

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam substansinya, metodologi penelitian, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2010), merupakan suatu rancangan penelitian yang didesain dengan tujuan tertentu untuk mencapai hasil yang diinginkan, yaitu perolehan data. Proses pengumpulan data tersebut melibatkan berbagai teknik yang dapat diterapkan untuk meneliti data tersebut. Namun, dalam konteks tertentu seperti ini, diperlukan penerapan metode penelitian berupa wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), dan kuisisioner. Metode yang dilakukan oleh penulis untuk media informasi interaktif Kain Ulos adalah kombinasi dari kualitatif dan kuantitatif (*hybrid*). Data dengan metode kualitatif didapatkan melalui kuisisioner *google form* sedangkan data dengan metode kuantitatif didapatkan melalui wawancara dengan ahli, FGD dengan target pengguna, studi eksisting, dan studi referensi

Metodologi penelitian tidak hanya menjadi alat untuk meraih data, melainkan juga menjadi kerangka kerja yang menyeluruh untuk memandu langkah-langkah penelitian secara sistematis. Wawancara, FGD, dan kuisisioner menjadi instrumen kunci dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan. Kombinasi ketiga metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Dengan demikian, penerapan metodologi penelitian yang tepat akan memastikan kualitas dan validitas data yang diperoleh.

3.1.1 Metode Kualitatif

Dalam perancangan ini, digunakan metode kualitatif yang secara umum bertujuan untuk memahami konteks dan mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Beberapa teknik pengumpulan data kualitatif yang diterapkan meliputi wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara digunakan untuk mendapatkan pandangan langsung

dari responden, sementara observasi membantu dalam memahami perilaku dan konteks secara langsung. Analisis dokumen digunakan untuk mendalami pemahaman terhadap dokumen tertulis yang relevan dengan penelitian ini.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Corry Paroma Pandjaitan, pemilik Rumah Seni Dolok Siplak, untuk mendapatkan jaringan pada salah satu penenun Kain Ulos dan literasi mengenai Kain Ulos. Wawancara dilakukan melalui panggilan video di *whatsapp*.

1) Wawancara kepada Corry Paroma Pandjaitan

Wawancara dengan Corry Paroma Pandjaitan, yang dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024 melalui panggilan video WhatsApp selama satu jam, dimulai dari pukul 19.00 hingga pukul 20.00 WIB. Wawancara dengan pakar berfungsi untuk memberikan konteks yang lebih luas tentang signifikansi budaya dari Kain Ulos, membantu penelitian untuk menggali lebih dalam mengenai pentingnya pelestarian keterampilan tradisional dan nilai budaya yang terkandung dalam setiap karya Kain Ulos.



Gambar 3.1 Wawancara bersama Corry Paroma Pandjaitan.

Proses dimulai dengan penulis memperkenalkan diri serta mengarahkan pembicaraan ke topik tugas akhir yang berkaitan dengan pengetahuan Narasumber. Selama wawancara, Narasumber

memberikan literasi dasar mengenai Kain Ulos, melibatkan aspek keberagaman warna, motif, dan aplikasi kegunaannya. Selain itu, Narasumber memberikan wawasan yang mendalam mengenai proses pembuatan Kain Ulos. Tiga metode utama yang dibahas adalah: pertama, metode printing, di mana motifnya dibuat secara digital dan dicetak pada kain tanpa adanya serat (ragi); kedua, metode menggunakan mesin, di mana pola telah diatur oleh sistem mesin namun tetap menghasilkan tekstur seperti pada tenunan karena adanya serat (ragi); ketiga, metode tenun tangan, yang melibatkan proses manual dengan keterampilan khusus para pengrajin yang secara teliti merajut setiap serat benang untuk membentuk pola yang diinginkan.

Proses pembuatan Kain Ulos dengan tenun tangan diketahui memerlukan waktu yang cukup signifikan, berkisar antara 1-3 bulan tergantung pada kompleksitas motif dan pola yang diinginkan. Informasi ini memberikan wawasan mendalam tentang kerumitan dan dedikasi yang terlibat dalam penghasilan Kain Ulos, serta memberikan konteks bagi penelitian ini untuk menggali lebih lanjut tentang signifikansi budaya dan keterampilan tradisional yang terkandung dalam setiap karya Kain Ulos Batak. Narasumber menutup wawancara dengan penulis mengenai pentingnya untuk anak-anak muda paham tentang fungsi, makna, dan nilai yang terkandung dalam Kain Ulos. Selain itu juga penting untuk pemuda-pemudi paham terhadap budaya menenun dan penenun itu sendiri dengan mengenalkan salah satu warisan budaya yaitu Kain Ulos.

Wawancara ini juga menekankan pentingnya penelitian ini dalam mendokumentasikan dan mempromosikan warisan budaya Batak. Dalam wawancara juga diberikan beberapa pemahaman mendasar mengenai Kain Ulos, termasuk warna dasarnya yaitu merah, hitam, dan putih sehingga menjadikan fondasi atau dasar bagi penulis untuk merancang palet warna pada *website* sehingga membantu

penulis untuk mengenal Kain Ulos lebih dalam sebelum masuk ke detail proses pembuatannya.

Selain itu, data yang telah dikoleksi oleh penulis dapat digunakan untuk kebutuhan konten yang akan disajikan dalam *website* kepada target audiens. Konten yang dapat disajikan berupa teknik pembuatan, proses pembuatan kain ulos, aspek budaya, filosofi dan makna setiap motif Kain Ulos yang dipakai dalam Upacara Adat dan sejarah atau kilas balik dari Kain Ulos bagi suku Batak.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

FGD dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024, selama satu jam yang dimulai dari pukul 19.30 hingga 20.30 WIB melalui *platform* Google Meet. Diskusi melibatkan lima remaja Batak dengan rentang usia 18 hingga 24 tahun, yakni Virel, Rio, Yoel, Esther, dan Ruth. Tujuan dari FGD ini adalah untuk menggali data terkait kesadaran remaja terhadap budaya, memahami penggunaan Kain Ulos, serta mengeksplorasi masalah yang sering dihadapi dalam mendapatkan informasi seputar budaya luhur. FGD ini berfungsi dalam penelitian untuk memahami kebutuhan pengguna dalam *website* dan juga memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait pemahaman tentang Kain Ulos.

Pada awal FGD, penulis bertindak sebagai moderator dan memulai diskusi dengan pertanyaan mengenai pengetahuan para remaja tentang Kain Ulos. Narasumber satu per satu memberikan kontribusi pengetahuan mereka terkait Kain Ulos. Diskusi dilanjutkan dengan penulis sebagai moderator yang mengangkat beberapa masalah sosial dan desain terkait informasi Kain Ulos di masyarakat, terutama di kalangan remaja.



Gambar 3.2 Focus Group Discussion dengan Para Remaja Batak.

Beberapa peserta FGD menyampaikan bahwa pengetahuan mengenai Kain Ulos biasanya diturunkan secara turun-temurun dalam keluarga serta diperoleh melalui partisipasi aktif dalam berbagai acara adat, terutama yang berkaitan dengan adat Batak seperti pernikahan dan pemakaman. Dalam diskusi tersebut, satu narasumber menekankan bahwa mengoleksi Kain Ulos dan artefak adat Batak merupakan sebuah hobi, sementara yang lain hanya melihat Kain Ulos sebagai identitas dan simbol suku Batak. Beberapa Narasumber memiliki tingkat kepehaman yang berbeda-beda mengenai Kain Ulos dan sebagian kecil memiliki pengetahuan yang cukup dalam terhadap Kain Ulos. Pertanyaan berikutnya mengenai media yang biasanya digunakan peserta FGD untuk memperoleh informasi tentang budaya Batak. Sebagian menyatakan bahwa artikel, buku, dan media cetak lainnya menjadi sumber informasi utama, sementara yang lain lebih cenderung mengandalkan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan blog. Setelah berdiskusi lebih lanjut, peserta FGD menganggap bahwa penyampaian informasi melalui media sosial dan internet kurang cukup terkait budaya batak khususnya Kain Ulos. Narasumber menginginkan data komprehensif mengenai filosofi, motif, makna, serta sejarah Kain Ulos. Media seperti website, aplikasi, dan sosial

media disorot oleh para Narasumber sebagai media informasi yang sering digunakan dan sebagian besar mengatakan bahwa Media berupa aplikasi merupakan media yang ideal sedangkan sebagian yang lain mengatakan situs web cukup efisien karena mudah untuk dicari pada *search engine* dan tidak diperlukannya mengunduh atau khawatir akan mengurangi memori *handphone*.

Berdasarkan pandangan peserta FGD terhadap preferensi atau jenis media yang digunakan untuk menyampaikan budaya dengan menyoroti masing-masing kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media digital. Selain itu, data ini juga berfungsi bagi penulis dalam perancangan interaktifitas *website* sebagaimana peserta FGD dihimbau untuk memberikan beberapa sanggahan kepada penulis fitur yang menarik untuk digunakan oleh remaja khususnya remaja akhir. Dengan demikian, data dari FGD tidak hanya menginformasikan penelitian bagi penulis, tetapi juga menjadi landasan penting untuk merancang solusi yang lebih tepat dan menarik dalam memperkenalkan dan budaya Kain Ulos kepada generasi muda khususnya remaja akhir bersuku Batak yang tidak begitu paham mengenai budaya Kain Ulos.



3.1.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada website Batakologi.com dengan tujuan untuk mencari kekurangan maupun kelebihan pada website yang sudah ada yang membahas tentang budaya batak. Studi ini bertujuan agar perancangan media informasi interaktif berbasis *website* tidak mengulangi kesalahan yang sama pada website tersebut.

Batakologi merupakan situs web yang berkumpulnya komunitas untuk membahas tentang budaya batak dengan cara yang tidak tradisional. Tujuan dari dibuatnya situs web Batakologi untuk menata ulang kembali dokumentasi budaya Batak yang berserakan di budaya-indonesia.org untuk dikumpulkan kembali data-datanya.



Gambar 3.3 Tampilan Antarmuka *Website* Batakologi (1)

Batakologi merupakan komunitas yang sudah berafiliasi dengan Perpustakaan Digital Budaya Indonesia (PDBI), maka dari itu ini menjadi salah satu *strength* bahwa semua informasi yang didapat sudah kredibel dan terpercaya. Selain itu, motto dari Batakologi adalah untuk mendorong pelestarian dan pengembangan budaya Batak, serta pendataan budaya Batak di Indonesia. Sejauh ini, belum ada situs web yang dikhususkan untuk membahas tentang budaya Batak secara keseluruhan. Hanya ada segelintir orang yang menuliskan opini pribadi yang belum didukung studi pustaka melalui laman pihak ketiga seperti 'Wordpress' atau 'Blog'.

Namun, terdapat *weakness* dalam situs web Batakologi, salah satu yang paling krusial adalah dengan tidak memberikan konten informasi di dalam situs web melainkan memberikan konten lewat situs pihak ketiga yaitu dengan Youtube. Selain itu, beberapa kelemahan lainnya terdapat pada layout dan grid yang tidak konsisten pada beranda margin kiri dan kanannya terlihat sangat menempel satu sama lain.



Gambar 3.4 Tampilan Antarmuka Website Batakologi (2)

Kelemahan selanjutnya adalah *website* tersebut cukup tekstual sehingga tidak cocok untuk para pengguna remaja khususnya remaja awal. Selain itu, penempatan foto yang tidak konsisten, dimana beberapa foto terlihat sangat besar dan beberapa yang lainnya sangat kecil sehingga membuat tampilan menjadi semakin sulit terbaca.

Opportunity yang ditemukan oleh Penulis terhadap situs Batakologi adalah situs yang berusaha untuk merangkul anak muda untuk berdiskusi dan melakukan banyak aktifitas terkait budaya Batak, hal ini dapat dikembangkan kembali bila situs dikemas dengan visual yang menarik dengan interaktif.

Threat terhadap situs web ini adalah pengetahuan mengenai kebudayaan Batak biasanya diwarisi secara turun oleh keluarga besar, ayah/ibu dan kakek/nenek. Dalam mendapatkan informasi mengenai Kain Ulos dan kegunaannya perlu ditanyakan kembali kepada leluhur atau tetua dalam keluarga masing-masing. Sehingga tidak banyak pemuda yang menggunakan situs untuk mendapatkan informasi mengenai budaya dan tata cara memakai Ulos di internet.



Gambar 3.5 Tampilan Antarmuka *Ulos Indonesia* (1)

Penulis juga melakukan penelitian pada website kedua yang membahas seputar Kain Ulos. *Website* tersebut bernama Ulos Indonesia merupakan salah satu website yang didedikasikan untuk memberikan media informasi mengenai Kain Ulos. *Website* tersebut Memiliki tampilan yang terang dan sederhana, *website* tersebut juga memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan media informasi bagi masyarakat mengenai Kain Ulos kepada pengguna *website*. Isi dari website tersebut membahas tentang makna, simbolik, filosofis, asal-usul, serta fakta-fakta unik lainnya mengenai Kain Ulos.



Gambar 3.6 Tampilan Antarmuka *Ulos Indonesia* (2)

Namun, konten dari website tersebut sangatlah sedikit dan tidak memiliki banyak visual yang dapat memberi pengguna website informasi yang jelas mengenai jenis-jenis ulosnya. Selain terdapat kelemahan pada isi dari konten situs tersebut, Penulis menyadari

bahwa terdapat masalah dari segi desain dan penyampaian informasi. Pada masalah desain, terlihat bahwa *layout* konten yang tidak konsisten dengan konten lainnya sehingga dapat memberikan kesan ambigu untuk pengguna, tak hanya itu interaktifitas pada website tidak begitu variative sehingga menjadi salah satu masalah desain.

Sejauh ini, Penulis belum menemukan kelebihan atau kekuatan pada website Ulos Indonesia dalam memberikan informasi kepada masyarakat, namun bila dikembangkan menjadi website yang interaktif dengan memiliki aset visual menggunakan identitas Batak akan menjadi *Opportunity* untuk media informasi tersebut memiliki banyak pengunjung sekaligus juga memberikan kekuatan untuk Website tersebut hadir bagi pengguna.

3.1.1.4 Studi Referensi

Pada studi referensi, Penulis menemukan dua referensi *website* yang memiliki potensi untuk dijadikan pedoman serta pertimbangan dalam membuat media berbasis *website* yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai peninggalan leluhur dan juga mengutamakan interaktifitas pengguna pada laman.



Gambar 3.7 Tampilan Antarmuka Website Asian Legacy Library

Studi referensi pertama adalah *website* yang dibuat untuk melestarikan budaya-budaya khususnya di Asia. Website Asian Legacy Library diperuntukan untuk memberikan informasi tentang

sejarah dan kultur yang ada di Asia. Pada situs tersebut penulis melihat beberapa visual untuk dijadikan referensi khususnya pada bagian *landing page* yang memiliki navigasi bar interaktif bila website di *scroll*, pemilihan warna yang sederhana dan tidak terlalu ramai, dan juga tipografi yang terlihat bersih dan mudah untuk dibaca.

Situs web tersebut sangat bergantung pada interaktifitas pengguna, karena pada bar navigasi terdapat beberapa fitur yang terhubung pada laman lainnya. Penulis menyadari bahwa situs web tersebut membiarkan pengguna untuk berjelajah pada website dikarenakan interaktifitas yang bermacam-macam dan variatif untuk setiap lamannya.

Kebebasan berjelajah dijadikan referensi oleh Penulis dalam merancang website untuk tak hanya berjelajah namun juga memberikan informasi yang jelas dan berguna mengenai Kain Ulos.

Studi Referensi kedua adalah bijakmemilih.id, *website* lokal untuk memberikan informasi kepada pemuda yang baru saja turut serta dalam PEMILU (Pemilihan Umum). Interaktifitas *website* Bijak Memilih memberikan informasi mulai dari profil lengkap kandidat, rangkuman debat, visi misi setiap kandidat, hingga profil partai.



Gambar 3.8 Tampilan Antarmuka *Website* Bijak Memilih
Sumber:

Interaktifitas unik dari website Bijak Memilih adalah dengan memberikan quiz kepada pengguna terkait seberapa jauh pengguna memahami dan condong kearah visi misi partai mana. Interaktifitas dalam bentuk quiz dijadikan pedoman untuk penulis dalam membuat website interaktif untuk Kain Ulos. Tak hanya jenis interaktifitas, namun tampilan yang bersih dengan ilustrasi minimalis menjadikan pedoman untuk Penulis dalam mengembangkan informasi interaktif mengenai Kain Ulos berbasis *website*.

Penulis menjadikan website tersebut sebagai referensi dengan maksud memberikan gamifikasi yang serupa pada website kain ulos yang akan dirancang. Dengan kuis, akan memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi Kain Ulos mana yang sekiranya cocok atau pula dapat sekaligus memberikan informasi mengenai detail-detail Kain Ulos.

3.1.1.5 Kesimpulan

Kesimpulan dari wawancara dengan 'Corry Paroma Pandjaitan' memberikan pemahaman komprehensif tentang Kain Ulos Batak, mengungkapkan beragam warna, motif, dan proses rumit yang terlibat dalam pembuatannya. Wawasan dari narasumber, bersama dengan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan individu Batak muda, mengungkapkan adanya kesenjangan yang mencolok dalam ketersediaan platform informasi yang didedikasikan untuk Kain Ulos. Para narasumber FGD menyampaikan ketidakpuasan terhadap informasi yang bersifat umum dari media yang ditemukan di berbagai situs web, selain itu narasumber FGD juga menekankan kebutuhan akan wawasan yang lebih mendalam dan spesifik terkait warisan budaya mereka.

Selanjutnya, narasumber FGD menyoroti informasi tentang Kain Ulos melalui situs web non-resmi dan media sosial, menunjukkan kurangnya sumber yang terpusat dan dapat diandalkan.

Referensi Michiko terhadap platform seperti "Bijak Memilih" menjadi potensi untuk pengembangan platform informasi interaktif yang seimbang antara daya tarik visual dan informativitas. Selain itu, narasumber lain menekankan pentingnya tidak hanya menyebarkan informasi tetapi juga membangun komunitas Batak di mana pengetahuan dapat dibagikan, menciptakan forum untuk diskusi konstruktif dan pembelajaran bersama. Menanggapi studi eksistensi dan referensi yang didapatkan melalui diskusi FGD, sangat penting untuk mengatasi tantangan desain dengan meningkatkan aksesibilitas informasi yang komprehensif dan akurat melalui platform yang didedikasikan untuk Kain Ulos. Tidak hanya melibatkan presentasi informasi secara efektif tetapi juga membangun komunitas yang mendukung untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang Kain Ulos Batak di kalangan generasi muda.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Dalam metode kuantitatif diimplementasikan dengan melakukan survei online menggunakan metode random sampling. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan mengikuti rumus Slovin untuk memastikan representativitas data. Survei ditujukan kepada responden yang berumur 14 hingga 24 tahun yang berada di Jabodetabek. Berdasarkan data BPS tahun 2024, populasi masyarakat di daerah Jabodetabek adalah sebesar 18.827.721 Jiwa. Dengan perhitungan rumus Slovin, berikut adalah jumlah sampel yang dibutuhkan:

n (ukuran sampel)

N (ukuran populasi) = 18.827.721 Jiwa

e (derajat ketelitian) = 10%

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

$$n = \frac{18.827.721}{(1 + (18.827.721 \times 0.1^2))}$$

$$n = \frac{18.827.721}{(1 + 188.277,21)}$$

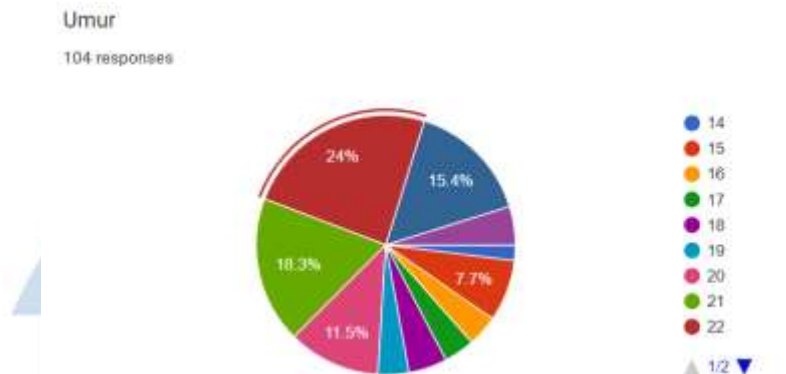
$$n = \frac{18.827.721}{188.278,21}$$

$$n = 99,999469 \approx 100$$

Hasil perhitungan sampel tersebut menunjukkan bahwa Penulis membutuhkan 100 responden pada kuisioner yang akan dibagikan kepada remaja awal hingga remaja akhir berusia 14 hingga 24 Tahun yang berada di Jabodetabek melalui *Google Form*.

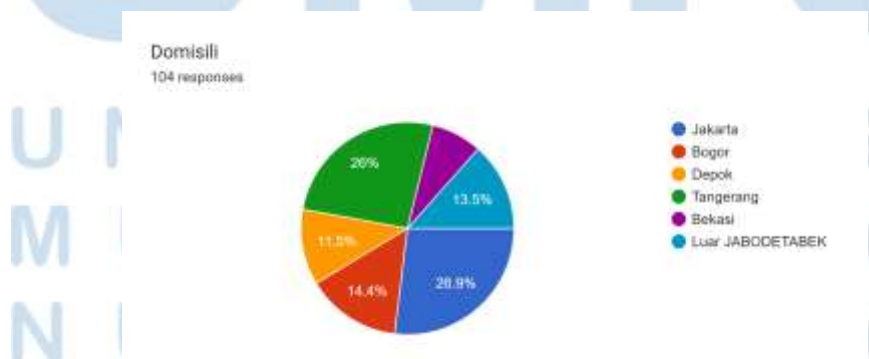
Survei ini mengacu pada pemahaman menyeluruh mengenai persepsi, pengetahuan, atau preferensi terkait Kain Ulos. Tujuannya adalah untuk memperoleh data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik guna mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai pola-pola dan tren yang mungkin terjadi dalam masyarakat terkait pengetahuan dan minat terhadap Kain Ulos. Hasil survei mengenai Kain Ulos disajikan melalui tabulasi data yang kemudian diinterpretasikan secara dalam bentuk grafik (*bar chart*) atau diagram lingkaran (*pie chart*), untuk mempermudah pemahaman dan analisis data secara lebih intuitif. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif terkait respons masyarakat terhadap aspek-aspek tertentu yang dikaji dalam konteks penelitian mengenai media informasi interaktif Kain Ulos.

Kain Ulos merupakan budaya peninggalan Indonesia yang memiliki nilai luhur secara turun temurun yang diwariskan dalam berbagai upacara adat oleh orang-orang beretnis Batak. Kain Ulos juga cukup dikenal oleh kalangan remaja awal hingga akhir di Indonesia khususnya pada kawasan Jabodetabek. Namun hanya sebagian besar yang mengetahui kegunaannya di beberapa upacara adat. Pernyataan ini didukung melalui data kuisioner yang disebarkan oleh Penulis kepada 100 responden berumur 14 hingga 24 tahun.



Gambar 3.9 Pie Chart Umur Responden

Berdasarkan diagram lingkaran yang menunjukkan hasil kuisioner, terlihat bahwa sebagian besar responden berusia antara 18 hingga 24 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia ini mendominasi sebagai sasaran audiens dalam konteks data kuisioner. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada dalam rentang usia yang masih relevan dengan penggunaan persentase data kuisioner. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada dalam rentang usia yang masih relevan dengan target audiens yang disasarkan oleh penulis. Data ini penting untuk analisis lebih lanjut karena preferensi dan kebiasaan kelompok usia ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan dari media informasi mengenai Kain Ulos. Selain itu, pemahaman yang lebih mendalam tentang demografi ini memungkinkan penyesuaian strategi pemasaran dan komunikasi yang lebih efektif, memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan minat dan kebutuhan kelompok usia dominan tersebut.



Gambar 3.10 Pie Chart Domisili Responden

Dari gambaran diagram lingkaran hasil kuisioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berasal dari wilayah Jakarta, Tangerang, dan Bogor. Ini menandakan bahwa sasaran geografis penelitian masih mencakup area yang relevan, yaitu Jabodetabek. Wilayah Jakarta, Tangerang, dan Bogor juga merupakan pusat ekonomi dan budaya yang beragam di Indonesia, dengan akses tinggi terhadap teknologi dan internet, serta memiliki populasi yang sangat heterogen.

Hal ini sangat mendukung perancangan *website* Kain Ulos Batak karena mengindikasikan bahwa target audiens utama memiliki akses yang baik terhadap teknologi dan internet maupun literasi terhadap internet yang cukup tinggi. Dengan mayoritas responden yang berasal dari area ini, perancangan *website* dapat difokuskan pada teknik penulisan yang modern dan menarik bagi pengguna urban serta interaktifitas yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai Kain Ulos secara daring. Selain itu, konten situs web bisa disesuaikan untuk menampilkan informasi yang relevan tentang budaya Batak dan cara menggunakan kain ulos dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan pengetahuan target audiens yang beragam.



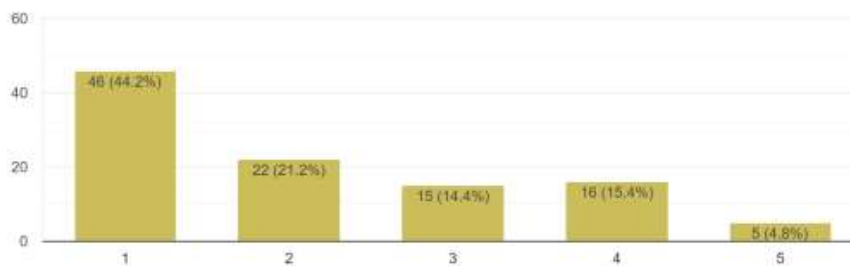
Gambar 3.11 Pie Chart Kesadaran terhadap Kain Ulos

Dalam konteks *Pie Chart* yang menunjukkan Kesadaran terhadap Kain Ulos, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 84,2% dari responden telah memiliki pengetahuan tentang keberadaan Kain Ulos, sedangkan hanya 15,8% yang menyatakan belum pernah mendengar tentang Kain Ulos. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di kawasan Jabodetabek, baik dalam maupun di luar kawasan tersebut, memiliki kesadaran akan eksistensi Kain Ulos Batak. Maka dari itu, dapat diartikan sebagai indikasi bahwa keberadaan atau eksistensi terhadap warisan budaya Kain Ulos telah menyebar luas di kalangan remaja awal hingga akhir di wilayah tersebut.

Seberapa tahukah anda mengenai kegunaan Kain Ulos yang berbeda di setiap upacara adat?

104 responses



Gambar 3.12 Bar Chart mengenai Pengetahuan tentang Kegunaan Kain Ulos

Namun pada diagram batang diatas membuktikan adanya ketimpangan data diantara kesadaran dan pemahaman mengenai kegunaan Kain Ulos Batak dalam upacara adat. Sebanyak 4,8% responden menyatakan memiliki pemahaman yang mendalam, 15,4% menganggap diri cukup tahu, sementara 14,4% menyatakan pengetahuannya tidak terlalu mendalam. Selanjutnya, sebanyak 21,2% responden menyatakan memiliki pengetahuan yang kurang mendalam, dan 44,2% menyatakan tidak memiliki pemahaman sama sekali. Analisis data tersebut menunjukkan adanya variasi signifikan dalam tingkat pengetahuan responden terkait kegunaan Kain Ulos Batak dalam konteks upacara adat. Hasil dari survey menyoroti perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya remaja, terhadap peran dan signifikansi Kain Ulos dalam konteks budaya Batak.

Dalam konteks penelitian tentang pengetahuan kegunaan Kain Ulos, perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk memberikan informasi yang lebih mendalam kepada masyarakat terkait kegunaan Kain Ulos dalam upacara adat. Dengan data dan konteks berdasarkan survey, diharapkan agar Penulis dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan

apresiasi terhadap aspek budaya yang terkandung dalam Kain Ulos Batak. Dengan demikian, tindakan preventif dan korektif dapat diimplementasikan untuk mengurangi disparitas pengetahuan di kalangan masyarakat khususnya remaja awal hingga akhir.



Gambar 3.13 *Pie Chart* mengenai Media yang sering dipakai

Dari jumlah total 100 responden, sebanyak 46,5% melaporkan seringnya memperoleh informasi melalui aplikasi seluler, sementara 44,6% mengindikasikan memperoleh informasi melalui situs web seluler. Selain itu, 8,9% responden sisanya melaporkan mendapatkan informasi melalui situs web desktop. Distribusi survey mencerminkan preferensi yang signifikan terhadap penggunaan platform berbasis seluler untuk pengambilan informasi di kalangan responden yang disurvei.

Data survey mengenai jenis media yang sering dipakai menekankan bahwa kecenderungan yang mencolok terhadap aplikasi seluler dan situs web seluler sebagai sumber utama penyebaran informasi. Perubahan zaman dan gawai yang dipakai mencerminkan pergeseran kontemporer menuju perilaku konsumsi informasi yang berpusat pada perangkat seluler. Maka dari itu, hasil survey menekankan akan pentingnya tampilan antarmuka yang dapat diadaptasi dengan mudah dan ramah digunakan untuk pengguna baru dalam penyebaran informasi. Selain itu, persentase yang signifikan menggunakan aplikasi seluler mengindikasikan pentingnya mengembangkan strategi yang disesuaikan dengan lingkungan seluler untuk efektif terlibat dan memberikan informasi kepada audiens yang dituju.

Berikutnya adalah intensitas dalam penggunaan platform informasi yang mereka sering jumpai. Melalui survey tersebut 39,4% responden cukup sering menggunakan platform tersebut, 36,5% responden sangat sering, hanya 17,3% responden mengatakan tidak terlalu sering, lalu sisanya yang tidak sering dan jarang menggunakan platform sebanyak 2,9% dan 3,8%.



Gambar 3.14 Bar Chart mengenai Intensitas Penggunaan Media Informasi

Hasil dari survey menyarankan perlunya *platform* akademis dan informatif untuk mengoptimalkan aksesibilitas kontennya melalui saluran seluler, mengakui pola konsumsi informasi yang terus berubah di kalangan responden. Seiring teknologi terus membentuk metodologi penyebaran informasi, pemahaman yang mendalam terhadap preferensi pengguna menjadi sangat penting untuk transmisi pengetahuan yang efektif kepada beragam audiens.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi Perancangan serta tata cara dalam merancang. Berdasarkan *The Interaction Design Foundation*, dalam bukunya yang berjudul “*The Basic of User Experience Design*”. Metodologi perancangan media informasi interaktif terbagi kedalam 5 tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Soegaard, 2018).

Proses *design thinking* adalah suatu proses yang bersifat tidak linear dan iteratif, yang dapat mencakup antara tiga hingga tujuh tahapan, tergantung pada sumber informasi yang digunakan. Fokus utamanya adalah menitikberatkan pada

model *design thinking* dengan lima tahap, yang diusulkan oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford. Model ini dipilih karena dikenal secara global untuk pendekatan mereka dalam mengajarkan dan menerapkan prinsip *design thinking*.

1) *Empathize*

Pada tahap *emphatize* diperlukannya riset penting pada penelitian Kain Ulos Batak Toba mulai dari asal usul, latar belakang budaya, nilai luhur, dan makna dari peninggalan budaya. Pada tahap *empathize* juga diperlukan wawancara kepada remaja mengenai wawasan yang mereka ketahui dan tidak ketahui terhadap serta mengumpulkan data dengan kuisisioner berisikan pertanyaan yang diarahkan kepada inti dari masalah yang dibahas. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menciptakan desain yang *human centered*.

Penulis melakukan penelitian secara umum mengenai Ulos pada riset pustaka. Selain itu penulis juga mulai mencari informasi lebih lanjut mengenai fungsi serta tata cara dan etika berpakaian Kain Ulos pada Upacara Adat untuk menambah wawasan dan pertanyaan yang ingin disampaikan kepada narasumber pakar. Selain itu dilakukan pula survey dan FGD kepada target audiens mengenai masalah desain pada perancangan dan media yang tepat untuk dijadikan wadah informasi mengenai Kain Ulos.

2) *Define*

Setelah melakukan pengumpulan data riset, data tersebut kemudian diolah dan dikelola menjadi *problem statement* serta menjadi arahan terhadap media informasi yang akan dirancang. Pada tahap ini, data dianalisa kembali agar menjadi data yang absah kemudian dibentuklah beberapa brief untuk melaksanakan perancangan media yang tidak hanya informatif namun juga interaktif.

Penerapan ini juga dibantu dengan menyimpulkan wawancara kepada narasumber, FGD, dan survey yang telah dilakukan. Kemudian

data tersebut diolah sehingga ditemukannya urgensi yang secara mendalam mengenai media informasi Kain Ulos.

3) *Ideate*

Pada tahapan *ideation*, penulis merangkai ide-ide visual dan konsep yang tepat dalam merancang media informasi interaktif yang cocok bagi remaja. Selain itu, Penulis juga membuat pemetaan visual yang akan dirancang serta sketsa konsep visual sebagai gambaran pada informasi interaktif yang akan dirancang.

Penulis membuat mind map untuk sebagai gambaran pada perancangan dan membuat beberapa kata kunci yang ditemukan pada *mind map* untuk membuat *big ideas* dan konsep dari perancangan *website*. Setelah itu dibuatlah *moodboard*, tipografi, palet warna, dan sketsa *website*.

Selain desain, penulis juga membuat serangkaian analisa terhadap *User Experience* dengan melakukan *user persona*, *flow*, *information architecture*, dan *wireframe*. Setelah itu, konsep dan ide yang telah dibuat akan diimplementasikan kedalam bentuk *low-fidelity* untuk diuji pada tahap selanjutnya.

4) *Prototype*

Tahap *prototype* adalah realisasi desain yang telah diobservasi dan di konsep pada tahap *ideate* dimana sketsa tersebut dikembangkan menjadi sketsa yang lebih komprehensif. Setelah sketsa sudah mutlak dan tidak ada revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat proses digitalisasi yang mana penulis akan membuat perancangan media yang dapat diuji interaktifitasnya dan fungsionalitas media informasi interaktif.

Dalam tahap ini, penulis membuat desain dengan beberapa interaktifitas seperti *hover*, *scroll*, *click*, dan *slider*. Selain itu, penulis juga membuat landing page dengan beberapa animasi sederhana sebagai tampilan agar menarik perhatian sehingga pengguna dapat merasakan interaktifitas yang ada pada *website* dan menetap lebih lama pada setiap halaman *website*.

5) *Testing*

Ketika *prototype* media informasi interaktif sudah pada tahap paling akhir, penulis mulai mendistribusikan *prototype* kepada *beta user* untuk selanjutnya dievaluasi dan dicari letak kekurangan dan kelebihan pada perancangan media tersebut. Tujuan dari tahap *testing* bagi Penulis untuk mendapatkan beberapa perspektif baru dari media informasi dalam kacamata pengguna.

Pada tahap ini penulis mengadakan uji *prototype* kepada pengguna umum untuk mengetahui kendala pada bagian navigasi, visual, dan interaktifitas. Penerapan uji coba ini disebut *alpha testing* yang kemudian data tersebut dikelola untuk dijadikan *feedback* pada perancangan *website*. *Feedback* tersebut dijadikan evaluasi oleh penulis dalam merancang *website*.

Kemudian dilakukan kembali uji coba pada pengguna yang sesuai dengan target audiens penulis, yaitu remaja akhir beretnis Batak. Tahapan ini disebut dengan *beta test* dimana uji coba ini merupakan tahap paling akhir dari perancangan. Beberapa kendala yang disampaikan oleh pengguna akan dijadikan saran untuk pengembangan *website* dikemudian hari.

