

BAB III METODE PENELITIAN

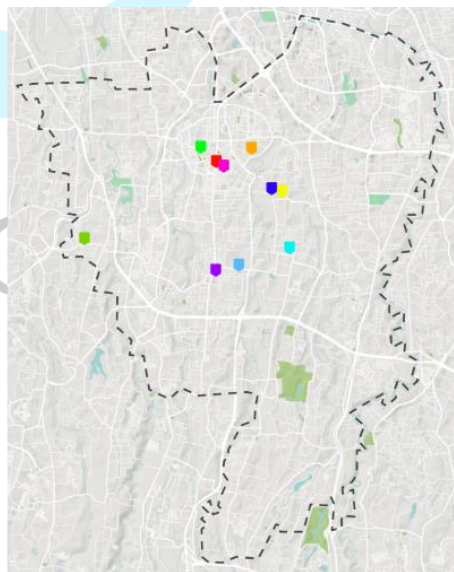
Pada bab ini, peneliti akan memaparkan metode penelitian, pendekatan, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, hingga metode analisis data yang akan digunakan untuk melaksanakan penelitian dan menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian. Pada penjelasan yang dipaparkan pada bab ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahami arah dari hasil penelitian. Kriteria lokasi yang dipilih dalam penelitian akan menjadi salah satu contoh untuk melihat antara teori dan implementasi secara langsung.

3.1 Identitas Penelitian

Dalam penelitian diperlukan suatu objek untuk menjadi studi kasus dan objek yang akan menjadi pembahasan, serta diperlukannya batasan penelitian agar penelitian berjalan sesuai dengan topik dan tujuan penelitian.

3.1.1 Objek Penelitian

Pada penelitian mengenai preferensi generasi Z terhadap desain interior restoran, peneliti akan menggunakan beberapa restoran dengan gaya dan konsep desain interior yang berbeda-beda, yang lokasinya berada di Kawasan Jakarta Selatan.



Gambar 3. 1 Lokasi Restoran Terpilih di Kawasan Jakarta Selatan

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

3.1.2 Batasan Pembahasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas mengenai preferensi generasi Z terhadap desain interior restoran. Adapun beberapa batasan penelitian diantaranya:

1. Objek yang akan diteliti adalah restoran yang berdiri sendiri atau tidak berada di dalam mal, hotel, atau *resort* dan berada di Kawasan Jakarta Selatan.
2. Objek penelitian akan dipilih berdasarkan hasil Kuesioner tahap I dengan gaya dan konsep desain yang berbeda-beda.
3. Objek penelitian akan digunakan sebagai contoh dan gambaran restoran yang menampilkan aspek desain interior.
4. Fokus penelitian yang akan dilakukan adalah mencari bagaimana preferensi generasi Z terhadap desain interior restoran.
5. Desain interior yang dimaksud adalah aspek desain interior yang ditunjukkan pada restoran tersebut.
6. Penyebaran kuesioner penelitian akan berfokus pada generasi Z, dengan rentang usia 13-27 tahun.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu kejadian, baik itu buatan manusia maupun alamiah. Fenomena yang terjadi dapat berupa aktivitas, bentuk, karakteristik, hubungan, perubahan, dan lain sebagainya (Sukmadinata, 2005). Penelitian menggunakan pendekatan metode kuantitatif dan kualitatif atau metode penelitian gabungan.

Menurut (Jannah, 2018), penelitian kuantitatif adalah upaya untuk memeriksa suatu fenomena secara mendalam dan terperinci dengan menggunakan ukuran-ukuran objektif dengan tujuan untuk memperoleh fakta atau kebenaran dari kepercayaan yang telah diterima. Sedangkan penelitian kualitatif biasanya mempunyai permasalahan yang harus diselesaikan, namun

biasanya bersifat tentatif atau dapat terus berkembang hingga dilakukannya pengamatan (Sugiyono, 2017).

Menurut (Sugiyono, 2017) Penggunaan metode penelitian gabungan (*mixed methods*) adalah salah satu metode penelitian yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam sebuah penelitian untuk menghasilkan data yang lebih menyeluruh, akurat, dan objektif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan serta menganalisis desain interior restoran yang menjadi studi kasus dengan variabel yang telah ditentukan serta menggunakan studi literatur terkait. Lalu, pendekatan kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner untuk mengetahui desain interior restoran yang sesuai dengan preferensi generasi Z, yang kemudian akan dianalisis secara statistik. Tujuan dari analisis ini untuk mengetahui bagaimana preferensi generasi Z terhadap desain interior restoran

- berdasarkan aspek desain interior yang diterapkan pada restoran tersebut. ●

3.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam menjalankan penelitian, peneliti harus mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa teknik yang akan digunakan dalam penelitian, diantaranya:

3.3.1 Teknik Pengumpulan Sampel

Terdapat dua populasi dalam penelitian ini, yaitu populasi responden dan populasi restoran. Populasi restoran yaitu berupa restoran yang berada di Kawasan Jakarta Selatan. Sampel penelitian berupa beberapa restoran yang dipilih berdasarkan batasan masalah dan pertimbangan dapat mewakili beberapa gaya desain interior. Selanjutnya, restoran dengan peringkat teratas (nilai rata-rata tertinggi) dari hasil preferensi gaya desain interior restoran akan menjadi sampel pada kuesioner II. Kemudian dengan sampel dari kuesioner tersebut, akan dilakukan penyebaran kuesioner II untuk

mendapatkan hasil preferensi dari generasi Z terkait aspek desain interior restoran yang diterapkan.

Populasi responden berupa individu generasi Z. Sampel responden adalah generasi Z yang biasa pergi ke restoran dan pengunjung restoran secara umum. Individu yang berada di rentang usia 13 hingga 27 tahun, dengan perkiraan klasifikasi pekerjaan mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan, dan pekerja lainnya. Responden dipilih dengan pertimbangan mereka dapat memilih secara objektif dan dapat memahami pertanyaan yang diajukan. Pemilihan kedua sampel pada penelitian ini akan menggunakan metode *purposive sampling*. Perolehan responden juga tidak direncanakan terlebih dahulu, melainkan secara kebetulan responden bersedia mengisi kuesioner yang telah diberikan (Astuti, 2016).

Dalam menentukan jumlah sampel yang digunakan berdasarkan (Sugiyono, 2017) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

- Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai penilaian pengunjung khususnya generasi Z, guna mengidentifikasi bagaimana desain interior yang sesuai dengan preferensi generasi Z jika ditinjau dari aspek desain interior yang diterapkan. Kuesioner memiliki dua tahap penyebaran, pertama dilakukan guna mendapatkan peringkat restoran untuk sampel restoran pada kuesioner tahap I dan kuesioner tahap II dilakukan guna mendapatkan penilaian generasi Z terkait preferensi desain interior restoran berdasarkan aspek desain interior yang ditampilkan oleh restoran tersebut. Kuesioner akan disebar secara *online* dengan target responden.

Kuesioner tahap I 150 responden.

Kuesioner tahap II 150 responden.

Pada kuesioner tahap II yang dibagikan, akan berisikan variabel yang berkaitan dengan desain interior restoran yang disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Metode
Aspek Desain Interior	<i>The Decorative Scheme</i>	Survei & Kuesioner
	<i>Materials and Finished</i>	
	<i>Colour (Warna)</i>	
	<i>Acoustic</i>	
Elemen Pembentuk Ruang	<i>Light (Tata Cahaya)</i>	Survei & Kuesioner
	Furnitur	
	Aksesoris	
Elemen Pembentuk Ruang	Langit-langit (Plafon)	Survei & Kuesioner
	Dinding	
Elemen Pembentuk Ruang	Lantai	Survei & Kuesioner

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

- Survei Lapangan

Metode survei lapangan atau pengamatan secara langsung dilakukan untuk memberikan gambaran secara

langsung kepada peneliti terkait studi kasus yang akan digunakan. Survei juga dilakukan agar peneliti dapat merasakan bagaimana suasana dan dapat menilai secara langsung terkait variabel yang akan diteliti. Data yang diperoleh berupa lokasi restoran dan foto interior restoran.

b. Data Sekunder

- Studi Literatur

Studi literatur menjadi sumber data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan situs atau website yang memiliki informasi terkait variabel dan topik penelitian.

- Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan guna mendokumentasikan kondisi eksisting dari interior restoran. Gambar yang diambil juga diharapkan akan menunjukkan gambar detail dari setiap desain interior restoran yang dapat menampilkan aspek desain interior, yang nantinya akan digunakan pada saat penyebaran kuesioner dan proses analisis.

3.3.3 Teknik Pengukuran Variabel

Skala yang digunakan untuk mengukur penilaian responden dalam kuesioner tahap I dan II adalah skala semantik diferensial. Skala semantik diferensial, merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap atau karakteristik dari suatu objek yang berbentuk susunan satu garis kontinum dimana jawaban memiliki dua sisi, positif dan negatif. Data yang diperoleh melalui pengukuran dengan skala ini berupa data interval (Safitri, 2019).

Pada kuesioner tahap I dan II responden akan memberikan penilaian dengan rentang poin 1 (negatif) hingga 7 (positif) untuk setiap pertanyaan.

- Pada kuesioner tahap I, penilaian setiap responden akan memiliki nilai maksimal 14.

- Pada kuesioner tahap II, penilaian setiap responden akan memiliki nilai maksimal 7.

a. Perhitungan kuesioner tahap I

Pada kuesioner tahap I responden akan memberikan penilaian dengan rentang poin 1 (negatif) hingga 7 (positif) untuk setiap restoran yang ditampilkan, penilaian setiap responden akan memiliki hasil maksimal 14 (positif), yang menunjukkan bahwa restoran tersebut sangat menarik dan sesuai dengan preferensi responden tersebut. Skala semantik tersebut, meliputi:

- Biasa - Menarik, menggambarkan penilaian individu terhadap ketertarikan pada suatu objek.

Jika melihat pada desain interior restoran ini, apakah menurut anda menarik? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Biasa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik
	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sesuai

- Tidak Sesuai – Sesuai, menggambarkan penilaian individu terhadap preferensi atau selera pada suatu objek.

Data dari tahap I akan diolah dengan menjumlahkan nilai maksimum yang diperoleh setiap restoran dari setiap responden.

Rumus pengolahan data tersebut, sebagai berikut:

$$T = A + B$$

$$R = \frac{\sum T1 + T2 + T3 + T4 + T5 + \dots + T150}{150}$$

Keterangan:

R = Nilai rata-rata keseluruhan setiap restoran

A = Skala Semantik Biasa – Menarik

B = Skala Semantik Tidak Sesuai – Sesuai

T = Total penjumlahan skala semantik setiap responden

b. Perhitungan kuesioner tahap II

Pada kuesioner tahap II responden akan memberikan penilaian dengan rentang poin 1 (negatif) hingga 7 (positif) untuk setiap variabel yang ditampilkan pada masing-masing restoran, skala semantik tersebut, meliputi:

- Biasa - Menarik, menggambarkan penilaian individu terhadap ketertarikan pada suatu objek.

Jika melihat pada desain interior restoran ini, apakah menurut anda menarik? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Biasa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik

Data dari kuesioner tahap II kemudian akan diolah dengan secara statistik dengan *mean score analysis* dan grafik distribusi.

3.4 Metode Analisis Data

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan dari beberapa sumber, data yang diperoleh akan berupa hasil survei, dokumentasi berupa foto kondisi objek secara langsung, dan data dari hasil kuesioner. Peneliti kemudian akan melakukan olah data dengan melakukan analisis dan menarik kesimpulan untuk mendapatkan kesesuaian dengan rumusan masalah dan tujuan dari dilakukannya penelitian.

a. Analisis Deskriptif

Tahap analisis secara deskriptif dilakukan setelah proses pengumpulan data melalui survei dan penyebaran kuesioner I. Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait preferensi restoran hasil dari kuesioner I. Data yang dianalisis berupa identifikasi gaya interior yang diterapkan pada restoran dan bagaimana desain interior restoran tersebut.

b. Analisis Preferensi

Dilakukan untuk mendapatkan hasil dari preferensi generasi Z terhadap desain interior restoran berdasarkan aspek desain interior yang diterapkan. Data yang diperoleh merupakan data statistik sehingga akan dianalisis dengan bantuan *software*.S