

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

I. Metode Penelitian

Menurut Sugiono (1999,1) "Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh".

Untuk menjawab perumusan masalah maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung skor rata-rata dari kuisisioner. Pengertian metode deskriptif menurut Sugiono (1999,11) "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain".

Variabel yang terdapat pada penelitian ini merumuskan masalah tentang Identifikasi unsur desain melalui studi preferensi visual wisatawan. Variabel tersebut dapat diketahui dengan cara melakukan identifikasi unsur desain melalui studi preferensi visual, sehingga desain yang diciptakan dapat mencerminkan keinginan wisatawan. Identifikasi ini akan dilakukan dengan menggunakan skala Likert,

Menurut Sugiono (2004:86) “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Semua variabel pada penelitian ini diukur oleh instrumen pengukur dalam bentuk kuesioner yang memenuhi pernyataan atau pertanyaan tipe Likert.

Kriteria penilaian dengan menggunakan skala likert terdiri dari sangat disukai, disukai, cukup disukai, kurang disukai, dan tidak disukai.

Penilaian diberikan sebagai berikut :

- A. Jawaban sangat disukai akan diberi nilai 5.
- B. Jawaban disukai diberi nilai 4.
- C. Jawaban cukup disukai diberi nilai 3.
- D. Jawaban kurang disukai diberi nilai 2.
- E. Jawaban tidak disukai diberi nilai 1.

Tabel 3.1
Kriteria Nilai Jawaban Kuesioner

NO	Kriteria Jawaban	SKOR	
		Nilai Positif	Nilai Negatif
1	Sangat Disukai	5	-1
2	Disukai	4	-2
3	Cukup Disukai	3	-3
4	Kurang Disukai	2	-4
5	Sangat Tidak Disukai	1	-5

Sumber : Hasil Analisis, 2009

Dengan teknik pengumpulan data angket, instrumen tersebut diberikan kepada responden yang jumlahnya telah ditentukan dan diambil secara random, hasilnya kemudian akan dianalisis berdasarkan penilaian tentang desain resort yang paling disukai wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat. Sehingga akan diperoleh perhitungan mengenai jumlah skor ideal (kriterum) untuk seluruh item yang terdiri dari jumlah skor tertinggi/sangat disukai ($5 \times 100 = 500$) dan skor terendah/sangat tidak disukai ($1 \times 100 = 100$) maka tingkat kesukaan wisatawan terhadap desain resort dapat dicari dengan rumus :

$$T_{ki} = \frac{X_i}{Y_i} \times 100\%$$

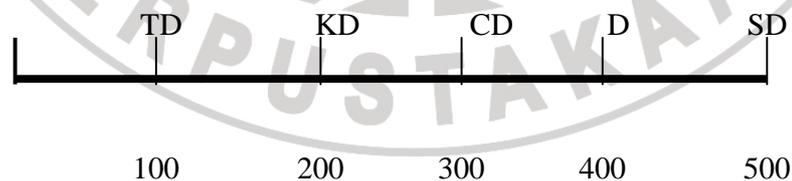
Keterangan :

T_{ki} = Tingkat Kesukaan

X_i = Jumlah skoring setiap jawaban dari responden yang telah ditetapkan

Y_i = Jumlah skor tertinggi

Kemudian secara kontinum data tersebut di tampilkan kedalam skala berikut ini :



Keterangan

SD : Sangat Disukai, D : Disukai, C : Cukup Disukai, K : Kurang Disukai,

TD: Tidak Disukai

II. Subyek Populasi/Sampel Penelitian

A. Subyek Populasi

Menurut Kuncoro dalam Wibowo, (2009:14). “Populasi adalah kelompok elemen yang lengkap, yang biasanya berupa orang, objek, transaksi atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadi objek penelitian“

Populasi dalam penelitian ini adalah populasi manusia, yaitu seluruh wisatawan yang berkunjung ke Cluster Ciwidey Jawa Barat, dan populasi tersebut diharapkan dapat mewakili data yang akan diperoleh.

B. Sampel Penelitian

Sampel menurut Hasan (2002:58) adalah “Bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi”. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengambilan sampel melalui responden, responden disini yaitu wisatawan.

Jumlah populasi didalam penelitian ini ditentukan berdasarkan data yang diperoleh dari KBM WBU pada bulan juni 2009 yaitu 5.485 orang. Untuk menentukan besarnya sampel yang disajikan oleh responden dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji statistik Slovin adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut ini:

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

Dimana :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan sampel dalam penelitian ini diambil nilai $e = 10\%$. Menurut pendapat Gay yang dikutip oleh Hasan (2002;60) bahwa “Ukuran minimum sampel yang dapat diterima berdasarkan pada metode penelitian yang digunakan, untuk metode deskriptif minimal 10% dari populasi”.

$$n = \frac{5.485}{(1 + (5.485 \times 10\% ^2))}$$

Maka $n = 98,2$ Dibulatkan menjadi 100, Berarti anggota populasi yang diambil sebagai sampel adalah sebanyak 100 orang responden.

Sampel disebarakan secara proporsional berdasarkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Cluster Ciwidey Jawa Barat Kawasan. Metode yang digunakan dalam mengambil sampel wisatawan adalah metode *Probability Sampling*, dimana setiap populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Teknik yang digunakannya adalah teknik sampel acak sederhana (*Simple Random Sampling*), dimana pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

III. Definisi Operasional dari Variabel

A. Definisi Operasional

Berdasarkan judul, latar belakang dan perumusan masalah. Penelitian ini pada dasarnya terdiri atas Identifikasi unsur desain dan studi preferensi visual wisatawan. Agar tidak terjadi kesalahan didalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah itu dijelaskan sebagai berikut:

1. Unsur desain menurut Rustam (2002,) adalah “Penekanan aspek estetika untuk menghasilkan keindahan visual & penekanan aspek fungsi pada penggunaan atau pemanfaatan dari benda atau element yang dirancang” Unsur desain terdiri dari Bentuk, garis, tekstur, warna, bidang, ruang, fungsi.
2. Preferensi wisatawan Menurut Pitana Gde (2004,) Preferensi wisatawan adalah pilihan kesukaan yang di jatuhkan wisatawan untuk menjadi pelanggan suatu produk pariwisata. merupakan salah satu faktor yang menghasilkan persepsi wisatawan tentang daerah tujuan wisata yang memungkinkan untuk dikunjungi. Preferensi wisatawan merupakan pilihan kesukaan yang di jatuhkan wisatawan untuk menjadi pelanggan suatu produk pariwisata.

B. Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel

Konsep variabel	Variabel	Indikator	Aplikasi	Instrumen
Macam-macam desain resort: a. Natural b. Futuristik c. Minimalis d. Moderen e. Tradisional	a. Bentuk b. Garis c. Tekstur d. Warna e. Bidang f. Ruang g. Fungsi	<p>A. Karegori bentuk antara lain: a. Binaan (buatan manusia) yaitu yang teratur antara lain: geometris, kotak, kubus, kerucut serta piramid. b. Bentuk alami antara lain lengkung”.</p> <p>B. Kategori garis antara lain: a. garis lengkung (<i>curve</i>) yang dibagi menjadi lengkung keatas, lengkung kebawah dan lengkung berombak. b. garis lurus (<i>straight</i>) yang dibagi menjadi garis vertikal, garis horizontal, dan garis diagonal”.</p> <p>C. Kategori tekstur dibagi menjadi dua yaitu: a. Tekstur halus, b. Tekstur kasar,</p> <p>D. Kategori warna dapat dibedakan menjadi dua yaitu: a. Hangat b. Dingin</p> <p>E. Kategori bidang dapat dibedakan menjadi : a. Bidang alas/<i>the base</i> b. Bidang dinding /<i>the verticals</i> c. Bidang atap/<i>The Overhead</i></p> <p>F. Kategori ruang anatar lain sebagai berikut : a. Ruang berbentuk lorong. b. Ruang berbentuk linier. c. Ruang berbentuk geometris. d. Ruang berbentuk mekanis (dipaksakan)</p>	a. Keserasian bentuk b. Keserasian garis c. Keserasian tekstur d. Tatawarna e. Tata ruang f. Tata letak g. Tatafungsi	Kuisisioner

Konsep variabel	Variabel	Indikator	Aplikasi	Instrumen
		G. Kategori fungsi yaitu pemanfaatan dari benda/elemen yang dirancang		

Sumber : Hasil Analisis, 2009

IV. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara antara lain :

A. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data primer dengan metode :

1. Observasi (*Observation*), yaitu pengamatan langsung terhadap sumber data yang diteliti.
2. Wawancara (*Interview*) langsung dengan bagian yang terkait untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang diteliti.
3. Kuesioner Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis maupun gambar kepada responden untuk dijawabnya. Dimana pertanyaan atau pernyataan yang di susun dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik dari penelitian tersebut sehingga kuesioner yang diajukan kepada responden mewakili masalah yang sedang di teliti.
4. Dokumentasi (*Dokumentation*),

B. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data sekunder, dilakukan dengan cara studi literatur yaitu dengan cara mempelajari, mengkaji serta menelaah literatur yang ada kaitannya dengan penelitian, dalam hal ini data yang diperoleh adalah data mengenai tinjauan pustaka.

V. Prosedur dan Tahapan Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu prosedur dan tahapan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistimatis. Menurut Moh Nazir (2003,84) “Prosedur penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses atau prosedur penelitian yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu yang tepat.

Dalam penelitian ini penulis menetapkan prosedur penelitian sebagai berikut::

1. Mengetahui desain resort yang disukai wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat.
2. Mengetahui bagaimana persepsi wisatawan terhadap citra destinasi wisata di ke Cluster Ciwidey Jawa Barat.

3. Merumuskan masalah penelitian, masalah yang diteliti dalam penelitian ini yaitu Identifikasi Unsur desain melalui studi preferensi visual wisatawan.

Variabel tersebut akan dibahas untuk menentukan nilai variabel mandiri yang terdapat didalam penelitian ini.

4. Memilih serta memberi pengukuran variabel (Instrumen penelitian). Pengukuran variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran dengan menggunakan Skala Likert karena variabel yang diteliti adalah tentang pengukuran sikap, pendapat dan persepsi wisatawan mengenai desain resort yang paling disukai.

5. Memilih prosedur dan teknik yang digunakan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, dengan instrumen pengukuran statistik skala likert,.

6. Menganalisis dan mengambil sampel untuk melakukan penelitian mengenai studi preferensi visual wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat.

7. Mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner berupa pernyataan mengenai mengenai studi preferensi visual wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat. Kuesioner ini nantinya akan disebarakan kepada responden yang pertanyaan didalamnya berhubungan dengan variabel yang diteliti.

8. Mulai menggunakan perhitungan dengan menggunakan uji analisis skala Likert untuk meneliti studi preferensi visual wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat.

9. Membuat kesimpulan tentang preferensi visual wisatawan di Cluster Ciwidey Jawa Barat.
10. Mengidentifikasi Unsur desain berdasarkan hasil dari tingkat preferensi wisatawan
11. Membuat kesimpulan tentang desain resort yang sesuai di Cluster Ciwidey Jawa Barat.

