

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian *hybrid* yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan melalui penggunaan kuisioner, dan metode pengumpulan data kualitatif meliputi wawancara, observasi, dan studi referensi.

3.1.1 Metode Kuantitatif

Menurut Djaali 2021 dalam buku “Metodologi Penelitian Kuantitatif”, metode kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial yang memiliki arti pengambilan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan hasil pengumpulan data dengan pengukuran .

3.1.1.1 Kuisioner

Kuisioner sebagai alat pengumpulan data, dalam hal ini, kuisioner memiliki arti lebih luas yang dapat meliputi kuisioner berupa bentuk daftar, pertanyaan, tes, skala sikap, penilaian, dan sebagainya. Penulis membuat kuisioner dengan batasan umur 18 – 35 tahun, serta berdomisili di daerah Jabodetabek.

1. Rumus

Penulis menggunakan rumus Slovin sebagai pembatasan jumlah responden yang diperlukan. Domisili daerah responden adalah Jabodetabek yang berjumlah 29.116.662 jiwa (Data Pusat Statistik, 2022). Perhitungan melalui rumus Slovin sebagai berikut :

n : Sample

N : Populasi

e : *Margin eror*

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n : \frac{29.116.662}{1 + 29.11.662 \times 10\%^2}$$

$$n : \frac{29.116.662}{1 + 29.11.662 \times 0,01}$$

$$n : \frac{29.116.662}{291.167}$$

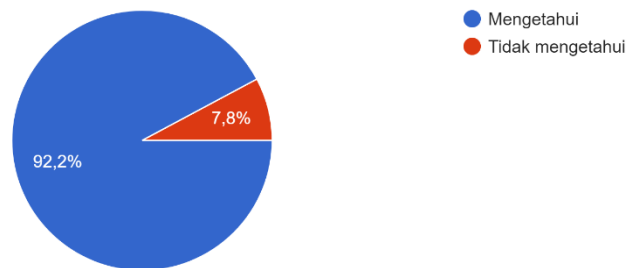
n: 99, 99986949070465 = dibulatkan menjadi 100

3.1.1.2 Hasil Kuisioner

Hasil dari kuisioner yang disebar sebagai berikut. Ada 128 responden. Semua responden berumur 18 – 28 tahun, dan berdomilisi Jabodetabek. Penulis menanyakan apakah respondern mengetahui mengenai budaya betawi dan mendapatkan hasil 92,2% dari total responden mengetahui tentang budaya Betawi dan 7,8% tidak mengetahui budaya Betawi.

Apakah kamu mengetahui Budaya Betawi ?

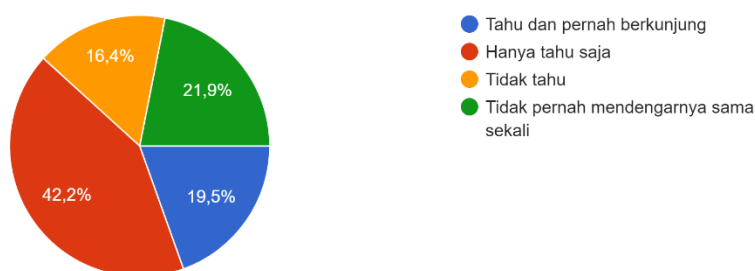
128 jawaban



Gambar 3.1 Presentase yang mengetahui budaya Betawi

Sebagian besar dari responden yang penulis dapatkan hanya 19,5% yang mengetahui dan pernah berkunjung dan sponden lainnya 80,5 % Belum pernah berkunjung ke Museum Betawi, dari 80,5% tersebut terdapat respondern 42,2% hanya mengetahui Museum Betawi saja tanpa pernah berkunjung kesana, 38,3 % tidak mengetahui dan tidak pernah mendengar tentang Museum Betawi.

Apakah kamu mengetahui tentang Museum Betawi (<https://www.setubabakanbetawi.com/museum-betawi/>)?
128 jawaban



Gambar 3.2 Presentase yang mengetahui Museum Betawi

Pada kuissoner berikutnya penulis menanyakan “apakah kamu tertarik untuk mengunjungi Museum Betawi? Dari hasil responden mendapatkan hasil 39,1% yang sangat tertarik untuk berkunjung kemuseum betawi, 29,7% tertarik , dan 10,9% sangat tidak tertarik, serta 20,3% yang tidak tertarik.

Dari hasil kuissoner yang tidak tertarik penulis menyimpulkan beberapa list alasan menjawab tidak tertarik, 10,2% mengatakan minim informasi mengenai tempat, 9,4% mengatakan lokasi yang jauh, 9,4% tidak inovatif dalam menyampaikan informasi, 7,8% mengatakan membosankan, dan 4,7% mengatakan tidak suka dengan sejarahnya.

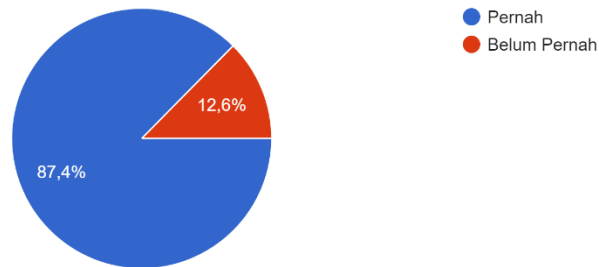
Berikutnya kuissoner mengenai kesenian atau budaya betawi yang mereka senangi, dari 12 responden penulis membuat list tiga tertinggi yaitu, 49,2% menyukai pakaian adat betawi yang bagus, 48% menyukai bahasa khas Betawi, dan yang terakhir 21,9% menyukai sejarahnya.

Penulis memberikan pertanyaan mengenai museum yang memiliki museum interaktif, dalam pertanyaannya “Apakah kamu pernah mengunjungi museum yang memiliki media informasi interaktif?” dari hasil yang di dapat 87,4% pernah mendatangi

museum yang memiliki media informasi interaktif, dan sisanya sebanyak 12,6% tidak pernah mengunjungi museum yang memiliki media informasi interaktif.

Apakah kamu pernah mendatangi museum yang memiliki media informasi interaktif?

127 jawaban

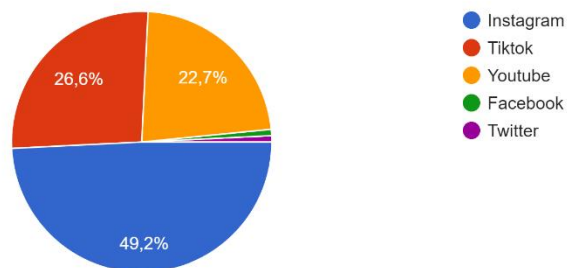


Gambar 3.3 Presentase pernah mendatangi museum dengan media interaktif.

Responden ditanyakan mengenai media sosial yang sering mereka gunakan, yaitu 49% menggunakan Instagram, 26% menggunakan Tiktok, 22,7% Youtube, 1,6% menggunakan Facebook dan Twitter.

Media apa saja yang sering kamu gunakan sosial media?

128 jawaban



Gambar 3.4 Presentase penggunaan Sosial Media.

Melanjutkan dari pertanyaan diatas penulis memberikan pertanyaan media informasi interaktif apa yang kalian pernah coba selama di museum tersebut, dari hasil kuisioner penulis mendapatkan hasil, dimulai dari yang terbesar yaitu Media interaktif video sebanyak

54,7%, yang kedua Media situ edukasi 37,5%, dan yang terakhir 7,8% media permainan komputer.

Responden di berikan pertanyaan mengenai apakah dengan media informasi interaktif disebuah museum dapat meningkatkan dayatarik museum, dari hasil responden mendapatkan hasil 22,7% sangat setuju, 32% setuju, dan 25,8% tidak setuju, 19,5% sangat tidak setuju.

Dari hasil responden penulis memberi pertanyaan serta list alasan kenapa sebuah media informasi interaktif dapat meningkatkan ketertarikan terhadap sebuah museum. Hasil dari responden cukup beragam berikut hasil dari responden, 45,1% mengatakan penyampaian informasi menjadi lebih efisien, 37,5% menyatakan pemberian informasi menjadi lebih menarik, 35,2% menyatakan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan di museum, 32% menyatakan media interaktif meningkatkan kualitas dari informasi yang disampaikan.

3.1.1.3 Kesimpulan Kuisioner

Dari hasil kuisioner yang didapat, penulis menyimpulkan bahwa kebanyakan responden sudah mengetahui tentang Budaya Betawi, Serta menyukai budaya-budaya betawi, akan tetapi dari hasil kuisioner ketidak tarikan terhadap musium menjadi poin yang penulis fokuskan yaitu mengenai, media informasi yang minim sehingga banyak responden tidak mengetahui mengenai Museum Betawi itu sendiri. Dari hasil kuisioner mengenai apakah dengan media interaktif di museum betawi menjadi lebih menarik, banyak responden yang setuju mengenai hal tersebut. Dalam segi media informasi interaktif responden lebih menyukai media informasi interaktif berbasis video.

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode penelitian secara kualitatif adalah metode penelitian yang diarahkan pada suatu kasus tertentu, bersifat eksploratif. Pengumpulan data dalam

kualitatif dilakukan dengan mendalam dan dapat menghasilkan data yang kualitatif dalam bentuk deskriptif naratif (Djaali, 2023)

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara akan dilakukan pada tanggal 26 September 2023, dikarenakan penyesuaian dengan tanggal narasumber pengurus Setu Babakan. Wawancara akan dilakukan secara online, dalam hasil wawancara dengan Ibu Trina Fauzia selaku unit pengelola kawasan perkampungan Betawi Setu Babakan, dalam wawancara dengan Ibu Trina Fauzia penulis memberikan beberapa pertanyaan seperti sejak kapan Museum Betawi didirikan, jumlah kunjungan pada Museum Betawi, media informasi yang ada di Museum Betawi, fasilitas yang ada di Museum Betawi, serta pendapat dari Ibu Fauzia mengenai perkembangan Budaya Betawi di kalangan remaja saat ini. Hasil dari wawancara yang penulis dapat adalah museum di dirikan pada 2012 – 2015 dan diresmikan sebagai museum baru pada tahun 2017 oleh Presiden Jokowi sebagai bagian pelestarian budaya daerah Jakarta, dan fasilitas yang ada di museum berupa ramp untuk disabilitas, Qr code untuk membuka tautan mengenai informasi barang yang dipamerkan dalam museum, ruang membaca, serta ruang pameran temporer. Dalam wawancara mengenai pendapat Ibu Trina Fauzia terhadap perkembangan budaya betawi pada generasi muda, Ibu Fauzia menjawab memang diperlukannya sebuah media yang dapat menyesuaikan dengan tren yang ada serta menyesuaikan dengan para remaja saat ini seperti informasi yang singkat dan padat, dalam penjelasannya Ibu Fauzia menyatakan generasi sekarang lebih menyukai informasi yang dapat di akses dengan cepat dan dikemas secara menarik. Dalam wawancara dengan Ibu Trina Fauzia penulis mendapatkan beberapa masukan dalam menentukan perancangan sebuah media informasi, yaitu dengan menentukan target audien remaja yang menyukai tampilan visual yang menarik serta informasi yang di kemas secara singkat dan padat. Hasil wawancara dengan Ibu Trina Fauzia selaku unit pengelola Kawasan Perkampungan Betawi, menghasilkan sebuah masukan yang dapat penulis gunakan dalam riset serta perancangan media yang akan penulis rancang.

3.1.2.2 Observasi

Observasi dalam konteks kegiatan ilmiah adalah proses empiris yang mengandalkan informasi dari lapangan atau sumber teks melalui pengalaman panca indera tanpa melakukan manipulasi. Tujuannya bervariasi tergantung pada jenis penelitian: dalam penelitian kualitatif, observasi menghasilkan deskripsi serta mungkin mengembangkan teori dan hipotesis, sementara dalam penelitian kuantitatif, observasi digunakan untuk menguji teori dan hipotesis yang ada. Untuk berhasil mendekati fenomena sosial, seorang pengamat harus memiliki akses yang dekat dengan lingkungan dan subjek penelitian (Hasana, 2017).

1. Observasi Museum Betawi

Observasi dilakukan pada tanggal 13 September, 2023 pada jam 11.30 siang, saat itu staff museum sedang melakukan istirahat, dan museum kembali dibuka pada 13.00 siang sehingga penulis menunggu dan mengobservasi kawasan dari museum. Pertama kali datang ke Museum Betawi penulis mengamati lokasi dari museum, terdapat dua pintu masuk, satu mengarah pada jalan dan satunya mengarah pada perkampungan betawi, dan menuju Setu Babakan. Kawasan sekitar museum terbilang dekat dengan perkampungan yang mayoritas penduduknya berjualan makanan di daerah Setu Babakan.



Gambar 3.5 Pintu Depan Museum Betawi

Didalam kawasan Museum Betawi terdapat tempat parkir pengunjung yang dibagi menjadi, parkir bus, mobil, dan motor, dan

dibelakang dari museum betawi terdapat sebuah panggung pertunjukan atau Amfietater yang di kelilingi oleh rumah-rumah khas betawi.



Gambar 3.6 Pangung/Amfiteater Museum betawi

Amfiteater ini memiliki fungsi sebagai tempat pementasan seni saat Museum Betawi mengadakan acara lenong, gambang kromong, dan pementasan tari lainnya. Di area ini juga pengunjung dapat memasuki rumah-rumah adat yang di sediakan, akan tetapi didalamnya kosong tidak ada barang yang berhubungan dengan budaya Betawi, disamping Amfiteater ini terdapat rumah-makan betawi yang menyediakan makanan tradisional khas betawi, seperti gado-gado, kerak telur, bir pletok, selendang mayang, dan lainnya.



Gambar 3.7 Selendang mayang dan gado-gado.

Setelah menunggu waktu istirahat museum selesai, penulis melanjutkan observasi memasuki museum, keadaan museum saat itu ramai, karena dikunjungi oleh mahasiswa-mahasiswa, diawal kedatangan penulis disambut oleh kedua resepsionis, dan penulis mencari tau mengenai tata letak dalam museum, setelah resepsionis

memberi informasi secara singkat, penulis melanjutkan observasi. Museum betawi memiliki tiga lantai, lantai pertama berisikan informasi budaya betawi, sepuluh siklus penting betawi yang diawali kelahiran, khitan (sunat), pernikahan, hingga kematian.



Gambar 3.8 10 siklus kehidupan masyarakat Betawi

Dilantai satu ini menampilkan koleksi pakaian adat pengantin Betawi, serta contoh seserahan saat pernikahan adat betawi, serta terdapat peralatan musik Gambang Kromong seperti, gong, gambang, gendang.



Gambar 3.9 Peralatan musik Gambang Kromong

Diseberang dari ruangan pengantin ini terdapat replika dari rumah adat betawi lengkap dengan informasi sejarahnya, dalam

ruangan juga terdapat informasi mengenai gigi balang, dekorasi khas rumah betawi.

Pada lantai dua museum, terdapat artefak perabotan betawi lawas, didalamnya terdapat peralatan dapur, peralatan berkebun, serta berbagai barang keseharian masyarakat Betawi lama. Pada lantai dua juga memamerkan foto-foto lawas mengenai sejarah terbangunnya Perkampungan Budaya Betawi, Setu Babakan.



Gambar 3.10 Peralatan berkebun betawi lawas

Selanjutnya penulis menelusuri bagian interaktif yang ada di museum betawi, dibagian interaktif ini mengenai makanan khas betawi, dalam ruangan ini terdapat meja putih, yang disorot dengan proyektor sehingga makanan dapat tervisualisasi kedalam piring yang diletakan diatas meja, serta ada *display* dari replika makanan khas betawi.



Gambar 3.11 Media interaktif Museum Betawi

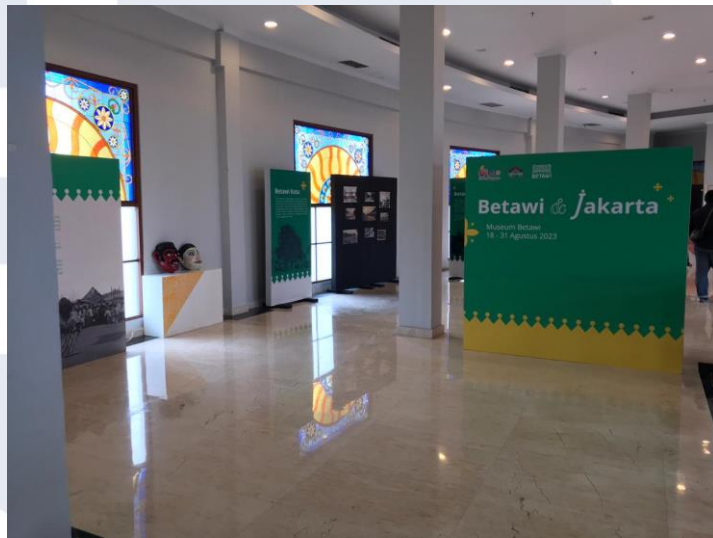
Penulis mencoba media interaktif yang tersedia, dalam visualisasi serta audio yang di berikan menarik dan penyampaian informasi jelas, banyak pilihan makanan yang dapat dicoba seperti selendang mayang, gado-gado, kerak telur, kue cucur, dan soto betawi. Setelahnya penulis melanjutkan keruangan selanjutnya berisikan artefak betawi yang dari segi informasinya terbilang general dan tidak ada kejelasan asal serta sejarah dari artefak yang dipamerkan.



Gambar 3.12 Lantai 2 Museum Betawi

Setelah itu penulis melanjutkan lantai ke-tiga museum yang berisikan informasi mengenai tokoh-tokoh betawi, dilantai ini

dipenuhi dengan media informasi cetak serta beberapa *display* dari pakaian adat betawi, lantai tiga terlihat kosong dikarenakan barang yang dipamerkan hanya berupa media cetak serta foto-foto dari tokoh-tokoh betawi. Pada lantai ini ramai dengan mahasiswa yang sedang mendengarkan pemandu menjelaskan tentang *display* yang ada di museum.



Gambar 3.13 Media informasi pada Museum Betawi

Pada ujung lantai ke-tiga terdapat perpustakaan mini dimana pengunjung diperbolehkan untuk meminjam dan membaca pada meja yang di sediakan. Setelah selesai penulis kembali kelantai satu untuk memastikan semua ruangan museum di observasi. Selesai menjelajahi semua sisi museum, penulis kembali ke lobby dimana ada resepsionis, untuk mengucapkan terimakasih dan meminta brosur mengenai Setu Babakan serta Museum Betawi untuk melengkapi informasi.

3.1.2.3 Kesimpulan Observasi

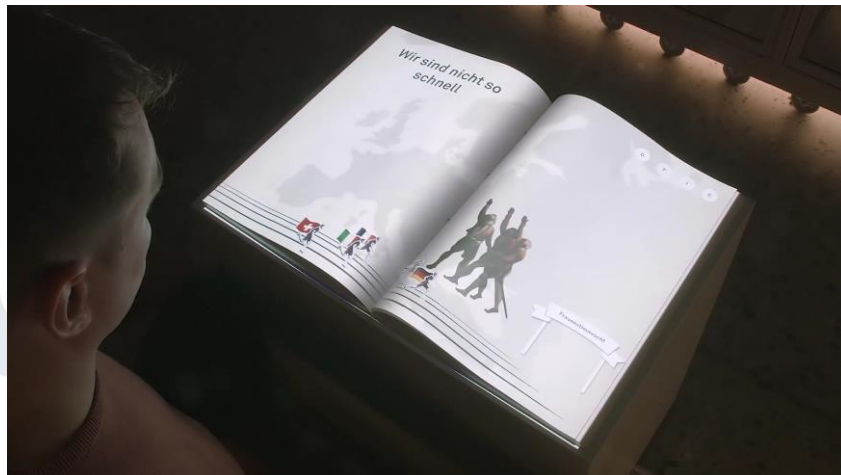
Dari hasil observasi mengenai Museum Betawi, penulis menyimpulkan sebagai berikut. Museum Betawi memberikan berbagai koleksi yang berkaitan dengan budaya Betawi dengan lengkap, mulai dari peralatan umum betawi lawas, baju adat, rumah kebaya, dan budaya dan kesenian betawi. Museum betawi juga

memberikan ruang yang luas untuk pengunjung mengeksplorasi seluruh kawasan dari Museum Betawi.

Observasi penulis mengenai media informasi yang ada di Museum Betawi menemukan beberapa kekurangan seperti setiap *display* barang yang di tuliskan informasi mengenai nama dan terdapat *barcode* yang memperbolehkan untuk pengunjung meng-*scan* untuk mengetahui, informasi lebih dalam barang tersebut, hal tersebut tidak efisien dikarenakan informasi yang diberikan hanya general dan tidak efisien dalam pemberian informasi. Serta ada beberapa *barcode* yang tidak dapat terlihat dan diposisikan jauh dari arah pandang pengunjung yang membuatnya kurang efektif dalam penyampaian informasinya.

3.1.3 Studi Refrensi

Studi refrensi digunakan untuk mendapatkan gambaran serta masukan mengenai media yang akan dirancang berdasarkan media yang telah ada, penulis menentukan beberapa studi refrensi yang memiliki keunikan dan kesamaan dalam penyelesaian masalah yang penulis rancang.



Gambar 3.14 The Interactive Books of the Exhibition 'Ideas of Switzerland'

(iart - Studio for Media Architectures, 2017)

Media interaktif yang digunakan National Museum Zurich pada 2017 dengan membuat sebuah proyektor yang di tembakan kepada display

berbentuk buku, di dalamnya terdapat berbagai informasi yang dapat pengunjung pilih seperti buku pada umumnya tetapi dengan tambahan video visual yang membuat pengalaman membaca informasi lebih mudah dan menarik, dalam *interactive book* ini memiliki beberapa sensor gerak dimana saat tangan digerakan seperti membalik lembaran buku, gambar pada buku juga mengikuti gerakan dari tangan, dan ikut membuka lembar halaman berikutnya. Dari segi penyampaian informasi *interacrive book* menjadi cara yang efektif dibanding dengan media cetak umumnya yang hanya menampilkan informasi text, tetapi dengan *interactive book* dapat memberikan informasi secara text, dan visual.

Table.3.1 Table SWOT

<p style="text-align: center;">Strength</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penyampaian informasi efisien (banyak informasi dalam 1 tempat). - Mudah dimengerti karena secara alami manusia mengetahui cara membuka buku. - Isi dari materi buku bisa di update kapan saja.
<p style="text-align: center;">Weakness</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Peletakan objek harus sesuai dan tidak <i>mobile</i>. - Pencahayaan berpengaruh pada visibilitas.
<p style="text-align: center;">Opportunity</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kalangana umur dapat menikmati informasi yang tersedia. - Informasi dalam buku dapat diganti sesuai apa yang ingin di tampilkan.

Threat	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya <i>maintenance</i> lebih mahal karena beberapa perangkat elektronik. - Memerlukan software dan alat khusus
--------	---

3.2 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan penulis dalam merancang media informasi interaktif tentang budaya Betawi di Museum Betawi, dengan menggunakan metode Robin Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution*, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Oritentation, analiysis, conception, design*, dan *implementation*. Berikut adalah tahapan yang penulis gunakan sesuai dengan metode Robin Landa.

1. *Orientation*

Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk memahami masalah atau tantangan yang dihadapi dengan mengumpulkan wawasan dan informasi yang relevan. Langkah-langkahnya meliputi:

- Riset: Pengumpulan data, wawancara, observasi, dan analisa informasi yang terkait dengan masalah serta tantangan.
- Menidentifikasi masalah: menentukan dan merumuskan masalah atau tantangan yang akan diselesaikan.

2. *Analysis*

Setelah memahami masalah secara menyeluruh, tahap ini fokus pada menentukan atau merumuskan masalah yang akan dipecahkan dengan desain. Langkah-langkahnya meliputi:

- Menentukan Tujuan: menentukan tujuan dan serta saran akhir yang ingin dicapai dengan solusi desain
- Membuat brief: membuat *Creative* brief yang jelas tentang apa yang akan dirancang dan dicapai dalam proses desain

3. *Cocenption*

Fase ini melibatkan generasi dan eksplorasi berbagai solusi atau konsep desain untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan. Langkah-langkahnya meliputi:

- *Big Idea*: memberikan berbagai ide dan konsep yang berpotensi menjadi pemecah masalah.
- *Mood Board*: membuat representasi visual dari ide-ide serta konsep yang memungkinkan pengujian dan evaluasi.

4. Design

Fase ini penulis memvisualisasikan ide dan konsep yang telah dirancang sehingga dapat dilihat hasil akhirnya pada tahap ini penulis mengikuti beberapa tahapan yaitu:

- *Sketsa*: Membuat beberapa rancangan awal untuk nantinya menjadi hasil akhir dari desain
- *Key Visual*: menentukan poin-poin penting dari perancangan design yang akan dirancang sehingga konsisten hingga hasil akhirnya

5. Implementation

Design yang telah dirancang akan di implementasikan kepada media yang penulis akan rancang nantinya, pada tahap ini penulis akan mendapatkan *feedback* serta masukan yang nantinya menjadi bagian untuk memperbaiki rancangan design yang penulis buat.

