

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penelitian ini merujuk pada semua jenis kelamin, dengan usia primer remaja akhir dari 18 hingga 24 tahun, dan usia sekunder dewasa awal dari 25 hingga 35 tahun yang menganut agama Taoisme ataupun yang ingin mengenal Taoisme di Jabodetabek dan Jawa Barat sebagai daerah sekunder. Dalam penelitian ini, yang dirancang adalah sebuah media informasi interaktif berbasis website dan mengangkat agama Taoisme sebagai subjek perancangan.

1. Demografis

- a) Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b) Usia: 17-25 tahun (primer), 26-35 tahun (sekunder)
- c) SES: B-A
- d) Pendidikan: SMA-Sarjana

2. Geografis

- a) Primer: Wilayah Jabodetabek
- b) Sekunder: Kota Semarang

3. Psikografis

- a) Umat Taoisme yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai ajarannya
- b) Umat agama bukan Taoisme yang tertarik mempelajari agama lain, khususnya agama Tao

Berdasarkan penentuan subjek perancangan tersebut, rentang usia 17-25 tahun ditetapkan sebagai subjek perancangan primer. Hal ini dikarenakan menurut Lubis (2023), rentang usia remaja akhir adalah masa untuk pertama kali seseorang mempunyai tanggungjawab penuh atas kepercayaannya sendiri. Seseorang dapat memeluk agama sesuai dengan keyakinannya sendiri setelah mencapai usia 18 tahun (Putra, 2021). Menurut

Chairunissa (2023), penting bagi remaja akhir untuk melakukan eksplorasi dan refleksi pribadi dalam menentukan kepercayaannya agar dapat mencapai status indentitas agama yang lebih koheren dibandingkan yang tidak melakukan eksplorasi yang mendalam tentang agama yang mereka anut. Selain itu, juga dipilih rentang usia 26-35 tahun yang merupakan masa dewasa awal. Hal ini dikarenakan menurut observasi pengamatan berperan serta, jumlah partisipan pada rentang usia tersebut cukup signifikan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Human-Centered Design* atau HCD, metode desain yang dikemukakan oleh IDEO (2015) dengan tiga tahapan yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*:

3.2.1 Inspiration

Tahap *inspiration* merupakan tahap pencarian informasi tentang masalah yang ingin diselesaikan. Informasi tersebut dapat dicari pada literatur terdahulu seperti buku, jurnal, ataupun artikel tentang topik tertentu. Selain itu, informasi yang lebih mendalam tentang permasalahan dapat didapatkan dengan metode pengambilan data seperti wawancara, observasi, dan kuesioner.

3.2.2 Ideation

Tahap *ideation* adalah tahap pencarian ide sebanyak-banyaknya tentang solusi atas permasalahan yang telah didefinisikan pada tahap *inspiration*. Pencarian ide tersebut dilakukan dengan berbagai teknik seperti *brainstorming*, *mind-mapping*, dan sketsa cepat. Selain itu desainer juga dapat membuat framework yang digunakan pada IDEO.org seperti *journey map* yaitu visualisasi pengalaman pengguna dari awal hingga akhir berinteraksi dengan sebuah layanan atau produk yang ditawarkan sebagai solusi. Hal-hal tersebut dilakukan untuk menemukan dan merevisi ide hingga tercipta suatu solusi yang dapat diimplementasikan pada permasalahan yang ada.

3.2.3 Implementation

Tahap ini merupakan tahap produksi solusi yang telah ditetapkan pada tahap *ideation*. Langkah pertama adalah melakukan *live prototyping* yaitu mengembangkan purwarupa produk yang dapat diuji di lapangan dalam kondisi dunia nyata. Hal ini dilakukan untuk melakukan simulasi pengalaman pengguna secara lebih nyata pada saat menggunakan produk atau solusi yang dikemukakan. Interaction Design Foundation (2016) menyebut proses ini sebagai *usability testing* yaitu ketika suatu produk melalui proses uji coba dengan sekelompok pengguna.

Proses uji coba tidak hanya dilakukan sekali saja, tetapi dapat dilakukan berulang kali dari awal pengembangan hingga diluncurkannya produk tersebut. Dalam perancangan UI/UX, proses uji coba yang dilakukan dengan pengguna lingkungan pengembangan disebut *alpha testing*. Dalam konteks perancangan ini, *alpha testing* dilakukan dengan orang-orang pada lingkungan pengembangan yaitu pada *Prototype Day* yang akan diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara pada masa perancangan. *Beta testing* kemudian akan dilakukan dengan pengguna yang telah didefinisikan pada bab Batasan Permasalahan.

Langkah yang terus-menerus dilakukan oleh desainer pada tahap ini adalah iterasi. Saat produk desain telah diuji coba di kehidupan nyata, desainer dapat mengidentifikasi kekurangan apa saja yang ada pada produk atau layanan tersebut. Desainer kemudian memperbaiki desain berdasarkan identifikasi kekurangan tersebut. Proses ini dilakukan berulang kali setiap menemukan masalah atau kekurangan baru, sekalipun produk sudah sampai pada tahap peluncuran.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Menurut Rita Fiantika dkk. (2022), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bersifat deskriptif dan fokus pada perspektif subjek, proses, dan makna dari informasi yang didapatkan. Tambahnya, metode penelitian kualitatif cocok untuk masalah yang bersifat dinamis dan kompleks. Ia juga menambahkan bahwa pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat ditemukan dari

observasi, catatan wawancara, pengalaman individu dan sejarah. Metode pengambilan data yang digunakan dalam perancangan adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih holistik sehingga dapat memahami permasalahan dengan lebih mendalam. Informasi yang didapatkan akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan.

3.3.1 Wawancara

Menurut Gumilang (2021), wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan informasi dari seseorang atau sekelompok orang secara lisan dan tertulis. Wawancara akan dilakukan kepada seorang pendeta Tao untuk mendapatkan pengetahuan mengenai ajaran agama Tao. Wawancara ini dilakukan untuk menutupi kekosongan pengetahuan penulis tentang Taoisme. Selain itu, wawancara juga akan dilakukan kepada seorang ahli UI/UX untuk mendapatkan pengetahuan mengenai desain UI/UX *website* yang efektif.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber pendeta Tao untuk mendapat pengetahuan dasar tentang Taoisme:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara dengan Pendeta Tao

Indikator	Pertanyaan
Sumber pengetahuan tentang agama Tao yang bersifat formal/akademis	1. Indonesia apakah terdapat pusat belajar agama Tao? 2. Jika tidak ada, di manakah pendeta Tao di Indonesia mempelajari agama Tao? 3. Jika iya, berada di mana? Bagaimana proses pembelajarannya? Apakah berupa pembelajaran seperti di kampus/sekolah sehingga tidak hidup membiara, atau lebih kepada gaya hidup membiara?
Pengetahuan dasar tentang Taoisme	4. Seperti apakah Taoisme di Indonesia? Apakah aliran Taoisme yang dominan di Indonesia? 5. Bagaimanakah struktur pastoral/kepemimpinan dalam agama Tao?

	6. Apakah salam keagamaan dalam agama Tao? 7. Kitab suci utama agama Tao adalah Tao Te Ching. Apakah terdapat edisi/terjemahan Tao Te Ching tertentu yang menjadi pegangan bagi umat Tao? 8. Apakah para pendeta Tao memiliki atribut/pakaian khusus? Jika iya, apakah atribut/pakaian tersebut? Apakah makna dibalik atribut/pakaian tersebut? 9. Dalam agama Tao apakah terdapat doa/ritual rutin yang dilakukan setiap hari/setiap minggu (seperti sholat dalam agama Islam)? 10. Apakah tujuan utama agama Tao (Misalnya dalam Buddha adalah mencapai nirwana/melenyapkan kesengsaraan, dalam Islam adalah ketaqwaan kepada Allah)?
--	---

Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber ahli UI/UX untuk mendapatkan pengetahuan mengenai desain UI/UX *website* yang efektif:

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara dengan Ahli UI/UX

Indikator	Pertanyaan
Cara merancang desain UI/UX secara umum yang efektif	1. Bagaimana anda mendefinisikan desain UI dan UX dalam konteks desain website? 2. Apa aspek utama yang harus dipertimbangkan dalam merancang UI dan UX website informatif? 3. Bagaimana anda mengukur keberhasilan sebuah desain UI dan UX dalam sebuah website informatif?
Cara merancang desain UI/UX <i>website</i> informasi yang efektif	4. Bagaimana perbedaan mendesain UI dan UX aplikasi mobile dengan website desktop? 5. Guidelines apa saja yang dapat digunakan desainer untuk mendukung perancangan website informatif?

	6. Dalam aspek desain, apakah website favorit anda? Mengapa anda menyukai desain website tersebut? 7. Apakah anda memiliki saran atau rekomendasi khusus dalam perancangan website informatif ini?
--	--

3.1.2 Observasi

Menurut Qotrun (2021), observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data tentang suatu peristiwa dengan cara pengamatan langsung. Teknik observasi yang digunakan adalah pengamatan berperan serta. Observasi dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai ajaran agama Tao dan juga memahami eksistensi agama Tao di Indonesia. Penulis ikut serta dalam dua kegiatan yang diadakan dalam ruang lingkup agama Tao Indonesia, yaitu Abhiseka Trisarana Taoisme dan peresmian Yayasan Pendidikan Tridharma Semarang.



Gambar 3.3 Poster Pemberitahuan Guiyi (kiri) dan Undangan Peresmian YPTITD (Kanan).
Sumber: Yayasan Pendidikan Tridharma Semarang (2024)

Kegiatan pertama adalah pembekalan dan pelaksanaan Abhiseka Trisarana Taoisme atau Guiyi yang dilaksanakan oleh Perhimpunan Tempat Ibadat Tridharma Se-Indonesia (PTITD) Jawa Tengah, Majelis Rohaniwan Tridharma Seluruh Indonesia (Martrisia) Jawa Tengah, dan Yayasan Pendidikan Tridharma (YPTITD) Semarang. Pembekalan berupa pengenalan dasar Taoisme melalui Zoom dari tanggal 6 hingga 17 September 2024. Persiapan serta pelaksanaan Guiyi diadakan di Yayasan Pendidikan Tridharma (YPTITD) kota Semarang, Jawa Tengah dari tanggal 23 hingga 25 September

2024. Kegiatan kedua adalah peresmian Yayasan Pendidikan Tridharma (YPTITD) Semarang yang diselenggarakan di tempat yang sama pada tanggal 25 September 2024.

3.1.3 Kuesioner

Menurut Qotrun (2021), kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan jumlah besar yang dapat dilakukan dengan lebih murah, cepat, dan efisien. Kuesioner kualitatif dilakukan dengan metode *random sampling*. Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui persepsi masyarakat tentang agama Tao dan seberapa banyak yang diketahui masyarakat tentang agama Tao.

Berikut adalah daftar pertanyaan pada kuesioner yang akan disebarakan:

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner

Indikator	Pertanyaan
Mengenal latarbelakang pengguna	1. Usia 2. Kota asal 3. Pendapatan 4. Agama
Mengenal persepsi pengguna tentang pemahamannya sendiri	5. Menurut anda, seberapa dalam anda mengenal Taoisme? (Sangat tidak mengenal/Kurang mengenal/Agak mengenal/Sangat mengenal) 6. Menurut anda secara pribadi, apakah Taoisme suatu agama atau filosofi? (Agama/Filosofi/Lainnya)
Mengenal pengetahuan pengguna tentang Taoisme	7. Manakah diantara ini yang merupakan kitab suci dasar dalam Taoisme? (Tao Te Ching karya Sunzi/ Daojiao Jing karya Huangdi/Daojiao Jing karya Kongzi/Daodejing karya Laozi) 8. Siapakah tokoh yang pertama kali mencetuskan Taoisme sebagai agama? (Laozi/Zhang Daoling/Sunzi/Huangdi)

	9. Manakah diantara ini yang merupakan aliran utama Taoisme? (Yiguandao/Zhengyi/Quanzhen/Qingzhen) 10. Siapakah dewata tertinggi dalam Taoisme? (Tian Gong atau Thi Kong/San Qing/Guan Gong/Shang Di) 11. Guan Gong merupakan dewa dalam agama apa? (Buddha/Tao/Buddha dan Tao/Tidak tahu) 12. Guan Yin merupakan dewa dalam agama apa? (Buddha/Tao/Buddha dan Tao/Tidak tahu)
Mengenal kebiasaan pengguna dalam memperoleh informasi	13. Dari platform manakah biasanya anda mendapat informasi? (YouTube/Facebook/Instagram/Tiktok/Lainnya) 14. Dari platform manakah biasanya anda mempelajari Taoisme? (YouTube/Facebook/Instagram/Tiktok/Lainnya) 15. Perangkat apakah yang biasanya anda gunakan untuk mempelajarinya? (Handphone/Laptop atau Komputer)
Ajakan bagi pengguna untuk melakukan ujicoba	16. Pengembangan media informasi ini tidak akan lengkap tanpa dukungan anda. Apakah anda bersedia mengikuti Focus Group Discussion dalam rangka melakukan Beta Test perancangan media informasi ini? Proses Beta Test akan dilaksanakan secara daring dan segala informasi hanya akan digunakan untuk kepentingan perancangan. (Iya/Tidak) 17. Jika iya, silakan mencantumkan kontak Whatsapp yang dapat dihubungi.