

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ketiga penulis akan membahas mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan penulis dalam memecahkan suatu masalah dalam susunan perancangan yang akan dibuat oleh penulis. Teori ini nantinya akan digunakan oleh penulis untuk mendukung proses penelitian perancangan karya pada perancangan *E-Book* Sebagai Media Kampanye Pengenalan Batik Banyumasan kepada Generasi Z.

3.1 Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian metodologi penelitian ini sangat dibutuhkan. Metode penelitian merupakan sebuah metode yang digunakan untuk memperoleh hasil yang relevan untuk merumuskan suatu masalah dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1 Jenis Pendekatan

Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau menguraikan tentang fenomena, dengan memberikan uraian permasalahan dalam bentuk kalimat, tidak berdasarkan perhitungan angka-angka [8]. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena dalam perancangan ini penulis melakukan wawancara langsung, observasi dan pembagian kuesioner.

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran utama penelitian, pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data-data yang terarah [26]. Objek penelitian yaitu himpunan elemen yang dapat berupa orang, barang yang akan diteliti atau organisasi. Objek penelitian ini adalah motif Batik Banyumasan.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian [27]. Membahas karakteristik subjek. Subjek penelitian pada perancangan ini adalah Bapak Mispan seorang budayawan dari DINPORABUDPAR.

3.3 Jenis Data dan Sumber Data

3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber penelitian, yang diperoleh secara langsung dari sumber asli [28]. Data ini diperoleh dari responden melalui kuesioner, dokumentasi, observasi dan data hasil wawancara.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang di kumpulkan oleh pihak lain, bukan riset sendiri, untuk kepentingannya sendiri [27]. Data sekunder pada perancangan ini adalah jurnal, artikel berita dan buku yang membahas tentang Batik Banyumasan, Generasi Z, buku ilustrasi. Alasan pengambilan sumber data sekunder yang nantinya akan digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui dan memperkuat data-data penelitian.

3.4 Informan Penelitian

Informan dalam penelitian adalah orang yang memiliki informasi tentang objek penelitian [29]. Informan penelitian yang digunakan pada penelitian perancangan ini adalah Bapak Mispan selaku budayawan DINPORABUDPAR, Mba Ellen pemilik toko Batik R Sokaraja, serta teman-teman Generasi Z yang telah mengisi kuesioner. Alasan penulis memilih DINPORABUDPAR dan toko Batik R Sokaraja adalah mencari data yang *valid* mengenai orisinalitas motif Batik Bayumasan, dan hasil respondensi teman-teman Generasi Z yang menjadi tolak ukur urgensi pada perancangan ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik untuk mendapatkan sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian perancangan ini sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan percakapan antara dua orang atau lebih yang terdiri dari narasumber dan pewawancara dengan tujuan memperoleh suatu informasi. Wawancara akan dilakukan sebagai pengumpulan data jika peneliti mempunyai suatu permasalahan yang akan diteliti. Hal yang dilakukan jika akan memulai wawancara adalah pewawancara atau peneliti akan mempersiapkan pertanyaan yang akan dijawab oleh narasumber.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan dan penyimpanan informasi berupa gambar, film, dan lain sebagainya. Dokumentasi merekam catatan peristiwa. Dokumentasi yang dilakukan dalam perancangan ini adalah adanya bukti foto melakukan aktifitas dan kegiatan terkait proses pengumpulan data seperti wawancara, dan observasi di DINPORABUDPAR dan Toko Batik R Sokaraja.

3.5.3 Observasi

Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan mengamati sesuatu dengan mencatat apa yang terjadi pada objek yang diamati [30]. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati bagaimana tata cara membatik, pengamatan dilakukan di Rumah Batik R Sokaraja.

3.5.4 Studi Literatur

Studi literatur menurut Danial dan Warsiah Studi literatur adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan majalah dan buku-buku yang terkait dengan masalah dan tujuan penelitian [31]. Studi literatur dapat dilakukan dengan membaca buku maupun jurnal yang berhubungan dengan Batik Banyumasan, Kampanye, fenomena. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa jurnal dari peneliti terdahulu sebagai referensi.

3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang penulis gunakan yaitu analisis *SWOT*, *Unique Selling Proposition*, dan *Positioning*. Analisis *SWOT* adalah upaya untuk

mengenal kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dengan tujuan membandingkan [32]. Analisis ini dilakukan untuk membandingkan antara perancangan terdahulu dengan perancangan penulis, sehingga menghasilkan *Unique Selling Proposition (USP)* yaitu keunggulan atau keunikan yang dimiliki suatu produk atau jasa yang membedakannya dari produk atau jasa serupa [33].

3.7 Identifikasi Data

3.7.1 Profil Instansi Peken Banyumasan

Instansi DINPORABUDPAR ini bertujuan sebagai tempat *e-book* ini dikampanyekan. DINPORABUDPAR juga mendukung dengan adanya *E-book* sebagai media kampanye pengenalan Batik Banyumasan kepada Generasi Z sebagai sarana interaksi untuk mengajak, dan memberikan edukasi kepada Generasi Z yang termasuk kedalam target market dan audiens.

Nama Instansi : Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Alamat Instansi : Jl. Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53114

Instagram : @dinporabudpar_banyumas



Gambar 3. 1 Logo DINPORABUDPAR Banyumas
Sumber : Google

DINPORABUDPAR Banyumas adalah Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata yang berada di Kabupaten Banyumas. Tugas dan fungsi DINPORABUDPAR antara lain bertugas membantu Bupati dalam merumuskan kebijakan teknis, melaksanakan, membina, dan mengawasi pelaksanaan urusan pemerintahan di bidang pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah serta tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten. Tugas ini juga terlibat dalam evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan tersebut.

3.7.2 Hasil Wawancara

Dari wawancara yang telah penulis lakukan dengan Bapak Mispan, spd, msi yang bekerja dibidang Sub Koordinator Seni & Budaya, bidang kebudayaan telah memberikan hasil bahwa, beliau mendukung dan menyetujui sebagai instansi untuk perancangan *E-Book* sebagai Media Kampanye Pengenalan Batik Banyumasan Kepada Generasi Z yang akan penulis rancang, karena *e-book* ini bisa mengangkat nilai-nilai kebudayaan sehingga dilihat dari tujuannya yang mengedukasi dan mengenalkan kembali warisan budaya Batik Banyumasan kepada generasi muda saat ini khususnya Generasi Z. Karya *e-book* ini nantinya akan dimasukkan kedalam perpustakaan DINPORABUDPAR.



Gambar 3. 2 Dokumentasi hasil wawancara Bersama Bapak Mispan
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 3 Figura Batik Banyumas di DINPORABUDPAR
Sumber: Dokumentasi pribadi



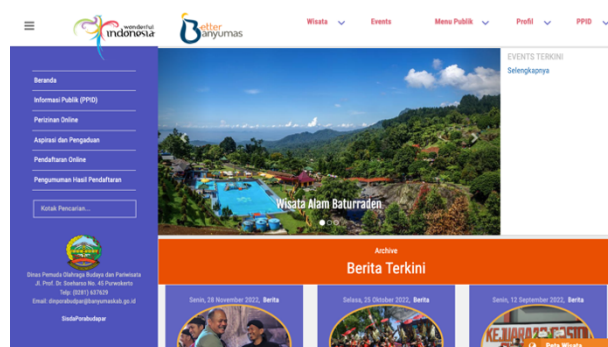
Gambar 3. 4 Figura berisi Batik Banyumas di DINPORABUDPAR
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.7.3 Media Informasi & Promosi

DINPORABUDPAR dapat menjadi sarana informasi seputar seni dan kebudayaan, pemberian informasi oleh bidang kebudayaan, dan Informasi seputar DINPORABUDPAR yang dapat diakses melalui *website* PPID Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi Pemerintah Kabupaten Banyumas.

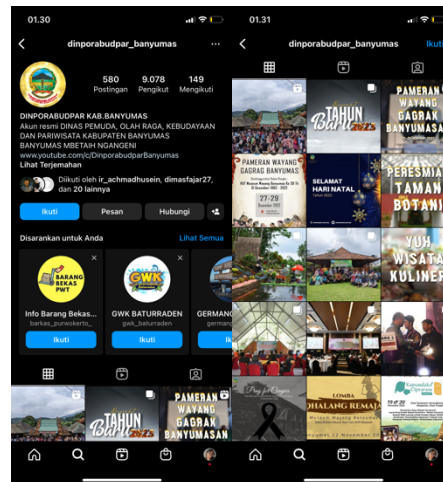


Gambar 3. 5 Website PPID Kabupaten Banyumas
Sumber gambar: <http://ppid.banyumaskab.go.id/>



Gambar 3. 6 Website DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas
Sumber gambar: <http://dinporabudpar.banyumaskab.go.id/>

Media promosi yang digunakan DINPORABUDPAR yaitu Instagram, memuat *feeds*, *reels*, dan postingan cerita seputar *event* yang terselenggara.



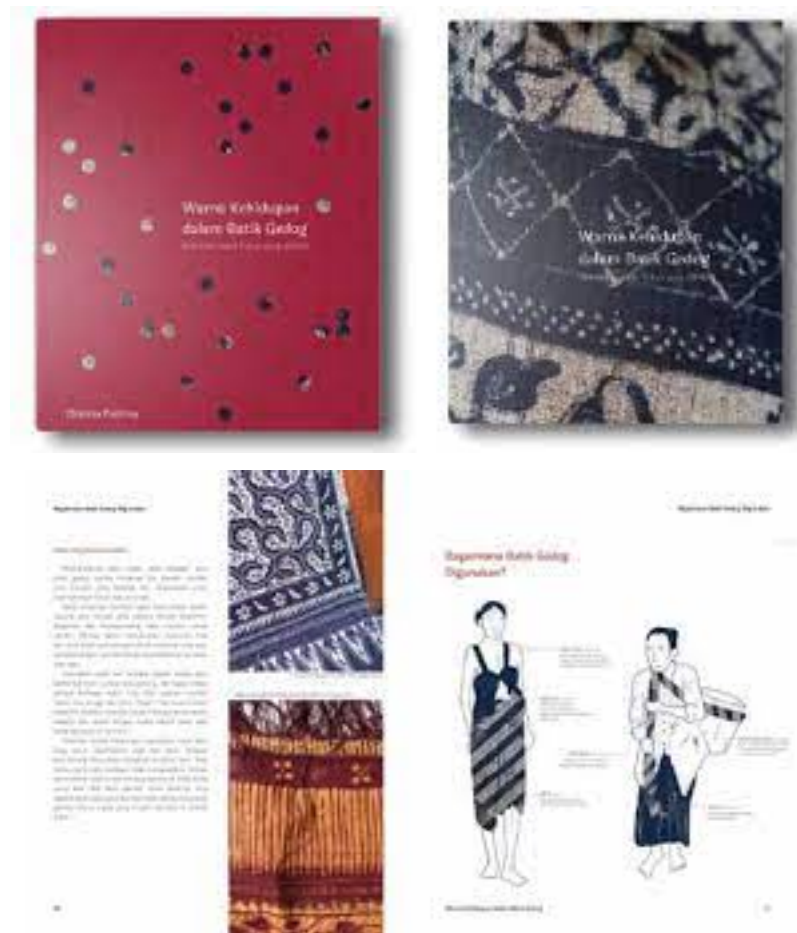
Gambar 3. 7 Instagram DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas
Sumber gambar: Instagram

3.8 Studi Komparasi

Dalam merancang sebuah karya, diperlukan referensi karya lain yang akan digunakan sebagai acuan dan perbandingan dengan karya yang akan dirancang nantinya.

3.8.1 Perancangan Buku Visual *Batik Gedog* Sebagai Media Pelestarian Motif Batik Tuban.

Buku ilustrasi berjudul “Perancangan Buku Visual *Batik Gedog* Sebagai Media Pelestarian Motif Batik Tuban” ini berisikan tentang makna motif Batik Gedog dan makna dibalikinya, serta kehidupan masyarakat agar selalu menggunakan batik [34]. Tujuan dirancangnya buku visual ini diharapkan bisa memperkenalkan motif Batik Gedog dengan lebih luas lagi, dan dapat melestarikan motif ini sehingga bermanfaat bagi pengrajin dan kolektor.



Gambar 3. 8 Perancangan Buku *Visual Batik Gedog* Sebagai Media Pelestarian Motif Batik Tuban

Sumber: https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/52053

Buku ini terdiri dari 4 bab, bab 1 mengulas tentang sejarah kota Tuban, karena berkaitan dengan *Batik Gedog*, lalu pada bab 2 mengulas tentang kecamatan Kerek, sebagai wilayah yang memproduksi *Batik Gedog*, bab 3 membahas tentang isi konten utama seperti pengulasan motif, makna filosofis, sejarah batik, informasi umum, inspirasi batik, penjabaran ornamen, dan bab 4 membahas mengenai pewarnaan batik tersebut. Keunggulan buku ini menjelaskan sejarah *Batik Gedog*, dan seputar kehidupan masyarakatnya, hingga pembuatan batik tersebut. Buku ini juga memiliki *layout* khas yang hanya ditemukan pada bab-bab tertentu yaitu hasil desain halaman foto yang dipadukan dengan *quote*. Kekurangan dalam buku ini ada pada bab 4. Terdapat gambar ilustrasi arah mata angin yang memiliki warna desain

hamper menyatu dengan warna *background* buku. Buku ini dapat dijadikan bahan arsip kota Tuban sebagai wilayah yang memproduksi *Batik Gedog*, serta dapat menjadi buku edukasi mengenai *Batik Gedog*, dan bermanfaat bagi pengrajin dan kolektor. seiring berjalannya waktu dengan adanya perancangan buku visual yang baru, relevan dan lebih lengkap mengenai *Batik Gedog* dapat menjadi ancaman pada buku visual ini.

3.8.2 Perancangan Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul.

Perancangan yang berjudul “Perancangan Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul” ini berisikan cerita mengenai batik yang dikemas didalam media komik [35], dengan tujuan sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul dengan unsur cerita, ilustrasi, materi dan gaya bahasa yang mengandung nilai sikap, keterampilan, serta pengetahuan.



Gambar 3. 9 Contoh ilustrasi Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul

Sumber: <http://eprints.uny.ac.id/51289/1/IMADUDIN%20%20388.pdf>

Buku ini meliputi pendahuluan, perlengkapan membatik, proses membuat batik tulis, proses pewarnaan dan proses pelorotan, yang mengidentifikasi tentang pengertian batik, ragam batik, tata cara pembuatan batik, serta upaya untuk melestarikan batik. Keunggulan buku ini yaitu

dijadikan sebagai acuan pembelajaran yang memuat materi tentang batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul yang dikemas menjadi komik. Kekurangan dalam buku ini yaitu tidak menjelaskan secara spesifik batik apa yang dipakai pada judul perancangan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran, perancangan produk komik edukasi batik sudah dinilai memenuhi syarat kelayakan dengan mendapatkan kategori sangat baik. Dengan demikian, komik edukasi batik layak untuk dijadikan media pembelajaran. seiring berjalannya waktu dengan adanya perancangan buku komik sebagai media pembelajaran yang baru, relevan dan lebih lengkap mengenai batik akan menjadi ancaman pada buku komik ini.

3.9 Analisis Data

3.9.1 Analisis SWOT

Berikut adalah penjelasan tentang analisis SWOT berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye pengenalan Batik Banyumasan kepada Generasi Z.

Analisis SWOT	<i>E-Book</i> Sebagai Media Kampanye Pengenalan Batik Banyumasan Kepada Generasi Z	Perancangan Buku Visual Batik Gedog Sebagai Media Pelestarian Motif Batik Tuban.	Perancangan Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul.
<i>Strenght</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-Book</i> ini bisa menjadi buku digital edukasi yang didukung oleh media 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sejarah <i>Batik Gedog</i>, dan seputar kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dijadikan sebagai acuan pembelajaran yang memuat materi tentang batik untuk

	kampanye sebagai bentuk interaksi.	masyarakatnya, hingga pembuatan batik tersebut.	siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul yang dikemas menjadi komik.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kampanye ini menggunakan batas waktu. • perancangan tidak dapat diperjualbelikan • Copywriting yang disajikan hanya point pentingnya saja karena sebagai media kampanye. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi arah mata angin yang memiliki warna desain hampir menyatu dengan warna <i>background</i> buku.poster kampanye tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menjelaskan secara spesifik batik apa yang dipakai pada judul perancangan.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil dari buku perancangan ini dapat diarsipkan di DINPORABUDPAR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dijadikan bahan arsip kota Tuban sebagai wilayah yang memproduksi <i>Batik Gedog</i>, serta dapat menjadi buku edukasi mengenai <i>Batik Gedog</i>, dan bermanfaat bagi pengrajin dan kolektor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan produk komik edukasi batik dinilai memenuhi syarat kelayakan dengan kategori sangat baik.

<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya interaksi Generasi Z dengan kampanye mengenai batik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya perancangan buku visual yang baru, relevan dan lebih lengkap mengenai Batik Gedog dapat menjadi ancaman pada buku visual ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya perancangan buku komik sebagai media pembelajaran yang baru, relevan dan lebih lengkap mengenai batik akan menjadi ancaman pada buku komik ini.
---------------	--	---	---

Tabel 3. 1 Tabel 1.0 Analisis SWOT
Sumber : Dokumentasi Pribadi

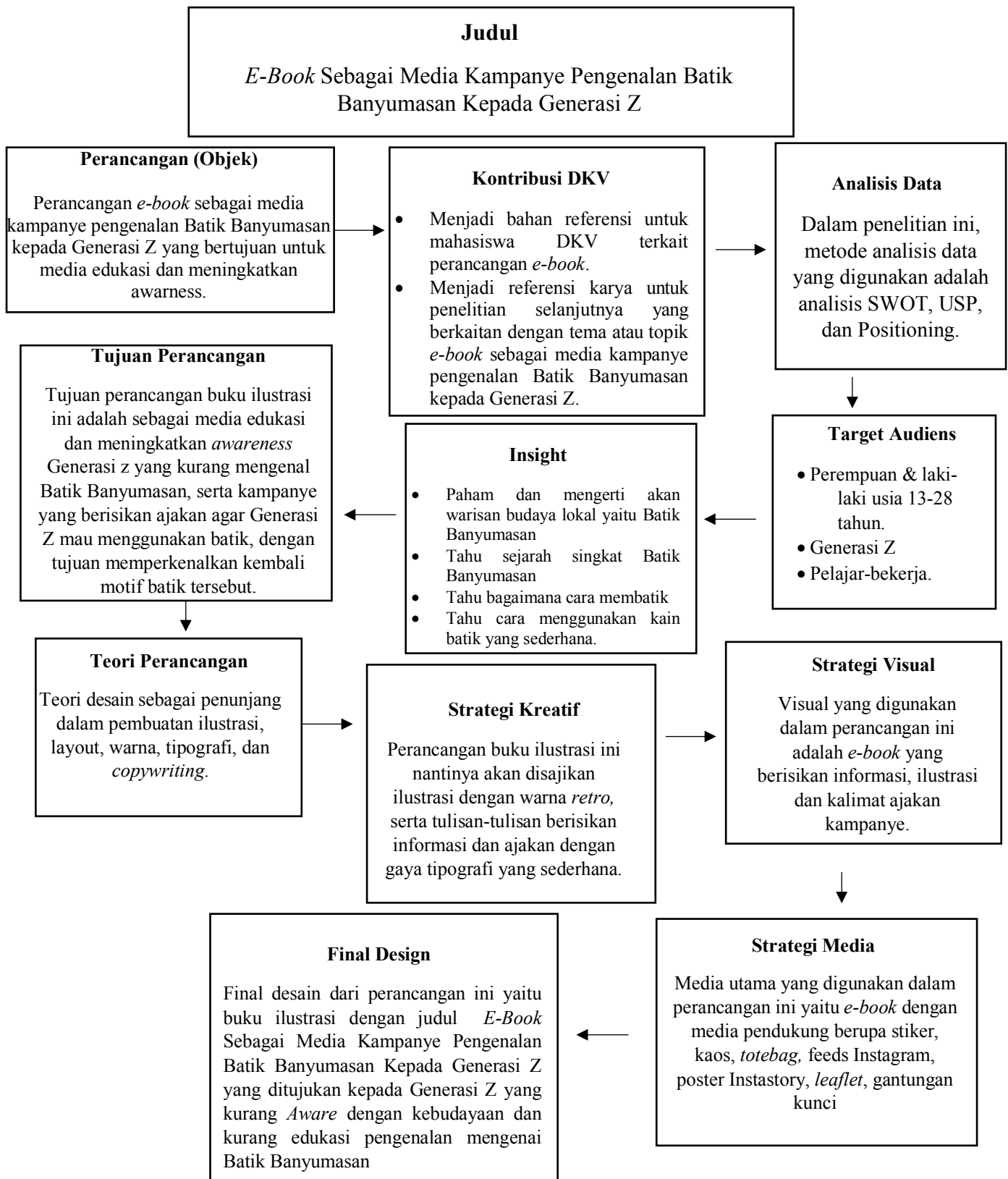
3.10 Unique Selling Proposition (USP)

Perancangan yang akan dibuat yaitu *e-book* dengan keunikan dapat digunakan sebagai media edukasi serta interaksi dengan media kampanye yang fleksibel. Kampanye ini didukung dengan adanya media pendukung yang relevan yaitu stiker, gantungan kunci, leaflet, konten feeds Instagram, poster Instastory, kaos, serta totebag.

3.11 Positioning

Pada perancangan ini penulis memposisikan perancangan sebagai media kampanye yang dikemas menggunakan *e-book* tentang Batik Banyumasan sebagai pengenalan dan pelestarian kebudayaan.

3.12 Kerangka Penelitian



3.13 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan										
		Jul	Agu	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pencarian Topik dan Fenomena											
2	Penentuan Judul Penelitian											
3	Pengumpulan Data											
4	Penyusunan Proposal											
5	Pengajuan Proposal											
6	Seminar TA 1											
7	Perancangan karya dan penempatannya											
8	Penyusunan laporan											
9	Seminar TA 2											

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi