

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

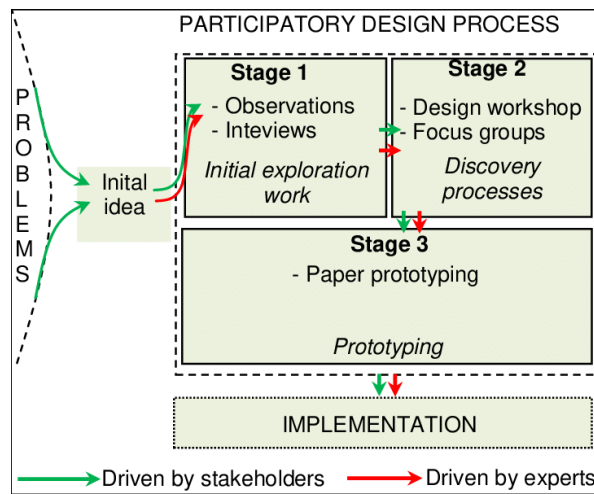
Dalam proses penelitian ini akan digunakan metode kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan pendekatan *participatory design*. Metode kualitatif mengarah pada penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari hasil percakapan dan pengamatan terhadap pengguna dan mengubahnya menjadi bahasa tertulis (Bogdan & Taylor, 1975). Penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk menyelesaikan sebuah fenomena atau permasalahan berdasarkan hasil pengumpulan data dengan proses berupa menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikan (Narbuko & Achmadi, 2015).

#### 3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *participatory design*. *Participatory design* merupakan salah satu pendekatan penelitian yang mempunyai tujuan dalam keseluruhan proses desain untuk melibatkan pengguna, agar apa yang diinginkan dan dirasakan pengguna dapat terselesaikan dengan maksimal. Diperlukan pendekatan *participatory design* karena dirasa pengguna perlu mempunyai rasa kepemilikan dalam perancangan desain sebuah produk (Sakai, et al., 2012).

Pada Gambar 3.1 merupakan skema proses *participatory design*, skema tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu, identifikasi masalah, tiga tahapan *participatory design* dan implementasi dari ide-ide yang dibuat bersama dengan para ahli dan *stakeholders* (desainer, pengguna, industri). Langkah awal (ide awal) dari proses desain ini didapati dari *stakeholders* yang memiliki upaya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pengguna. Langkah kedua adalah melakukan konsultasi dengan para ahli (desainer) untuk mengidentifikasi masalah

dan negosiasi mengenai proses desain. Di tahap kedua ini merupakan langkah penting untuk memahami sebenarnya permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.



Gambar 3. 1 Tahapan Proses *Participatory Design*  
(Clay Spinuzzi via *The Methodology of Participatory Design*, 2005)

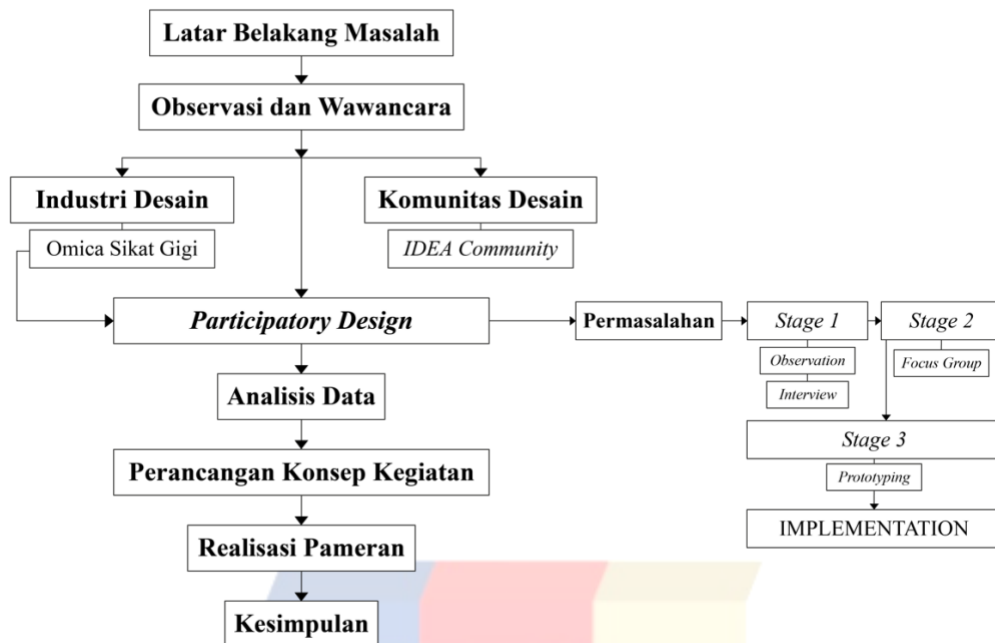
Tahap 1 (*initial exploration work*) yaitu mengimplementasikan penelitian dengan observasi dan wawancara dengan *stakeholders*. Kerjasama antara para ahli (desainer) dan *stakeholders* merupakan karakteristik dari tahap 1 ini, yang hasil identifikasinya sudah harus jelas. Tahap 2 (*discovery processes*), desainer dan pengguna memastikan kembali tujuan dan nilai dari pengguna untuk menyepakati hasil produk yang diinginkan. Untuk menentukan kebutuhan dan membuat landasan dalam pengembangan desain dapat dilakukan *workshop* desain atau *focus group* di tahap ini. Hasil akhir dari kerjasama dalam proses *participatory design*, ditunjukkan pada tahap 3 (*prototyping*). Tahap 3 ini merupakan tahap dimana desainer dapat merepresentasikan hasil desain kepada pengguna sesuai dengan kebutuhan *stakeholders*.

### 3.3 Penentuan Sumber Data dan Prosedur Penelitian

Proses penelitian diawali dengan adanya permasalahan mengenai keberadaan komunitas mahasiswa desain produk di Indonesia. Permasalahan ini memberikan peluang bagi penulis untuk mendirikan komunitas mahasiswa desain produk industri di Indonesia yaitu "*IDEA Community*". Dalam hal ini, akan dilakukan pengembangan desain produk melalui wadah *IDEA Community* yang sudah berjalan sejak awal tahun 2021. Pengembangan komunitas desain produk ini

dilakukan dengan salah satu cara yaitu melibatkan industri desain Omica sikat gigi menggunakan proses *participatory design*. Data primer merupakan data utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi dan diskusi antara *IDEA Community* dan Omica sikat gigi secara daring yang terjadi dalam proses *participatory design*. Proses *participatory design* ini dilakukan menggunakan tool *Miro Board*. Sehingga semua proses kerja, konsep ide, serta hasil riset dituangkan dalam *Miro Board*. Untuk mendukung kegiatan diskusi antara *IDEA Community* dan Omica sikat gigi dalam *participatory design*, digunakan platform *Zoom Meeting* sebagai sarana untuk berdiskusi secara daring. Langkah awal dalam proses *participatory design* adalah menentukan ide awal/permasalahan yang didapatkan dari industri desain yaitu Omica sikat gigi. Langkah kedua adalah mengidentifikasi masalah dan melakukan proses desain yang dilakukan oleh anggota *IDEA Community* bersama dengan pihak Omica sikat gigi. Langkah kedua ini terdiri dari tiga tahap. Tahap 1 yaitu observasi dan diskusi antara tim *IDEA Community* dan tim Omica sikat gigi (pengguna). Tahap 2 yaitu melakukan *focus group* dalam *discovery processes* untuk memastikan kembali tujuan sebenarnya dan penentuan produk yang dijadikan solusi dari masalah antara tim *IDEA Community* dan tim Omica sikat gigi. Tahap 3 yaitu tim *IDEA Community* membuat prototipe hasil akhir dari proses desain untuk diberikan kepada Omica sikat gigi. Sementara data sekunder dikumpulkan melalui hasil studi literatur yang diperoleh dari jurnal, referensi, buku, artikel, dan sejenisnya.

Data yang sudah terkumpul yaitu data primer dan data sekunder, lalu dilakukan proses *participatory design*, analisis hasil *participatory design* serta evaluasi kegiatan *participatory design* antara tim *IDEA Community* dan tim Omica sikat gigi. Kemudian dilakukan perancangan konsep kegiatan pameran dari *IDEA Community* untuk kegiatan promosi komunitas desain sekaligus pameran hasil karya-karya mahasiswa desain produk di Indonesia. Selanjutnya adalah realisasi pameran tersebut. Setelah dilakukan realisasi pameran, dikumpulkan tanggapan-tanggapan dan pendapat dari para mahasiswa desain produk di Indonesia yang karyanya dipublikasi di *IDEA Community* untuk menjadi evaluasi dan pengembangan *IDEA Community* di masa depan. Kemudian langkah terakhir adalah mengambil kesimpulan akhir.



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian  
(Dokumentasi Pribadi, 2022)