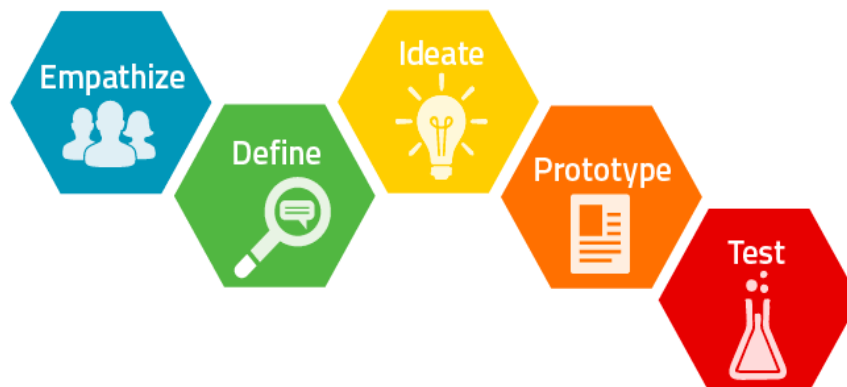


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan *Desain thinking*

Dalam penelitian ini, digunakan metode *Desain thinking*, dimana *Design thinking* itu merupakan pendekatan yang umum dipakai dalam proses perancangan aplikasi, di mana fokusnya tidak hanya pada pengembangan desain secara teknis, tetapi juga pada pengaruh emosional, estetika, dan interaksi yang tercipta antara sistem dengan penggunanya (Fauzi & Sukoco, 2019). *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (Sari dkk., 2020). Adapun tahapan yang dilalui oleh penelitian ini yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* and *test* (Clarke, 2020). Adapun rincian tahapan yang dilalui yaitu sebagai berikut.



(Sumber : Ferdian Ahmad, 2019)

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Setiap tahapan proses ini dirancang untuk menghasilkan inovasi, dimulai dengan tahap *Emphatize*, yang bertujuan mengumpulkan data mengenai masalah-masalah yang ada di lapangan. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis pada tahap *Define* untuk mengelompokkan masalah-masalah yang ditemukan dan melakukan analisis mendalam guna menentukan solusi yang tepat. Tahap berikutnya, *Ideate*, adalah tahap perumusan konsep yang akan digunakan untuk mencapai tujuan. Selanjutnya, tahap *Prototype* atau perancangan dilakukan, di

mana ide dan konsep tersebut dikembangkan menjadi *Website* Tradisi Lokal Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat.

Alasan *Design Thinking* dipilih adalah karena cocok untuk model pengembangan produk informasi dan proses pengembangan *Website* Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat yang merupakan tradisi lokal yang sarat akan nilai budaya dan ingatan masyarakat, sehingga *Design Thinking* menempatkan seniman sebagai pemilik pengetahuan dan generasi muda sebagai calon pengguna di pusat proses perancangan (Brown, 2008). Pendekatan ini memastikan produk digital tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga dapat diterima secara sosial-budaya.

3.1.1 *Emphatize* (Pengumpulan Data)

Salah satu tahapan awal *dalam design thinking* adalah *empathy*, yaitu tahapan yang berpusat untuk memahami secara mendalam kondisi, pengalaman, dan kebutuhan target pengguna. Agar desainer dapat memahami kebutuhan, masalah, dan perspektif emosional pengguna, proses ini melibatkan pengalaman langsung dan observasi. 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.

Hasil dari tahap *empathize* menjadi dasar bagi peneliti untuk memahami permasalahan utama yang dihadapi masyarakat dalam upaya pelestarian Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti mengidentifikasi kebutuhan masyarakat terhadap media digital yang mampu mendokumentasikan dan menyebarluaskan informasi mengenai pengetahuan budaya tentang Kesenian *Ronggiang*. Temuan di lapangan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan dirumuskan menjadi fokus permasalahan pada tahap *define*. Dengan demikian, tahap *empathize* tidak hanya berfungsi sebagai proses pengumpulan data, tetapi juga sebagai upaya memahami Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat dari sudut pandang para pelaku seni, tokoh adat, dan masyarakat, sehingga solusi yang dikembangkan berupa *website* digitalisasi Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung pelestarian budaya di era digital.

3.1.2 *Define* (Analisis Kebutuhan)

Setelah tahap *emphaty*, dilanjutkan dengan tahapan kedua yaitu mendefinisikan masalah yang perlu diselesaikan. Tahap ini mencakup proses perumusan dan penetapan berbagai kriteria dasar yang menjadi landasan utama dilaksanakan suatu pengembangan. Setelah kita memahami dan mendapatkan informasi dengan cara empati pada tahapan *empathize* dengan menganalisis masalah dari informasi yang sudah didapatkan untuk merumuskan *Problem statement* atau pernyataan yang jelas dan spesifik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan masalah yang terjadi dilapangan sehingga dapat ditemukan solusi atas masalah yang ditemui (Nurhalim & Puspita, 2021). Tahapan *define* ini bertujuan untuk memastikan bahwa masalah yang diidentifikasi benar- benar mencerminkan kebutuhan dan hambatan utama yang dihadapi oleh pengguna. Dengan menentukan spesifikasi kebutuhan informasi bagi generasi muda di Pasaman Barat agar mereka tertarik kembali pada Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat.

3.1.3 *Ideate* (Perumusan Konsep)

Setelah analisis kebutuhan diperoleh, tahap selanjutnya melakukan analisis konsep yang akan disajikan kepada pengguna. *Ideate* merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama “*Empathize*” sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain (F. E. Putri & Zelvia, 2024). Analisis konsep ini bertujuan agar proses pengembangan model digitalisasi berjalan secara terarah, terstruktur, dan sistematis sesuai alur yang telah dirancang. Pada penelitian ini, analisis konsep dikembangkan berdasarkan skema *knowledge capture* Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat yang disajikan melalui platform *website* . Konsep platform ini berfokus pada penyediaan informasi kebudayaan yang terstruktur, meliputi dokumentasi audio-visual ragam gerak, transkripsi dan makna pantun, instrumen musik, hingga konteks sejarah serta nilai filosofis tradisi. Dengan demikian, sistem yang dibangun dapat berfungsi secara optimal sebagai media

preservasi digital sekaligus sarana edukasi kebudayaan bagi masyarakat dan generasi muda.

3.1.4 *Prototype* (Perancangan)

Tahap *Prototype* merupakan tahap menerjemahkan ide atau gagasan ke dalam bentuk nyata atau model awal yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan solusi. *Prototype* dibuat secara sederhana dan kemudian diuji untuk memperoleh masukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan secara berulang sampai diperoleh solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Brown, 2008). Tahap ini bertujuan untuk mengubah ide-ide yang dihasilkan sebelumnya menjadi bentuk konkret yang dapat diuji dan dievaluasi. Dalam tahap ini, peneliti menciptakan versi awal dari solusi yang telah diusulkan. Pada tahap *Prototype*, ide yang telah dipilih pada tahap *Ideate* diwujudkan dalam bentuk rancangan awal *website* digitalisasi yang memungkinkan pengguna untuk mencoba solusi sebelum dikembangkan, hingga produk yang dapat diuji oleh pengguna secara langsung.

3.1.5 *Testing* (Pengujian)

Tahap terakhir dalam model *Design thinking* adalah *testing*, pada tahap ini peneliti melakukan pengujian kepada rancangan awal produk yang sudah dibuat. Tahap *testing* bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* melalui proses validasi dan uji coba pengguna. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, serta tingkat kelayakan produk sebelum dinyatakan layak digunakan sebagai media informasi, dokumentasi dan pelestarian warisan budaya. Pengujian produk meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji coba pengguna potensial. Tahapan *testing* merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk yang sudah jadi kepada pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman dalam penggunaan *website*, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan guna untuk membuat produk menjadi lebih baik lagi (Wijaya & Octafian, 2023). Tahapan *testing* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat yang ada di Nagari Parik Kecamatan Koto Balingka serta produk *website* yang dikembangkan sebagai media dokumentasi dan informasi budaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah Seniman *Ronggiang* dan pemangku adat yang memahami dan terlibat langsung dalam pertunjukkan *Ronggiang* Pasaman Barat di Nagari Parik.

1. Informan Tahap Empathize (Wawancara Awal)

Informan pada tahap empathize berjumlah tiga orang, yang merupakan Wali Nagari, pelaku seni *Ronggiang*, dan tokoh adat yang berkaitan langsung dengan Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat di Nagari Parik, Kecamatan Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat, yaitu:

1. Bapak Jornan, selaku Wali Nagari sekaligus tokoh adat di nagari Parik
2. Bapak Ajiswan, selaku seniman senior *Ronggiang* Pasaman Barat yang masih aktif menampilkan pertunjukan *Ronggiang* pada berbagai acara adat.
3. Bapak Yurnalis, selaku seniman *Ronggiang* di Nagari Parik

Ketiga informan dipilih karena memiliki pengetahuan langsung, pengalaman praktik, dan keterlibatan aktif dalam tradisi Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat. Melalui wawancara, peneliti memperoleh data mengenai bentuk pertunjukan, konteks penggunaan, fungsi sosial, serta persoalan yang dihadapi dalam pewarisan dan dokumentasi Kesenian *Ronggiang*. Data ini menjadi dasar utama dalam memahami kebutuhan masyarakat dan merumuskan arah pengembangan Model Digitalisasi Tradisi Lokal Berbasis *Knowledge capture* pada Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat.

2. Validator Ahli

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Muntashir S,Sos., M.Hum, selaku pakar media yang memiliki kompetensi dalam bidang penyajian media informasi. Validasi media difokuskan pada aspek desain tampilan, navigasi, fungsionalitas, serta kesesuaian penyajian *website*. Penilaian ini penting untuk

memastikan bahwa produk tidak hanya benar secara isi, tetapi juga efektif dan mudah digunakan oleh masyarakat sebagai media informasi budaya digital.

b. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Ajiswan, yang memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat. Validator ahli materi bertugas menilai kesesuaian materi, penggunaan bahasa, penyajian informasi, serta kemanfaatan konten yang disajikan pada *website*. Validasi materi bertujuan untuk memastikan bahwa informasi mengenai *Ronggiang* yang disajikan dalam produk tidak menyimpang dari fakta budaya dan dapat dipertanggungjawabkan secara kultural.

3. Uji Coba Pengguna Potensial (*Testing*)

Tahap pengujian produk dilakukan setelah melalui proses validasi ahli, sebagai bagian dari tahap test dalam *design thinking*. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kebermanfaatan, dan kelayakan produk dari sudut pandang pengguna langsung. Uji coba produk melibatkan pengguna potensial, khususnya generasi muda yang menjadi target utama pemanfaatan *website* ini.

a. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Test)

Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang pengguna potensial. Kelompok ini dipilih untuk memperoleh umpan balik awal terkait kejelasan informasi, kemudahan menggunakan *website*, dan keterbacaan konten. Hasil uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar perbaikan awal produk sebelum diuji pada skala yang lebih luas.

b. Uji Coba Kelompok Besar (Field Test)

Uji coba kelompok besar melibatkan 35 orang pengguna potensial, yang merepresentasikan masyarakat dan generasi muda sebagai target pengguna *website*. Melalui uji coba ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas produk dalam membantu pengguna memahami Kesenian *Ronggiang*, memperoleh informasi budaya, serta memanfaatkan *website* sebagai media dokumentasi dan pelestarian tradisi lokal.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penelitian ini melakukan observasi secara langsung pada seniman *Ronggiang* di Nagari Parik Kecamatan Koto Balingka Pasaman Barat. Penelitian ini mencakup proses identifikasi masalah dan pengumpulan informasi secara langsung di lapangan. Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati dan mencatat bagaimana Kesenian *Ronggiang* dibawakan dalam kondisi nyata. Ini mencakup struktur pertunjukan, gerak tari, permainan alat musik, lantunan pantun, penggunaan bahasa lokal, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seni pertunjukan tersebut. Agar pemahaman tentang praktik dan pengetahuan tacit Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat menjadi jelas dan mendalam, pencatatan serta dokumentasi dilakukan secara teliti untuk mendukung proses *knowledge capture*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan atau percakapan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di kontruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini digunakan wawancara terpimpin, dengan tanya jawab terarah yang ditujukan kepada pelaku seni *Ronggiang* Pasaman Barat dan tokoh adat Nagari Parik untuk mengumpulkan data relevan saja. Dalam pelaksanaan teknik wawancara, pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informan bekerja sama dengan baik, merasa nyaman dan bebas berbicara serta memberikan informasi.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan angket untuk pengumpulan data ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna potensial. Angket digunakan dalam penelitian ini sebagai instrumen untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan *website* yang dikembangkan sebagai media digitalisasi tradisi lokal berbasis *knowledge capture* pada Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat.

Angket difokuskan untuk menilai aspek tampilan *website*, kualitas materi, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan *website* bagi pengguna. Angket diberikan setelah prototipe *website* selesai dikembangkan dan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada pengguna potensial. Hasil penilaian angket digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga *website* yang dihasilkan layak digunakan sebagai media informasi dan pelestarian budaya (Sugiyono, 2019).

1. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas tampilan (*user interface*), kemudahan penggunaan (*usability*), navigasi, tata letak, konsistensi desain, tipografi, pemilihan warna, serta fungsi setiap fitur pada *website* digitalisasi Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat. Kisi-kisi untuk validasi ahli media diadopsi lalu dari penelitian Novemby Karisma Putri (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda” lalu peneliti modifikasi dan sesuaikan dengan penelitian ini. Aspek yang dinilai pada indikator media yaitu meliputi aspek visual, audio, teks, media dan kesesuaian penyajian video. Kisi-Kisi instrument penelitian ini tersedia pada lampiran. Validasi dilakukan oleh ahli media yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi atau pengembangan media digital. Validator memberikan masukan mengenai desain antarmuka, kemudahan akses informasi, efektivitas navigasi, serta kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan *website*. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan *website*, baik pada aspek tampilan maupun isi, berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Perbaikan tersebut dilakukan untuk menghasilkan *website* yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2018).

2. Angket Validasi ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kualitas isi informasi yang disajikan pada *website*, meliputi keakuratan data mengenai Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, kesesuaian dengan fakta budaya, serta penyajian pengetahuan yang diperoleh

melalui proses knowledge capture. Kisi-kisi untuk validasi ahli materi diadopsi lalu dari penelitian Novemby Karisma Putri 2021 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda” lalu peneliti modifikasi dan sesuaikan dengan penelitian ini. Validasi dilakukan oleh ahli materi yang memahami tentang kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat. Validator memberikan masukan mengenai ketepatan isi, penyusunan materi, penggunaan istilah, serta kesesuaian informasi dengan sumber yang valid. Hasil validasi menjadi dasar dalam penyempurnaan materi sehingga informasi yang disajikan pada *website* memiliki tingkat akurasi dan kredibilitas yang tinggi (Sugiyono, 2018) .

3. Angket Uji Coba Lapangan

Angket uji coba lapangan merupakan instrumen yang digunakan setelah *website* memperoleh penilaian dari validator ahli media dan ahli materi. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap *website* yang dikembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan *website* berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk. Instrumen angket uji coba lapangan dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Mia Sumiati (2022) yang berjudul “*Pengembangan Website Pemasaran Produk Teaching Factory Smk Negeri 1 Leuwiliang*” menentukan aspek penilaian disesuaikan dengan kebutuhan pengguna *website*, meliputi kemudahan penggunaan, tampilan *website*, penyajian informasi, penggunaan bahasa, dan manfaat *website* sebagai media informasi dan pelestarian Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat.

Kuesioner ini dibagikan kepada tokoh adat, masyarakat dan generasi muda, untuk mengukur tanggapan mereka terhadap produk secara langsung. Data yang diperoleh dari uji coba pengguna digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan produk oleh pengguna serta menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan akhir terhadap *website* sebelum dinyatakan layak digunakan.

3.4 Evaluasi *Prototype*

Menurut Sugiyono (2019), analisis data dilakukan dengan menggunakan metode skala likert, yang menghitung indikator sikap, persepsi, dan pendapat seseorang yang terkait dengan produk yang dibuat. Setelah itu, mereka membuat

produk lebih baik, jadi mereka membuat judul “Pengembangan Model Digitalisasi Tradisi Lokal *Berbasis Knowledge capture* pada Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat”. Untuk melakukan penilaian, metode skala likert digunakan. Kategori skala likert yang digunakan untuk mendapatkan jawaban berupa penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Kategori Skala Likert yang akan digunakan dalam penelitian 5 jawaban dengan rincian, dilakukan dengan mengirimkan formulir yang berisi lima jawaban penilaian, yang terdiri dari:

Tabel 3. 1 Penilaian Skala Likert

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

Terkait uji validitas angket dengan menggunakan metode di atas, dilakukan perbandingan jumlah pilihan yang telah diisi oleh sampel uji coba produk rancangan “Pengembangan Model Digitalisasi Tradisi Lokal *Berbasis Knowledge capture* Pada Kesenian *Ronggiang* Pasaman Barat”. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus 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

Hasil Presentasi nilai dari validator ahli akan menunjukkan tingkat revisi. Skor hasil penilaian total dapat dihitung menggunakan rumus menurut Sugiyono (2019) sebagai berikut;

$$p = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 10$$

Keterangan:

P = Hasil presentase kelayakan

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket validasi ahli kemudian akan dicari reratanya dan akan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan validitas sebuah rancangan ataupun produk. Konversi skor dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabel Kelayakan

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

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk. Setiap hasil penilaian yang dilakukan maka akan terlihat kategori produk yang dikembangkan. Produk tersebut dikatakan layak atau valid jika sudah mencapai kriteria diatas 61 sesuai penilaian saat presentase kelayakan sudah mencapai kategori valid.