musu serta masih banyak lagi. apa makna simbolik dari elemen-elemen tersebut?
- d. Apakah gawi memiliki jenis-jenis Gerakan maupun karakteristik tertentu?
- e. Bagaimana kontribusi generasi muda pada saat prosesi maupun acara adat dilakukan?
- f. Apakah pengaruh seni dan hiburan modern/populer berpengaruh terhadap minat generasi muda pada seni tradisi seperti Gawi?

- g. Apa tantangan utama yang dirasakan dalam melestarikan tradisi tarian adat Gawi di era globalisasi?
- h. Apakah penggunaan media digital, khususnya *website*, sebagai sarana informasi Tarian Gawi dapat membuat perubahan signifikan dalam pelestariannya khususnya pada generasi muda?
- i. Jika sebuah *website* dibuat khusus untuk memperkenalkan Tarian Gawi, konten seperti apa yang paling penting untuk ditampilkan?

2. Wawancara Tokoh masyarakat

Wawancara dilakukan secara langsung di desa mautenda tepatnya di kebun Motamenge pada Sabtu 13 september 2025 dengan Saverius selaku tokoh masyarakat untuk mengetahui kehidupan sosial masyarakat Ende Lio dan juga keterkaitan antara masyarakat dan budaya dalam tarian adat Gawi. Dengan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apa arti dan makna Tarian Gawi bagi masyarakat Ende Lio secara umum?
- b. Dalam keseharian masyarakat, bagaimana posisi Tarian Gawi, apakah lebih dipandang sebagai hiburan, adat, atau identitas budaya?
- c. Bagaimana latar belakang pekerjaan atau mata pencaharian utama masyarakat Ende, dan apakah hal itu berpengaruh terhadap praktik dan pelaksanaan Tarian Gawi?
- d. Bagaimana hubungan sosial masyarakat Ende Lio tercermin dalam pelaksanaan Tarian Gawi?
- e. Bagaimana kondisi geografis dan iklim di wilayah Ende memengaruhi bentuk, waktu, atau cara pelaksanaan Tarian Gawi?

- f. Bagaimana kontribusi generasi muda dalam prosesi adat dan keberlangsungan Tarian Gawi saat ini?
- g. Bagaimana tantangan dalam melestarikan Tarian Gawi di tengah perubahan gaya hidup dan arus budaya populer?
- h. Apakah penggunaan media digital khususnya *website*, dibutuhkan dalam konteks pelestarian kebudayaan tarian adat Gawi?
- i. Jika sebuah *website* dibuat, konten seperti apa yang penting untuk ditampilkan?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai dasar penentuan responden. Sasaran utama adalah generasi muda usia 16-25 tahun yang berdomisili di Kabupaten Ende, Flores, NTT. Tujuan utama pengumpulan data melalui kuesioner ini ialah untuk memperoleh gambaran tingkat pemahaman responden mengenai tarian adat Gawi, sekaligus menelusuri pengalaman mereka dalam mengakses informasi terkait tarian tersebut. Hasil data diharapkan mampu mengungkap permasalahan rendahnya kesadaran generasi muda terhadap tarian Gawi. Temuan tersebut selanjutnya menjadi dasar perancangan media informasi berbentuk *mobile web*, sehingga konten yang dihadirkan dapat bersifat akurat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan target sasaran.

Berikut instrument pertanyaan dalam kuesioner yang dibagikan:

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan	Model	Jawaban
Tujuan: Mengetahui profil responden		
Jenis kelamin	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Laki-laki - Perempuan

Pertanyaan	Model	Jawaban
Tujuan: Mengetahui profil responden		
Usia	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> - (16-20) - (21-25)
Domisili	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Ende Timur - Ende Selatan - Ende - Tengah Ende - Utara
Apakah Anda pernah mendengar tentang tarian adat Gawi dari Ende Flores?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Sering - Pernah - Belum Pernah
Darimana anda biasanya mendapatkan informasi mengenai tarian adat Gawi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Teman - Keluarga - Internet
Pernahkah anda berpartisipasi dalam tarian adat Gawi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak
Apakah anda mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam tarian adat Gawi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak
Apakah anda mengetahui tentang alat musik dan pakaian adat yang digunakan pada saat tarian adat Gawi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak
Menurut anda seberapa familiar generasi muda mengetahui mengenai keberadaan tarian adat Gawi?	Skala linier	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak familiar - Familiar
Pertanyaan	Model	Jawaban

Pertanyaan	Model	Jawaban
Tujuan: Mengetahui profil responden		
Tujuan: Mengetahui pola perilaku responden		
Menurut anda seberapa banyak media digital meliputi tentang kebudayaan tarian adat Gawi?	Skala linier	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat sedikit - Sangat banyak
Seberapa sering anda menggunakan media digital untuk mencari informasi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak pernah - Selalu
<i>Device</i> apa yang biasa anda gunakan dalam mencari informasi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - HP - Laptop/PC - Tablet - TV - Radio
Biasanya media digital seperti apa yang anda gunakan dalam mencari informasi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Website</i> - Sosial media - <i>Search engine</i> (<i>Google</i>, dll)
Bagaimana pendapat Anda jika informasi tentang tarian adat Gawi disajikan melalui sebuah <i>website</i> ?	Skala linier	Setuju-Tidak setuju
Menurut Anda, fitur apa yang paling menarik untuk ditampilkan dalam <i>website</i> tarian adat Gawi?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Artikel - Foto - Infografis - Video
Apakah setelah mengenal tarian Gawi melalui <i>website</i> , Anda akan lebih termotivasi untuk ikut melestarikan budaya tersebut?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak

3.3.4 Study Existing

Penulis melakukan studi eksisting terhadap *website* <https://athanua.com> yang memuat informasi mengenai tarian adat Gawi. Kajian ini difokuskan pada eksplorasi strategi penyampaian informasi, analisis tampilan visual beserta elemen pendukung yang digunakan, serta gaya bahasa dan bentuk komunikasi yang diterapkan. Hasil analisis diarahkan untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan pada *website* tersebut sehingga dapat menjadi rujukan konseptual dalam perancangan desain *website* tarian adat Gawi yang lebih efektif.

3.3.5 Study Referensi

Penulis melakukan kajian referensi terhadap sejumlah situs web yang berfokus pada penyajian informasi mengenai kebudayaan. Situs yang dijadikan acuan utama meliputi *Tourism Information Center – Exotic East Nusa Tenggara* dan *IndonesiaKaya.com*. Kajian ini mencakup analisis terhadap struktur elemen yang digunakan, penyusunan konten yang ditampilkan, serta tampilan visual dari masing-masing situs. Penulis juga menelaah gaya bahasa serta strategi komunikasi yang diterapkan. Hasil dari analisis mengenai kelebihan dan keterbatasan situs referensi tersebut berfungsi sebagai landasan konseptual sekaligus inspirasi dalam perancangan situs web terkait kebudayaan baru yang akan dikembangkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA