

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Terdapat beberapa metode yang akan dijelaskan untuk melakukan penelitian ini. Terdapat juga beberapa penjelasan instansi dan data kompetitor. Pada bagian akhir terdapat lampiran mengenai kerangka pemikiran dan jadwal penelitian yang telah penulis lakukan. Perancangan *website* menggunakan metode *design thinking* yang mana penulis menekankan pada ide pemikiran, perasaan, dan perilaku pengguna sehingga dapat menganalisis pemahaman dan kebutuhan dari para pengguna.

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara yang dilakukan penulis dalam mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan.

##### **3.1.1 Jenis Pendekatan**

Perancangan *website* menggunakan metode *design thinking* yang mana penulis menekankan pada ide pemikiran, perasaan, dan perilaku pengguna sehingga dapat menganalisis pemahaman dan kebutuhan dari para pengguna. Tahapan pada metode *design thinking* dalam dilakukan secara berkala hingga mencapai desain yang diharapkan. Metode ini dikenalkan oleh David Kelley dan Tim Brown dengan memiliki lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*[15].

##### **3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian adalah pusat yang menjadi masalah yang akan diteliti [22]. Sehingga objek yang diangkat adalah budaya dan fasilitas yang disediakan Kawasan Saribu Rumah Gadang di Solok Selatan. Sedangkan subjek penelitian adalah siapa atau apa yang bisa memberikan informasi yang diperlukan selama proses penelitian[23]. Maka subjek penulis adalah tokoh budayawan sekaligus Ketua Komunitas Peduli Budaya Solok Selatan yaitu Bapak Bambang Ismanto dan pemilik *homestay* Kawasan Saribu Rumah Gadang yaitu Bapak Yudi.

##### **3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data**

Berdasarkan tipe, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian dengan hasil berupa data deskriptif dalam bentuk tertulis maupun terlihat. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai titik awal untuk diskusi, studi, atau penyelidikan ke dalam data[24]. Terdapat dua sumber data yang penulis gunakan, yaitu:

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah data mentah yang dikumpulkan dari sumber tanpa ada bantuan dari pihak ketiga[24]. Penulis mempunyai tiga sumber data primer, yang pertama adalah data hasil wawancara dengan subjek penelitian yaitu budayawan sekaligus Ketua Sadar Wisata Solok Selatan dan pemilik *homestay* pada Kawasan Saribu Rumah Gadang. Kedua adalah data hasil observasi berupa kebutuhan dan aturan perancangan elemen desain *user interface* wisata budaya, dan yang ketiga adalah studi pustaka dengan mempelajari referensi penelitian terdahulu seperti jurnal, skripsi, serta buku-buku yang berkaitan.

Setelah mengkaji sumber data primer tersebut diketahui suatu kepentingan objek wisata terhadap kelangsungan budaya di Solok Selatan, informasi kebutuhan-kebutuhan wisatawan dan pengelola sehingga elemen-elemen desain *user interface* dapat ditentukan sesuai kebutuhan pengguna.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder terdiri dari data yang diproses sebelumnya dan data yang berasal dari laporan lain yang telah dibuat sebelumnya[24]. Data sekunder penulis berisi rangkuman hasil kerja lapangan sebelumnya dalam bentuk jurnal dan manuskrip. Data juga diperoleh melalui analisis desain antarmuka pada *website* sejenis, serta data lain yang dapat membantu penulis menyelesaikan penelitian.

### **3.1.4 Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah objek atau individu yang dimintai keterangan terkait objek yang diteliti[25]. Seorang informan dipilih karena memiliki pengetahuan atau informasi yang lebih konkret mengenai objek dan dapat juga dipilih karena memiliki keterkaitan dengan objek. Terdapat dua sumber informan

pada penelitian ini yaitu Bapak Bambang Ismanto selaku tokoh budayawan sekaligus Ketua Sadar Wisata Solok Selatan dan Bapak Yudi selaku pemilik *homestay* pada Kawasan Saribu Rumah Gadang.

### 3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi pustaka.

#### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan menelaah secara terus menerus terhadap suatu objek di lingkungannya, baik yang aktif maupun yang sudah tidak aktif selama beberapa waktu sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan dengan menggunakan penginderaan dan dilakukan secara sadar[26]. Observasi dapat dilakukan secara langsung dengan mendatangi objek yang diteliti tanpa adanya perantara, maupun secara tidak langsung yang dapat dilakukan melalui film, foto, recorder, slide, dan lain sebagainya.

Pada observasi ini pengumpulan data dilakukan untuk mengamati dan mencatat guna mengetahui bentuk desain *user interface* yang dapat menampilkan ciri khas kebudayaan pada desainnya. Data yang dikumpulkan pada observasi ini diantaranya meliputi elemen pendukung perancangan desain antarmuka, motif pada batik dan dinding objek wisata, pengelolaan dan kegiatan objek wisata dan masalah-masalah yang terdapat pada objek wisata.

#### b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pertanyaan terbuka dengan narator menggunakan bentuk komunikasi tradisional atau modern[27]. Setiap jawaban dan saran yang diberikan oleh responden akan disimpan sebagai data. Pada perancangan ini penulis melakukan wawancara secara langsung melalui media komunikasi teks (*chatting*) dengan narasumber seorang budayawan sekaligus Ketua Komunitas Peduli Budaya Solok Selatan yaitu Bapak Bambang Ismanto dan dengan Bapak Yudi selaku pengelola salah satu *homestay* Kawasan Saribu Rumah Gadang.

### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka dapat dilakukan dengan membaca berbagai literatur, seperti manuskrip, silabus, referensi penelitian terdahulu, serta buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diteliti[28]. Pada tahap ini, penulis mempelajari beberapa pertimbangan konsep dalam perancangan desain UI serta pengaplikasian motif kebudayaan pada desain *website*.

#### **3.1.6 Metode Analisis Data**

*Design thinking* adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna untuk memenuhi kebutuhan setiap orang melalui proses empati/*emphaty*. *Design thinking* digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi dengan optimal. *Design Thinking* merupakan proses analisa merancang sebuah desain guna mendapatkan solusi berupa ide dari permasalahan yang ditemukan dan rancangan karya akan di uji coba guna memperoleh *feedback* dari *user*, sehingga dapat di perbaiki sesuai keinginan konsumen[15].

## 3.2 Identifikasi Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahap pengumpulan data, telah ditetapkan Kawasan Saribu Rumah Gadang sebagai objek kajian.

### 3.2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Kawasan Saribu Rumah Gadang  
Alamat Instansi : G385+5PR, Koto Baru, Kec. Sungai Pagu,  
Kabupaten Solok Selatan, Sumatera Barat,  
27776  
Telepon : 081378249309

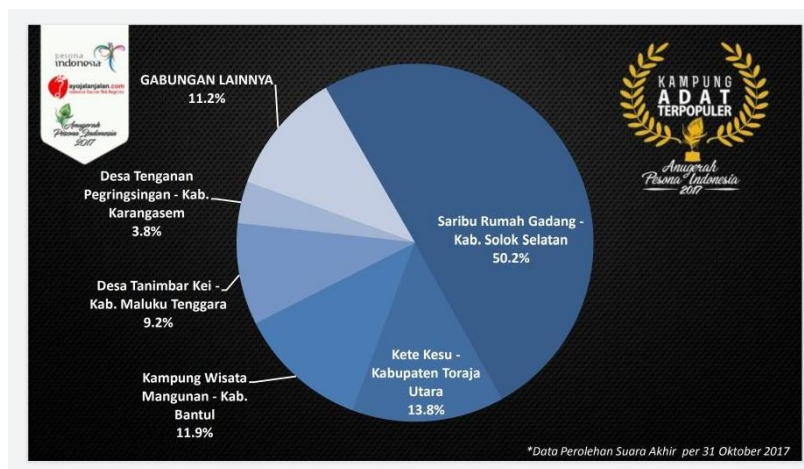


Gambar 1. Kawasan Saribu Rumah Gadang  
(Sumber: Dokumentasi Asisten Peneliti)

Kawasan Saribu Rumah Gadang merupakan salah satu desa wisata atau kampung adat perwujudan perkampungan tradisional masyarakat Minangkabau masa lampau. Kawasan Saribu Rumah Gadang bertempat di Nagari Koto Baru, Kabupaten Solok Selatan. Nama lengkap objek wisata ini adalah Kawasan Saribu Rumah Gadang Alam Surambi Sungai Pagu. Kawasan Saribu Rumah Gadang Alam Surambi Sungai Pagu merupakan salah satu bukti Solok Selatan memiliki akar sejarah yang cukup kental dan panjang sebagai bagian dari sejarah Minangkabau. Di kabupaten ini telah berdiri sebuah kerajaan yang disebut sebagai Kerajaan Sungai Pagu, walaupun tidak ada bukti tertulis mengenai periodisasi berdirinya kerajaan tersebut, tetapi masih banyak nilai-nilai budaya, termasuk tinggalan bendawinya yang kini disebut dengan Kawasan Saribu Rumah Gadang[3].



Pada tahun 2017, Kawasan Saribu Rumah Gadang ditetapkan sebagai Kampung Adat Terpopuler dalam Anugerah Pesona Indonesia (API). Melalui sistem voting media sosial, dukungan untuk Kawasan Saribu Rumah Gadang sudah melebihi 50%. Dalam kompetisi penghargaan Desa Adat Terpopuler API 2017 yang digelar oleh Kementerian Pariwisata RI, Kawasan Saribu Rumah Gadang mengalahkan Kete' Kesu, Kabupaten Toraja Utara dengan perolehan 17% dan 11% perolehan suara Desa Wisata Mangunan, Kabupaten Bantul[29].



Gambar 2. Press Release API 2017, Ajang Pariwisata Terpopuler di Indonesia (Sumber: sumbarprov.go.id)



Gambar 3. Piagam Penghargaan Kampung Adat Terpopuler dalam ajang API 2017 (Sumber: kompasiana.com / Gapey Sandy)

Kawasan Saribu Rumah Gadang telah diajukan sebagai warisan dunia ke *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) namun belum disetujui karena terdapat beberapa hal yang perlu dikembangkan dan diperbaiki pada kawasan tersebut[30].

Untuk memasuki kawasan ini tidak dikenakan biaya tiket masuk dan bisa dikunjungi kapan saja. Namun tentunya untuk berwisata, lebih nyaman jika datang saat hari terang. Kawasan ini juga memberikan fasilitas *homestay* termasuk sarapan dan makan malam khas Minang, serta berbagai fasilitas lainnya yang akan membuat pengunjung Rumah Gadang semakin betah beristirahat di sana. Selain itu, wisatawan dapat berpartisipasi dalam pekerjaan rumah tangga sehari-hari seperti belajar menyiapkan hidangan tradisional, dan pada waktu-waktu tertentu wisatawan dapat mengikuti acara kebudayaan, seperti pertunjukan seni *Tari Tampuruang* dan *Silek Luncua*. Pihak pengelola juga memberikan fasilitas berupa penyewaan sepeda ontel untuk berkeliling menikmati indah panorama Muara Labuh di Solok Selatan.

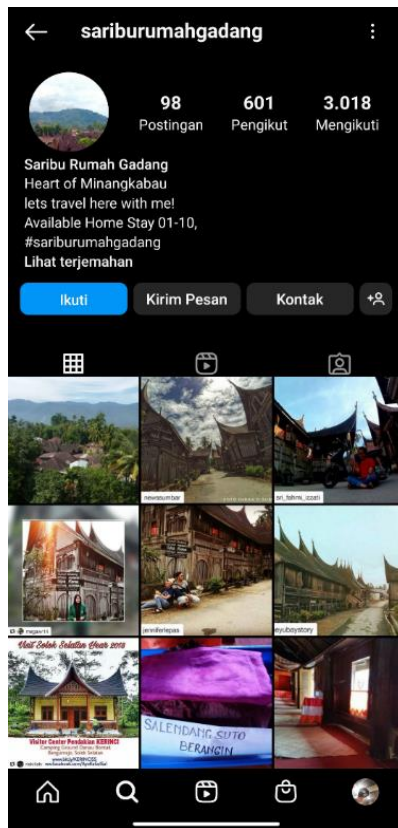
### 3.2.2 Data Visual

Data visual merupakan pembuktian dalam bentuk tertulis maupun terlihat secara visual dengan maksud dan tujuan memberikan informasi pendukung bagi penulis. Penulis mendapatkan data visual melalui data sekunder berupa situs jejaring sosial dan dokumen pemerintahan.



Gambar 4. Kawasan Saribu Rumah Gadang  
(Sumber: Dokumentasi Asisten Peneliti)





Gambar 5. Profil Instagram Instansi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. Kawasan Saribu Rumah Gadang  
(Sumber: Dokumentasi Asisten Peneliti)



Gambar 7. Kawasan Saribu Rumah Gadang  
(Sumber: Dokumentasi Asisten Peneliti)



Gambar 8. Kawasan Saribu Rumah Gadang  
(Sumber: Dokumentasi Asisten Peneliti)

Dengan hasil observasi dan wawancara yang penulis dilakukan ditemukan sebuah kasus pada media promosi yang digunakan oleh instansi terkait. Permasalahan yang dihadapi oleh Kawasan Saribu Rumah Gadang saat ini terlalu sedikitnya detail yang diungkap oleh media promosi sehingga wisatawan yang ingin berkunjung tidak banyak mengetahui tentang kawasan ini. Promosi kawasan Saribu Rumah Gadang yang dilakukan saat ini lebih aktif dan hanya menggunakan media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram*. Dapat dilihat dari media sosial instansi, dengan 601 pengguna mengikuti pada postingannya hanya terdapat beberapa foto dan lokasi yang biasa dijadikan spot pengambilan gambar dan jika ditelusuri lebih jauh masih terdapat beberapa spot atau objek belum terekspos yang bisa dijadikan latar saat pengambilan gambar.

### 3.2.3 Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan dengan membandingkan persamaan dan perbedaan, atau kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing kompetitor dilihat dari data, alat, dan fitur yang disediakan untuk pengguna [31]. Dalam proses analisis pesaing Kawasan Saribu Rumah Gadang, terdapat beberapa *website* serupa yang dapat membantu dalam analisis dan perancangan, yaitu sebagai berikut:

#### 1) *Setu Babakan Betawi*



Gambar 9. Setu Babakan Betawi  
(Sumber: *Website* infosemarangraya.com)

Setu Babakan Betawi adalah *website* perkampungan Budaya Betawi. Kampung Budaya Betawi berfungsi sebagai tempat perayaan Betawi sekaligus lokasi keasrian alam dan pemberdayaan budaya sesuai dengan tradisi Betawi. Kampung ini berlokasi di Srengseh Sawah, Jakarta Selatan. Kampung ini aktif mempromosikan potensi wisatanya pada media sosial dengan sebanyak 1.913 pengguna mengikuti dan informasi yang selalu *update* pada *website* resminya. Wisata ini memiliki banyak wahana menarik karena terdapat sebuah danau dan di Kampung Setu Babakan ini dapat menyaksikan pagelaran musik, tari, dan teater tradisional di arena teater terbuka.



Gambar 10. Profil Instagram Setu Babakan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## 2) Kampung Naga



Gambar 11. Kampung Naga  
(Sumber: koropak.co.id)

Kampung Naga merupakan salah satu kampung adat yang berada di Tasikmalaya, Jawa Barat. Pengunjung harus menuruni kurang lebih 335 anak tangga untuk mencapai Kampung Naga. Masyarakat di kampung ini masih memegang teguh adat istiadat nenek moyang mereka. Di kampung ini terdapat sebuah makam khusus yang dikeramatkan dan selalu disembah sebelum

diadakannya upacara-upacara adat. Keunikan dari kampung ini adalah arsitektur bangunan yang sama menggunakan bahan alam atau hasil hutan, tidak menggunakan cat karena dianggap tabu atau pamali, serta arah rumah di seluruh kampung ini menghadap ke utara atau selatan, selain itu Kampung Naga tidak memiliki aliran listrik sehingga terjauhkan dari modernisasi.



Gambar 12. Kampung Naga  
(Sumber: viva.co.id)

### 3) *Kampung Adat Cireundeu*



Gambar 13. Kampung Adat Cireundeu  
(Sumber: genpi.id)

Kampung Adat Cireundeu terletak di Desa Leuwigajah, Kota Cimahi, Jawa Barat. Cirendeu berasal dari nama pohon reundeu, karena dahulunya pada kampung ini terdapat banyak pohon reundeu. Hingga saat ini masyarakat Cireundeu memegang teguh kepercayaan Sunda Wiwitan atau dikenal dengan agama Jati Sunda.

Meski masih menjalankan budaya dan adat istiadat leluhur, masyarakat

desa ini hidup berdampingan dengan zaman, seperti adanya televisi, gadget, dan penerangan. Keistimewaan Kampung Cireundeu adalah makanan pokok masyarakat disana bukanlah nasi, melainkan ubi atau singkong. Dengan memakan olahan singkong atau yang oleh masyarakat desa ini disebut rasi, mereka akan memperoleh kemerdekaan jasmani dan rohani. Sedangkan pada desain arsitektur pintu samping rumah masyarakat kampung ini harus menghadap ke arah timur.



Gambar 14. Kampung Adat Cireundeu  
(Sumber: perjalanandiaz.com/)

### 3.3 Analisis Data

#### 3.3.1 SWOT

<b><i>Strength (Kekuatan)</i></b>	<b><i>Weaknesses (Kelemahan)</i></b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ada ratusan Rumah Gadang yang berdekatan satu sama lain dalam satu lingkungan.</li><li>2. Memiliki daya tarik wisata seperti: <i>homestay</i>, masakan tradisional, kerajinan tangan, serta pagelaran budaya.</li><li>3. Lokasi wisata berada di Jalan Raya Kabupaten Solok Selatan.</li><li>4. Mendapatkan dukungan dari pemerintah seperti dana untuk renovasi Rumah Gadang dan pembentukan Komunitas Peduli Budaya Solok Selatan dengan tujuan untuk membantu perkembangan kawasan wisata ini.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Terdapat beberapa Rumah Gadang yang kurang terawat.</li><li>2. Kurangnya media yang digunakan dalam mempromosikan kawasan wisata.</li><li>3. Masih banyak potensi wisata yang belum tergali di lingkungan ini.</li></ol>
<b><i>Opportunities (Peluang)</i></b>	<b><i>Threats (Ancaman)</i></b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Masih sedikitnya wisata budaya yang terekspos di Indonesia sehingga Kawasan Saribu Rumah Gadang berpeluang menjadi salah satu destinasi wisata budaya.</li><li>2. Tingginya minat wisatawan untuk ingin menginap dan merasakan suasana perkampungan Minangkabau.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Rendahnya penghasilan pemilik Rumah Gadang sehingga membutuhkan bantuan dana dari pemerintah untuk melakukan renovasi.</li><li>2. Kawasan wisata saat ini membutuhkan banyak waktu dan uang untuk renovasi dan pembangunan.</li></ol>

Table 1. SWOT  
(Sumber: Data Penulis)

### **3.3.7** USP ( *Unique Selling Point* )

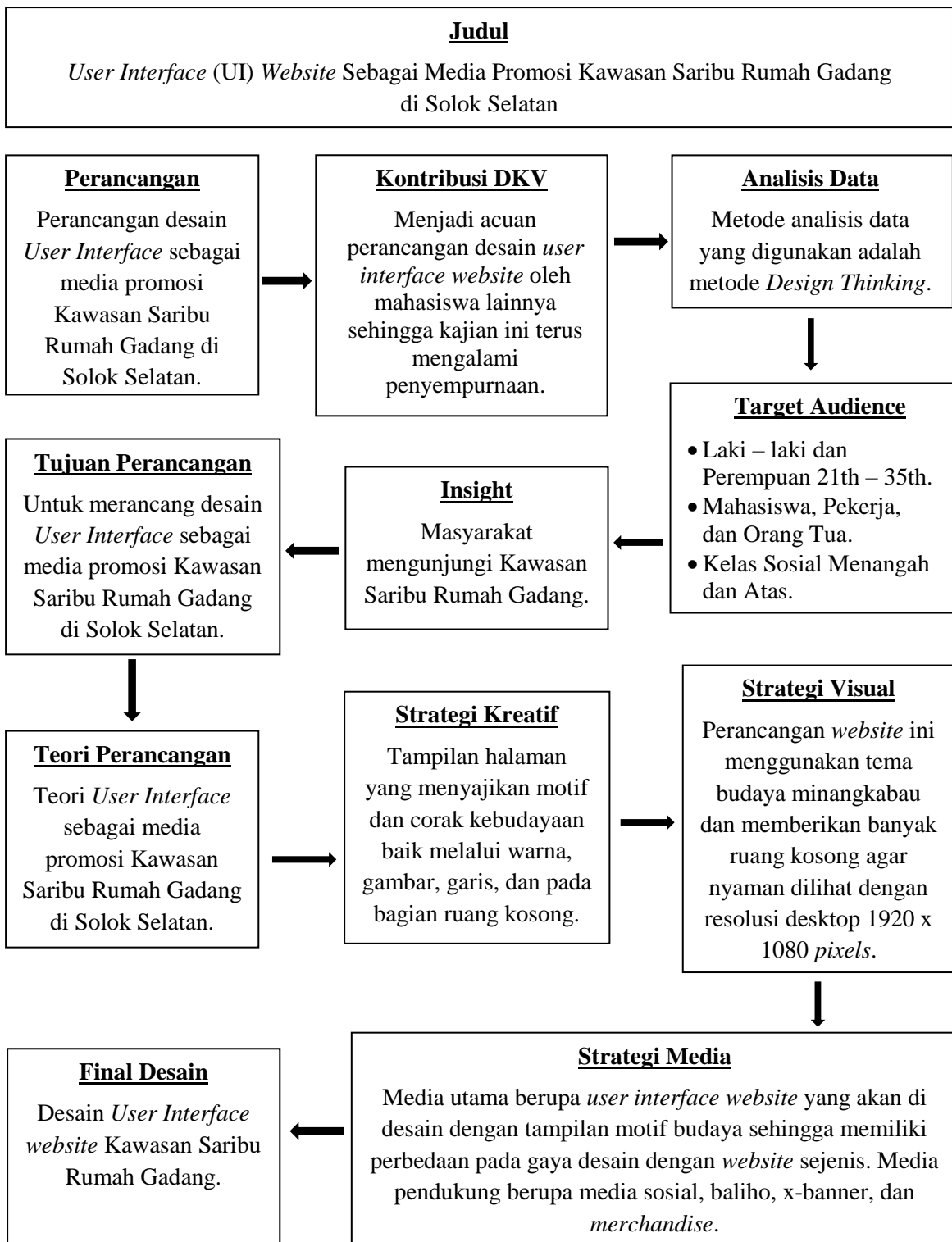
USP merupakan strategi kreatif yang melihat keunggulan suatu objek dari pesaingnya, yang akan dijadikan pembeda. Sehingga USP dari Kawasan Saribu Rumah Gadang adalah terdapat ratusan rumah gadang dalam satu kawasan dan terdapat wisata minat khusus yaitu wisata mototrail dan wisata berburu.

### **3.3.8** *Positioning*

*Positioning* Kawasan Saribu Rumah Gadang adalah menjadi rumah arkeologi adat dan budaya Minangkabau. Untuk meningkatkan daya tarik dan minat kunjungan wisatawan ke Kabupaten Solok Selatan khususnya Kawasan Saribu Rumah Gadang, penulis akan membuat media promosi *website* dengan *user interface* yang menarik bagi wisatawan.



### 3.4 Kerangka Perancangan



### 3.5 Jadwal Kegiatan

	Kegiatan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Pengumpulan Data	■	■	■							
2	Penyusunan Proposal		■	■	■						
3	Analisis Data		■	■	■	■					
4	Revisi Proposal		■	■	■	■	■				
5	Pengajuan Seminar Proposal					■	■				
6	Perancangan Karya						■	■	■	■	■
7	Perancangan Karya Pendukung									■	■

Table 2. Jadwal Penelitian  
(Sumber: Data Penulis)