

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Muhiddin Sirat seperti yang dilansir dari *website* Gramedia Blog, metodologi penulisan adalah suatu cara atau langkah yang dipilih untuk menentukan suatu topik permasalahan yang ditujukan untuk menjadi penentu dibuatnya judul penulisan. Berdasarkan berbagai jenis metode pengambilan data, metode pengambilan data yang digunakan adalah metode berjenis *hybrid* dimana pengambilan data dilakukan dengan melakukan sesi wawancara dan kuesioner.

Pada metode pengambilan data, sesi kegiatan dokumentasi dilakukan untuk mengambil data bukti dilakukannya wawancara dan kuesioner. Sesi kegiatan pengambilan bukti dokumentasi untuk kedua kegiatan dilakukan dengan cara pengambilan gambar melalui *screenshot* digital atas persetujuan dan kemauan dari pihak narasumber.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Dilansir dari *website* Gramedia Blog, metode kualitatif adalah jenis metodologi penulisan yang penerapannya menggunakan data yang berasal dari hasil riset yang kemudian dianalisis. Pada metode ini, pengumpulan data dilakukan melalui sesi wawancara/*interview* dengan dua narasumber yang memiliki profesi sebagai dosen dari dua fakultas dan universitas yang berbeda. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mendapatkan data yang dapat dianalisa secara valid berdasarkan pendapat para ahli.

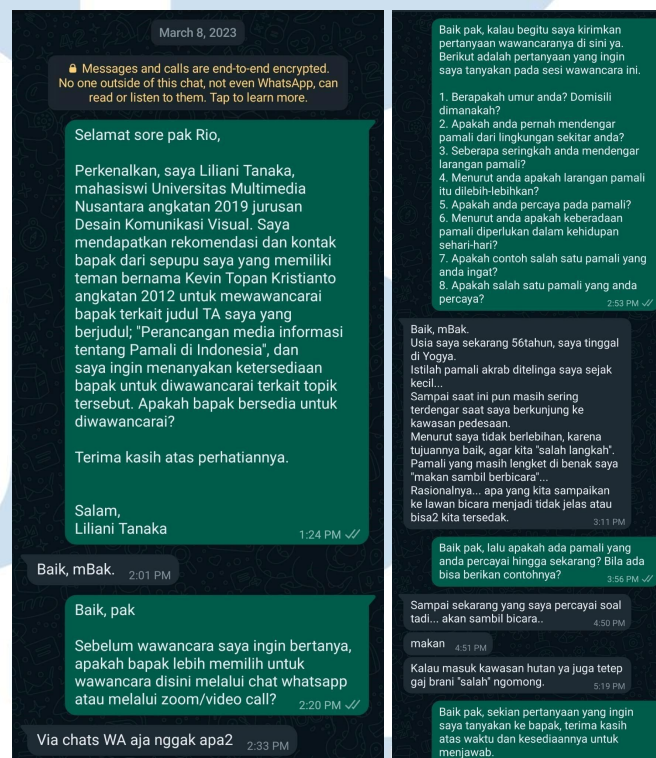
###### 3.1.1.1 Interview

*Interview* dilakukan dengan ‘Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum., dosen sejarah universitas Sanata Dharma, untuk mendapatkan data mengenai data tanggapan mengenai pamali dari sudut pandang sejarah dan kepada ‘Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A.’, dosen budaya universitas Mulawarman, untuk mendapatkan

data mengenai tanggapan pamali dari sudut pandang budaya. *Interview* ini dilakukan melalui *Personal Chat* melalui media social bernama *Whatsapp*, pada 8 Maret 2023 untuk narasumber pertama dan pada 12 Maret 2023 untuk narasumber kedua.

1) ***Interview* kepada Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum.**

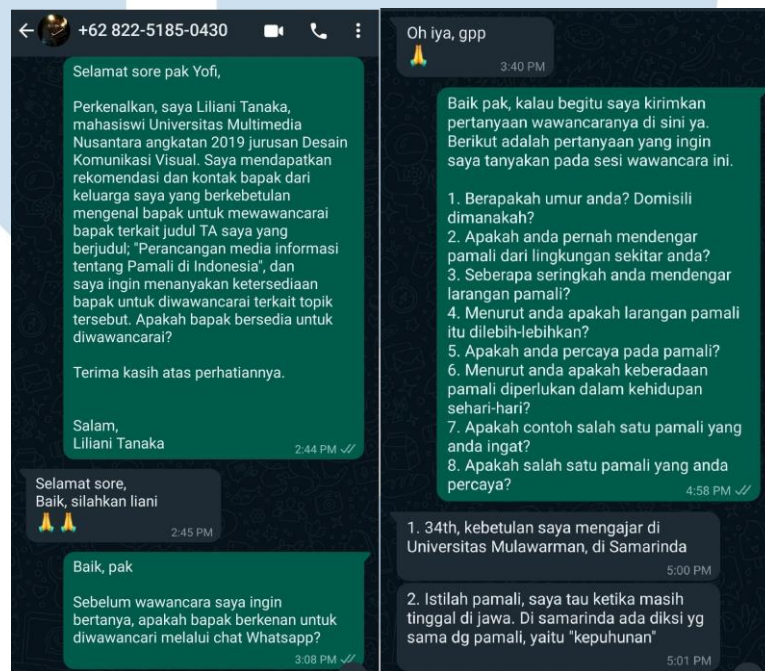
Berdasarkan hasil *interview* dengan Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum. sebagai narasumber pertama yang berdomisili di Yogyakarta, istilah pamali adalah hal yang akrab semenjak kecil hingga sekarang dimana larangan akan pamali masih sering didengar. Baginya, larangan pamali tidak berkesan berlebihan karena memiliki tujuan yang baik bila dipikirkan secara rasional agar tidak salah langkah dalam mengambil tindakan.

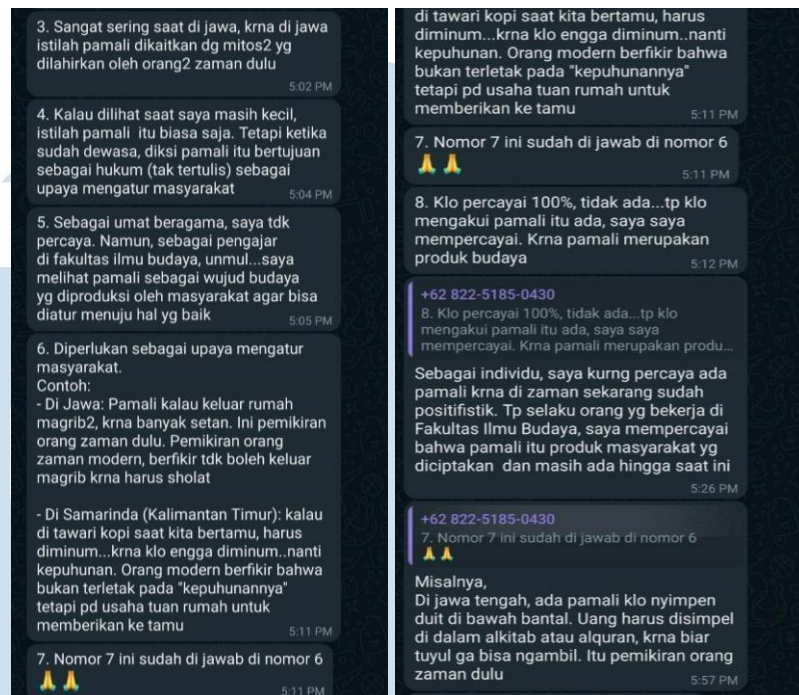


Gambar 3. 1 Gambar *screenshot* wawancara dengan Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum. sebagai narasumber pertama

## 2) **Interview kepada Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A.**

Berdasarkan hasil *interview* dengan Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A. sebagai narasumber kedua yang berdomisil di Samarinda, istilah pamali diketahuinya ketika masih tinggal di Jawa dan merupakan istilah yang sering didengarnya. Menurutnya, pamali memiliki tujuan sebagai hukum tidak tertulis dalam upaya mengatur masyarakat dan keberadaannya diperlukan agar bisa menghasilkan masyarakat yang lebih baik.





Gambar 3. 2 Gambar *screenshot* wawancara dengan Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A. sebagai narasumber kedua

### 3.1.1.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber, kesimpulan yang bisa diambil dari metode kualitatif ini adalah secara rasional keberadaan pamali diperlukan untuk menjadi penuntun dan arahan bertindak di dalam masyarakat sehingga memiliki manfaat berupa mengatur dan menuntun seseorang agar tidak salah langkah dan menjadi masyarakat yang lebih baik.

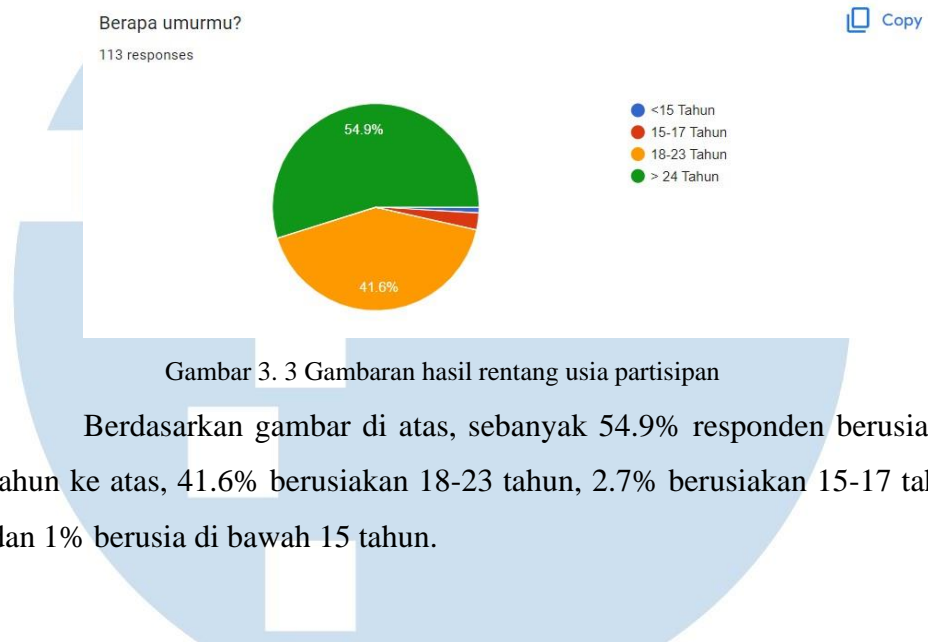
### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Dilansir dari *website* Gramedia Blog, metode kuantitatif adalah metode penulisan yang data sumbernya diambil melalui sampel yang bersifat matematis dan selalu berhubungan dengan angka dan hitung menghitung. Pada metode ini, pengambilan data dilakukan melalui survei



online dengan metode *random sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan data secara umum untuk dianalisis lebih lanjut.

Berikut adalah hasil dari survei kuesioner *online*.



Gambar 3. 3 Gambaran hasil rentang usia partisipan

Berdasarkan gambar di atas, sebanyak 54.9% responden berusia 24 tahun ke atas, 41.6% berusiakan 18-23 tahun, 2.7% berusiakan 15-17 tahun dan 1% berusia di bawah 15 tahun.



Gambar 3. 4 Gambaran hasil partisipan pernah mendengar istilah pamali atau tidak

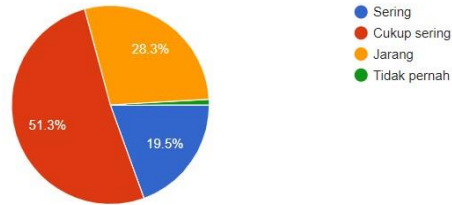
Hasil kuesioner di atas menyatakan 99.1% menyatakan pernah mendengar istilah pamali di lingkungan sekitarnya dan sejumlah 0.1% responden menyatakan tidak pernah.

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

Seberapa seringkah kamu mendengar larangan pamali?

Copy

113 responses



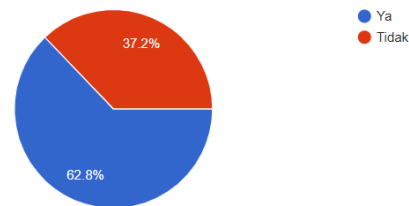
Gambar 3. 5 Gambaran hasil seberapa sering para partisipan mendengar istilah pamali

Dari hasil di atas, 19.5% menyatakan sering mendengar istilah pamali, 51.3% responden menyatakan cukup sering mendengar larangan pamali, 28.3% menyatakan jarang dan 0.9% menyatakan tidak pernah mendengar istilah pamali sama sekali

Menurutmu apakah larangan pamali itu dilebih-lebihkan?

Copy

113 responses



Gambar 3. 6 Gambaran hasil partisipan mengenai pamali

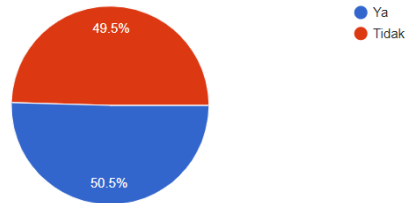
Dari hasil di atas, 62.8% menyetujui anggapan bahwa larangan pamali merupakan hal yang dilebih-lebihkan dan 37.2% responden menganggap pamali tidak dilebih-lebihkan.

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

Menurutmu apakah keberadaan pamali diperlukan dalam kehidupan sehari-hari?

[Copy](#)

111 responses



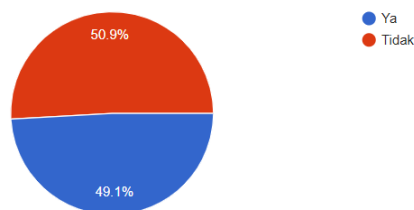
Gambar 3. 7 Gambaran hasil partisipan mengenai keberadaan pamali

Dari hasil kuisisioner diatas, sebanyak 50.5% responden menyetujui keberadaan budaya pamali diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan sebanyak 49.5% responden lainnya tidak menyetujui kalau keberadaan budaya pamali dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Apakah kamu percaya pada pamali?

[Copy](#)

112 responses



Gambar 3. 8 Gambaran mengenai hasil partisipan percaya atau tidak terhadap pamali

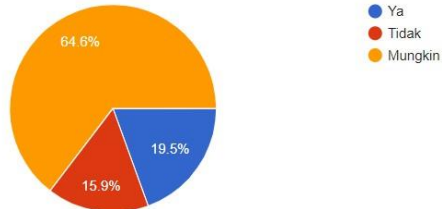
Dari hasil kuisisioner diatas, sebanyak 50.9% responden percaya pada budaya pamali. Kemudian, sebanyak 49.1% resonden lainnya tidak percaya pada budaya pamali.

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

Apakah ada manfaat untuk mempercayai pamali?

Copy

113 responses



Gambar 3. 9 Gambaran hasil partisipan mengenai manfaat mempercayai pamali Berdasarkan tanggapan, 64.9% berpikir mungkin pamali memiliki manfaat untuk dipecahkan, sedangkan 19.5% berpikir iya dan 15.9% berpikir tidak.

Berikut adalah beberapa pamali yang diketahui oleh para partisipan pada saat mengisi kuisioner yang telah diberikan.

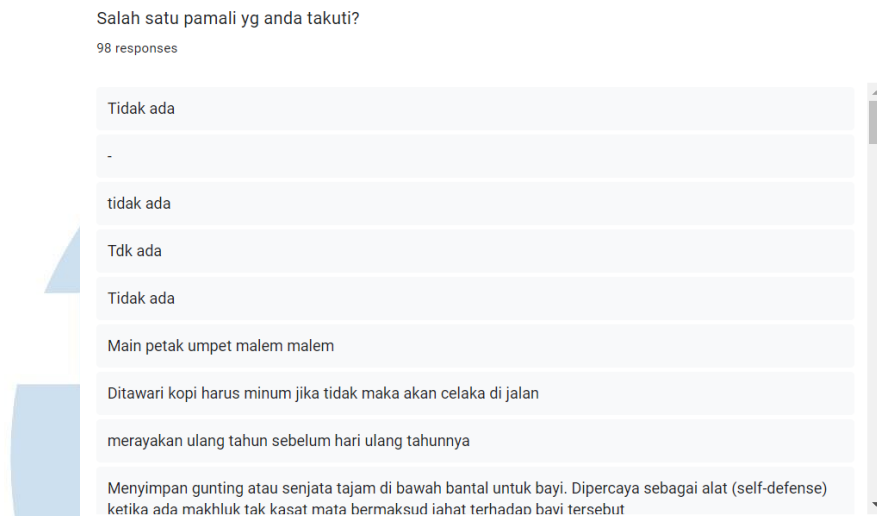
Salah satu pamali yang anda ingat?

107 responses

- 
- Tidak boleh potong kuku di malam hari.
- Tidak boleh tidur dengan kaki menghadap pintu besar
- jangan potong kuku malam hari
- Tidak boleh menggantung kuku di malam hari, karena dipercaya akan memperpendek usia
- Kalau nyapu ga bersih nanti suaminya brewokan (kalo Chris Hemsworth sy mau)
- Kalau pulang sore dicubit setan
- Jangan tidur/duduk di depan pintu
- Jangan nyapu malem malem, jangan duduk depan pintu, gaboleh buka payung dalam rumah, gaboleh melenakahi orana. ianaan notona kuku malem malem.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3. 10 Gambaran salah satu pamali yang diketahui partisipan

### 3.2 Metodologi Perancangan

Penggunaan metode untuk perancangan media interaktif ini adalah *Human Centered Design*. Menurut (Wijaya, 2019), *Human Centered Design* adalah suatu perancangan system informasi yang berfokus pada orang yang menggunakan produk tersebut. Dalam metode ini terdapat tiga tahapan desain, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

#### 1) *Inspiration*

Menurut (Wijaya, 2019), tahapan ini adalah tahap dimana penulis meletakkan diri sebagai pengguna, sehingga dapat mengerti dan memahami apa saja kira-kira yang diperlukan oleh pengguna. Pada tahapan ini, juga dapat mempelajari masalah dengan cepat, mengobservasi masalah dari berbagai sudut pandang, dan mencari peluang untuk ide-ide kreatif. Pada tahapan ini penulis memilih tahapan metode berikut:

##### a) **Frame Your Design Challenge**

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan dan menyusun kembali semua hasil yang telah didapatkan. Hasil dari data-data tersebut akan

digunakan sebagai panduan untuk menentukan atau menemukan tantangan, hambatan serta solusi yang tepat.

**b) Define Your Audience**

Pada tahap ini, penulis menentukan target dari pengguna media ini. Penulis ingin menggunakan orang dengan usia 18-23 tahun sebagai pengguna dari media informasi interaktif yang akan penulis buat.

**2) Ideation**

Tahapan ini mempelajari masalah lebih dalam sesuai dengan data dan ide-ide yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini juga data yang telah didapat dari tahapan sebelumnya mulai diolah dan diimplementasikan ke dalam konsep dan prototype. Pada tahapan ini penulis memilih tahapan metode berikut:

**a) Download Your Learning**

Penulis mengumpulkan data-data terkait topik yang akan dibuat.

**b) Brainstorming**

Pada tahapan ini, penulis melakukan diskusi, serta mencari ide-ide yang dapat dilakukan. Penulis juga mengumpulkan ide serta gagasan sebanyak mungkin berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

**c) Create a Concept**

Pada tahap ini, penulis membuat konsep dari ide yang telah dikumpulkan. Konsep ini nantinya akan menjadi panduan untuk membuat rancangan yang sesuai.

**d) Rapid Prototyping**

Di dalam tahapan ini, penulis membuat prototype berdasarkan hasil dari konsep. Penulis membuat rancangan yang sesuai, kemudian meminta para pengguna untuk melakukan uji coba.

**e) Get Feedback**

Dari prototype tersebut, para pengguna melakukan uji coba, kemudian penulis meminta untuk memberikan feedback. Dari hasil feedback

tersebut, penulis melakukan revisi dan mempertimbangkan saran serta pendapat dari para pengguna.

### 3) **Implementation**

Tahapan penyelesaian masalah dengan prinsip desain sesuai data dan feedback yang telah didapatkan dari tahapan Ideation. Pada tahapan ini, metode yang dipilih adalah :

#### a) **Live Prototyping**

Pada tahapan ini, penulis melakukan uji coba kepada pengguna lagi setelah melakukan revisi.

#### b) **Keep Getting Feedback**

Penulis mendapatkan feedback dari para pengguna, dan melakukan revisi lagi untuk menentukan hasil akhir yang paling tepat dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

#### c) **Define Success**

Pada tahapan ini, penulis menentukan goals akhir dari karya ini berdasarkan dari ide serta feedback yang didapatkan. Penulis ingin karya ini dapat berguna dan menambah wawasan serta informasi orang dengan rentang usia 18-23 tahun. Penulis juga berusaha agar karya ini dapat menjadi sebuah media informasi yang menarik.

