

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk menemukan atau mengumpulkan data dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2015). Proses pengumpulan data dan penelitian dapat dibedakan menjadi dua metode utama, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif, menurut Sugiyono (2015), berfokus pada data yang dikumpulkan dari fakta atau objek secara natural dan objektif. Dalam analisis data, terdapat makna yang merupakan hasil generalisasi dari data tersebut. Sugiyono menjelaskan karakteristik penelitian kualitatif, yaitu alamiah, fokus pada proses daripada hasil, analisis deskriptif dan induktif, serta menekankan pada makna yang disampaikan.

3.1.1.1 *Interview*

Wawancara atau *interview* merupakan pertemuan dua orang dengan tujuan bertukar informasi melalui tanya jawab (Sugiyono, 2015). Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber, yaitu:

1) *Interview* bersama Pakar Barongsai, Djoni Wijaya

Wawancara dengan Djoni Wijaya dilakukan secara daring melalui platform Zoom pada tanggal 22 Februari 2024. Beliau adalah seorang yang memiliki pengalaman luas dalam dunia tarian Barongsai, pernah menjabat sebagai Ketua Harian dan kini aktif sebagai pelatih di GASI Bogor dan beberapa tempat lainnya.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Djoni Wijaya

Dalam perbincangan, Djoni Wijaya mengungkapkan bahwa tarian Barongsai bukan sekadar seni belaka, melainkan sebuah warisan budaya yang telah diakui sebagai cabang olahraga. Bagi sebagian orang, terutama kalangan atas, tarian Barongsai merupakan tradisi yang dianggap sakral. Sejarah tarian Barongsai memiliki beragam versi, namun salah satu versi yang paling terkenal berasal dari zaman Dinasti Qing di mana terdapat sebuah monster yang dikenal sebagai Nian yang kerap mengganggu dan memangsa manusia. Lalu muncul singa yang melawan monster tersebut sehingga lari ketakutan. Namun singa itu pergi dan tidak ada yang tahu keberadaannya. Sekian lama monster tersebut kembali dan akhirnya masyarakat mencari cara untuk mengatasinya, yaitu dengan membuat boneka berbentuk singa yaitu Barongsai. Barongsai sendiri digunakan untuk mengusir roh-roh jahat atau energi negatif.

Menurut beliau, pandangan generasi muda terhadap Barongsai saat ini menunjukkan minat tetapi cenderung menganggapnya sebagai hiburan belaka. Beliau kemudian memperkenalkan beberapa gerakan dan makna yang terkandung dalam tarian Barongsai. Gerakan mengangguk tiga kali, yang

disebut Cing Li, melambangkan penghormatan. Ada juga gerakan Cai Cing yaitu makan sayur, di mana Barongsai menggerakkan kepalanya seperti sedang menjilat-jilat. Selain itu, gerakan Cing Hua To mencerminkan semangat, kesenangan, dan juga penghormatan. Djoni juga menekankan bahwa gerakan-gerakan dalam Barongsai sangatlah banyak. Oleh karena itu, penulis akan melanjutkan observasi ke GASI Bogor, mereka rutin berlatih setiap Jumat dan Sabtu malam di Jalan Sukasari II No.2, Bogor.

Beliau menyinggung adanya sebuah buku yang secara khusus mengulas tentang tarian Barongsai. Dia menggambarkan bahwa buku tersebut sangat tebal dan menggunakan bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin yang digunakan dalam buku tersebut juga bukan bahasa sehari-hari yang umum digunakan oleh orang-orang, melainkan bahasa ilmu pengetahuan. Selain itu, buku tersebut tidak memiliki visualisasi, sehingga menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi pembaca.

Menurut beliau, sangat amat penting untuk memperkenalkan makna dari tarian Barongsai kepada anak-anak muda. Ini disebabkan karena dalam Bahasa Mandarin saja, budaya etnis Tionghoa telah mengalami kemunduran dan kalah dari masyarakat non Tionghoa. Namun, pada saat yang sama, kebudayaan seperti Barongsai juga tidak mendapatkan perhatian yang memadai dalam upaya pelestariannya.

Selain mendapatkan pemahaman tentang tarian Barongsai, generasi muda juga akan lebih memahami dan menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam tarian tersebut. Djoni juga menekankan bahwa saat dua Barongsai bertemu, mereka harus saling memberi hormat. Beliau juga menyampaikan bahwa mengangkat satu kaki dapat dianggap sebagai tindakan menantang, yang dapat mengakibatkan konflik yang berbahaya jika tidak dipahami oleh generasi muda. Hal ini menekankan

perlunya pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tradisi dan makna dari tarian Barongsai.

2) **Kesimpulan *interview* bersama Pakar Barongsai, Djoni Wijaya**

Dari hasil wawancara dengan Djoni Wijaya, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak-anak menunjukkan minat terhadap Barongsai tapi menganggapnya sebagai hiburan saja. Menurut beliau, penting bagi anak-anak untuk lebih memahami dan menghargai tarian Barongsai agar kebudayaan Tionghoa tetap lestari. Selain itu, terdapat juga media informasi berupa buku yang membahas tarian Barongsai namun sangat tebal dan sulit dipahami karena menggunakan Bahasa Mandarin tanpa adanya visualisasi.

3) ***Interview* bersama Penari Barongsai, Gabriella Lotus Buntaro**

Wawancara dengan Gabriella Lotus Buntaro dilakukan secara online melalui Video Call WhatsApp pada tanggal 26 Februari 2024. Gabriella sendiri telah menekuni tarian Barongsai selama 14 tahun, semenjak tahun 2010.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Gabriella Lotus Buntaro

Awalnya, Gabriella bergabung menjadi penari Barongsai karena seluruh keluarganya terlibat dalam kesenian tersebut. Dari mendampingi ayahnya dalam pertunjukan, hingga mengikuti jejak saudaranya. Gabriella berkata awal belajar tarian Barongsai dengan latihan wushu dan fisik, kemudian menekuni tarian Barongsai. Gerakan dasar tarian Barongsai dipelajari Gabriella dari ayah dan saudaranya. Tidak hanya itu, Gabriella juga belajar dari internet sampai akhirnya memiliki uang untuk ikut pelatihan dan mendapat sertifikat. Namun, Gabriella menyadari bahwa media informasi tentang Barongsai masih terbatas, yang ada di internet hanya berupa teks dan video saja tetapi tidak ada penjelasan secara teoritikal.

Gabriella berkata banyak orang yang menganggap Barongsai sebagai hiburan saja. Padahal, setiap gerakan dalam Barongsai memiliki makna dan adat tersendiri, baik dalam perayaan Imlek, pembukaan toko, atau peresmian rumah. Gabriella berpendapat bahwa minat terhadap Barongsai belakangan ini mengalami peningkatan, namun peminat dari kalangan etnis Tionghoa masih terbilang minim. Menurutnya, fenomena ini terjadi karena Barongsai kini lebih banyak dikenal sebagai cabang olahraga daripada sebagai bagian dari upaya melestarikan kebudayaan. Menurut pandangan Gabriella, generasi muda akan tertarik jika diperkenalkan tentang makna gerakan dalam Barongsai, jadi mereka tidak menganggap Barongsai sekadar hiburan semata saja.

4) Kesimpulan *interview* bersama Penari Barongsai, Gabriella Lotus Buntaro

Dari hasil wawancara dengan Gabriella, penulis dapat menyimpulkan bahwa beliau setuju bahwa generasi muda zaman sekarang menganggap tarian Barongsai sebagai hiburan saja, dan akan sangat menarik apabila ada media yang memperkenalkan

tentang makna dari tarian Barongsai. Selain itu, Gabriella biasanya mempelajari tarian Barongsai dari pelatihan ataupun internet, namun informasi yang didapat melalui internet tidak dijelaskan secara teoritikal.

5) *Interview bersama Penari Barongsai, Steven Saputra*

Wawancara dengan Steven Saputra dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024 di Litang Ciapus, Tangerang, di tempat latihan Genta Lion Dance Club. Steven telah menekuni seni tari Barongsai selama tiga tahun, dimulai sejak tahun 2020.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Steven Saputra

Minatnya muncul dari keinginan untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang produktif, serta rasa ingin lebih memahami dan melestarikan budaya Tionghoa, terutama di kalangan generasi muda. Awalnya, langkahnya ke dunia Barongsai dimulai dengan bergabung di Genta Lion Dance Club, di mana dia dibimbing melalui serangkaian latihan dasar seperti latihan fisik, lari, dan posisi kuda-kuda dalam Barongsai. Seiring berjalannya waktu, latihan berkembang menjadi pemahaman akan gerakan dan ekspresi wajah yang jauh lebih kompleks. Steven menyampaikan bahwa gerakan Barongsai telah didokumentasikan dalam buku, tetapi visualisasinya terbatas hanya pada teks saja sehingga agak sulit untuk dipahami.

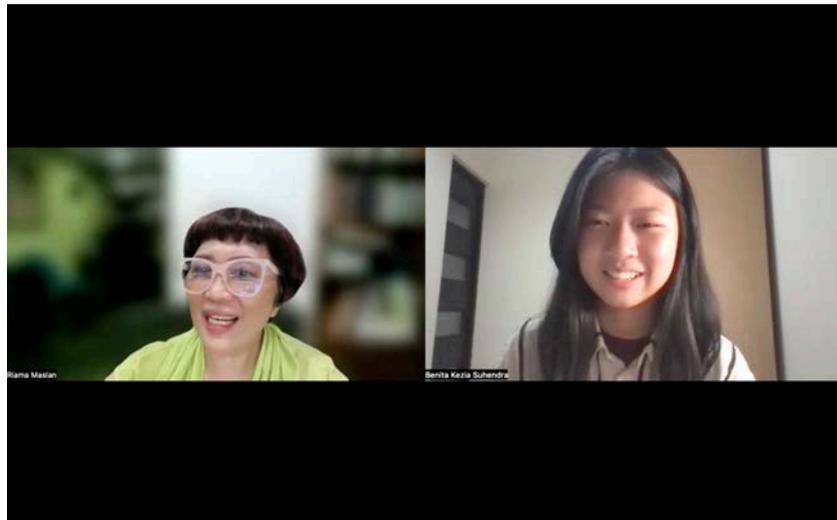
Bagi Steven, Barongsai tidak hanya merupakan ekspresi seni, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai warisan budaya yang berharga dan sebagai bentuk olahraga yang menarik. Oleh karena itu, penting bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Barongsai, sekaligus menjaga agar tradisi ini terus hidup dan berkembang. Meskipun gerakannya terlihat sederhana, setiap gerakan dalam Barongsai memiliki makna yang dalam, menjadi simbol penting dari kekayaan budaya Tionghoa yang patut dilestarikan dan diwariskan kepada generasi muda.

6) Kesimpulan *interview* bersama Penari Barongsai, Steven Saputra

Dari wawancara dengan Steven, penulis menyimpulkan bahwa Steven memberikan pendapat bahwa generasi muda perlu mengerti nilai budaya dan makna di dalam tarian Barongsai. Hal ini memiliki tujuan agar tradisi Tionghoa tetap hidup. Steven belajar tarian Barongsai di Genta Lion Dance Club dan menyebutkan bahwa gerakan Barongsai sudah didokumentasikan dalam buku, tapi hanya dalam bentuk tulisan saja.

7) *Interview* bersama Ilustrator Buku Anak, Riama Maslan Sihombing

Wawancara dengan Riama Maslan Sihombing dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2024 melalui Zoom. Beliau merupakan seorang pengajar kelas buku ilustrasi anak sejak tahun 2009. Selain itu, ia juga mengajar di desain grafis, seminar, tipografi, dan beberapa mata kuliah lainnya.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Riama Maslam Sihombing

Menurut beliau, anak umur 9-12 tahun sudah bisa membaca dengan lancar, memiliki comprehension konkret yang bagus, bisa berpikir secara logis, dan berkomunikasi dengan baik. Mereka sudah memahami banyak bacaan dan di usia 9-12 tahun cenderung ke *illustrated book*.

Beliau menyampaikan bahwa kebudayaan sudah bisa diajarkan kepada anak sejak awal, namun mereka belum mengerti bahwa mereka adalah bagian dari sebuah kelompok sosial. Jadi di usia 9-12 tahun merupakan usia yang cocok karena mereka sudah mengerti. Untuk visual yang digunakan untuk usia 9-12 tahun bisa lebih eksploratif.

Buku interaktif untuk anak usia 9-12 tahun harus lebih kompleks. Interaksi dalam buku anak-anak memiliki dua aspek, yaitu teks dan visual, serta interaksi fisik seperti membuka, menarik, dan menutup. Anak-anak dengan rentang usia ini lebih terampil dan bisa menghadapi tantangan yang lebih rumit, seperti memasukkan surat atau menggerakkan pop-up yang kompleks. Untuk menciptakan buku yang lebih menantang, bisa memberikan aktivitas yang memicu kreativitas anak-anak, misalnya dengan menyediakan amplop atau tantangan yang lebih

sulit untuk dipecahkan atau ditulis. Hal ini dapat meningkatkan tingkat interaksi dan tantangan bagi pembaca muda.

Beliau juga menyebutkan buku *augmented reality* sebagai salah satu contoh interaktivitas. Jika tujuan penulis untuk menampilkan soal tarian Barongsai, beliau berpendapat bahwa buku *augmented reality* sangat cocok karena dapat menggambarkan dengan jelas.

Tantangan dalam merancang buku ilustrasi interaktif terletak pada kemampuan untuk memperkaya pengalaman pembaca dengan mengikuti alur cerita secara jelas. Penting untuk menyesuaikan alur cerita dengan tujuan yang ingin dicapai, menghindari kesan menggurui, dan membuat karakter yang child friendly. Buku ilustrasi interaktif untuk anak juga tidak boleh terlalu teknis dan tetap harus ada nilai menyenangkan.

Ukuran buku untuk anak usia 9 hingga 12 tahun sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya untuk chapter book pastikan ukurannya tidak terlalu besar, mungkin sekitar A5 atau sedikit lebih kecil lagi, bergantung pada kebutuhan. Sedangkan untuk jenis kertas yang cocok untuk *ouput* penulis sekitar 120-150 gram, dan sebaiknya tidak glossy untuk menghindari silau dan meningkatkan kenyamanan membaca.

Anak-anak usia 9-12 tahun cenderung tertarik pada cerita yang relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Cerita sebaiknya dapat menyesuaikan dengan kehidupan mereka dan fokus pada karakter yang mereka sukai, baik untuk anak perempuan, laki-laki, atau keduanya, serta karakter yang ramah anak-anak.

Jumlah kata dalam buku anak tergantung pada jenis buku yang ingin dibuat, apakah itu picture book atau illustrated book. Picture book biasanya mengandalkan gambar untuk menceritakan cerita, sedangkan illustrated book memiliki teks yang didukung

oleh gambar. Jumlah kata akan lebih banyak dalam illustrated book karena teksnya lebih mendetail. Range jumlah kata biasanya antara 600 hingga 1500 kata untuk buku berukuran sekitar 20 halaman. Tapi jika ingin fokus ke ilustrasi, bisa juga hanya tiga sampai lima kalimat. Penulis dapat memilih apakah ingin fokus pada teks atau gambar.

Buku ilustrasi dengan teknologi *augmented reality* (AR) dapat membantu anak-anak memahami budaya dan tradisi seperti tarian Barongsai. Anak-anak sangat tertarik dengan gerakan dan teknologi, sehingga pendekatan ini cocok untuk menarik minat mereka. Gerakan dalam tarian Barongsai dapat ditangkap dengan baik melalui ilustrasi dan *augmented reality*, sementara penting juga untuk mengungkapkan makna di balik setiap gerakan.

Langkah pengujian prototipe buku sebelum distribusi penting untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Pengujian dimulai dengan pembuatan *dummy* atau model pura-pura dari buku, tidak perlu sampai benar-benar jadi, yang penting terdapat teknologi *augmented reality* -nya. Target audiens, sesuai dengan usia dan kebutuhan, dipilih untuk menguji buku secara menyeluruh. Pengujian harus dilakukan dengan pendekatan yang tidak membuat target audiens merasa ditek. Uji coba mencakup semua aspek dari awal hingga akhir buku, termasuk pemahaman terhadap gambar dan kata-kata, serta penggunaan teknologi *augmented reality*. Hasil pengujian dicatat dan direkam dengan izin dari peserta, dan waktu yang cukup disediakan untuk revisi sebelum tahap distribusi, agar perbaikan dapat dilakukan secara efektif tanpa tekanan waktu.

8) Kesimpulan *interview* bersama Ilustrator Buku Anak, Riama Maslan Sihombing

Dari hasil wawancara dengan Riama Maslam Sihombing, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak usia 9-12 tahun sudah

lancar membaca dan cocok diperkenalkan dengan budaya. Dari segi visual bisa dibuat lebih eksploratif dan bebas. Sedangkan untuk interaktivitas harus dibuat lebih kompleks. Buku *augmented reality* bisa menjadi *output* yang cocok dan membantu anak-anak, apalagi untuk membahas tentang tarian yang bergerak. Alur cerita harus dibuat menarik dan jumlah kata menyesuaikan dengan fokus dari penulis, apakah ingin focus di ilustrasi atau teks. Selanjutnya, langkah prototipe merupakan hal yang penting, namun tidak perlu sampai benar-benar jadi, yang terpenting fiturnya dapat berfungsi dengan baik.

9) **Interview bersama *Augmented Reality Developer*, Ozy Eka Pristama Putra**

Ozy Eka Pristama Putra adalah seorang *augmented reality Developer* yang mengkhususkan diri dalam menciptakan pengalaman *augmented reality* (AR), terutama untuk platform-platform sosial media seperti Instagram, TikTok, dan Snapchat. Saat ini, dia sedang aktif mengembangkan sebuah tim kreatif yang disebut Purpose Team. Tim ini bertujuan untuk menyediakan layanan pembuatan konten CGI untuk media sosial, seperti video, ilustrasi, desain grafis, dan lainnya.



Gambar 3.5 Wawancara dengan Ozy Eka Pristama Putra

Menurutnya, *augmented reality* (AR) adalah teknologi yang memungkinkan penggabungan objek dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam dunia nyata. *augmented reality* telah menjadi lebih mudah diakses melalui smartphone, yang memperluas potensi penggunaannya di berbagai platform. Dengan teknologi ini, pengguna dapat mengalami kombinasi antara dunia digital dan dunia nyata dengan cara yang menarik dan interaktif.

Beliau menyampaikan bahwa perkembangan *augmented reality* di Indonesia sempat stagnan namun kembali meningkat sejak TikTok memperkenalkan fitur *augmented reality* di platformnya. Hal ini membuka peluang baru dalam kreativitas konten di media sosial, terutama dalam konteks penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan platform.

Beliau juga menyoroti potensi besar *augmented reality* dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak, khususnya dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks. Sebagai contoh seperti dalam bidang kedokteran. Dengan *augmented reality*, anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Dalam pembuatan konten *augmented reality*, ia menjelaskan prosesnya dari awal pembuatan asset. Untuk asset 2D menggunakan Photoshop dan Illustrator, sedangkan 3D menggunakan Blender. Untuk eksekusi *augmented reality* dapat dilakukan melalui berbagai *software*, seperti Spark Studio, Effect House untuk TikTok, atau Lens Studio untuk Snapchat. Selain *software social augmented reality*, bisa juga menggunakan Adobe Aero.

Tantangan utama dalam pengembangan proyek *augmented reality* yang dihadapi olehnya ialah pembelajaran logika pemrograman dan menciptakan interaktivitas yang baik. Untuk

kekurangan dari *augmented reality* sendiri yaitu keterbatasan realisme objek dan tracking yang kurang akurat serta memiliki keterbatasan jarak.

Lanjut ke pembahasan mengenai 3D, dimulai dengan proses sketsa dari tampak depan, belakang, samping, bahkan sampai ke sumbu XYZ. Setelah disetujui, langkah berikutnya adalah membuat model 3D. Ini melibatkan pembuatan garis dan poligon untuk membentuk objek tersebut. Selanjutnya, ia menambahkan tekstur dan warna. Setelah proses selesai, model diekspor dalam format file 3D dan diimpor kembali ke *software augmented reality*. Selanjutnya, beliau menambahkan logika ke dalam *augmented reality*, misalnya, ketika tombol ditekan, objek dapat melakukan aksi tertentu seperti terbang atau mengeluarkan suara. Akhirnya, setelah selesai, filter *augmented reality* ini dipublikasikan sehingga bisa digunakan oleh semua orang.

Ia menyampaikan bahwa anak-anak cenderung lebih suka dengan pengalaman visual yang bergerak. Mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) ke dalam pembelajaran dapat membuat materi menjadi lebih menarik bagi mereka. Contohnya, dengan menggunakan fitur target tracking, anak-anak dapat berinteraksi dengan konten *augmented reality* yang diilustrasikan dalam buku atau pamflet. Misalnya, jika sebuah buku menjelaskan tentang tarian Barongsai, anak-anak dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan Barongsai tersebut melalui smartphone mereka. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi mereka.

Terakhir, ia menekankan langkah-langkah penting dalam proses pengujian dan evaluasi proyek *augmented reality* sebelum publikasi. Ini melibatkan pembuatan prototipe, preview, dan penyesuaian berdasarkan *feedback* dari tim atau teman sebelum

dipublikasikan secara resmi. Ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian konsep dan kualitas sebelumnya.

10) Kesimpulan *interview* bersama *Augmented Reality Developer*, Ozy Eka Pristama Putra

Dari hasil wawancara dengan Ozy Eka Pristama Putra, penulis dapat menyimpulkan bahwa *augmented reality* (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan penggabungan objek dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam dunia nyata. Ia berpendapat bahwa *augmented reality* memiliki potensi dalam pembelajaran anak-anak, di mana *augmented reality* dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks. Integrasi *augmented reality* dalam pembelajaran dapat menjadikan materi lebih menarik, memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan konten *augmented reality*.

3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

Focus group discussion dilakukan pada tanggal 25 Februari 2024 di Gereja Kristus Ketapang, Jakarta. FGD diikuti oleh enam orang anak yaitu Jason (11 tahun), Sheryl (11 tahun), Cherish (12 tahun), Alvin (12 tahun), Matthew (10 tahun), dan Kevin (9 tahun).



Gambar 3.6 FGD dengan Anak-Anak Usia 9-12 Tahun

Dalam diskusi, semua anak mengungkapkan bahwa mereka mengetahui tentang Barongsai. Mereka tertarik dengan pertunjukan, musik, dan gerakan tarian Barongsai. Namun, mereka juga menyatakan bahwa tidak ada yang pernah mengajari atau memperkenalkan mereka pada tarian tersebut, termasuk orang tua mereka. Dari enam orang anak, hanya satu anak, yaitu Jason yang mengetahui bahwa tarian Barongsai memiliki makna, dia berkata bahwa Barongsai digunakan untuk mengusir monster. Tapi dia tidak mengetahui makna dari setiap gerakannya.

Mayoritas anak tidak tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang Barongsai karena menganggapnya ribet dan malas untuk membaca. Penulis kemudian bertanya, apakah mereka akan tertarik jika ada media seperti buku ilustrasi atau cerita yang membahasnya secara lebih menarik. Hanya tiga dari enam anak yang menyatakan minat setelah ide tersebut diajukan. Sisanya mengatakan malas membaca.

Mereka belum pernah mengenal buku *augmented reality* sebelumnya, jadi penulis memperkenalkannya dan menunjukkan contoh dari buku tersebut. Setelah diperkenalkan dengan buku *augmented reality*, dua anak lainnya menjadi tertarik karena mereka belum pernah melihat buku yang seperti itu sebelumnya. Namun, satu anak tetap tidak tertarik karena ia cepat merasa bosan dengan sebuah topik. Hasil akhir dari FGD, lima anak tertarik untuk menggunakan buku *augmented reality* sebagai media untuk mengenal tentang tarian Barongsai, sedangkan satu anak tidak tertarik karena mudah bosan.

Dari FGD yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa minat anak-anak dapat berubah tergantung pada jenis media yang digunakan. Pada awalnya, mereka tidak menunjukkan minat untuk belajar tarian Barongsai. Namun, ketika diberi buku ilustrasi, hanya tiga di antara mereka yang tertarik. Setelah diperkenalkan

dengan buku *augmented reality*, dua di antara mereka menjadi tertarik. Kesimpulannya, lima dari anak-anak menunjukkan minat dalam menggunakan buku *augmented reality*, sementara satu anak tidak tertarik sama sekali karena merasa cepat bosan dengan topik tertentu.

3.1.1.3 Kesimpulan *Interview* dan FGD

Dari hasil wawancara dan FGD yang telah dilaksanakan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku *augmented reality* untuk membantu mengenalkan makna gerakan tarian Barongsai kepada anak etnis Tionghoa usia 9-12 tahun dapat menjadi solusi yang baik. Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa anak-anak zaman sekarang hanya menganggap tarian Barongsai sebagai hiburan dan tidak mengetahui makna gerakannya. Media informasi yang menyediakan informasi seputar ini juga masih sangat minim. Penting bagi mereka untuk mendalami hal tersebut guna mempertahankan nilai-nilai Barongsai agar terus terlestarikan dan tidak hilang. Hasil FGD menunjukkan peningkatan minat pada buku *augmented reality* dibandingkan dengan buku ilustrasi biasa. Anak rentang usia ini juga sudah bisa membaca dengan lancar dan diperkenalkan dengan budaya. Implementasi *augmented reality* akan sangat membantu untuk memvisualisasikan tentang makna gerakan tarian Barongsai, didukung dengan adanya teks yang menjelaskan tentang maknanya.

3.1.1.4 Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 8 Maret 2024 di tempat latihan GASI Bogor yang berlokasi di Jalan Sukasari II No.2, Bogor pukul 20:00 sampai selesai.



Gambar 3.7 Observasi ke GASI Bogor

Di sana, Djoni Wijaya dan Gabriella Lotus memberikan tujuh gerakan, yaitu Ci Fa Thou, Ching Li, menerkam mangsa, Cai Cing, Cung Can, gerakan berdiri dua kaki, dan Ca Sen. Alasan pemberian ketujuh gerakan ini karena merupakan gerakan paling *basic* dan merupakan pondasi dari tarian Barongsai. Berikut penjelasan lebih mendalam:

1) Ci Fa Thou

Ci Fa Thou, yang merupakan gerakan awal dalam pertunjukan Barongsai, memiliki peran penting sebagai persiapan untuk melakukan penghormatan atau Ching Li.



Gambar 3.8 Gerakan Ci Fa Thou

Dari hasil observasi penulis, saat melakukan Ci Fa Thou, Barongsai terlihat bergerak ke kanan dan kiri sambil menggelengkan kepala.

2) Ching Li

Ching Li merupakan gerakan penghormatan sebanyak tiga kali yang dilakukan di awal maupun akhir setiap permainan. Penghormatan ini dilakukan tergantung pada kondisi dan alur cerita, bisa penghormatan kepada penonton maupun leluhur. Bahkan jika penghormatan dilakukan kepada leluhur, gerakannya akan sampai sujud.



Gambar 3.9 Gerakan Ching Li

Gerakan Ching Li ini tidak hanya simbolis, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai hormat dan tradisi yang dijunjung tinggi dalam budaya.

3) Menerkam Mangsa

Gerakan Menerkam Musuh harus dilakukan dari belakang badan musuh dan tidak boleh berhadapan dari muka. Musuh ini dapat berupa laba-laba, lipan, ular, dan lainnya, yang diibaratkan sebagai orang jahat.



Gambar 3.10 Gerakan Menerkam Mangsa

Di sisi lain, Barongsai merupakan perwujudan dari pembela kebenaran atau pahlawan yang berani menantang dan mengalahkan musuh-musuh tersebut, melindungi serta menjaga keamanan dan keselamatan.

4) Cai Qing

Cai Qing, yang merupakan tradisi makan selada atau buah di depan toko atau rumah yang baru dibangun, memiliki makna mendalam dalam budaya Tionghoa. Tindakan tersebut dianggap sebagai upaya untuk memberikan ucapan selamat dan berbagi keberuntungan dengan pemilik toko atau rumah baru tersebut.



Gambar 3.11 Gerakan Cai Qing

Dengan menyantap sayuran atau buah di depan pintu, diyakini bahwa energi positif akan mengalir ke dalam bangunan baru tersebut, membawa keberuntungan, kesejahteraan, dan kesuksesan bagi pemiliknya.

5) **Cung Can**

Cung Can adalah gerakan mengeksplorasi situasi di sekitarnya. Gerakan ini tidak hanya memperlihatkan kemampuan fisik para penari, tetapi juga menggambarkan keterlibatan mereka dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul selama pertunjukan.



Gambar 3.12 Gerakan Cung Can

Ketika para penari melakukan gerakan Cung Can, mereka dengan cermat mengamati lingkungan sekitar mereka, mencari tahu tentang rintangan atau hambatan apa pun yang mungkin menghalangi mereka.

6) **Berdiri Dua Kaki**

Gerakan Berdiri Dua Kaki merupakan salah satu gerakan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Dalam gerakan ini, penari mengangkat tubuh mereka sehingga berdiri hanya dengan dua kaki, tanpa menggunakan tangan atau bantuan lainnya.



Gambar 3.13 Gerakan Berdiri Dua Kaki

Dalam kehidupan, gerakan ini diibaratkan untuk mencapai sesuatu yang tinggi atau untuk mengintai. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai simbol untuk mengambil makanan.

7) **Ca Sen**

Ca Sen, yang menggambarkan aksi Barongsai menggaruk badannya ke batu atau pohon, memiliki makna yang dalam dalam konteks pertunjukan Barongsai. Ketika Barongsai melakukan gerakan ini, mereka secara simbolis menggambarkan situasi tempat di mana mereka berada.



Gambar 3.14 Gerakan Ca Sen

Sebagai contoh, Barongsai akan menggarukan badan ke batu untuk menunjukkan latar di pegunungan, atau menggarukan badan ke pohon untuk menunjukkan latar di hutan.

3.1.1.5 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah metode kualitatif untuk mengumpulkan data dengan cara menggunakan spesimen yang sudah ada sebelumnya. Menurut Rianingtyas (2018), studi eksisting berguna untuk mempelajari produk serupa kemudian dievaluasi dan dijadikan bahan pertimbangan.

1) Buku Ilustrasi “Barongsai Kecil”

Buku cerita anak “Barongsai Kecil” ditulis oleh Taufan E. Prasetya dan diilustrasi oleh Elena Moniaga. Buku ini menceritakan tentang dua orang anak dari etnis Tionghoa, yaitu Pia dan Pio yang menonton Barongsai pada saat Imlek. Sesudah perayaan, Pia ingin membawa pulang Barongsai tersebut. Akhirnya, Pio memiliki ide untuk membuat Barongsai-nya sendiri di rumah.



Gambar 3.15 Buku Ilustrasi "Barongsai Kecil"

Sumber: Repositori Kemdikbud

Penulis kemudian menjabarkan analisis data SWOT melalui tabel berikut:

Tabel 3.1 Analisis SWOT Buku Ilustrasi "Barongsai Kecil"

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis ilustrasi cocok untuk anak-anak. - Mengaplikasikan teori warna dengan sangat baik. - Ilustrasi memiliki tekstur visual sehingga tidak terlalu polos.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Warna pada teks di beberapa halaman tidak terlihat karena berwarna ungu dan bertabrakan dengan latar belakang. - Tidak membahas makna dari tarian Barongsai secara mendetail.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sehingga memiliki kredibilitas yang lebih tinggi.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah banyak buku cerita lain yang memiliki interaktivitas.

Secara keseluruhan, buku “Barongsai Kecil” memiliki gaya ilustrasi yang cocok untuk anak-anak. Tak hanya itu, gaya visual dalam ilustrasi juga menggunakan tekstur visual sehingga menjadi lebih menarik. Jenis lembaran pada buku ini menggunakan jenis tebaran atau *spread*, di mana ilustrasi mengisi kedua lembaran di bagian kiri dan kanan. Buku ini menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Melayu-Betawi dan Bahasa Indonesia. Untuk teksnya menggunakan warna hitam, ungu, dan putih. Namun, di beberapa halaman, teks sulit terbaca karena warnanya bertabrakan dengan warna pada latar belakang. Dari segi *storytelling*, kurang menceritakan tentang makna dari Barongsai secara mendalam, bahkan tidak membahas tentang tariannya.

Buku ini memiliki *opportunity* karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, sehingga lebih kredibel dan berkualitas. Namun sayangnya, buku ini kurang dalam hal interaktivitas. Hal ini berarti pembaca mungkin tidak dapat menikmati pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif.

3.1.1.6 Studi Referensi

1) Buku *Augmented Reality* “Dunia Tumbuhan”

Buku “Dunia Tumbuhan” merupakan buku ensiklopedia tentang jenis-jenis tumbuhan, mulai dari tumbuhan purba, karnivora, pohon buah, dan lainnya. Buku ini ditulis oleh Devar Entertainment dan diterbitkan oleh Gramedia.



Gambar 3.16 Buku *Augmented Reality* "Dunia Tumbuhan"

Penulis kemudian menjabarkan analisis data SWOT melalui tabel berikut:

Tabel 3.2 Analisis SWOT Buku *Augmented Reality* "Dunia Tumbuhan"

<i>Strength</i>	- Memiliki fitur suara pada <i>augmented reality</i> .
-----------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Masih terdapat interaktivitas (seperti button) di dalam <i>augmented reality</i>-nya. - Isi konten sangat informatif.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan <i>typeface</i> kurang menarik karena tidak sesuai dengan target pembaca yaitu anak-anak. - Jumlah halaman terlalu banyak, yaitu 60 halaman. - Jenis kertas yang digunakan sangat tipis dan mudah robek.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku <i>augmented reality</i> di Indonesia masih sangat minim.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak buku anak lain memiliki desain sampul yang lebih menarik, misalnya menggunakan karakter yang <i>child-friendly</i> atau warna yang menarik.

Buku ini memiliki kelebihan yaitu memiliki fitur suara dan juga interaktivitas lain di dalamnya. Banyak *button* yang bisa ditekan dan terdapat beberapa kuis di dalamnya. Isi konten sangat informatif karena menjelaskan secara mendalam, mulai dari asal-usul tumbuhan, makanan, karakteristik, dan fakta menarik. Namun, pemilihan *typeface* kurang menarik karena kurang cocok untuk target usia yaitu anak-anak. Untuk jumlah halaman sendiri terlalu banyak, sekitar 60 halaman, dan jenis kertas yang digunakan sangat tipis dan mudah robek.

Buku ini memiliki *opportunity* di mana buku *augmented reality* yang beredar di Indonesia masih sangat minim, apalagi yang masih memiliki banyak interaktivitas di

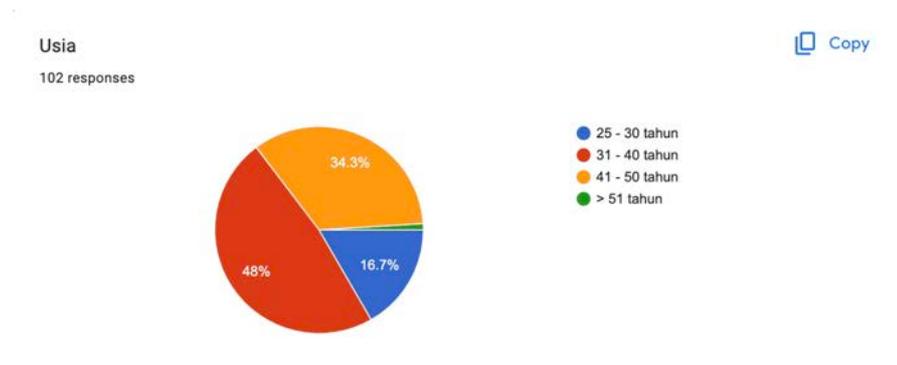
dalamnya. Sedangkan dari segi ancaman, banyak buku anak lainnya yang memiliki desain sampul yang lebih menarik.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2015), metode kuantitatif adalah pengumpulan informasi yang berbentuk angka atau skor, yang dapat dihitung atau diukur. Artinya, data kuantitatif dapat dianalisis menggunakan metode statistik. Data ini bisa berupa angka atau skor, dan biasanya diperoleh melalui alat pengumpul data yang menggunakan skala skor atau pertanyaan dengan bobot tertentu.

3.1.2.1 Kuesioner

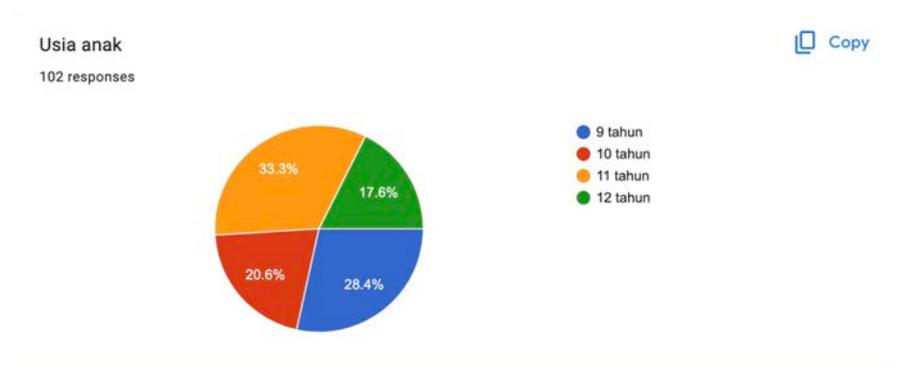
Teknik pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan penyebaran dalam bentuk formulir *online*, yaitu Google Form. Kuesioner ini dibagikan kepada orang tua yang memiliki anak-anak usia 9-12 tahun, beretnis Tionghoa, dan berdomisili di DKI Jakarta. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan berupa pilihan ganda serta *yes or no questions*.



Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Usia Orang Tua

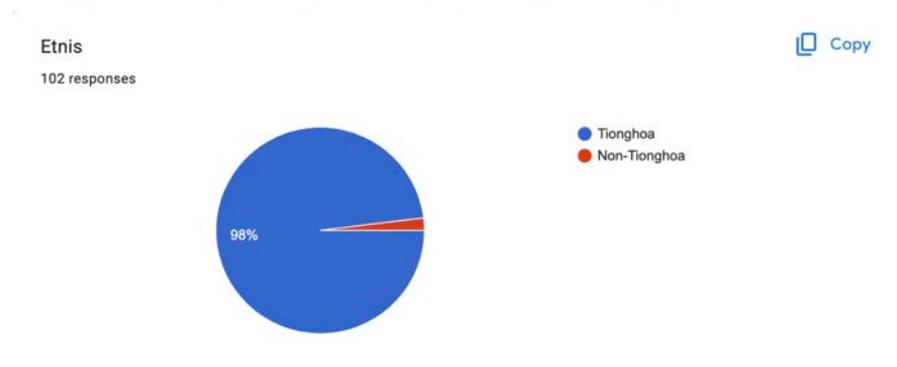
Kuesioner berhasil memperoleh sebanyak 102 responden. Responden dalam pengisian data didominasi oleh orang tua dengan rentang usia yang beragam, termasuk kelompok usia 25 hingga 30 tahun sebesar 16.7% dari 102 responden. Sebanyak 48% responden adalah orang tua dengan usia antara 31 hingga 40 tahun. Sementara itu, terdapat 34.3% responden yang berusia 41 hingga 50 tahun.

Terakhir dengan jumlah paling sedikit, terdapat sebanyak 1% berusia di atas 51 tahun.



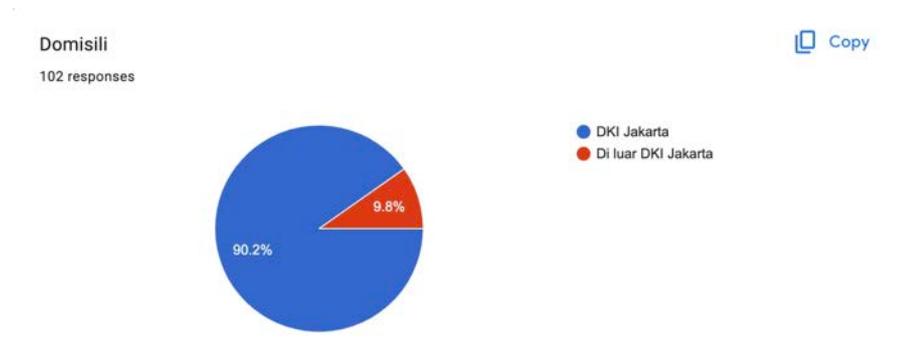
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Usia Anak

Di antara responden, terdapat variasi usia anak-anak mereka. Sebanyak 28.4% dari mereka memiliki anak yang berusia 9 tahun, sementara 20.6% memiliki anak berusia 10 tahun. Usia 11 tahun menjadi porsi terbesar dengan 33.3% dari jumlah responden, sedangkan 17.6% dari mereka memiliki anak yang berusia 12 tahun. Ini menunjukkan perwakilan yang cukup seimbang dari berbagai kelompok usia anak dalam tanggapan kuesioner.



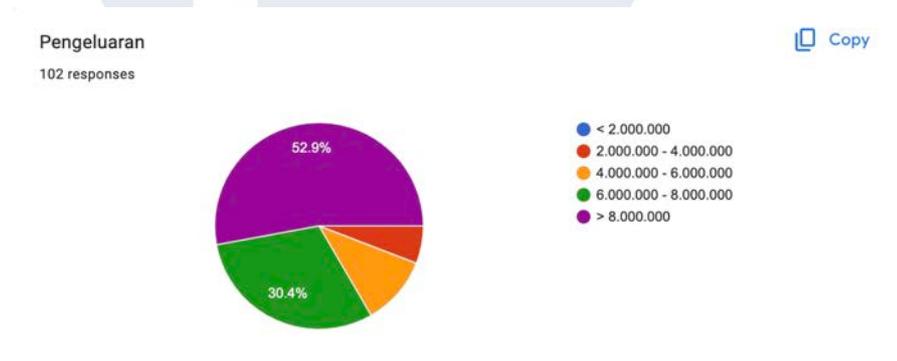
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Etnis

Dari segi etnis, etnis Tionghoa mendominasi sebesar 98% dari total responden, karena perancangan ini akan ditujukan khusus untuk audiens dengan latar belakang etnis Tionghoa.



Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Domisili

Sementara itu, sebanyak 90.2% dari responden berdomisili di DKI Jakarta. Hal ini sejalan dengan target audiens penulis yang berada di DKI Jakarta. DKI Jakarta dipilih sebagai target karena kota ini memiliki jumlah populasi etnis Tionghoa yang terbesar di antara kota lainnya.



Gambar 3.21 Hasil Kuesioner Pengeluaran

Dalam hal pengeluaran, tidak ada responden yang melaporkan pengeluaran sebesar Rp 2.000.000. Sebanyak 5.9% responden memiliki pengeluaran antara Rp 2.000.000 hingga Rp 4.000.000. Jumlah responden yang melaporkan pengeluaran antara Rp 4.000.000 hingga Rp 6.000.000 adalah sebesar 10.8%. Kemudian, sebanyak 30.4% responden memiliki pengeluaran berkisar antara Rp 6.000.000 hingga Rp 8.000.000. Didominasi oleh pengeluaran di atas 8.000.000 sebesar 52.9%. Hasil kuesioner juga sejalan dengan target SES penulis.

Apakah Anda mengetahui tentang tarian Barongsai?

 Copy

102 responses



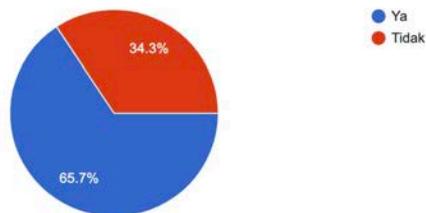
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner Pengetahuan Orang Tua mengenai Tarian Barongsai

Dari hasil kuesioner, penulis menemukan bahwa semua orang tua yang berpartisipasi, yaitu 100%, mengetahui tentang tarian Barongsai.

Apakah Anda pernah memperkenalkan atau membicarakan tarian Barongsai kepada anak-anak Anda?

 Copy

102 responses



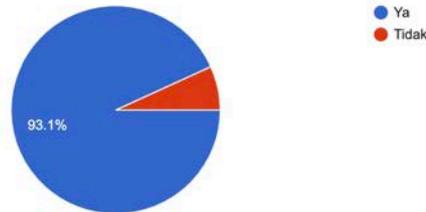
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner Memperkenalkan Tarian Barongsai kepada Anak

Namun, ternyata hanya sekitar 65.7% dari mereka yang benar-benar memperkenalkan tarian Barongsai kepada anak-anak mereka. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan orang tua tentang tarian Barongsai dan praktik mereka dalam memperkenalkannya kepada anak-anak.

Menurut Anda, apakah anak Anda melihat tarian Barongsai sebagai hiburan semata saja?

[Copy](#)

102 responses



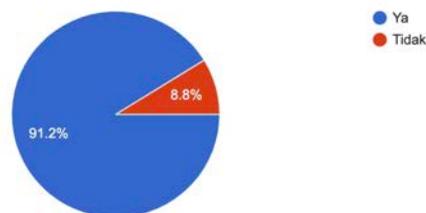
Gambar 3. 24 Hasil Kuesioner Barongsai sebagai Hiburan

Sebanyak 93.1% dari responden setuju bahwa anak-anak mereka hanya menganggap Barongsai sebagai hiburan semata saja. Padahal, tarian Barongsai sebenarnya merupakan sebuah seni tradisional yang memiliki makna mendalam, mewakili beragam nilai dan simbolisme dalam budaya Tionghoa.

Menurut Anda, apakah pengetahuan dan apresiasi anak-anak terhadap tarian Barongsai, merupakan hal yang penting?

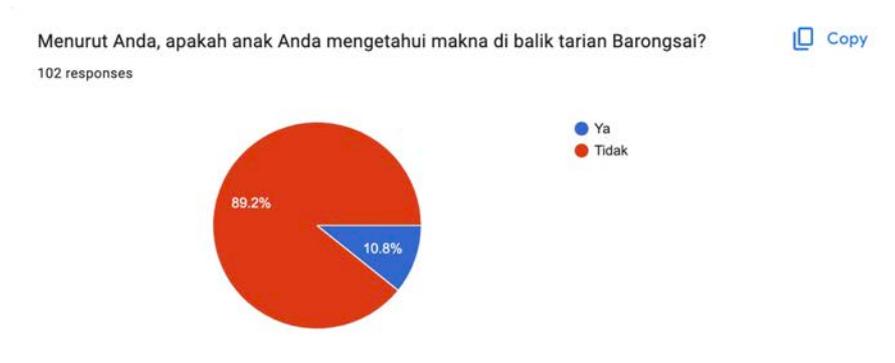
[Copy](#)

102 responses

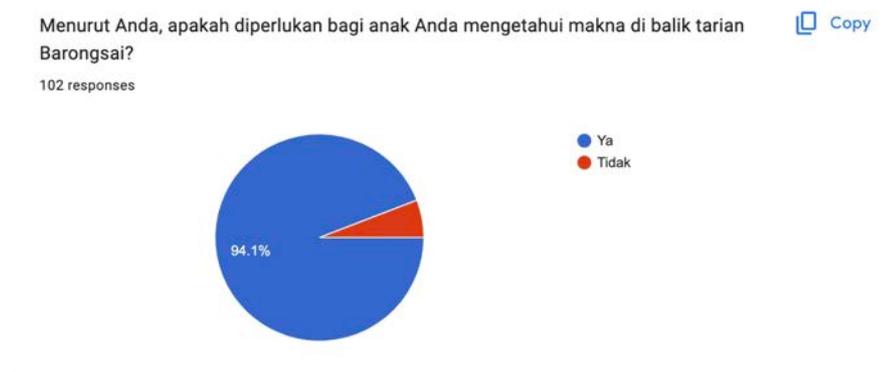


Gambar 3.25 Hasil Kuesioner Pentingnya Pengetahuan Anak terhadap Barongsai

Di sisi lain, hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 91.2% dari orang tua sepakat bahwa pengetahuan dan penghargaan anak-anak terhadap tarian Barongsai adalah hal yang penting. Hal ini menegaskan pentingnya mendidik anak-anak untuk memahami dan menghargai warisan budaya seperti tarian Barongsai, sehingga nilai-nilai dan kekayaan budaya dapat diwariskan dan dilestarikan untuk generasi mendatang.



Gambar 3.26 Hasil Kuesioner Pengetahuan Anak terhadap Makna Barongsai
 Sebanyak 89.2% dari responden mengungkapkan pendapat bahwa anak-anak mereka tidak memahami makna di balik tarian Barongsai.



Gambar 3.27 Hasil Kuesioner Pentingnya Makna Barongsai bagi Anak
 Kuesioner menunjukkan bahwa 94.1% dari responden setuju bahwa anak-anak perlu mengetahui makna di balik tarian Barongsai. Hal ini menunjukkan kesadaran orang tua akan pentingnya memperkenalkan aspek makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tarian Barongsai kepada anak-anak mereka

Menurut Anda, apakah informasi tentang pola dasar dan makna tarian Barongsai untuk anak Anda dapat meningkatkan pelestarian kebudayaan Tionghoa?

[Copy](#)

102 responses



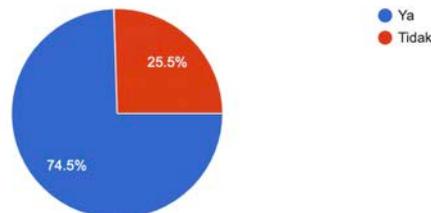
Gambar 3.28 Hasil Kuesioner Pelestarian Budaya Tionghoa

Hal ini didukung oleh sebanyak 98% dari orang tua yang menyatakan bahwa informasi tentang pola dasar dan makna tarian Barongsai bagi anak-anak dapat secara signifikan meningkatkan upaya pelestarian kebudayaan Tionghoa.

Apakah Anda sering menggunakan media informasi interaktif dalam pendidikan anak-anak Anda?

[Copy](#)

102 responses



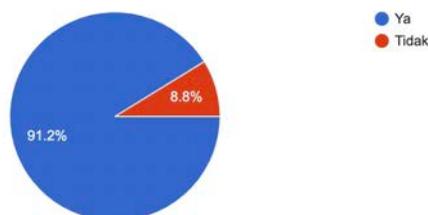
Gambar 3.29 Hasil Kuesioner Penggunaan Media Informasi Interaktif

Masuk ke dalam topik media informasi, kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 74.5% dari orang tua memanfaatkan media informasi interaktif sebagai bagian dari pendidikan anak-anak mereka. Hal ini menunjukkan cara orang tua memperkenalkan dan mendukung pembelajaran anak-anak mereka dengan memanfaatkan teknologi dan media digital yang interaktif.

Apakah Anda mempertimbangkan untuk menggunakan media informasi interaktif untuk mengajarkan anak Anda tentang tarian Barongsai?

Copy

102 responses



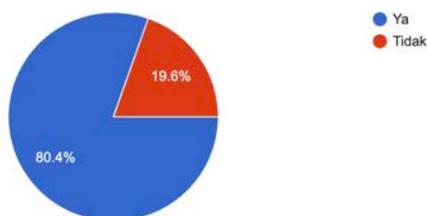
Gambar 3.30 Hasil Kuesioner Media Informasi Interaktif mengenai Barongsai

Selanjutnya, sebanyak 91.2% dari responden menyatakan bahwa mereka mempertimbangkan penggunaan media informasi interaktif sebagai sarana untuk mengajarkan anak-anak tentang tarian Barongsai. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, dengan harapan agar mereka dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya seperti tarian Barongsai.

Apakah Anda merasa sulit untuk menemukan media informasi interaktif yang cocok untuk mengajarkan anak-anak tentang tarian Barongsai?

Copy

102 responses



Gambar 3.31 Hasil Kuesioner Kesulitan Menemukan Media Informasi mengenai Barongsai

Namun, sebanyak 80.4% dari responden sepakat bahwa menemukan media informasi interaktif yang tepat untuk mengajarkan anak-anak tentang tarian Barongsai masih cukup sulit. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada tantangan dalam mencari media yang sesuai dan berkualitas untuk membantu anak-anak belajar tentang tarian Barongsai.

Apakah Anda setuju bahwa penggunaan media informasi interaktif seperti buku ilustrasi dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan anak-anak tentang tarian Barongsai?

[Copy](#)

102 responses



Gambar 3.32 Hasil Kuesioner Efektivitas Media Informasi Interaktif

Sebanyak 97.1% dari responden menyetujui bahwa menggunakan media informasi interaktif seperti buku ilustrasi dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan anak-anak tentang tarian Barongsai. Hal ini menunjukkan tingginya tingkat persetujuan terhadap metode pembelajaran yang melibatkan buku ilustrasi interaktif, yang dapat membantu anak-anak memahami makna dari tarian Barongsai dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Apakah Anda tertarik menggunakan atau memperkenalkan buku ilustrasi interaktif tentang pola dan makna tarian Barongsai kepada anak-anak jika tersedia?

[Copy](#)

102 responses



Gambar 3.33 Hasil Kuesioner Ketertarikan Orang Tua terhadap Media Informasi Interaktif mengenai Barongsai

Dari kuesioner, sebanyak 95.1% orang tua tertarik menggunakan atau memperkenalkan buku ilustrasi interaktif tentang pola dan makna tarian Barongsai kepada anak-anak jika tersedia. Hal ini menunjukkan minat yang tinggi dari orang tua untuk memanfaatkan sumber belajar yang interaktif dan menarik untuk anak-anak mereka.

3.2 Metodologi Perancangan

Menurut The Interaction Design Foundation, *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia. *Design Thinking* berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tahap awal. *Design Thinking* mencakup langkah-langkah seperti analisis konteks, mengidentifikasi serta merumuskan masalah, menghasilkan ide-ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, merancang model dan prototipe, serta menguji dan mengevaluasi hasilnya.

Berikut penjelasan tentang tahapan *Design Thinking* secara lebih merinci.

1) *Empathize*

Tahap pertama adalah *empathize* yang fokus pada pengguna, agar dapat memahami masalah dengan empati. Tahap ini dapat dikonsultasikan dengan pakar dan melakukan observasi untuk mendapatkan wawasan. Empati dalam hal ini menjadi kunci dalam *human-centered design*, membantu menghindari dari asumsi pribadi dan dapat lebih memahami pengguna serta kebutuhan mereka.

2) *Define*

Tahap *define* yaitu mengorganisir informasi yang telah dikumpulkan selama tahap sebelumnya. Pada tahap ini, penulis akan menganalisis dan menyintesis untuk menentukan permasalahan inti.

3) *Ideate*

Dalam tahap *ideate*, penulis mulai berpikir kreatif untuk menciptakan berbagai ide bagi pengguna. Mereka sudah memahami dengan baik siapa penggunanya dan apa yang mereka butuhkan. Dengan begitu, ide-ide yang dihasilkan akan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

4) *Prototype*

Setelah menjalani proses pemecahan masalah, penulis menetapkan solusi terbaik yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk menemukan solusi

terbaik untuk setiap masalah yang telah ditemukan pada tiga tahap pertama. Solusi tersebut diimplementasikan melalui prototipe. Hasil dari prototipe ini dapat diterima, diperbaiki, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

5) *Test*

Test adalah tahap terakhir dari *Design Thinking*. Tahap ini merupakan pengujian terhadap solusi yang telah diciptakan. Meskipun ini tahap akhir dalam desain berpikir, hasil pengujian sering digunakan untuk mengidentifikasi kembali masalah dan meningkatkan pemahaman terhadap pengguna, kondisi penggunaan, cara berpikir, perilaku, dan perasaan mereka. Selama tahap ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk mengatasi masalah dan mencapai pemahaman mendalam tentang produk dan pengguna.

