

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif melibatkan analisis yang bersifat deskriptif, yang berarti mengumpulkan data lebih fokus pada aspek naratif daripada data berbentuk angka. Jenis data yang dikumpulkan melibatkan wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, dan dokumen resmi lainnya. Sugiono (2005) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif lebih sesuai untuk jenis penelitian yang bertujuan memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan. Secara sederhana dapat diartikan sebagai metode penelitian yang lebih cocok untuk mengeksplorasi kondisi atau situasi dari objek penelitian”. [9]

Perancangan *virtual reality* menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Tujuan utamanya adalah memastikan keakuratan data yang diperoleh dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam perancangan *Virtual Reality* Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto.

3.2 Sumber Data dan Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari lokasi penelitian atau lapangan melalui kegiatan wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian. Penelitian melakukan wawancara ataupun pengamatan langsung ke bagian pihak Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto mengenai informasi data pengunjung dan sejarah yang ada pada Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh tidak langsung melalui interaksi langsung dengan narasumber. Data jenis ini diperoleh oleh peneliti dari sumber lain dan dapat berwujud grafik, atau tabel yang mengandung informasi signifikan, seperti sensus penduduk. Pengumpulan data sekunder dapat dilakukan melalui berbagai sumber, termasuk buku, web, atau dokumen pemerintah.

Data sekunder yang digunakan oleh peneliti yaitu

1. Sejarah Museum BRI.
2. Profil Museum BRI.

3.3 Informan Penelitian

Peserta penelitian merujuk pada individu yang memiliki kapasitas untuk memberikan informasi terkait situasi tertentu, sehingga menghasilkan data yang dapat dianggap tepat dan dapat dipercaya. Informasi yang diperoleh dari peserta mencakup pernyataan, keterangan, dan data yang relevan untuk membantu peneliti memahami permasalahan penelitian. Peneliti memilih peserta berdasarkan kemampuan mereka untuk memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, terutama terkait dengan Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto.

Informan dalam penelitian ini merupakan pihak Bank Rakyat Indonesia dan salah satu pengunjung. Oleh sebab itu, informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Zahra Zephyr, Sekretaris BRI.
2. Pengunjung Museum BRI.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi adalah tindakan mengamati sebuah objek secara langsung dan terperinci untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai objek tersebut. Pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data atau evaluasi terkait objek yang sedang diuji dan diamati.

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk interaksi tanya jawab antara dua pihak, yaitu pewawancara dan narasumber, dengan maksud mendapatkan data, keterangan, atau pendapat mengenai suatu hal. Menurut Sutrisno Hadi (1989:192). [10] wawancara adalah suatu percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini, peneliti dan responden berkomunikasi langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi lisan dan mengumpulkan data mengenai sejarah tujuan yang dapat memberikan klarifikasi terhadap permasalahan penelitian.

3.4.3 Dokumentasi

Dalam penelitian ini, sumber dokumentasi terdiri dari dokumen-dokumen resmi dan data visual yang berasal dari Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto, serta hasil pencarian di internet. Beberapa dokumen yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti melibatkan hal-hal berikut.

1. Data Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto.
2. Sejarah Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto.

3.5 Target Audiens

- a. Geografis
Bertempat tinggal di Banjarnegara, Purbalingga, Cilacap, Kebumen, dan dalam Purwokerto.
- b. Demografis
 - Jenis Kelamin: Laki- laki dan Perempuan
 - Usia : 15 – 24 Tahun
 - Kelas Sosial : Semua Kalangan
 - Pendidikan : SMA & Mahasiswa
- c. Psikografis
Dekat dengan teknologi, media sosial, dan mengikuti *trend*.
- d. *Behaviour*
Memiliki rasa ingin tahu untuk peninggalan sejarah.

3.6 Identifikasi Data

1. Profil Museum Bank Rakyat Indonesia

- Nama : Museum BRI.
- Deskripsi : Museum Bank Rakyat Indonesia merupakan Bank Pertama Indonesia yang memiliki peninggalan bersejarah perkembangan bank di Indonesia.
- Tanggal terbentuk : 16 Desember 1895
- Akun Media Sosial : Instagram

2. Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto

Museum Bank Rakyat Indonesia merupakan Bank Pertama di Indonesia yang berada di Purwokerto, berlokasi di Jl. Jend. Soedirman No.57, Kedungwuluh, Kabupaten Banyumas. Museum BRI didirikan oleh Patih Raden Aria Wiriatmadja pada tanggal 16 Desember 1895. Di museum ini, terdapat banyak koleksi berupa barang dan peralatan yang sebelumnya digunakan dalam operasional Bank BRI. Koleksi tersebut

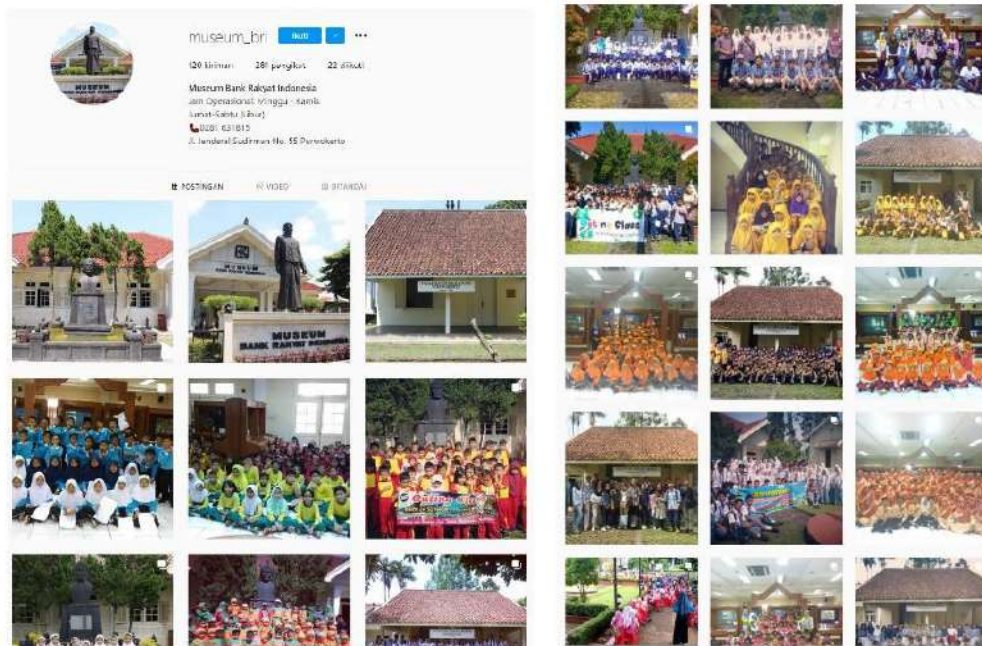
mencakup mesin pembukuan dari berbagai merek, pesawat telepon peti besi, lemari besi, mesin penghitung uang, dan peralatan lainnya. Selain itu, museum ini juga menyimpan koleksi uang lama dari beberapa negara. Terdapat pula diorama yang menggambarkan berbagai suasana di bank, pasar dan situasi pada masa lampau.

3. Data Visual



Gambar 3.1 Museum Bank Rakyat Indonesia

4. Media yang ada



Gambar3.2 Instagram Museum Bank Rakyat Indonesia

3.7 Studi Komparasi

Tujuan dari melakukan studi perbandingan adalah untuk mengenali jenis media yang digunakan dalam perbandingan dan meneliti media apa saja yang telah digunakan sebelumnya.

3.7.1 Museum Kebangkitan Nasional

3.7.1.1 Data Museum

Nama : Museum Kebangkitan Nasional

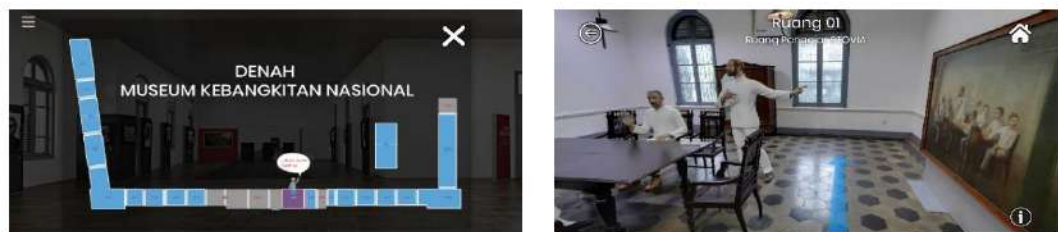
Alamat : Jl. Dr. Abdul Rahman Saleh No.26,
RW.5, Senen, Kec. Senen, Kota
Jakarta Pusat, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta

3.7.1.2 Museum Kebangkitan Nasional

Museum Kebangkitan Nasional awalnya adalah STOVIA, sebuah sekolah kedokteran yang didirikan oleh Belanda dengan tujuan menyediakan pendidikan untuk orang-orang bumiputera dari berbagai daerah di Indonesia. Kemudian, sekolah tersebut diubah menjadi Museum Sejarah. Museum ini memiliki beragam koleksi sejarah dengan total 2.042 item. Untuk media yang sudah digunakan pada Museum Kebangkitan Nasional berupa *Virtual Reality* dan Instagram. Museum Kebangkitan Nasional memiliki visual di dalam *virtual reality* menampilkan beberapa ruangan bersejarah beserta alat peninggalan yang berupa fotografi 360 yang dapat dilihat dari beberapa sisi. Kekurangan dalam *virtual reality* museum ini yaitu pembuatan *virtual tour* yang *simple* dengan penggunaan denah yang menunjukkan masing-masing lokasi sejarah yang dapat kita pilih untuk masuk ke lokasi tersebut, tetapi tidak adanya penjelasan lengkap tentang sejarah tersebut, karena yang ditampilkan hanya nama tempatnya saja.

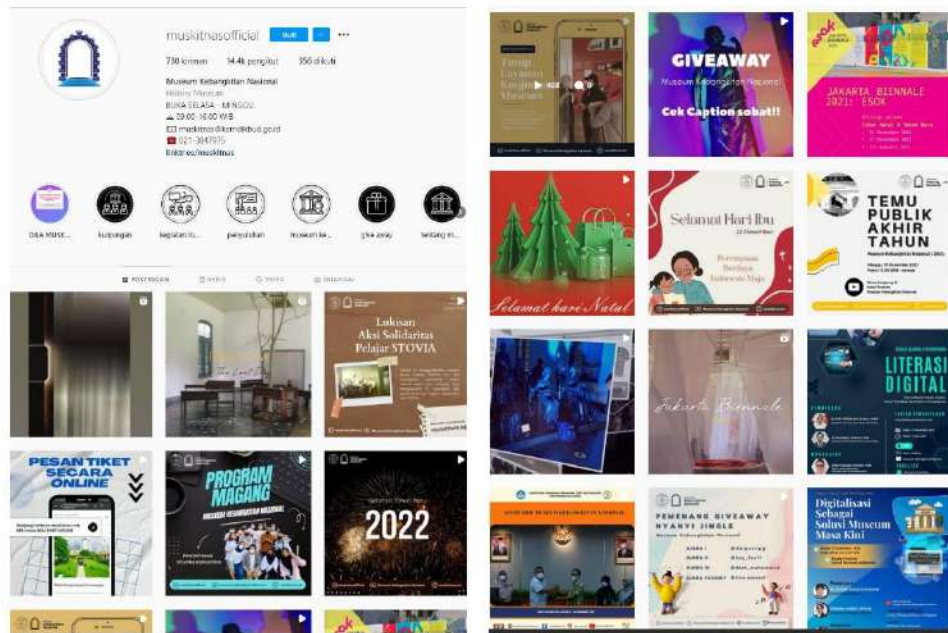
3.7.1.3 Media yang ada

Virtual Reality



Gambar 3.3 Virtual Reality Museum Kebangkitan Nasional

Instagram



Gambar 3.4 Instagram Museum Kebangkitan Nasional

3.7.1.4 Data Visual



Gambar 3.5 Museum Kebangkitan Nasional

Sumber : <https://museumnusantara.com/museum-kebangkitan-nasional/>

3.7.2 Museum Basoeki Abdullah

3.7.2.1 Data Museum

Nama	: Museum Basoeki Abdullah
Alamat	: Jl. Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia
Telepon	: (021) 7698926

3.7.2.2 Museum Basoeki Abdullah

Museum Basoeki Abdullah didirikan pada 25 September 2001 sesuai dengan wasiat Basoeki Abdullah yang meninggal dunia pada 5 November 1993. Berdasarkan wasiatnya. Museum ini menampilkan beragam koleksi asli, termasuk lukisan, patung, alat musik, foto, buku, dan ruang memorial. Total koleksi pribadi Basoeki Abdullah mencapai 720 item. Untuk media yang sudah digunakan pada Museum Basoeki Abdullah berupa *Virtual Reality* dan Instagram. Museum Museum Basoeki Abdullah memiliki visual di dalam *virtual reality* menampilkan beberapa ruangan yang menampilkan beberapa lukisan beserta peninggalan lainnya yang dibuat menjadi fotografi 360. Kekurangan dalam *virtual reality* museum ini yaitu pembuatan *virtual tour* kurang menunjukkan informasi mengenai masing-masing benda sejarah, hanya menampilkan informasi berupa gambar lukisanya beserta nama dan ukurannya.

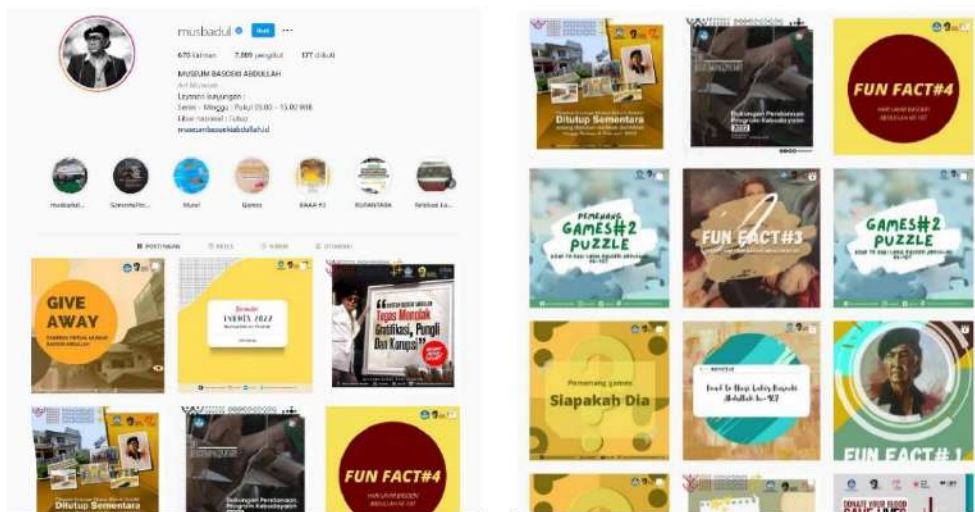
3.7.2.3 Media yang ada

1. Virtual Reality



Gambar 3.6 Virtual Reality Museum Basoeki Abdullah

2. Instagram



Gambar 3.7 Instagram Museum Kebangkitan Nasional

3. Data Visual



Gambar 3.8 Museum Basoeki Abdullah

Sumber : <https://travel.kompas.com/read/2020/07/04/102000027/catat-protokol-kesehatan-museum-basoeki-abdullah>

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis SWOT

Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis SWOT untuk menganalisis Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto dari segala sisi kelebihan, kekurangan dan ancaman.

	<p><i>Strength :</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Kelengkapan benda sejarah perkembangan bank pada museum.2. Sebagai bank pertama di Indonesia.3. Masih mempertahankan arsitektur lamanya untuk menjaga eksistensi terhadap perubahan zaman.	<p><i>Weakness :</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Tidak adanya perawatan secara berkala.2. Memiliki jumlah pengunjung yang sedikit.3. Tidak terdapat <i>tourgate</i> yang menjelaskan bagian museum.4. Minimnya media publikasi di Museum
--	--	--

		terhadap masyarakat luar
<p><i>Opportunity:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat dijadikan sebagai sarana edukasi. 	<p>Strategi SO:</p> <p>Memberikan beberapa informasi yang edukatif kepada masyarakat umum mengenai perkembangan sejarah bank pertama di Indonesia, terlebih lagi kelengkapan benda sejarah yang dimiliki oleh Museum Bank Rakyat Indonesia akan menambah daya Tarik.</p>	<p>Strategi WO:</p> <p>Merancang sarana pendukung yang dapat meningkatkan jumlah pengunjung Museum Bank Rakyat Indonesia dengan memanfaatkan teknologi Virtual Reality sebagai bentuk informasi dalam era digital.</p>
<p><i>Threats:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak adanya pembaharuan terhadap museum mengenai fasilitas penunjang sehingga terlihat monoton. 2. Tidak adanya biaya tiket masuk. 	<p>Strategi ST:</p> <p>Membuat pembaruan terhadap fasilitas di Museum Bank Rakyat Indonesia dengan mempertahankan arsitektur lamanya, agar tidak menghilangkan identitas museum.</p>	<p>Strategi WT :</p> <p>Merancang media Virtual Reality untuk masyarakat dalam menerima informasi sejarah yang ada didalam Museum Bank Rakyat Indonesia, tanpa harus berkunjung ke museum tersebut.</p>

Tabel 3.1 Analisis SWOT Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto

3.9 Kesimpulan Studi Komparasi

Berdasarkan studi komparasi yang telah dilakukan maka:

1. Tempat-tempat yang bisa dijadikan *objek virtual reality* adalah di Museum Bank Rakyat Indonesia yaitu Peninggalan sejarah perkembangan bank di Indonesia. Untuk objek Museum

Kebangkitan Nasional dan Museum Basoeki Abdullah yaitu Peninggalan benda sejarah.

2. Dengan media yang digunakan dari masing-masing museum yaitu:
 - a. Museum Bank Rakyat Indonesia
Instagram
 - b. Museum Kebangkitan Nasional
Virtual Reality dan Instagram
 - c. *Museum Basoeki Abdullah*
Virtual Reality dan Instagram

3.9.1 Unique Selling Proposition

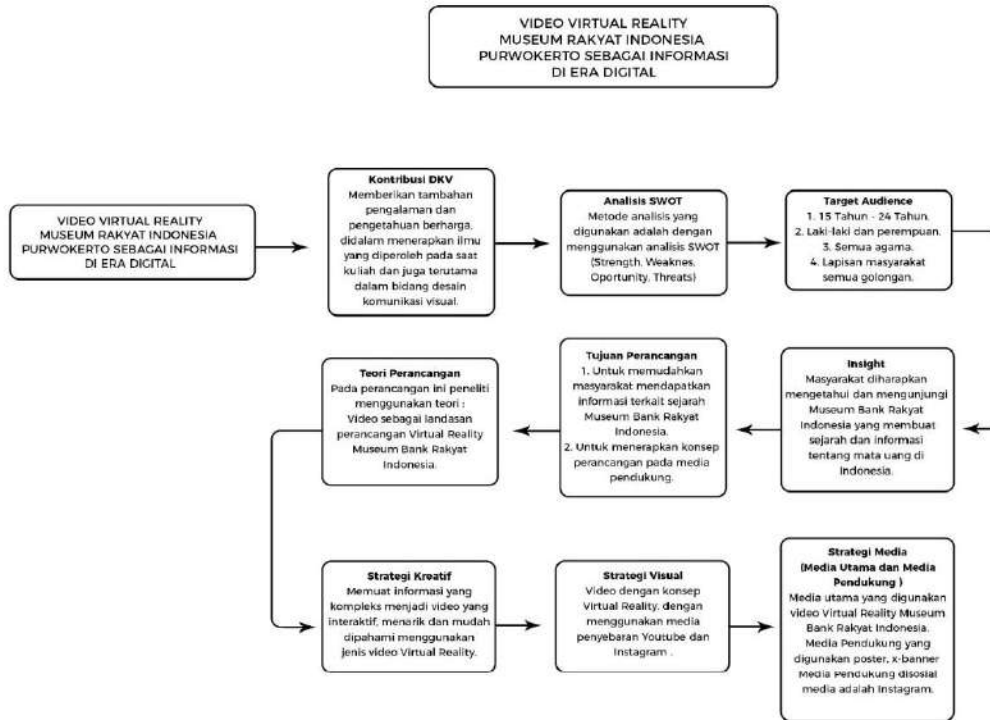
USP atau *unique selling proposition* yang ingin ditunjukkan adalah Museum Bank Rakyat Indonesia memiliki sejarah bank di Indonesia yang dapat menjadi informasi tentang perkembangan mata uang di Indonesia. Hasil yang didapatkan jika berkunjung ke Museum Bank Rakyat Indonesia adalah pengalaman wisata museum dimana wisatawan dapat benar-benar memahami untuk mengetahui sejarah bank dan keunikan museum. Dengan menunjukkan keunikan objek peninggalan sejarah mata uang melalui media *virtual reality*, hal itu bisa dijadikan media alternatif bagi Museum Bank Rakyat Indonesia sendiri.

3.9.2 Positioning

Positioningnya ialah merancang *virtual tour* Museum Bank Rakyat Indonesia dengan menggunakan media *virtual reality* untuk menciptakan image bahwa museum Bank Rakyat Indonesia adalah tempat wisata yang dapat memberikan informasi tentang sejarah bank pertama dan perkembangan mata uang di Indonesia. Dari

perancangan *virtual reality* ini selain informatif, penulis bertujuan menciptakan suasana yang sesuai dengan objek penelitian melalui penggunaan teknologi virtual reality, sehingga para pengunjung dapat memperoleh informasi secara tidak langsung mengenai Museum Bank Rakyat Indonesia. Teknologi ini diharapkan menjadi alternatif media yang memenuhi kebutuhan informasi pengunjung dan juga memberikan pengalaman yang membedakan museum ini dari tempat wisata museum lainnya.

3.10 Kerangka Peneliti



Tabel 3.2 Kerangka Penelitian

Sumber : Peneliti

3.11 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian untuk kegiatan produksi *Virtual Reality* Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto dilakukan selama 5 bulan dengan detail kegiatan seperti terlihat dalam table 3.3.

KEGIATAN	BULAN
Perancangan Video	Juli
Persiapan Kru, Alat, Produksi, Lokasi	Agustus
Pra Produksi	Agustus
Produksi	September
Pasca Produksi	Oktober

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian