

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didasari pada metode studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi suatu masalah sosial atau kemanusiaan pada individu atau kelompok. Penelitian kualitatif dilakukan secara induktif, dibangun dari keadaan khusus ke keadaan umum sebagai interpretasi makna data. Penelitian kualitatif memperkenalkan serangkaian isu strategis, etika, dan isu pribadi ke dalam proses penelitian (Locke et al., 2013). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis kemudian di deskripsikan agar lebih mudah dipahami (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif dilakukan dalam latar (*setting*) alamiah (*naturalistic*) untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai masalah-masalah manusia dan sosial (Mulyadi et al., 2019a).

Metode studi kasus sendiri merupakan metode dalam penelitian yang mengeksplorasi fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Metode studi kasus memiliki dasar pemikiran berupa pertanyaan mengenai “bagaimana?” dan “mengapa?”. Hal ini karena pertanyaan tersebut berkaitan dengan hubungan operasional yang perlu diobservasi dari waktu ke waktu (Yin, 2009). Dalam penelitian ini, pertanyaan “bagaimana?” berkaitan dengan “bagaimana kondisi eksisting program Museum Tekstil dan potensi yang dimilikinya?”. Sementara pertanyaan “mengapa?” berkaitan dengan “mengapa pengembangan terhadap program Museum Tekstil perlu dan dapat dilakukan?”. Penelitian ini berfokus pada

kasus tunggal (*Single-Case Study*) yang dianggap signifikan. Kasus ini merupakan kasus representatif atau tipikal yang dianggap mampu mewakili kasus pada museum lainnya (Yin, 2009).

Pada penelitian ini, telah dipilih berbagai metode, teknik, dan prosedur penelitian yang paling sesuai untuk menjawab kebutuhan dan tujuan penelitian yakni observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Tujuan digunakannya beragam metode tersebut yakni untuk mendapatkan data yang kaya dan mendalam mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini melihat berdasarkan konsekuensi yang diharapkan dan berfokus pada masalah praktis. Tujuannya adalah menghasilkan temuan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah atau menjawab kebutuhan praktis.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan orang yang berperan serta dalam suatu kegiatan, dalam hal ini adalah penelitian. Menurut Spradley dalam (Sugiyono, 2020) populasi dalam penelitian kualitatif disebut juga sebagai situasi sosial (*social situation*) yang terdiri dari tiga elemen yakni tempat (*place*), orang (*actors*), dan aktivitas (*activity*). Hal tersebut karena objek penelitian dalam penelitian kualitatif adalah pemahaman mendalam mengenai “apa yang terjadi” di dalamnya. Partisipan adalah individu yang bekerja sama dengan peneliti, terlibat dalam proses pengambilan keputusan dalam penelitian, dan memberikan informasi

kepada peneliti berdasarkan pemahaman atau pengalaman mereka (DePoy & Gitlin, 2015). Partisipan penelitian dapat disebut juga sebagai informan yang memberikan informasi terkait dengan situasi dan kondisi pada latar belakang penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari Kepala Satuan Pelaksana Koleksi, Edukasi dan Informasi sebagai informan utama. Partisipan lainnya yakni 78 orang pengunjung Museum Tekstil dan 24 orang pengunjung potensial. Kedua partisipan ini akan memberikan informasi mengenai pengembangan produk wisata, program dan aktivitas serta kualitas pengalaman yang didapatkan oleh pengunjung Museum Tekstil.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Museum Tekstil, Jakarta yang beralamatkan Jalan K.S. Tubun, No. 2-4, Kelurahan Kota Bambu Selatan, Kecamatan Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11420.

C. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yakni observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Metode tersebut digunakan untuk membantu mendapatkan informasi dan penyelidikan data di lapangan sebagai bahan penyusunan Rancangan Pengembangan Program dan Aktivitas Wisata di Museum Tekstil, Jakarta.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat atau mengamati suatu fenomena atau kegiatan mencakup proses biologis dan psikologis. Observasi memberikan pandangan holistik mengenai bagaimana pengunjung berinteraksi dengan produk museum dan respon mereka terhadap produk. Observasi ini dilakukan secara langsung pada Museum Tekstil, Jakarta. Dilakukan secara tidak terstruktur (*unstructured observations*) agar peneliti dapat memperhatikan lebih banyak interaksi pengunjung dengan objek museum, interaksi pengunjung dengan staf museum, dan interaksi pengunjung dengan pengunjung lainnya. Peneliti mencatat perilaku dan aktivitas pengunjung sebagai data observasi. Selain itu, observasi juga dilakukan dengan memperhatikan bagaimana tanggapan pengunjung terhadap Museum Tekstil melui platform Google Review.

b. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya-jawab antara pewawancara (*interviewer*) dengan yang diwawancarai (*interviewee*) secara tatap muka (*face to face*) (Mulyadi et al., 2019b). Wawancara juga diajukan kepada pengelola museum yakni Bapak Ardi Hariyadi selaku Ketua Satuan Pelaksana Koleksi, Edukasi, dan Informasi Museum Tekstil, Jakarta untuk mengeksplorasi pandangan pengelola dalam pengembangan museum. Wawancara ini merupakan wawancara semi-terstruktur

yang bersifat *in-depth interview*, didasarkan pada serangkaian pertanyaan yang ingin diajukan dan informasi yang ingin diperoleh. Namun, tidak membatasi kebebasan pewawancara untuk menggali dan mengeksplorasi pertanyaan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

c. Kuesioner

Kuesioner memberikan wawasan mengenai apa yang dipelajari, dipikirkan, dan dialami oleh pengunjung museum. Pada penelitian ini, kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data dari sudut pandang pengunjung terkait dengan pengalaman mereka selama berkunjung di Museum Tekstil. Selain itu, kuesioner ini juga dibagikan kepada beberapa pengunjung potensial untuk mengetahui minat mereka terhadap museum.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui sebuah tulisan atau catatan, gambar, arsip, atau pengumpulan dokumen (Sugiyono, 2020b). Dokumen tersebut berupa dokumen publik mengenai peraturan yang menaungi museum khususnya Museum Tekstil dan dokumen internal Museum Tekstil lainnya pribadi. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa pengambilan foto selama penelitian dilaksanakan, dokumen mengenai data kepuasan pengunjung, jumlah pengunjung, dan pameran atau kegiatan yang pernah dilaknakan, serta dokumen profil Museum Tekstil, Jakarta. Teknik pengumpulan data ini berfungsi untuk

memperkuat dan mendukung data yang telah dikumpulkan.

2. **Alat Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data ialah media yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa alat pengumpulan data yakni sebagai berikut :

a. **Daftar Periksa (*Checklist*)**

Daftar periksa adalah alat kumpul data yang digunakan ketika peneliti melakukan observasi. Daftar periksa dilakukan dengan memberikan tanda (v) apabila peneliti mendapatkan perilaku pengunjung yang muncul. Daftar periksa dibuat sesuai dengan indikator yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, daftar periksa digunakan untuk mendapatkan data mengenai (1) Kondisi produk wisata Museum Tekstil, Jakarta dan (2) Program dan aktivitas Museum Tekstil, Jakarta berdasarkan model desain pengalaman museum dan aktivitas museum.

b. **Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara merupakan daftar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada pengelola dan pihak-pihak terkait saat melakukan wawancara. Daftar pertanyaan dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan kebutuhan data dan konsep yang digunakan.

c. **Catatan Lapangan**

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis yang diperoleh oleh

peeliti ketika melakukan observasi untuk mengumpulkan data yang dilihat, dipikirkan, dan dialami. Catatan lapangan ini dilakukan untuk menambah derajat kepercayaan saat melakukan keabsahan data.

d. Kamera

Kamera digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dan data yang diperoleh selama peneliti melakukan penelitian. Kegiatan dokumentasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan derajat kepercayaan dalam keabsahan data.

e. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Daftar pertanyaan pada Kuesioner ini dilihat berdasarkan indikator yang ingin ditemukan oleh peneliti untuk mengetahui profil pengunjung dan pengalaman yang diinginkan oleh pengunjung Museum Tekstil.

D. Analisis Data

Belcher (1992) membuat model desain perancangan aktivitas pada museum. Rancangan desain aktivitas museum ini ditujukan untuk menjawab pemecahan masalah perancangan aktivitas museum yang jauh lebih kompleks dan sistematis, tidak hanya bergantung pada intuisi tetapi pada metode selektif. Perancangan model desain aktivitas museum berangkat dari adanya kesadaran akan kebutuhan. Model desain perancangan aktivitas ini mencakup analisis untuk menemukan rancangan program dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan

nilai yang ingin disampaikan oleh museum. Berikut ini adalah tahapan dalam model desain aktivitas museum:

1. **Persiapan (*Preliminaries*)**, persiapan dilakukan dengan mendefinisikan kebutuhan pengunjung dan mengenali informasi yang dapat membuat proyeksi aktivitas maju ke tahapan selanjutnya.
2. **Analisis masalah (*Problem Analysis*)**, tahap ini merupakan tahapan penting. Tahap ini, menentukan kriteria keseluruhan masalah dengan sub-masalah yang telah teridentifikasi. Kriteria tersebut diurutkan berdasarkan prioritas dapat ditentukan juga dengan memberikan faktor nilai, tergantung pada kepentingannya. Ketika kompleksitas masalah menjadi jelas, maka **pemrograman** dapat disempurnakan. Pada tahap ini juga penting untuk **mengumpulkan data dan menganalisanya** agar implementasi program dan aktivitas menjadi lebih tepat sasaran.
3. **Perpaduan (*Synthesis*)**, tahapan ini menyatukan konsepsi atau proposi yang terkait dengan masalah. Tahapan ini merupakan proses perancang menelusuri pikiran, menganalisa data, dan mempertimbangkan bahan referensi yang diperoleh baik secara rasional maupun intuitif.
4. **Perancangan Desain (*Desain Development*)**, tahap ini merupakan peralihan ide-ide abstrak menjadi konkret. Ide-ide yang telah disesuaikan dengan teori kemudian dikembangkan, dimodifikasi dan dikembangkan kembali untuk menjadi solusi yang diusulkan. Tahap ini dapat menggunakan pendekatan sistematis. Misalnya, dengan melibatkan usulan kemudian mengkombinasikannya,

memvariasikannya, menyusun proporsi yang dirasa sesuai hingga mendapatkan kombinasi yang “unik” dan “tepat”. Tahap ini juga perlu memperhatikan urutan prioritas mencakup tingkat kepentingan, fungsi, estetika, manufaktur, biaya, dan pemeliharannya. Perancangan desain ditujukan untuk mengupayakan sesuatu yang baru, memperbaiki apa yang telah dicapai, atau memenuhi kebutuhan baru. Perancang dapat bekerja dengan dua cara, memulai dari titik awal permasalahan, menjawab sub-masalah dan mengurutkannya hingga menemukan solusi atau bekerja secara intuitif dengan mengajukan “jawaban”, mengadaptasi dan memodifikasinya hingga memenuhi persyaratan. Hasil dari perancangan desain adalah rancangan solusi yang dinilai mampu memenuhi tuntunan arahan permasalahan.

5. **Evaluasi (*Evaluation*)**, tahapan ini merujuk pada desain yang telah diaplikasikan. Evaluator perlu menilai bagaimana desain solusi dapat memenuhi persyaratan fungsi, manufaktur, peneliharaan, dan persyaratan lainnya. Pengujian dilakukan tergantung pada sifat proyek. Tahap ini dapat dilakukan terus menerus hingga menapatkan hasil yang memuaskan.
6. **Kesimpulan (*Conclusion*)**, tahap ini berkaitan dengan penyelesaian semua aspek proyek secara memuaskan dan memastikan bahwa dokumentasinya lengkap. Keseluruhan hasil ini kemudian memerlukan **monitoring** untuk menjaga kualitas pengalaman yang akan disampaikan.

TABEL 1 Model Desain Aktivitas Museum

Input	Activity	Output
Awareness of need	→ a. Preliminaris	
BRIEFING	→ b. Problem Analysis	
	c. Feasibility / Programming	
Data	→ d. Research	
	e. Analysis	
	f. Synthesis	
	g. Design Development	→ Draft proposals
Data	→ h. Evaluation	
	i. Design Revision	
	j. Communications	→ Proposed solution
	k. Conclusions	
Data	→ l. Monitoring	→ Data

Sumber : Michael Bulcher, (1992)

E. Pengujian Keabsahan Data

Uji validitas dalam penelitian kualitatif merupakan upaya peneliti untuk memeriksa keakuratan temuan dengan menggunakan prosedur tertentu, sedangkan reliabilitas kualitatif menunjukkan bahwa pendekatan peneliti konsisten pada peneliti yang berbeda dan proyek yang berbeda (Gibbs, 2007). Penelitian ini menggunakan beberapa pengujian keabsahan data sebagaimana disebutkan oleh (Creswell & Creswell, 2018) yakni sebagai berikut :

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi dilakukan dengan memeriksa bukti keakuratan sumber data dan menggunakannya untuk membangun justifikasi yang koheren terhadap topik penelitian. Jika data yang ditampilkan ditetapkan berdasarkan pemusatan beberapa sumber data atau perspektif partisipan, maka proses ini dapat diklaim menambah validitas penelitian. Pada penelitian ini triangulasi teknik sumber data dilakukan dengan membandingkan data berdasarkan hasil observasi lapangan, wawancara, dan Kuesioner yang dilakukan kepada pengunjung Museum Tekstil.

2. Deskripsi yang Kaya dan Tebal untuk Menyampaikan Temuan

Deskripsi ini dimaksudkan untuk membawa pembaca ke latar belakang dan memberikan elemen pengalaman bersama pada diskusi dalam penelitian. Deskripsi rinci tentang suatu latar, misalnya, atau menawarkan banyak perspektif tentang suatu tema, hasilnya menjadi lebih realistis dan kaya. Prosedur ini dapat menambah validitas temuan. Dalam penelitian ini, deskripsi yang kaya dan tebal ini disampaikan ketika hasil temuan penelitian disampaikan termasuk sejarah, budaya, dan komunitas yang dilayani. Sehingga tergambar bagaimana elemen-elemen ini berinteraksi dengan lingkungan dan latar belakang museum.

3. Refleksivitas

Refleksivitas memperjelas bias yang dibawa peneliti ke dalam penelitian. Refleksivitas ini menciptakan narasi yang terbuka dan jujur

