

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian merupakan salah satu tahapan yang penting dalam melakukan penelitian, peneliti perlu melakukan ini agar peneliti dapat menjelaskan tujuan dan maksud dari penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif.

Metode penelitian kualitatif memiliki fokus pada beberapa metode, yang melibatkan pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek. Peneliti mempelajari hal di lingkungan alaminya, mencoba memahami atau menjelaskan fenomena berdasarkan apa yang masyarakat maksud bagi mereka. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melibatkan penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris yang telah dipelajari (Groat & Wang, 2013).

Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi (*phenomenology*) pada metode kualitatif dimana peneliti berusaha untuk memperoleh pemahaman tentang makna esensial yang dibangun melalui interpretasi pengalaman hidup orang-orang. Peneliti melakukan studi literatur untuk mendapatkan data-data, kemudian melakukan survei terhadap sejumlah responden dan melakukan wawancara kepada narasumber terpilih untuk mendapatkan data primer yang dapat dijadikan acuan/kriteria merancang sebuah *Creative Hub* yang dapat meningkatkan kreativitas masyarakat.

#### **3.2. Subjek dan Objek Penelitian**

Objek dari penelitian ini adalah arsitektur metafora, kreativitas dan inovasi masyarakat di Jakarta. Menanggapi objek penelitian, peneliti menjadikan persepsi dan interpretasi orang kreatif dengan kepribadian introvert dan ekstrovert sebagai subjek penelitian. Hal ini dikarenakan interpretasi dan penafsiran subjek penelitian terhadap suatu elemen perancangan yang semakin variatif menjadi variabel penentu keberhasilan arsitektur metafora. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha meningkatkan indeks kreativitas melalui arsitektur metafora yang diaplikasikan ke dalam elemen perancangan sebagai media untuk stimulus peningkatan kreativitas.

### **3.3. Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti melakukan pengumpulan data berupa persepsi dan interpretasi masyarakat terhadap suatu elemen perancangan arsitektur dan beberapa pengalaman ruang dari hasil karya arsitektur metafora. Setelah itu, persepsi dan interpretasi yang dihasilkan responden akan dikaitkan dengan studi literatur yang telah dilakukan, teori arsitektural, teori non-arsitektural dan studi preseden yang telah dipaparkan sebagai bentuk konfirmasi kebenaran dan efektivitas dari teori terhadap fenomenologi yang ada. Adapun beberapa uraian teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

#### **3.3.1. Studi Literatur**

Studi literatur merupakan salah satu teknik pengumpulan data sekunder terkait penelitian. Peneliti melakukan studi literatur mengenai penerapan teori berdasarkan landasan teori terkait yang terdiri dari teori arsitektural dan teori non-arsitektural terkait persepsi, kreativitas, arsitektur metafora serta tipologi bangunan berupa *Creative Hub*. Studi literatur dilakukan peneliti dengan mencari informasi dari sumber tertulis melalui buku, jurnal, tinjauan pustaka dan artikel.

#### **3.3.2. Studi Preseden**

Teknik pengumpulan data studi preseden merupakan bentuk analisis bangunan yang memiliki metafora serta keterkaitan tipologi yang diteliti oleh peneliti. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi strategi desain yang ada pada bangunan untuk ditelaah penerapan dan pengaruh dari strategi tersebut. Nantinya, hasil dari analisis studi preseden dapat dijadikan sebagai pedoman dan standar yang digunakan oleh peneliti untuk memperkuat studi literatur serta membantu peneliti dalam melakukan proses perancangan.

#### **3.3.3. Survei Kuesioner**

Survei kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data primer terhadap responden tertentu. Survei kuesioner dilakukan terhadap target responden yaitu generasi Z yang memiliki keterkaitan dengan bidang kreatif, dimana hasilnya akan dijustifikasi dengan teori metafora dan suprasegmen elemen perancangan arsitektur untuk divalidasi kebenaran teori tersebut jika diaplikasikan ke

dalam perancangan. Melalui justifikasi ini, peneliti dapat melihat peluang arsitektur metafora dapat meningkatkan kreativitas pengguna bangunan melalui kesamaran dan multiinterpretasi yang dilakukan masyarakat terhadap suatu elemen perancangan arsitektur.

Beberapa hal yang akan dibahas dalam pengumpulan data pada kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Sampel
  - a. Nama
  - b. Usia
  - c. Jenis Pekerjaan
  - d. Kepribadian
2. Pertanyaan bergambar mengenai ketertarikan dan interpretasi bentuk
  - a. Lingkaran
  - b. Kotak
  - c. Segitiga
  - d. Garis bebas
  - e. Persegi panjang
3. Pertanyaan bergambar mengenai ketertarikan dan interpretasi proporsi dan skala ruang
  - a. Skala ruang akrab
  - b. Skala ruang wajar
  - c. Skala ruang megah
4. Pertanyaan bergambar mengenai ketertarikan dan interpretasi warna
  - a. Merah
  - b. Oranye
  - c. Kuning
  - d. Hijau
  - e. Biru
  - f. Ungu

5. Pertanyaan bergambar mengenai interpretasi terhadap beberapa studi preseden
  - a. Eksterior Jewish Museum
  - b. Holocaust Void Jewish Museum
  - c. Stairway of Continuity Jewish Museum
  - d. Shalekhet pada Jewish Museum
  - e. Eksterior Wanaka Puzzling World
  - f. Interior Wanaka Puzzling World
  - g. Eksterior Imperial War Museum
  - h. Interior Imperial War Museum

#### **3.3.4. Wawancara**

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data primer yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan secara langsung maupun daring. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana sekumpulan sektor industri kreatif diwadahi dalam suatu produk arsitektur. Narasumber pertama yang dipilih adalah pengelola dari Jakarta *Creative Hub*. Adapun pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber adalah sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi latar belakang berdirinya Jakarta *Creative Hub*?
2. Apa yang menjadi tujuan dari berdirinya Jakarta *Creative Hub*?
3. Berapa luasan Jakarta *Creative Hub*?
4. Fasilitas apa saja yang ada di Jakarta *Creative Hub*?
5. Sektor industri kreatif apa sajakah yang difasilitasi oleh Jakarta *Creative Hub*?
6. Apakah ada komunitas atau *virtual office* yang berbasis di Jakarta *Creative Hub*?
7. Sektor industri kreatif apa yang paling diminati masyarakat?
8. Persona pengunjung Jakarta *Creative Hub*? Jam berapa saja yang merupakan jam ramai pengunjung?
9. Bagaimana sistem pengelolaan Jakarta *Creative Hub*?

10. Apa ada aktivitas lain seperti workshop? Jika ada, seberapa sering Jakarta *Creative Hub* mengadakan workshop/class? Apakah diselenggarakan oleh pihak Jakarta *Creative Hub* sendiri atau ada pihak lain juga?
11. Berapa kapasitas dan luasan satu ruang kelas?
12. Berapa kapasitas dan luasan co-working space?
13. Berapa kapasitas dan luasan area pameran?
14. Berapa kapasitas dan luasan makerspace? Peralatan apa saja yang ada di dalam makerspace?
15. Bagaimana dengan keadaan saat pandemi? Apakah kegiatan di Jakarta *Creative Hub* masih ada yg luring? Atau sudah dialihkan ke daring sepenuhnya? Jika dialihkan ke daring, apakah pengunjung masih bisa mengakses peralatan seperti *laser cutting* dan peralatan lain?
16. Apakah Jakarta *Creative Hub* ini sering dikunjungi oleh orang penyandang disabilitas?
17. Apakah ada kegiatan secara berkala seperti pelatihan kerja atau event untuk penyandang disabilitas?
18. Ruang apa yang paling aktif di dalam Jakarta *Creative Hub*?
19. Menurut Anda, apa yang membuat orang mau datang ke Jakarta *Creative Hub*?
20. Apakah ada penyandang disabilitas yang datang ke Jakarta *Creative Hub*?
21. Menurut Anda, apakah suasana ruang Jakarta *Creative Hub* dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas?
22. Apakah suasana ruang Jakarta *Creative Hub* dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas?
23. Apakah terdapat unsur perancangan yang metaforik pada Jakarta *Creative Hub*?
24. Apakah Jakarta *Creative Hub* sudah ramah difabel?

### **3.3.5. Observasi**

Observasi atau pengamatan lapangan dilakukan di Jakarta *Creative Hub*, Gedung Grha Niaga Thamrin Lantai 1, Jakarta Pusat. Adapun tujuan dilakukannya observasi pada penelitian ini adalah untuk memungkinkan peneliti untuk melihat, mengamati dan menyerap informasi serta memahami

keadaan yang ada di Jakarta *Creative Hub* secara langsung. Observasi dilakukan oleh peneliti pada hari rabu, 2 Maret 2022 pada pukul 10.00 – 13.00 WIB, sesuai dengan waktu yang telah disepakati oleh pihak Jakarta *Creative Hub* dan peneliti, dan juga disertai dengan persetujuan izin dari pihak Jakarta *Creative Hub* untuk melakukan observasi, mengambil foto dan video serta melakukan wawancara dengan narasumber di tempat.

### **3.4. Teknik Pengolahan Data**

Setelah mengumpulkan data primer dan sekunder melalui teknik pengumpulan data yang telah dilakukan, peneliti akan mengolah data secara kualitatif dengan melakukan justifikasi antara studi literatur, studi preseden, dan survei kuesioner. Setelah itu, data yang sudah diolah dapat dievaluasi untuk menjadikan panduan dalam membuat sebuah kriteria perancangan dalam merancang sebuah *Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur metafora.

### **3.5. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti
2. Sampel penelitian
3. Perangkat lunak Microsoft Word
4. Alat tulis
5. Perekam suara
6. Kuesioner Penelitian
7. MBTI 16 *Personalities Test*
8. Kamera telepon seluler

### **3.6. Tahapan Penelitian**

Penelitian diawali dengan identifikasi dan perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian tugas akhir, yaitu rendahnya indeks kreativitas dan inovasi. Setelah itu, peneliti mencari teori dan melakukan tinjauan pustaka untuk mengumpulkan data sekunder mengenai penelitian terkait serta survei kuesioner untuk sebagai data primer dari pengalaman orang-orang. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis dan akhirnya akan menghasilkan kriteria perancangan

Adapun tahapan penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah mengenai rendahnya indeks kreativitas dan indeks inovasi serta membuat rumusan masalah.
- b. Mencari teori dan melakukan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan kreativitas, kepribadian, arsitektur metafora dan *Creative Hub*.
- c. Menentukan metode penelitian dengan menentukan subjek dan objek penelitian, yaitu persepsi dan interpretasi orang kreatif sebagai subjek serta arsitektur metafora, kreativitas dan inovasi sebagai objek penelitian.
- d. Mengumpulkan data primer dengan melakukan observasi, wawancara dan survei kuesioner serta data sekunder dengan melakukan studi literatur dan studi preseden melalui metode yang telah ditentukan.
- e. Melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh untuk menghasilkan kriteria perancangan.
- f. Melakukan simulasi perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur metafora berdasarkan tinjauan pustaka serta kriteria perancangan yang diperoleh dari hasil analisis data.
- g. Menarik kesimpulan dan saran.