

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dari penelitian yang dilakukan yaitu UMKM POHACI Animation yaitu sebuah studio kecil yang didirikan oleh (*founder*) Agum Rizki Agustian & Riko Dwi Komara yang bergerak di industri Animasi.

Penelitian dilakukan dengan melakukan inovasi dan pengembangan dalam menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk atau jasa dalam bentuk animasi.

3.2 Metode dan Desain Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

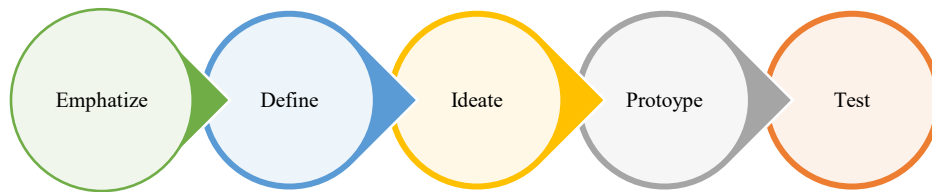
Sugiyono (2013) dalam bukunya mengatakan bahwa Metode penelitian pada hakekatnya adalah suatu cara ilmiah dalam mengumpulkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Oleh karena itu, metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah dalam mengumpulkan data untuk tujuan tertentu.

Metode penelitian Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi postpositivisme, digunakan untuk mempelajari kondisi alamiah objek, (berlawanan dengan eksperimen) dimana peneliti sebagai alat utamanya, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (gabungan) metode triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada konsep (Sugiyono, 2013). Penelitian kualitatif berkembang sebagai sebuah metode penelitian dalam konteks permasalahan tentang fenomena sosial, budaya, dan tingkah laku manusia (Hardani et al., 2020). Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2013).

3.2.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan acuan bagi peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Peneliti menggunakan desain penelitian survei untuk (1) menemukan informasi faktual yang terperinci yang membantu mengidentifikasi gejala yang ada; (2) mengidentifikasi masalah atau membenarkan situasi dan kegiatan saat ini;

(3) mengeksplorasi apa yang dilakukan oleh orang-orang yang menjadi subjek penelitian untuk memecahkan masalah, mendokumentasikan perencanaan dan pengambilan keputusan di masa depan (Hardani et al., 2020).

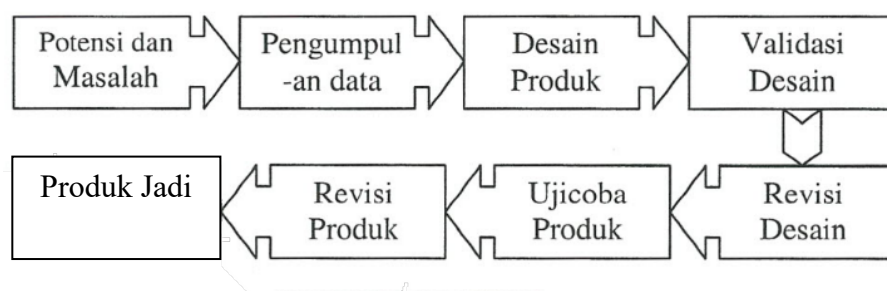


Gambar 3.1 Proses Design Thinking

Peneliti menggunakan metode *design thinking* dengan tujuan untuk melakukan proses perancangan terhadap solusi yang ada (Kelley & Brown, 2018) Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford dimulai dengan empati kepada pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan (*empathy*) dan kebutuhan pengguna (*define*), kemudian dilanjutkan dengan langkah menemukan ide dan solusi dari permasalahan yang didapat (*ideate*), setelah itu dilanjutkan dengan membuat prototipe (*prototype*) dan melakukan pengujian (*test*).

3.2.3 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian diatas, maka peneliti membuat prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Alur Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dimulai dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan bertambah nilainya. Masalahnya, seperti yang kami katakan, adalah jarak antara memprediksi apa yang terjadi.

2. Pengumpulan Data

Dimana potensi dan masalah dapat didemonstrasikan secara realistis dan *up-to-date*, perlu untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai dokumen untuk merencanakan produk tertentu untuk mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah desain produk baru lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus disertakan dalam gambar atau grafik sehingga dapat digunakan sebagai panduan untuk evaluasi dan produksinya.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses bisnis untuk mengevaluasi apakah desain suatu produk, dalam hal ini sistem kerja yang baru, akan lebih efisien daripada sistem yang lama.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk telah divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan pakar lainnya, kelemahan akan diidentifikasi. Kelemahan-kelemahan tersebut kemudian coba dikurangi dengan perbaikan desain. Orang yang bertanggung jawab untuk menyempurnakan desain adalah para peneliti yang ingin membuat produk.

6. Ujicoba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak dapat langsung diuji terlebih dahulu tetapi harus dilakukan terlebih dahulu, memproduksi barang dan barang tersebut diuji.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel terbatas ini menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru sebenarnya lebih baik daripada sistem lama.

8. Pembuatan Produk Jadi

Produksi produk jadi ini dilakukan jika produk uji dinyatakan efektif dan layak.

Adapun jadwal kegiatan yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Prosedur Penelitian	September	Oktober	November	Desember
1.	Potensi dan masalah				
2.	Pengumpulan data				
3.	Desain produk				
4.	Validasi desain				
5.	Perbaikan desain				
6.	Ujicoba produk				
7.	Revisi produk				
8.	Pembuatan produk jadi				

3.3 Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Alat Pengukuran Data

3.4.1 Sumber Data

Dalam penelitian yang dilakukan, proses pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data primer dan data sekunder ialah:

1. Data primer diperoleh dari responden melalui wawancara dan pemberian angket atau kuisioner. Wawancara ditujukan kepada *Founder* dan *Co-Founder* dari POHACI Animation yaitu Agum Rizki Agustian dan Riko Dwi Komara. Sedangkan kuisioner disebarkan kepada lima orang *user/pengguna* komik Alestria: Medusa's Gauntlet untuk memetakan *empathy map*, kanvas profil pengguna dan *feedback-captured grid*.
2. Data sekunder diperoleh dari hasil pengumpulan data dan informasi dari studi literatur dan juga berbagai jurnal maupun laporan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai *design thinking*.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan menurut Hardani et al., (2020) data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti Usman dan Purnomo dalam (Hardani et al.,

2020). Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data ketika: (1) konsisten dengan tujuan studi (2) direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan (3) kondisi dan kemanjuran dapat dipantau. Pengamatan dapat dilakukan dengan cara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif, observer berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung, observer berpartisipasi sebagai peserta dalam pertemuan atau pelatihan. Dalam observasi nonpartisipasi, pengamat tidak terlibat dalam kegiatan, ia hanya bertindak sebagai pengamat kegiatan dan tidak ikut serta dalam kegiatan.

2. Wawancara dan penyebaran kuisisioner

Wawancara adalah tanya jawab langsung antara dua orang atau lebih atau percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

3. Dokumentasi

Metode dokumen adalah cara pengumpulan data dengan mencatat data yang ada. Metode ini lebih sederhana daripada metode pengumpulan data lainnya. Pengumpulan data dokumenter adalah pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen.

3.4 Responden Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dokumentasi dan pemberian kuisisioner (Hardani et al., 2020). Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada founder dari POHACI Animation yaitu Agum Rizki Agustian dan Riko Dwi Komara. Sedangkan pemberian kuisisioner ditujukan kepada lima orang *user*/pengguna untuk memetakan *empathy map*, kanvas profil pengguna dan *feedback-capture grid*.

3.5 Rancangan Analisis Data

Miles dan Huberman dalam (Hardani et al., 2020) analisis kualitatif, data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Analisis dibagi

dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah (1) reduksi data (*data reduction*); (2) penyajian data (*data display*); dan (3) penarikan simpulan.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data penelitian kualitatif biasanya tersedia dalam bentuk narasi deskriptif kualitatif, dan meskipun tersedia data dokumenter yang bersifat kuantitatif, namun juga bersifat deskriptif. Tidak ada analisis statistik data dalam studi kualitatif. Analisis bersifat naratif kualitatif, mencari persamaan dan perbedaan informasi. Reduksi data terjadi terus menerus selama pengumpulan data berlangsung.

Reduksi data adalah bagian dari analisis yang memurnikan, mengkategorikan, mengarahkan, menghapus data yang tidak perlu, dan mengatur data dengan cara yang dapat menarik dan memverifikasi kesimpulan. Dengan reduksi data, data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara melalui seleksi yang cermat. Dengan ringkasan atau deskripsi singkat, kategorikan dalam diagram yang lebih besar, dan seterusnya.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Presentasi yang didengar Miles dan Huberman adalah kumpulan informasi terstruktur yang memberikan peluang untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian data kualitatif yang paling sering digunakan di masa lalu adalah dalam bentuk teks naratif. Teks tersebar, parsial dan tidak bersamaan, strukturnya buruk dan redundan.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori, diagram alir, dll. Dengan menunjukkan data, lebih mudah memahami apa yang terjadi, merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

3. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah menarik kesimpulan dan memverifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan

bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun jika kesimpulan yang dicapai pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dicapai dapat diandalkan.

Kesimpulan adalah sifat hasil penelitian yang menggambarkan pendapat akhir berdasarkan uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan cara berpikir induktif atau deduktif.