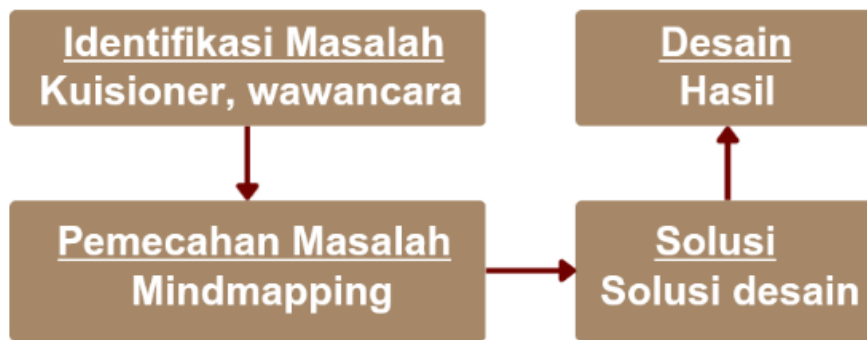


BAB III METODE PENELITIAN



Gambar 3. 1. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode analisis tematik yang berdasarkan pada data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari hasil kuisisioner, wawancara dengan dokter hewan, dan uji coba yang dilakukan untuk material produk. Data sekunder didapat dari literatur yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Tahapan yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pada topik, pemecahan masalah, solusi, dan desain.

3.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap awal identifikasi masalah, penelitian ini melakukan pengumpulan data dengan melakukan penyebaran kuisisioner secara daring kepada masyarakat yang tinggal di daerah Tangerang Selatan. Target responden pada kuisisioner ini adalah pemilik hewan peliharaan yang memelihara anjing sebagai teman bermain di dalam rumahnya. Kuisisioner ini dilakukan sehingga informasi yang diperoleh bersifat langsung dan relevan dari para responden yang menjadi fokus studi. Pertanyaan dalam kuisisioner ini akan terbagi menjadi lima bagian:

1. Bagian 1: Biodata anjing.
2. Bagian 2: Ketakutan anjing akan suara.
3. Bagian 3: Faktor lingkungan yang mempengaruhi.
4. Bagian 4: Respon pemilik anjing saat anjingnya ketakutan.
5. Bagian 5: Suara yang ditakuti anjing

Metode ini digunakan agar data yang dikumpulkan dapat menggambarkan kondisi nyata dan kebutuhan lokal secara tepat, sehingga dapat membantu dalam

analisis masalah yang lebih komprehensif serta mendukung pengambilan keputusan yang tepat berdasarkan data primer yang didapat langsung dari sumbernya.

3.2. Pemecahan Masalah

Tahap pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun kesimpulan yang merangkum poin-poin penting dari permasalahan yang ditemukan berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dan terfokus mengenai inti masalah yang sedang diteliti. Selain itu, untuk memperkuat dan mendukung argumen yang dikemukakan, penelitian juga melibatkan proses wawancara dengan dokter hewan dengan fokus topik, “Memahami Perilaku pada Anjing ketika Anjing Takut dengan Suara Keras.” sebagai sumber informasi kualitatif yang kredibel dan relevan.

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh perspektif dan penjelasan mendalam mengenai topik utama, serta untuk memperkaya data kuantitatif yang diperoleh dari survei dengan masukan dan pengalaman yang dapat membantu dalam memahami fenomena yang terjadi secara lebih mendalam. Dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut, baik data kuantitatif maupun kualitatif, dibuat pemetaan yang nantinya mengarah kepada rumusan solusi.

3.3. Solusi

Tahap solusi merupakan tahapan yang krusial, mencakup pengumpulan, evaluasi, dan penyusunan beberapa alternatif jawaban dari permasalahan yang sudah diidentifikasi dan dianalisis sebelumnya. Pada fase ini, solusi-solusi yang diperoleh tidak hanya dikumpulkan secara terpisah, melainkan juga digabungkan dan dikembangkan secara terstruktur sehingga membentuk suatu gagasan Solusi atau konsep utama yang terpadu dan terarah. Konsep ini kemudian dijadikan landasan yang kuat untuk dilanjut ke tahap desain berikutnya.

Oleh sebab itu, tahap solusi memiliki tujuan tidak hanya untuk menemukan jawaban terhadap suatu masalah, tetapi juga untuk merumuskan berbagai opsi solusi menjadi sebuah konsep inovatif yang efektif dan efisien, juga siap diaplikasikan pada proses desain secara menyeluruh. Pendekatan ini membuat desain yang dihasilkan mempunyai dasar pemikiran yang kokoh, relatif, dan relevan dengan tujuan permasalahan, sehingga hasil akhir yang diciptakan mampu

memenuhi harapan dan memberikan manfaat yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

3.4. Desain

Tahap terakhir dalam proses ini adalah tahap desain, adalah fase penting dalam pembuatan rancangan produk berdasarkan rumusan solusi yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan berbagai langkah yang bertujuan untuk mengembangkan konsep menjadi produk yang memiliki fungsi lebih maksimal dengan *keyword* yang ingin diraih. Proses desain dimulai dengan riset *existing* produk, di mana tahap ini perlu dilakukan untuk riset keperluan perbandingan pada produk yang sudah ada sebelumnya. Tahap kedua adalah studi dimensi untuk mengetahui target produk. Tahap ketiga adalah studi material, yaitu untuk mengetahui berbagai jenis bahan dan material yang nantinya akan digunakan agar sesuai dengan fungsi dan kenyamanan pada produk.

Selanjutnya, studi warna dilakukan untuk menentukan warna apa yang paling tepat, guna mewujudkan Kesan visual dan kenyamanan yang diinginkan. Kemudian dibuat *moodboard*, sebuah kumpulan visualisasi, warna, dan inspirasi visual yang dipakai untuk menjadi panduan serta referensi dalam proses desain. Setelah itu, tahap sketsa dijalankan untuk menggambar rancangan bentuk awal dari produk. Langkah berikutnya adalah pembuatan *dummy*, yaitu model sementara sebagai contoh bentuk fisik dengan tujuan untuk mengevaluasi bagaimana fungsi desain secara langsung. Selanjutnya adalah branding produk untuk membuat identitas secara visual agar produk menjadi lebih mudah untuk dikenali.

Bersamaan dengan branding produk, dilakukan pembuatan model 3D untuk memberi visual desain yang lebih realistis dan detail melalui teknologi komputer. Pada tahap akhir, dari pembuatan model 3D selanjutnya direalisasikan dengan prototipe sebagai model produk akhir yang siap diuji coba. Dengan demikian, tahap desain merupakan proses yang menyeluruh dan sistematis untuk mewujudkan solusi menjadi produk nyata yang fungsional dan menarik secara visual.