

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah mix-methode. Mix-methods adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif (Sugiyono, 2011:404). Metode kuantitatif yang dilakukan adalah dengan menyebar kuesioner penilaian desain bangunan klinik dan gerbang entrance kepada mahasiswa dan dosen UAD. Karena mereka yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar dan aktivitas lainnya di lingkungan kampus UAD dirasa lebih memahami esensi dari desain bangunan pada kampus terpadu. Untuk metode kualitatif dilakukan menggunakan software space syntax untuk mengetahui tingkat keberhasilan desain gate entrance melalui simulasi terukur.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara mencari batasan-batasan guideline desain Kawasan kampus untuk mengevaluasi kasus terkait bangunan klinik kesehatan UAD. Data yang diperlukan adalah Peta jalur sirkulasi sekitar Universitas Ahmad Dahlan, Masterplan Kawasan Universitas Ahmad Dahlan, Siteplan klinik rancangan, 3D Visual bangunan Universitas Ahmad Dahlan, dan 3D Visual bangunan Klinik. Serta diperlukan hasil simulasi space syntax.

3.3 Metode Analisis

Proses pengumpulan data -didapatkan dari menganalisis. Pengujian dilakukan dengan beragam metode (lihat tabel 2.2). Uji tersebut dilakukan untuk menunjukkan bagaimana penerapan ketiga aspek tersebut terhadap bangunan studi kasus.

3.3.1 Kuisisioner dengan metode penilaian skala likert

Data dari hasil pembagian kuisisioner melalui google form yang berisikan jawaban responden pada tiap pertanyaan pilihan-pilihan yang di tampilkan. Responden yang dituju adalah mahasiswa dan dosen Universitas Ahmad Dahlan.

1. Profil Responden

Terdiri dari fakultas/jurusan saat ini, untuk mengetahui legitimasi peserta responden untuk mendapatkan hasil survey yang valid dan sesuai dengan yang ditargetkan.

2. Kuisisioner

Kuisisioner mengenai Responden akan di berikan beberapa pertanyaan, mengenai harmoni bangunan terhadap kontekstualitas Kawasan di Universitas Ahmad Dahlan. Kemudian responden diminta untuk menjawab pertanyaan menggunakan skala likert. Terdapat lima pilihan yang dapat dipilih, yaitu : (1) Sangat tidak setuju (2) Tidak setuju (3) ragu-ragu (4) setuju (5) sangat setuju.

Hasil data dari kuisisioner sangat bergantung dari persepsi oleh tiap-tiap responden, terutama dari segi visual. Sehingga perlu ditegaskan sebelumnya bahwa Persepsi memiliki pengaruh besar dalam pertimbangan terbentuknya suatu karya arsitektur, dan juga bagaimana seseorang mengenali dan beradaptasi dengan desain arsitektur tersebut. Kelima Indra manusia memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap bagaimana seseorang merespon dan memaknai lingkungannya, dan indra visual memiliki andil penting dalam hal ini. Dalam hal membandingkan apakah suatu desain yang baru telah selaras dengan desain-desain yang telah ada sebelumnya, maka segi visual dipandang dari sifat absolut dengan pendekatan teori "Gestalt"/ teori bentuk. Teori ini menunjukkan kecenderungan mata untuk menyatukan elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, motif, tekstur, dan sebagainya, dalam suatu kelompok yang sama akan mempengaruhi perasaan tiap-tiap individu dalam menilai kesatuan suatu lingkungan. Sehingga manusia dapat mempersepsikan keselarasan dengan menemukan elemen-elemen yang muncul berulang di lingkungan sekitarnya, dan akan menemukan kekacauan apabila mengamati elemen yang tidak

teratur/berbeda-beda maka tidak akan menemukan keselarasan disana. Perlu diingat bahwa hasil persepsi visual tidak hanya muncul berdasarkan penglihatan, namun juga merupakan hasil akumulasi dari pengalaman, daya ingat, latar belakang, dan juga tingkat intelegensia, Sehingga semakin lama seseorang berada dalam satu lingkungan yang sama, maka persepsi terhadap visual dianggap lebih tajam dan peka terhadap perkembangan-perkembangan disekitarnya. Maka dari itu kuesioner berbasis visual yang diajukan kepada mahasiswa dan dosen UAD dianggap mewakili untuk menilai kesesuaian desain bangunan baru terhadap lingkungan kampus terbaru UAD.

3.3.2 Pengujian *Welcoming* bangunan Klinik

Pengujian *welcoming* bangunan menggunakan *software* Space syntax. Space syntax dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa efisien desain gate entrance dengan mencari seberapa tinggi aksesibilitas desain gate entrance terhadap lingkungan sekitar. Hal ini dapat diketahui menggunakan simulasi space syntax yang berfokus kepada ketinggian penggunaan jalur sirkulasi tertentu, yang dinilai menggunakan skala warna, merah sebagai indikator sangat efisien, dan biru sebagai indikator tidak efisien/gagal. Pada saat menganalisis berlaku beberapa standart yang akan di jadikan tolok ukur yang mendasar untuk menggambarkan kembali suatu spatial spacenya.

3.4 Sistem Penilaian

Sistem penilaian terkait evaluasi kontekstual rancangan menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat responden mengenai peristiwa atau fenomena sosial yang ditentukan peneliti, dan dalam hal ini yang ditanyakan adalah tingkat kepuasan desain klinik dan gerbang entrance kampus terpadu UAD. Skala likert menggunakan dua bentuk pertanyaan, yakni bentuk pertanyaan positif yang mengukur skala positif, dan pertanyaan negatif yang mengukur pernyataan negatif. Penilaian skala likert menggunakan sistem poin dengan rentang 1 s.d 5.

| Parameter | Pencapaian | Nilai |
|---------------------|------------|-------|
| Sangat Setuju | 81 - 100 | 5 |
| Setuju | 61 - 80 | 4 |
| Ragu-ragu | 41 - 60 | 3 |
| Tidak setuju | 21 - 40 | 2 |
| Sangat tidak setuju | 0 - 20 | 1 |

Tabel 3. 1 Sistem Penilaian

Sumber :

rentang poin ini untuk memperoleh nilai interpretasi, yakni seberapa memenuhi parameter yang ditanyakan bagi responden. Nilai interpretasi ini merupakan keluaran pengolahan data yang diperoleh melalui kuesioner, dengan kata lain hasil perhitungan data mentah yang dijabarkan kedalam skor penilaian skala kepuasan mulai dari sangat tidak puas hingga sangat puas. Untuk memperoleh hasil interpretasi, terlebih dahulu dicari skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \text{skor tertinggi} \times \text{total responden}$$

$$Y = \text{skor terendah} \times \text{total responden}$$

Setelah diketahui interval tertinggi dan terendah, maka dicari total skor dari hasil kuesioner. untuk mengetahui total skor dari skala linker digunakan rumus :

$$T = Pn$$

$$T = \text{total responden yang memilih skor tertentu}$$

$$Pn = \text{nilai skor yang dipilih (1-5)}$$

Kemudian seluruh skor dijumlahkan menjadi skor total, dan dicari persentasenya terhadap index total menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Total Skor} \times 100 (\%)}{X}$$

Hasil perhitungan persentase dicocokkan kedalam kriteria interpretasi untuk mengetahui tingkat kepuasan responden, apakah responden merasa puas

dengan hasil rancangan klinik dan gate entrance atau sebaliknya, cenderung tidak puas, dengan kriteria penilaian :

| Kategori | Nilai (%) |
|---------------|------------|
| Sangat sesuai | 81% - 100% |
| Sesuai | 61% - 80% |
| Cukup | 41% - 60% |
| Kurang sesuai | 21% - 40% |
| Tidak Sesuai | 0% - 20% |

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian

Sumber :

