

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Data Penelitian

Data yang diperlukan untuk mendukung proses perancangan tugas akhir dihitung dengan tepat, diantaranya :

1) Tahapan Persiapan Data :

a) Metode Kualitatif : Metode yang bisa dihitung secara kualitatif juga data yang diperoleh melalui proses eksplorasi dan observasi terhadap berbagai hal selama proses *Internship*. Mendapatkan data sebagai berikut :

(1) Luasan kedua tempat institusi serta dimensi perabot furnitur yang digunakan secara terukur dan terperinci.

(2) Zoning kedua tempat institusi bahkan sampai alur *inventory*, alur barang datang, alur pengunjung. Jam dan hari – hari sibuk disertai jumlah pengunjung dan gambaran umur para pengunjung yang datang.

(3) Nama – nama *supplier* dari kedua tempat institusi.

(4) Promo dan sistem marketing yang dijalankan, berikut bagaimana buku itu dipilih dan dijual, bagaimana penataan yang menarik dapat mempengaruhi. Perbedaan antara rak dan meja yang digunakan saat menjual produk

b) Metode Kuantitatif :

(1) Studi besaran

(2) Data yang berhubungan dengan Ciputra Club, Golf & Hotel

(3) Studi pengguna

(4) Studi furnitur

2) Berdasarkan Sifat Data :

a) Data kuantitatif

Data berupa angka yang dijadikan sebagai acuan dasar dalam perancangan. Data yang dimaksud antara lain : standar besaran furnitur serta standar ergonomis manusia sebagai pengguna.

b) Data kualitatif

Data bukan berupa angka yang dijadikan penjelasan permasalahan desain secara deskriptif. Data yang digunakan adalah hasil survey kuisisioner yang menjadi target pengunjung, serta data lain yang mendukung perancangan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

1) Metode kuantitatif dan metode kualitatif, yaitu :

a) Studi lapangan

Melalui metode sebagai berikut mendatangi tempat – tempat yang terkenal keunikannya untuk melakukan wawancara maupun observasi, sekaligus membagikan kuisisioner pada target pengunjung perancangan.

b) Studi pustaka

Melalui metode sebagai berikut untuk mendapatkan landasan teori melalui literatur buku maupun media lain yang berhubungan dengan

desain dan bisnis, antara lain teori standar ergonomi furnitur, *STP*, mengoperasikan ritel dengan efektif dan efisien dan standar ergonomis.

2) *Instrument* dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif

Menggunakan kamera *slr* maupun kamera *handphone* untuk mengabadikan interior yang menjadi inspirasi. Juga memakai catatan dan pensil untuk menggambar dan mencatat.

3.3. Metode Pengolahan Data

1) *Case Study*

Mengunjungi C₂ O di Surabaya, yang merupakan tempat meminjam dan juga membeli buku dengan nuansa *chic modern* rumahan. Toko buku (ak.sa.'ra) dengan nuansa *warehouse* di Jakarta menjual buku ekspor maupun impor dan aksesoris alat tulis sampai peralatan dapur. Dari kedua tempat, mereka sama – sama berkaitan dengan buku, menjual dan bahkan ada fasilitas meminjam. Nuansa yang ditonjolkan selalu dihubungkan dengan nuansa yang *colorful* dan *comfort*.

Mengunjungi Chipmunks dan Tumble tots di Surabaya, mengamati aktivitas pengunjung yang sebagian besar anak – anak dan memperhatikan permainan apa yang menarik dan meningkatkan saraf sensorik maupun motorik. Dari keempat kunjungan observasi, didapatkan solusi toko buku dengan anak – anak dan anak remaja sebagai pengunjung.

2) Analisis Data

a) Data primer

1)) Definisi masalah

Mengorganisasi data yang mendasari konsep desain. Menemukan masalah - masalah yang terkait dengan perancangan proyek. Baik dalam hal *existing* proyek maupun target pengunjung.

b) Data sekunder

2)) Pemahaman

Melakukan *programming* berupa skema ataupun grafis sesuai kebutuhan. Mencari solusi dari masalah dan melakukan keterkaitan dengan studi literatur maupun studi lapangan.

3)) Ide dan prototype 1

Melakukan perancangan proyek secara manual. Membuat konsep, menentukan tema yang sesuai dengan perancangan proyek akhir. Menggambar dan melakukan implementasi dari studi literatur.

4)) Perkembangan desain 1

Melakukan pengembangan desain atas saran yang didapat dari para dosen pembimbing.

5)) Perkembangan desain 2

6)) Perkembangan desain 3

7)) Desain akhir

Hingga sampai pada desain akhir dengan segala konsep dan tema yang sesuai dan memiliki alasan maupun solusi atas “Perancangan Ritel Baca Anak dan Remaja”.

3) *Correlational dan Predictive*

4) *Design*