

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Berdasarkan buku *Research Methodology: Methods and Techniques* karya Kothari (2004, hlm. 42), terdapat beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Metode pengumpulan data tersebut terdiri dari metode pengumpulan kualitatif dan metode pengumpulan kuantitatif.

Metode pengumpulan kuantitatif berdasarkan pada kuantitas, dimana datanya bergantung pada jumlah data yang terkumpul, sedangkan metode pengumpulan kualitatif didasarkan pada kualitas dan berdasarkan pada pengalaman, sehingga bergantung pada motif atau keinginan yang mendasar dengan menggunakan pendekatan secara mendalam (hlm. 20). Metode pengumpulan kuantitatif terdiri dari survei atau kuesioner dan studi pustaka, sedangkan metode pengumpulan kualitatif terdiri dari wawancara, *forum group discussion*, dan observasi (hlm.112-118). Untuk hasilnya, metode pengumpulan data secara kuantitatif menghasilkan data berupa angka dan persentase, sedangkan untuk hasil dari metode pengumpulan kualitatif berupa data seperti jawaban dari wawancara, dan data-data bukti pembantu.

3.1.1. Wawancara

Penulis mewawancarai narasumber, yaitu Sodikin selaku Sekretaris Dinas Pariwisata Kota Palembang.. Sebelum penulis melakukan wawancara kepada narasumber, penulis menyempatkan diri untuk mencari tahu tentang narasumber

dan topiknya serta mencari tahu pertanyaan yang sesuai dengan tema dan narasumber sendiri.

Setelah itu, dibuatkanlah pertanyaan-pertanyaan seputar tema dan informasi dari destinasi pariwisata untuk mendapatkan sebuah *insight* terkait prinsip-prinsip pariwisata tersebut dengan pariwisata itu sendiri. Pertanyaan tersebut kemudian diberikan pada tanggal 5 Maret 2020, dimana penulis akan mewawawancarai narasumber. Pertanyaan-pertanyaan tersebut terdiri dari:

1. Secara keseluruhan, apakah tujuan dari dibentuknya Dinas Pariwisata Kota Palembang?
2. Apakah ada rencana untuk pariwisata kota Palembang dalam tahun ini? Jika ada, apa sajakah rencana tersebut?
3. Seberapa banyak acuan-acuan yang menjadi dasar dari penilaian tempat pariwisata di kota Palembang?
4. Seberapa besarkah peran Dinas Pariwisata dalam kegiatan pariwisata hingga saat ini?
5. Apakah ada daftar tempat wisata kota Palembang yang diprioritaskan?
6. Apakah yang menjadi sebab tempat pariwisata dapat bertahan, dan bagaimanakah dengan tempat yang sudah ditutup?
7. Bagaimana dengan hasil observasi yang sedikitnya dilakukan tahun lalu dan apakah terdapat upaya peremajaan untuk fungsi dari tempat-tempat yang telah ditutup?
8. Siapakah target utama wisatawan untuk pariwisata Kota Palembang?

9. Media informasi yang sering digunakan untuk menggapai sasaran target wisatawan yang dituju?
10. Apakah harapan anda selaku Sekretaris Dinas Pariwisata Kota Palembang?



Gambar 3.1. Bersama Sodikin, Sekretaris Dinas Pariwisata Kota Palembang.

Berikut merupakan poin-poin penting dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada narasumber. Poin-poin penting yang diutamakan adalah sebagai berikut:

1. Peran dan upaya dari Dinas Pariwisata Kota Palembang merupakan sambungan dari upaya Pemerintah terhadap pariwisata di kota Palembang serta mencari solusi untuk destinasi wisata yang ada. Upaya-upaya yang dilakukan terdiri dari pengenalan suatu destinasi wisata, kemudian pengelolaan destinasi tersebut, dan yang terakhir adalah mempelajari serta mencari solusi untuk tempat yang telah tutup.
2. Acuan-acuan untuk Dinas pariwisata dalam menilai sebuah destinasi pariwisata terdiri dari **aspek sejarah, aspek budaya, dan aspek religi**.

3. Media yang sering digunakan terdiri dari media online dan media konvensional. Media online yang digunakan adalah media sosial dan aman web, sedangkan media konvensional yang digunakan terdiri dari billboard, baliho, spanduk, dan brosur.
4. Pemilihan target kebanyakan berdasarkan tempat asal untuk masing-masing target sedangkan belum ada pertimbangan untuk audiens berdasarkan umur.

3.1.2 Kuesioner

Di sisi lain, penulis juga mengadakan kuesioner untuk mengenal beberapa peserta anonym untuk mengenal Kota Palembang. Terdapat 57 responden yang telah mengerjakan kuesioner ini dalam detik pengerjaan proposal ini. Survey tersebut dibuat dengan menggunakan Google Forms dan terdapat 3 halaman yang akan dikerjakan.

Halaman 1 terdiri dari profil partisipan seperti jenis kelamin, umur, pendidikan, dll. Halaman 2 merupakan aktivitas dan kegiatan mereka saat berwisata, seperti tipe wisata yang pernah diikuti dan penentu identitas suatu daerah. Halaman 3 terdapat 1 pertanyaan yang berisi “Apakah mereka tahu kota Palembang?”, Setelah itu, halaman 4 adalah pertanyaan seputar Kota Palembang dan diisi hanya yang mengetahui (tahu betul maupun tahu sedikit). Halaman 5 merupakan *penultimate* di mana partisipan dapat mengisi keinginan mereka untuk mendapatkan buku tersebut.

Setelah membuat survey tersebut, penulis langsung menyebarkan survey tersebut dengan bantuan media sosial seperti Facebook maupun Twitter, dan juga lewat aplikasi chat seperti Line dan Whatsapp. Tenggat waktu yang diperlukan

untuk menunggu sampai survey diisi adalah antara 1 sampai dengan 2 minggu, tetapi sayangnya belum mencapai target yang diinginkan. Akhirnya penulis mencoba lagi dengan tenggat waktu yang sama saat penulisan proposal ini. Setelah mencapai target yang diinginkan, akhirnya penulis menghitung jumlah sampel jawaban dengan rasio tertinggi dan menghitungnya dengan rumus Slovin. Setelah penulis menghitung, berikut tabel dan kesimpulan dari hitungan tersebut.

Tabel 3.1. Tabel Perhitungan Slovin bagian 1.

Jenis Kelamin Anda (Palembang)			
Jawaban	Rasio	Jumlah	Slovin's
Laki-laki	17	3978.7	0.242
Perempuan	40	3850	0.157
Jenis kelamin Anda (Jabodetabek)			
Jawaban	Rasio	Jumlah	Slovin's
Laki-laki	17	5200	0.242
Perempuan	40	5300	0.157
Umur Anda (Palembang)			
Jawaban	Rasio	Jumlah	Slovin's
46-55	24	949.5	0.204
16-25	16	1459.4	0.248
26-35	6	1403.9	0.399
Umur Anda (Jabodetabek)			
Jawaban	Rasio	Jumlah	Slovin's
46-55	24	1351.1	0.202
16-25	16	1737.8	0.248
26-35	6	1872.3	0.4

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, di Sumatera Selatan terdapat 17 (dari 3978,7) orang laki-laki dan 40 (dari 3850) orang perempuan yang mengikuti survey ini. Di antara mereka, terdapat 24 (949,5) orang yang berumur 46-55 tahun, 16 (1459,4) orang berumur 16-25 tahun, dan 6 (1403,9) orang yang berumur 26-35 tahun. Sedangkan di Jabodetabek, terdapat 17 (5200) orang laki-laki dan 40 (5300) perempuan yang mengikuti, dengan rentang umur 46-55 yang paling tinggi (24:1355,1) diikuti dengan 16-25 (16:1737,8) dan 26-35 tahun (6:1872,3).

Tentunya penulis langsung pensasaran tentang siapa saja yang mengetahui tentang kota Palembang, dan akhirnya penulis juga menghitung jumlah sampel dengan marginal error yang berbeda-beda pula. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan , berikut merupakan tabel dari hasil perhitungan tersebut. Jawaban yang telah ditelaah kemudian dibagi berdasarkan jenis kelamin dan umur.

Dari hasil yang dapat ditelaah, *marginal error* yang didapat tentunya sedikit beragam. Sampel yang didapat secara berurutan, adalah 24 (tahu banyak), 29 (tahu sedikit) dan 4 (tidak tahu) dengan rata-rata marginal error yang diperoleh adalah 0.202, 0.183, dan 0.494.

Tabel 3.2. Tabel Perhitungan Slovin bagian 2.

Apakah Anda tahu tentang kota Palembang (palembang)								
Jawaban	Tahu banyak	Tahu Sedikit	Tidak tahu	Jumlah	Slovin's A	Slovin's B	Slovin's C	
Laki-laki	24	29	4	3978.7	0.203	0.185	0.494	
Perempuan	24	29	4	3850	0.2031	0.1848	0.494	
Apakah Anda tahu tentang kota Palembang (jabodetabek)								
Jawaban	Tahu banyak	Tahu Sedikit	Tidak tahu	Jumlah	Slovin's A	Slovin's B	Slovin's C	
Laki-laki	24	29	4	5200	0.2035	0.185	0.494	
Perempuan	24	29	4	5300	0.2035	0.185	0.494	
Apakah Anda tahu Tentang Kota Palembang (Palembang)								
Jawaban	Tahu banyak	Tahu Sedikit	Tidak tahu	Jumlah	Slovin's A	Slovin's B	Slovin's C	
45-55	24	29	4	949.5	0.201	0.182	0.494	
16-25	24	29	4	1459.4	0.202	0.183	0.494	
26-35	24	29	4	1403.9	0.202	0.183	0.494	
Apakah Anda tahu Tentang Kota Palembang (Palembang)								
Jawaban	Tahu banyak	Tahu Sedikit	Tidak tahu	Jumlah	Slovin's A	Slovin's B	Slovin's C	
45-55	24	29	4	1351.1	0.202	0.182	0.494	
16-25	24	29	4	1737.8	0.203	0.184	0.494	
26-35	24	29	4	1872.3	0.202	0.0184	0.494	

Setelah diteliti oleh penulis, sebesar 50,9% (29 orang) responden menjawab tahu sedikit, dimana mereka mengetahui sebagian informasi tentang Kota Palembang. Jembatan Ampera, Masjid Agung Palembang, Pulau Kemaro, Benteng Kuto Besak, dan Monpera Palembang merupakan 5 dari 14 tempat pariwisata yang

memiliki jumlah poin “sangat mengetahui” di atas 35, dengan persentase rata-rata yang diraih adalah 73.1%

Untuk jumlah yang paling divisive terdapat pada tempat pariwisata sebagai berikut (dan berikut pembagian jumlah pemilihan yaitu “tidak mengetahui” : “sangat mengetahui”) yaitu Museum Tenun Palembang (19:15), Museum Balaputradewa (16:16), Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya (14:18) Bukit Siguntang (15:20) dan Rumah Al Quran Raksasa (14:21).

3.1.3 Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis dengan mendatangi tempat-tempat pariwisata yang telah didatangi oleh penulis sebelumnya. Tempat- tempat yang dipilih merupakan yang memiliki kaitan dengan sejarah, legenda, maupun keterikatan budaya sebagai *legacy* dari sejarah tersebut, seperti Kampung Kapitan sebagai saksi kekuasaan VOC di Indonesia atau Bukit Siguntang, yang merupakan situs peninggalan barang-barang sejarah. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi tempat pariwisata sebagai berikut: kondisi bangunan (dilengkapi dengan kondisi lingkungan sekitar bangunan jika berkenan ataupun penting), jumlah pengunjung, dan kondisi interior bangunan (termasuk keaslian bangunan).

Penulis berangkat ke kota Palembang pada tanggal 11 Februari 2020. Tempat yang didatangi pada hari pertama berupa Masjid Agung, Gedung Walikota (juga disebut Kantor Ledeng), Gedung Teater Kuto Besak, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, dan Bukit Seguntang. Untuk Hari Kedua terdiri dari: Jembatan Ampera, Masjid Cheng Ho, Kampung Kapitan, Museum Sriwijaya,

Museum Al-Quran Raksasa, Museum Balaputradewa, Kawah Tempuruk, dan diakhiri dengan Benteng Kuto Besak. Pada hari ketiga, diakhiri dengan kunjungan ke Pulau Kemaro.



Gambar 3.2. Beberapa foto hasil observasi ke Kota Palembang

Setelah observasi, penulis menemukan bahwa 14 dari 19 tempat yang dikunjungi masih dapat dikunjungi oleh semua orang, baik masyarakat Palembang maupun turis. Di sisi lain, juga terdapat dua bangunan yang tidak dapat ditangani sekaligus mengalami kerusakan sehingga harus ditutup, seperti bunker Jepang dan Museum Tekstil Palembang. Untuk peran Museum Tekstil Palembang telah digantikan oleh Museum Balaputradewa dan Museum Sultan Mahmud Badharuddin II, sedangkan beberapa bunker seperti yang ditemukan di AKBP Umar dan RS RK Charitas tidak dapat dimasuki karena keadaan tempatnya yang tidak memungkinkan untuk dijelajahi.

3.2. Metodologi Perancangan

Proses dalam perancangan Komik Pengenalan Tempat Pariwisata Palembang akan mengacu pada pembuatan komik tersebut. Arnston (2007) bersabda bahwa ada lima

tahapan yang dapat diaplikasikan dalam Desain Grafis yang terdiri dari: ***Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives***, dan ***Ready for Press***.

1. *Research*

Dalam tahap ini, Penulis akan melakukan pengumpulan data yang diperlukan dengan melakukan wawancara kepada narasumber Sodikin, selaku Sekretaris Dinas Pariwisata Kota Palembang, dan dilanjutkan dengan survey daring. Untuk sajian literatur akan digunakan berdasarkan topiknya.

Setelah mengumpulkan data dari wawancara, observasi dan survey, penulis akan melakukan analisis dengan menggunakan variabel STP (*Segmentation, Targeting, dan Positioning*).

2. *Thumbnail*

Visualisasi ide dengan menggunakan hasil observasi akan digunakan dan dituangkan pada sketsa kecil untuk dapat menuangkan ide dengan baik. Sebelum thumbnailing, penulis akan melakukan brainstorming terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

3. *Roughs*

Pada tahap ini akan dibuat juga beberapa alternatif untuk dapat mengkaji suasana dalam komik dengan lebih baik. Dalam tahap ini juga akan menyesuaikan beberapa elemen komik seperti panel, balon kata, penempatan karakter, dll.

4. *Comprehensives*

Dalam tahap ini, komik akan dipresentasikan dengan *dummy* yang menyerupai hasil *final*. *Dummy* tersebut juga akan dibawa untuk uji coba sehingga membantu dalam mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

5. *Ready for Press*

Dalam tahap ini dilakukan *finishing*. Komik tersebut akan diuji-cobakan sekali lagi, langsung di *platform* yang telah diuji pertama kalinya sesuai dengan desain yang telah disetujui.