

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Desain Thingking

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking karena metode ini berorientasi pada pengembangan produk informasi yang usable dan berbasis kebutuhan pengguna (*user-centered design*). Design Thinking merupakan metode inovasi yang menempatkan pengguna (manusia) sebagai pusat proses desain sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan, aplikatif, dan bermanfaat (Brown, 2009).

Dalam konteks Ilmu Perpustakaan dan Informasi, pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Human-Centered Design* yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan pengguna sebelum merancang produk informasi (Norman, 2013). Menurut Fisher dan Durrance (2003), dalam layanan perpustakaan, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan konteks pengguna merupakan kunci dalam menciptakan produk informasi yang efektif, dapat diakses, dan bermanfaat bagi komunitas pengguna.

Adapun tahapan yang dilalui dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

3.1.1 Emphatize

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian kepada pengguna melalui beberapa sistematika yaitu observasi, wawancara dan kuesioner serta studi kepustakaan. Tujuan tahapan ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam memahami konteks promosi yang ada serta diketahui kebutuhan secara tepat sasaran. Hasil yang didapat bisa berdasarkan informasi yang diperoleh ketika di lapangan. Peneliti melakukan pengamatan dengan langsung ke tempat penelitian yaitu kelompok silek minang sakti dalam periode agustus 2024 yang berlokasi di Jl. Lubuk gajah kelurahan pisang kecamatan pauh kota padang provinsi Sumatra barat. Yang Dimana di dapatkan partisipasi yaitu guru silek , asisten guru dan pemuda yang tinggal di sekitar sanggar silek minang sakti.

3.1.2 Define (Analisis Kebutuhan)

Tahapan ini berupa kegiatan penetapan dan pendefinisian hal-hal yang menjadi syarat dilakukannya suatu pengembangan. Tahap ini berisi analisis yang dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengunjung sehingga diperoleh hasil produk yang efektif dan efisien. Pada tahapan analisis kebutuhan hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu analisis kebutuhan target audiens serta analisis ide dan konsep.

Pada analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dengan kendala apa saja yang dihadapi dalam melakukan pelestarian Gerakan silek di perguruan minang sakti kecamatan pauh kota padang sehingga bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan kedepannya. Hal ini bertujuan agar dapat menghasilkan produk informasi.

dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru silek dan asisten guru, yang mereka menyampaikan bahwa penurunan minat remaja yang ingin belajar silek dikarenakan remaja sekarang lebih sibuk dengan gadget ketimbang ikut Latihan silek. maka dari itu peneliti mengangkat ide untuk membuat Rancangan Indeks Gaya Gerakan Silek Minang Sakti melalui Pendekatan Design Thinking dalam Konteks Pelestarian Pengetahuan Budaya.

3.1.3 Ideate (Peramuan Konsep)

Setelah analisis kebutuhan diperoleh, maka selanjutnya dilakukan analisis konsep yang akan disajikan kepada pengunjung. Analisis konsep ini bertujuan agar proses pengembangan produk yang dilakukan berjalan searah dan sistematis sesuai alur yang sudah dibuat. Penentuan tujuan penggunaan menjadi salah satu hal yang penting dilihat karena berkaitan dengan manfaat yang diberikan (Wijaya & Mustamu, 2013).

Pada penelitian ini analisis konsep akan berdasarkan konsep rancangan indeks yang akan dibuat sesuai dengan alur Gerakan silek

minang sakti. Jadi, konsep indeks yaitu dalam bentuk buku panduan indeks gaya Gerakan silek minang sakti kecamatan pauh kota padang

3.1.4 Perancangan (Prototype)

Setelah analisis kebutuhan pengunjung dan konsep dilakukan. Langkah selanjutnya adalah membuat visualisasi ide dan gagasan yang sudah diperoleh sebelumnya. Tahapan selanjutnya yakni ide dan gagasan tersebut dituangkan dalam storyboard yang dapat menggambarkan scenario alur cerita dalam bentuk teks dan gambar yang dapat menunjukkan kerangka buku yang akan di buat. (Moriarty, Mitchell, & Wells, 2019).

Tahap ini merencanakan model buku indeks gaya Gerakan silek kelompok minang sakti kecamatan pauh kota padang, yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna potensial serta didasarkan berdasar kajian teori pembuatan produk indeks. Perancangan pada penelitian ini akan dilakukan pada sketsa *storyboard* dan *script* atau naskah. Pada tahapan design ini akan dilakukan tahapan pengumpulan data, perancangan sketsa konsep, sketsa *storyboard* dan rancangan naskah.

3.1.5 Pengujian (Testing)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian kepada rancangan awal produk yang sudah dibuat. Tahap pengujian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui validasi ahli media dan ahli materi, tujuannya agar produk dapat di validasi sebelum di uji kepada skala yang lebih besar sehingga pada. Setelah rancangan produk disetujui, selanjutnya dilakukan uji coba pada masyarakat yakni melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahapan uji coba lapangan ini dilakukan setelah melalui validasi dari ahli lalu selanjutnya pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (Haviz, 2013). Tahapan pengujian ini dilakukan

dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data atau instrument penelitian ini merupakan alat yang dipakai untuk mengukur fenomena yang terjadi di lapangan. Alat pengumpulan data penelitian merupakan sarana yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar komprehensif, efektif dan efisien. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang akan dilakukan pengamatan oleh peneliti (Sugiyono, 2014). Jadi, yang dapat disimpulkan adalah Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menginterpretasikan data hasil uji coba produk yang akan dilakukan pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa pedoman wawancara dan angket.

3.2.1 Wawancara

Pada penelitian ini pedoman wawancara ditujukan kepada guru silek dan Masyarakat pauh. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait minat remaja dalam mengikuti pelatihan silek pada perguruan tinggi sakti. Pedoman Wawancara ini digunakan pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan kepada dua orang guru silek , satu asisten guru silek ,dan beberapa orang pemuda yang tinggal di kelurahan pisang kecamatan pauh kota padang.

3.2.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang akan memberikan serangkaian pertanyaan secara lisan ataupun tulisan yang akan diajukan kepada informan untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan angket untuk pengumpulan data ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna potensial.

3.2.3 3) Interaksi dengan pengguna

Metode ini melibatkan keterlibatan langsung peneliti dalam berbagai aktivitas bersama pengguna atau responden. Dalam prosesnya, peneliti menjalin komunikasi aktif untuk menggali pengalaman, kebutuhan, serta pandangan mereka terkait topik penelitian. Bentuk interaksi ini bisa berupa diskusi kelompok, survei sederhana, forum, atau sesi umpan balik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara lebih mendalam bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, layanan, atau lingkungan yang sedang dikaji.

Interaksi pengguna dalam proses co-design dilaksanakan dalam rentang waktu penelitian yang dimulai pada 28 Agustus 2024 hingga 25 Januari 2025. Peneliti melakukan serangkaian sesi interaksi yang terdiri dari:

Observasi langsung (1 kali) pada tanggal 28 Agustus 2024 di lokasi sasaran Silek Minang Sakti di Kecamatan Pauh, Kota Padang, untuk memetakan aktivitas peserta serta interaksi antar praktisi silek.

Wawancara mendalam (2 kali per responden) pada tanggal 5 dan 15 September 2024 dengan guru silek, asisten pelatih, dan remaja setempat yang aktif maupun yang sudah tidak aktif berlatih, dengan tujuan menggali kebutuhan mereka terkait dokumentasi gerakan silek.

Diskusi kelompok terfokus (focus group discussion/FGD) (1 kali) pada 25 Januari 2025. dengan 5-7 orang yang terdiri dari guru silek, praktisi, dan anggota komunitas sanggar, untuk mendalami keinginan mereka terhadap bentuk dan isi indeks gerakan yang akan dikembangkan.

3.3 Proses Desain

Salah satu metode pengumpulan data adalah angket, Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang akan memberikan serangkaian pertanyaan secara lisan ataupun tulisan yang akan diajukan kepada informan untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan angket untuk

pengumpulan data ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna potensial.

1. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini meliputi aspek desain tampilan, keterbacaan, keefektifan, dan kelengkapan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk validasi ahli media diadopsi dari penelitian Yang dilakukan oleh Rizky Alhamid Syam, (2024) “Rancangan Indeks Beranotasi Mitos Ungkapan Kepercayaan Masyarakat Kecamatan Basa Ampek Balai Tapan Kabupaten Pesisir Selatan” memodifikasi dan menyesuaikan kisi-kisi tersebut dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan saat ini.

No	BUTIR SOSIAL	PENILAIAN			
		A	B	C	D
1	Kemenarikan Desain Cover				
2	Kemenarikan Desain Kata pengantar				
3	Kemenarikan Desain Daftar Isi				
4	Kemenarikan Desain Pendahuluan				
5	Kemenarikan Desain latar belakang				
6	Kemenarikan Desain Petunjuk Pengguna				
7	Kemenarikan Desain Isi				
8	Kemenarikan Desain Glosarium				
9	Kemenarikan Desain Profil Penulis				

Tabel 3.1 kisi-kisi validasi ahli konten desain rancangan produk

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian			
			A	B	C	D
1	Tampilan	Penggunaan Warna				
		Penggunaan Gambar				
		Penggunaan Warna Font				
2	Teks	Penggunaan Font				
		Penggunaan Ukuran Font				
		Penulisan sesuai EYD				
3	Produk	Keefektifan				
		Tingkat kemenarikan				
		<i>To The Point</i>				
4	Manfaat	Membantu Pelestarian				
		Pengenalan Kebudayaan				

Tabel 3.2 kisi-kisi validasi ahli konten rancangan produk

2. Angket Validasi Ahli Materi

Pada angket validasi ahli materi terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek materi, penggunaan bahasa, dan kesesuaian produk indeks.

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Kejelasan gerakan					
		Kemudahan pemahaman					
		Kemenarikan menarik					
2	Penggunaan Bahasa	Kesesuaiaan dengan EYD					
		Kejelasan Bahasa					
		Kemudahan pemahaman Bahasa					

3	Kesesuaiaan	Kevalidan produk					
	Produk	Keefektifan Produk					
	Indeks	Kepraktisan Produk					

Tabel 3.3 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi

3. Angket Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Pada angket uji coba kelompok besar dan kecil atau biasa disebut uji coba lapangan didukung oleh beberapa aspek yaitu visual, teks, media, dan manfaat.

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Ketepatan Cover					
		Kemenarikan Cover					
		Kejelasan Gambar					
		Kejelasan Warna Gambar					
		Jenis dan Huruf Mudah Dibaca					
		Kesesuaiaan Ukuran Produk					
2	Isi	Kejelasan Materi					
		Isi Sesuai dengan Judul					
		Kesederhanaan Penyajian Isi					
		Runtutnya Isi					
3	Keterbacaan	Bahasa Lugas					
		Keterbacaan Tulisan					
		Komunikatifnya Bacaan					
		Pembahasan Langsung Kearsaran					

		Kalimat Mewakili Informasi					
4	Manfaat	Membantu Pelestarian					
		Sebagai Sumber informasi					
		Membantu mempelajari silat					
		Memudahkan mencari pengetahuan silat					

Daftar Tabel 3.4 kisi-kisi Uji Coba Lapangan

1.4. Subjek Penelitian / Partisipan

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yang dipilih secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung mereka dengan penelitian ini. Subjek penelitian ini terdiri dari beberapa kategori berikut:

Guru Silek Minang Sakti dengan Kriteria Guru utama yang aktif mengajar di Sasaran Minang Sakti Pauh Kota Padang. Dengan Jumlah 1 orang guru utama dan 1 orang asisten pelatih. Yang memiliki Peran sebagai Memberikan masukan terkait materi gerakan, validasi isi produk, serta umpan balik pada prototipe indeks yang dikembangkan.

Praktisi Silek Minang Sakti (Remaja dan Dewasa) dengan Kriteria Remaja atau dewasa yang pernah atau sedang berlatih di Sasaran Minang Sakti, dengan rentang usia 15–25 tahun. Yang Jumlah: 5–7 orang. Yang memiliki Peran sebagai Memberikan umpan balik mengenai kejelasan ilustrasi, kemudahan penggunaan produk, serta relevansi indeks dengan kebutuhan pengguna.

Ahli Media dan Ahli Materi dengan Kriteria Ahli Media: Dosen atau praktisi desain komunikasi visual/media informasi. Ahli Materi: Akademisi atau praktisi di bidang seni bela diri tradisional (khususnya Silek Minang). Yang BerJumlah: 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Yang BerPeran

Memberikan validasi ahli terhadap rancangan produk indeks, termasuk aspek visual dan materi.

Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2014). Teknik ini dipilih agar partisipan benar-benar relevan dengan konteks penelitian, yakni mereka yang memiliki pengalaman langsung atau keahlian yang berkaitan dengan materi yang dikembangkan. Dengan demikian, partisipasi mereka dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi maksimal dalam proses validasi, evaluasi, serta pengembangan produk indeks gaya gerakan Silek Minang Sakti yang berbasis user-centered design sesuai prinsip Design Thinking.

3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sasaran Silek Minang Sakti, Jl. Lubuk Gajah, Kelurahan Pisang, Kecamatan Pauh, Kota Padang, Sumatera Barat. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat kegiatan latihan Silek Minang Sakti yang memiliki gaya gerakan khas dan aktif melestarikan seni bela diri tradisional Minangkabau.

Penelitian dilaksanakan pada periode Agustus 2024 hingga Januari 2025, dengan rincian sebagai berikut: Pada 28 Agustus 2024 dilakukan Observasi awal dan wawancara pendahuluan dengan guru silek, asisten pelatih, serta remaja praktisi. Dan dilanjutkan pada tanggal 05 dan 15 September 2024 dilakukan Pengumpulan data kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan, dan analisis konsep rancangan indeks. Dan pada tanggal 25 Januari 2025 dilakukan Diskusi kelompok terfokus (focus group discussion/FGD) dengan 5-7 orang yang terdiri dari guru silek, praktisi, dan anggota komunitas sanggar, untuk mendalami keinginan mereka terhadap bentuk dan isi indeks gerakan yang akan dikembangkan.

Dengan pemilihan lokasi dan rentang waktu ini, penelitian diharapkan dapat berjalan efektif sesuai tujuan penelitian dan prinsip user-centered design pada pendekatan Design Thinking.

3.6 Evaluasi Prototipe

Adapun teknik analisis data yang dilakukan ialah menggunakan teknik skala likert dimana akan melakukan pengukuran hingga penghitungan dalam indikator sikap, persepsi, serta pendapat seseorang dalam terkait indeks yang dibuat (Sugiyono, 2019). Kemudian melakukan perbaikan terhadap produk, sehingga judul yang dibuat yaitu rancangan indeks gaya Gerakan silek kelompok minang sakti kecamatan pauh kota padang. Dalam memperoleh penilaian maka digunakan teknik skala likert dilakukanlah dengan memberikan sebuah form yang berisikan 5 jawaban penilaian dimana sebagai berikut:

Skor	Rincian
1	Sangat tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert

Dengan adanya teknik diatas maka diadakan sebuah perbandingan jumlah dari pilihan yang telah diisi oleh sampel uji coba produk rancangan indeks gaya Gerakan silek kelompok minang sakti kecamatan pauh kota padang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase skor yang dicari (dengan pembulatan hasil)

$\sum R$: Jumlah Jawaban yang diberikan oleh validator ahli

N : Jumlah skor maksimal atau ideal

Capaian serta hasil dari penilaian kelayakan dari produk yang sudah diperoleh akan dijadikan sebagai pertimbangan akan kelayakan produk indeks yang dibuat. Maka dari itu kelayakan produk rancangan indeks akan dinyatakan layak atau tidaknya dengan menggunakan rumus penilaian seperti berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

$$P = \text{Hasil Persentase Kelayakan}$$

Perolehan jumlah nilai dari angket kemudian akan dicari reratanya dan di konversikan kedalam bentuk pernyataan untuk menentukan tingkat kelayakannya. Berikut jumlah persentase skornya:

Persentase	Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
0%-40%	Sangat Kurang Layak

Tabel 3.6 Batas Kelayakan

Dalam menentukan tingkat kelayakan produk akan dijadiakannya table diatas sebagai komposisi kelayakannya, dimana dapat dinyatakannya produk ini layak atau valid maka harus memperoleh point persentase 61 dimana point tersebut dinyatakan sebagai layak atau valid.