

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan target perancangan media interaksi sebagai pengenalan senjata api pada masa penjajahan Belanda di Indonesia :

1) Demografis

- A. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- B. Usia : 15-25 Tahun (Primer), 26-40 Tahun (Sekunder)

Umumnya umur remaja dapat didefinisikan peralihan dari masa anak-anak ke masa yang dewasa. Kemudian menurut *WHO (World health Organization)* batasan usia remaja adalah 12 hingga 24 tahun. tetapi jika seseorang remaja sudah menikah maka akan termasuk dewasa dan bukan remaja lagi. Sebaliknya jika seseorang di usia bukan lagi remaja dan masih bergantung pada orang remaja akan tetap termasuk ke kelompok remaja (Inderapura, 2020).

- C. Pendidikan : SMA, S1, D3
- D. SES : B-A

Socio-Economic Status (SES) adalah status ekonomi-sosial yang mempunyai pengaruh dalam memanfaatkan teknologi informasi-komunikasi digital. Riset menyebutkan jika *SES* dibagi menjadi 4 kelompok yang didasarkan banyaknya pengeluaran rutin bulanan yang diantaranya yaitu, *SES A* : 6.000.000 >, *SES B* : 4.000.000-6.000.000, *SES C* : 2.000.000-4.000.000, *SES <D-E* : 2.000.000 (Dihni, 2022).

2) Geografis

Area provinsi Bogor, DKI Jakarta

3) Psikografis

- A. Sikap : Mempunyai rasa ingin tahu tentang senjata api Belanda dari segi sejarah dan mekanisme senjata api
- B. Gaya Hidup : Menyukai sejarah dan hal yang berkaitan dengan Museum

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan penulis saat perancangan media interaksi pengenalan senjata api Belanda pada masa penjajahan di Indonesia yaitu metode “*Design Thinking*” yang merupakan pemikiran desain untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi yang inovatif dalam membuat prototipe dan menguji. Pemikiran ini efektif dalam mengatasi masalah yang tidak jelas ataupun tidak diketahui dengan melibatkan lima fase yang diantaranya, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam, 2024). Lima fase ini digunakan penulis dalam penyusunan perancangan secara terstruktur.



Gambar 3.1 Lima Fase *Design Thinking* Menurut Rikkie Friis Dam
Sumber : rikke-friis-dam.medium.com

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap ini, penulis memahami tentang permasalahan yang dihadapi dengan melakukan observasi langsung ke lokasi yang menjadi perhatian. Lalu penulis mengumpulkan informasi melalui pemahaman personal tentang permasalahan yang dibahas melalui wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

3.2.2 Define

Pada tahap ini, penulis menganalisa hasil dari observasi dan informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize* untuk diamati dan mendefinisikan inti masalah yang diidentifikasi. Di tahap ini penulis mengumpulkan ide-ide untuk perancangan dari segi fitur, fungsi, dan elemen lain, yang guna memecahkan permasalahan.

3.2.3 Ideatie

Di tahap ketiga, penulis memahami pengguna beserta kebutuhan mereka dan siap mengumpulkan ide-ide konsep desain serta teknik-teknik yang dapat digunakan dalam perancangan melalui *brainstorming*, *worst possible idea scamper*, dan *brainwrite*.

3.2.4 Prototype

Pada tahap ini, penulis mulai merancang prototype aplikasi yang disesuaikan dengan konsep desain secara detail, dari sketsa, digitalisasi, coding, ui dan ux. Pada tahapan ini fokus pada bereksperimen untuk menemukan solusi terbaik serta mengidentifikasi masalah yang ada melalui pengalaman pengguna sehingga mengetahui perilaku pengguna serta yang mereka rasakan saat interaksi dengan aplikasi, agar dapat meningkatkan efektivitas aplikasi

3.2.5 Test

Pada tahapan terakhir, penulis menguji kembali seluruh fungsi aplikasi dengan menggunakan solusi terbaik dan mengevaluasi kembali secara teliti. Pada tahap ini guna untuk memastikan ulang satu masalah atau masalah lebih lanjut dengan menyelidiki kembali bagaimana pengguna berperilaku dan yang mereka rasakan pada aplikasi, sehingga dapat membuat perubahan dan penyempurnaan aplikasi. Penyempurnaan aplikasi juga didasarkan melalui kritik dan saran dari para pengguna sehingga perancang mengetahui apa yang perlu ditambahkan dan dikurangi.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang digunakan dalam perancangan yaitu teknik kuesioner, observasi, dan wawancara agar dapat memahami lebih dalam tentang pengetahuan individu, serta ketertarikan individu, untuk memperkenalkan senjata api Belanda pada masa penjajahan di Indonesia yang merupakan senjata api dengan banyaknya menyimpan kisah sejarah serta peristiwa penting bagi bangsa Indonesia. Tujuan dari pengumpulan data ini untuk mengetahui wawasan mendalam tiap individu sehingga media interaksi yang akan dirancang dapat digunakan secara efektif.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti secara langsung turun ke lapangan, lalu memperhatikan masalah yang sedang diteliti. Sehingga peneliti mendapatkan gambaran masalah yang sedang terjadi dan dapat dihubungkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, seperti wawancara ataupun kuesioner lalu hasil data yang didapat dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu (Sahir, 2022, h.30). Tahapan observasi dilakukan oleh penelitian untuk mengumpulkan data pendukung yaitu, seberapa banyak orang yang minat mengunjungi Museum bersejarah di daerah Bogor dan Jakarta, seberapa banyak anak remaja yang bepergian ke Museum, dan apa kepentingan mereka dalam mengunjungi. Observasi akan dilakukan sekitar tanggal 9-10 September di beberapa Museum Bogor yang diantaranya Museum PETA, dan Museum perjuangan Bogor. Kemudian observasi selanjutnya akan dilakukan di Museum daerah Jakarta sekitar tanggal 15 September 2024 di Museum Fatahillah.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyediakan beberapa jumlah pertanyaan yang berkaitan dengan topik, yang akan ditanyakan kepada narasumber yang telah ditentukan (Sahir, 2022, h.28-h.29). Pada tahapan ini wawancara akan dilakukan oleh penulis seiringnya dengan keberlangsungan observasi yang akan dilakukan dengan beberapa narasumber, dari pengunjung Museum, dan pemandu Museum. Pengumpulan

data yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui, bagaimana pendapat mereka tentang media *Virtual Reality* itu sendiri dari perspektif masing-masing individu. Selain itu pengumpulan data juga diharapkan dapat menggali informasi lebih dalam tentang informasi apa yang biasanya mereka cari saat mereka sedang berada di Museum tersebut, dan mencari tahu hal-hal yang membuat mereka tertarik untuk berpergian ke Museum. Pada pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan disusun sedemikian rupa beracukan pada teori (Sahir, 2022, h.28-h.29) sebagai berikut:

1. Wawancara kepada pengunjung Museum

Pelaksanaan wawancara akan dilaksanakan di Museum PETA pada tanggal 15 Septeber 2024. Melalui wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan sudut pandang terhadap media VR ini melalui pengunjung Museum.

- a. Menurut bagaimana pengalaman pada saat mencoba media VR
- b. Menurut mana yang paling penting untuk diperkenalkan apakah dari segi sejarah senjata api, ataaau mekanisme senjata tersebut
- c. Menurut apakah penting untuk generasi muda saat ini untuk mengetahui senjata api yang bersejarah tersebut
- d. Apakah sebelumnya mengetahui media VR
- e. Jika ada media informasi senjata api Belanda yang dikemas dalam media VR apakah akan ada anak muda yang tertarik untuk mencoba media tersebut
- f. Jika ada media VR yang dapat mensimulasikan senjata api, apakah tertarik untuk mencobanya
- g. Saat di Museum apakah ada mengharapkan beberapa media yang disediakan oleh Museum, seperti media digital
- h. Jika adanya keterlibatan media VR apakah ada kemungkinan untuk mendapatkan pengunjung banyak dalam Museum

2. Wawancara kepada pemandu Museum

Selain melakukan wawancara kepada pengunjung Museum, agar mendapatkan sudut pandang lainnya penulis akan melakukan wawancara kepada pemandu Museum sebagai narasumber pada tanggal 15 September 2024. Pemilihan narasumber tersebut dipilih dikarenakan narasumber merupakan salah satu narasumber yang berkaitan dengan pengelola Museum PETA. Pada pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan disusun sedemikian rupa beracukan pada teori (Sahir, 2022, h.28-h.29) sebagai berikut:

- a. Menurut Anda manakah penyampaian yang paling penting dalam memperkenalkan senjata api bersejarah, apakah dari sejarahnya, atau dari mekanisme senjata tersebut, atau keduanya
- b. Apakah penting bagi generasi muda untuk mengetahui senjata bersejarah
- c. Sebelumnya apakah mengetahui media *Virtual Reality*
- d. Apakah sebelumnya mengetahui ada beberapa Museum disekitar daerah ini yang memakai media VR
- e. Jika informasi senjata buatan Belanda ini dikemas menjadi media VR apakah ada banyak anak muda yang tertarik ingin mencoba hal tersebut
- f. Untuk sendiri dengan media VR tersebut di beberapa Museum apakah berminat untuk mencoba
- g. Menurut apakah generasi muda saat ini apakah masih banyak yang tertarik dengan Museum
- h. Untuk pengunjung Museum sendiri kira-kira ada berapa banyak orang

3. Wawancara kepada ahli VR

Wawancara yang dilakukan kepada ahli VR dilakukan pada tanggal 7 September 2024. Pemilihan narasumber tersebut dipilih untuk

memastikan jika media VR salah satu media yang efektif dalam memperkenalkan sejarah senjata api bersejarah. Pada pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan disusun sedemikian rupa beracukan pada teori (Sahir, 2022, h.28-h.29) sebagai berikut:

- a. Sudah berapa lama fokus pada bidang VR
- b. Apakah dengan media VR ini dapat menyampaikan informasi yang lebih efektif dibanding media lainnya
- c. Apakah kira-kira dengan *learning by doing* efektif dalam mempelajari mekanisme senjata api ini

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion akan dilakukan pada tanggal, 27 November 2024 yang akan diselenggarakan di Tangcity Mall yang terdiri dari 5 narasumber yang bersedia untuk mengikuti kegiatan *Focus Group Discussion*. Ke-5 narasumber akan diberikan beberapa foto terkait senjata api bersejarah pada masa penjajahan Belanda serta mencoba media VR secara langsung. Pada pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan disusun sedemikian rupa beracukan pada teori (Sahir, 2022, h.28-h.29) sebagai berikut:

- a. Apakah dengan dibuatnya media VR ini dapat menyampaikan informasi lebih efektif dan interaktif dibanding media lainnya
- b. Jika adanya media VR dan dapat memungkinkan menerapkan *learning by doing* dalam mempelajari mekanisme senjata api apakah hal tersebut efektif dalam memperkenalkan mekanisme senjata api
- c. Apakah kalian mengetahui senjata api tersebut berasal dari mana
- d. Apakah mekanisme senjata api sudah dibuat cukup realistis pada *game*

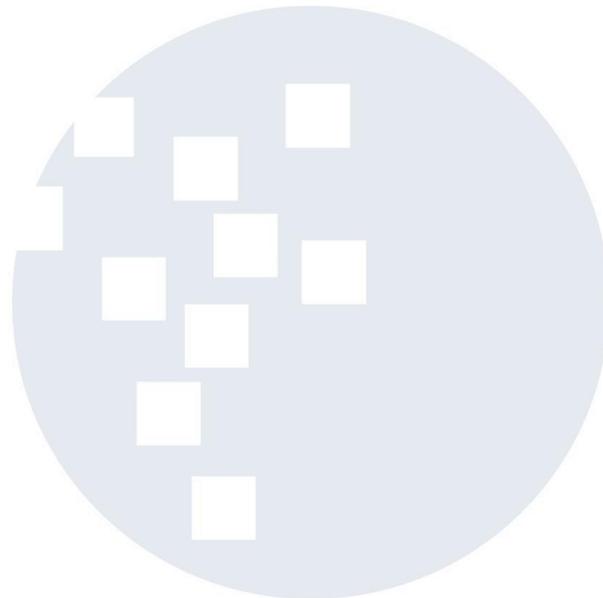
3.3.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan metode penelitian kuantitatif yang menggunakan alat dalam mengolah data dengan menggunakan *statistic*, maka itu data yang dihasilkan berupa angka. Pengumpulan data ini menekankan hasil

yang objektif, dari menyebarkan pertanyaan kuesioner sehingga data dapat diperoleh secara objektif dan di uji memakai proses validitas dan realibilitas. Sehingga *variable* dan realibilitas yang ditentukan dengan *symbol* berbeda sesuai dengan kebutuhan peneliti (Sahir, 2022, h.13-14). Pengumpulan data melalui kuesioner akan dilakukan dengan menyebarkannya secara *online* menggunakan link, dan *offline* melalui scan *QR*. Pengumpulan data juga akan dibagikan dengan menyesuaikan target narasumber yang berkaitan pada perancangan, berikut pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner:

- a. Apakah sebelumnya pernah mengunjungi Museum bersejarah yang ada diluar kota (ya/tidak)
- b. Apakah pernah melihat senjata api zaman penjajahan Belanda (ya/tidak)
- c. Dibawah ini manakah yang merupakan senjata peninggalan Belanda (*dp-28/mp43/m 1928 thompson/ak-47*)
- d. Saat di Museum dengan pajangan senjata api Belanda, informasi apa yang membuat tertarik (informasi sejarah/informasi mekanisme senjata/ informasi sejarah serta mekanisme senjata)
- e. Dimanakah mencari informasi mengenai senjata api pada zaman penjajahan Belanda (*Internet/website*, media digital lainnya/media cetak)
- f. Apakah sebelumnya mengetahui media (VR) *Virtual Reality*
- g. Apakah pernah menemui Museum sejarah yang memakai media interaksi (VR) *Virtual Reality*. Untuk memperkenalkan senjata api Belanda yang bersejarah (ya/tidak)
- h. Apakah mempunyai *hardware Virtual Reality* (ya/tidak)
- i. Jika ada beberapa pajangan senjata api Belanda di Museum bersejarah, dan dapat disimulasikan dalam bentuk (VR) *Virtual Reality*. Apakah tertarik untuk mencoba (ya/tidak)
- j. Apakah bersedia untuk melakukan (*FGD*) atau *Focus Group Discussion* (ya/tidak)

- k. Isi nomor telepon yang bisa dihubungi jika bersedia, jika tidak silahkan isi -.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA