

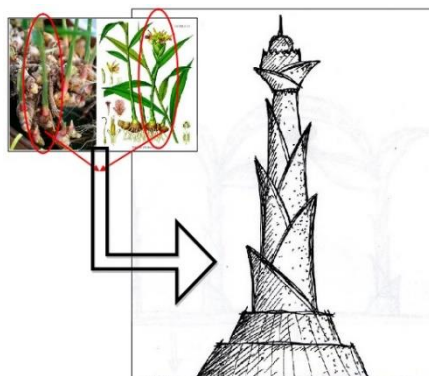
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Gunawan (2013), metode kualitatif merupakan metode yang hasil datanya tidak dihasilkan dari prosedur statistik atau hitungan, melainkan memahami dan menafsirkan tingkah laku manusia menurut perspektif penulis. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna dari suatu objek secara mendalam dan untuk mengembangkan konsep dari suatu permasalahan atau fenomena yang sedang diteliti. Data yang diambil untuk penelitian kualitatif berorientasi pada kasus yang unik dan jumlah data akan diambil secara menyeluruh sampai pada titik dimana data tersebut dianggap memuaskan dan cukup. Alat dari penelitian kualitatif adalah penulis dari penelitian itu sendiri. Pada saat melakukan penelitian, penulis akan terjun langsung ke lapangan untuk meneliti secara aktif. Hasil penelitian tersebut akan disebut sebagai data primer. Sedangkan data – data tambahan atau pendukung untuk penelitian disebut sebagai data sekunder dan dapat diperoleh melalui studi literatur.

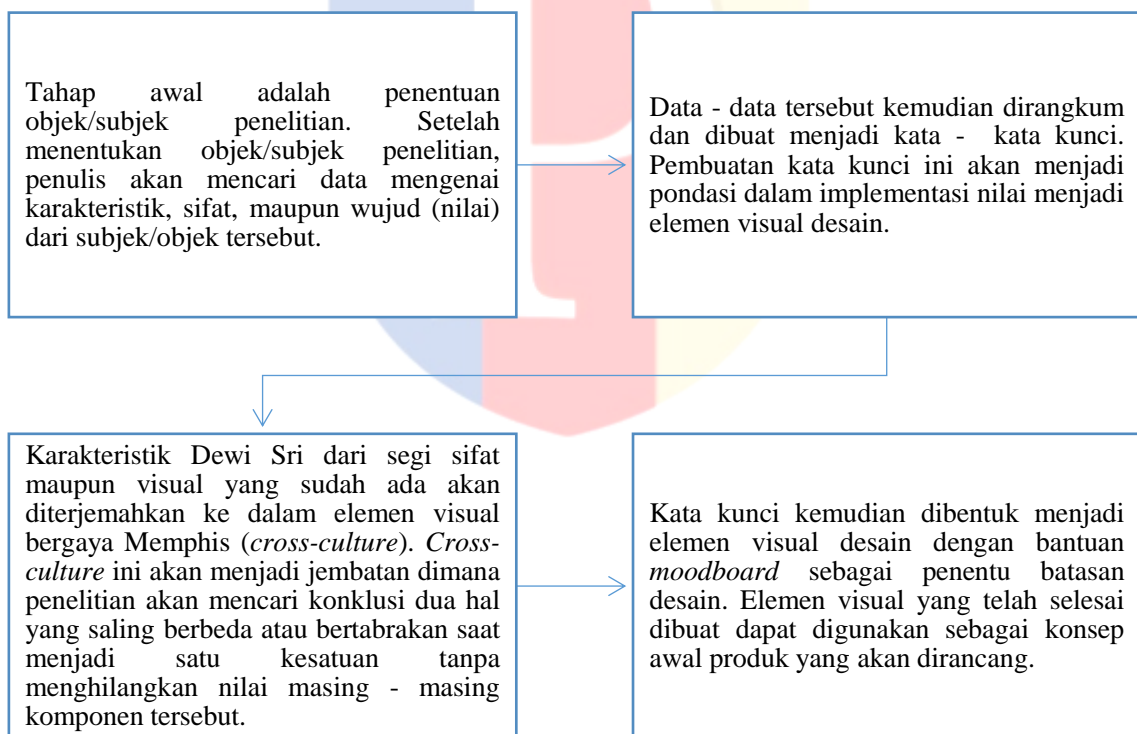
### 3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metafora rupa. Metafora rupa pada dasarnya adalah menggunakan sistem tanda untuk sistem tanda yang lain. Menerjemahkan suatu tanda dengan bentuk tanda yang berbeda berdasarkan kesamaan atau similaritasnya (Sekayasa, 2009).



Gambar 3.1 Contoh Pendekatan Metafora Rupa  
(Sumber : ndyteen)

Dalam konteks penelitian ini metafora rupa adalah penerapan narasi/teks ke dalam gaya desain Memphis yang bersifat semantik. Semantik berasal dari Bahasa Yunani “sema” yang artinya tanda atau lambang. Pada dasarnya, semantik lebih menekankan pada suatu nilai atau makna (Sachari & Sunarya, 2000). Semantik akan berfokus pada pemaknaan visual yang dihasilkan dari proses desain (Waskito, 2014). Melalui pendekatan metafora rupa, seorang desainer akan membuat suatu karya melalui konsep yang telah dipilih sebelumnya kemudian konsep tersebut diterjemahkan ke dalam sebuah elemen – elemen desain dan pada akhirnya menghasilkan suatu karakter bentuk atau citra tertentu. Untuk penelitian ini, penulis juga akan melakukan pendekatan metafora rupa yang bersifat semantik dengan sifat *cross-culture*. *Cross-culture* di sini akan membantu komponen – komponen yang dibahas agar tidak hilang orisinalitas dan nilai – nilainya. Berikut merupakan alur pendekatan penelitian menggunakan pendekatan metafora rupa.



Gambar 3.2 Skema Metafora Rupa  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### 3.3 Penentuan Sumber Data dan Informasi

Terdapat dua jenis data yang akan dijabarkan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut terkait penentuan sumber data dan informasi data primer dan data sekunder.

#### 3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diambil secara langsung kepada sumbernya. Data primer dapat melibatkan sejumlah partisipan untuk pengumpulan data. Terkait proses pengambilan data primer pada penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data dengan cara observasi dan survei. Observasi mengenai cerita rakyat Indonesia “Dewi Sri” dan luaran produk yang beredar di pasar dan gaya desain Memphis. Survei dilakukan secara daring kepada partisipan mengenai penerapan konsep cerita rakyat Indonesia dengan gaya Memphis ke dalam produk fesyen. Berikut merupakan survei yang dilakukan oleh penulis terhadap partisipan.

Email
Nama
Jenis Kelamin <ul style="list-style-type: none"><li>• Laki – laki</li><li>• Perempuan</li></ul>
Usia <ul style="list-style-type: none"><li>• &lt; 17 tahun</li><li>• 17 - 20 tahun</li><li>• 21 - 25 tahun</li><li>• 26 - 30 tahun</li><li>• &gt; 30 tahun</li></ul>
Pekerjaan
Apakah Anda bersedia untuk dihubungi lebih lanjut setelah mengisi survei ini? * <ul style="list-style-type: none"><li>• Ya</li><li>• Tidak</li></ul>
Jika ya, mohon ketersediannya untuk meninggalkan nomor HP yang dapat dihubungi di bawah ini. *
<b><i>Penelitian dan Perancangan Produk</i></b> <b><i>Pada bagian ini, responden akan diberikan pertanyaan dan pilihan mengenai cerita rakyat Indonesia, gaya Memphis, dan produk terkait.</i></b>
Apakah Anda mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Indonesia? * <ul style="list-style-type: none"><li>• Ya</li><li>• Tidak</li></ul>
Jika ya, cerita rakyat apa yang Anda ketahui? (Jika tidak, isi dengan "tidak ada") *
<b><i>Tentang Dewi Sri</i></b> <b><i>Dewi Sri merupakan salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia. Dewi Sri identik dengan legenda tanaman padi dan juga sebagai simbol kesuburan (Kridalaksana, 2001). Arti dibalik nama Sri berasal dari Bahasa Sansekerta</i></b>

*yang artinya adalah kesuburan (prosperity), kekayaan (welfare), keberuntungan (good fortune), kesehatan (health), keindahan (beauty), dan personifikasi (personification). Dewi Sri dianggap sebagai dewi dengan karakteristik yang cantik dan menawan, baik hati, disukai setiap pribadi di negeri khayangan. Kesuciannya juga membawa kesuburan dan kemakmuran bagi alam Nusantara. Dewi Sri memiliki cerita yang menyedihkan, namun membawa berkat di sekitarnya.*

Apakah Anda pernah mendengar cerita rakyat "Dewi Sri"? \*



Gambar 3.3 Ilustrasi Dewi Sri  
(Sumber : Google Images)

- Ya
- Tidak

Apakah Anda tertarik dengan desain produk dengan konsep budaya tradisional cerita rakyat Indonesia tersebut? \*

- Ya
- Tidak

Apakah Anda mengetahui desain bergaya Memphis? \*



Gambar 3.4 Gaya Desain Memphis  
(Sumber : 99.co)

- Ya
- Tidak

Menurut Anda, seberapa menarik gaya desain Memphis tersebut? \*

**Tentang Gaya Memphis**

*Gaya Memphis merupakan sebuah gaya desain yang dikemukakan oleh desainer asal Italia, Ettore Sottsass. Pada awalnya, Sottsass membangun Memphis Group bersama dengan 22 orang desainer lainnya pada tahun 1981-1987. Memphis hadir dengan berbagai corak berbentuk geometris, lingkaran,*

*dan garis – garis bergelombang dengan warna yang mencolok terkesan norak. Biasanya warna yang dipakai menggunakan tone warna neon yang berani, kombinasi warna – warna primer, dan pastel.*

Apakah Anda mengetahui desain produk bergaya Memphis? \*



Gambar 3.5 Busana Bergaya Memphis  
(Sumber : 99.co)

- Ya
- Tidak

Produk fesyen apa yang paling Anda gemari? \*

- Atasan (kaos, kemeja, blouse, dll)
- Bawahan (celana, rok, dll)
- Luaran (jaket, cardigan, dll)
- Aksesoris (perhiasan, topi, dll)

*Penggabungan Konsep Cerita Rakyat Indonesia "Dewi Sri" dengan Gaya Memphis. Pada bagian ini akan diberikan pertanyaan terkait penggabungan konsep cerita rakyat Indonesia "Dewi Sri" dengan gaya desain Memphis ke dalam produk fesyen.*

Ilustrasi Dewi Sri (kiri) dan fesyen bergaya Memphis (kanan)



Gambar 3.6 Konsep Awal Desain antara Dewi Sri dan gaya Memphis  
(Sumber : Google Images)

Produk fesyen apa yang menarik untuk dikembangkan dengan konsep dari cerita Dewi Sri dan gaya Memphis? \*

- Atasan (kaos, kemeja, blouse, dll)
- Bawahan (celana, rok, dll)
- Luaran (jaket, cardigan, dll)
- Aksesoris (perhiasan, topi, dll)

Menurut Anda, motif apa yang paling menarik dari ilustrasi di bawah ini? \*



A



B



C



D

Menurut Anda, warna apa yang paling menarik dari produk fesyen di bawah ini? \*



A



B



C



D

Menurut Anda, bentuk apa yang paling menarik dari produk fesyen di bawah ini? \*



A



B



C



D

Menurut Anda, seberapa menarik produk dengan konsep cerita rakyat "Dewi Sri" yang bergaya Memphis?\*

Seberapa Anda tertarik dengan produk yang dengan konsep cerita rakyat "Dewi Sri" yang bergaya Memphis?\*

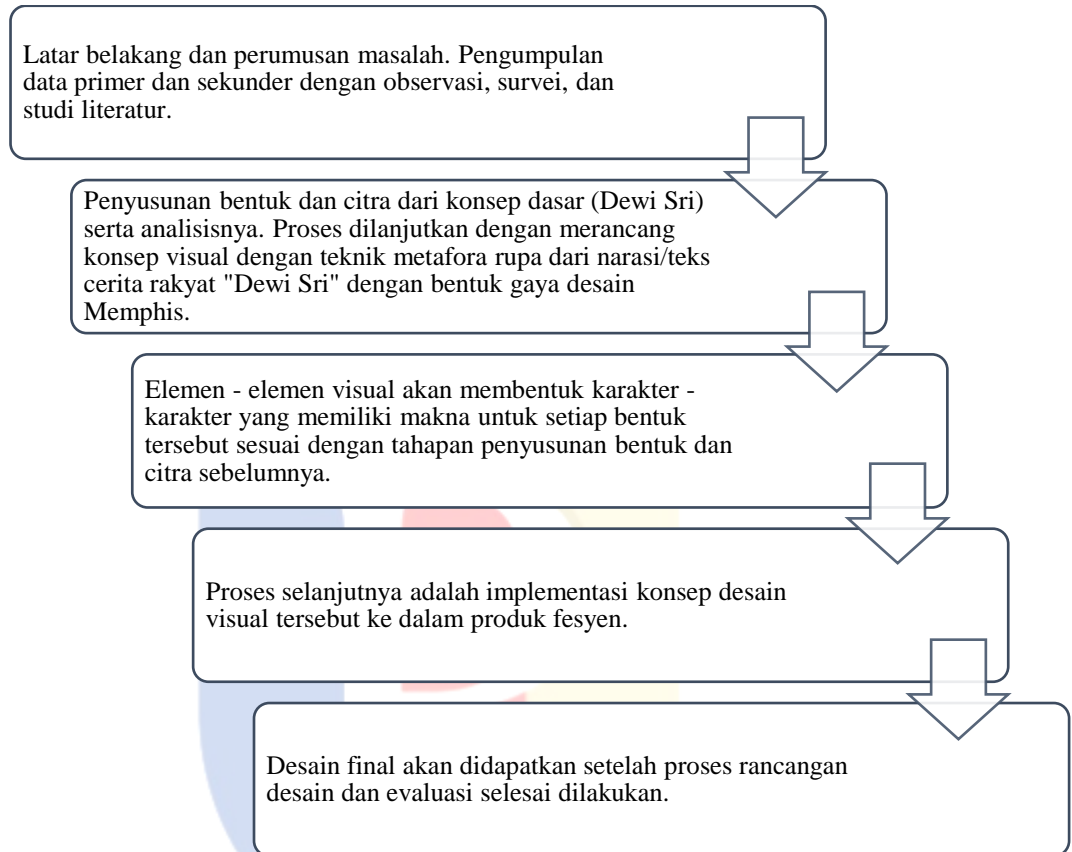
Saran untuk desain produk fesyen berbasis konsep tersebut?\*

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sehingga proses pengumpulan data sekunder tidak secara langsung dari sumber. Data sekunder juga sudah berbentuk informasi sehingga tidak ada proses pengolahan data pada kategori data sekunder. Data sekunder dari penelitian ini akan diambil melalui studi literatur yang mencakup buku atau teks, dan artikel.

Setelah mengumpulkan data primer dan data sekunder, maka proses selanjutnya adalah membuat sebuah konsep desain produk fesyen secara visual dan bentuk menggunakan data yang sudah dianalisis sebelumnya. Konsep tersebut

terbentuk dari sebuah implementasi narasi/teks ke dalam sebuah bentuk desain produk dan visual yang modern. Berikut merupakan skema proses penelitian dan desain.



Gambar 3.7 Skema Proses Penelitian dan Desain dengan Pendekatan Metafora Rupa  
(Sumber : Dokumen pribadi)