

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam Perancangan Media Informasi tentang Bulu Tangkis di Indonesia, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data serta studi referensi yang menjadi pedoman untuk pembuatan media informasi berupa visual dari informasi yang telah ada. Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara pengumpulan jurnal dan wawancara kepada pelatih Bulu Tangkis PB Merdeka. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui keadaan sesungguhnya kepada para pemain Bulu Tangkis yang mengikuti perkumpulan bulutangkis (PB).

3.1.1 Metode Kualitatif

Wawancara dilakukan dengan Muhammad Fazari selaku coach bulutangkis yang sudah melatih di pelatihan bulutangkis sejak tahun 2017 dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai pelatihan bulu tangkis terhadap anak-anak atau remaja yang mengikuti PB (Perkumpulan Bulu Tangkis) di PB Medeka.

3.1.1.1 Interview

Interview dilakukan dengan Muhammad Fazari dilakukan pada tanggal 23 Februari 2022 pada pukul 14.00 WIB melalui Whatsapp voice call. Dalam wawancara tersebut penulis menanyakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penyampaian materi tentang bulu tangkis. Muhammad Fazari mengatakan untuk perkembangan anak-anak di PB diperlukan latihan fisik yang konsisten sehingga dapat mengembangkan kekuatan fisik sehingga dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan maksimal. Lalu ada juga pelatihan teknik yang memang memerlukan kekuatan fisik yang besar, banyaknya latihan teknik yang perlu diberikan kepada peserta didik PB yang dilakukan tidak hanya satu-dua kali latihan namun harus dilakukan berulang-ulang. Karena dengan melakukan latihan

dasar teknik berulang dapat mempengaruhi teknik yang dikuasai oleh peserta didik. Lalu untuk melatih mental peserta latihan PB, (Pelatih/Coach) Muhammad Fazari memberikan pelatihan khusus untuk membangun mental anak didik agar berani dan siap untuk bertanding di kejuaraan kejuaraan besar, biasanya porsi latihan anak didik akan ditambahkan dari latihan biasanya, dan harus ikut serta lomba/pertandingan-pertandingan kecil, seperti pertandingan antar sekolah, antar PB dan Tarkam, hingga pertandingan-pertandingan seperti O2SN, PORKOT, PORPROV, dari pertandingan ini, mental anak didik akan terbangun dengan sendirinya tetapi diiringi latihan yang giat dan serius. Apabila peserta didik tidak berkembang dalam pelatihan, yang dikarenakan tidak sedikitnya anak didik yang merasa malas dan tidak siap dalam mengikuti pelatihan, maka Muhammad Fazari sebagai pelatih akan memberikan pendekatan yang lebih intense dalam memberikan arahan dalam melatih peserta didik.

1) **Interview kepada Sugianta Sivali**

Hasil *interview* dengan Sugianta Sivali sebagai mantan anggota PB. Sugi menjelaskan bahwa ia memulai olahraga bulu tangkis sejak usia 9 tahun dan langsung masuk PB Bless selama 2 tahun lalu pindah ke PB Matrix selama 3 Tahun dan kembali ke PB bless selama 2 tahun. Dengan pengalaman Sugi di PB Bless dan Matrix, Sugi mengikuti kelas private dengan PB Djarum selama 4 bulan dengan waktu latihan 1 minggu 1x latihan dan 2x sehari latihan pagi dan sore. Setelah mengikuti kelas private PB Djarum ia ditawarkan beasiswa oleh PB Djarum namun tidak diambil karena satu dan lain hal. Dari berbagai pengalamannya di beberapa PB ia mengatakan bahwa latihan fisik dan teknik dari tiap PB yang ia ikuti cukup berbeda. Namun pada intinya memiliki tujuan yang sama. Untuk pendalaman mental dalam olahraga bulu tangkis, menurut Sugi dengan sering mengikuti ajang perlombaan akan

meningkatkan mental dengan sendirinya. Karena jika mental sudah terbangun tidak akan ada lagi rasa takut apabila menghadapi lawan yang sulit. Hambatan yang dirasakan oleh Sugi selama mengikuti PB adalah fisik yang kurang mendukung, terutama pada saat ia mengikuti latihan private dengan PB Djarum yang merupakan salah satu PB Besar di Indonesia sehingga untuk latihannya lebih ketat dibandingkan dengan PB lainnya yang pernah ia ikuti. Salah satu latihan teknis yang perlu diperhatikan bagi pemain pemula maupun profesional adalah meningkatkan kualitas permainan dari segi defense dan menyerang karena kita perlu mengetahui apa yang menjadi titik lemah maka kita bisa menerapkan teknik yang diperlukan saat lawan lemah. Di akhir wawancara Sugi juga mengatakan bahwa ada keuntungan bila mengikuti PB, dapat meningkatkan relasi, meningkatkan kemampuan olahraga, dan dapat mengisi waktu luang terutama anak-anak yang saat ini diketahui lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Lalu apabila menjadi pemain profesional dan sering mengikuti kejuaraan pastinya akan mendapatkan penghasilan sendiri dari berbagai pertandingan yang di ikuti.

3.1.1.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan dua narasumber (Coach & Pemain Bulu tangkis), dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan potensi di olah raga bulu tangkis harus di imbangi dengan latihan yang giat, konsisten dan dimulai sedini mungkin hingga bisa memiliki kesempatan untuk menjadi pemain profesional. Dengan mengikuti latihan bulu tangkis di PB menjadikan peminat olahraga bulu tangkis bisa mengembangkan potensinya lebih maksimal karena adanya latihan fisik, teknis yang harus dijalankan rutin serta meningkatkan mental bertanding dengan mengikuti berbagai pertandingan yang ada. Diutamakan bagi anak-

anak yang sudah mengikuti PB dari usia dibawah 10 tahun, menjadikan kesempatan mereka lebih besar untuk dapat mengembangkan potensi mereka hingga mendapatkan berbagai beasiswa. Karena dengan adanya perkembangan prestasi dapat mempengaruhi perkembangan bulu tangkis di Indonesia ini menjadi lebih berkembang dari sebelumnya.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode yang digunakan adalah kuisisioner. Penerapan kuisisioner ini memiliki syarat yang ditentukan oleh penulis kepada target audiens yang berusia 10-20 tahun, tinggal di perkotaan terutama Jakarta dan Tangerang, memiliki minat di bidang olahraga terutama bulu tangkis. Kuisisioner ini dibuat dengan Google Form dan disebar dengan link yang tersedia. Dari hasil penyebaran kuisisioner ini didapatkan 52 Responden. Berikut hasil kuisisionernya:

Jenis Kelamin	Perempuan	Laki-Laki
Jumlah	40%	60%
Usia Responden	10-15 Tahun	16-20 Tahun
Jumlah	57%	43%

Tabel 3. 1 Identitas Hasil Kuisisioner

Dari hasil kuisisioner lebih didominasi oleh responden laki-laki sebesar 60% dan usia 10-15 tahun sebesar 57%. Untuk usia 16-20 tahun memiliki total 43% dan Perempuan memiliki 40%.

Pernah / Masih menjadi anggota PB	Pernah	Tidak
Jumlah	23%	77%
Suka Olahraga Bulu Tangkis	70%	30%

Tabel 3. 2 Hasil Kuisisioner Minat Bulu Tangkis

Dari hasil pertanyaan pernah menjadi anggota PB mendapatkan hasil 77% dari total responden tidak pernah menjadi anggota PB, dan bagi mereka yang menjawab tidak maka akan diteruskan kepada pertanyaan apakah mereka suka olahraga bulu tangkis, dan dari hasil kuisisioner ini

didominasi oleh 54% responden yang suka olahraga bulu tangkis namun tidak pernah menjadi anggota PB. Sedangkan 23% lainnya tidak pernah menjadi anggota PB dan tidak menyukai olahraga bulu tangkis. Sehingga dapat diketahui bahwa memang banyak yang menyukai olah raga bulu tangkis akan tetapi tidak ingin menekuninya.

Seberapa Sering anda berolahraga bulu tangkis ?					
Skala	TS	P	J	S	SS
Jumlah	5%	40%	28%	20%	8%
Seberapa menarik olahraga bulu tangkis bagi anda ?					
Skala	STM	TM	CM	M	SM
Jumlah	0%	10%	33%	43%	15%
Apakah ada rencana untuk menekuni olahraga bulutangkis					
Ya			Tidak		
45%			55%		
Apakah ingin mengikuti PB untuk menekuni bulu tangkis ?					
Ya			Tidak		
54%			23%		

Tabel 3. 3 Hasil Kuisisioner Minat Bulu Tangkis

Dari hasil kuisisioner dapat diketahui bahwa dari 40 responden yang tidak pernah mengikuti PB terdapat 5% responden yang tidak sering berolahraga bulu tangkis, pernah bulu tangkis terdapat 40% responden, 28% responden jarang, 20% responden sering dan 8% responden sangat sering olahraga bulu tangkis. Lalu terdapat responden yang menjawab dan menjadi jawaban tertinggi mengatakan bahwa bulu tangkis menarik bagi 43% responden ini. Namun dari 40 responden ini tidak memiliki minat untuk menekuni ataupun mengikuti PB dilihat dari hasil responden menjawab tidak dengan total 70% responden untuk tidak menekuni bulu tangkis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3. 4 Hasil Kuisisioner

Apa yang anda ketahui tentang bulu tangkis?
Permainan olahraga
olahraga memakai raket dsn chock serta ckup populer diindonesia
Lop, netting
Olahraga defence dan menyerang dengan menggunakan raket dan shuttlecock
Olahraga yang dilakukan 2 orang atau 4 orang, biasa dilakukan dengan memukul shuttlecock dengan raket
Olahraga yang menggunakan raket
Permainan olahraga yang dimainkan menggunakan raket dan kok.
Kegiatan yang bisa dilakukan 2 orang atau lebih dan dilakukan dengan raket dan cock
Olahraga defence dan menyerang dengan raket dan bola kok
Olahraga
Olahraga dengan memukul kok dengan raket
Olahraga

Dari hasil rangkuman atas jawaban kuisisioner diatas dapat disimpulkan bahwa responden mengetahui olahraga bulu tangkis adalah olahraga yang menggunakan alat seperti raket dan shuttlecock dan dimainkan dengan bermain antara 2 orang atau 4 orang, dengan cara melakukan defense dan menyerang.

Tabel 3. 5 Hasil Kuisisioner

Sejak usia anda mengikuti Pelatihan Bulu tangkis (PB) ?					
Usia	≤4	5-7	8-10	11-13	14-16
Jumlah	8%	8%	17%	33%	33%

Dapat disimpulkan bahwa dari 12 responden mulai mengikuti PB sejak usia anak-anak hingga remaja. Namun di dominasi sejak usia 11 tahun – 16 tahun.

Tabel 3. 6 Hasil Kuisisioner

Darimana motivasi mengikuti PB ?				
	Diri Sendiri	Orang Tua	Lingkungan Sekitar	Teman
Jumlah	33%	67%	8%	12%
Apakah ingin menekuni olahraga bulu tangkis hingga menjadi profesional ?				
	Ya	Tidak	Mungkin	
Jumlah	50%	17%	33%	

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pertanyaan di atas ini adalah sebagian besar motivasi peminat bulu tangkis yang di banyak memulai dari usia muda, mendapatkan dorongan dari orang tua lalu hasil terbesar kedua dari diri sendiri dengan total 33% responden menjawab motivasi itu tumbuh dari diri sendiri, akan tetapi ada 12% responden menjawab bahwa termotivasi dari teman dan satu responden menjawab dari lingkungan sekitarnya. Dari 12 responden yang pernah mengikuti PB ini juga sebagian besar memiliki keinginan untuk menjadi pemain profesional di olahraga bulu tangkis dengan total 50% responden yang menginginkan.

Tabel 3. 7 Hasil Kuisisioner

Apa saja kendala selama mengikuti PB ?
Cape, males, mager, ga mood
banyak saingan
Gaada
Fisik
Waktu dan fisik
Tidak konsisten
Membagi waktu latihan
Bentrok dengan les dan sekolah
Rasa malas dan fisik
Cape
Fisik
Cape latihan fisik
Latihan apa saja yang biasa dilakukan di PB ?
Fisik dll
Forehand backhand dan fisik serta durability
Latihan smash
Latihan fisik seperti lari, lompat, kelincahan, dan sparing dengan teman 1 PB
Biasa drilling shuttlecock, lari keliling lapangan, latihan drive, dropshot dan smash
Smash back hand
Fisik, servis, shot
Lari, ambil cock, latihan pukulan dan kekuatan
Drilling, lari, sparing
Lari drilling, netting, lop
Latihan pukulan, lari, latihan dengan teman satu pb
Sparing dengan teman, lari, drilling

Tabel 3. 8 Hasil persentase kuisioner

Kendala	Total
Cape Fisik	58%
Banyak Saingan	8%
Waktu	25%
Tidak Konsisten	8%
Latihan Fisik	Total
Fisik	21%
Forehand & Backhand	11%
Endurance/Ketahanan	37%
Drilling	16%
Lop, Dropshot, Smash	16%

Dari kesimpulan hasil kuisioner ini adalah kendala yang dirasakan selama menjadi peserta PB 58% responden merasa lelah karena fisik yang dilatih dan mengakibatkan rasa lelah dan tidak ingin mengikuti latihan, serta ada 25% responden yang menjadi waktu nya padat dan harus mengutamakan kegiatan lain, serta di PB tidak hanya terdiri dari sedikit peserta sehingga tingginya daya saing yang membuar peserta PB merasa terbebani. Serta ada pula latihan fisik yang dapat disimpulkan adalah melatih fisik seperti lari, lompat, keliling lapangan, serta latihan teknik seperti cara smash, drive, dropshot, backhand smash.



Tabel 3. 9 Hasil Kuisisioner Media Informasi

Social media apa saja yang sering digunakan ?	
Instagram	80%
Facebook	5%
Youtube	9%
Twitter	6%
Apakah anda sering menemukan informasi terkait bulu tangkis di sosial media ?	
Ya	71%
Tidak	29%
Social media apa saja yang sering digunakan ?	
Instagram	51%
Youtube	46%
Facebook	1%
Twitter	1%
Apakah informasi terkait buku bulu tangkis di sosial media masih sedikit?	
Ya	75%
Tidak	25%

Berdasarkan kesimpulan dari hasil kuisisioner ini adalah lebih banyak responden yang menggunakan sosial media Instagram sebesar 51%, Youtube 9% dan Twitter 6%. Dengan mengembangkan informasi terkait bulu tangkis di 3 sosial media tersebut ditujukan agar pesan dan informasi terkait bulu tangkis dapat diketahui dan sampai dengan mudah terhadap responden. Karena masih sedikitnya juga media informasi di social media maka akan menjadi peluang untuk dapat mengembangkan informasi dengan design yang menarik dan isi yang menarik.

3.1.3 Studi Eksisting

Studi ini dilakukan oleh penulis dengan melakukan analisis terhadap sosial media Instagram @ruangbadminton.id, Youtube Coach YangYang, dan Twitter @badmintonindonesia yang akan menjadi perbandingan bagi penyampaian design dari konten yang dituju.

3.1.1.1 Instagram @ruangbadminton.id



Gambar 3. 1 Instagram @ruangbadminton
Sumber : [Instagram.com/ruangbadminton](https://www.instagram.com/ruangbadminton)

Akun Ruangbadminton.id ini adalah akun instagram yang dimana postingan instagram nya berisi tentang edukasi semua tentang badminton, mulai dari hal kecil seperti cara memegang raket yang benar, jenis- jenis grip raket, raket yang cocok untuk pemula, cara bermain dan masih banyak berbagai hal tentang badminton.

a) *Strength*

Informasi tentang badminton sangat edukatif, dan lengkap mulai dari cara memegang raket yang benar, jenis- jenis grip raket, dan raket yang cocok untuk pemula. Sangat Up to date terkait isu-isu badminton.

b) *Weakness*

Feeds instagram yang cukup berantakan dan tidak tertata dengan rapih, edukasi tentang badminton dan marketing dijadikan satu,

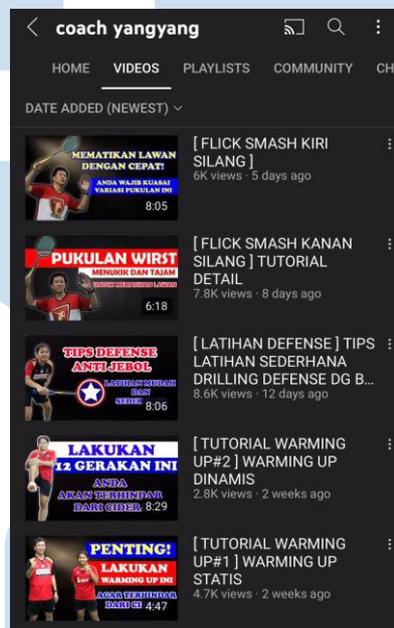
c) *Opportunities*

Banyak follower, bisa mempromosikan toko sendiri tanpa harus mencampur feeds edukasi dengan marketing, dan konten feeds instagram ini bisa menjadikan sarana latihan untuk yang sering main media sosial.

d) *Threats*

Akan ada akun lain yang meniru dan membawa konten edukasi yang lebih menarik dan diminati.

3.1.1.2 *Youtube Coach YangYang*



Gambar 3. 2 Youtube Coach YangYang

Sumber : youtube.com/coachyangyang

Channel Youtube Coach Yangyang ini adalah channel yang berisi tutorial bermain badminton yang benar dan channel ini memberikan teknik yang dapat mematikan permainan lawan, sangat bagus dalam permainan badminton.

a) *Strength*

Informasi yang diberikan channel coach yangyang ini cukup lengkap dan cukup mudah dipahami, channel ini juga berisi

tentang tentang tutorial dan teknik yang dapat mematikan lawan, sangat bagus dalam permainan badminton.

b) *Weakness*

Thumbnail yang kurang menarik, karena kalau youtube yang menjadi daya tarik utama adalah thumbnailnya.

c) *Opportunities*

Channel ini cukup banyak subscriber dan viewernya, dari sini channel bisa menghasilkan uang dari subscriber dan viewernya.

d) *Threats*

Konten seperti ini cukup banyak yang membuatnya, jadi cukup banyak saingan karna banyak yang meniru.

3.1.3.3 *Twitter @badmintonindonesia*



Gambar 3. 3 Twitter Badminton Indonesia
Sumber : twitter.com/badmintonindonesia

Akun twitter badminton indonesia adalah akun yang membahas tentang update dalam pertandingan, pemain dan bagan pertandingan.

a) Strength

Akun twitter badminton indonesia cukup memberikan informasi tentang pertandingan badminton, bagan pemain, dan score dalam permainan.

b) Weakness

Kurangnya edukasi di dalam konten twitter tersebut, dan banyak postingan-postingan yang tidak sesuai / tidak penting.

c) Threats.

Pada saat ini berita-berita dan edukasi tentang badminton di twitter sangat jarang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan penulis untuk membuat penelitian terkait media informasi menggunakan metode Robin Landa Graphic Designer yang terdiri dari lima, yaitu:

1) ***Orientation***

Penulis akan memulai proses pemahaman yang berdasarkan hasil data yang telah didapat.

2) ***Analysis***

Dalam tahap ini akan dilakukan pemeriksaan secara mendalam mengenai informasi data yang telah didapat dan telah menentukan strategi untuk design yang nantinya akan dibuat.

3) ***Conception***

Konsep design merupakan pemikiran kreatif yang mendasari dari sebuah karya, ide yang berpadu dengan penentuan kita tentang bagaimana kita membuat dan memilih citra atau tipografi atau huruf atau alasan kita dalam menentukan palet warna.

4) ***Design***

Dari konsep ide yang telah didapat maka penulis akan membuat alternatif design.

5) ***Implementation***

Di tahap ini, penulis telah *final design* maka selanjutnya dengan meletakkan hasil designnya ke media yang sesuai dengan segmentasi yang sudah tertera oleh penulis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A