

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 20-25 Tahun

Mollon, dkk (2018, 308), menyatakan bahwa kemampuan kognitif seperti memori kerja dan kecepatan berpikir berkembang pesat di masa remaja dan biasanya mencapai puncaknya sekitar usia 20 tahun sebelum stabil di usia dewasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Rahmawati & Artha (2022, h. 152), bahwa mereka yang berusia akhir 20-an hingga awal 30-an umumnya sudah memiliki kemampuan kognitif yang matang, sehingga mampu merespons proses belajar dengan baik. Kemudian, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2024), Rata-rata usia pemuda saat pertama kali menikah adalah 21,22 tahun. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin, pemuda laki-laki menikah pertama kali pada usia rata-rata 22,77 tahun, sementara pemuda perempuan pada usia 20,41 tahun

Kesiapan ini muncul karena perkembangan fungsi berpikir yang pesat pada masa awal dewasa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa usia 20-25 merupakan *range* usia yang tepat untuk dijadikan target perancangan buku interaktif budaya Sangjit.

- c. Pendidikan : D3, S1
- d. SES : A-B

Kelompok dengan status sosial ekonomi (SES) A-B dianggap cocok sebagai target audiens dari perancangan buku interaktif budaya Sangjit karena memiliki beberapa keunggulan yang terkait. Dari sisi

pendidikan, mereka umumnya memiliki tingkat literasi yang lebih tinggi sehingga lebih mudah memahami isi buku yang memuat penjelasan filosofis maupun simbolis dari prosesi Sangjit. Dari sisi ekonomi, kelompok ini juga lebih mampu melaksanakan tradisi Sangjit yang identik dengan seserahan yang dibutuhkan, seperti perhiasan, angpau, dan makanan khas, sehingga informasi dalam buku interaktif menjadi lebih relevan bagi kebutuhan mereka. Selain itu, karakteristik kelompok SES A-B yang akrab dengan teknologi dan media digital membuat mereka lebih responsif terhadap format interaktif dibandingkan buku cetak biasa. Dengan demikian, perancangan buku interaktif tentang Sangjit akan lebih efektif bila diarahkan kepada audiens SES A-B karena sesuai dengan tingkat pendidikan, daya beli, dan kebiasaan konsumsi media mereka. Hal ini diperkuat dengan pendapat Breinholt & Jaeger (2020, h. 33), bahwa audiens dari SES A-B memiliki kemampuan belajar yang lebih matang, sehingga konten interaktif akan lebih efektif untuk mereka.

2. Geografis: Area Jabodetabek

Jabodetabek merupakan kawasan yang relevan untuk menjadi target perancangan Buku Interaktif Budaya Sangjit. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryadinata (2005, h.87) yang menjelaskan bahwa mayoritas masyarakat Tionghoa di Indonesia terkonsentrasi di pusat-pusat perkotaan seperti Jakarta dan Tangerang, di mana tradisi budaya mereka masih dijalankan. Selain faktor budaya, Rogers (2003, h.247) menekankan bahwa masyarakat perkotaan lebih cepat mengadopsi inovasi media dibandingkan masyarakat pedesaan karena tingkat keterpaparan yang lebih tinggi terhadap ide dan teknologi baru. Oleh karena itu, Jabodetabek memiliki kombinasi yang ideal antara basis budaya Tionghoa dan keterbukaan pada teknologi digital, sehingga menjadikannya area yang tepat untuk penerapan buku interaktif budaya Sangjit.

3. Psikografis

- a. Menghargai tradisi Tionghoa, yaitu melihat Sangjit bukan hanya sebagai ritual, tetapi juga simbol penting dalam pernikahan.
- b. Menyukai media interaktif, dalam kata lain, tertarik pada konten yang memungkinkan untuk melakukan suatu interaksi di banding hal biasa.
- c. Gaya hidup yang mudah, karena aktivitas padat membuat mereka membutuhkan media yang praktis, fleksibel, dan mudah diakses, serta tidak membuang waktu dalam mencari informasi.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku interaktif mengenai budaya Sangjit akan menetapkan teori *Design Thinking* oleh Tim Brown. Menurut Brown (2009, h.3), *design thinking* dapat dipahami sebagai sebuah pendekatan inovasi yang menempatkan manusia sebagai pusat perhatian. Proses ini menggabungkan kebutuhan pengguna dengan peluang yang ditawarkan teknologi, sekaligus mempertimbangkan aspek keberhasilan bisnis. Dengan demikian, *design thinking* tidak hanya berfokus pada estetika desain, tetapi juga pada integrasi nilai kemanusiaan, kelayakan teknis, dan keberlanjutan ekonomi.. Pendekatan ini berfokus pada solusi, menggabungkan cara berpikir, cara bekerja, dan metode praktis dalam menyelesaikan masalah. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

3.2.1 *Empathise*

Empathise atau empati adalah tahap menggali lebih dalam suatu topik melalui pengamatan dan keterlibatan langsung, untuk memahami pengalaman dan motivasi orang-orang yang terlibat. Dalam konteks Sangjit, empati dilakukan dengan mendalami proses yang dijalani calon pengantin dan keluarga, agar dapat menangkap makna dari setiap tahap, simbol, dan nilai budaya yang ada. Pendekatan ini penting agar buku interaktif yang dirancang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang dapat dirasakan oleh pembaca.

3.2.2 *Define*

Dalam tahap ini, informasi yang telah didapatkan di dalam metode *Empathise* akan digunakan untuk pengamatan demi menentukan masalah inti

yang telah diidentifikasi. Data tersebut kemudian diolah menjadi sumber *User Persona* dan *User Journey* agar dapat menentukan solusi terkait mengenai makna budaya Sangjit.

3.2.3 Ideate

Setelah menentukan inti masalah, maka dapat membuat mindmap untuk mendapatkan berbagai ide dan terobosan yang unik sehingga terbentuk sebuah konsep dari buku interaktif dan budaya Sangjit. Setelah itu, penulis akan membuat big idea serta *moodboard* sesuai dari konsep dan *big idea* yang telah ditentukan.

3.2.4 Prototype

Setelah mendapatkan ide dari tahap sebelumnya, maka ide tersebut akan dikembangkan di dalam tahap ini, yaitu prototyping. Perancangan prototype dimulai dari sketsa dan konsep desain, percobaan mekanisme buku ilustrasi, *layouting*, dan finalisasi. Tahap ini dilakukan untuk memastikan informasi yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang Sangjit.

3.2.5 Testing

Pada tahap Testing, *prototype* buku interaktif tentang Sangjit akan diuji kepada audiens untuk melihat sejauh mana isi dan penyajiannya dapat dipahami dengan baik. Masukan dari audiens akan menjadi dasar untuk perbaikan, sehingga buku ini dapat disempurnakan dan lebih efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya Sangjit.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara akan dilakukan dengan panitia Sangjit untuk mengetahui lebih dalam tentang arti, proses, dan perubahan dalam tradisi Sangjit. Selain itu, penulis juga akan menyebarkan kuesioner kepada orang-orang yang pernah terlibat atau mengenal Sangjit, untuk mengetahui pendapat mereka tentang pentingnya tradisi ini. Dengan dua cara ini, penulis berharap bisa mendapatkan informasi yang lengkap dan jelas untuk mendukung penelitian.

3.3.1 Wawancara

Menurut Stewart dan Cash (2000), wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi interaktif antara dua pihak, di mana setidaknya salah satu pihak memiliki tujuan yang jelas dan signifikan. Proses ini umumnya berlangsung melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban. Wawancara digunakan untuk mendapatkan jawaban dari seorang ahli. Creswell (2009) menekankan bahwa wawancara adalah teknik penting dalam pengumpulan data kualitatif, yang memungkinkan peneliti mendapatkan informasi mendalam secara langsung dari partisipan, termasuk pengalaman, perasaan, dan interpretasi mereka terhadap suatu peristiwa atau gejala. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai budaya dan tradisi Sangjit.

1. Wawancara dengan Nita Sacharisa – Calita Sangjit

Nita Sacharisa merupakan pendiri perusahaan *freelance* Calita Sangjit. Perusahaan tersebut melayani semua hal yang berkaitan dengan Sangjit, mulai dari baki Sangjit sampai dengan baju *cheongsam*. Wawancara dengan Nita Sacharisa dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dasar mengenai Sangjit. Berikut merupakan list pertanyaan wawancara:

- a. Sudah berapa lama menangani Sangjit?
- b. Bisa dijelaskan Sangjit itu apa?
- c. Prosedur dan jalan acaranya bagaimana
- d. Barang yang diperlukan apa saja
- e. Bagaimana perbedaan Sangjit dari zaman dulu sampai sekarang?
- f. Apa simbolisme dari barang-barang yang dibawa (seperti nampan, perhiasan, angpao, dan kue)? Apakah maknanya masih sama sekarang?
- g. Apakah Informasi tentang Sangjit mudah dicari/didapat?
- h. Menurut Anda, apakah generasi sekarang masih memahami nilai tradisi dari Sangjit?

- i. Apa tantangan terbesar dalam melestarikan Sangjit di tengah zaman yang makin modern?
- j. Bagaimana cara yang baik menurut Anda untuk menjaga warisan tradisi ini tetap hidup namun juga diterima generasi muda?
- k. Apakah ada versi Sangjit yang berbeda di berbagai wilayah Tionghoa, misalnya antara Tionghoa Hokkien dan Tionghoa Kanton?

2. Wawancara Dengan Ardian Cangianto – Pengamat Budaya Tionghoa

Wawancara dengan Ardian Cangianto yang merupakan seorang pengamat budaya Tionghoa dan telah diundang dalam berbagai acara talkshow sebagai ahli budaya tionghoa. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai budaya Sangjit dari perspektif seorang budayawan, sehingga dapat memperkaya serta melengkapi konten dalam proses perancangan buku interaktif bertema budaya Sangjit.

Berbeda dengan wawancara sebelumnya bersama pihak vendor Calita Sangjit yang berfokus pada aspek pelaksanaan upacara dari sudut pandang penyedia jasa, wawancara dengan Ardian Cangianto difokuskan pada penggalian latar historis, nilai filosofis, serta perkembangan budaya Sangjit dalam konteks tradisi dan kepercayaan masyarakat Tionghoa secara lebih mendalam. Berikut pertanyaan yang akan ditanyakan kepada Ardian Cangianto:

- a. Apa asal usul Sangjit, dari mana mulanya orang mulai menggunakan budaya tsb
- b. Apa perbedaan Sangjit yang dulu dengan sekarang
- c. Menurut anda, apa makna filosofis yang digunakan dalam Sangjit
- d. Apakah makna filosofis di balik dari barang yang digunakan dalam Sangjit masih sama dengan sekarang?

- e. Mengapa Sangjit membutuhkan barang-barang dalam proses pelaksanaan nya
- f. Apakah barang barang yang digunakan setiap daerah berbeda?
Apa contohnya
- g. Apakah Sangjit telah mengalami modernisasi?
- h. Apa yang membuat Sangjit masih dilakukan sampai sekarang
- i. Menurut anda, apakah wajib bagi orang tionghoa untuk melakukan Sangjit?
- j. Mengapa Sangjit dianggap penting dalam tahapan pernikahan adat tionghoa
- k. Menurut anda, apakah generasi muda sekarang masih memahami makna mendalam mengenai tradisi ini atau sebagai formalitas saja?
- l. Apa tantangan terbesar melestarikan budaya Sangjit di era sekarang ini?
- m. Bagaimana cara anda menghadapi tantangan tersebut agar relevan dengan generasi muda?
- n. Apa pantangan atau aturan yang harus diperhatikan dalam Sangjit?

3. Wawancara Dengan David Kristian Thio – Ahli Buku Ilustrasi

Wawancara dengan David Kristian Thio yang merupakan seorang ahli buku ilustrasi dan telah membuat berbagai karya buku ilustrasi. Wawancara ini difokuskan untuk mencari pandangan kreator buku ilustrasi, dan untuk mengetahui cara efektif menyampaikan pesan melalui buku dengan ilustrasi. Berikut pertanyaan yang akan ditanyakan kepada David Kristian Thio:

- a. Sebagai seorang *illustrator*, bagaimana Anda melihat peran elemen ilustrasi dalam menyampaikan pesan atau nilai-nilai kepada pembaca?

- b. Sebelumnya apakah anda pernah membuat buku selain buku anak, contohnya buku untuk remaja, dll? Apa tantangan utama dalam membuat buku yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga edukatif bagi pembaca usia muda atau remaja?
- c. Sebagai ilustrator buku anak, menurut Anda apakah perbedaan utama antara buku anak dan buku untuk remaja dalam penyajian visual dan narasinya?
- d. Bagaimana cara menyesuaikan gaya ilustrasi dan bahasa agar mudah dipahami, namun tidak menghilangkan pesan atau nilai yang ingin disampaikan?
- e. Bagaimana sebaiknya nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan dalam buku mengenai Sangjit dapat diperkenalkan kepada pembaca muda tanpa kehilangan maknanya?
- f. Menurut anda, seberapa penting riset budaya sebelum membuat ilustrasi atau naskah yang mengangkat tema atau budaya tertentu? Bagaimana cara anda untuk melakukan riset tersebut?
- g. Bagaimana cara Anda menyusun konten buku agar informasi budaya tetap menarik dan mudah dipahami oleh pembaca muda?
- h. Apa pendekatan terbaik untuk memperkenalkan tradisi budaya kepada pembaca tanpa terasa menggurui?
- i. Bagaimana Anda menentukan gaya visual dan tone cerita yang sesuai dengan target pembaca?
- j. Seberapa penting peran karakter atau tokoh utama dalam membantu pembaca memahami nilai budaya dalam cerita?
- k. Dalam buku bertema budaya seperti Sangjit, bagaimana keseimbangan antara teks dan ilustrasi sebaiknya diatur?
- l. Pernahkan anda merasa kebingungan antara mempertahankan keaslian budaya dan menyesuaikan dengan selera visual masa kini? Bagaimana anda menghadapi hal tersebut?
- m. Dari pengalaman anda, adakah elemen dalam buku yang dapat menarik pembaca selain elemen ilustrasi?

- n. Apakah anda pernah bikin buku yang interaktif untuk anak-anak? Kalau pernah Bagaimana cara terbaik untuk menggabungkan elemen interaktif dengan nilai budaya tanpa menghilangkan fokus dari pesan utama? Kalau gak pernah Jika Anda diminta membuat buku yang bersifat interaktif, menurut Anda, elemen interaktif seperti apa yang paling cocok untuk menjaga minat pembaca?
- o. Sebagai pengarang dan ilustrator, bagaimana Anda melihat perbedaan pengalaman membaca antara buku bergambar biasa dan buku yang memiliki elemen interaktif?
- p. Selama membuat ilustrasi, apakah ada cara untuk menyederhanakan ilustrasi seperti simbol-simbol atau elemen yang rumit tanpa mengubah maknanya?
- q. Apa yang membuat anda tetap bertahan dalam membuat buku secara fisik dalam era yang sudah serba menggunakan teknologi ini?
- r. Dalam topik budaya Sangjit, kira-kira aspek apa yang paling ingin anda tunjukkan dalam ilustrasi atau narasinya?

3.3.2 Kuesioner

Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada individu bersuku Tionghoa yang berencana menikah, dengan target jumlah responden sebanyak 40 orang.

Pertanyaan kuesioner:

Section 1 (Informasi Responden)

1. Nama Responden

2. Usia

- Range dari usia 20-25>> tahun (pilih salah satu rentang usia)

3. Domisili

Jawaban berupa isian, misal: Bekasi Barat

4. Pekerjaan

Jawaban berupa isian, misal: Karyawan, wirausaha

Section 2 (Pengetahuan Dasar)

- 1.) Apakah Anda tahu tentang budaya Sangjit?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin
- 2.) Jika ya, jelaskan secara singkat apa yang Anda ketahui tentang Sangjit!
 - (Jika menjawab "Tidak", silakan isi dengan tanda "-")
- 3.) Seberapa banyak yang Anda ketahui tentang tradisi Sangjit?
 - Jawaban range 1 “Sangat tidak tahu” – 5 “Sangat tahu”
- 4.) Dari mana Anda pertama kali mendengar tentang budaya Sangjit?
 - Keluarga atau Orang Tua
 - Teman atau Komunitas
 - Sekolah
 - Media Sosial
 - Tidak Tahu
 - Lainnya: _____
- 5.) Menurut Anda, seberapa penting mengenal tradisi seperti Sangjit?
 - Jawaban range 1 “Tidak penting” – 5 “Sangat penting”

Section 3 (Media dan Informasi Sangjit)

1. Menurut Anda, seberapa penting peran Sangjit sebagai simbol identitas budaya Tionghoa?
 - Jawaban range 1 “Sangat tidak penting” – 5 “Sangat Penting”
2. Menurut Anda, bagaimana ketersediaan media informasi terkait budaya Sangjit?
 - Jawaban range 1 “Sangat kurang” – 5 “Sangat lengkap”
3. Dari mana Anda mendapatkan informasi terkait Sangjit?

- Media Sosial
 - Komunitas Online
 - Website Seputar Pernikahan
 - Word of Mouth
 - Lainnya: _____
4. Menurut Anda, apakah media informasi tersebut mudah ditemukan?
- Jawaban range 1 “Sangat kurang” – 5 “Sangat lengkap”
5. Menurut Anda, bagian apa yang paling menarik dari budaya Sangjit?
- Baju Cheongsam/Changsan
 - Acara Sangjit
 - Sejarah dari Sangjit
 - Simbol dari barang-barang Sangjit
 - Lainnya: _____
6. Menurut Anda, apakah Sangjit sebaiknya dipertahankan, disederhanakan, atau dihilangkan?
- Dipertahankan untuk menetapkan nilai-nilai budaya tersebut
 - Disederhanakan karena prosesnya terlalu panjang
 - Dihilangkan saja karena Sangjit tidak penting
 - Lainnya: _____
7. Setelah menjawab pertanyaan di atas, apakah Anda tertarik untuk melakukan Sangjit?
- Ya
 - Tidak
 - Mungkin

Section 4 (Tes Pengetahuan)

1. Sangjit biasanya dilakukan pada tahap?
 - a. Setelah pernikahan

- b. Sebelum lamaran
 - c. Setelah lamaran dan sebelum pernikahan
 - d. Saat pertunangan resmi
2. Salah satu tujuan utama dari Sangjit adalah?
- a. Menentukan tanggal pernikahan
 - b. Menyatukan dua keluarga secara simbolis
 - c. Mendaftarkan pasangan ke kantor catatan sipil
 - d. Memberi restu oleh pemuka agama
3. Barang-barang seperti kue, angpao, dan perhiasan dibawa saat Sangjit untuk?
- a. Dibagikan ke tetangga
 - b. Hiasan dalam prosesi
 - c. Menunjukkan status ekonomi
 - d. Melambangkan doa dan harapan baik bagi pasangan
4. Menurut Anda, apa makna atau tujuan dari prosesi Sangjit dalam budaya Tionghoa?

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis akan melakukan studi eksisting mengenai budaya Sangjit dengan menelaah makna, simbol, serta aspek teknis yang terkandung dalam setiap prosesi. Studi ini mencakup kajian mengenai seserahan yang dibawa, pemilihan jenis barang, jumlah yang digunakan, hingga tata cara penyerahan yang memiliki nilai simbolis tertentu dalam budaya Tionghoa. Selain itu, penulis juga akan mengkaji perubahan dan penyederhanaan yang terjadi di kalangan generasi muda, sehingga dapat dipahami bagaimana tradisi ini mengalami transformasi sesuai perkembangan zaman. Hasil dari studi eksisting ini akan menjadi landasan penting dalam merancang buku interaktif Sangjit, agar konten yang ditampilkan tidak hanya akurat secara budaya, tetapi juga tetap mampu disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi digital.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis akan melakukan studi referensi yang berhubungan dengan pengembangan buku interaktif, mencakup kajian mengenai mekanisme kerjanya, bentuk interaktivitas yang dapat dihadirkan, serta berbagai elemen tambahan yang bisa dimasukkan untuk memperkaya pengalaman pengguna. Kajian ini meliputi analisis komponen desain visual, integrasi fitur interaktif seperti mini games atau aktivitas berbasis puzzle, serta kemungkinan penambahan konten multimedia sederhana seperti ilustrasi dinamis atau elemen taktil. Dengan demikian, buku interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mampu menghadirkan keterlibatan aktif pembaca, sehingga lebih efektif dalam menarik minat sekaligus menyampaikan nilai edukatif maupun budaya yang terkandung di dalamnya.

