

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menetapkan dua kategori subjek yang menjadi fokus pendalaman. Pembagian ini dilakukan untuk membedakan antara target audiens utama yang menjadi sasaran regenerasi budaya, dan target pendukung yang berperan sebagai pelestari atau praktisi aktif. Berikut adalah rincian subjek perancangan *Website* informasi tradisi Senjang:

3.1.1 Subjek Primer

Subjek primer merupakan target utama dari perancangan media ini, yaitu generasi muda yang diharapkan dapat mengenal dan meneruskan tradisi Senjang.

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia: 18-21 (Emerging Adulthood). Rentang usia ini dipilih berdasarkan teori *Emerging Adulthood* dari Arnett (dalam Santrock, 2019), yang menyatakan bahwa individu pada usia 18–25 tahun berada dalam fase eksplorasi identitas (*identity exploration*). Rentang usia 18-21 tahun umumnya merupakan fase pendidikan tinggi (mahasiswa), di mana fokus utama mereka tertuju pada studi, eksplorasi, dan sosialisasi.
- c. Pendidikan: SMA - Strata 1
- d. SES: B. Menurut Usmaedi (2024) Target audiens ini mencakup pelajar dan mahasiswa yang umumnya belum memiliki penghasilan tetap atau memiliki daya beli di tingkat menengah,

namun memiliki akses yang cukup terhadap perangkat digital dan internet.

- 2) Geografis: Palembang. Fokus geografis diarahkan pada masyarakat yang berdomisili di Palembang sebagai pusat pendidikan dan akulturasi budaya di Sumatera Selatan, namun tetap memiliki kedekatan emosional dengan tradisi daerah penyangga seperti Musi Banyuasin.
- 3) Psikografis
 - a. Individu yang memiliki ketertarikan terhadap budaya lokal (*cultural interest*) dan ingin mencari tahu mengenai tradisi Senjang secara lebih mendalam.
 - b. Individual yang terbiasa mencari referensi edukasi atau hiburan melalui internet.

3.1.2 Subjek Sekunder

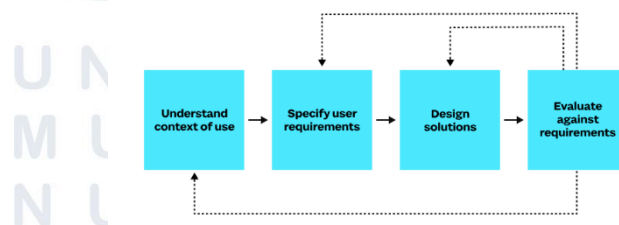
Subjek sekunder adalah kelompok pendukung yang memiliki peran vital dalam menjaga keaslian konten dan keberlangsungan tradisi tersebut.

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia: 30 tahun ke atas, menurut Syarifudin (2025) kelompok ini merupakan generasi yang paling banyak melakukan, dan melestarikan budaya tradisional.
 - c. Pendidikan: Beragam
 - e. SES: B. Kelompok ini mampu berkontribusi dalam praktik langsung pengajaran, dokumentasi, atau fasilitasi tradisi Senjang di komunitas lokal.

- 1) Geografis: Sumatera Selatan. Cakupan wilayah untuk subjek sekunder dibuat lebih luas (provinsi), mengingat para penutur asli atau praktisi Senjang tersebar di berbagai kabupaten di Sumatera Selatan, khususnya di wilayah Musi Banyuasin dan sekitarnya
- 2) Psikografis
 - a. Individu yang terlibat langsung dalam praktik Senjang, baik sebagai seniman, penulis syair, maupun penutur lisan tradisi.
 - b. Generasi tua yang merasa memiliki tanggung jawab untuk mewariskan pengetahuan dan nilai-nilai Senjang kepada generasi muda agar tidak punah.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan media informasi mengenai tradisi Senjang akan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) sebagaimana dipaparkan oleh Interaction Design Foundation. UCD merupakan proses perancangan yang berpusat pada pengguna di mana kebutuhan dan karakteristik pengguna menjadi dasar utama dalam setiap tahap perancangan. Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan penulis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Melalui metode ini, perancangan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada kenyamanan, kemudahan akses, serta relevansi media terhadap calon pengguna.



Gambar 3. 1 Proses User Centered Design
Sumber: <https://sparkbox.com/foundry/...>

Proses UCD terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) *Understand context of use* yang nanti akan membangun pemahaman yang jelas mengenai pengguna, 2) *Specify user requirements* yang akan mengidentifikasi kebutuhan serta persyaratan

pengguna berdasarkan hasil pemahaman tersebut, 3) *Design Solutions* adalah proses perancangan solusi yang dilakukan secara iteratif, dan tahap terakhir 4) *Evaluate against requirements* yaitu evaluasi bersama pengguna. Evaluasi ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil yang dianggap memuaskan oleh pengguna maupun penulis.

3.2.1 Understand the Context of Use

Tahap awal difokuskan pada pemahaman serta empati terhadap kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Proses ini dilakukan melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner kepada target audiens. Selain itu, wawancara juga melibatkan peneliti dan praktisi senjang yang memiliki pemahaman lebih dalam mengenai tradisi ini. Hal tersebut penting untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas, baik dari sisi pelaku, pengamat, maupun generasi muda sebagai calon penerus tradisi. Selain pengumpulan data lapangan, penulis juga melakukan kajian terhadap perancangan sejenis dan referensi lain guna memperkaya ide dan kreativitas sebelum masuk ke tahap perancangan.

3.2.2 Specify User Requirements

Tahap berikutnya adalah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna terkait tradisi senjang. Berdasarkan hasil pengumpulan data, penulis mencatat berbagai permasalahan utama, seperti minimnya media pembelajaran yang menarik dan terbatasnya dokumentasi. Dari masalah tersebut, ditentukan kebutuhan yang harus dijawab melalui rancangan media informasi. Penulis kemudian melakukan brainstorming dengan mencari inspirasi dari berbagai sumber, lalu merumuskan beberapa ide awal. Ide-ide tersebut dipilih dan dipertajam hingga menghasilkan konsep yang sesuai. Selanjutnya, dibuat moodboard dan stylescape yang menjadi acuan visual bagi perancangan media informasi senjang.

3.2.3 Design Solutions

Berdasarkan kebutuhan yang telah ditetapkan, perancang kemudian menyusun solusi desain berupa wireframe, mockup, dan prototipe media informasi senjang. Solusi ini dirancang agar dapat menjawab kebutuhan

pengguna sekaligus mengatasi kendala yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga ditentukan jadwal pengerjaan agar perancangan dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai rencana.

3.2.4 Evaluate Against Requirements

Tahap terakhir adalah evaluasi desain dengan melibatkan pengguna secara langsung. Tujuannya untuk mengidentifikasi kendala penggunaan serta memperoleh masukan perbaikan. Evaluasi dilakukan melalui metode uji kegunaan, baik dalam bentuk uji alpha maupun uji beta. Setiap tahap uji menghasilkan temuan yang kemudian digunakan untuk memperbaiki desain, sehingga media informasi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis juga mengaplikasikan metode campuran (*mixed methods*) yang dijelaskan oleh Creswell & Creswell (2017). *Mixed method* adalah gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman, serta pengalaman para seniman dan penutur tradisi senjang secara mendalam, sementara metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data pendukung berupa persepsi, pengetahuan, dan minat generasi muda terhadap tradisi senjang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara experts, serta penyebaran kuesioner. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk memperoleh data yang bersifat holistik, sehingga perancangan media digital yang dihasilkan lebih kontekstual dan tepat sasaran

3.3.1 Observasi

Observasi terfokus mengenai tradisi lisan Senjang dilaksanakan secara daring dan juga secara fisik di Festival Randik yang sudah menjadi acara tahunan di kecamatan Musi Banyuasin. Observasi daring dilakukan untuk mencari tahu tentang aksesibilitas media informasi tentang senjang. Untuk observasi lapangan, observasi ini akan dilakukan dengan dua hari berbeda, hari pembukaan dan juga hari kedua dimana lomba final senjang akan dilakukan.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai relevansi tradisi Senjang dalam konteks kehidupan masyarakat masa kini. Melalui observasi tersebut, penulis bermaksud membahas sejauh mana tradisi Senjang masih dikenal, dipraktikkan, atau diapresiasi oleh masyarakat, serta bagaimana bentuk pelestarian yang dilakukan, baik secara langsung melalui pertunjukan maupun melalui media informasi modern. Dengan demikian, hasil observasi ini diharapkan dapat memberikan data awal yang berguna dalam menganalisis posisi Senjang sebagai bagian dari warisan budaya yang menghadapi tantangan di era globalisasi.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis sebagai salah satu metode pengumpulan data primer yang akan dilakukan dengan beberapa narasumber; Pelatih Senjang, Juri Senjang, dan juga Seniman Senjang tua. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan tentang sejarah senjang, bagaimana kondisi Senjang saat ini dan juga upaya digitalisasi.

1. Wawancara Pelatih Senjang

Wawancara dilakukan kepada pelatih Senjang, Yulia. S. Pd. MM. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan informasi mengenai kedudukan tradisi Senjang pada saat ini. Berikut adalah pertanyaan yang ditanyakan:

- 1) Bagaimana Bapak/Ibu melihat kedudukan tradisi senjang dalam konteks budaya masyarakat lokal maupun nasional?
- 2) Apa tantangan yang Ibu hadapi dalam merestorasi tradisi Senjang?
- 3) Apa yang harus diperhatikan saat seseorang membawa Senjang agar penampilannya diterima penonton?
- 4) Apakah promosi Senjang kepada generasi muda sudah cukup?
- 5) Adakah kesulitan dalam mengajarkan keterampilan Senjang kepada generasi muda?

- 6) Bagaimana pandangan Ibu tentang digitalisasi dalam pelestarian Senjang?

2. Wawancara Seniman Senjang

Wawancara dilakukan kepada seniman Senjang, Kakek Irul yang sudah melakukan seni Senjang sejak beliau masih muda. Berikut pertanyaan-pertanyaannya:

- 1) Bagaimana proses Anda dalam membuat atau menyusun senjang?
- 2) Apa hal paling penting yang harus diperhatikan saat membawakan senjang di depan penonton?
- 3) Apakah senjang sendiri itu ada semacam praktik atau kakek mempunyai cara mempelajari senjang tersendiri?
- 4) Apa tantangan yang Anda hadapi sebagai seniman senjang saat ini?
- 5) Adakah ada kesulitan dalam mengajarkan atau menurunkan keterampilan ini kepada generasi muda?
- 6) Bagaimana cara terbaik memperkenalkan senjang kepada anak muda agar mereka tertarik?

3. Wawancara Juri Senjang

Wawancara dilakukan kepada Juri Senjang Novia Wulandari, S.Pd. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan informasi mengenai tradisi Senjang sebagai lomba. Berikut adalah pertanyaan yang ditanyakan:

- 1) Apakah semua orang bisa melakukan Senjang?
- 2) Apa kriteria penilaian dalam lomba Senjang?
- 3) Apakah ada perubahan tradisi Senjang dari tahun ke tahun?
- 4) Apa tantangan dalam melestarikan tradisi Senjang?
- 5) Apakah Senjang hanya ada di Muba atau juga di daerah lain?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner disusun dengan tujuan untuk memetakan tingkat pengetahuan serta pemahaman audiens terhadap tradisi senjang. Melalui instrumen ini, peneliti dapat menilai sejauh mana target audiens mengenal atau memiliki keterlibatan dengan tradisi senjang. Hasil yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran awal mengenai literasi budaya audiens terhadap tradisi senjang. Dengan demikian, temuan ini dapat dijadikan pijakan dalam merancang media informasi yang relevan serta mampu menjawab kebutuhan pengguna. Berikut pertanyaan yang disebarkan kepada target audiens:

Pertanyaan awal

- 1) Asal Daerah
 - Palembang
 - Sumatera Selatan (di luar Palembang)
 - Luar Sumatera Selatan
- 2) Rentang Usia
 - 18-21 tahun
 - 22-30 tahun
 - > 30 tahun
- 3) Pengetahuan tentang senjang
 - Baru pertama kali mendengar
 - Pernah mendengar tapi belum tahu jelas
 - Tahu secara umum
 - Tahu cukup banyak dan pernah mempelajari/menyaksikan
- 4) Rentang Usia
 - 18-21 tahun
 - 22-30 tahun
 - > 30 tahun

Minat & kesadaran budaya (menggunakan skala likert dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju)

- 1) Saya tertarik untuk mengenal lebih dalam tradisi senjang.

- 2) Saya merasa informasi tentang senjang masih sulit ditemukan.
- 3) Saya ingin ada media digital yang bisa menjadi referensi terpercaya tentang senjang.
- 4) Saya ingin mempelajari senjang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai warisan budaya
- 5) Saya merasa perlu adanya penjelasan tentang makna di balik syair atau lirik senjang
- 6) Saya lebih mudah mempelajari informasi mengenai tradisi jika materi disajikan secara visual dan audio.

Pertanyaan tentang Media

- 1) Media yang sering dipakai untuk memperoleh informasi
 - Website/Portal berita
 - Sosial Media
 - Media Cetak
 - Others..
- 2) Jika sosial media, social media apa yang sering digunakan untuk mencari informasi
 - Instagram
 - Facebook
 - Twitter/X
 - Tiktok
 - Others..
- 3) Secara keseluruhan, seberapa puaskah Anda dengan aksesibilitas informasi Tradisi Lisan Senjang pada saat ini? (skala liker)
 - Sangat Tidak Puas
 - Sangat Puas
- 4) Konten seperti apa yang paling ingin Anda lihat di media informasi mengenai tradisi lisan Senjang? (Pilih semua yang sesuai)
 - Rekaman audio pertunjukan Senjang

- Rekaman video pertunjukan Senjang
- Latar belakang sejarah dan asal usul Senjang
- Artikel ilmiah dan penelitian tentang Senjang
- Peta interaktif yang menunjukkan distribusi geografis Senjang
- Forum atau bagian komunitas untuk diskusi
- Sumber belajar Senjang
- Gamifikasi Tradisi Senjang itu sendiri

3.3.4 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion digunakan dengan tujuan mengetahui untuk menggali pendapat, pengalaman, dan persepsi langsung dari berbagai pihak yang terlibat dalam lomba Seni Senjang. Metode ini dilakukan kepada dua partisipan Lomba Senjang. Berikut pertanyaan yang diberikan kepada partisipan lomba Senjang:

- 1) Apakah kalian pernah mengikuti lomba Senjang sebelumnya?
- 2) Siapa yang menulis atau menyusun naskah Senjang yang kalian bawa dalam lomba tersebut?
- 3) Apakah Anda pernah mencoba menulis atau menciptakan Senjang sendiri?
- 4) Dari mana biasanya Anda memperoleh inspirasi ketika membuat Senjang?
- 5) Dalam membawakan Senjang, apakah Anda hanya menghafal teksnya atau juga berusaha memahami maknanya secara mendalam?
- 6) Apakah Anda memiliki metode atau teknik tertentu dalam menghafal teks Senjang?
- 7) Apakah Anda mengalami kesulitan dalam proses menghafal Senjang? Jika ya, bagaimana cara Anda mengatasinya?