

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi Penelitian**

Kabupaten Majalangka memiliki berbagai potensi yang sampai saat ini masih belum dikembangkan. Beberapa daerah ekowisata yang membutuhkan promosi dan pengembangan diantaranya yaitu situ (danau), terasering persawahan dan kebun Panyaweuyan, sentra buah-buahan dan UKM Kawitwangi, Gunung Ciwaru, Paralanda atau aktivitas paralayang dengan pemandangan perbukitan, kebun teh Lemah Sugih, dan Desa Wisata, salah satunya Desa Bantarujeg. Adapun lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis adalah Desa Bantaragung Kecamatan Sindangwangi Kabupaten Majalangka, Jawa Barat. Desa wisata ini memiliki asal-usul yang terbilang legendaris. Bermula dengan nama Desa Babakan Keboncau, desa ini dikabarkan telah ada sejak tahun 1200-an disaat masa pemerintahan Pangeran Timbang Pinayungan yang berhasil menghadapi gangguan yang mengancam keamanan desa dan menjadi kuwu (kepala desa) pertama. Dari Desa Bantarujeg inilah menjadi awal lahirnya juara-juara dalam bidang bela diri tradisional pencak silat. Desa Bantarujeg pun mulai menjadi populer selain karena cerita rakyat yang dimiliki, juga terdapat banyak kekayaan alam yang indah dan melimpah.

#### **3.2 Desain Penelitian**

*Penelitian desain ini masuk pada kelompok penelitian D&D produk dan alat (product and tool) dengan tahapan-tahapan analisis, design, development, dan evaluation (lihat gambar 3.1). Penelitian ini dapat dikatakan sebagai jenis penelitian Tindakan atau yang disebut juga action research. D&D (Design and Developmet) at adalah sebuah studies sistematis mengenai rancangan desain dan pengembangan serta proses evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris dari pembuatan produk dan alat yang disempurnakan (Ritchee & Klein, 2007).*

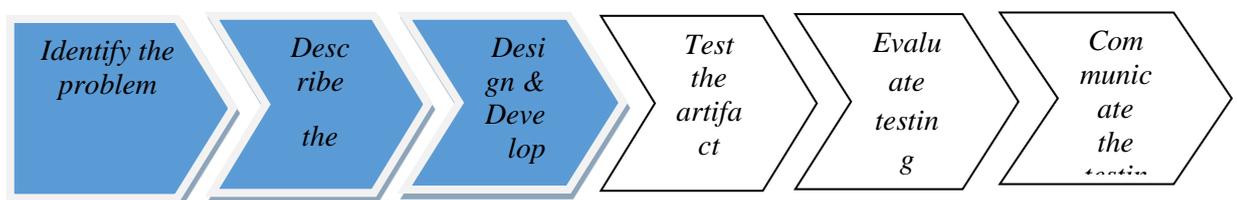
### Representative Clusters of Design and Development Research

| Design & Development Research  |   |
|--|---|
| Product & Tool Research  | Model Research  |
| Comprehensive Design and Development Projects <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructional Products &amp; Programs</li> <li>• Non-instruction Products &amp; Programs</li> </ul> | Model Development <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprehensive Model Development</li> <li>• Development of Model Component Processes</li> </ul>   |
| Specific Project Phases <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analysis</li> <li>• Design</li> <li>• Development</li> <li>• Evaluation</li> </ul>  | Model Validation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internal Validation of Model Components</li> <li>• External Validation of Model Impact</li> </ul>   |
| Design & Development Tools <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tool Development</li> <li>• Tool Use</li> </ul>  | Model Use <ul style="list-style-type: none"> <li>• Study of Conditions Impacting Model Use</li> <li>• Designer Decision-Making Research</li> <li>• Designer Expertise &amp; Characteristics Research</li> </ul> |

Gambar 3.1

(Sumber: Sustainable Customer Experience Design: Co-creating Experiences in Events)

Terdapat enam tahapan proses pada metode D&D dimana pada masing-masing tahapannya dapat dilakukan evaluasi atau penyempurnaan (Perffers, Ellis, Levy, 2010). Namun penelitian ini hanya akan selesai hingga bagian desain. Oleh sebab itu, peneliti diperkenankan untuk merancang jalur atau trek sepeda disekitaran wilayah Desa Wisata Bantaragung dan menentukan titik-titik potensi wisata yang dimiliki (lihat gambar 3.2). teknis rancangan yang akan dilakukan pada penelitian ini merujuk pada *sustainable experience design* dari Smith (2018).



Gambar 3.2

(Sumber: Sustainable Customer Experience Design: Co-creating Experiences in Events)

Table 3.1

## Tahapan Desain Pengalaman Pengguna

| <i>Customer Journey Design Process</i> |                              |                             |                                   |                                |                              |                        |
|--|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|------------------------------|------------------------|
| <i>Clarifying objectives</i>           | <i>Establishing function</i> | <i>Setting requirements</i> | <i>Determining characteristic</i> | <i>Generating alternatives</i> | <i>Evaluate alternatives</i> | <i>Improve details</i> |

(Sumber: Sustainable Customer Experience Design: Co-creating Experiences in Events)

Rancangan pengalaman adalah bagian dari sebuah proses merancang perjalanan pengalaman yang dilakukan secara sengaja sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan oleh “customer” dan penyedia atau peneliti (Duerden, 2019). Cara langsung untuk melakukannya yaitu dengan menggabungkan dampak ke dalam tujuan desain, persyaratan dalam prosedur, serta evaluasi. Persyaratan prosedur yang diterapkan dalam suatu desain mengacu pada pengalaman yang “customer” miliki dilengkapi dengan mengatasi permasalahan lingkungan yang berdampak baik dari kondisi awal maupun setelahnya. Dengan melakukan beberapa proses tersebut sekaligus dapat menciptakan keuntungan lokal daerah. Mengetahui masalah dan hal apa saja yang perlu dikembangkan memberikan gambaran produk dan layanan seperti apa yang perlu ada dan menjadikan masyarakat lokal sebagai pemasok atau penyedia jasanya (Melissen, Smith, 2018).

### 3.2.4 Pengumpulan Data

#### A. Observasi

Observasi menjadi salah satu alat untuk pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam observasi ini yaitu partisipatif dengan jenis partisipasi moderat. Yaitu peneliti sebagai orang luar yang mengumpulkan data dan turut serta dalam beberapa kegiatan, namun tidak secara keseluruhan. Jenis observasi ini merupakan jenis yang tidak mendapatkan data yang mendalam, maka dari itu peneliti memperdalam datanya dengan wawancara. Observasi ini dilakukan untuk mengamati dan mengidentifikasi daya tarik wisata

potensial di Desa Bantaragung serta jalur-jalur yang bisa digunakan para pesepeda dalam melakukan kegiatannya.

## **B. Wawancara**

Wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengetahui lebih mendalam mengenai informasi yang terkait dengan Desa Bantaragung yang diperoleh dari hasil observasi. Terdapat dua jenis wawancara yaitu terstruktur dan tidak terstruktur, yang dapat dilakukan baik secara langsung atau tatap muka maupun melalui media jaringan komunikasi lainnya seperti telepon dan sebagainya (Sugiyono, 2019 hlm. 138). Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis wawancara terstruktur, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan ketika peneliti mengetahui secara pasti informasi apa saja yang perlu untuk digali pada saat proses wawancara berlangsung (Sugiyono, 2011).

Peneliti telah menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan kepada informan berkaitan dengan topik dari penelitian yaitu lokasi Desa Bantaragung dan Wisata Sepeda. Jika partisipan setuju dan berkenan untuk dilakukan proses wawancara secara tatap muka dan menggunakan alat perekam suara mengenai hal-hal yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dari hasil wawancara yang dilakukan dapat bermanfaat sebagai data primer pada gambaran umum dan bab selanjutnya.

Berikut adalah instrument wawancara yang telah dibuat oleh peneliti:

**Tabel 3.2**

### **Instrumen Wawancara**

| <b>Topik</b>                                     | <b>Pertanyaan</b>   | <b>Sumber Data</b> |
|--|---|--------------------|
| Bagaimana potensi daya tarik di Desa Bantaragung | 1. Bagaimana sejarah dari Desa Bantaragung dapat terbentuk? | Konsumen Produk    |

|   |  |  |
|---|--|--|
| Kabupaten Majalengka  | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Seperti apa asal usul dan arti dari nama Desa Bantaragung?</li> <li>3. Bagaimana Desa Bantaragung secara administrasi?</li> <li>4. Bagaimana letak Desa Bantaragung secara geografis?</li> <li>5. Potensi apa saja yang dimiliki Desa Bantaragung?</li> <li>6. Jenis atraksi seperti apa saja yang ditawarkan oleh Desa Bantaragung?</li> <li>7. Bagaimana tanggapan anda mengenai Desa Bantaragung serta pengembangan yang telah berlangsung disana?</li> </ol> |  |
| Bagaimana jalur trek wisata sepeda di Desa Bantaragung Kabupaten Majalengka | <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Apakah anda tertarik untuk melakukan perjalanan sepeda ke Desa Wisata?</li> <li>9. Kira-kira seberapa jauh jarak yang anda tempuh saat melakukan perjalanan menggunakan sepeda?</li> <li>10. Tujuan apa yang ingin anda capai dalam melakukan perjalanan sepeda?</li> </ol>  |  |
| Bagaimana desain aktivitas rekreasi sepeda di                               | <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Untuk saat ini jalur sepeda seperti apa yang lebih sering anda tempuh dan minati?</li> </ol>  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Desa<br>Bantaragung<br>Kabupaten<br>Majalengla | 12. Jika anda melakukan perjalanan wisata sepeda aktivitas seperti apa saja yang anda inginkan?<br><br>13. Jasa atau hal-hal apa yang perlu ada dalam perjalanan sepeda sebagai penunjang? |  |
|--|--|--|

(Sumber: Data diolah oleh penulis)

### C. Survey

Pada teknik pengumpulan data yang satu ini peneliti menggunakan menggunakan instrumen kuesioner yang disebarkan kepada 60 responden pada tahap identifikasi masalah dan 30 responden yang merupakan pesepeda dari komunitas sepeda lokal Goweser Majalengka, Komunitas *When Bike Said Kota Subang*, Komunitas *Ganesha Cycling Community*, dan pesepeda lokal Majalengka yang tidak tergabung dalam komunitas sepeda apapun ditahap evaluasi desain.

Berikut merupakan tabel pertanyaan keusioner yang telah disusun peneliti yang telah disusun peneliti untuk tahapan kuesioner:

**Tabel 3.3**

#### **Pertanyaan Kuesioner Yang Telah Disusun Peneliti**

| <b>Tahap</b>  | <b>Pertanyaan</b>   | <b>Sumber Data</b> |
|---|---|--------------------|
| Mengklarifikasi Tujuan ( <i>Clarifying Objectives</i> )             | 1. Dalam melakukan perjalanan sepeda tujuan apa yang ingin anda capai?  | Komunitas Sepeda   |
| Membangun Fungsi ( <i>Establishing Function</i> ) & Persyaratan dan | 2. Dari tujuan yang anda miliki, daya tarik seperti apa yang anda inginkan dalam melakukan perjalanan wisata? |                    |

|  |   |  |
|--|---|--|
| Pengaturan ( <i>Setting Requirements</i> )   | 3. Jenis atraksi atau kegiatan apa yang anda harapkan ada dalam rangkaian perjalanan sepeda?  |  |
| Menentukan Karakteristik ( <i>Determining Characteristic</i> )<br><br>Menghasilkan Alternatif ( <i>Generating Alternatives</i> ) | 4. Jika jalur perjalanan sepeda dibagi kedalam beberap kategori, jenis kategori jalur mana yang lebih anda minati?<br><br>5. Dari kategori jalur perjalanan sepeda alasan apa yang membuat anda memilih kategori jalur tersebut?    |  |
| Mengevaluasi Alternatif ( <i>Evaluate Alternatives</i> )<br><br>Meningkatkan Detail ( <i>Improve Details</i> )                   | 6. Apakah anda memahami kekurangan, kelebihan, serta konsekuensi yang dimiliki masing-masing kategori jalur perjalanan sepeda?<br><br>7. Detail seperti apa yang anda perlukan untuk menunjang perjalanan sepeda yang anda lakukan? |  |

(Sumber: Data diolah oleh penulis)

### 3.2.5 Partisipan Penelitian

Peneliti memilih partisipan berbasis komunitas dengan menggunakan purposive sampling, karena penelitian ini berfokus pada pengembangan aktivitas sepeda maka peneliti menetapkan ciri-ciri yaitu partisipan merupakan pengguna sepeda di Majalengka serta komunitas sepeda lokal Kabupaten Majalengka, Kota Subang, dan Kota Bandung dengan usia minimal 17 tahun. Partisipan yang terlibat antara lain adalah Admin Goweser Majalengka (komunitas pesepeda lokal Kabupaten Majalengka), salah satu pendiri When Bike Said (komunitas pesepeda Subang Kota), anggota Ganesha Cycling Community (komunitas pesepeda

Kampus Institut Teknologi Bandung), serta masyarakat pengguna sepeda biasa di Kabupaten Majalengka atau yang tidak tergabung dalam komunitas sepeda apapun.

Peneliti memiliki 4 orang yang dijadikan sebagai informan serta memiliki andil atau pengaruh yang cukup besar dan berkaitan dengan topik dari penelitian ini. Berikut ini merupakan daftar tabel karakteristik informan yang telah diwawancarai oleh peneliti dalam memenuhi data penelitian.

**Tabel 3.4**

**Karakteristik Narasumber**

| <b>Nama</b> | <b>Keterangan</b>  |
|-------------|--|
| Hasyim      | Admin Goweser Majalengka (Komunitas Sepeda Kota Lokal Kabupaten Majalengka)              |
| Verren      | Salah satu pendiri When Bike Said (Komunitas Sepeda Kota Subang)                         |
| Musyaffa    | Anggota Ganesha Cycling Community (komunitas pesepeda Kampus Institut Teknologi Bandung) |
| Arina       | Masyarakat Majalengka pengguna sepeda yang tidak tergabung dalam komunitas sepeda        |

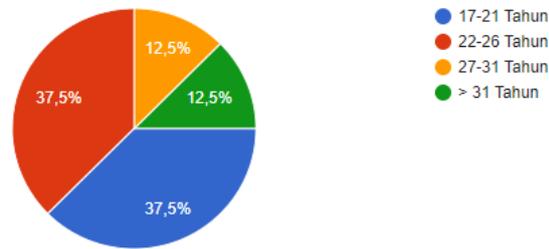
*(Sumber: Data diolah oleh penulis)*

### 3.2.6 Karakteristik Responden

Survey yang telah disebarkan peneliti kepada 30 responden yang tergabung dalam komunitas sepeda yaitu Komunitas Goweser Majalengka, Komunitas When Bike Said Kota Subang dan Ganesha Cycling ITB. Berdasarkan pada hasil survei atau keuesioner sebagai berikut:

Usia

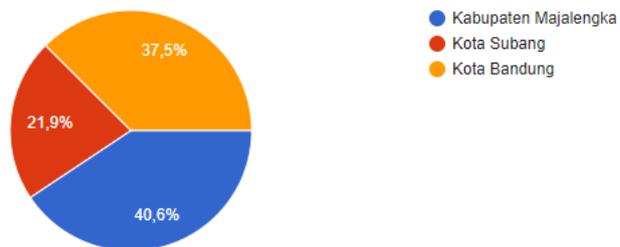
32 jawaban

**Gambar 4.21****Hasil Survey Usia Responden***(Sumber: Data diolah oleh penulis)*

Usia responden yang merupakan anggota Komunitas sepeda didominasi oleh 17-21 tahun dan 22-26 tahun yaitu sebesar 37,5% atau masing-masing sejumlah (12 orang). Kemudian untuk anggota berusia 27-31 tahun dan lebih dari 31 tahun juga memiliki persentase yang sama besar yaitu 12,5% (4 orang).

Domisili

32 jawaban

**Gambar 4.22****Hasil Survey Domisili Responden***(Sumber: Data diolah oleh penulis)*

Pada hasil survei ini 40,6% (13 orang) berdomisili di Kabupaten Majalengka, yang berarti mereka merupakan anggota dari Komunitas Pesepeda Lokal Goweser Majalengka, dan 37,5% (12 orang) berdomisili di Kota Bandung yang merupakan anggota dari Komunitas Ganesha Cycling ITB. Lalu sebesar 21,9% (7 orang) merupakan anggota When Bike Said Kota Subang.

### 3.3. Analisi Data

#### 3.3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Pada analisis ini peneliti dapat menguji secara menyeluruh mengenai hasil penelitian berdasarkan pada sampel. Analisis ini hanya terhubung dengan hal-hal untuk memberikan keterangan atau mendeskripsikan suatu data, keadaan atau fenomena. Dengan kata lain, analisis statistik deskriptif memiliki fungsi untuk menerangkan keadaan, gejala dan persoalan tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Dalam analisis ini juga dapat mencari kekuatan suatu hubungan dengan variabel. Berikut langkah-langkah pada analisis statistik deskriptif yaitu, identifikasi data, mengekstrak data dan menganalisis data. Keuntungan yang dimiliki analisis ini *tools* atau alatnya sudah tersedia banyak berupa *software*, aplikasi, ataupun *platform* khusus.