

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti maka penelitian ini dilaksanakan di kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi penelitian meliputi bangunan-bangunan bersejarah kota Medan yang berpotensi diangkat menjadi desain kaos khas kota Medan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal disetujui dan direncanakan mulai dari bulan Juni sampai bulan Agustus 2021.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Salah satu tahapan dalam proses penarikan sampel yakni dengan menentukan batasan populasi yang diteliti. Populasi atau *population* mempunyai arti yang bervariasi.

Menurut Arikunto (2013:173), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2017: 135)

Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah bangunan ikon kota Medan sebagai objek yang akan dijadikan dalam perancangan desain *souvenir* kaos kota Medan, diantaranya ikon bangunan-bangunan bersejarah di kota Medan. Merujuk dari buku “Jelajah Medan *Heritage*” adapun bangunan-bangunan tersebut yaitu. (a) Kuil Shri Mariamman, (b) Titi Gantung, (c) Istana Maimoon, (4) RumahTjong A Fie, (5) Masjid Raya, (6) Gedung Balai Kota Lama, (7) Kantor Bank Indonesia, (8) Kantor Pos, (9) London Sumatera, (10) Gereja GKI, (11) Het Warenhuis, (12) Kesawan, (13) Gedung DinasPariwisata SUMUT, (14) Menara Tirtanadi, (15) Restoran TIPTOP. Dengan demikian populasi penelitian ini adalah sebanyak 15 Gedung bersejarah ikon kota Medan.

2. Sampel

Sugiyono (2017:136) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.”

Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 6 dari 15 bangunan ikon kota Medan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2017:144) mengatakan “*sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.”

Dalam hal ini sampel penelitian diambil 40% dari populasi, yaitu sebanyak 6 bangunan ikon kota Medan yang akan dikembangkan menjadi desain kaos *souvenir* kota Medan. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan waktu, kemampuan, biaya peneliti serta kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Jumlah 6 sampel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

No.	Sampel	Alamat
1.	PDAM Tirtanadi	Jl. Sisingamangaraja
2.	Istana Maimun	Jl. Brigjen Katamso
3.	London Sumatera	Jl. Ahmad Yani
4.	Gedung Balai Kota Lama	Jl. Balai Kota
5.	Kantor Pos	Jl. Balai Kota
6.	Majid Raya	Jl. Sisingamangaraja

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode yang digunakan adalah metode meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada (Level 3). Penelitian dan pengembangan pada level 3 adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Seperti telah dikemukakan bahwa, R&D yang bersifat pengembangan adalah menyempurnakan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya Sugiyono, (2017: 44).

Dimana dalam penelitian ini peneliti melakukan *observasi* terhadap sampel yang telah ditentukan. Sehingga peneliti dapat mengembangkan atau menciptakan desain kaos khas kota Medan bertema gedung ikon kota Medan. Dalam langkah ini segala proses desain yang diambil untuk kepentingan

perancangan akan diputuskan untuk menghasilkan solusi desain yang paling tepat sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data dari lapangan, mengkaji produk yang telah ada, melakukan studi literatur, membuat rancangan menyempurnakan/mengembangkan produk yang telah ada.

D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam hal ini adalah instrumen untuk penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2017:156).

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah:

1. Buku catatan

Buku ini digunakan dalam setiap studi pustaka dan pengumpulan data yang relevan dan mendukung pada penelitian ini.

2. Kamera

Kamera digunakan dalam dokumentasi penelitian ini agar bersifat konkrit, yang berisi dokumentasi didalam bentuk visual yaitu foto yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Alat tulis

Alat tulis digunakan untuk mencatat hasil penelitian dan selama penelitian berlangsung untuk memperoleh data yang diharapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono 2016:224).

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian dibutuhkan adanya data yang baik dan tepat. Maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan langsung

Teknik observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap desain kaos souvenir kota Medan dengan meninjau langsung kelapangan dan mengamati objek secara keseluruhan di beberapa toko oleh-oleh souvenir. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data guna menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden yaitu narasumber yang berkaitan pada penelitian ini baik kepada produsen dan konsumen. Wawancara merupakan salah satu bagian dari survey, tanpa wawancara peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung kepada responden.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan pengumpulan objek penelitian yaitu desain kaos souvenir kota Medan dengan menggunakan alat berupa kamera untuk

memperoleh data yang diinginkan. Dalam bentuk data visual berupa foto atau gambar yang berhubungan dengan penelitian.

4. Studi Pustaka

Peneliti menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. Informasi dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal, laporan penelitian, tesis, dan sumber-sumber tertulis cetak maupun elektronik iklan yang berhubungan dengan topik penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian dan Pengembangan Level 3 (Meneliti dan Menguji untuk Mengembangkan Produk yang Telah Ada), Yaitu:

1. Mengkaji desain kaos yang telah ada, untuk diketahui spesifikasi, kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada desain tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur dan selanjutnya peneliti membuat rancangan desain kaos souvenir Kota Medan yang bersifat mengembangkan desain yang telah ada.
2. Rancangan desain kaos yang telah dikembangkan selanjutnya diuji internal berarti menguji rancangan berdasarkan pendapat para ahli dan praktisi.

Peneliti mengambil tiga narasumber penguji, ketiga penguji penilai tersebut yaitu:

- a. Adek Cerah Kurnia Aziz, S.Pd., M.Pd. (Dosen Mata Kuliah Grafis Komputer).

Konversi Jenjang Penilaian**Keterangan aspek yang diamati**

5	SB = Sangat Baik
4	B = Baik
3	CB = Cukup Baik
2	KB = Baik
1	TB = Tidak Baik

1 = <i>Functional Benefit</i>
2 = <i>Emotional Benefit</i>
3 = <i>Readability</i>
4 = <i>Visibility</i>
5 = <i>Clarity</i>
6 = <i>Warna</i>

Indikator dan deskriptor penilaian yang akan digunakan dalam menilai desain *souvenir* kaos kota Medan berdasarkan referensi dan teori oleh Asri Laksmi Riani dan Nidyah Widyamurti dalam buku Panduan Pendirian Usaha Desain Kemasan (2018) serta Gamal Kartono dalam buku Tipografi (2015) dan Adi Kusrianto dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2006), berikut adalah indikator dalam penilaian desain *souvenir* kaos kota Medan yang telah dikembangkan.

TABEL PENILAIAN DESAIN KAOS YANG TELAH DIKEMBANGKAN

Tabel 3. 3 Indikator Penilaian

No.	Indikator	Deskriptor	Skor					Saran
			SB	B	CB	KB	TB	
1	<i>Functional Benefit</i> (Fungsi Manfaat)	1. Desain mewaliki karakteristik ikon kota Medan.						
		2. Desain mewakili tujuan souvenir sebagai media promosi.						
		3. Desain memiliki informasi tentang keberagaman ikon kota Medan.						
		4. Desain mewakili pengembangan desain souvenir kaos kota Medan.						
2	<i>Benefit</i> (Fungsi Emosional)	1. Desain memberi kepuasan disaat melihat yang sudah dikembangkan.						
		2. Desain yang diberikan memiliki nilai yang layak untuk dikembangkan.						
		3. Desain yang sudah dikembangkan						

		n layak untuk dipasarkan.						
3	<i>Legibility</i> (Kemudahan Membaca)	1. Penggunaan tipografi pada desain yang sudah dikembangkan mudah untuk dibaca.						
		2. Tipografi yang digunakan sesuai dengan karakteristik desain.						
		3. Desain dan font yang ditampilkan memberikan ketertarikan terhadap konsumen.						
		4. Tipografi yang digunakan sesuai dengan karakter grafis yang ditampilkan.						
4	<i>Readability</i> (Keterbacaan)	1. Grafis dan tipografi yang ditampilkan mudah untuk dipahami.						
		2. Tipografi yang digunakan mudah untuk dibaca.						
		3. Jenis font dan jarak sepasi antar huruf baik.						

		4. Tipografi yang ditampilkan tidak membuat konsumen kesulitan untuk membacanya.						
5	<i>Visibility</i> (Jarak Pandang)	1. Jarak pandang tipografi tidak menyulitkan untuk dilihat dan dibaca.						
		2. Tipografi mudah untuk dibaca pada jarak yang sudah ditentukan.						
		3. Tipografi memberikan mata nyaman untuk membacanya walaupun dari jarak tertentu						
		4. Karakter tipografi tidak berlebihan dan jenis font yang ditampilkan sesuai dengan konsep grafis visual pada kaos.						
6	<i>Clarity</i> (Kejelasan desain)	1. Desain yang mudah untuk dipahami.						
		2. Jarak pandang pada desain tidak menyulitkan untuk dilihat.						

		3. Desain yang ditampilkan mudah untuk dilihat pada jarak yang sudah ditentukan.						
		4. Penempatan komposisi desain memberikan kenyamanan mata untuk melihat.						
		5. Penempatan komposisi desain dan tipografi terlihat selaras.						
		6. Menggunakan tipografi yang sesuai dengan visualisasi desain.						
7	Warna	1. Kesesuaian warna desain dengan kaos						
		2. Kualitas warna yang digunakan baik.						
		3. Aneka warna terhadap visual, tipografi kontras dan menyatu menjadi kesatuan.						
		4. Keharmonisan warna yang sesuai dengan konsep yang dirancang.						

		5. Pemilihan warna pada desain dan tipografi yang ditampilkan nyaman untuk dilihat.							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

Konversi Jenjang Penilaian

90%-100%	SB = Sangat Baik
80%-89%	B = Baik
60%-79%	CB = cukup Baik
40%-59%	KB = Baik
0%-39%	TB = Tidak Baik

Keterangan aspek yang diamati

1 = <i>Functional Benefit</i>
2 = <i>Emotional Benefit</i>
3 = <i>Legibility</i>
4 = <i>Readability</i>
5 = <i>Visibility</i>
6 = <i>Clarity</i>
7 = Warna