

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan prosedur pengumpulan data secara detail, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, termasuk langkah-langkah yang diambil untuk memastikan etika penelitian terpenuhi. Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang terkumpul juga akan dibahas secara rinci.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena atau objek tertentu secara mendalam. Metode ini menghasilkan studi dan analisis dari data deskriptif berbentuk kata-kata yang diperoleh dari individu atau objek yang. Selain itu, metode kualitatif ini juga membantu memahami bagaimana dinamika sosial terbentuk dan bagaimana persepsi individu atau kelompok terhadap suatu hal. Suparlan (1997), untuk memahami makna dalam gejala sosial, peneliti perlu memahami para pelaku yang ditelitinya guna mencapai pemahaman yang mendalam mengenai makna-makna dalam gejala sosial tersebut. Moleong (2011) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya secara menyeluruh. Pendekatan ini melibatkan deskripsi yang menggambarkan fenomena tersebut dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alamiah tertentu dengan menggunakan berbagai metode yang bersifat alamiah.

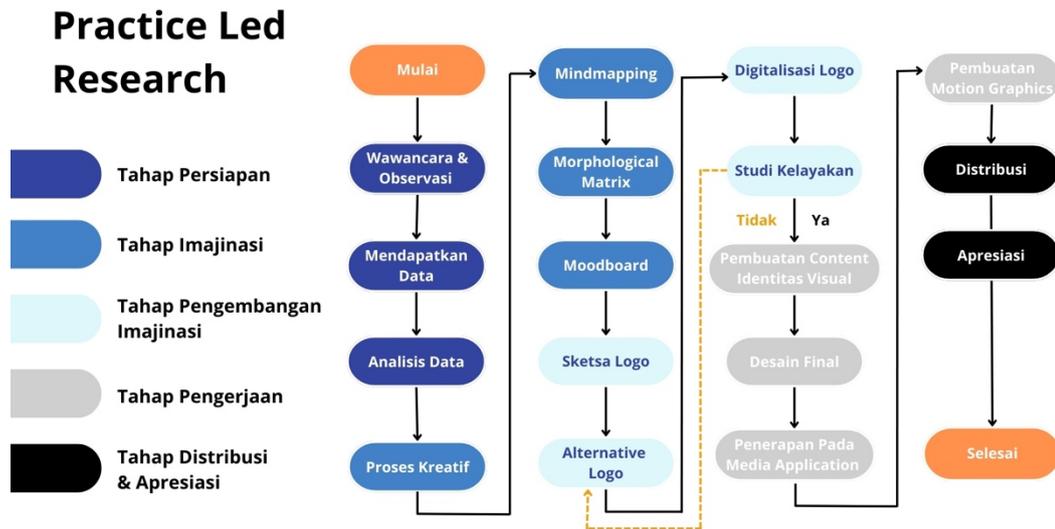
Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan *Practice-Led Research* yang mengintegrasikan praktik kreatif, metode kreatif, dan hasil kreatif dalam desain penelitian serta sebagai bagian dari hasil penelitian itu sendiri Candy (2006). (Smith, 2009) menjelaskan bahwa pendekatan ini dapat menghasilkan teknik tertentu dalam bentuk konsep atau model karya yang menjadi dasar pembuatan karya seni. Penelitian dengan pendekatan ini bertujuan untuk menemukan dan menyampaikan pengetahuan serta teori baru yang berasal dari

praktik desain yang dilakukan. Menurut Hendriyana (2021) ciri-ciri penelitian berbasis praktik (*practice-led research*) meliputi hal-hal berikut:

1. Fokus pada “proses penciptaan” karya yang dijelaskan secara ilmiah.
2. Mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di lapangan.
3. Objek dan bentuk karya seni belum ada saat penelitian dilakukan.
4. Peneliti harus merancang komponen dan unsur penelitian sesuai dengan tujuan dan manfaat penelitian.
5. Peneliti mengumpulkan data dan teori yang relevan untuk mendasari proses pembuatan karya.
6. Tulisan ilmiah hasil penelitian mendeskripsikan secara rinci proses praktik seni, mulai dari pra-konsep hingga terciptanya karya seni.
7. Fokus pada penciptaan dan refleksi karya baru melalui riset praktik seni.
8. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami praktik yang terintegrasi dengan panduan berkarya.
9. Ide, konsep, dan aktivitas pembuatan karya terjadi dalam satu alur waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan penelitian

3.2 Prosedur Perancangan

Dalam proses perancangan karya yang akan dilakukan, peneliti melakukan tahapan-tahapan dari pendekatan *practice-led research* menurut (Hendriyana, 2021) yang peneliti sesuaikan dengan beberapa penyesuaian yang terjadi dilapangan sebagai berikut:



Gambar 2. 43 Prosedur Perancangan

3.2.1 Tahap Persiapan

Tahap Persiapan dalam perancangan ini, dilakukannya pencarian data terkait perusahaan Tirta Guna Mandiri melalui proses wawancara dan observasi secara langsung. Hasil dari proses pengambilan data menunjukkan bahwa adanya temuan beberapa permasalahan yang terjadi di Tirta Guna Mandiri khususnya pada identitas perusahaan yang dimilikinya. Data ini peneliti dapatkan secara langsung melalui proses observasi dan wawancara kepada Bapak Malik Idris selaku direktur perusahaan, kemudian peneliti melakukan analisis data 5W1H untuk mengetahui informasi dari permasalahan secara terperinci.

Berfokus pada permasalahan identitas yang ada di perusahaan berpengaruh pada citra baik yang ingin dibangun, peneliti akan menggunakan karya perancangan identitas visual untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Dalam prosesnya, perancangan identitas visual ini didasarkan atas pengetahuan yang peneliti dapatkan selama duduk bangku perkuliahan.

3.2.2 Tahap Mengimajinasi

Tahap mengimajinasi dalam perancangan ini, salah satu hal yang peneliti lakukan sebagai proses kreatif, dengan mencari beberapa informasi yang berkaitan dengan proses perancangan identitas visual melalui berbagai referensi dan studi literatur dari berbagai sumber yang relevan. Dalam tahapan ini peneliti menuangkan segala ide ke dalam *mindmapping* dan mengambil beberapa poin penting yang

dijadikan sebagai kata kunci, kemudian setelah itu peneliti mengubahnya menjadi beberapa bentuk visual (*morphological matrix*) yang berhubungan dengan kata kunci yang sudah ditentukan dalam *mindmappig*.

3.2.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

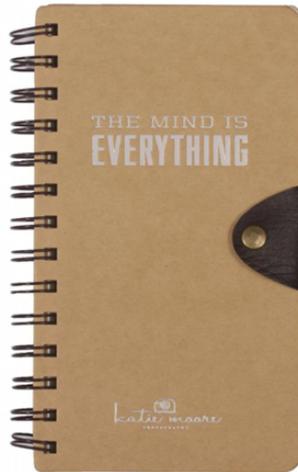
Tahap pengembangan imajinasi dalam perancangan ini, peneliti mengembangkan dari elemen visual yang terdapat pada *morphological matrix* kemudian peneliti gabungkan untuk membentuk beberapa sketsa logo. Tahapan merupakan tahapan paling lama dibanding tahapan-tahapan lainnya karena pada tahapan ini penuh pertimbangan dan juga ketelitian peneliti untuk menentukan logo yang akan digunakan untuk penelitian ini terutama logo yang akan dibuat harus sesuai dengan karakteristik yang akan dibangun oleh perusahaan Tirta Guna Mandiri.

3.2.4 Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan dalam perancangan ini, peneliti telah memiliki konsep ide yang akan dilakukan, dengan menyempurnakan beberapa temuan di tahap sebelumnya untuk menjadi sebuah karya. Setelah itu dilakukan pembuatan produk dari perancangan desain yang berupa *graphic standard manual* yang dicetak dalam bentuk buku, di dalamnya berisi mengenai visi misi perusahaan, makna logo yang telah dibuat, ukuran dan tata letak logo, *color palette*, *typography* dan jenis *font*, logo versi *black and white* atau *grayscale*, *correct* dan *incorrect logo usage*, kemudian *mockup stationery* dan *merchandise*. Untuk membantu proses perancangan identitas visual tersebut, peneliti perlu menyiapkan beberapa alat dan juga bahan sebagai berikut:

a. Buku Sketsa

Buku sketsa ukuran A6 digunakan oleh peneliti untuk membuat gambaran kasar dalam pembuatan identitas visual Tirta Guna Mandiri. Berikut gambaran buku yang peneliti gunakan bersumber dari kalpa.nl.com:



Gambar 3. 1 Buku Sketsa

b. Alat Tulis

Alat tulis digunakan dalam perancangan identitas visual ini yaitu pulpen guna membantu dalam pembuatan sketsa yang di atas buku A6.

Berikut gambaran alat tulis yang peneliti gunakan bersumber dari Eezee.com:



Gambar 3. 2 Pulpen

c. Laptop

Laptop digunakan sebagai salah satu alat pendukung dalam pengerjaan konsep juga pengoperasian beberapa *software* pengolah grafis. Dalam hal ini peneliti menggunakan Macbook Air M1 2020 dengan memory 8 GB, chip Apple M1 sebagai salah satu alat pendukung penelitian.

Berikut gambaran laptop yang peneliti gunakan bersumber dari ibox.com:



Gambar 3. 3 Laptop

d. *Smartphone*

Digunakan sebagai salah satu alat untuk perekaman suara saat pengambilan data wawancara berlangsung dan juga alat untuk mengambil gambar untuk dokumentasi peneliti dalam mendukung penelitian. *Smartphone* yang peneliti gunakan dalam hal ini yaitu Iphone 11 warna hitam dengan kapasitas memory 128 GB. Berikut gambaran *smartphone* yang peneliti gunakan bersumber dari ibox.com:



Gambar 3. 4 *Smartphone*

e. *Adobe Illustrator*

Software ini merupakan salah satu pengolah grafis yang dapat membantu peneliti dalam mengolah hasil sketsa manual kedalam bentuk digital. Dalam penelitian ini digunakan untuk membuat visualisasi dari konsep yang telah ditentukan menjadi sebuah grafis yang berupa desain logo, *stationery*, merch, dan lain sebagainya. *Software* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Adobe Illustrator 2022. Berikut gambaran *software* yang peneliti gunakan bersumber dari adobe.com:



Gambar 3. 5 *Adobe Illustrator*

f. *Adobe Photoshop*

Software ini digunakan dalam penelitian ini karena dibutuhkan untuk membuat sebuah *mockup* dari desain yang telah dibuat di *Adobe Illustrator*. *Mockup* disini dibuat untuk memperlihatkan visualisasi desain dari identitas visual jika digunakan di beberapa media. Dalam perancangannya peneliti menggunakan *software Adobe Photoshop 2022*. Berikut gambaran *software* yang peneliti gunakan bersumber dari adobe.com:



Gambar 3. 6 *Adobe Photoshop*

g. *Adobe After Effects*

Software ini digunakan untuk membantu peneliti dalam merancang *motion graphic*, yang dibutuhkan untuk media pendukung penelitian. *Motion graphic* yang akan dibuat ini yaitu transisi logo lama ke logo baru perusahaan, menggunakan *software Adobe After Effects CC 2022*. Berikut gambaran *software* yang bersumber dari adobe.com:



Gambar 3. 7 *Adobe After Effect*

h. *Adobe Premiere Pro*

Software ini digunakan dalam proses pembuatan media pendukung yaitu *motion graphics* untuk penambahan suara dalam proses editing. Secara umum, editing dapat diartikan sebagai proses menghubungkan satu *shot*/visual atau suara dengan *shot*/visual atau suara lainnya menggunakan transisi tertentu, sehingga tercipta kesatuan informasi yang berkesinambungan (Padmasari, 2021). Dalam perancangan ini peneliti menggunakan *Adobe Premiere pro CC 2022*.

Berikut gambaran *software* yang bersumber dari adobe.com:



Gambar 3. 8 *Adobe Premiere Pro*

3.2.5 Tahap Distribusi dan Apresiasi

Tahap distribusi dan apresiasi dalam perancangan ini merupakan tahapan akhir dari perancangan identitas visual. Dalam tahapan ini desain akan di distribusikan kepada Tirta Guna Mandiri, kemudian pada tahap apresiasi peneliti akan menerima *respons* dan umpan balik dari pihak yang terlibat dengan hasil perancangan ini, sangat penting bagi penelitian ini karena menjadi tahap dalam proses perancangan identitas visual yang sudah dilakukan.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu individu, kelompok, atau fenomena yang menjadi fokus dalam penelitian. Sebagai sumber data atau informasi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Tatang (2009) menyebutkan bahwa subjek penelitian mencakup entitas, baik individu maupun lembaga, yang akan mengalami penelitian terhadap karakteristiknya, dengan kata lain subjek penelitian adalah entitas yang secara intrinsik memuat atau mencerminkan objek penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu Bapak Malik Idris selaku Direktur Utama Tirta Guna Mandiri yang menjadi informan dalam memberikan informasi atau data yang relevan dengan topik penelitian ini.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan hal yang menjadi perhatian pertama dalam suatu penelitian. Nantinya akan dianalisis atau dipelajari untuk menggali pemahaman lebih lanjut atau menjawab pertanyaan penelitian. Objek penelitian ini merujuk pada nilai entitas, atau aktivitas yang memiliki variabel khusus yang akan diselidiki dan dari mana kesimpulan dapat diambil. Objek penelitian bisa juga dikatakan sebagai topik permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu Tirta Guna Mandiri .

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Tirta Guna Mandiri Sebagai Perusahaan Air Minum Dalam Kemasan” ini bertempat di Kantor Tirta Guna Mandiri Jl. Mayor Mansu, Sindangpakuon, Kec. Cimanggung, Kab. Sumedang, Jawa Barat – Indonesia.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari mulai bulan September 2023 sampai dengan bulan Agustus 2024

3.5 Sumber Data

Ada dua jenis data yaitu data primer dan juga data sekunder sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini peneliti memperoleh data yang didapat langsung dari hasil observasi dan wawancara bersama pihak perusahaan Tirta Guna Mandiri yang bersangkutan dengan perancangan identitas visual.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini peneliti memperoleh data pendukung mengenai Tirta Guna Mandiri melalui dokumentasi dan studi literatur yang berhubungan dengan perancangan identitas visual.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Proses informasi atau fakta relevan dikumpulkan dan diperoleh dari berbagai sumber atau metode untuk digunakan dalam penelitian atau analisis. Pengumpulan data merupakan tahap yang paling penting dalam penelitian karena bertujuan untuk memperoleh informasi yang nantinya digunakan untuk menjadikan

data yang digunakan menjadi lebih ter standarisasi (Sugiyono, 2008). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan penelitian ini yaitu menggunakan metode sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara

Percakapan yang disengaja antara kedua belah pihak, di mana pewawancara (*interviewer*) bertindak sebagai orang yang mengajukan pertanyaan sementara orang yang diwawancarai bertindak sebagai responden yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut (Koentjaraningrat, 1996). Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung melalui tanya jawab bersama Bapak Malik Idris selaku Direktur Utama Tirta Guna Mandiri untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.

3.6.2 Observasi

Pengamatan sistematis dan dokumentasi atas peristiwa, perilaku, atau fenomena tertentu tanpa mempengaruhi atau mengubah apa yang sedang diamati. Pada penelitian ini observasi dilakukan langsung ke kantor Tirta Guna Mandiri yang berlokasi di Jl. Mayor Mansu, Sindangpakuon, Kec. Cimanggung, Kab. Sumedang, Jawa Barat.

3.6.3 Studi Literatur

Upaya mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam bidang yang terkait dengan topik penelitian merupakan tujuan utama dari studi literatur. Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk mencari teori-teori mengenai topik yang diangkat dan berhubungan dengan penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk menyusun data-data yang diperoleh sebelumnya secara sistematis sehingga lebih mudah dimengerti saat ditampilkan kepada orang lain (Sugiyono, 2008). Peneliti menggunakan metode analisis data 5W1H yang terdiri dari unsur *what* (apa), *who* (siapa), *why* (kenapa), *when* (kapan), *where* (dimana), dan *how* (bagaimana) (Zikmund & Babin, 2011) sebagai teknik analisis yang menghasilkan data uraian secara deskriptif dari sebuah masalah atau fenomena dan menggali informasi secara mendalam. Beberapa unsur tersebut dapat membantu dalam pengorganisasian informasi secara rinci.

1. *What* (Apa)

Jenis pertanyaan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi atau menanyakan perihal topik secara umum yang ingin diketahui, maka akan diuraikan topik mengenai Identitas Visual Perusahaan Tirta Guna Mandiri.

2. *Who* (Siapa)

Jenis pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi terkait dengan subjek, seseorang, atau pelaku dari kejadian yang ditanyakan, maka akan diuraikan data dari narasumber atau informan penelitian dari Tirta Guna Mandiri.

3. *Why* (Kenapa)

Jenis pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi dengan menitik beratkan pada alasan atau latar belakang dari kejadian yang ditanyakan, maka akan diuraikan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Tirta Guna Mandiri.

4. *When* (Kapan)

Jenis pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi terkait dengan waktu mengenai kejadian yang ditanyakan, maka akan diuraikan informasi waktu kejadian permasalahan Tirta Guna Mandiri

5. *Where* (Dimana)

Jenis pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi terkait dengan tempat atau lokasi kejadian, maka akan diuraikan lokasi dan wilayah perusahaan Tirta Guna Mandiri

6. *How* (Bagaimana)

Jenis pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi lebih detail mengenai langkah-langkah atau deskripsi dari kejadian yang ditanyakan, maka akan diuraikan solusi dari beberapa permasalahan yang dihadapi Tirta Guna Mandiri.