

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 Buku Edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif.

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:

3.2. 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. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena dalam perancangan ini penulis melakukan wawancara langsung, observasi dan pembagian kuisioner.

3.3. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran utama penelitian, pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data-data yang terarah. Objek penelitian yaitu himpunan elemen yang dapat berupa orang, barang yang akan diteliti atau organisasi. Objek penelitian ini adalah meneliti bagaimana tipografi dasar dapat disampaikan kepada siswa SMP melalui buku edukasi interaktif, dengan fokus pada penyampaian konsep dan desain visual ilustratif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap tipografi.

Subjek penelitian merujuk kepada pihak-pihak yang diambil sebagai sampel dalam rangka penelitian. Dalam perancangan buku edukasi ini, subjek penelitian yang diangkat adalah siswa SMP Putra Harapan. Pemilihan SMP ini sebagai subjek penelitian dilatar belakangi oleh keberadaan ekstrakurikuler desain grafis di sekolah tersebut. Keputusan ini diambil karena ekstrakurikuler desain grafis dipandang sebagai elemen yang relevan dan berkaitan erat dengan tipografi. Yang mana nantinya hasil penelitian ini dapat diimplementasikan ke sekolah SMP dengan pembelajaran desain grafis atau multimedia lainnya.

3.4. Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1. Data Primer

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

3.4.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang di kumpulkan oleh pihak lain, bukan riset sendiri, untuk kepentingannya sendiri. Data sekunder pada perancangan ini adalah jurnal, artikel berita dan buku yang membahas tentang Tipografi, Anak-anak SMP, buku edukasi, ilustrasi, *motion graphic*, dan *augmented reality*. Alasan pengambilan sumber data sekunder yang nantinya akan digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui dan memperkuat data-data penelitian.

3.5. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian adalah orang yang memiliki informasi tentang objek penelitian. Informan penelitian yang digunakan pada penelitian perancangan ini adalah Kepala Sekolah SMP Putra Harapan, serta siswa-siswi SMP Putra Harapan yang mengikuti ekstrakurikuler desain grafis yang telah mengisi kuesioner. Alasan penulis memilih SMP Putra Harapan adalah mencari data yang *valid* mengenai kebutuhan terkait edukasi tipografi pada siswa SMP, dan hasil respondensi siswa siswi SMP Putra Harapan yang menjadi tolok ukur urgensi pada perancangan ini.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

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

3.6.1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan percakapan antara dua orang atau lebih yang terdiri dari narasumber dan pewawancara dengan tujuan memperoleh suatu informasi. Pada penelitian kualitatif, wawancara dilakukan sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari satu sisi narasumber [33].

3.6.2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan, pemilihan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan berupa foto, video, dan sebagainya [34]. Dokumentasi yang dilakukan dalam perancangan ini adalah adanya bukti foto melakukan aktifitas dan kegiatan terkait proses pengumpulan data seperti wawancara, dan observasi di SMP Putra Harapan.

3.6.3. Observasi

Observasi adalah langkah pengamatan yang sistematis terhadap aktivitas manusia dan pengaturan fisik. Proses ini berlangsung secara terus menerus di lokasi kejadian alami untuk mendapatkan data faktual [35]. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati bagaimana proses pembelajaran di ekstrakurikuler desain grafis.

3.6.4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan proses untuk mengidentifikasi temuan-temuan penelitian sebelumnya, baik yang telah ditemukan maupun yang belum terungkap, terkait dengan fenomena atau situasi tertentu yang akan diinvestigasi. Dalam aspek waktu, literatur-literatur yang ada dapat ditinjau kembali sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan penelitian [36]. Studi literatur dapat dilakukan dengan membaca buku maupun jurnal yang berhubungan dengan Tipografi, Anak-anak

SMP, Buku Edukasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa jurnal dari peneliti terdahulu sebagai referensi.

3.7. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang penulis gunakan yaitu analisis *SWOT*, *Unique Selling Proposition*, dan *Positioning*. Analisis *SWOT* adalah upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dengan tujuan membandingkan [37]. 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.

3.8. Identifikasi Data

3.8.1. Profil Instansi SMP Putra Harapan

Instansi SMP Putra Harapan ini bertujuan sebagai tempat buku edukasi ini dilakukan penelitian. SMP Putra Harapan juga mendukung dengan adanya buku edukasi sebagai media pembelajaran tipografi kepada siswa SMP sebagai sarana interaksi untuk mengajak, dan memberikan edukasi kepada siswa SMP yang termasuk kedalam target market dan audiens.

Nama Instansi	: SMP Putra Harapan Purwokerto
Alamat Instansi	: Jl. KS. Tubun No.4, Rejasari, Kober, Kec. Purwokerto Bar., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
Instagram	: @smpbsputraharapan_pwt



Gambar 3. 1 Logo SMP Putra Harapan Purwokerto
Sumber : Google

SMP Putra Harapan Purwokerto adalah SMP yang berada di Kabupaten Banyumas, Kecamatan Purwokerto Barat. SMP Putra Harapan memiliki visi yang kuat untuk mencetak calon pemimpin yang cerdas, berakhlak karimah, terampil, dan berwawasan lingkungan. Misi sekolah ini mencakup upaya mewujudkan generasi Islam yang berakidah lurus, beribadah benar, dan berakhlak mulia. SMP ini juga aktif mengembangkan budaya membaca, rasa ingin tahu, toleransi, kerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri. Pendidikan unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi fokus, dengan tujuan menciptakan generasi Islam yang terampil, mandiri, dan bertanggung jawab. Selain itu, SMP Putra Harapan menonjolkan diri sebagai sekolah percontohan dalam pendidikan inklusi, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung semua siswa, tanpa terkecuali, untuk berkembang secara optimal sesuai potensi masing-masing. Dengan demikian, SMP Putra Harapan tidak hanya menjunjung tinggi prestasi akademis, tetapi juga mengutamakan pembentukan karakter unggul pada setiap siswa.

3.8.2. Tipografi dan Minat Baca

Pembelajaran tipografi bagi anak sangat penting karena tipografi dapat menjadi salah satu sarana edukasi sambil bermain (*edutainment*) yang membantu anak-anak dalam memahami huruf dan membaca. Pada penelitian [38] menjelaskan bahwa dengan eksperimen visual tipografi, anak-anak dapat belajar mengenal huruf dan membentuk kata-kata dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, bagi siswa

SMP tipografi juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik anak-anak, serta memperkuat keterampilan berbahasa dan komunikasi mereka. Hasil penelitian [39] yang bertujuan mencari pengaruh desain komunikasi visual terhadap minat baca anak mendapatkan nilai korelasi sebesar 76.7%, yang mana hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara pengaruh desain komunikasi visual dengan minat baca anak. Oleh karena itu, memperhatikan prinsip dasar tipografi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak, pembelajaran tipografi dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas anak-anak.

3.8.3. Distribusi Buku

Untuk memastikan buku ini dapat mencapai target audiens dengan efektif, strategi distribusi yang terencana dengan baik menjadi penting. Guna meningkatkan aksesibilitas dan distribusi buku edukasi tipografi ini, kolaborasi dengan institusi pendidikan menjadi pilihan yang dipilih oleh penulis. Oleh karena itu, penulis merencanakan untuk menggandeng SMP Putra Harapan, sebuah institusi pendidikan yang telah lama berkomitmen pada penyediaan pendidikan bermutu, termasuk melalui kegiatan ekstrakurikuler desain grafis. Dengan melibatkan institusi ini, penulis berharap buku ini dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi siswa yang aktif terlibat dalam ekstrakurikuler desain grafis di SMP Putra Harapan.

3.8.4. Hasil Wawancara

Dari wawancara yang telah penulis lakukan dengan Abdullah S.Pt, yang menjabat sebagai kepala sekolah di SMP Putra Harapan memberikan hasil bahwa, beliau mendukung dan menyetujui perancangan Buku Edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif yang akan penulis rancang, karena buku ini dapat memberikan pembelajaran kepada siswa-siswi SMP dilihat dari tujuannya yaitu mengedukasi dan mengenalkan apa itu tipografi, khususnya kepada siswa dan siswi SMP. Karya buku ini nantinya akan dimasukkan ke dalam bahan pembelajaran di ekstrakurikuler desain grafis SMP Putra Harapan.



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

3.8.5. Media Informasi & Promosi

SMP Putra Harapan Purwokerto dapat menjadi sarana informasi seputar seni, pemberian informasi oleh bidang kebudayaan, dan informasi seputar SMP Putra Harapan Purwokerto yang dapat diakses melalui *website* SMP Putra Harapan Purwokerto.

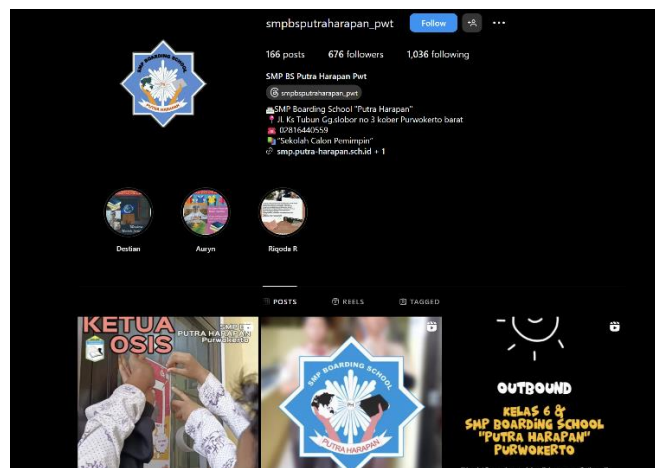


Gambar 3. 3 Website SMP Putra Harapan Purwokerto
Sumber gambar: <https://smp.putra-harapan.sch.id/main>



Gambar 3. 4 Website SMP Putra Harapan Purwokerto
Sumber gambar: <https://smp.putra-harapan.sch.id/main>

Media promosi yang digunakan SMP Putra Harapan yaitu Instagram, memuat *feeds*, *reels*, dan postingan cerita seputar informasi sekolah yang diberikan.



Gambar 3. 5 Instagram SMP Putra Harapan
Sumber gambar: Instagram

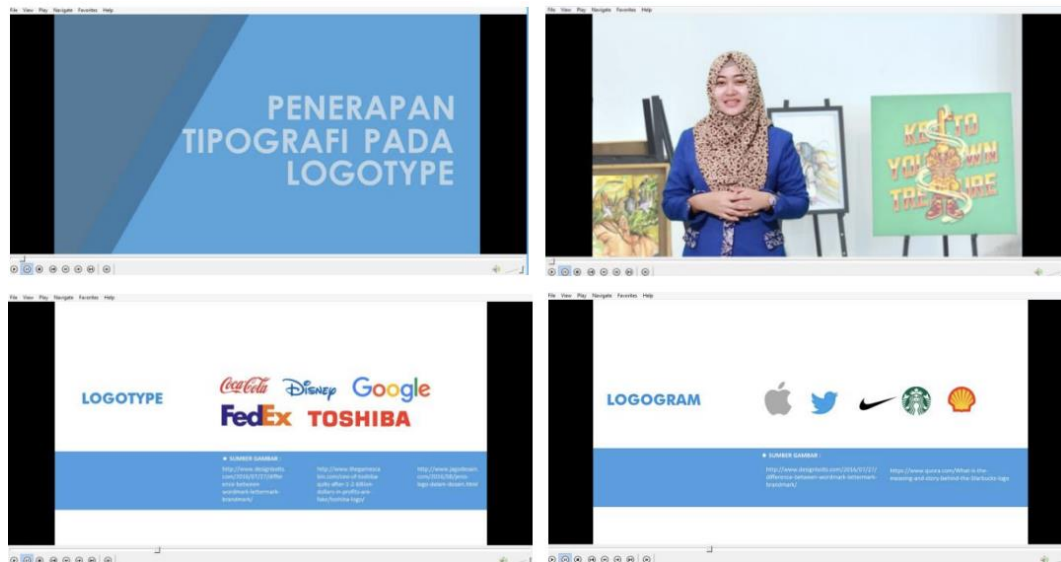
3.9. Studi Komparasi

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

3.9.1. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro [40].

Media pembelajaran berbasis audio visual ini berisikan materi pembelajaran tentang kompetensi dasar pada mata kuliah tipografi. Salah satu topik yang ada pada

media pembelajaran tersebut adalah materi terkait penerapan tipografi pada *logotype*. Tujuan dirancangnya media pembelajaran ini adalah agar para mahasiswa dapat memahami materi mata kuliah tipografi dengan lebih baik.



Gambar 3. 6 Preview media pembelajaran berbasis audio visual mata kuliah Tipografi
 Sumber: <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1335>

Keunggulan media pembelajaran ini adalah menyajikan materi yang komprehensif serta menarik terkait tipografi, dengan fokus pada kompetensi dasar mata kuliah tipografi pada program studi Desain komunikasi Visual di Universitas Dian Nuswantoro. Media pembelajaran ini juga menggunakan media audio visual yang menarik untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan. Perbedaan media pembelajaran ini dengan perancangang ini adalah pada penggunaan media penyampaian yang digunakan, media pembelajaran ini menggunakan media berbasis audio visual yang digunakan untuk memberikan materi mata kuliah tipografi untuk mahasiswa DKV, sementara penulis menggunakan media buku ilustrasi untuk menyampaikan materi tipografi dasar yang menargetkan pasar siswa SMP yang berusia 13 sampai 16 tahun.

3.9.2. Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis *Motion Graphic* [41].

Motion graphic bisa dikatakan sejenis dengan infografis, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai judul untuk film, pembuka program televisi, bumper, dan elemen ± elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari *motion graphic*, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris [36]. Dengan menggunakan *motion graphic*, masyarakat menjadi lebih tertarik dalam melihatnya dan dapat menerapkan protokol Kesehatan guna terhindar dari virus covid-19 dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. 7 Isi video edukasi berbasis *motion graphics*

Sumber: <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/173/146>

Berbeda dengan [40], isi materi dari media edukasi ini berisi tentang video edukasi tentang penerapan protokol kesehatan yang disajikan dalam sebuah video yang berdurasi 48 detik. Keunggulan dari media pembelajaran ini yaitu menggunakan *motion graphic* yang berisi berbagai elemen desain seperti ilustrasi, animasi, musik, dan tipografi, sementara penulis menggunakan media buku ilustrasi untuk menyampaikan materi tipografi dasar yang menargetkan siswa SMP yang berusia 13 sampai 16 tahun.

3.10. Analisis Data

3.10.1. Analisis SWOT

Berikut adalah penjelasan tentang analisis SWOT berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam Perancangan buku edukasi “Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula” melalui buku ilustrasi interaktif.

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

Analisis SWOT	Buku Edukasi: Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif.	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro.	Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis <i>Motion Graphic</i>
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku edukasi dengan ilustrasi <i>Motion graphic</i> dan <i>Augmented Reality</i> mampu menjadi media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis audio visual yang bertujuan untuk menyampaikan materi mata kuliah tipografi yang lebih 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> yang bertujuan untuk mengedukasi penerapan protokol

	interaktif yang sesuai berdasarkan usia audiens yaitu anak SMP.	menarik minat mahasiswa.	kesehatan di era Covid-19
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memerlukan perangkat dan <i>software</i> khusus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila kualitas produksi audio visualnya rendah, dapat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan waktu dan sumber daya yang signifikan untuk produksi berkualitas tinggi.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat digunakan secara mandiri, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. • Siswa mendapatkan pengalaman visual dengan diterapkannya <i>Augmented Reality</i> • Buku edukasi ilustrasi interaktif dapat diintegrasikan dengan platform e-learning, serta memberikan akses 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat diakses secara fleksibel, meningkatkan keterlibatan melalui variasi media belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potensi untuk digunakan oleh berbagai institusi pendidikan dan kesehatan. • Dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya protokol kesehatan dengan cara yang menarik.

	yang mudah dan terstruktur.		
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi interaktif mungkin kurang sesuai untuk beberapa materi pembelajaran yang lebih teoritis atau abstrak, mengurangi efektivitas media ini dalam area tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan media pembelajaran lainnya, risiko kurangnya ketersediaan perangkat audio visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemungkinan saturasi informasi jika terlalu banyak media sejenis tersedia.

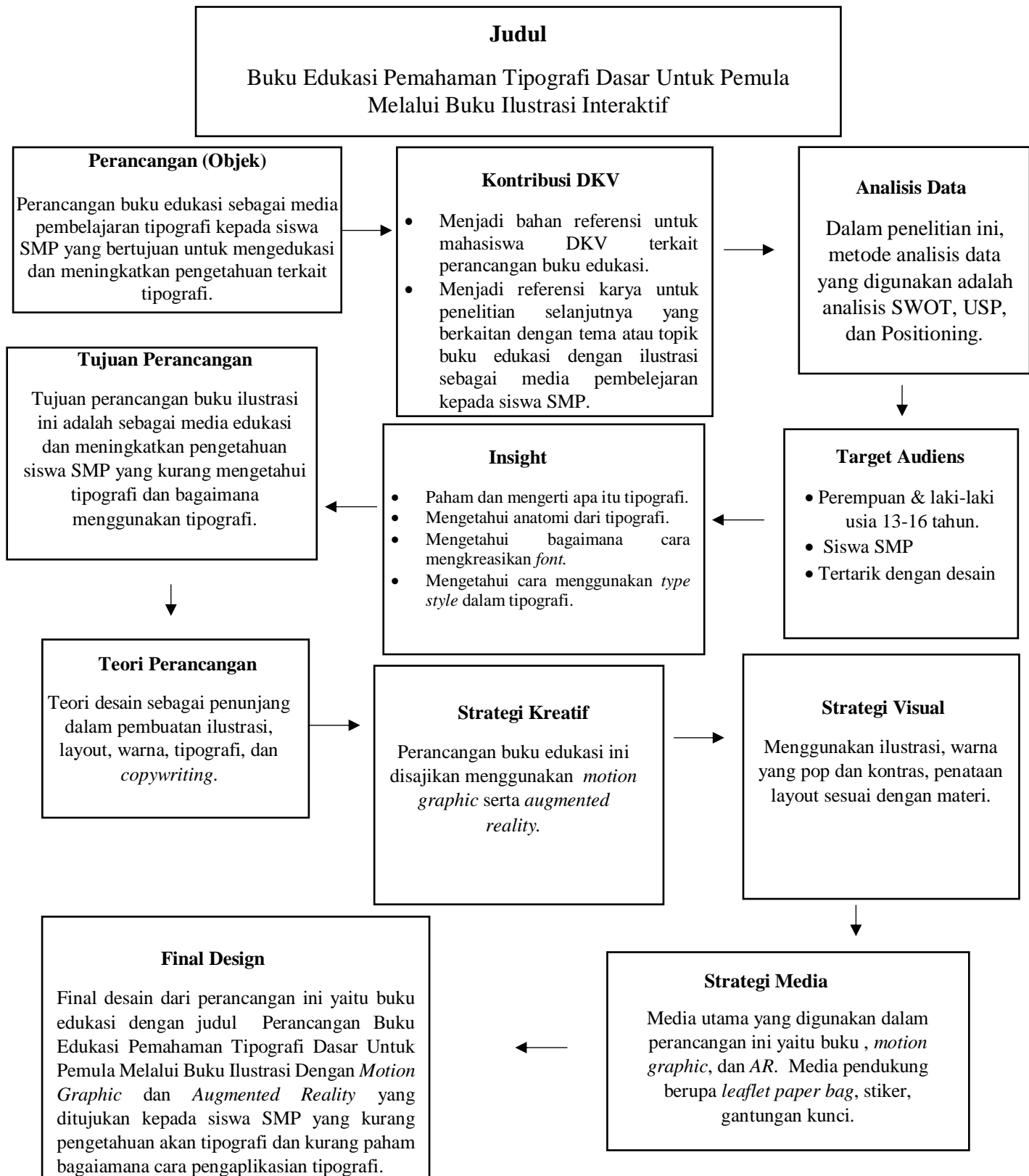
3.11. Unique Selling Proposition (USP)

Perancangan yang akan dibuat adalah buku edukasi tipografi yang memfokuskan keunikan dengan ilustrasi interaktif, yaitu *motion graphic* dan *augmented reality*. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menawarkan pengalaman interaktif melalui *motion graphic* serta teknologi *augmented reality*, yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa SMP sebagai target utama. Keunggulan buku ini semakin diperkaya dengan adanya media pendukung, seperti leaflet, stiker, *spunbon bag*, dan gantungan kunci, yang secara keseluruhan menyajikan pendekatan edukatif yang kreatif dan menarik.

3.12. Positioning

Pada perancangan ini penulis memosisikan perancangan sebagai alat bantu media pembelajaran yang dikemas menggunakan buku edukasi dengan ilustrasi interaktif tentang Tipografi sebagai pengenalan kepada siswa SMP.

3.13. Kerangka Penelitian



Gambar 3. 8 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.14. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan												
		Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
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													
8	Penyusunan Laporan													
9	Seminar TA 2													

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi