

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis memakai metode penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data yang ingin dicari. Teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan oleh penulis ialah wawancara. Sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif yang penulis gunakan adalah kuesioner yang disebarakan pada remaja sampai dewasa.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif dipakai menggunakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata secara lisan maupun tertulis dari narasumber yang ditargetkan (Nugrahani, 2014). Penulis melakukan wawancara dengan ketua jaringan Semua Murid Semua Guru, Ramya Prajna S., untuk mencari tahu lebih dalam tentang Semua Murid Semua Guru. Mulai dari informasi dan sejarah, pencapaian yang sudah tergapai, permasalahan yang didapat, dan harapan untuk ke depannya.

3.1.1.1 *Interview*

Penulis melakukan wawancara dengan Ramya, ketua jaringan Semua Murid Semua Guru, pada tanggal 21 September 2023. Wawancara ini dilakukan secara online melalui Zoom. Penulis merekam wawancara tersebut dalam bentuk video.

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



Gambar 3.1 Foto wawancara dengan Ramya Prajna 1

1) **Interview kepada Ramya, Selaku Ketua Jaringan Semua Murid Semua Guru**

Penulis memulai wawancara dengan bertanya tentang Semua Murid Semua Guru secara keseluruhan. Ramya kemudian menjelaskan apa itu Semua Murid Semua Guru dan sejarah terbentuk jaringan penggerak pendidikan tersebut.



Gambar 3.2 Foto wawancara dengan Ramya Prajna 2

Semua Murid Semua Guru digagas oleh Najelaa Shihab, awalnya dimulai dari Pesta Pendidikan pada tahun 2016, yang kemudian akhirnya terbentuk menjadi sebuah jaringan di mana mengumpulkan komunitas dan organisasi ranah pendidikan. Mengenai masalah yang sedang dihadapi oleh Semua Murid

Semua Guru, Ramya menjelaskan ada masalah eksternal dan internal yang sedang dihadapi.



Gambar 3.3 Foto wawancara dengan Ramya Prajna 3

Untuk masalah eksternal, Semua Murid Semua Guru ingin fokus pada pemasaran Semua Murid Semua Guru mengenai isu-isu pendidikan. Sedangkan masalah internal, para komunitas dan organisasi sudah mengenal brand Semua Murid Semua Guru, tetapi kurang dalam fungsi brand tersebut. Penulis akhirnya memutuskan untuk fokus pada masalah eksternal, berhubung penulis ingin fokus pada promosi.

3.1.1.2 Kesimpulan

Dari informasi yang didapat, Semua Murid Semua Guru sedang mencari solusi untuk memasarkan media isu pendidikan yang ingin diangkat oleh jaringan penggerak pendidikan. Penulis juga diberikan sejarah, visi misi, motivasi, dan *target audience* yang sudah ditetapkan oleh Semua Murid Semua Guru.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang dipakai untuk penelitian sampel dan target audience yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2013). Dalam teknik ini, penulis menggunakan kuesioner sebagai riset dalam perancangan promosi tugas akhir ini.

3.1.2.1 Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner dan mulai menyebarkan pada tanggal 19 September 2023. Media yang penulis pakai adalah Google Form dan disebarikan pada orang dewasa yang tertarik pada

pendidikan. Sekarang, penulis sudah mencapai 108 target yang sudah ditentukan.

1) Hasil Kuesioner

Penulis merangkum hasil kuesioner yang sudah didapatkan. Dalam beberapa hari, penulis berhasil mendapatkan 108 responden kuesioner. Dari data yang didapat, responden berusia antara 25-40 tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Dari hasil yang didapat, 82,4% responden merasa bahwa masalah pendidikan di Indonesia sangat kurang dan butuh peningkatan. Sementara untuk 8,7% merasa masalah pendidikan di Indonesia cukup bermasalah, tetapi tidak terlalu penting. Sisanya memilih bahwa pendidikan di Indonesia tidak bermasalah atau tidak tahu akan masalah pendidikan.

Apa pendapatmu mengenai masalah pendidikan yang ada di Indonesia?

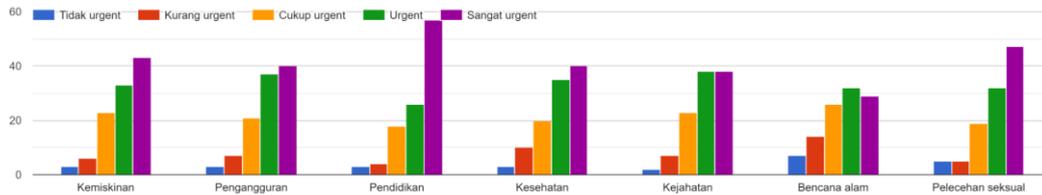
108 responses



Gambar 3.4 Persentase responden berpendapat mengenai masalah pendidikan

Kemudian, penulis meminta responden untuk membuat peringkat topik masalah mulai dari sangat urgent sampai kurang urgent. Dengan data yang didapat, para responden berpendapat bahwa masalah pendidikan sangat urgent.

Buatlah peringkat topik masalah dari yang sangat urgent sampai yang kurang urgent.

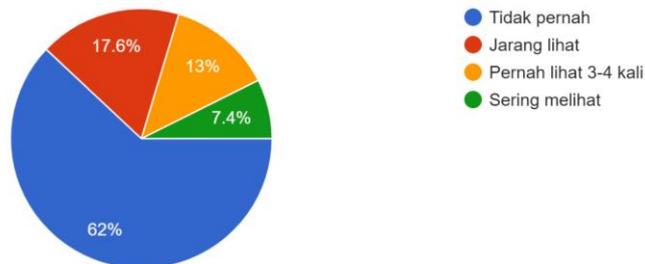


Gambar 3.5 Grafik peringkat topik masalah yang dibuat responden

Dari pendataan yang sudah dirincikan, 62% dari 108 responden tidak pernah melihat jaringan sosial khusus Komunitas dan Organisasi Pendidikan.

Apa kamu pernah melihat jaringan sosial khusus Komunitas dan Organisasi Pendidikan?

108 responses



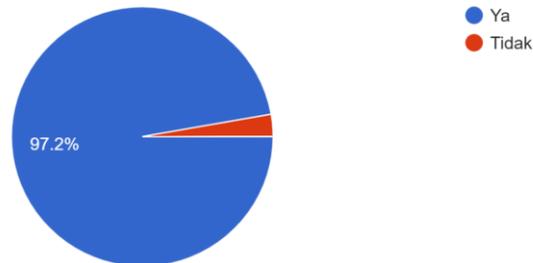
Gambar 3.6 Persentase responden yang pernah melihat jaringan sosial pendidikan

Namun, 97,2% para responden juga merasa bahwa Komunitas dan Organisasi Pendidikan penting untuk diketahui masyarakat Indonesia.

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 Komunitas dan Organisasi Pendidikan penting untuk diketahui masyarakat Indonesia?

108 responses

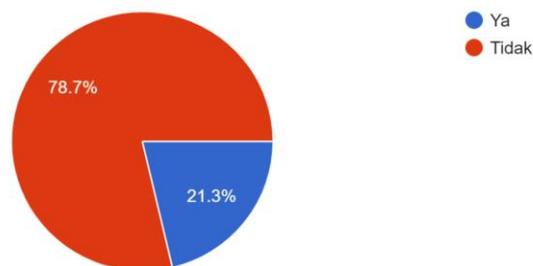


Gambar 3.7 Persentase responden berpendapat komunitas dan organisasi pendidikan penting atau tidak

Penulis juga bertanya pada responden apakah mereka tahu apa itu Semua Murid Semua Guru. Dari 78.7% responden tidak tahu tentang jaringan penggerak pendidikan tersebut, hanya 21.3% yang tahu.

Apa kamu pernah mendengar Semua Murid Semua Guru?

108 responses

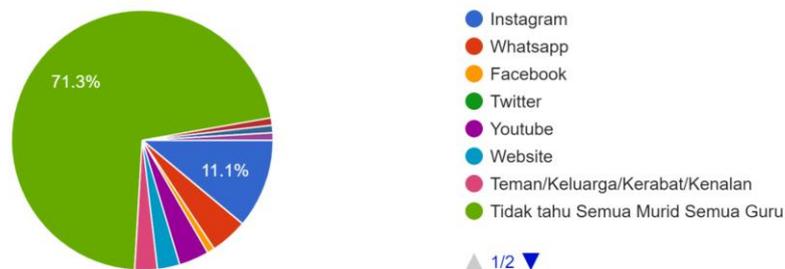


Gambar 3.8 Persentase responden pernah mendengar Semua Murid Semua Guru atau tidak

Untuk 11,1% responden tahu Semua Murid Semua Guru dari Instagram. Untuk sisanya, mereka mengetahui Semua Murid Semua Guru melalui Whatsapp, Facebook, Twitter, Youtube, Website, kenalan dan berita Google.

Bila ya, dari media mana Anda mengetahui komunitas tersebut?

108 responses



Gambar 3.9 Persentase responden melihat Semua Murid Semua Guru di media apa

Pandangan para kuesioner akan Semua Murid Semua Guru, 39,8% melihat Semua Murid Semua Guru sebagai jaringan penggerak komunitas dan organisasi pendidikan. Lalu, 22,2% mengira bahwa SMSG adalah komunitas di mana guru dan murid berdiskusi. Sebanyak 18,5% mengira SMSG adalah komunitas relawan membantu isu guru dan murid. Sisanya, 19,4% berpendapat bahwa Semua Murid Semua Guru adalah perkumpulan forum membahas pendidikan.

Bila tidak, apa pandangan Anda tentang Semua Murid Semua Guru?

108 responses

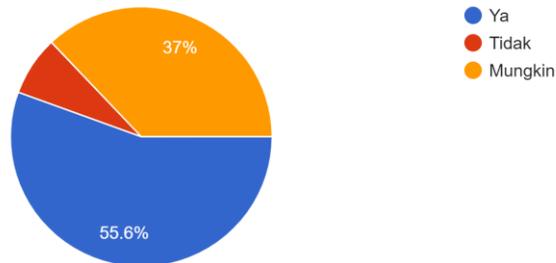


Gambar 3.10 Persentase responden melihat pandangan mereka tentang Semua Murid Semua Guru

Setelah menjelaskan apa itu Semua Murid Semua Guru, penulis bertanya pada responden apakah mereka tertarik dengan jaringan tersebut. Sebanyak 55,6% dari responden mau tahu akan Semua Murid Semua Guru.

Setelah mengetahui Semua Murid Semua Guru, apakah kamu tertarik untuk mengikuti berita dan acara yang diadakan Semua Murid Semua Guru?

108 responses

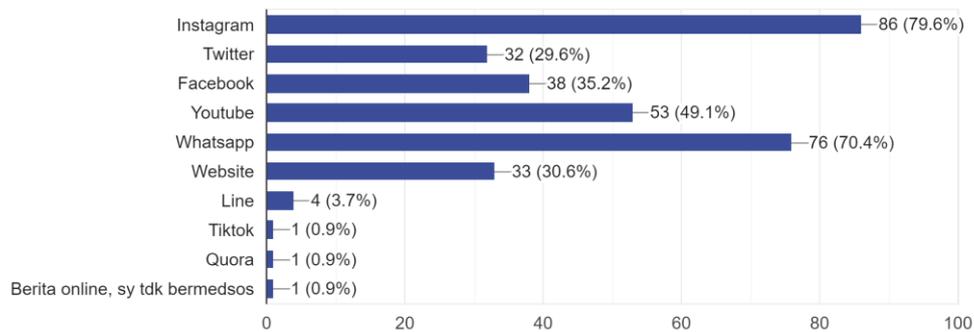


Gambar 3.11 Persentase responden tertarik akan Semua Murid Semua Guru

Dalam platform media yang banyak responden gunakan, 86 responden memilih Instagram sebagai pilihan pertama. Sedangkan 76 responden memilih Whatsapp. Peringkat ketiga dari platform media yang sering dipakai adalah Youtube.

Platform media apa yang sering Anda pakai?

108 responses



Gambar 3.12 Grafik platform media yang digunakan oleh responden

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis gunakan adalah metodologi iklan dengan proses lima fase (Landa, 2010). Berikut merupakan penjelasan enam tahapan metodologi yang dikemukakan oleh Landa.

1) *Orientation*

Pada tahap ini, penulis diminta untuk mencari tahu lebih banyak mengenai informasi bisnis atau organisasi yang sedang diteliti. Tahapan ini meliputi menentukan tujuan pencapaian dan kebutuhan untuk bisnis atau organisasi klien, menetapkan dan mengelompokkan *target audience*, dan menganalisa brand saing.

2) *Analysis*

Untuk tahap *Analysis*, penulis akan mulai menganalisa *creative brief* dan bereksperimen dengan teori desain. Penulis akan diminta untuk mencari solusi desain apa yang cocok dengan bisnis atau organisasi klien. Mulai dari meneliti, mengevaluasi, dan mengembangkan rencana.

3) *Conception*

Sesuai dengan tahapannya, penulis kemudian melanjutkan untuk membuat konsep yang sesuai dan melekat dengan bisnis atau organisasi tersebut. Mulai dari penelitian yang mengarah ke desain, analisa, dan menggunakan *creative thinking* dalam tahapan ini.

4) *Design*

Penulis melanjutkan konsep ide yang telah ditetapkan, mulai dari membuat *key visual* dan menciptakan sketsa dari desain yang diinginkan, untuk menciptakan gambaran ide yang telah dipikirkan.

5) *Implementation*

Tahapan terakhir, penulis memberikan *review* dan evaluasi akan solusi dengan klien. Dari solusi yang telah dibuat, apakah sudah menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan yang diinginkan oleh bisnis atau organisasi klien.