

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dilakukan oleh penulis dalam merancang tugas akhir ini adalah dengan menggunakan metode campuran (*hybrid*). Penulis melakukan penyebaran kuesioner (kuantitatif) dan wawancara (kualitatif). Leavy (2017) menuturkan bahwa metode campuran melibatkan pengumpulan data secara kuantitatif dan juga kualitatif untuk mendapatkan pemahaman komprehensif akan fenomena yang sedang dijalani.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang penulis gunakan penulis adalah wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan insight lebih mengenai lokasi-lokasi wisata yang berada di Pacitan serta masukan dari teman-teman yang suka pergi ke pantai.

3.1.1.1 Wawancara Berkelompok

Wawancara berkelompok dilakukan bersama dua responden yaitu Albertus Aurelio A.P. dan Adrian Ekapramudita yang mempunyai minat liburan ke pantai. Wawancara dilakukan pada hari Kamis, 14 September 2023 dengan menggunakan aplikasi Line *video call*. Penulis membuka wawancara dengan menanyakan nama, umur, kegiatan mereka sekarang, serta pengetahuan mereka mengenai Pacitan. Aurelio menjawab bahwa ia hanya tahu Pacitan sebatas tempat lahir Bapak Soesilo Bambang Yudhoyono, sedangkan Adrian tidak mengetahui Pacitan sama sekali.

Kemudian penulis bertanya mengenai cara mereka saat ingin mencari tahu mengenai informasi mengenai lokasi-lokasi wisata. Adrian dan Aurelio lebih sering mencari informasi melalui media sosial seperti Instagram atau Tiktok. Namun ketika ingin mendapatkan informasi tambahan, mereka mencari info tersebut melalui *website* yang memberikan info mengenai lokasi wisata yang akan mereka tuju.



Gambar 3.1 Wawancara Berkelompok

Pertanyaan selanjutnya penulis bertanya tanggapan mereka mengenai pantai-pantai terkenal yang ada di Indonesia. Menurut mereka, beberapa pantai di Indonesia seperti pantai di Bali atau di Anyer sudah terlalu ramai dan terekspos. Aurelio mengatakan bahwa dirinya lebih menyukai berpergian ke lokasi pantai yang tidak ramai pengunjung. Dengan mengunjungi pantai yang tidak ramai, Aurelio bisa lebih merasakan dan menikmati keindahan pantai tersebut. Namun Adrian mengatakan bahwa pantai yang ramai lebih menyenangkan untuk didatangi karena rasa keramaian di pantai membuat pengalaman yang menarik.

Penulis melanjutkan dengan bertanya mengenai apa yang mereka cari saat berkunjung ke pantai yang dimana Adrian menjawab bahwa yang utama adalah untuk pemandangannya serta transportasi yang bisa digunakan dari pusat kota. Aurelio juga mengutamakan pemandangan sebagai apa yang dia cari pada saat berwisata ke pantai tetapi ia juga mengutamakan penginapan yang bagus, terpercaya, serta aman.

Kemudian pembicaraan berlanjut untuk membahas perancangan media. Aurelio berpendapat bahwa informasi seperti transportasi, lokasi parkir, dan tempat penginapan terdekat merupakan hal-hal yang penting untuk dimasukkan dalam *website*. Adrian menyarankan untuk menambahkan sebuah list pertanyaan yang bisa membantu memberikan saran kepada calon pengunjung, ia melanjutkan bahwa *mobile website* juga akan sangat membantu untuk mempermudah saat bepergian karena Adrian tidak terlalu suka membawa laptop.

3.1.1.2 Kesimpulan

Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa kesulitan utama yang dialami oleh Aurelio dan Adrian adalah mencari lokasi wisata dengan pemandangan yang bagus, belum terlalu banyak pendatang/turis, namun tetap dengan lokasi menginap yang dekat serta transportasi terjangkau.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah pendekatan yang bertujuan untuk mencapai objektivitas, control, dan pengukuran tepat. Pendekatan ini bergantung pada desain yang deduktif mengarah pada pembuktian untuk teori-teori dan hipotesis yang sudah dijabarkan (Leavy, 2017). Siyoto dan Sodik (2015) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif, biasanya permasalahan yang diteliti memiliki jangkauan luas dan bervariasi dibandingkan penelitian kualitatif. Penelitian 19 kuantitatif lebih sistematis,

terencana, terstruktur, memiliki kejelasan dari awal penelitian hingga akhir serta keadaan pada lapangan tidak mempengaruhinya.

3.1.2.1 Kuesioner

Yusuf (2016) menyatakan bahwa kata kuesioner diambil dari Bahasa latin yang berarti sekumpulan pertanyaan yang ditujukan bagi kelompok maupun individu dengan tujuan mendapatkan data atau informasi. Menurut Amir (2015) sebelum menyusun kuesioner, penulis harus mengerti dan memahami teori yang menjadi landasan variabel, sehingga penulis dapat menentukan batasan pengukuran topik penelitian. Penulis menggunakan Google Form sebagai media pembantu untuk mendapatkan responden yang ditargetkan pada rentang usia 20-25 tahun yang berada di Jabodetabek. Berdasarkan data yang didapat dari jakarta.bps.go.id (2021), terdapat sebanyak 854,382 jiwa yang berumur 20-25 tahun. Rentang usia tersebut dipilih karena pada tahun 2020 terdapat sebanyak 41,91% wisatawan dalam negeri yang berada di rentang umur tersebut. Rumus untuk menghitung jumlah sampel menggunakan rumus Slovin:

$$S = \frac{N}{(1 + N \cdot (e)^2)}$$

$$S = \frac{854.382}{(1 + 854.382 (0,1)^2)}$$

$$S = \frac{854.382}{8.544,82}$$

$$S = 99,9955525 = 100$$

Keterangan:

S = Jumlah sampel

N ≡ Jumlah populasi

e = Derajat ketelitian

Diperlukan sebanyak 100 responden untuk memenuhi kuesioner ini yang dibulatkan dari angka 99,9955525 dengan tingkat ketelitian 10%

Kuesioner Pengetahuan Masyarakat Mengenai Lokasi Wisata Pantai Pacitan



Halo!

Perkenalkan nama saya Kenzi, mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Data yang didapat dari kuesioner ini akan membantu saya dalam melakukan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan S1. Kuesioner ini akan digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengetahuan masyarakat akan wisata pantai di Kabupaten Pacitan

Semua data yang didapat melalui kuesioner ini **TIDAK AKAN DIBAGIKAN KEPADA PUBLIK**

Kriteria responden:

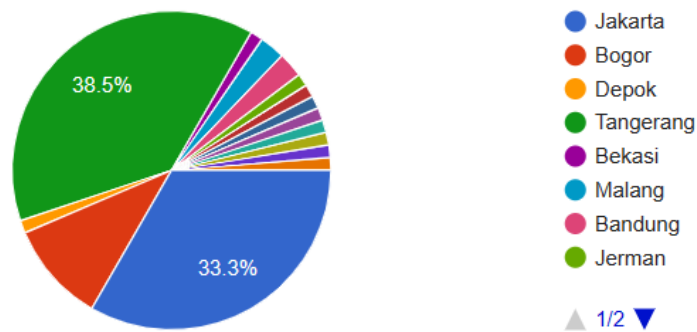
- 20-25 tahun
- Suka ke pantai

Gambar 3.2 Kuesioner Google Form Pengetahuan Masyarakat Mengenai Lokasi Wisata Pantai Pacitan

Penulis mencapai target respondennya yaitu sebanyak 77 responden, kemudian dari kuesioner ini dapat diketahui bahwa,

Domisili

78 responses



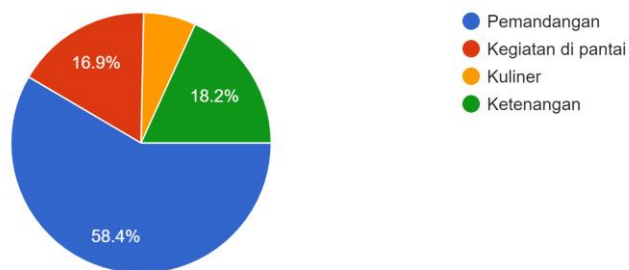
Gambar 3.3 Kuesioner Domisili

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa kebanyakan dari responden tinggal Tangerang dan Jakarta.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Hal apa yang biasanya kamu cari saat pergi ke pantai?

77 responses

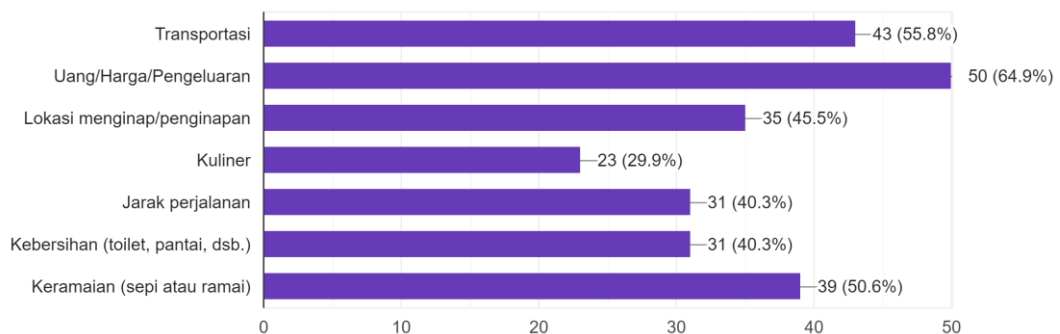


Gambar 3.4 Kuesioner Hal yang Dicari di Pantai

Dari data diatas, pemandangan merupakan hal yang paling dicari oleh responden saat berlibur ke pantai, kemudian ketenangan, kegiatan yang dapat dilakukan di pantai, dan yang terakhir kuliner.

Apa pertimbanganmu sebelum menentukan untuk bewisata ke pantai? (pilih top 3)

77 responses

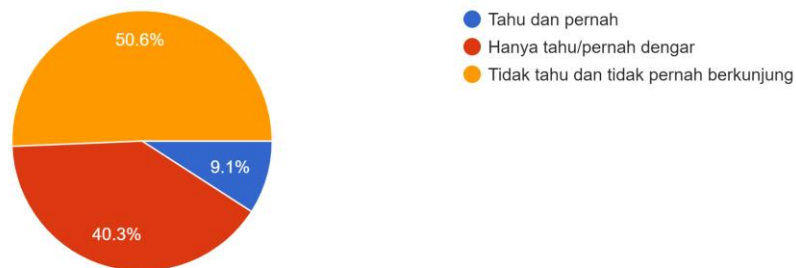


Gambar 3.5 Pertimbangan Sebelum Wisata ke Pantai

Pertimbangan responden yang utama adalah pengeluaran mereka ke pantai tersebut. Transportasi menjadi pertimbangan kedua, diikuti oleh transportasi, keramaian, lokasi menginap, dan hal-hal lain seperti kebersihan pantai, dan kuliner yang ada di pantai tersebut.

Apakah kamu tahu dan pernah berkunjung ke salah satu pantai di Pacitan?

77 responses

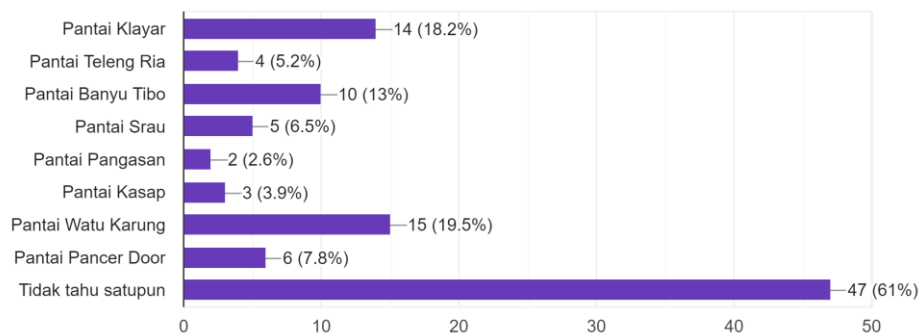


Gambar 3.6 Kuesioner Tahu dan Pernah Berkunjung ke pantai Pacitan

Sebanyak 50,6% responden belum pernah ada yang mengunjungi pantai di Pacitan. 40,3% responden hanya tahu dan 9,1% tahu dan pernah berkunjung ke pantai Pacitan. Maka itu diperlukan sebuah perancangan media yang dapat memberikan informasi sehingga responden dapat lebih mengetahui mengenai pantai-pantai Pacitan.

Apakah kamu tahu mengenai beberapa nama pantai dibawah? (centang pantai yang kamu tahu. Kalau tidak ada, centang yang paling bawah)

77 responses

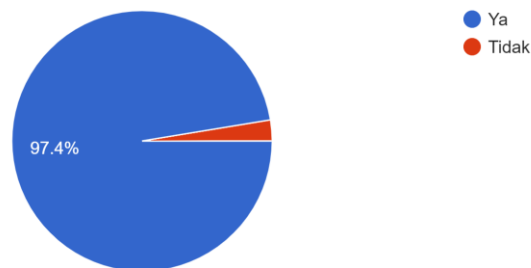


Gambar 3.7 Kuesioner Pengetahuan Mengenai Nama Pantai Pacitan

Dari data diatas diketahui bahwa sebanyak 61% responden tidak ada yang mengetahui nama-nama pantai yang ada di Pacitan.

Apakah kamu tertarik untuk mengenal pantai Pacitan lebih lanjut?

77 responses



Gambar 3.8 Kuesioner Ketertarikan Responden untuk Mengetahui Pantai Pacitan

97% responden menyatakan bahwa mereka tertarik untuk mengenal pantai Pacitan lebih lanjut. Sehingga perancangan media yang dapat memberikan informasi mengenai pantai di Pacitan akan sangat berguna.

Melalui survei tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa walaupun masih banyak yang belum mengetahui pantai Pacitan. Pertimbangan yang dilakukan oleh responden sebelum mereka melakukan wisata ke pantai adalah pengeluaran diikuti oleh transportasi serta ramai tidaknya lokasi wisata yang dituju. Kemudian hampir 100% dari responden tertarik untuk mengenal pantai Pacitan lebih lanjut sehingga perancangan media informasi ini akan sangat membantu untuk mendapatkan serta menyebarkan informasi mengenai pantai Pacitan.

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode *Design Thinking* oleh Stanford d.school yang memiliki lima tahapan dalam merancang desain (Yu Siang & The Interaction Design Foundation, 2009). Dengan menggunakan metode ini, desainer dapat memfokuskan tujuan dibuatnya sebuah desain demi rasa nyaman bagi pengguna atau *user*. Proses dapat dimulai dari pencarian target, melakukan eksperimen dalam mendesain, dan yang terakhir adalah pengulangan iterasi agar desain dapat terus dikembangkan.

Karena adanya metode iteratif ini memungkinkan penulis untuk :

1. *Emphasize*

Dalam metode *Design Thinking*, tahapan yang pertama adalah *emphasize* yang dimana desainer melakukan penelitian pada target pengguna yaitu mahasiswa, pekerja awal, dan *backpacker* yang memiliki keinginan untuk berwisata ke pantai dan lokasi-lokasi wisata yang belum tereskpos. Dengan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh pengguna maka desain yang dibuat dapat menjadi maksimal.

2. *Define*

Tahapan berikutnya adalah *define* yang dimana desainer melakukan identifikasi masalah bahwa banyak yang belum mengetahui informasi mengenai pantai Pacitan. Dari *insight* yang didapat dari target pengguna, desainer bisa melakukan tahapan empati untuk merangkum dan menentukan permasalahan yang dibutuhkan oleh pengguna. Tahapan ini membantu desainer untuk bisa memfokuskan pada hal permasalahan yang utama.

3. *Ideate*

Tahapan ke tiga adalah *ideate* yang dimana desainer mencari dan membuat ide sebanyak mungkin untuk solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna. Dalam tahapan ini ada beberapa metode yang dapat dilakukan oleh seorang desainer seperti *mind mapping*, *brainstorming*, serta analisa peran. Tahapan pencarian ide ini tidak memiliki batasan sehingga desainer didorong untuk berpikir bebas tanpa adanya halangan.

4. *Prototype*

Setelah banyak ide sudah dihasilkan oleh desainer maka dituangkanlah ide-ide tersebut kedalam prototipe desain untuk mendapatkan tanggapan dari calon pengguna. Prototipe memiliki sifat sederhana dan cepat dibuat agar dapat langsung diuji untuk mencari *feedback* dari pengguna. Bentuk-bentuk prototipe sendiri bermacam-

macam: sketsa, berbentuk fisik, atau sekedar representasi digital untuk memberikan rasa nyata dalam memberikan solusi desain.

5. *Testing*

Disaat melakukan prototipe oleh pengguna, desainer akan mengamati interaksi pengguna terhadap prototipe tersebut dan mendengarkan saran atau masukan dari pengguna. Pengujian ini memiliki tujuan untuk memahami lebih lanjut efektif atau tidaknya solusi yang sudah dibuat dalam bentuk desain. Setelah pengujian mendapatkan hasil, maka penyempurnaan dan perubahan prototipe bisa dilakukan.

