

BAB 3

METODE PENELITIAN & PERANCANGAN

3.1. Metode Penelitian

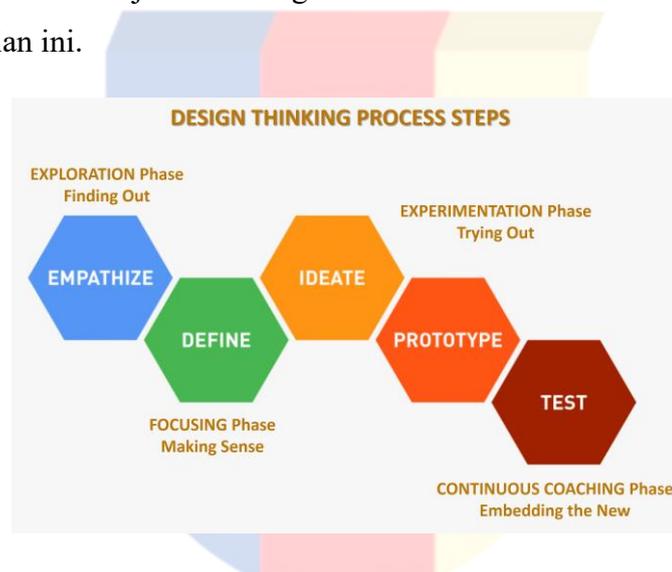
Pada penelitian ini jenis metode penelitian yang akan digunakan adalah metode campuran. Metode campuran adalah metode yang mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell dan Clark fokus dari metode campuran adalah mengumpulkan, menganalisis, dan menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif pada suatu penelitian (Iskandar et al., 2021). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang meneliti mengenai hubungan, aktivitas, situasi, dan berbagai material dengan lebih menekankan pada deskripsi atau penjelasan secara detail tentang situasi tertentu yang terjadi daripada membandingkan atau menjelaskan mengenai perilaku atau sikap tertentu (Rijal Fadli, 2021).

Pengumpulan data secara kualitatif dilakukan melalui wawancara, studi literatur dan studi kasus. Kemudian pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan dengan cara survei terhadap target pengguna. Kemudian data tersebut akan diolah untuk menghasilkan data untuk perancangan produk yang akan dilakukan.

3.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*. *Design thinking* merupakan pendekatan yang digunakan oleh IDEO dalam melakukan perancangan. *Design thinking* adalah suatu cara berpikir seorang desainer dalam memecahkan suatu masalah dengan fokus *human oriented* (Guru Sekolah Dasar & Ilmu Pendidikan, n.d.). *Design thinking* merupakan pendekatan yang terdiri dari lima tahapan perancangan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize* penulis akan melakukan pengumpulan data melalui studi literatur dan pengamatan di lapangan untuk mengetahui urgensi, potensi dan sudah sejauh apa upaya pengembangan yang pernah dilakukan terhadap keberadaan Tengkwang Tungkul yang semakin terancam ini. Selain itu pada tahap *empathize* penulis juga akan mengumpulkan data-data melalui wawancara dan

kuesioner untuk mendapatkan data mengenai strategi yang dapat digunakan untuk mengangkat isu keberadaan bunga Tengkwang Tungkul. Kemudian pada tahap *define* penulis akan menganalisis data yang sudah terkumpul dan membuat suatu konsep yang akan digunakan dalam perancangan produk. Pada proses *ideate* penulis akan mulai melakukan perancangan berdasarkan dari konsep yang sudah ada dimulai dari pembuatan *moodboard*, *material board*, sketsa, gambar teknik, 3D *modelling* dan sebagainya. Kemudian setelah desain produk ditetapkan maka akan dimulai tahap *prototyping* untuk membuat *prototype* berdasarkan dari desain terpilih. Setelah *prototype* selesai dibuat maka akan masuk ke tahap testing kepada pengguna dengan menggunakan metode FGD (*focus group discussion*). Hasil dari testing kemudian akan dijadikan sebagai data untuk membuat kesimpulan dan saran terkait penelitian ini.



Gambar 3. 1 Langkah design thinking menurut IDEO

(IDEO, 2008)

3.3. Penentuan Sumber Data & Informasi

Berdasarkan dari metodologi dan pendekatan yang digunakan akan didapatkan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Penjelasan lebih lanjut mengenai data primer dan data sekunder yang dimaksud akan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini.

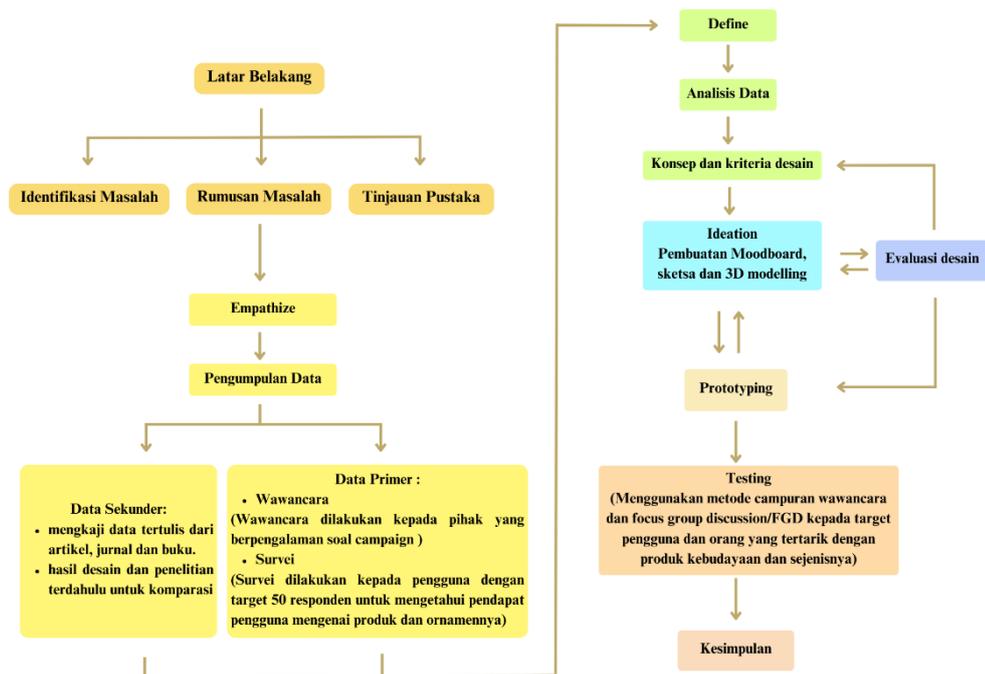
3.3.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data secara langsung. Untuk mendapatkan data primer, penulis akan melakukan wawancara terhadap pihak yang berpengalaman dalam melakukan *kampanye* atau kegiatan serupa yang berkaitan dengan pengenalan flora, fauna serta kebudayaan di Indonesia. Wawancara juga akan dilakukan kepada desainer terkait apabila sudah ditentukan produk apa yang akan dibuat. Setelah itu, berdasarkan data yang didapat dari wawancara dan observasi, peneliti akan melakukan survei terhadap pengguna untuk mengetahui minat dan pendapat dari pengguna mengenai ide dan produk yang akan dibuat. Survei akan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner.

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung oleh peneliti dengan melakukan pengumpulan data melalui penelitian sebelumnya, jurnal, buku dan artikel yang sesuai dengan topik yang diteliti. Data sekunder didapatkan dengan melakukan *research* mengenai tanaman Tengkawang Tungkul yang meliputi morfologi tanaman dan potensi yang ada. Kemudian dilakukan juga kajian mengenai aspek estetika pada tanaman tersebut serta berbagai macam upaya yang sudah pernah dilakukan dalam merancang produk menggunakan inspirasi flora endemik melalui penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu, penulis juga akan mengkaji mengenai apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh organisasi atau jenama tertentu dalam berusaha meningkatkan kesadaran terhadap tanaman yang sudah terancam punah.

3.4. Prosedur Penelitian



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

(Dokumentasi pribadi, 2023)

3.4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Lokasi ini dipilih dengan tujuan agar dapat mendapatkan lebih banyak sampel pengguna (kaum muda berusia 17 – 25 tahun) yang berasal dari beberapa wilayah yang berbeda.

3.4.2. Waktu Penelitian dan Perancangan

Penelitian dan perancangan ini akan dilakukan selama lima bulan dimulai dari bulan November 2023 hingga April 2024. Perancangan ini meliputi lima langkah *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.4.3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah kaum muda di Indonesia terutama wilayah Jakarta dan sekitarnya yang berusia 17 -25 tahun. Kemudian objek dari penelitian ini adalah tanaman Tengkawang Tungkul serta produk yang sudah ada yang dapat membantu memperkenalkan tanaman Tengkawang Tungkul.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berfungsi sebagai pedoman untuk membantu dalam pengumpulan data yang akan dilakukan. Pengumpulan data primer pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara terhadap narasumber ahli dan survei kepada pengguna dengan menggunakan kuesioner. Pengumpulan data diharapkan agar memperoleh data yang relevan untuk digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1. Pedoman Wawancara

Wawancara akan dilakukan terhadap pihak ahli yang merupakan bagian dari organisasi tertentu yang berkaitan dengan aksi peduli flora maupun fauna yang terancam punah di Indonesia. Wawancara akan dilakukan terhadap pihak yang berpengalaman dalam melakukan kampanye mengenai flora dan fauna Indonesia. Berikut pedoman pertanyaan yang akan ditanyakan Ketika wawancara dilakukan.

Tabel 3. 1 Pertanyaan wawancara mengenai kampanye flora dan fauna

Wawancara kepada narasumber ahli yang memiliki pengalaman dalam melakukan kampanye mengenai flora dan fauna Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui mengenai cara dan kampanye yang pernah dilakukan untuk memperkenalkan flora atau fauna di Indonesia.
<ol style="list-style-type: none">1. Apa itu kampanye <i>public</i> beserta dengan contohnya?2. Berdasarkan pengalaman ibu seberapa besar dampak dari suatu kampanye dan apakah kampanye merupakan upaya yang cukup efektif dalam menarik minat masyarakat Indonesia ?3. Berdasarkan pengalaman ibu kira-kira apa saja kendala yang dihadapi dalam melakukan kampanye di Indonesia?4. Apabila tujuan dari suatu kampanye adalah untuk memperkenalkan kebudayaan tertentu, kira-kira kampanye seperti apa yang lebih sesuai untuk dilakukan ?5. Apabila target dari kampanye tersebut adalah masyarakat Indonesia terutama kira-kira kampanye seperti apa yang cocok untuk dilakukan ?

3.5.2. Pedoman Survei

Survei akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner kepada pengguna untuk mengetahui pendapat pengguna mengenai produk yang ingin dirancang. Berikut kira-kira pertanyaan dari kuesioner tersebut. Survei ini akan dilakukan kepada pengguna yang merupakan kaum muda melalui kuesioner dengan target 50 responden.

Tabel 3. 2 Kuesioner untuk mengetahui pendapat dari pengguna

(Data Pribadi, 2023)

Jenis Kelamin
Usia
Pekerjaan
Berdasarkan dari contoh produk yang disebutkan di bawah, produk mana yang paling sering anda gunakan atau bawaketika bepergian/ <i>hangout</i> ? <ul style="list-style-type: none">• Tas• Topi• <i>Keychain</i>• Ikat pinggang
Apakah anda pernah melihat atau mendengar mengenai tanaman atau bunga Tengkwang Tungkul ? <ul style="list-style-type: none">• Pernah• Tidak Pernah

Penjelasan singkat mengenai tanaman Tengkwang Tungkul



Gambar 3. 3 Buah Tengkwang Tungkul

(Wakx, 2022)

Tengkawang tungkul atau yang dikenal juga sebagai meranti merah merupakan tanaman endemik Indonesia yang berasal dari Kalimantan Barat. Tanaman ini merupakan tanaman endemik Indonesia yang masuk ke dalam kategori tanaman terancam punah. Tanaman ini dikenal juga sebagai tanaman yang multifungsi hingga dikenal sebagai pohon kehidupan oleh suku Dayak. Selain itu tanaman ini merupakan tanaman maskot dari Kalimantan Barat. Tanaman ini memiliki buah unik yang memiliki bentuk seperti telur dan memiliki kelopak yang terlihat seperti baling-baling atau sayap.

Menurut anda seberapa menarik produk yang memiliki perpaduan unsur tanaman endemik dan kebudayaan di dalamnya ?

- Sangat Menarik
- Menarik
- Tidak Menarik

Apakah anda tertarik dengan perancangan produk yang terinspirasi dari tanaman Tengkwang Tungkul

- Sangat Tertarik

- Tertarik
- Tidak Tertarik

Dari motif di bawah ini pilihlah salah satu yang menurut anda lebih menarik !

- Motif 1



Gambar 3. 4 Alternatif motif 1

(Dokumentasi pribadi, 2024)

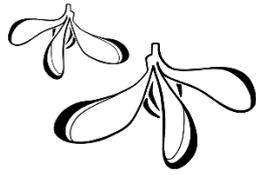
- Motif 2



Gambar 3. 5 Alternatif motif 2

(Dokumentasi pribadi, 2024)

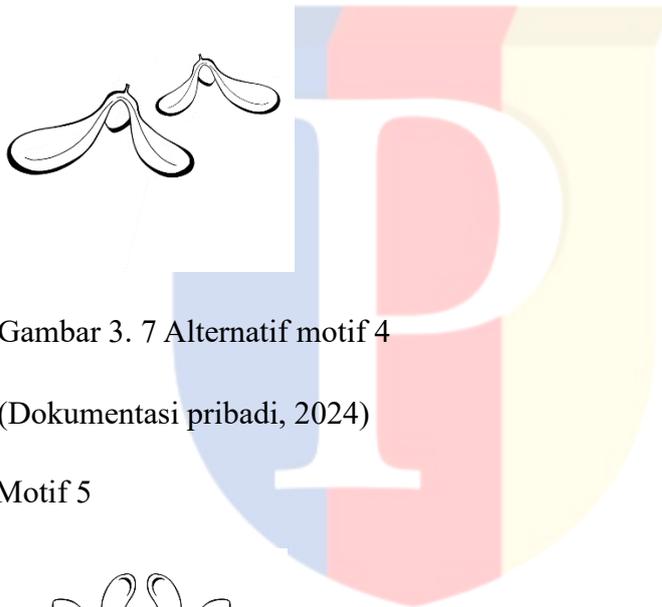
- Motif 3



Gambar 3. 6 Alternatif motif 3

(Dokumentasi pribadi, 2024)

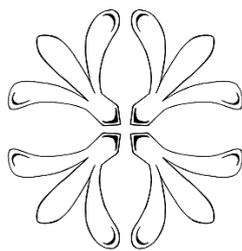
- Motif 4



Gambar 3. 7 Alternatif motif 4

(Dokumentasi pribadi, 2024)

- Motif 5



Gambar 3. 8 Alternatif motif 5

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Pilihlah satu jenis tas yang paling anda sukai

- *Hand bag*



Gambar 3. 9 Contoh *hand bag*

(Etsy, 2021)

- *Sling bag*



Gambar 3. 10 Contoh *sling bag*

(Saint Laurent, 2020)

- *Shoulder bag*



Gambar 3. 11 Contoh *shoulder bag*

(Temu, 2023)

- *Bucket bag*



Gambar 3. 12 Contoh *Bucket bag*

(*Nordstromrack*, 2019)

