

BAB III

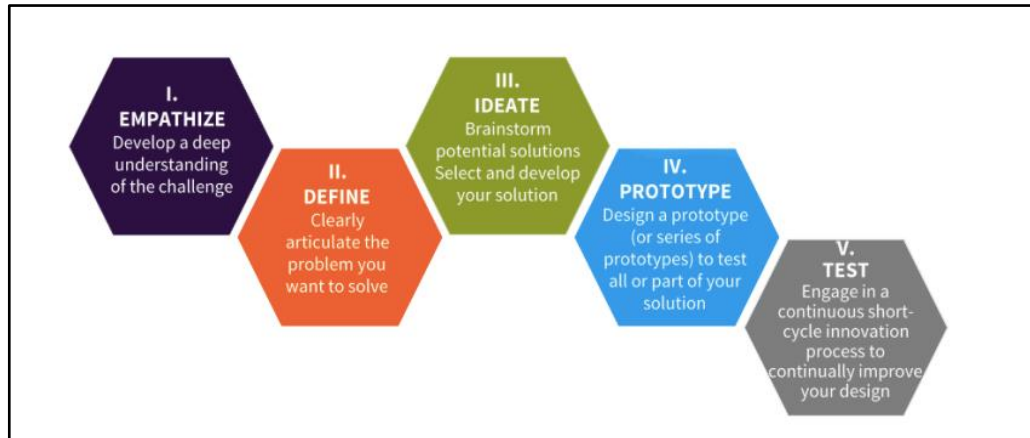
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metodologi pemecahan masalah secara kreatif yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna. Metode *design thinking* dilakukan berdasarkan lima tahapan, yaitu *emphatize* (empati), *define* (identifikasi masalah), *idete* (mencari ide), *prototype* (pembuatan), dan *test* (evaluasi) (Plattner, 2010). Melalui *design thinking* prosesnya dimotivasi untuk menempatkan dirinya sebagai pengguna untuk memahami secara spesifik karakter dari pengguna yang ada yang menjadikan proses perancangan sesuai dengan pengguna butuhkan serta membantu pengguna dalam mencapai tujuannya (Syabana & Saputra, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2011).

3.2Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian *restyling* instagram *guideline* “lifeatbobobox”, menyesuaikan dengan tahapan *design thinking*. Menyatakan bahwa *design thinking* proses desain untuk berusaha memahami pengguna, dapat menguji asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi yang sesuai yang berpusat pada manusia (Brown, 2008). Berikut langkah-langkah dalam *restyling* menggunakan metode *design thinking* (Plattner, 2010) terdapat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Tahapan *Design Thinking*
(Sumber : *Institute Of Design At Stanford*)

1. *Emphatize*

Tahapan pertama adalah *emphatize* atau empati dengan pengguna. Diartikan sebagai tahapan memahami kebutuhan pengguna. Tahap ini dapat dilakukan dengan riset yang bertujuan untuk mengetahui serta memahami permasalahan, serta memahami kebutuhan yang ada di perusahaan dengan melakukan *in-depth interview* kepada pihak yang bersangkutan. Dalam tahap ini peneliti harus mengetahui, yang dirasakan, di katakan, di imajinasikan oleh pengguna. Pada tahap *emphatize* dilengkapi dengan menggunakan *emphaty map framework* proses mencari permasalahan yang dirasakan oleh *user* atau *followers* “lifeatbobobox”. *Empathy map framework* terdiri dari 6 aspek (Osterwalder & Pigneur, 2010), meliputi:

- a. *Thinking & feeling*, apa yang dipikirkan oleh *user*
- b. *Hearing*, apa yang didengar oleh *use*
- c. *See*, apa yang dilihat oleh *user*
- d. *Doing*, apa yang dilakukan oleh *user*
- e. *Pain*, apa kendala yang dirasakan *user*
- f. *Gain*, harapan atau perolehan yang didapat oleh *user*

2. *Define*

Tahap selanjutnya ialah tahap *define* yang didefinisikan sebagai tahap identifikasi masalah. Tujuan dari tahap *define* adalah untuk membuat pernyataan masalah yang bermakna dan dapat ditindaklanjuti yang terfokus

cenderung menghasilkan kuantitas yang lebih besar dan solusi yang lebih berkualitas ketika menghasilkan ide dengan menggunakan “*How Might We*”:

- a. “*How Might We*” pada tahap *define* sangat penting untuk proses desain karena mode ini menghasilkan sudut pandang peneliti berupa (*POV*): ekspresi eksplisit dari masalah yang ingin diatasi.

3. *Ideate*

Ideate adalah tahap berimajinasi untuk bertransisi dari mengidentifikasi masalah menjadi menciptakan solusi bagi pengguna. Pada tahap ini mengumpulkan ide-ide kreatif yang dapat menjawab identifikasi masalah dan memvisualisasikan permasalahan pada tahap *define*, proses yang dilalui meliputi:

- a. *Branstorming* membuat ide untuk bertransisi dari mengidentifikasi masalah menjadi menciptakan solusi bagi pengguna, tentang mendorong berbagai ide seluas mungkin dari yang dapat peneliti pilih, bukan sekadar menemukan satu solusi terbaik.

4. *Prototype*

Secara garis besar, tahap untuk mengimplementasikan dari tahap *ideate*. *Prototype* merupakan produk yang dikembangkan dari permasalahan yang ada dan dijadikan sebagai solusi akhir untuk pengguna. Pada tahap ini proses pembuatan pada tahap *prototype* meliputi:

- a. Proses pembuatan *instagram guideline* dengan menggunakan *software adobe illustrator*.

5. *Test* atau Hasil

Tahap *test* adalah tahap pengimplementasian dari semua tahap yang sudah dilalui. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *restyling* pada “*lifeatbobobox*” dan mengetahui respon oleh *followers* dengan adanya identitas visual baru dalam jangka waktu yang terstruktur secara berkala. Respon yang didapatkan melalui metrik *social media awareness*:

- a. *Reached*, digunakan untuk menghitung jumlah *user* yang melihat suatu konten.
- b. *impression*, digunakan mengukur berapa kali *user* melihat konten pada media sosial.

- c. *Follower growth*, digunakan untuk mengukur berapa banyak *followers* baru yang didapatkan dalam jangka waktu tertentu.