

BAB III

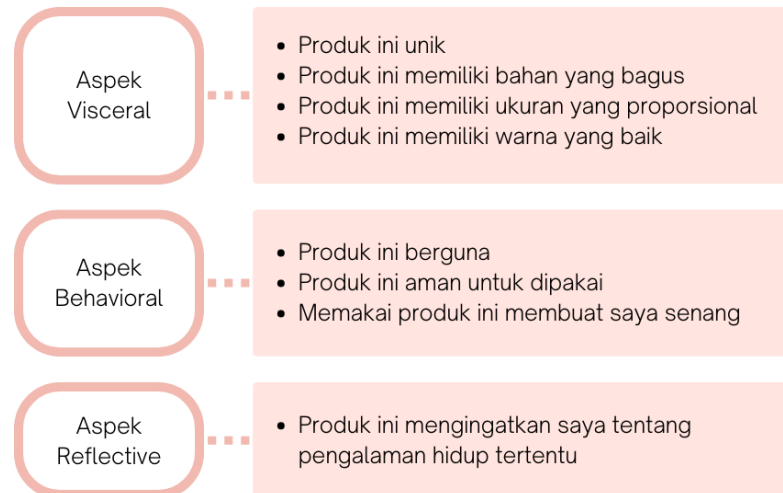
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian dimulai dengan melakukan pencarian data primer dan sekunder untuk kepentingan data pra-penelitian. Data primer dicari menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengetahui gambaran desain yang disukai oleh masyarakat. Data sekunder didapatkan melalui studi literatur yang berkaitan tentang estetika desain. Data ini digunakan sebagai dasar pembuatan desain *merchandise* serta penentuan produk yang akan dijadikan prototipe. Prototipe akan digunakan untuk kepentingan penelitian akhir yang didasarkan pada pendekatan *emotional design*.

Hasil akhir penelitian akan dianalisa menggunakan pendekatan *emotional design* yang dirumuskan oleh Donald A. Norman (2005). Pendekatan *emotional design* merupakan suatu pendekatan desain yang penilaian desainnya berpusat pada kepuasan atau perasaan positif yang tumbuh dari pengguna. Penelitian akhir akan dilakukan dengan mengumpulkan data primer melalui FGD yang dirancang untuk mengumpulkan pendapat subjek berdasarkan tiga aspek *Emotional design*, yaitu aspek *visceral*, *behavioral*, dan *reflective*. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mendapatkan jawaban akhir penelitian.

Metode pengukuran data yang akan digunakan untuk menganalisis data akhir akan menggunakan hasil dari wawancara dan kuesioner, serta variabel pengukuran *emotional design* menurut Hui-Yun Yen (2018) sebagai panduan. Ia menentukan variabel-variabel penting dalam tiap aspek yang cocok untuk dijadikan pengukuran menggunakan metode *emotional design*. Variabel ini dapat dilihat pada Gambar 3.1 yang menjabarkan tentang variabel tiap aspek *emotional design*.



Gambar 3.1 Variabel *Emotional Design* Menurut Hui-Yun Yen
Sumber: diadaptasi dari Hui-Yun Yen (2018)

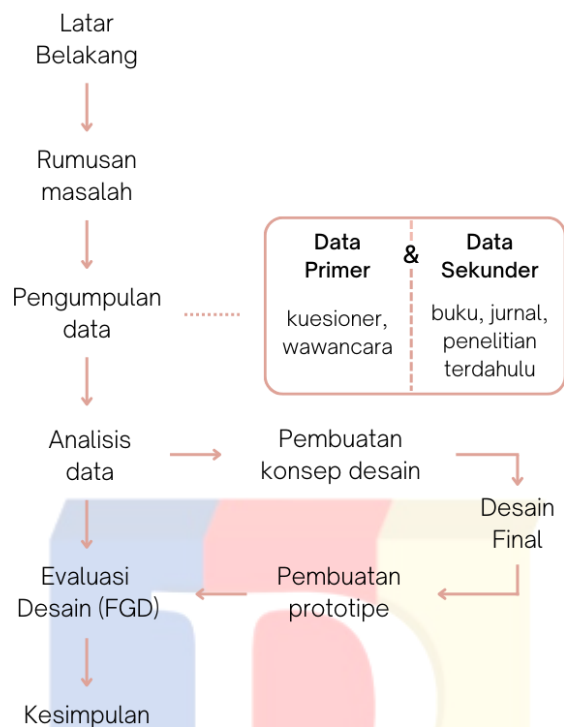
3.2 Penentuan Sumber Data dan Lokasi Penelitian

Sumber data untuk penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui kuesioner, wawancara, dan *Focus Group Discussion*. Data sekunder didapatkan melalui studi literatur terhadap materi yang berkaitan dengan estetika desain pada merchandise. Pada tahap pertama pengumpulan data akan dilakukan kuesioner dan wawancara. Kuesioner akan disebar menggunakan Google Form dan wawancara akan dilakukan dengan narasumber yang menjual *merchandise* Genshin Impact. Tahap kedua akan dilakukan Focus Group Discussion untuk meninjau prototipe *merchandise* yang telah dibuat berdasarkan data yang telah didapatkan pada tahap pertama. *Focus Group Discussion* akan dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi Zoom untuk melakukan *video call*. Lokasi untuk penelitian akan dilakukan penulis pada Universitas Agung Podomoro.

3.3 Prosedur Penelitian

Pada Gambar 3.2 dapat dilihat bagan alur prosedur untuk penelitian ini. Penelitian dimulai dengan menentukan latar belakang, lalu dirumuskan masalah dari latar belakang tersebut. Setelah itu, dilakukan pengumpulan data primer dan sekunder untuk membuat analisis data. Data yang sudah dianalisis digunakan sebagai panduan pembuatan konsep desain dan *Focus Group Discussion*. Konsep

desain dilanjut hingga pembuatan desain final dan prototipe. Setelah itu, dilakukan FGD untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian.



Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian
Sumber: dokumentasi pribadi

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahap-tahap prosedur penelitian yang akan dilakukan:

1. Latar belakang

Pada tahap ini dilakukan penentuan tema untuk melakukan penelitian.

2. Rumusan masalah

Pada tahap ini dilakukan perumusan masalah untuk mengetahui tujuan dari penelitian yang dilakukan. Terdapat dua masalah utama yang akan diteliti, yaitu:

- a. Perlunya meninjau karakteristik desain *merchandise* Genshin Impact yang disukai oleh masyarakat.
- b. Perlunya informasi mengenai *merchandise* akrilik Genshin Impact menggunakan pendekatan *emotional design*.

3. Pengumpulan data

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum merchandise akrilik Genshin Impact yang diminati oleh responden. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder:

- Data Primer

Data ini didapatkan dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui Google Form. Tujuan dari pengumpulan data ini yaitu untuk mengetahui karakteristik desain produk *merchandise* yang disukai oleh pecinta permainan Genshin Impact. Kriteria orang untuk mengisi kuesioner adalah orang-orang yang bermain atau pernah bermain permainan ini. Pertanyaan untuk kuesioner dapat dilihat pada Lampiran 1. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara bersama narasumber yang menjual *merchandise* Genshin Impact.

- Data Sekunder

Data ini didapatkan melalui studi literatur yang didapatkan melalui buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian.

4. Analisis data

Tahap ini dilakukan untuk melakukan reduksi hasil data primer dan data sekunder yang telah terkumpul. Reduksi data ini dilakukan untuk memudahkan penulis memilah data-data yang relevan dan tidak relevan untuk tahap selanjutnya.

5. Pembuatan konsep desain

Pada tahap ini dilakukan perumusan kriteria desain, penentuan konsep desain, dan pembuatan sketsa desain awal dari konsep tersebut. Penentuan kriteria desain didasari dari analisis data pada tahap sebelumnya.

6. Desain final

Sketsa awal yang telah dibuat akan disempurnakan kembali pada tahap ini. Tahap ini akan dilakukan pembuatan ilustrasi desain final agar dapat dijadikan prototipe.

7. Pembuatan prototipe

Prototipe akan dibuat berdasarkan desain final yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

8. Evaluasi Desain (FGD)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi mengenai prototype yang dibuat. Kriteria evaluasi dirumuskan dari pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. *Focus Group Discussion* akan dilakukan bersama lima orang.

9. Analisis Data

Data yang terkumpul dari tahap evaluasi produk akan dianalisis untuk menciptakan kesimpulan dari penelitian.

