

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengenal suatu fenomena yang terjadi pada individu atau kelompok secara mendalam (Creswell & Creswell, 2022, hlm. 5). Metodologi ini cocok digunakan untuk situasi yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang lebih komprehensif daripada data statistik. Pernyataan ini didukung oleh Ardyan et al (2022, hlm. 31-32), bahwa penelitian kualitatif mendalami fenomena sosial melalui analisis data non-angka. Menurut Creswell & Creswell (2022, hlm. 193-194), berikut beberapa karakteristik mendasar dalam penelitian kualitatif:

1. Fokus pada makna dan perspektif partisipan terhadap masalah atau isu yang diteliti dan bukan teori atau hipotesis penulis.
2. Mengumpulkan data langsung dari lapangan atau sumber yang bersangkutan, dalam latar yang lebih natural. Peneliti umumnya berinteraksi dan mengamati secara langsung perilaku dan interaksi antara partisipan dan lingkungannya.
3. Peneliti berperan sebagai pengumpul data, pengamat perilaku, mewawancarai partisipan. Alat lain seperti perekam audiovisual dapat digunakan untuk mendata proses pengumpulan data.
4. Data dapat berasal dari berbagai jenis sumber seperti wawancara, observasi, dokumen, audiovisual, dan sosial media. Semua data ini kemudian di analisis menjadi data yang lebih komprehensif.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, penulis perlu terlebih dahulu mengidentifikasi sampel atau partisipan yang tepat untuk diteliti. Dengan sampel yang tepat dan kompeten, data yang didapatkan akan lebih akurat dalam membantu penulis menjawab rumusan masalah. Perancangan ini ditargetkan kepada orang tua para penyandang disabilitas di UKM CIDCO dan oleh karena itu,

penulis menjadikan mereka sebagai sampel. Penulis bersama tim peneliti mahasiswa DKV UMN melakukan *focus group discussions* (FGD) untuk menanyakan secara langsung kesulitan responden terhadap pemakaian dan pemahaman akan *software* desain, dan pendapat serta harapan mereka dari media tutorial *flash cards* yang ditawarkan. Kemudian, penulis akan melakukan wawancara dengan dosen spesialis terkait *flash cards* dan pengembangan perancangan desain nya yang baik. Setelah melakukan perancangan, penulis juga perlu memperkuat objektivitas pemahaman target orang tua akan konsep dan teknis penggunaan *flash cards* dengan melakukan *alpha* dan *beta test*.

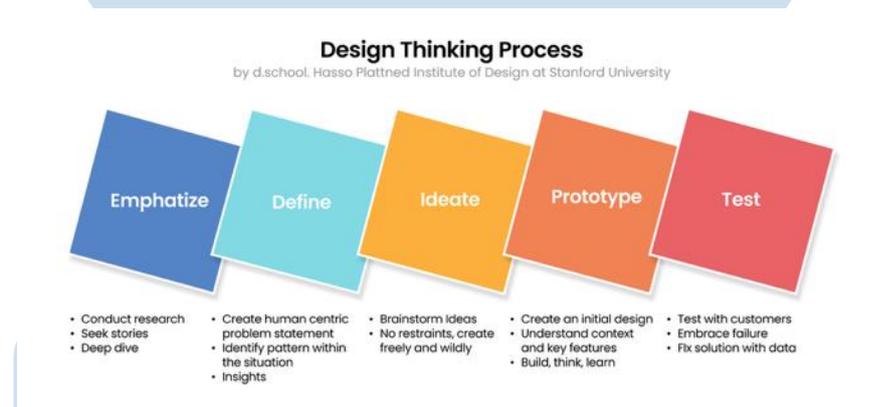
Analisis data FGD, wawancara, serta *alpha* dan *beta test* akan dilakukan berdasarkan tujuh langkah yang dirumuskan oleh Creswell & Creswell (2022, hlm. 207-209) sebagai berikut:

1. *Organizing and Preparing the Data*: penulis melakukan pengumpulan data dari FGD, wawancara, dan studi literatur penelitian sebelumnya yang di dokumentasikan dengan perekam video, suara, dan catatan.
2. *Reading Through All the Data* : membaca seluruh hasil pengumpulan data secara menyeluruh dan memahami kembali makna umum dari semua data.
3. *Coding the Data*: mengelompokan data berdasarkan bagian penting seperti pola dan kategori tertentu.
4. *Generating Categories or Themes*: memilih beberapa poin dari kode dan pola untuk dijadikan fokus utama pada perancangan.
5. *Representing the Themes*: menyajikan tema-tema utama secara naratif dan deskriptif sebagai penggambaran yang lebih detail.
6. *Interpreting the Data*: menyimpulkan makna dan *insights* dari semua data yang sudah didapatkan dan dianalisis.
7. *Validating the Accuracy of the Information*: memastikan validasi dari data dengan melakukan uji coba pada hasil perancangan yaitu *alpha* dan *beta test*. Hasil dari pengujian ini akan digunakna untuk

memastikan intepretasi data tetap relevan dalam proses penelitian dan perancangan.

### 3.2 Tahapan Perancangan

Dalam perancangan media pendukung berupa *flash cards*, penulis menggunakan metode perancangan *design thinking*. Metode dan terminologi ini dipopulerkan oleh David Kelley, pendiri perusahaan desain IDEO dan institusi desain di Stanford University, pada tahun 2000-an. Metode yang dikembangkan oleh Institute of Design di Stanford (2010) ini disusun dengan selalu mempertimbangkan kebutuhan audiens di setiap tahap nya. Penulis menggunakan metode ini agar hasil perancangan selalu berpusat pada target pengguna dan memastikan hasil yang solutif. Terdapat lima tahap dalam metode perancangan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.1 Diagram *Design Thinking Process*

#### 3.2.1 *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan langkah pertama dalam *design thinking* yaitu untuk mengerti secara keseluruhan tujuan dan maksud perancangan desain serta memahami target audiens. Untuk memahami dan *empathize* terhadap target audiens. (d.school, 2010) menekankan tiga aspek berikut:

- c. *Observe* dilakukan dengan melihat konteks latar belakang target dan bagaimana hal itu mempengaruhi masalah atau kebutuhan mereka.
- d. *Engage* dilakukan saat wawancara untuk membangun suatu keterhubungan dalam percakapan antara peneliti dengan target, sehingga memungkinkan bagi target untuk lebih nyaman dalam berdiskusi.
- e. *Watch and Listen* merupakan penggabungan dari *observe* dan *engage*, yaitu untuk mengobservasi dan mendengarkan apa pun yang target audiens lakukan serta katakan. Dengan memberikan perhatian penuh, peneliti dapat menemukan suatu hal baru untuk ditanyakan atau teliti.

Di awal tahapan ini, penulis melakukan observasi perilaku target dari penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh tim peneliti dosen DKV UMN, bahwa orang tua merasa kesulitan dalam memakai *software* desain dan aplikasi Media Tutori. Hal ini dikarenakan mereka berasal dari generasi yang lebih nyaman dengan media manual. Untuk memperdalam hal ini, penulis perlu mengetahui kebutuhan dari orang tua dan bagaimana perancangan dapat membantu menjawab masalah tersebut. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang diambil penulis adalah melakukan *focus group discussions* dengan orang tua para penyandang disabilitas di UKM CIDCO Bandung.

*Emphatize* dilakukan penulis terutama saat berbicara atau berinteraksi dengan para penyandang disabilitas intelektual serta memahami berbagai keluhan orang tua tentang *software* desain. Pendekatan dalam diskusi dilakukan dengan berhati-hati agar bahasa tidak menyinggung pihak manapun. Penulis juga menggunakan pendekatan psikologis yaitu gaya bicara memotivasi untuk mendorong rasa percaya diri orang tua dalam mempelajari teknologi desain yang baru. Dengan menciptakan suasana yang nyaman, diskusi yang berlangsung menjadi lebih leluasa dan mendalam, terutama tentang masalah yang dialami orang tua. Selain itu, penulis juga melakukan

wawancara dengan ahli desain yang bergerak di bidang desain kartu untuk pengembangan dan perancangan *flash cards*.

### **3.2.2 Define**

Tahap kedua dari *design thinking* adalah *define* atau mendefinisikan data yang didapatkan di *empathize*. Dalam tahap ini, penulis memetakan *user*, *their needs*, dan *insight*. Setelah membaca dan mengolah data, penulis dapat mengembangkan pemahaman tentang tipe audiens mulai dari perilaku sampai dengan preferensi desain mereka. Kemudian, dari masalah yang disampaikan oleh target, penulis memetakannya dengan rinci dalam *user persona*. Sementara, preferensi desain dan perilaku mereka terhadap media terkait akan dipetakan dalam *user journey*. Wawasan ini akan menjadi dasar dan panduan bagi penulis dalam melakukan perancangan di tahap-tahap selanjutnya.

### **3.2.3 Ideate**

Tahap ketiga adalah *ideate* di mana penulis menawarkan solusi terhadap masalah dan kebutuhan dari tahap sebelumnya. Setelah mendalami masalah, penulis memutuskan untuk merancang *flash cards* sebagai media tutorial untuk memandu orang tua dalam pemakaian *software* desain. Tahap *ideation* dilakukan dengan mencari banyak referensi dan tidak membatasi ide untuk perancangan yang akan dilakukan. Teknik untuk menggarap ide yang dilakukan oleh penulis adalah *mindmapping*. Penulis merumuskan ide tersebut menjadi konsep yang dilengkapi dengan *big idea*, *reference board* serta *tone of voice* untuk mewakili nuansa yang ingin diberikan *flash cards*.

Pada tahap ini, penulis juga melakukan berbagai sketsa aset visual yang akan digunakan pada perancangan. Untuk memastikan aset visual sudah tepat dengan preferensi target, penulis melakukan konsultasi kepada perwakilan dari orang tua UKM CIDCO dan melanjutkan perancangan sesuai dengan masukan dan saran yang di diskusikan bersama.

### 3.2.4 *Prototype*

Setelah mendapatkan ide, penulis memulai perancangan desain di tahap *prototype*. Langkah pertama adalah untuk menyusun konten dari ketiga seri *flash cards*, kemudian rincian tahapan penggunaannya. Ide dari solusi di tahap sebelumnya mulai di finalisasi, dirancang menjadi *flash cards*, dan melewati berbagai proses evaluasi internal. Dalam pelaksanaannya, penulis memperhatikan aspek desain seperti *layout*, *typography*, ilustrasi dan seluruh prinsip desain agar sesuai dengan preferensi dan psikologis orang tua. Kemampuan penglihatan orang tua dan perilaku mereka terhadap media cetak juga dipertimbangkan, terutama dalam keterbacaan ukuran teks serta alur baca yang nyaman di setiap kartu. Setelah perancangan ketiga seri *flash cards* sudah selesai, penulis melakukan validasi keberhasilan perancangan baik dari segi desain maupun konten lewat serangkaian *test* pada target audiens.

### 3.2.5 *Test*

Pada tahap terakhir ini, penulis melakukan *alpha* dan *beta* test kepada target pengguna. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan terhadap pengembangan *flash cards* agar sesuai dengan kebutuhan target. *Alpha* test akan dilakukan untuk mengevaluasi desain, alur konten, dan mekanisme pemakaian *flash cards*. Kemudian, penulis akan melakukan *beta* test dengan orang tua anggota UKM CIDCO Bandung. Pengujian ini dilaksanakan dengan praktik *software* desain dengan panduan media tutorial *flash cards*. Variabel *beta* test adalah evaluasi terhadap desain, ukuran kartu, kemudahan penggunaan secara langsung, pemahaman gaya bahasa dan instruksi, serta observasi antusiasme pembelajaran pada orang tua lewat *flash cards*. Dengan kembali mengetahui pendapat target, penulis akan menyesuaikan kembali perancangan sesuai dengan solusi yang dibutuhkan dan masukan yang didapatkan.

## 3.3 Pengumpulan Data Kualitatif

Metodologi pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah metodologi kualitatif untuk mendapatkan data langsung dari perwakilan target perancangan ini. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan *focus*

*group discussions* (FGD) kepada target perancangan yaitu orang tua, dan ahli desain *flash cards*. Teknik wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan bertatap muka secara langsung dengan partisipan dan menanyakan beberapa pertanyaan terstruktur atau terbuka (Creswell & Creswell, 2023, hlm. 199-200). Wawancara sangat dibutuhkan bila peneliti tidak dapat secara langsung melakukan observasi atau mendapatkan sejarah yang hanya diketahui oleh partisipan. Untuk mendapatkan data dari kelompok tertentu dengan interaksi antar peneliti dan berbagai individu, wawancara dapat dilakukan secara berkelompok yang disebut dengan *focus group discussions* (FGD). Pendekatan kualitatif pada perancangan ini dilakukan secara purposif yaitu langsung kepada target pengguna perancangan media *flash cards*. Dengan partisipan yang berjumlah enam sampai delapan orang, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai individu yang dapat saling melengkapi dan berargumentasi tentang pertanyaan yang dibahas.

### **3.3.1 Focus Group Discussions (FGD) dengan Orang Tua CIDCO**

Pada tanggal 17 Maret 2025, penulis bersama dengan tim peneliti mahasiswa DKV UMN lainnya melakukan *focus group discussions* (FGD) dengan orang tua dari para penyandang disabilitas intelektual dari UKM CIDCO Bandung. Orang tua menjadi narasumber untuk mengetahui kesulitan dalam pembuatan aset visual, preferensi media tutorial serta cara terbaik untuk membantu mereka memakai *software* desain. Berikut beberapa pertanyaan yang penulis tanyakan kepada orang tua terkait *flash cards*:

- a. Apakah Anda pernah memakai panduan dalam bentuk media cetak seperti buku, kartu atau kertas manual?
- b. Menurut Anda, faktor apa yang membuat media cetak mudah atau sulit dipahami?
- c. Bagaimana kalau ada panduan pembuatan aset visual dengan *software* Adobe Illustrator dalam bentuk kartu praktis dan mudah dibawa, apakah akan membantu Anda dalam membuat aset visual?
- d. Gaya bahasa apa yang menurut Anda cocok untuk media *flash cards* ini?

Setelah mendengarkan jawaban dari orang tua para anggota UKM CIDCO, penulis memahami masalah dan kesulitan yang dialami mereka dan diberikan kesempatan untuk bertanya lebih dalam tentang harapan orang tua terhadap solusi yang ditawarkan. Wawasan ini akan menjadi dasar dalam perancangan desain *flash cards* sebagai tutorial pembuatan aset visual vektor dengan *software* desain Adobe Illustrator.

### 3.3.2 Wawancara dengan Ahli Desain

Penulis melakukan wawancara kepada ahli desain *flash cards* yaitu salah satu dosen DKV UMN, Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds. Wawancara dilakukan pada tanggal 21 Maret 2025 untuk memperoleh wawasan tentang perancangan *flash cards*, strategi yang tepat untuk konten *flash cards* dan gaya bahasa yang bisa digunakan dengan target orang tua. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada ahli desain *flash cards*:

- a. Apakah ada strategi desain atau konten yang harus disesuaikan saat membuat sebuah perancangan untuk orang tua?
- b. Menurut Anda, apakah *flash cards* dapat efektif digunakan sebagai media tutorial bertahap?
- c. Dalam sebuah media tutorial, menurut Anda elemen visual apa saja yang harus ada?
- d. Seberapa penting gambar dan ilustrasi dalam membantu pemahaman orang tua terhadap instruksi di *flash cards*?
- e. Layout dan pola *eye-tracking* seperti apa yang harus dihindari agar orang tua lebih nyaman membaca?
- f. Menurut Anda, gaya desain apa yang cocok dengan orang tua dalam konteks desain di *flash cards*?
- g. Apakah ketebalan *flash cards* mempengaruhi kejenuhan pengguna?
- h. Menurut Anda, apakah mengutilasikan kedua sisi *flash cards* akan membingungkan orang tua?
- i. Apakah Anda memiliki strategi tertentu terkait penggunaan gaya bahasa yang memudahkan pemahaman orang tua?

- j. Apakah Anda memiliki saran dan masukan tambahan untuk perancangan *flash cards* ini sebagai media tutorial *software* desain agar efektif bagi orang tua Gen X?

Dengan wawasan yang didapatkan dari wawancara ahli desain, penulis mempertimbangkan informasi serta masukan yang bermanfaat untuk memastikan perancangan *flash cards* memiliki konten yang dibutuhkan orang tua dan memudahkan mereka dalam penggunaan *software* desain untuk pembuatan aset visual digital.

### 3.4 Analisis Data

Dengan data yang didapatkan dari FGD bersama orang tua dari anggota UKM CIDCO pada Senin, 17 Maret 2025, dan wawancara dengan ahli desain *flash cards* pada Jumat, 21 Maret 2025, penulis melakukan analisis data sebagai berikut:

#### 3.4.1 Analisis Data FGD dengan CIDCO



Gambar 3.2 Dokumentasi FGD bersama CIDCO

Dalam diskusi terfokus berkelompok dengan orang tua dari penyandang disabilitas di UKM CIDCO, penulis memperoleh berbagai data penting mengenai preferensi dan kebutuhan mereka pada media pembelajaran. FGD dimulai dengan menanyakan tingkat pemahaman orang tua terhadap Adobe Illustrator, semua *user* kecuali ketua UKM CIDCO menyatakan bahwa mereka sama sekali tidak mengerti cara pemakaian *software* tersebut. Walaupun tidak memahami, peserta memiliki semangat yang tinggi untuk mempelajari, terutama mengingat manfaat yang didapatkan

untuk proses produksi karya anak mereka. Terkait media, peserta menyampaikan bahwa mereka masih menggunakan media tutorial dalam bentuk cetak seperti buku panduan memasak dan petunjuk perakitan alat. Namun, mereka mengaku kesulitan memahami isi media bila panduan ditulis dalam teks panjang, ukuran teks terlalu kecil, dan kontras dengan latar belakangnya rendah. Sebaliknya, mereka menunjukkan preferensi tinggi terhadap media dengan visual yang mendampingi teks, seperti penggunaan gambar dan ilustrasi. Gambar dinilai membantu mempercepat pemahaman mereka dan meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Mereka juga memberikan saran agar instruksi teks dikaitkan langsung dengan ilustrasi dengan penekanan lewat arah panah, lingkaran, dan petunjuk aksi yang harus dilakukan.

Terkait *flash cards*, peserta menyampaikan keinginan akan media yang berukuran praktis berserta dengan kemasannya yang dapat membantu agar kartu tidak berserakan. Mereka juga berharap bahwa gaya bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti, serta memotivasi semangat belajar karena sering merasa jenuh dan kurang percaya diri menggunakan *software* digital. Hal ini selaras dengan temuan Knowles et al (2021) lewat penelitian *Human Computer Interaction* dengan orang tua, bahwa orang tua terkadang merasa kurang percaya diri dan membutuhkan dukungan secara mental untuk mempelajari teknologi digital.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis menganalisis bahwa desain media harus menyesuaikan dengan karakteristik visual yang disukai oleh orang tua Gen X, yaitu terstruktur, tidak terlalu eksperimental, dan memiliki sistem grid yang rapi. Penggunaan warna juga harus dipastikan kontras sehingga elemen visual dan teks dapat dipahami dengan baik. Elemen visual seperti garis dan bentuk juga penting digunakan sebagai penanda tekanan dan pengarah informasi. Penulis akan mempertimbangkan penurunan kemampuan penglihatan pada orang tua dengan menyesuaikan hierarki desain, ukuran teks yang nyaman dibaca dan proporsi antar elemen desain agar tetap seimbang dan informatif. Desain akan dibuat menarik secara

estetika, fungsional secara konten, dan memberikan dukungan emosional bagi para orang tua untuk belajar *software* desain ini.

### 3.4.2 Analisis Data Wawancara dengan Ahli Desain

Penulis melakukan wawancara dengan ahli desain khususnya media *flash cards* yaitu dengan salah satu dosen DKV di Universitas Multimedia Nusantara, Ester Anggun Kusumaningtyas. Wawancara dimulai dengan memberikan konteks perancangan penulis dan juga mengenal perancangan serupa yang pernah dilakukan oleh narasumber. Saat ditanyakan terkait perancangan media informasi yang ditujukan oleh orang tua, ahli desain menyatakan bahwa orang tua selalu termotivasi dengan mendapatkan hal yang terbaik untuk anak dan terdorong untuk mempelajari informasi baru untuk anak-anak mereka. Orang tua dengan SES A umumnya memilih teknologi digital, dan SES B ke bawah memilih media fisik dan media digital yang bersifat *open source*.

Dari segi media *flash cards*, ahli desain menyampaikan bahwa elemen visual yang biasanya ditemukan pada *flash cards* adalah ilustrasi, tipografi, dan super grafis. Elemen seperti ilustrasi dan tipografi sangat penting dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dengan baik. Menurut ahli desain, gaya desain yang dipakai pada *flash cards* umumnya berupa *flat-desain* dan minimalis, namun penggunaan ilustrasi berupa *digital painting* dapat dipakai sesuai dengan keperluan. Dalam konteks tutorial sebuah *software* desain, narasumber berpendapat bahwa gambar asli dari tampilan aplikasi akan membantu pemahaman target, namun alangkah baiknya apabila beberapa elemen di desain ulang agar sesuai dengan gaya desain dan konsep dari *flash cards* tanpa mengurangi informasi dan makna yang hendak disampaikan. Secara *layout* dan hierarki desain *flash cards*, ahli desain menyarankan untuk tidak memakai terlalu banyak *grid* dan mengoptimalkan satu kolom saja. Arah baca dan hierarki elemen visual sebaiknya dilakukan dari atas ke bawah dengan *flash cards* yang berorientasi *potrait* agar mudah digenggam oleh orang tua. Ukuran *font*

minimal yang ideal untuk penglihatan orang tua usia 40 – 60 tahun adalah sebesar 10 *point*, namun dapat disesuaikan kembali setelah hasil *AB test*.

Narasumber ahli desain juga memberikan beberapa saran seperti penambahan glosarium untuk semua istilah desain yang ada dalam media tutorial penggunaan *software* desain, karena orang tua termasuk dalam psikografis yang belum mengerti teknis desain. Bank kosa kata ini dapat membantu mereka mengenal *software* lebih dalam lagi dan terbiasa dalam penggunaan selanjutnya. Kemudian, disarankan kembali untuk melakukan *preliminary user test* terkait *flash cards* dengan memberikan seperangkat *flash cards* pada orang tua dan melihat interaksi mereka dengannya untuk mengetahui *flash cards* seperti apa yang baik untuk target orang tua secara desain, konten, dan bahan dari *flash cards* itu sendiri.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA