

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada bab ini penulis akan menjabarkan Langkah-langkah penelitian yang telah diambil dan dianalisa untuk mendapatkan data dalam menyelesaikan tugas akhir. Peneliti harus mengetahui syarat-syarat penelitian dengan mengikuti metode secara disiplin, meminimalisi atau membatasi kesalahan data yang dikumpulkan dan mempublikasi hasil penelitian supaya mendapat kritik dari semua pihak (Sugiyono, 2021).

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang disebut metode penelitian natural karena melakukan penelitiannya pada kondisi yang alami, tidak dilihat dari kuota atau angka. Metode ini banyak digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat interaktif yang objek alami. Objek yang bersifat alami yaitu tidak dijabarkan atau diubah oleh peneliti (Sugiyono, 2021). Metode wawancara yang dilaksanakan kepada peneliti, yaitu mewawancarai seorang *tour guide* yang telah melakukan tour guide kepada pengunjung bertahun-tahun, pernah melakukan *tour guide* kepada para pelajar MTS 19 Pondok Labu, Jakarta Selatan.

3.1.1.1 Wawancara dengan *Tour Guide*

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti, yaitu Darma Lembong Pratama alias bang Tama sebagai *Tour Guide* dan admin.

Tujuan wawancara untuk mengetahui tentang Museum Kebaharian Rumah Si Pitung. Bang Tama seorang *tour guide* di Museum Kebaharian Rumah si Pitung. Wawancara dilaksanakan satu kali, dengan cara wawancara secara *on-site* di area Museum Kebaharian pada 28 Maret, 2024. Bang Tama sudah menjadi *tour guide* sudah hampir dua tahun. Bang Tama menjelaskan tentang sejarahnya

Museum Kebaharian Rumah si Pitung dan nyatanya sudah didirikan sejak tahun 1993, rumah si Pitung didirikan oleh H.Safiuddin pemilik rumah. Rumah si Pitung dijadikan budaya Betawi dan Sejarah cerita rakyat si pitung dan H.Safiuddin. Tujuan Rumah si Pitung menurut Bang Tama yaitu menjadikan Rumah si Pitung sebagai rumah ikon perjuangan si Pitung. Bang Tama telah melakukan *tour guide* dengan para siswa dari UPH (Universitas Pelita Harapan), bang Tama telah menjelaskan cerita si Pitung dan Rumah si Pitung kepada siswa-siswi, dan menyatakan bahwa menurut bang Tama para siswa UPH tidak mengetahui cerita rakyat si Pitung. Menurut Bang Tama, para pengunjung sudah mulai sedikit, tahun ini Bang Tama mendapatkan maksimal lima pengunjung, Bang Tama menyatakan tahun lalu Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki dua *tour guide*, lalu tahun ini *tour guide* hanya satu yaitu Bang Tama. Menurut Bang untuk pengunjung negeri sangat jarang berkunjung ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung dibanding pengunjung lokal, ada pengunjung yang datang ke Rumah si Pitung dari TK, SD, SMP dan SMA. Menurut Bang Tama, para pengunjung mengetahui cerita rakyat si Pitung, tetapi mereka tidak tahu versi cerita si pitung, ada si Pitung hukum mati dengan peluru emas, ada hukum mati dengan ditarik oleh banyak kuda. Menurut Bang Tama, Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki

U M M N

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

tantangan yang sering dihadapi yaitu dengan jalanan yang sempit, pengunjung semakin sedikit, dan juga memiliki media sosial dan informasi yang tidak relevan dengan Museum Kebaharian Rumah si Pitung.



Gambar 3.1 Foto Wawancara dengan Bang Tama

3.1.1.2 Kesimpulan Wawancara

Kesimpulan yang dapat diambil dari wawancara menunjukkan bahwa Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki pengunjung yang sedikit, media informasi dan sosial media yang tidak relevan, generasi sekarang tidak mengenali si Pitung, dan jalanan yang sempit. Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki media promosi yang kurang, karena dari konten, informasi dan berita yang tidak jelas.

3.1.1.3 Observasi

Metode Observasi adalah teknik pengumpulan data yang secara langsung ke lapangan dan mengamati suasana yang ada di museum. Penulis menggunakan metode observasi langsung ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung dan media sosial dari Instagram, *microsite*, dan tiktok. Penulis dari Tangerang jam 11.00 pagi berangkat ke Jakarta Barat untuk berangkat bersama teman terdekat

1) Observasi Museum Kebaharian Rumah si Pitung

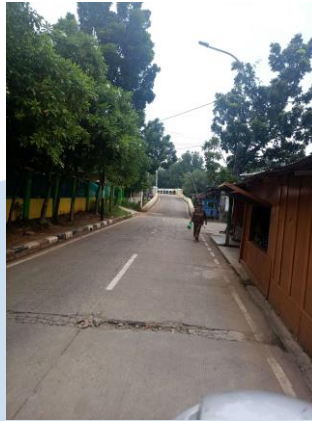
Penulis melakukan metode observasi secara langsung pergi ke Museum Kebaharian Rumah Si Pitung yang lokasinya di Jakarta Utara, Jln Kampung Marunda Pulo. Observasi dilakukan pada tanggal 28 Maret, 2024 dan berangkat pada pukul 11:44 pagi, sebelum melakukan wawancara dengan Bang Tama, penulis mengambil foto, mengamati suasana museum dan perjalanan menuju ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung, dan penulis membutuhkan *tour guide* tentang koleksi didalam Rumah si Pitung



Gambar 3.2 Foto Jalan Masuk

Foto ini dimana jalan masuk ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung dengan gerbang yang ada nama tulisan yaitu Rumah Si Pitung 12 Jalur Destinasi Wisata Pasisir. Jalan ini masih bisa melewati kendaraan beroda empat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3 Foto jembatan

Foto ini dimana ada jembatan yang terlihat sedikit sempit, lalu jalur kanan memiliki parkir untuk kendaraan roda yang berempat. Jalan ini menuju ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung.



Gambar 3.4 Foto Parkiran dekat Jembatan

Gambar ini menunjukkan foto parkir dekat jembatan. Tempat parkir ini tempat khusus untuk mobil-mobil yang besar dan juga bis-bis pariwisata. Parkiran ini dibangun sejak tahun 2010 dan lokasi dibelakang pohon-pohon tersebut ada laut karena lokasi parkir ini di Jakarta Utara.



Gambar 3.5 Depan Gerbang Museum Kebaharian

Rumah si Pitung

Gambar ini menunjukkan gambar gerbang depan Museum Kebaharian Rumah si Pitung setelah melewati jalan jembatan kecil yang dilewati oleh para pengunjung. Setelah di depan gerbang Museum Kebaharian Rumah si Pitung ada pintu gerbang yang masuk ke Museum Kebaharian Rumah si Pitung dan ada tempat pembelian tiket tersebut.



Gambar 3.6 Foto Rumah si Pitung

Rumah ini sebagai ikon kisah perjuangan dan perlawanan masyarakat Betawi terhadap penjajahan Belanda, rumah ini dimiliki oleh H.Safiuddin. Menurut Bang Tama Rumah ini dijadikan rumah yang melestarikan Sejarah si Pitung dan H.Safiuddin. Rumah ini lebih tinggi dari rumah biasanya karena menurut Bang Tama Rumah ini dekat dengan laut, surut laut bisa naik maka untuk menghindari banjir rumah ini dinaikan lebih tinggi dari rumah sebelumnya.

Rumah si Pitung, tempat sebagai para pengunjung untuk beristirahat, tempat orang-orang berbicara dan makan-makan. Rumah si Pitung sering sekali dikunjungi oleh anak-anak sekolah, keluarga besar, pasangan, dan juga para remaja. Rumah ini pernah dilakukan *shooting film* yang

berjudul “Pitung Jago Betawi” pada tahun 1993, dan dinyatakan sebagai bangunan cagar budaya.



Gambar 3.7 Foto Koleksi Perabotan Ruang Tamu dan Pakaian si Pitung.

Di dalam Rumah si Pitung ini, ada koleksi-koleksi, koleksi ini menunjukkan ruang tamu si Pitung, jendela, lampu-lampu yang terlihat *vintage* dan pakaian si Pitung. Rumah ini terbuat dari kayu, dan pengunjung wajib melepaskan Sepatu untuk masuk ke Rumah si Pitung ini. Koleksi ini dibatasi oleh tali yang bertulis Museum Kebaharian Jakarta. Ruang ini dekat dengan pintu masuk, saat ada tangga, harus melepas Sepatu dan naik tangga, lalu ada ruangan yang ada koleksi-koleksi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8 Foto Kamar Pribadi Keluarga Betawi

Setelah ruang pertama yang ruang tamu keluarga Betawi, ada lorong sedikit panjang, lalu ada kamar pribadi yang memiliki koleksi seperti ranjang, dua bantal. Setelah ruang pertama yang ruang tamu keluarga Betawi, ada lorong sedikit panjang, lalu ada kamar pribadi yang memiliki koleksi seperti ranjang, dua bantal dan gorden tipis, kaca, meja kecil dan kursi, serta jendela. Kamar ini sama seperti diruang sebelumnya terbuat dari kayu, lalu kamar ini dibatasi oleh rantai besi supaya para pengunjung tidak boleh masuk ke kamar.



Gambar 3.9 foto alat dapur keluarga Betawi

Penulis menemukan alat dapur keluarga Betawi. Alat-alat ini terlihat ada poci, ulekan, piring dan sedok, keranjang dan vas. Koleksi ini terletak setelah diruang kamar pribadi keluarga si Pitung.

3.1.1.4 Kesimpulan Observasi

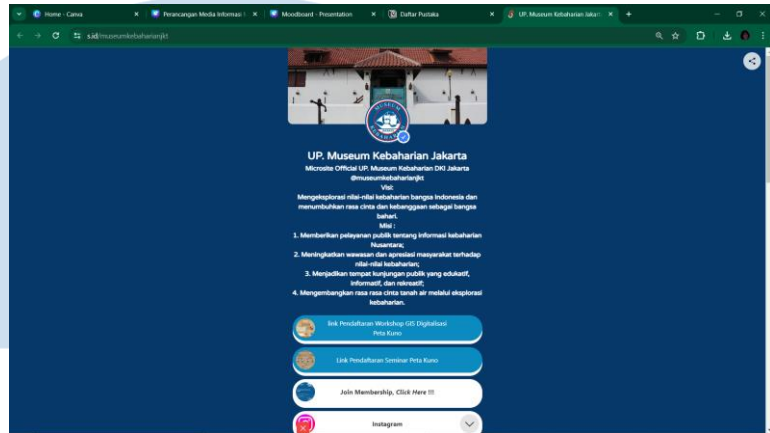
Kesimpulan yang dapat dari penulis adalah Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki koleksi yang ragam tetapi Museum Kebaharian Rumah si Pitung sedikit, hanya Rumah si Pitung yang terlihat tertarik dan melestarikan budaya Betawi dan sejarah si Pitung. Museum ini memiliki jalanan yang sedikit sempit, bahkan ada menyediakan tempat parkir untuk beroda empat, atau pariwisata bis. Satu tahun lalu, museum ini sering dikunjungi oleh tur studi dari Sekolah MTS 19 Pondok Labu, Jakarta Selatan, melakukan *Focus Group Discussion* untuk pengembangan Rumah si Pitung.

Kesimpulan yang dapat dari penulis adalah Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki koleksi yang ragam tetapi Museum Kebaharian Rumah si Pitung sedikit, hanya Rumah si Pitung yang terlihat tertarik dan melestarikan budaya Betawi dan sejarah si Pitung. Museum ini memiliki jalanan yang sedikit sempit, bahkan ada menyediakan tempat parkir untuk beroda empat, atau pariwisata bis. Satu tahun lalu, museum ini sering dikunjungi oleh tur studi dari Sekolah MTS 19 Pondok Labu, Jakarta Selatan, melakukan *Focus Group Discussion* untuk pengembangan Rumah si Pitung.

3.1.1.5 Studi Eksisting

Tahap ini penulis menggunakan studi eksisting, karena penulis telah menemukan *social media* seperti Instagram dan *microsite* dari Museum Kebaharian Jakarta.

1) *Microsite* Museum Kebaharian Jakarta



Gambar 3.10 *Microsite* Museum Kebaharian Jakarta

Sumber: <https://s.id/museumkebaharianjkt>

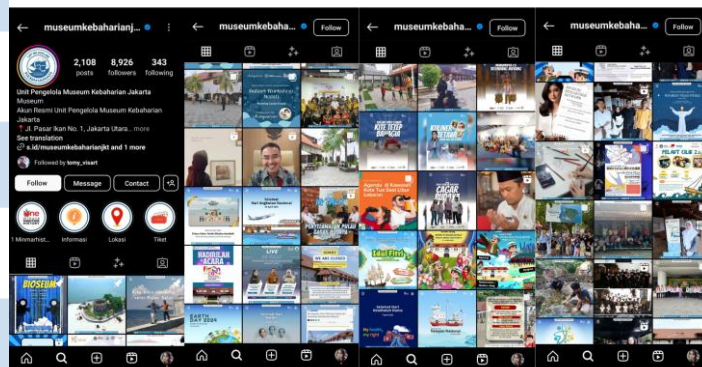
Microsite ini dirancang oleh *Official* Museum Kebaharian Jakarta yang bertujuan untuk memberi informasi kepada pengunjung, menarik perhatian dan menyampaikan informasi dan konten mengenai beberapa museum yang disediakan oleh *official* Museum Kebaharian Jakarta. *Microsite* ini memiliki logo Museum Kebaharian Jakarta dan sedikit informasi tentang museum lain.

Tabel 3.1 Analisa SWOT *microsite*

<i>Strength</i>	Memiliki informasi yang banyak dan banyak informasi tentang museum-museum lain.
<i>Weakness</i>	<i>Microsite</i> tidak mengarahkan tentang Rumah si Pitung, tulisan visi dan misi menggunakan center dan terlalu banyak <i>whitespace</i> .
<i>Opportunities</i>	Dapat lebih mengenal Museum Kebaharian Rumah si Pitung lebih dalam, dapat mengetahui acara, koleksi-koleksi dan berita mengenai Museum Kebaharian

	Rumah Si Pitung.
<i>Threats</i>	Sulit mengetahui Museum Kebaharian Rumah si Pitung, tanpa ada <i>website</i> dari Dinas Kebudayaan.

2) Instagram



Gambar 3.11 media social *Instagram*

Sumber:

<https://www.instagram.com/museumkebaharianjkt?igsh=dXhvMHMxdXBvcnI0>

Penulis menemukan *social media* yaitu Instagram. Penulis menganalisa media sosial Museum Kebaharian Rumah si Pitung sifat media sosial ini bukan sifat promosi bahkan menyampaikan informasi mengenai acara mengenai kedatangan tamu, para pengunjung atau rombongan datang ke museum, pelestarian budaya bangunan dan lain-lain.

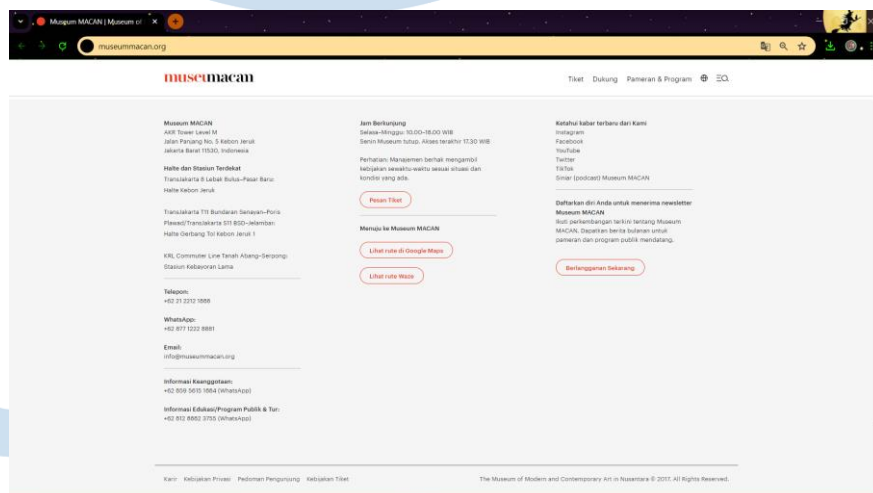
Tabel 3.2 Analisa SWOT Media Sosial

<i>Strenght</i>	Banyak informasi mengenai Museum Kebaharian Jakarta, banyak konten-konten mengenai Museum Kebaharian Jakarta dan banyak kegiatan-kegiatan yang ada di Museum Kebaharian Jakarta.
<i>Weakness</i>	Sangat sedikit informasi mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung, tidak ada

	konten mengenai Rumah si Pitung, dan Informasi tentang si Pitung tidak relevan dengan media sosial.
<i>Opportunities</i>	Masyarakat akan mencari tahu lebih dalam tentang Museum Kebaharian Rumah si Pitung, melalui media sosial
<i>Threat</i>	Sulit dikenal oleh masyarakat jika tidak ada Instagram story mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung.

3.1.1.6 Studi Referensi

Studi Referensi yang digunakan oleh penulis adalah *website* Museum Macan untuk sebagai referensi penulis untuk membuat perancang *microsite*. *Website* ini penulis menemukan poin-poin yang dijadikan referensi adalah *footer* yang memberi kontak, alamat, media sosial untuk menyampaikan isi dan informasi kepada *user*.



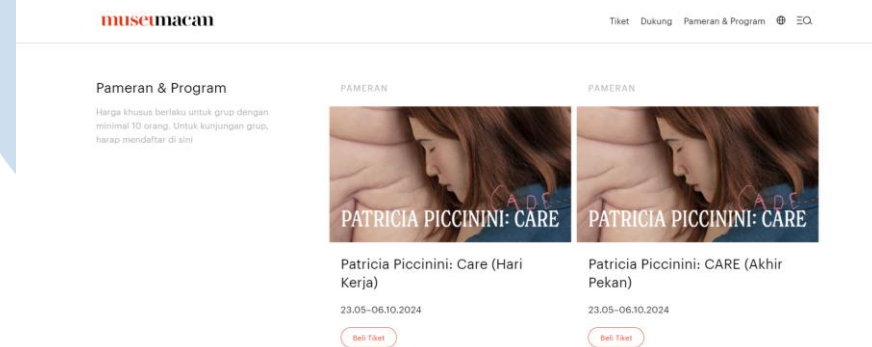
Gambar 3.12 Studi Referensi Website Museum Macan Footer

lalu penulis menemukan *navigation bar* sebagai *hovering breadcrumbs* untuk mengetahui keberadaan lokasi pengguna.

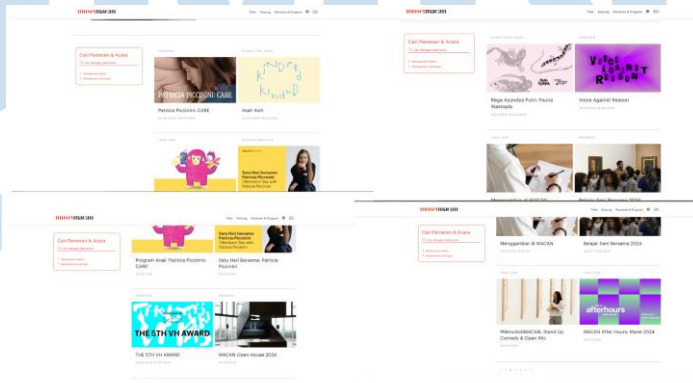
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Studi Referensi *website* Museum Macan *Navigation Bar* logo Museum Macan terletak dikiri sebagai *headlines*, dan informasi harga tiket sebagai informasi untuk *user*.



Gambar 3.14 Studi Referensi *website* Museum Macan *Headlines* dan tiket. Selanjutnya penulis menganalisa untuk acara dan pameran dari *website* Museum Macan sebagai referensi *layout* dan posisi *grid* dan *whitespace* untuk perancangan *microsite*.



Gambar 3.15 Studi referensi *website* Museum Macan *Layout*, *grid* dan *Whitespace*

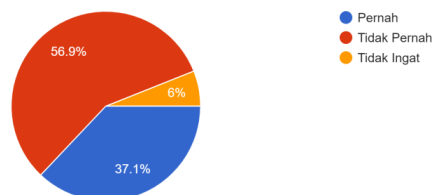
3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2023) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang tidak secara alami, sistematis, jumlah data, tabel dan skala. Tujuan penulis menggunakan kuesioner untuk mengetahui pendapat, data, responden dan jumlah orang pengetahuan tentang Museum Kebaharian Rumah si Pitung dan mempertimbangkan solusi perancangan desain. Penulis memiliki *target* audien kepada masyarakat yang berumur 18 – 40 tahun yang berdomisili di Jabodetabek dan luar Jabodetabek.

1) Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner dari penulis mencapai 116 responden dan berusia 18 – 40 tahun, berdomisili di daerah Jabodetabek dan luar Jabodetabek. Responden sebagian besar (56.9%) tidak pernah mendengar Museum Kebaharian Rumah si Pitung.

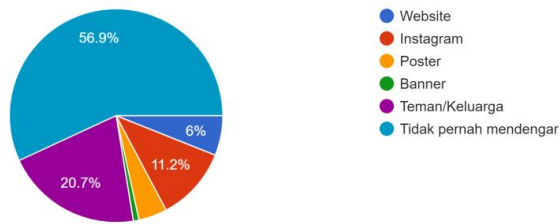
Apakah Anda pernah mendengar Museum Kebaharian Rumah Si Pitung?
116 responses



Gambar 3.16 Presentase pengunjung pernah mendengar Museum Kebaharian Rumah si Pitung

Responden Sebagian besar (56.9%) tidak pernah mendengar kehadiran Museum Kebaharian Rumah si Pitung, sedangkan beberapa pernah mendengar museum tersebut dari teman atau keluarga (20.7%) maupun Instagram (11.2%).

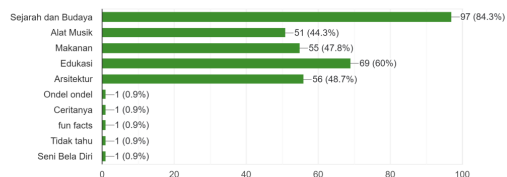
Darimana anda mengetahui Museum Kebaharian Rumah si Pitung?
116 responses



Gambar 3.17 Presentase informasi pengetahuan Museum Kebaharian Rumah si Pitung.

Responden terbanyak mengetahui tentang Museum Kebaharian Rumah si Pitung yaitu sejarah dan budaya (84.3%), Sebagian ingin mengetahui alat musik (44.3%), edukasi (60%), arsitektur (48.7%), dan makanan (47.8%). Sebagian besar tidak pernah mendengar Museum Kebaharian Rumah si Pitung memiliki media sosial (72.1%).

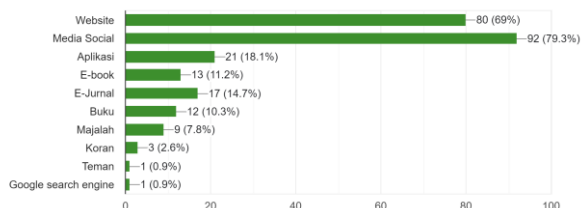
Apa saja anda ingin mengetahui tentang Museum Kebaharian Rumah Si Pitung?
115 responses



Gambar 3.18 Hasil kuesioner presentase

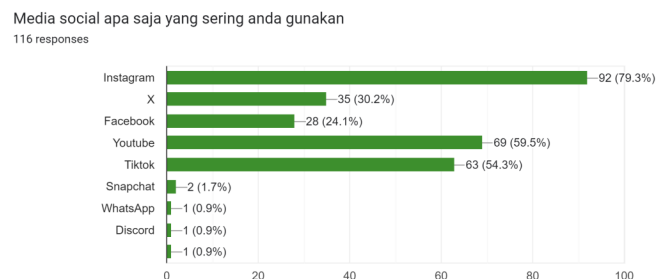
Sebagian besar responden menggunakan Handphone (94.6%), dan laptop (49.5%). Sebagian besar responden ingin mencari informasi dari *website* (68.5%) dan media sosial (79.3%).

Ketika anda ingin mencari informasi dan artikel melalui dari mana?
116 responses



Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Presentase

Sebagian responden menggunakan media sosial seperti Instagram (79.3%), Youtube (59.5%) dan Tiktok (55.9%).



Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Presentase

3.2 Metode Perancangan *Design Thinking*

Metode Perancangan *design thinking* yang dilakukan oleh penulis untuk memahami *user*, memahami permasalahan *user* dan mencari solusi dalam permasalahan desain. Metode Perancangan *design thinking* (Nasution, 2021) memiliki lima tahap dalam perancangan desain *microsite*.

3.2.1 *Emphatize*

Tahap pertama adalah *emphatize*, desainer harus memahami lebih dalam untuk mencari informasi, data, artikel, kebutuhan dan permasalahan dalam *user*, apa yang membuat *user* bermotivasi, aktivitas *user* sehari-hari, dan menggunakan tahap *frame your design*.

3.2.2 *Define*

Tahap kedua adalah *define*, desainer memulai mengumpulkan data, informasi dan tahap *frame your design*, penulis membuat *user persona* dan *user journey* untuk mengetahui permasalahan lebih dalam, memahami *goals* dan *pains*.

3.2.3 *Ideate*

Tahap ketiga adalah *ideate*, desainer akan membuat konsep dan ide untuk merancang desain, membuat *mindmap*, *big ideas*, dan *moodboard*,

lalu desainer akan membuat tahap sketsa kasar, *low fidelity prototype*, dan *high fidelity prototype*.

3.2.4 Prototype

Tahap keempat adalah *prototype*, desainer melakukan karya menjadi *prototype* seperti melakukan *beta test* dan *alpha test*. Karya produk setelah dilakukan oleh *beta* dan *alpha test* lalu pindah ke produk yang hasil *final*.

3.2.5 Test

Tahap terakhir adalah *test*, dimana desainer melakukan penyebaran hasil *prototype* kepada *user*, lalu *user* akan melakukan *test* ke hasil *prototype* yang disediakan oleh desainer, setelah melakukan *test*, *user* akan melakukan *feedback*, kritik, saran dan masukan mengenai *prototype* dari desainer.

