

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan awal atau pedoman yang akan dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian dan menemukan jawaban atas masalah yang diajukan. Penelitian ini mengenai analisis konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* pada mata kuliah Desain Mode yang dibuat oleh mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017. Metode penelitian ini menggunakan metode analisis konten kuantitatif. Menurut Eriyanto (2011, hlm.15) Pelopor analisis konten adalah Harold D. Lasswell, yang menyebutkan bahwa:

Analisis konten kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik konten dan menarik inferensi dari konten. Untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*) dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi.

Analisis konten dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu. Desain analisis konten ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan di antara variabel (Eriyanto, 2011, hlm.47). Fokus analisis konten ini untuk menggambarkan secara detail deskripsi dari konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake*. Penggunaan metode ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu untuk mengidentifikasi dan memperoleh data mengenai analisis konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake*.

Tahapan analisis konten pada penelitian ini, diawali dengan adanya kajian teori yang terkait dengan judul, diantaranya adalah teknik mewarnai desain busana remaja perempuan dengan konten desain busana remaja perempuan dan media warna *watercolor cake*. Konten visual desain busana remaja perempuan berupa: konsep desain mode busana remaja perempuan, prinsip desain busana remaja perempuan, proporsi desain anatomi tubuh remaja perempuan, jenis busana remaja perempuan, *decorative design* (desain hiasan) pada busana remaja perempuan, dan karakteristik desain busana remaja perempuan meliputi warna, motif dan tekstur. Teknik mewarnai dengan media *watercolor cake* berupa : jenis

sapuan, jenis warna kulit, jenis warna rambut, teknik pewarnaan busana sesuai tekstur bahan, , teknik pewarnaan kontur tubuh dengan teknik pewarnaan gelap terang (*tint & shade*), teknik pewarnaan pada visualisasi busana (*look*), dan teknik pewarnaan cahaya (*highlight & shadow*).

Tahapan kedua yaitu menyusun instrumen penilaian dan membuat aturan penilaian sesuai dengan kajian teori yang telah dibuat. Lalu, tahapan ketiga adalah *coding* dan dihitung secara statistik oleh peneliti. Kemudian, tahapan keempat yaitu membuat interpretasi oleh peneliti dan tahapan terakhir yaitu membuat simpulan.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini *expert judgment* yang berjumlah 2 orang, di antaranya adalah 1 desainer akademisi dan 1 professional desainer, desainer akademisi dan professional desainer dipilih karena pembelajaran Desain Mode di Program Studi Pendidikan Tata Busana UPI yang salah satu materinya mempelajari teknik pewarnaan dengan media warna *watercolor cake* mempersiapkan mahasiswanya untuk menjadi calon desainer akademisi yang professional, kreatif dan unggul, sehingga membutuhkan validasi instrumen penelitian oleh desainer akademisi dan professional desainer yang sudah berpengalaman di bidang busana. Selanjutnya instrument penelitian yang sudah valid, akan dijadikan landasan dalam menilai dan menganalisis sampel dan dihitung oleh peneliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Siyoto, Sandu dan Sodik, M. Ali, 2015, hlm. 64). Populasi yang diambil pada penelitian ini yaitu tugas desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* yang dibuat di mata kuliah Desain Mode oleh mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017 sebanyak 135 desain.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut konten tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Siyoto, Sandu dan Sodik, M. Ali, 2015, hlm. 64). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive*. “*Purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus” (Siyoto, Sandu dan Sodik, M. Ali, 2015, hlm. 66). Sampel *purposive* dipilih karena jumlah desain terlalu banyak dan peneliti memilih tugas adeptasi karena sudah memunculkan ekspresi yang lebih bebas dari setiap mahasiswa, dan kreativitasnya yang beragam. Sampel ini sebanyak 45 desain. Gambar yang digunakan sebagai sampel, bukanlah merupakan gambar asli melainkan hasil *scanner* dari hasil desain mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Analisis konten, di dalamnya berisi tentang item dan kategori yang ingin diketahui dalam analisis konten. Instrumen ini kerap disebut sebagai lembar coding (*coding sheet*). Jenis instrumen ini berupa *checklist*. *Checklist* dalam penelitian ini memuat indikator-indikator yang dibuat berdasarkan kajian teori yang didapat dan disesuaikan dengan data yang diperlukan. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa konten dari desain busana remaja perempuan dan teknik pewarnaan dengan media warna *watercolor cake*.

1. Konten visual desain busana remaja perempuan berupa:

- a. Konsep desain mode busana remaja perempuan
- b. Prinsip desain busana remaja perempuan :
- c. Proporsi tubuh remaja perempuan
- d. Jenis busana remaja perempuan :
- e. *Decorative design* (desain hiasan)
- f. Warna pada desain busana remaja perempuan
- g. Motif pada desain busana remaja perempuan

Sistiani Agustien, 2019

ANALISIS KONTEN DESAIN BUSANA REMAJA PEREMPUAN DENGAN MEDIA WARNA WATERCOLOR CAKE PADA MATA KULIAH DESAIN MODE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- h. Tekstur pada desain busana remaja
2. Teknik mewarnai dengan media *watercolor cake* berupa:
 - a. Teknik sapuan
 - b. Jenis warna kulit
 - c. Jenis warna rambut
 - d. Teknik pewarnaan busana sesuai jenis bahan tekstil:
 - e. Teknik pewarnaan kain bermotif
 - f. Teknik pewarnaan kontur tubuh dengan teknik pewarnaan gelap terang (*tint*)
 - g. Teknik pewarnaan pada visualisasi busana (*look*)
 - h. Teknik pewarnaan cahaya (*highlight & shadow*)

E. Prosedur Penelitian

Fokus analisis konten ini untuk mengidentifikasi dan menggambarkan secara detail deskripsi dari konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake*. Prosedur penelitian merupakan urutan kerja atau langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Adapun tahapan-tahapan dalam menganalisis konten desain ini yaitu :

1. Tahap Persiapan

- a. Merumuskan Tujuan Analisis

Tujuan analisis konten visual desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* adalah menguraikan secara detail dari konten desain ditinjau dari segi segi konsep desain mode busana remaja perempuan, prinsip desain busana remaja perempuan, proporsi anatomi tubuh remaja perempuan, jenis busana remaja perempuan, *decorative design* (desain hiasan) pada desain busana remaja perempuan, karakteristik desain busana remaja perempuan meliputi warna, motif, tekstur dan teknik pewarnaan dengan media *watercolor cake*. Aspek-aspek tersebut lalu dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi instrumen penelitian. Berikut adalah contoh kisi-kisi instrumen yang disusun:

Tabel 3.1
Contoh Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	No Item
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana konten desain busana remaja perempuan dengan media warna <i>watercolor cake</i> pada mata kuliah Desain Mode ?	Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data yang spesifik meliputi: 1. Konten visual desain busana remaja perempuan berupa konsep desain mode busana remaja perempuan, prinsip desain busana remaja perempuan, proporsi tubuh remaja perempuan, jenis busana remaja perempuan, <i>decorative design</i> (desain hiasan) pada busana remaja perempuan, dan karakteristik desain busana remaja perempuan meliputi warna, motif dan tekstur.	Konten desain busana remaja perempuan dengan media warna <i>watercolor cake</i> hasil belajar Desain Mode pada mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017	1. Konten desain busana remaja perempuan berupa: a. Konsep desain mode busana remaja perempuan 1) <i>art fashion/</i> busana kreasi 2) <i>party dress</i> /busana pesta 3) <i>award dress</i> /busana untuk penganugerahan 4) <i>wedding dress</i> /busana pengantin 5) <i>carnival costume</i> /busana karnaval	1

(Agustien S, 2019)

b. Membuat dan Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa *checklist*. Pembuatan instrumen penelitian dibuat dengan menyusun kisi-kisi terlebih dahulu sebagai acuan, kemudian membuat lembar *coding*. Lembar *coding* berisi tabel yang menunjukkan kriteria penilaian untuk menguji data yang dikumpulkan, isi pada tabel yaitu aspek-aspek yang dinilai, indikator penilaian, dan kolom *checklist* untuk mendeskripsikan konten dari desain busana remaja perempuan.

c. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi, wawancara, dan interaksi langsung dengan pemilik kelas. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009, hlm.329). Studi dokumentasi merupakan suatu teknik

Sistiani Agustien, 2019

ANALISIS KONTEN DESAIN BUSANA REMAJA PEREMPUAN DENGAN MEDIA WARNA WATERCOLOR CAKE PADA MATA KULIAH DESAIN MODE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tugas desain busana remaja dengan media warna *watercolor cake* karya mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Penilaian Desain

45 desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2017 dianalisis dan dinilai sesuai dengan instrumen yang telah dibuat sebelumnya.

b. Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung jumlah hasil analisis pada konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* untuk mendapat gambaran atau ringkasan data dengan rumus tertentu. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mempresentasikan hasil penilaian analisis konten desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* pada mata kuliah Desain Mode.

3. Tahap Penyelesaian Akhir

a. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menyusun secara sistematis data yang sudah diolah dan dihitung persentase datanya untuk kemudian dilakukan penafsiran data dan penarikan simpulan

b. Penarikan Simpulan

Simpulan adalah intisari atau ringkasan hasil akhir suatu penelitian. Penarikan simpulan didapatkan selama melakukan proses penelitian dengan didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh.

F. Analisis Data

Teknik pengolahan data (analisis data) yang dilakukan dalam penelitian ini ialah persentase dari hasil skala penilaian analisis yang telah diisi terhadap produk desain busana remaja perempuan dengan media warna *watercolor cake* pada mata kuliah Desain Mode. Persentase data adalah perbandingan (rasio) atau

perhitungan yang digunakan untuk melihat besar kecilnya frekuensi jawaban. Rumus atau perhitungan persentase data yang digunakan menurut Anas Sudijono (2011) yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% = bilangan genap

100 % : Seluruhnya

76 % - 99% : Sebagian besar

51% - 75% : Lebih dari setengahnya

50% : Setengahnya

26% - 49% : Kurang dari setengahnya

1% - 25% : Sebagian kecil

0% : Tidak seorang pun