

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, dan menganalisis hal-hal yang ditemukan sesuai fakta dan sebagaimana adanya. Menurut Moloeng, (2007:6) penelitian kualitatif adalah penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta Bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Saryono (2010) melanjutkan bahwa penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh social yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice-led research* yang berorientasi praktik. Penelitian *Practice-led research* ini adalah jenis penulisan ilmiah tentang hasil penelitian praktis yang sedang berlangsung. Salah satu ciri utama penelitian praktis adalah penciptaan dan refleksi karya baru melalui penelitian praktis. Di atas segalanya, penelitian ini mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang diintegrasikan ke dalam praktik pembuatan berkarya. Menurut Hendriyana (2022) *Practice-led Research (Pre-factum)* memiliki ciri khas sebagai berikut:

1. Berfokus pada 'praktik proses penciptaan' karya yang dituliskan secara ilmiah.
2. Lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/di lapangan.
3. Objek (benda) serta wujud (bentuk) karya seni belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan.
4. Peneliti harus merancang komponen dan unsur penelitiannya sesuai dengan tujuan dan manfaat dari penelitian dimaksud.

5. Peneliti mengumpulkan data-data serta teori-teori relevan yang dapat mendasari proses diwujudkan karya yang dimaksud.
6. Tulisan ilmiah yang dipaparkan dari hasil penelitian praktik yang berlangsung, yaitu mendeskripsikan proses praktik berkarya seni secara detail dari prakonsep hingga benda atau produk atau karya seni tersebut terwujud.
7. Berfokus pada menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik berkarya seni yang dilakukan.
8. Penelitian ini juga mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktik berkarya.
9. Ide, konsep, dan aktivitas tindakan perwujudan karya ada dalam satu alur ruang dan waktu yang semasa dengan pelaksanaan penelitian.

Dalam pelaksanaannya, peneliti akan merancang komponen dan unsur dari penciptaan dengan tujuan dan manfaat dari penciptaan yang akan dibuat nantinya. Dalam prosesnya, peneliti akan mengumpulkan data hasil observasi dan wawancara bersama pengelola Taman Kota Babakan Siliwangi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara ini selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif dan kualitatif mulai dari proses sampai hasil perancangan *branding* yang dihasilkan.

3.2 Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Bandung tepatnya di Taman Kota Babakan Siliwangi (Babakan Siliwangi City Forest Path), Jl. Tamansari No. 90, Lebak Siliwangi, Kec. Coblong, Kota Bandung.

3.2.2 Subjek Penelitian

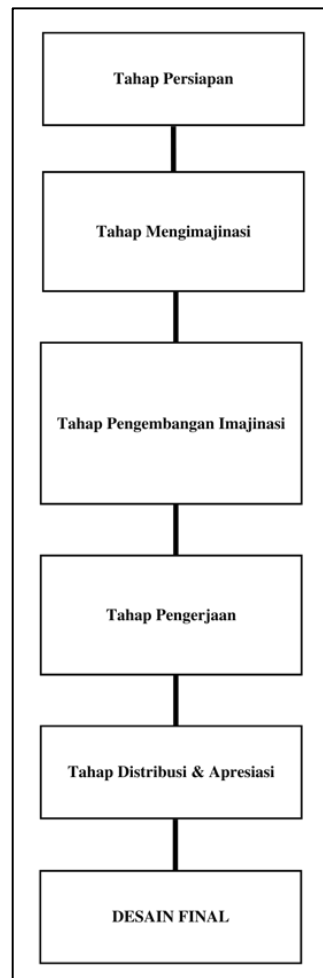
Subjek dari penelitian ini adalah pengelola Taman Kota Babakan Siliwangi (Babakan Siliwangi City Forest Path).

3.2.3 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti adalah Taman Kota Babakan Siliwangi (Babakan Siliwangi City Forest Path) dengan melakukan pengamatan mengenai profil wisata alam, media pemasaran, dan target pasar.

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam proses penciptaan karya, peneliti akan melakukan perancangan *branding* sesuai dengan pendekatan *practice-led research*, tahapan-tahapannya akan dilakukan secara runtut sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian
(Sumber: Hendriyana, 2022)

3.3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti mencari data dan fakta lapangan terkait Taman Kota Babakan Siliwangi dengan metode wawancara dan observasi, peneliti juga menganalisis terkait branding Taman Kota Babakan Siliwangi saat ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menjadi poin krusial pada branding Taman Kota Babakan Siliwangi. Peneliti melakukan observasi dan wawancara

kepada pengelola Taman Kota Babakan Siliwangi untuk mendapat konsep awal dari *brand* dan identitas visual yang ingin ditonjolkan. Peneliti juga menganalisis keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh Taman Kota Babakan Siliwangi.

Permasalahan *branding* Taman Kota Babakan Siliwangi menjadi ide utama peneliti untuk menciptakan karya *branding*. Ide tersebut nantinya akan menjawab solusi dari perancangan karya *branding*. Untuk menemukan solusi tersebut, peneliti hendak memberikan solusi melalui sebuah karya perancangan *branding*. Proses perancangan karya didasarkan pada apa yang dipelajari peneliti selama mempelajari teori dan praktik tentang perancangan *branding* di dunia perkuliahan dan ilmu terapan lainnya yang peneliti dapatkan di luar perkuliahan.

Perancangan *branding* yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula untuk citra brand. Branding yang baik memiliki tujuan untuk menarik atensi dari publik agar dapat menjadi konsumen dan menggunakan produk atau jasa brand tersebut. Hal ini juga harus menjadi perhatian, bahwa dalam menciptakan sebuah usaha yang menyediakan produk dan jasa, aspek *branding* juga menjadi elemen penting untuk membangun komunikasi yang baik dengan calon konsumen dan dengan konsumen untuk meningkatkan loyalitas mereka dalam menggunakan produk atau jasa yang disediakan. Harapan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk meningkatkan *awareness* bagi publik dan pelaku bisnis bahwa ilmu di bidang desain dan branding itu memiliki pengaruh yang besar bagi kelangsungan bisnis.

3.3.2 Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini peneliti masuk ke tahap mengimajinasi dalam berkarya, sebelum peneliti memulai proses perancangan branding, peneliti juga melakukan riset dan studi literatur untuk mendukung proses eksplorasi ide dan brainstorming. Studi literatur ini berupa pencarian informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan branding. Peneliti juga mencari informasi terkait tren *branding* dan hal-hal fundamental lainnya terkait branding. Berbagai referensi dan studi pustaka dilakukan untuk mengeksplorasi ide dalam pembuatan branding bagi Taman Kota Babakan Siliwangi Bandung.

Ketika melakukan brainstorming, peneliti mengkombinasikan hasil analisisnya dengan hasil wawancara bersama pengelola Taman Kota Babakan Siliwangi. Peneliti juga perlu mempertimbangkan temuan yang ia dapatkan setelah

mewawancarai narasumber dan hasil analisisnya untuk memberikan hasil yang terbaik bagi perancangan identitas *branding* Taman Kota Babakan Siliwangi.

3.3.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap pengembangan imajinasi, peneliti sudah mendapatkan konsep, ide dan gagasan pada tahapan sebelumnya, dan di tahap ini, peneliti mengembangkannya untuk melakukan finalisasi konsep desain. Seperti contohnya, peneliti sudah membuat beberapa sketsa logo di tahap mengimajinasi, dan di tahap ini peneliti membuat beberapa variasi bentuk agar dapat mempertimbangkan sketsa logo mana yang nantinya akan diambil dan difinalisasi.

Pada tahap ini juga, peneliti sudah memiliki desain sketsa final dari karya yang akan dibuat. Peneliti sudah memiliki rancangan final dan tinggal mengeksekusinya di tahap pengerjaan. Tahap pengembangan imajinasi ini, biasa digunakan oleh para desainer untuk berkontemplasi dan mengkaji ulang terkait karyanya, desainer juga perlu menyesuaikan apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan klien atau belum. Namun, dikarenakan ini adalah penelitian, maka peneliti tidak hanya perlu memastikan perancangan karyanya sesuai dengan harapan klien tapi peneliti juga perlu menyesaikannya dengan hasil analisisnya.

3.3.4 Tahap Pengerjaan

Pada tahap ini peneliti telah menentukan ide dan akan mengeksekusinya menjadi sebuah karya. Peneliti akan mematangkan konsep dan hasil studi yang telah didapat sebelumnya untuk pembuatan karya. Peneliti juga akan mengambil dan membuat elemen-elemen penting dalam perancangan *branding*. Setelah tahapan tersebut, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat Produk Desain yang berupa karya tulis dan file desain serta hasil yang dicetak dalam ukuran B5. Untuk menunjang kelancaran dalam perancangan *branding* Taman Kota Babakan Siliwangi, peneliti mempersiapkan beberapa alat dan bahan sebagai berikut:

1. *Sketch Book*/Buku Sketsa



Gambar 3.2 Buku Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Peneliti menggunakan *sketch book* ukuran A5 untuk membuat gambaran dan rancangan kasar untuk pembuatan konsep identitas branding Taman Kota Babakan Siliwangi.

2. Alat Tulis



Gambar 3.3 Alat Tulis
(Sumber: <https://siplahtelkom.com/>)

Alat Tulis yang digunakan dalam pembuatan identitas *branding* ini adalah pensil dan penghapus. Alat ini digunakan untuk membuat skensa dan konsep terkait identitas *branding* Taman Kota Babakan Siliwangi pada *Sketch Book*.

3. Laptop



Gambar 3. 4 Laptop
(Sumber: <https://www.apple.com/id/macbook-pro/>)

Peneliti menggunakan laptop MacBook Pro 13 inch 2017 dengan spesifikasi prosesor 2,3 GHz Dual-Core Intel Core i5, Intel Iris Plus Graphics 640 1536 MB, 8 GB 2133 MHz memori, SSD 128 GB, dan macOS Ventura 13.0.1. Spesifikasi tersebut sudah cukup dan dapat digunakan sebagai perangkat untuk membuat perancangan identitas *branding*, dan untuk menjalankan perangkat lunak atau software dalam membuat desain.

4. Mouse



Gambar 3. 5 Mouse
(Sumber: <https://www.logitech.com/>)

Untuk mempermudah dan menunjang mobilitas dalam membuat perancangan desain, peneliti menggunakan mouse Logitech wireless M170. Mouse sangat membantu efektivitas peneliti dalam membuat perancangan identitas *branding* Taman Kota Babakan Siliwangi.

5. Smartphone



Gambar 3. 6 Smartphone
(Sumber: <https://ibox.co.id/>)

Peneliti menggunakan smartphone dalam merancang penelitian ini. Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dan fitur-fitur tingkat tinggi yang dapat membantu individu dalam menjalani kehidupannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Apple iPhone 11 dengan iOS 16.1 dan memanfaatkan fungsi Smartphone untuk mendokumentasikan hasil wawancara.

6. Adobe Illustrator



Gambar 3. 7 Adobe Illustrator
(Sumber: <https://www.adobe.com/>)

Adobe Illustrator adalah aplikasi perangkat lunak yang populer di kalangan profesional, desainer dan dunia seni, yang digunakan oleh desainer grafis untuk membuat grafik vektor. Perangkat lunak ini dapat bekerja untuk sistem operasi Windows dan MacOS. Peneliti menggunakan Adobe Illustrator karena memiliki pengetahuan yang baik tentang perangkat lunak. Adobe Illustrator yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC 2021.

7. Adobe Photoshop



Gambar 3. 8 Adobe Photoshop
(Sumber: <https://www.adobe.com/>)

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang dibuat oleh Adobe Systems dan berguna untuk mengolah/mengedit gambar atau foto. Perangkat lunak ini dapat berjalan di sistem operasi Windows, MacOS X dan MacOS. Aplikasi ini digunakan untuk menerapkan hasil desain ke gambar yang relevan untuk tujuan kustomisasi tampilan visual atau mockup. Mockup adalah media visual atau preview dari konsep desain “datar” yang diaplikasikan dengan efek visual sehingga hasilnya terlihat atau menyerupai bentuk sebenarnya.

8. Figma



Gambar 3. 9 Figma
(Sumber: <https://www.figma.com/>)

Figma adalah tool desain berbasis vector, yang biasa digunakan oleh para desainer untuk mendesain User Interface website atau mobile dan aset ilustrasi. Penulis memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat prototype sederhana untuk website Taman Kota Babakan Siliwangi untuk melihat hasil implementasi dari identitas *branding* yang sudah dibuat.

9. Audacity



Gambar 3. 10 Audacity
(Sumber: <https://www.audacityteam.org/>)

Audacity merupakan software yang di produksi khusus untuk mengolah file berbasis audio. Audacity mengolah audio dengan cara memotong, memperbanyak, menyatukan track satu dengan yang lain, merekam suara atau memberikan efek khusus. file yang dihasilkan berupa WAV, AIFF, MP3, dan Ogg Vorbis. Penulis memanfaatkan software ini untuk membuat audio tagline dalam perancangan identitas branding Taman Kota Babakan Siliwangi.

3.3.5 Tahap Distribusi dan Apresiasi

Pada tahap ini hasil karya akan didistribusikan pada pihak Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, Pertanahan dan Pertamanan Kota Bandung. Kemudian pada tahapan apresiasi, peneliti akan menerima seluruh umpan balik dan tanggapan dari seluruh pihak terkait hasil perancangan ini. Tahapan ini dibutuhkan sebagai tahap akhir sekaligus bentuk sosialisasi dan penerimaan respons dari proses perancangan karya yang sudah dilakukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan metode observasi ini dilakukan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja dan karya serta gejala-gejala alamiah. Menurut Arikanto (2010), observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap Taman Kota Babakan Siliwangi dengan mempertimbangkan identitas visual dari Taman Kota

Babakan Siliwangi. Menurut Sanafiah Faisal (2020), ada beberapa macam jenis observasi, beberapa diantaranya adalah:

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif merupakan metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap. Cara ini dilakukan dengan menciptakan kedekatan yang mendalam dengan masyarakat atau dengan lingkungan alam objek tersebut. Peneliti akan memposisikan dirinya sebagai bagian dari objek yang diteliti. Ada beberapa jenis kategori partisipan, yaitu peran penuh, yaitu pengamat bertindak sebagai anggota penuh objek yang diamati, peran pengamat, yaitu peneliti hanya bertindak sebagai pengamat, pengamat sebagai aktor partisipan, yaitu peneliti. Peneliti dapat berpartisipasi dalam apa saja yang dilakukan oleh informan dan pengamat penuh, yaitu pengamatan yang dilakukan secara terpisah sehingga subjek tidak diamati.

2. Observasi Terus Terang atau Samar

Observasi terus terang merupakan teknik dimana peneliti mengungkapkan terus terang kepada narasumber atau komunitas atau masyarakat bahwa peneliti sedang melakukan observasi sehingga seluruh proses penelitian diketahui. Observasi tersamar dilakukan jika ada data yang dirahasiakan oleh peneliti dalam melakukan observasi sehingga peneliti tidak terus terang mengenai observasi yang sedang dilakukan untuk menjaga kerahasiaan data.

3. Observasi Tidak Terstruktur

Observasi tidak terstruktur adalah teknik yang digunakan ketika fokus pencarian tidak jelas atau fokus berkembang selama observasi. Pengamatan ini tidak dilakukan secara sistematis karena peneliti tidak tahu persis apa yang harus diamati atau dipelajari. Observasi tidak terstruktur tidak menerapkan hal-hal yang baku dalam penelitian, hanya tanda-tanda observasi.

3.4.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan metode ini dilakukan untuk membuktikan keadaan secara faktual dan memastikan kondisi objektif objek wisata alam melalui pengelola wisata alam. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi mupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara yang digunakan

dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, peneliti akan mewawancarai pemilik wisata alam untuk menemukan permasalahan secara lebih jelas, pihak yang diwawancarai dapat diminta untuk mengemukakan pendapatnya. Menurut Kriyantono (2020, h. 289), wawancara penelitian kualitatif bisa juga disebut wawancara mendalam atau wawancara intensif dan biasanya tidak terstruktur. Dalam penelitian kualitatif, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi kualitatif yang mendalam.

Pada penelitian ini peneliti memakai wawancara mendalam. Menurut Kriyantono (2020, h. 291-293) wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data dan temuan yang dilaksanakan menggunakan tatap muka kepada narasumber agar peneliti dapat menerima data yang lengkap dan mendalam. Wawancara mendalam memiliki karakteristik yang unik sebagai berikut:

1. Digunakan untuk beberapa subjek penelitian atau hanya satu hingga dua orang. Apabila informasi yang dikumpulkan sudah cukup dan tidak ada informasi baru, peneliti dapat mengakhiri wawancara.
2. Memberikan informasi latar belakang yang mendetail tentang mengapa narasumber memberikan jawaban tertentu. Dari hasil wawancara dianalisis beberapa unsur yaitu pendapat, nilai, motivasi, pengalaman dan perasaan narasumber.
3. Tidak hanya fokus pada tanggapan verbal narasumber, tetapi juga pengamatan mendalam terhadap tanggapan nonverbal narasumber, seperti ekspresi dan reaksi.
4. Biasanya, wawancara mendalam dilakukan dalam durasi dan jangka waktu yang panjang dan berkali-kali.
5. Peneliti memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan yang berbeda dari satu narasumber ke narasumber lainnya. Susunan kata dan urutannya dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing narasumber. Pertanyaan yang diajukan dapat disesuaikan dengan informasi yang ingin diperoleh dan didasarkan pada jawaban yang diberikan narasumber kepada peneliti.
6. Wawancara mendalam sangat dipengaruhi oleh iklim dan situasi ketika wawancara berlangsung, semakin baik iklim dan situasi ketika wawancara atau

keakraban antara peneliti dan narasumber, maka akan semakin baik juga keberlangsungan dan hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut.

7. Pertanyaan dan jawaban dari narasumber dapat diulangi, ditambah atau dihapus. Artinya, peneliti dapat memberikan temuan dari hasil wawancara kepada narasumber dan memberikan kesempatan bagi narasumber untuk mengomentari hasil temuan tersebut jika narasumber hendak memberikan informasi tambahan. Dalam wawancara mendalam, peneliti diberikan kesempatan untuk menggali informasi lebih dalam jika informasi yang didapatkan kurang lengkap.

3.4.3 Studi Literatur

Studi Literatur merupakan rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta pengelolaan bahan penelitian. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), Studi literatur adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sekumpulan buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan masalah yang dibahas/diselidiki sebagai bahan acuan dalam pembahasan hasil penelitian. Konsep lain dalam mempelajari literatur adalah mencari referensi teoritis yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang dihadapi.

Studi Literatur adalah sebuah kegiatan yang tak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Teori, dalil dan hukum sebagai dasar sebuah penelitian dapat ditemukan dan dikembangkan lebih lanjut melalui studi pustaka. Informasi ini diperoleh melalui buku-buku dan karangan ilmiah, skripsi, tesis, disertasi, ensiklopedia, peraturan-peraturan dan lain sebagainya baik media cetak maupun elektronik. Menurut Nazir (1998:112), studi literatur merupakan langkah penting setelah peneliti menentukan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Saat mencari teori, peneliti mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari literatur yang relevan. Sumber pustaka tersedia di: Buku, majalah, terbitan berkala, hasil penelitian (tesis dan disertasi) dan sumber lain yang sesuai (internet, surat kabar, dll).

3.4.4 Analisis SWOT

Perancangan suatu produk memerlukan suatu analisis yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian, yaitu analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). Tujuan dari analisis SWOT ini adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam dan komprehensif tentang suatu situasi yang sedang diselidiki atau diamati. Analisis SWOT adalah teknik analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu bisnis atau organisasi sehingga dapat menyusun strategi bisnis yang terbaik. Strategi ini dapat diimplementasikan dan dengan demikian menjadi faktor penentu keberlanjutan masa depan perusahaan. Menurut Kurtz dalam Harahap (2020), analisis SWOT merupakan rencana strategis yang penting untuk membantu perencanaan dengan membandingkan kekuatan dan kelemahan internal suatu bisnis atau organisasi dengan peluang dan ancaman eksternal. Analisis SWOT yang akan dilakukan untuk Taman Kota Babakan Siliwangi adalah sebagai berikut:

1. Strengths (Kekuatan), berisi penjelasan kelebihan-kelebihan dari Taman Kota Babakan Siliwangi.
2. Weaknesses (Kelemahan), berisi penjelasan kekurangan-kekurangan dari Taman Kota Babakan Siliwangi.
3. Opportunities (Peluang), berisi temuan-temuan potensi yang bisa dikembangkan dari Taman Kota Babakan Siliwangi.
4. Threats (Ancaman) berisi temuan-temuan ancaman yang bisa mengancam keberlangsungan Taman Kota Babakan Siliwangi.