

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan pada perancangan buku aktivitas Museum Lampung Ruwa Jurai;

##### 1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 6—12 tahun

Anak-anak pada usia sekolah dasar lebih mudah memahami dan menyerap informasi jika disajikan secara interaktif dan menyenangkan. Buku aktivitas dapat membantu memusatkan perhatian fokus mereka terhadap pembelajaran (Wulandari, et al., 2022, h.45).

- c. Pendidikan : SD

Kunjungan pelajar ke museum mendominasi 98% dengan jenjang pendidikan sekolah dasar sebagai pengunjung terbanyak yang mencapai 49,19% (Unit Pelaksana Teknis Daerah Museum Ruwa Jurai, 2023).

- d. SES : B—C

Pemilihan *Socio Economic Status* dipilih berdasarkan pengeluaran tingkat B sebanyak Rp3.000.000—Rp5.000.000 dan tingkat C sebanyak Rp2.000.000—Rp3.000.000 per bulan (Realdy,2022). Pemilihan SES disesuaikan berdasarkan harga masuk museum yang tergolong murah yaitu Rp5.000 untuk dewasa, Rp1.000 untuk anak-anak, dan Rp2.000 untuk mahasiswa.

##### 2. Geografis

Area Kota Bandar Lampung dan sekitarnya

Urbanisasi yang terjadi di Bandar Lampung berdampak pada peningkatan fasilitas pendidikan termasuk sekolah dasar, banyaknya

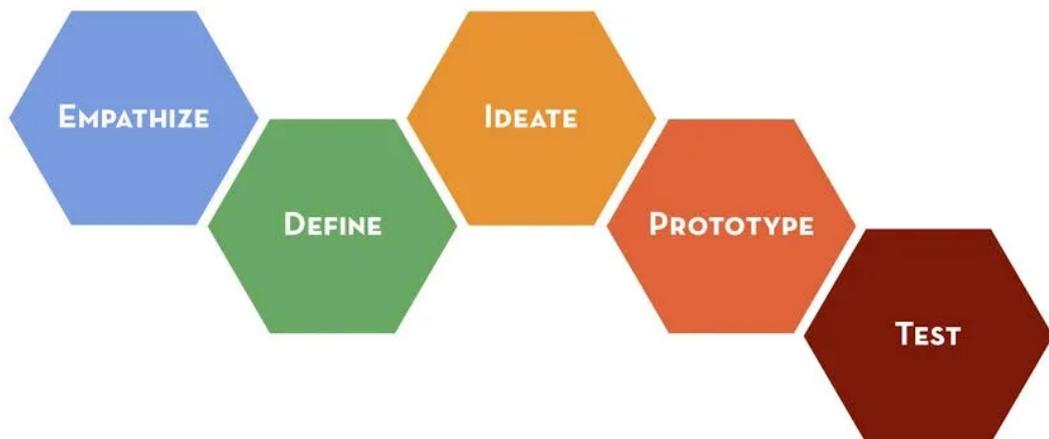
sekolah dasar negeri dan swasta meningkatkan peluang kunjungan edukasi ke Museum Lampung.

### 3. Psikografis

- a. Anak-anak usia SD yang menyukai aktivitas pembelajaran interaktif dan kreatif
- b. Anak-anak usia sekolah dasar yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik
- c. Anak-anak usia sekolah dasar yang membutuhkan panduan dan struktur yang jelas dalam mengerjakan tugas dan belajar.
- d. Menyukai penghargaan

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Pendekatan *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini yang berfokus pada proses pemikiran, kemampuan berfikir, pengembangan produk hingga pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna secara kreatif (Kasri, et al., 2021, h. 62). Menurut Tim Brown (2005) tahapan dalam *Design Thinking* terdiri dari yaitu (1) *Emphatize*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, dan (5) *Test*.



Gambar 3. 1 Lima Taapan Design Thinking  
Sumber: <https://artikel.spot-excellent.com...>

*Emphatize* adalah fase yang dilakukan untuk menangkap masalah melalui pengumpulan data guna memahami target pengguna, yang diikuti dengan tahapan *Define* untuk merumuskan masalah dan mendefinisikan kebutuhan pengguna. Kemudia pada tahap *Ideate*, *brainstorming* dilakukan untuk

menghasilkan sebanyak mungkin gagasan yang dapat menjawab permasalahan atau tantangan desain. Kemudian dilanjutkan pada tahap *Prototype* untuk membuat prototipe nyata yang dapat berinteraksi, hingga tahapan *Test* untuk menguji prototipe tersebut dengan pengguna untuk mendapatkan *feedback* dan melakukan iterasi (Hasanah, et al., 2023, h. 8).

Prosedur penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran. *Mixed method research* adalah dua jenis koleksi data yang digabungkan, yaitu kualitatif dan kuantitatif sehingga memiliki koneksi diantara keduanya melalui tahapan *integration* (Cresswell, 2020, h.255). Teknik pengambilan data kualitatif dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara hingga studi referensi. Sedangkan untuk pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan *prototyping*.

### **3.2.1 Empathize**

Pada tahapan awal *Empathize*, penulis mengumpulkan data melalui rangkaian pencarian data berupa studi literatur, observasi, wawancara dan kuesioner guna memahami dua sudut pandang yang berbeda baik penyedia fasilitas dan penerima manfaat. Dalam hal ini, Museum Lampung sebagai penyedia manfaat dan sekolah dasar sebagai penerima manfaat dan juga pembuat keputusan akan kunjungan studi oleh sekolah ke Museum Lampung. Studi eksisting dilakukan pada tahapan ini guna memahami permasalahan desain dan studi referensi sebagai eksplorasi *art-style*.

### **3.2.2 Define**

Tahap selanjutnya adalah tahapan *define*, dimana permasalahan membentuk suatu gagasan akhir atau *problem statement*. Kemudian, mencari cara agar perancangan dapat memberikan sebuah kebaruan dalam menyelesaikan permasalahan di lapangan, sehingga melalui tahapan ini Penulis dapat menentukan tujuan dari perancangan buku aktivitas Museum Lampung dan merancang konten dan strategi yang efektif sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar.

Oleh sebab itu, data-data hasil analisis lapangan kemudian dilakukan proses *brainstorming* melalui pembuatan *mindmap*, yang kemudian akan ditentukannya *big idea* sebagai acuan dari perancangan melalui *keyword* yang akan ditemukan melalui percabangan *mindmap*.

Perancangan buku aktivitas haruslah memiliki keselarasan antara penyajian konten dan alur kunjungan museum, sehingga pada tahap ini penulis akan menyusun konten sesuai dengan alur tur museum dan jenjang kemampuan kognitif target perancangan. Susunan konten tersebut kemudian akan diimplementasikan melalui katern buku untuk menentukan jumlah dan penempatan konten pada halaman buku.

### **3.2.3 Ideate**

Pada tahapan *ideate*, penulis akan mulai menentukan konsep perancangan dengan acuan *big idea* yang telah ditentukan dengan menggunakan *moodboard* visual untuk memvisualisasi suasana yang ingin dicapai melalui perancangan buku aktivitas ini, sekaligus menjadi penerjemah dari konsep naratif yang telah ditentukan.

Penentuan konsep visual desain juga dimulai pada tahap ini dengan menentukan gaya visual, *color palette*, *layout* sketsa, hingga tipografi yang akan digunakan dalam perancangan. Konsep tersebut dirancang dengan acuan *big idea* dan *tone of voice* yang telah ditentukan sebelumnya.

### **3.2.4 Prototype**

Tahapan selanjutnya, Penulis akan melakukan perancangan model dan implementasi visual dari konsep dan tema yang sudah ditentukan dari *moodboard* yang dimulai dari pembuatan sketsa awal, *layouting* hingga pengembangan *prototype* secara digital. Prototipe kemudian diujikan untuk memastikan keefektifan konten dan interaktivitas. Tahapan prototipe ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan memiliki kegunaan seperti yang diharapkan dan dapat membantu pihak Museum sebagai pemberi manfaat dan siswa sekolah sebagai penerima manfaat. Dilakukan

melalui kegiatan *Prototype-Day* yang akan dilakukan pada bulan November mendatang.

### **3.2.5 Testing**

Pada tahap testing, validasi uji prototipe dilakukan melalui *beta testing* yang melibatkan target desain yang bertujuan untuk menguji dan menyempurnakan solusi yang telah dirancang. Pada tahap terakhir, desain yang telah dihasilkan akan melalui berbagai tahap *testing* dan iterasi untuk mencapai hasil yang dinilai dapat menyesuaikan pengguna.

Prototipe akan diujikan kepada target perancangan akhir untuk melihat apakah solusi perancangan yang sudah dibuat memenuhi kebutuhan mereka atau belum. Kemudian pengguna memberikan *feedback* terhadap pengalaman menggunakan hasil perancangan. Sehingga tujuan utama tahapan testing ini adalah untuk mengevaluasi apakah perancangan solusi desain memiliki nilai *usable* (bisa digunakan), *desireable* (diinginkan pengguna), dan *viable* (memiliki nilai bisnis)

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan Museum Lampung sebagai penyedia manfaat dan siswa sekolah dasar sebagai penerima manfaat. Museum Lampung Ruwai Jurai merupakan museum yang berfungsi sebagai konservasi cagar budaya dan menjadi salah satu tempat kunjungan wisata dan edukasi *non-formal* bagi siswa sekolah. Namun sayangnya, proses pembelajaran di luar kelas ini sering kali dianggap seremonial, sehingga siswa mudah terdistraksi oleh faktor hiburan dan euforia kunjungan.

Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang permasalahan, sehingga perancangan buku aktivitas Museum Lampung Ruwai Jurai dapat dirancang lebih efektif dan relevan.

### **3.3.1 Observasi**

Observasi menurut Sugiyono (2021) adalah sebuah teknik pengumpulan data melalui objek alam secara langsung (h.109). Observasi dilakukan untuk memantau perilaku dan tindakan manusia pada lingkungan sekitar, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi fisik atau lingkungan tertentu, sehingga mendapatkan data untuk memvalidasi informasi yang telah diperoleh melalui metode lain.

Penulis menggunakan teknik observasi deskriptif untuk mengamati keseluruhan gambaran umum bagaimana Museum Lampung sebagai penyedia manfaat melaksanakan kegiatan kunjungan oleh pengunjung. Dokumentasi akan dilakukan dengan pengambilan foto pada Museum Lampung Ruwai Jurai.

### **3.3.2 Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dua arah yang terjadi antar dua individu atau lebih yang dilakukan secara langsung lisan maupun tidak langsung, dengan tujuan tertentu untuk mencari informasi dari pihak lain atau narasumber (Wulandari, et al., 2024, h.207).

#### **1. Wawancara dengan Pamong Ahli Budaya Pertama Museum Lampung**

Wawancara pertama dilakukan dengan Pamong Budaya Ahli Pertama, Gloria Tufelita Wikandana untuk mendapatkan informasi seputar museum dan preferensi kunjungan belajar yang dilakukan oleh sekolah-sekolah. Instrumen pertanyaan wawancara kepada pihak Museum Lampung Ruwai Jurai adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana keadaan pengunjung selama setahun belakangan?
- b. Bagaimana museum menarik minat masyarakat untuk berkunjung?
- c. Bagaimana prosedur umum yang harus dilakukan sekolah untuk melakukan kunjungan studi?
- d. Apakah ada program khusus untuk siswa sekolah dasar?
- e. Adakah etika atau aturan khusus yang harus diperhatikan siswa dalam berkunjung?

- f. Dari sisi museum, apa tujuan utama kunjungan belajar ini?
- g. Berapa lama kunjungan studi yang biasanya dilakukan oleh sekolah-sekolah?
- h. Apakah museum menyediakan edukator untuk menjelaskan koleksi?
- i. Bagaimana museum melibatkan siswa dalam kegiatan interaktif selama kunjungan?
- j. Bagaimana cara museum memastikan informasi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik?
- k. Apakah museum menyediakan booklet/worksheet/panduan belajar bagi siswa?
- l. Apakah ada saran atau tips dari museum untuk guru dalam mempersiapkan siswa sebelum melakukan kunjungan?

## **2. Wawancara Guru Sekolah Dasar**

Wawancara berikutnya dilakukan dengan kepala sekolah SD Xaverius 3 Bandar Lampung untuk mendapatkan informasi dan wawasan mengenai kesiapan sekolah dalam pelaksanaan program kunjungan wisata. Indikator pertanyaan wawancara kepada pihak SD Xaverius 3 Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- a. Pernahkah siswa SD Xaverius melakukan study tour/ field trip/ kunjungan studi ke tempat-tempat lokal?
- b. Apakah SD Xaverius rutin melakukan program kunjungan studi ke Museum Lampung?
- c. Biasanya kunjungan studi diperuntukan bagi siswa kelas berapa saja?
- d. Apa tujuan siswa melakukan study tour?
- e. Adakah perbedaan antara pembelajaran di luar kelas dengan study tour/ kunjungan wisata? Adakah perbedaan tujuan?
- f. Adakah alasan siswa untuk mengunjungi museum? Seperti materi dalam kurikulum dan lain sebagainya?

- g. Sebelum melakukan kunjungan, apa yang dipersiapkan guru bagi siswanya terkait pembelajaran? Contohnya membuat LKS, membuat soal.
- h. Apakah selama siswa melakukan kunjungan wisata, siswa diberi tugas oleh guru?
- i. Apakah materi kunjungan yang diberikan edukator museum memiliki keselarasan dengan materi di kelas?
- j. Bagaimana sekolah mengukur dampak atau keberhasilan kunjungan studi?
- k. Apa saran atau tips dari sekolah terhadap kunjungan studi di Museum kedepannya?

### 3.3.3 Kuesioner

Suatu instrumen pengumpulan data yang berguna untuk mengukur suatu peristiwa yang berisi daftar pertanyaan untuk mendapatkan informasi tentang perancangan yang akan dilakukan disebut sebagai teknik pengumpulan data melalui kuesioner (Dewi & Sudaryo, 2020).

Penulis menggunakan media cetak kertas berupa angket untuk menyebarkannya kepada responden yang ingin dituju. Target perancangan ini adalah siswa SD kelas 4—6 yang berada di Kota Bandar Lampung. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bandar Lampung, total keseluruhan laki-laki dan perempuan berusia 10—14 tahun berada pada 769,98 jiwa

Penulis menggunakan rumus Slovin untuk menentukan ukuran dan jumlah sampel yang ideal untuk kuesioner ini, walaupun tidak terikat pada rumusnya jika penelitian kuantitatif sudah tercukupi dan perolehan data sudah jenuh. Jika dibulatkan sampel dari  $n = N / (1 + (N \times e^2))$  jika N adalah 769, 98 dan e adalah 10% maka hasil perhitungannya adalah 100 responden. Berikut merupakan instrument pertanyaan yang terdiri dari tiga bagian.

#### 1. Kuesioner dengan siswa Sekolah Dasar

- a. Bagian 1 — Data Diri (Nama, kelas, sekolah, jenis kelamin)
- b. Bagian 2—Pengalamanku mengikuti *study-tour*

1. Apakah pernah mengunjungi tempat-tempat di bawah ini sebagai kunjungan study-tour? (Museum, Perkantoran, Pabrik, Tidak pernah study-tour, Lainnya: \_\_\_\_)
  2. Apakah pernahkah mengunjungi Museum Lampung Ruwa Jurai? (Pernah/Tidak)
  3. Adakah yang berkesan melalui kunjungan ke Museum Lampung? (Ya/Tidak)
  4. Apa alasan pergi ke Museum Lampung? (Pilih yang paling relevan: Suka sejarah, Mengikuti program sekolah, Hanya senang berpergian dengan teman, Mengikuti orang tua)
  5. Bagaimana perasaan anda mengunjungi museum? (Pilih yang paling relevan: Sangat Bosan, Bosan, Biasa Saja, Menarik, Sangat Menarik)
  6. Bagaimana perasaan anda saat mendengarkan materi? (pilih yang paling relevan: Sangat Bosan, Bosan, Biasa Saja, Menarik, Sangat Menarik)
  7. Saat ke Museum apa yang anda harapkan? (Jawaban terbuka)
  8. Apakah anda tertarik mengunjungi Museum Lampung pada lain waktu? (Pilih yang paling relevan: Saangat tertarik, Tertarik, Biasa saja, Tidak Tertarik, Sangat tidak tertarik)
- c. Bagian 3—Tugas oleh guruku
9. Apakah anda pernah diberikan tugas sebelum melakukan study-tour/ kunjungan studi? (Ya/Tidak)
  10. Tugas seperti apa yang anda sukai? (Jawaban terbuka)
  11. Menurut anda, mana lebih menyenangkan untuk dikerjakan? (Pilih yang paling relevan: Mengerjakan kuis singkat, Mengisi buku aktivitas menyenangkan, Mengisi Teka Teki Silang (TTS))
  12. Apakah anda pernah mengerjakan *activity book* sebelumnya? (Pernah/Tidak)

13. Dari pilihan dibawah ini mana yang pernah anda kerjakan dalam *activity book*? (Boleh memilih lebih dari 1: TTS (Teki Teki Silang), Mewarnai berdasarkan Angka, Menghubungkan garis dan angka, Melengkapi Kalimat, Pertanyaan-pertanyaan singkat, LKS (Lembar Kerja Siswa), Lainnya: \_\_\_\_\_)
14. Soal seperti apa yang lebih suka anda kerjakan? (Tarik garis, Kuis TTS, Mewarnai, Menghubungkan garis dan angka)
15. Apakah anda bersedia mau untuk diwawancara/ mengikuti diskusi di waktu yang akan datang? (Mau, nomor telpon orang tuaku: \_\_\_\_\_, Tidak Mau)

#### 3.3.4 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk mendapatkan referensi mengenai isi konten, interaktivitas, dan gaya visual yang terdapat pada buku aktivitas museum atau tempat edukatif lainnya yang sudah pernah dipublikasi sebelumnya. Penulis melakukan studi referensi dengan buku "*ANIMALIUM Animal Science Centre*" dari Museum BRIN di kota Bogor, "*Museum Guide for Children*" dari Museum Macan untuk pameran Yaoi Kusama, "*Get Curious! The Official Interactive Family Guide to the National Museum of Singapore*" Dari Museum Nasional Singapura.

Referensi yang digunakan melalui buku tersebut mencakup penyajian konten, *tone of voice*, hingga tingkat kesulitan soal aktivitas yang ada, dengan target pengguna yang berupa siswa Sekolah Dasar. Buku tersebut juga digunakan sebagai referensi alur kunjungan yang terjadi selama pengunjung berkunjung di dalam museum, sehingga buku-buku tersebut juga berfungsi sebagai *second-guide*.