

BAB III

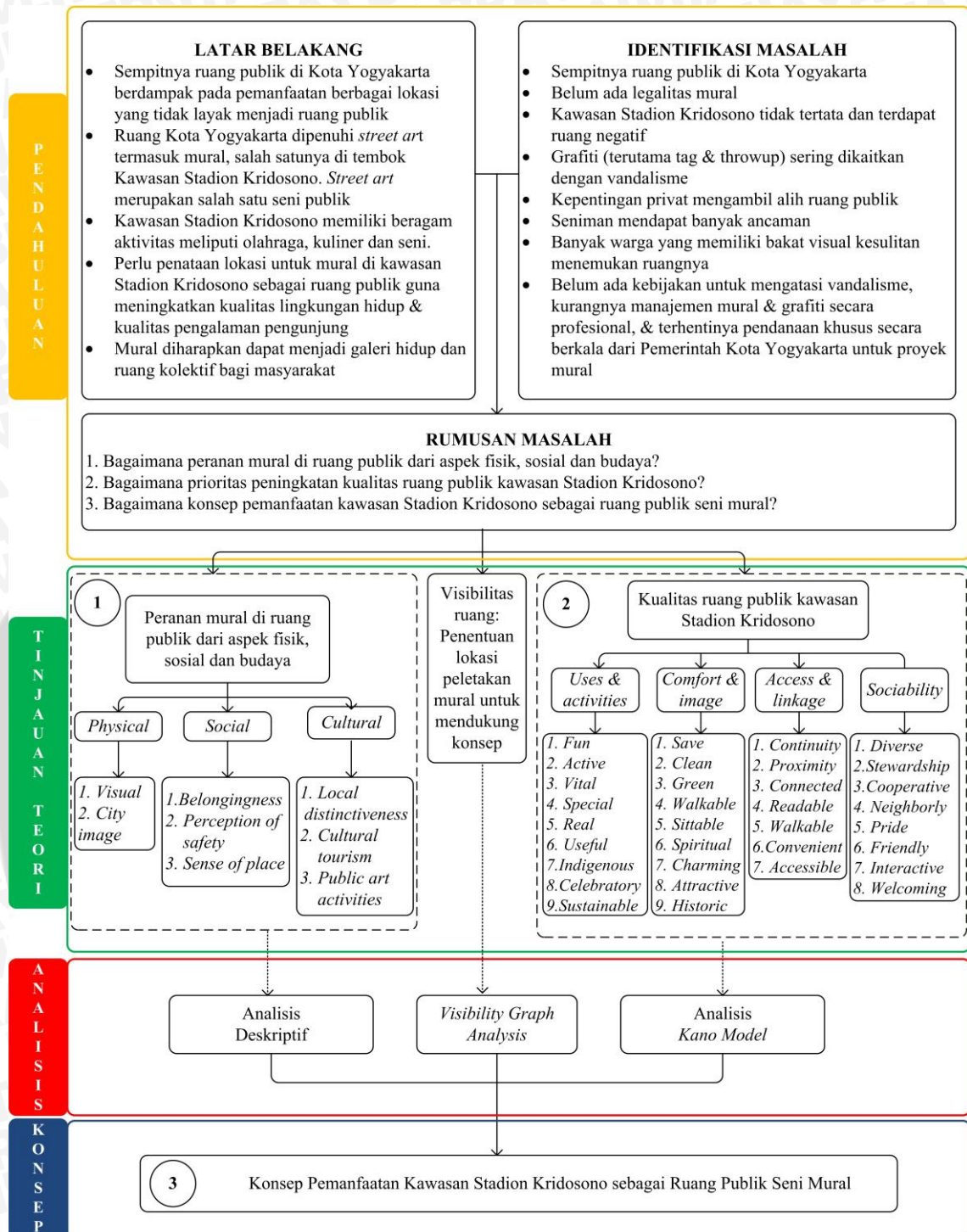
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif dengan metode kombinasi (kualitatif dan kuantitatif). Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mempelajari masalah, tata cara, sikap, pandangan, proses, serta pengaruh dari suatu fenomena yang berlaku dalam masyarakat. Menurut Sugiyono (2011) metode penelitian kombinasi yaitu 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 obyektif. Dalam penelitian dilakukan penghimpunan fakta serta pengembangan konsep. Penelitian ini mengkaji pengaruh seni publik 2 dimensi berupa mural di ruang publik serta kualitas ruang publik kawasan Stadion Kridosono sesuai data yang didapatkan melalui survei. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi lapangan, penyebaran kuisioner, dan wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD) serta data sekunder. Selanjutnya peneliti melakukan penyusunan konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural.

3.2 Diagram Alir Penelitian

Diagram alir penelitian merupakan tahap penyelesaian dalam suatu penelitian dimulai dari pendahuluan hingga output yang dihasilkan. Diagram alir penelitian Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural dapat dilihat pada **Gambar 3.1**.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Sumber: Hasil Pemikiran, 2014

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Penentuan variabel penelitian disesuaikan dengan teori-teori yang relevan untuk menjabarkan sub variabel

dan atribut yang digunakan. Penentuan variabel serta sub variabel pada penelitian Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural sesuai dengan rumusan masalah dapat dilihat pada **Tabel 3.1**.

Tabel 3.1 Penentuan Variabel dan Sub Variabel

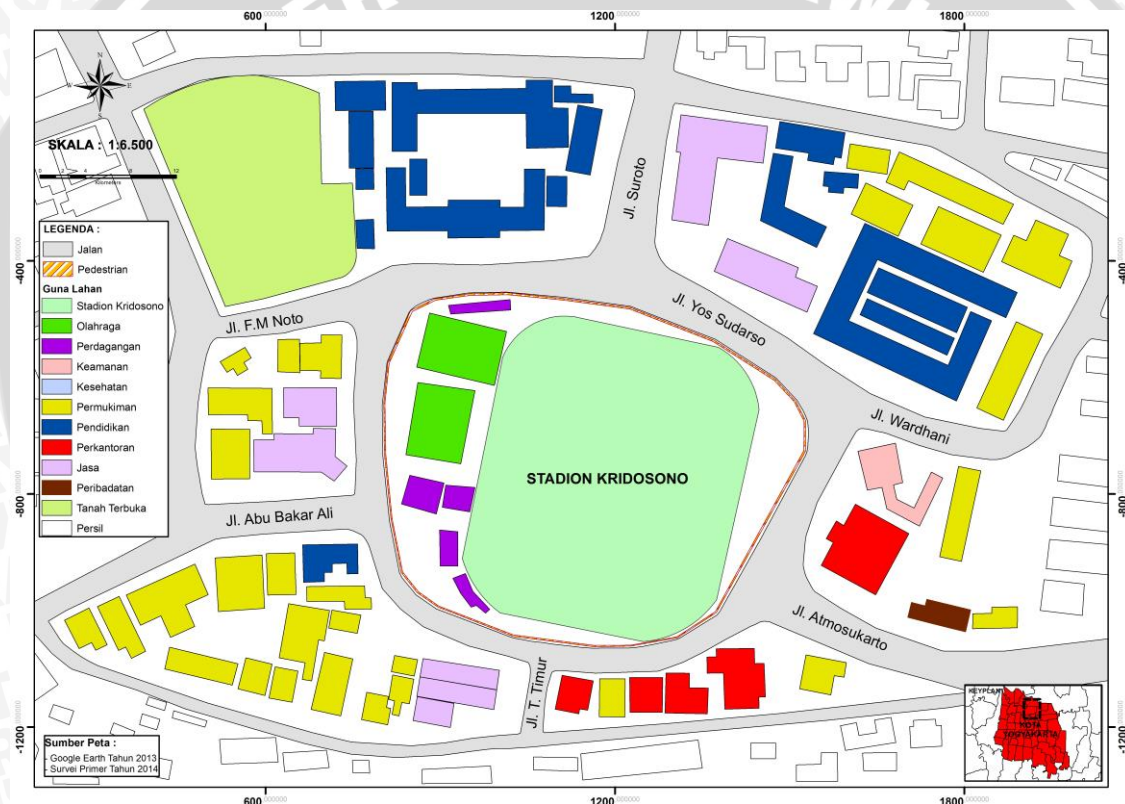
No.	Tujuan	Variabel	Sub Variabel
1.	Mengidentifikasi peranan mural di ruang publik dari aspek fisik, sosial dan budaya	<i>Physical</i>	<i>Visual</i> <i>City image</i>
		<i>Social</i>	<i>Belongingness</i> <i>Perception of safety</i> <i>Sense of place</i>
		<i>Cultural</i>	<i>Local distinctiveness</i> <i>Cultural tourism</i> <i>Public art activities</i>
2.	Mengidentifikasi kualitas ruang publik di kawasan Stadion Kridosono	<i>Uses and activity</i>	<i>Fun</i>
			<i>Active</i>
			<i>Vital</i>
			<i>Special</i>
			<i>Real</i>
			<i>Useful</i>
			<i>Indigenous</i>
			<i>Celebratory</i>
			<i>Sustainable</i>
		<i>Comfort and image</i>	<i>Safe</i>
			<i>Clean</i>
			<i>Green</i>
			<i>Walkable</i>
			<i>Sittable</i>
			<i>Spiritual</i>
		<i>Access and linkage</i>	<i>Charming</i>
			<i>Attractive</i>
			<i>Historic</i>
			<i>Continuity</i>
			<i>Proximity</i>
			<i>Connected</i>
		<i>Sociability</i>	<i>Readable</i>
			<i>Walkable</i>
			<i>Convenient</i>
			<i>Accessible</i>
			<i>Diverse</i>
3.	Menyusun konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural	<i>Visibility</i>	<i>Stewardship</i>
			<i>Cooperative</i>
			<i>Neighborly</i>
			<i>Pride</i>
			<i>Friendly</i>
			<i>Interactive</i>
			<i>Welcoming</i>
			<i>Perception of safety – Safe</i>
			<i>Belongingness – Stewardship</i>
			<i>Belongingness – Cooperative</i>
			<i>Cultural Tourism – Indigenous</i>
			<i>Visual – Charming</i>
			<i>City image – Fun</i>
			<i>Sense of Place – Pride</i>
			<i>Public art activities – Useful</i>

Sumber: Hasil Pemikiran, 2014

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam metode penelitian, populasi digunakan untuk menyebutkan sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek diteliti (Sugiono, 2009: 61). Populasi dalam penelitian ini ada 2 yaitu kawasan dan masyarakat. Populasi kawasan yaitu kawasan Stadion Kridosono, sedangkan populasi masyarakat terdiri dari pengunjung dan penduduk yang tinggal di sekitar kawasan Stadion Kridosono. Peta populasi kawasan dan masyarakat dapat dilihat pada **Gambar 3.2**.



Gambar 3.2 Peta Populasi Kawasan dan Masyarakat

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dan dimanfaatkan untuk memperoleh gambaran mengenai karakter populasi, sedangkan *sampling* ialah suatu proses atau prosedur untuk menentukan bagian dari populasi yang akan diteliti (Yunus, 2010). Untuk mengetahui jumlah sampel pada penelitian ini digunakan teknik *accidental sampling/convenience sampling*. Teknik sampling ini sangat mudah

dilaksanakan dan tidak membutuhkan biaya yang banyak dan dapat dilaksanakan dalam waktu yang relatif cepat (Yunus, 2010). Alasan penggunaan teknik sampling ini ialah tidak diketahuinya *sampling frame* dan sulit menemukan anggota populasi yang dapat dipilih menjadi anggota sampel sehingga untuk memperoleh gambaran populasi, akan dipilih siapa saja yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dan dapat ditemui. Penelitian dilakukan pada hari sibuk/kerja (*weekdays*) dan akhir pekan (*weekend*) dengan 4 (empat) waktu yaitu:

1. Pagi (pukul 06.00 – 08.00)
2. Siang (pukul 11.00 – 13.00)
3. Sore (pukul 15.00 – 17.00)
4. Malam (pukul 19.00 – 21.00)

A. Pengunjung kawasan Stadion Kridosono

Penentuan sampel ini dari pengunjung yang datang ke kawasan Stadion Kridosono. Jumlah populasi tidak diketahui sehingga pengambilan sampel dihitung dengan menggunakan rumus Cochran dengan tingkat kesalahan 10% untuk menentukan jumlah sampel (Yunus, 2010:33):

$$n = \frac{\left(Z_{\frac{\alpha}{2}}\right)^2 pq}{e^2} \quad (3-1)$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
 Z = Nilai yang didapat dari tabel normal standar dengan peluang $\alpha/2$
 p = Probabilitas populasi yang tidak diambil sebagai sampel
 q = Probabilitas populasi yang diambil sebagai sampel ($1-p$)
 α = Tingkat ketelitian/derajat kepercayaan
 e = Tingkat kesalahan

Jika diketahui:

- α = 10%, sama 0,1
 $Z_{1-\alpha/2}$ = 1,96
 p = 0,5
 q = $1-p = 1 - 0,5 = 0,5$

Perhitungannya:

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{0,1^2}$$

$$n = \frac{(3,84) \times (0,25)}{0,01} = 96$$

Sampel untuk pengunjung kawasan Stadion Kridosono berjumlah 96 sampel.

B. Penduduk sekitar kawasan Stadion Kridosono

Penentuan sampel ini dari populasi masyarakat yang tinggal di sekitar kawasan Stadion Kridosono. Populasi yang diambil ialah lapis pertama blok dari jalan raya yang mengitari kawasan Stadion Kridosono yang berjumlah 44 persil (persil yang memiliki fungsi sama dianggap 1 persil). Asumsi yang digunakan yaitu 1 persil mewakili 1 responden. Metode sampling yang digunakan ialah metode Slovin (Riduan & Kuncoro, 2008) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2+1} \quad (3-2)$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = galat pendugaan ($d = 0,1$ dengan tingkat kepercayaan 90%)

$$n = \frac{44}{44.d^2+1} = \frac{44}{(44)(0,1)^2+1} = \frac{44}{1,44} = 30,5 \approx 31 \text{ sampel}$$

Sampel untuk masyarakat sekitar Kawasan Stadion Kridosono berjumlah 31 sampel.

Kesimpulannya, jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural ialah:

$$96 + 31 = 127 \text{ sampel}$$

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Survei Primer

Survei primer dilakukan langsung di lapangan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi eksisting kawasan Stadion Kridosono dan fenomena mural. Bentuk survei primer ialah wawancara, kuisisioner, observasi lapangan dan dokumentasi serta *Focus Group Discussion* (FGD).

A. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah antara pewawancara dan yang diwawancara (Yunus, 2010). Teknik wawancara ialah melakukan tanya jawab langsung kepada responden. Responden yang diwawancara terdiri dari pemerintah daerah, pengelola Stadion Kridosono, seniman jalanan (*street artist*) baik individu maupun kelompok (komunitas), dan masyarakat (pengunjung dan penduduk kawasan Stadion Kridosono). Namun dalam analisis Deskriptif, merujuk pada informan berbasis seni, karena tujuannya fokus untuk mendapatkan informasi mengenai peranan mural.

B. Kuisioner

Kuisioner ialah sekumpulan pertanyaan yang dibuat oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik kuisioner ialah penyebaran lembar pertanyaan kepada responden untuk kemudian diisi sesuai dengan pertanyaan yang ditujukan. Data yang ingin dikumpulkan ialah berupa persepsi umum warga terhadap kualitas ruang publik di kawasan Stadion Kridosono. Kuisioner disebar kepada 127 responden. Untuk mengantisipasi masalah-masalah yang dihadapi dalam survei, maka beberapa survei dengan kuisioner juga disertai dengan wawancara.

C. Observasi Lapangan dan Dokumentasi

Observasi lapangan ialah melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting wilayah studi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung mengenai berbagai hal atau kondisi yang ada di kawasan Stadion Kridosono serta lingkungan sekitarnya. Dokumentasi merupakan pengumpulan data menggunakan kamera untuk memperlihatkan gambaran lokasi penelitian atau mengabadikan kondisi eksisting ruang publik dan mural di kawasan Stadion Kridosono berupa foto maupun video. Alat observasi yang digunakan yaitu *photo mapping*.

D. Focus Group Discussion (FGD)

Peneliti mengikuti berbagai diskusi dan presentasi terkait ruang publik dan seni publik khususnya *street art* berupa mural di Kota Yogyakarta. Diskusi dan presentasi merupakan salah satu *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan oleh seniman luar negeri seperti Alice Pasquini (*Italian street artist*), seniman lokal seperti Andrew Lumban Gaol a.k.a Anti-tank (seniman mural dan poster) dan Digie Sigit (seniman mural dan stensil), serta Lifepatch (*citizen initiative in*

art, science and technology) dan Urbancult (*online street art mapping and visual documentation*).

Distribusi responden penelitian ini dapat dilihat pada **Tabel 3.2**.

Tabel 3.2 Distribusi Responden dalam Survei Primer

Metode Survei Primer	Responden	Alasan	Foto
Kuisisioner	a. 96 pengunjung kawasan Stadion Kridosono	Pengunjung merasakan suasana secara langsung saat mendatangi kawasan Stadion Kridosono. Semakin banyak dan semakin sering pengunjung datang ke kawasan ini, maka semakin baik kualitas dan fasilitas kawasan Stadion Kridosono.	
	b. 31 penduduk sekitar kawasan Stadion Kridosono	Penduduk sekitar merasakan dampak langsung dari keberadaan dan aktivitas di kawasan Stadion Kridosono.	
Wawancara	a. 4 responden dari pihak Pemerintah	Pemerintah memiliki program-program penataan dan pengelolaan kawasan Stadion Kridosono dan sekitarnya.	-
	b. 2 responden dari pengelola Stadion Kridosono (PT. Anindya Mitra Internasional)	PT. AMI mengelola Stadion Kridosono, termasuk penarikan retribusi reklame dan aktivitas di dalam stadion.	-
	c. 8 responden seniman dan gerakan seni	Seniman dan gerakan seni sebagai pelaku seni, pemberi kritik dan saran terhadap isu – isu kota, serta pelaku kegiatan sosial dan lingkungan. Informasi dari responden/informan ini dijadikan acuan dalam analisis deskriptif.	-
	d. 10 pengunjung kawasan Stadion Kridosono dari berbagai gender	Pengunjung kawasan Stadion Kridosono yang datang dengan berbagai tujuan seperti olahraga, berwisata kuliner, berjalan-jalan, berfoto, dan menikmati seni mural.	-
	e. 10 penduduk sekitar kawasan Kridosono dari berbagai gender	Penduduk yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan Stadion Kridosono.	-

Focus Group Discussion (FGD)	Diskusi IVAA (Indonesia Visual Art Archive)	Seniman dan gerakan seni mengadakan pameran, presentasi, dialog dan diskusi mengenai seni, ruang publik dan isu – isu yang berkembang di Kota Yogyakarta. Mereka juga melakukan gerakan peduli lingkungan berbasis seni. Selain itu didukung juga oleh komunitas sepeda dan komunitas sampah visual.	
	Presentasi Alice Pasquini		
	Stencil Art Exhibition and Artist Talk by Digie Sigit		
	Survive! 4 th Birthday Exhibition by Bayu Widodo		
	Diskusi Lifepatch dan Urbancult		

Sumber: Hasil Pemikiran, 2014

3.5.2 Survei Sekunder

Survei sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari instansi-instansi terkait serta studi literatur meliputi:

A. Survei instansi

Survei instansi bertujuan untuk mengetahui kebijakan penataan ruang kawasan Stadion Kridosono. Survei dilakukan ke instansi seperti BAPPEDA, Dinas Pariwisata dan Budaya, Kantor Kecamatan, Kantor Kelurahan, PT. Anindya Mitra International (AMI) dan beberapa instansi terkait lainnya.

B. Studi literatur

Studi literatur bertujuan untuk mencari materi-materi yang sesuai dengan bahasan penelitian yang dijadikan dasar untuk melakukan analisis, meliputi:

1. Skripsi dan tesis terdahulu, seperti Tesis “*Role of Public Art in Urban Environment: A Case Study of Mural Art in Yogyakarta City*” oleh Setiawan (2010);
2. Jurnal, seperti “*The Power of the Urban Canvas: Paint, Politics, and Mural Art Policy*” oleh Greaney;
3. Buku, seperti buku “*Public Space: the management dimension*” oleh Carmona, *et al.*, “*Urban Regeneration A Challenge for Public Art*” oleh Remesar, “Kampung Sebelah Art Project” dan “Tanda Mata dari Jogja” dari proyek Jogja Mural Forum (JMF) dan sebagainya;
4. Koran, artikel, majalah dan katalog;
5. Film dokumenter, seperti “Yogyakarta untuk Kebhinekaan” serta “Jogja Berhati Mural” dari *Indonesia Visual Art Archive (IVAA)*.

3.6 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu objek penelitian melalui data yang telah diperoleh dengan tujuan memberikan gambaran umum sehingga dapat dijadikan acuan untuk melihat karakteristik data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan peranan mural menurut para ahli. Variabel yang dideskripsikan ialah peranan mural terhadap ruang publik dari segi fisik, sosial dan budaya. Sebelumnya akan dideskripsikan lebih dahulu mengenai jenis seni publik 2 dimensi yang terdapat di kawasan Stadion Kridosono masuk ke dalam kategori mural, grafiti, poster, *wheatpaste* atau stencil. Kemudian informasi yang diperoleh melalui metode wawancara dijadikan dasar untuk penyusunan konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural. Dalam analisis deskriptif ada 8 (delapan) informan berbasis seni yang dapat dilihat pada **Tabel 3.3** serta daftar pertanyaan pada **Tabel 3.4**.

Tabel 3.3 Pengumpulan Informasi

No.	Informan	Peran	Lokasi & Waktu
1.	Teguh Setiawan	Peneliti <i>Role of Public Art in Urban Environment: A Case Study of Mural Art in Yogyakarta City</i>	Kantor Bappeda Kota Yogyakarta (13 April 2014)
2.	Samuel Indratma	Seniman mural senior	Kediaman Samuel Indratma, Kota Yogyakarta (30 Mei 2014)
3.	Andrew Lumban aka. Anti-Tank	Gaol Seniman mural dan poster	Ascot, Kota Yogyakarta (11 Mei 2014)
4.	Digie Sigit	Seniman mural dan stencil	Sangkring <i>Art Space</i> , Kota

			Yogyakarta (7 Mei 2014)
5.	Alice Pasquini	Seniman visual Italia sebagai ilustrator, desainer dan pelukis	Ark Gallery, Kota Yogyakarta (17 Juni 2014)
6.	Muhammad Reza Setiawan aka. Masjek	Seniman mural dan desain grafis	Legend Caffe, Kota Yogyakarta (8 Mei 2014)
7.	Lifepatch (diwakilkan oleh salah satu penggagasnya yaitu Wawies Wisnu)	Organisasi berbasis komunitas yang bekerja dalam aplikasi kreatif dan tepat guna di bidang seni, sains dan teknologi	Basecamp Lifepatch, Kota Yogyakarta (12 Juni 2014)
8.	Urbancult (diwakilkan oleh salah satu penggagasnya yaitu Agung Geger)	Situs online yang mengumpulkan dokumentasi visual digital aktifitas <i>street art</i> di Indonesia	Lifepatch, Kota Yogyakarta (11 Juni 2014)

Sumber: Survei Primer, 2014

Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apa pendapat Anda tentang <i>street art</i> , khususnya mural di Kota Yogyakarta?	Mendapatkan informasi tentang kondisi <i>street art</i> khususnya mural di Kota Yogyakarta.
2.	Apa pendapat anda tentang ruang publik, dan bagaimana jika Stadion Kridosono dimanfaatkan sebagai ruang publik untuk seni mural?	Mendapatkan informasi tentang kondisi ruang public di Kota Yogyakarta Mendapatkan informasi tentang potensi Kawasan Stadion Kridosono untuk pemanfaatan sebagai ruang publik seni mural
3.	Apa pendapat Anda mengenai manfaat mural dari segi: <i>visual, city image, belongingness, perception of safety, sense of place, local distinctiveness, cultural tourism</i> dan <i>public art activities</i>	Mendapatkan informasi tentang manfaat/peranan mural dalam 8 sub variabel peranan mural meliputi visual, imej kota, kepemilikan, persepsi terhadap keamanan, rasa terhadap tempat, kekhasan lokal, wisata lokal, dan aktivitas seni publik.
4.	Bagaimana harapan dan pandangan Anda untuk <i>street art</i> Kota Yogyakarta dalam pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural	Mendapatkan informasi tentang harapan dan pandangan <i>street art</i> Kota Yogyakarta khususnya mural dalam pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural.

Sumber: Survei Primer, 2014

Cara mengkompilasi informasi dari seluruh hasil wawancara ialah memasukkan semua informasi berkaitan dengan peranan mural, kemudian mengelompokkan peranan-peranan yang memiliki kesamaan makna berdasarkan masing-masing sub variabel.

3.7 *Kano Model*

Dalam penelitian ini, analisis *Kano Model* digunakan untuk mengetahui persepsi masyarakat tentang ruang publik kawasan Stadion Kridosono. Variabel yang digunakan ada 4 (empat) yaitu *uses and activities, comfort and image, access and linkages* serta *sociability* dengan 33 atribut sebagai sub variabelnya.

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan *Kano Model* adalah:

1. Mengidentifikasi ide/permintaan konsumen atau menganalisa yang akan diukur.

2. Membuat Kuesioner Kano. Dalam pembuatan Kuesioner yang perhitungannya menggunakan Kano Model maka sifat dari Kuisisioner tersebut adalah setiap satu pertanyaan memiliki dua bagian yaitu *functional* dan *dysfunctional*.

- I like it that way*
- It must be that way*
- I am neutral*
- I can live with it that way*
- I dislike it that way*

Kelima variabel dalam Kano tersebut termasuk skala Likert, karena memiliki gradiasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk setiap variabel tidak diberi skor dalam pengolahan datanya tetapi mengikuti langkah-langkah yang sesuai dengan *Kano Model* yaitu dengan menggunakan Tabel Evaluasi Kano pada **Tabel 3.5**.

Tabel 3.5 Evaluasi Kano

KEBUTUHAN PELANGGAN ↓		PERTANYAAN DISFUNGSIONAL (Negatif) →				
		1. Suka	2. Harus	3. Netral	4. Boleh	5. Tidak suka
PERTANYAAN FUNGSIONAL (Positif)	1. Suka	Q	A	A	A	O
	2. Harus	R	I	I	I	M
	3. Netral	R	I	I	I	M
	4. Boleh	R	I	I	I	M
	5. Tidak suka	R	R	R	R	Q

Sumber: *The Center Quality Management Journal* dalam Amran dan Ekadeputra (2011)

Keterangan A: *Attractive* (Menarik) O: *One dimensional* (Satu dimensi)
 M: *Must-be* (Harus ada) Q: *Questionable* (Diragukan)
 R: *Reverse* (Kebalikan) I: *Indifferent* (Tidak berpengaruh)

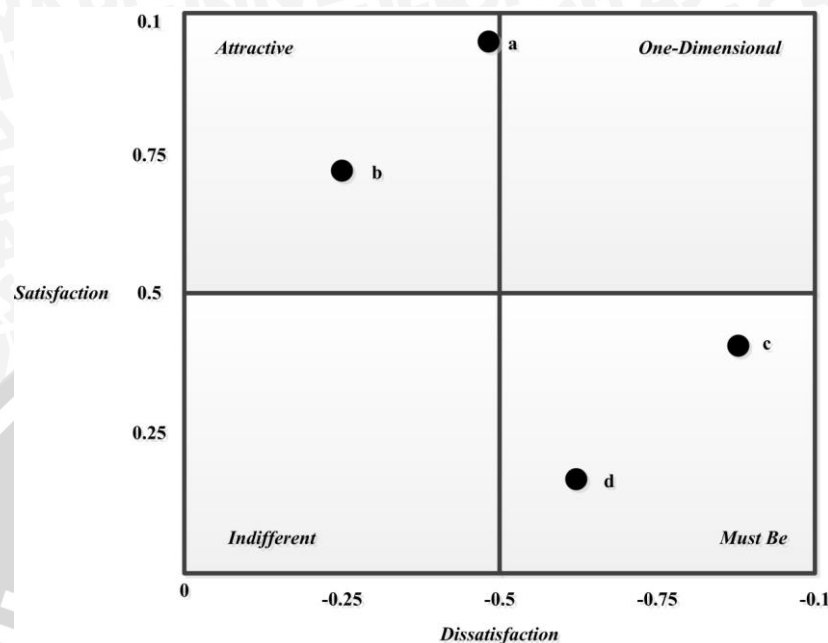
3. Memproses hasil jawaban kuisisioner dengan menggunakan tabel survei untuk memproses hasil jawaban Tabel Evaluasi Kano pada **Tabel 3.6**.

Tabel 3.6 Tabel Survei

<i>Customer Requirements</i>	A	M	O	R	Q	I	Total	Category
1	2	3	1	1	2	1	10	
2								
3								
4								
5								
6								
7								
·								
·								
·								
Dst								

Sumber: *The Center Quality Management Journal* dalam Amran dan Ekadeputra (2011)

4. Menganalisa hasil proses. Langkah yang dilakukan dengan memposisikan setiap atribut pertanyaan seperti pada **Gambar 3.3**.



Gambar 3.3 Memposisikan Atribut

Sumber: *The Center Quality Management Journal* dalam Amran dan Ekadeputra (2011)

Untuk memposisikan diperlukan rata-rata dari *satisfaction* dan *dissatisfaction* dari setiap atribut. Untuk itu ada aturan dalam mengevaluasi yaitu:

$$M > O > A > I$$

Menghitung rata-rata setiap atribut:

a. *Extent of Satisfaction*

Koefisien tingkat kepuasan berkisar antara 0 sampai dengan 1, semakin dekat dengan nilai 1 maka semakin mempengaruhi kepuasan konsumen, sebaliknya jika nilai mendekati ke 0 maka dikatakan tidak begitu mempengaruhi kepuasan konsumen.

$$\frac{A+O}{A+O+M+I} \quad (3-3)$$

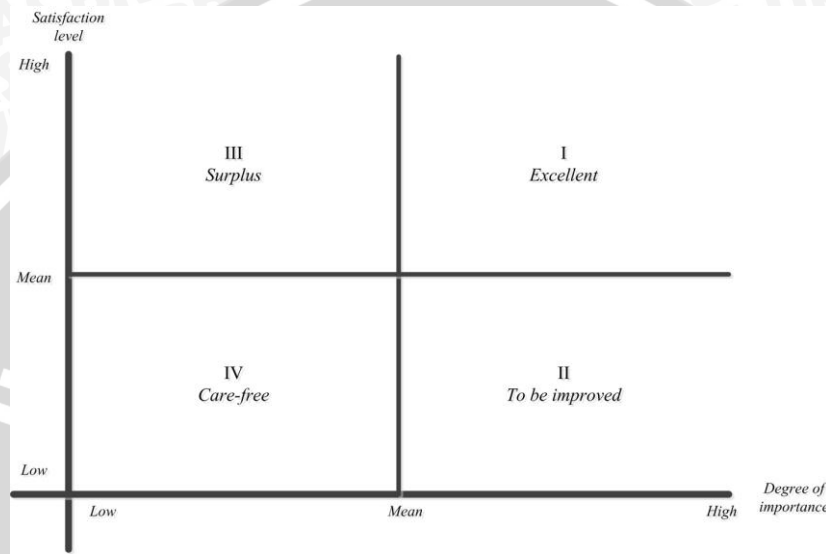
b. *Extent of Dissatisfaction*

Jika nilai semakin mendekati angka -1 maka pengaruh terhadap kekecewaan konsumen semakin kuat, sebaliknya jika nilainya 0 maka tidak mempengaruhi kekecewaan konsumen.

$$\frac{O+M}{(A+O+M+1) \times (-1)} \quad (3-4)$$

5. Prioritas untuk perbaikan kebutuhan

Dalam model ini, dimensi horizontal menunjukkan tingkat kepentingan kualitas atribut, dan dimensi vertikal menunjukkan tingkat kepuasan kualitas atribut. Pasangan order (skala kepentingan, skala kepuasan) kemudian diletakkan di koordinat. Skala kepentingan dan skala kepuasan dapat diletakkan pada koordinat ke empat bidang (Yang, 2005) seperti pada **Gambar 3.4**.



Gambar 3.4 Model Kepuasan-Kepentingan
Sumber: Yang (2005)

Berdasarkan **Gambar 3.4** dapat disimpulkan bahwa:

- a. **Daerah I: Excellent**
Sangat baik: Atribut yang terletak di daerah ini dianggap penting dan memberikan kepuasan kepada konsumen sehingga kinerja atribut ini dilanjutkan.
- b. **Daerah II: To be improved**
Ditingkatkan: atribut yang terletak di daerah ini dianggap penting bagi konsumen, namun pada penampilan/pertunjukan belum sesuai dengan harapan (kepuasan rendah) dan perlu segera dilakukan perbaikan untuk atribut yang ada pada daerah ini.
- c. **Daerah III: Surplus**
Berlebihan: Atribut yang terletak di daerah ini sangat tidak penting bagi konsumen, namun konsumen berpersepsi bahwa atribut ini cukup memuaskan. Pihak pengelola dapat menghilangkan atribut ini tanpa menimbulkan dampak negatif yang signifikan pada kepuasan pelanggan.

d. **Daerah IV: *Care-free***

Perawatan - bebas: atribut yang terletak di daerah ini memiliki tingkat kepuasan dan tingkat kepentingan yang rendah bagi konsumen. Namun, atribut ini kurang berdampak pada kualitas evaluasi.

Dalam *Kano Model* digunakan Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan Skala Likert maka yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap sebagai berikut menurut Ridwan Dkk (2010):

a. **Pertanyaan tingkat kepentingan**

Sangat Penting	= 5
Penting	= 4
Cukup Penting	= 3
Kurang Penting	= 2
Tidak Penting	= 1

b. **Pertanyaan tingkat kepuasan**

Sangat Puas	= 5
Puas	= 4
Cukup Puas	= 3
Kurang Puas	= 2
Tidak Puas	= 1

Kano Model yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari persepsi pengunjung dan masyarakat sekitar kawasan Stadion Kridosono. Peneliti menggabungkan kedua persepsi tersebut dengan cara melakukan rata-rata sehingga didapatkan tingkat kepuasan dan kepentingan dari masing-masing atribut yang digunakan.

3.8 *Visibility Graph Analysis*

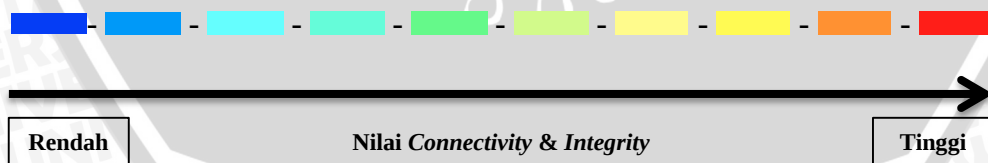
Pada penyusunan Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural, maka untuk mengidentifikasi akses visual terhadap mural digunakan *Visibilty Graph Analysis* (VGA). VGA dapat melihat nilai keterkaitan (*connectivity*) dan nilai integrasi (*integrity*) serta nilai *intelligibility* yang menunjukkan tingkat korelasi antara pengukuran skala lokal (*connectivity*) dengan pengukuran skala global (*integrity*) (Hillier et al, 1993 dalam Desyllas & Duxbury, 2003). Dalam penelitian ini, skala yang digunakan terutama yaitu skala global yang dilihat dari nilai *integrity* (integritas). Hasil dari VGA selanjutnya digunakan untuk menentukan peruntukan mural di setiap segmen dalam konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural.

Dalam penelitian ini, untuk melakukan *Visibilty Graph Analysis* digunakan aplikasi DepthmapX 0.30. Sebelum menggunakan aplikasi DepthmapX 0.30, terlebih dahulu menyiapkan peta kawasan Stadion Kridosono dalam format dxf melalui aplikasi AutoCad. Yang diperlukan ialah menggambar penghalang vertikal dalam bentuk 2 dimensi seperti bangunan, pohon dan baliho serta menghilangkan pembatas jalan.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi DepthmapX 0.30 ialah:

1. Klik New Workspace. Klik Import Map, kemudian masukkan file yang dimaksud dengan format dxf;
2. Klik Set Grid, kemudian isi kolom Spacing dengan angka berkisar 1 – 20;
3. Klik Fill, kemudian klik pada ruang kosong dalam peta;
4. Pada tab Tools, pilih Visibility, kemudian klik Make Visibility Graph. Saat muncul Make Graph Option, langsung klik OK;
5. Pada tab Tools, pilih Visibility, kemudian klik Run Visibility Graph Analysis, pilih Calculate visibility relationship. Pada kolom Include global measures radius dan kolom Radius isi n, kemudian OK;
6. Hilangkan grid dengan cara klik tab View, kemudian hilangkan tanda “√” (checklist) pada Show Grid;
7. Peta memunculkan warna berbeda pada setiap grid tergantung nilai Connectivity dan Integrity.
8. Klik tab Window, pilih Scatter Plot. Pada kolom X isi Connectivity dan kolom Y isi Visual Integration (HH). Aktifkan tools Toggle origin, $y=x$, dan R^2 .
9. Kembali ke peta, dengan cara pilih tab Window, klik Map.

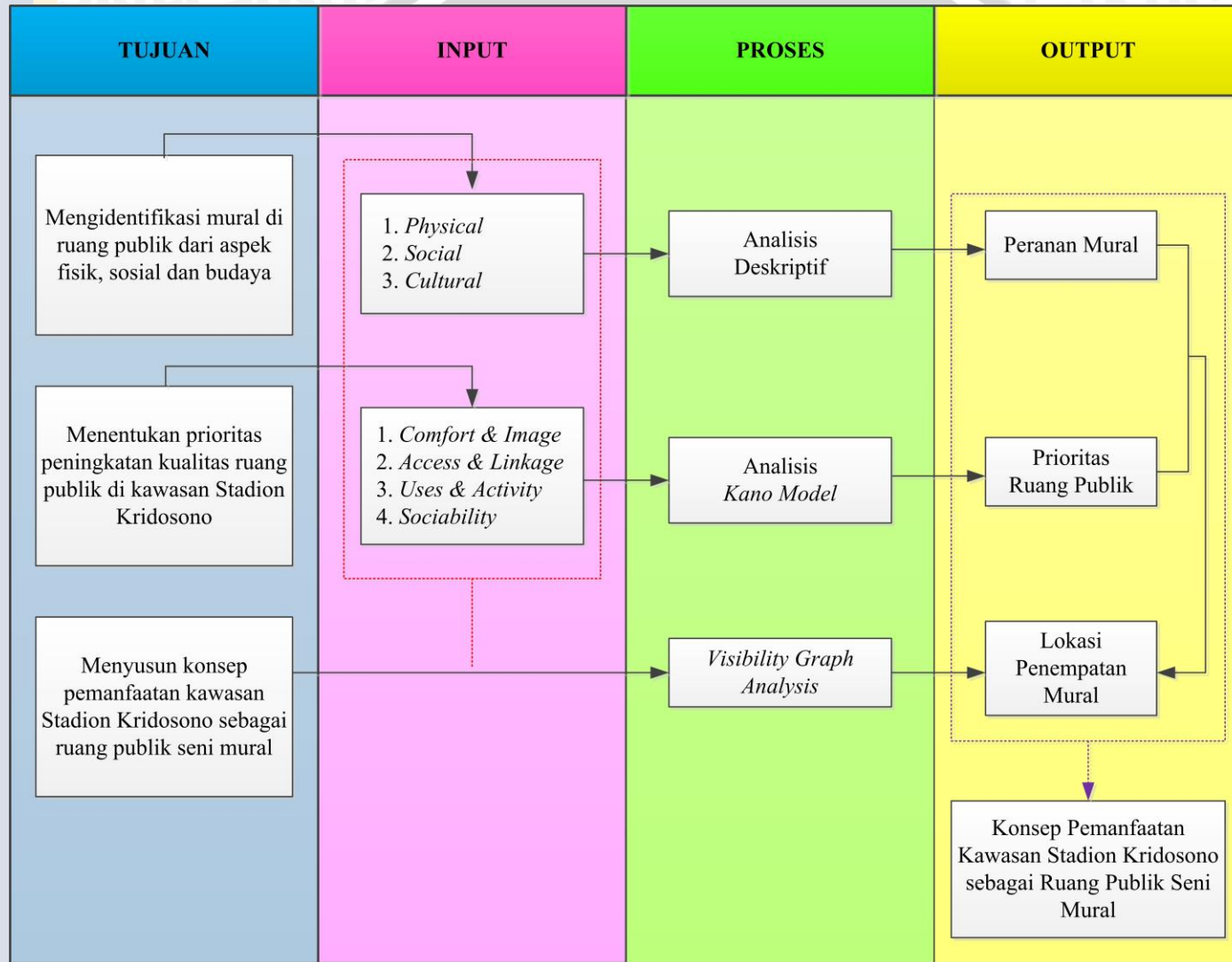
Interpretasi hasil dari *Visibility Graph Analysis* ialah dilihat dari warna pada *connectivity* dan *integrity*. 10 (sepuluh) range warna dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Range Warna Nilai *Connectivity* dan *Integrity*

Semakin ke kiri, nilai *connectivity* atau *integrity* semakin rendah. Sebaliknya, semakin ke kanan nilai *connectivity* atau *integrity* semakin tinggi. Sedangkan untuk *intelligibility* dilihat dari nilai R^2 yang merupakan hasil dari regresi sederhana untuk melihat korelasi.

3.9 Kerangka Analisis



Gambar 3.6 Kerangka Analisis

Sumber: Hasil Pemikiran, 2014

3.10 Desain Survei

Tabel 3.7 Desain Survei

No.	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Keperluan Data	Metode Pengumpulan Data	Metode Analisis Data	Keluaran (Output)
1.	Mengidentifikasi peranan mural di ruang publik dari aspek fisik, sosial dan budaya	Physical	Visual	- Jenis <i>street art</i> - Kasus vandalisme - Tema gambar - Bahasa gambar yang digunakan	Survei primer: - Observasi lapangan - Wawancara - FGD	Analisis Deskriptif	Gambaran mengenai pengaruh mural dalam aspek fisik, sosial dan budaya di kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural.
			City image				
		Social	Belongingness	- Kepemilikan tembok yang dilukisi mural dan grafiti - Rasa memiliki terhadap lingkungan (sebelum dan sesudah ada mural)			
			Perception of safety	- Rasa aman - Gender - Rasa bangga			
2.	Mengidentifikasi kualitas ruang publik di kawasan Stadion Kridosono	Culture	Sense of place		Survei primer: - Kuisioner - Observasi lapangan - Wawancara	Analisis Kano Model	Gambaran mengenai kualitas kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural
			Local distinctiveness	- Nilai lokal - Budaya luar yang dianut			
			Cultural tourism	- Wisata budaya - Perekonomian masyarakat setempat			
			Public art activities	- Aktivitas seni - Seniman individu dan kelompok (komunitas)			
		Uses & activities	Fun	- Jenis aktivitas - Jumlah pengunjung - Jam dan durasi kedatangan dan aktivitas pengunjung			
			Active	Lokasi/letak kawasan			
			Vital	Sarana dan prasarana			

No.	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Keperluan Data	Metode Pengumpulan Data	Metode Analisis Data	Keluaran (Output)
			<i>Special Real Useful</i> <i>Indigenous</i> <i>Celebratory Sustainable</i>	yang tersedia • Fasilitas • Aktivitas perekonomian • Jenis aktivitas • Jumlah aktivitas • Kontribusi terhadap masyarakat lokal • Kegiatan adat/tradisi • Kontribusi terhadap masyarakat sekitar • Fasilitas kaum difabel • Fasilitas ramah lingkungan			
		<i>Comfort & image</i>	<i>Safe</i> <i>Clean</i> <i>Green</i> <i>Walkable</i> <i>Sittable</i> <i>Spiritual</i> <i>Charming</i> <i>Attractive</i> <i>Historic</i>	• Keamanan • Kebersihan • Tanaman peneduh (pohon) • <i>Pedestrian way</i> • Tempat duduk • Ketenangan • Seni publik • Atraksi • Nilai sejarah			
		<i>Access & linkage</i>	<i>Continuity</i> <i>Proximity</i> <i>Connected</i> <i>Readable</i> <i>Walkable</i>	• Keterhubungan <i>pedestrian way</i> • Kedekatan dengan fasilitas umum • Keterhubungan dengan kawasan penting • <i>Signage</i> • <i>Landmark</i> • Kemudahan dalam			

No.	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Keperluan Data	Metode Pengumpulan Data	Metode Analisis Data	Keluaran (Output)
			<i>Convenient Accessible</i> <i>Sociability</i> <i>Diverse</i> <i>Stewardship</i> <i>Cooperative</i> <i>Neighborly</i> <i>Pride</i> <i>Friendly</i> <i>Interactive</i> <i>Welcoming</i>	berjalan kaki • Fasilitas internet • Transportasi umum • Gender pengunjung • Bentuk partisipasi warga • Bentuk kerjasama • Konflik • Rasa bangga warga • Ciri khas kawasan • Keramahan terhadap pengunjung • Interaksi • Arah kedatangan pengunjung • Penghalang vertikal			
3.	Menyusun konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural	<i>Location</i>			Survei Primer: • Observasi lapangan	<i>Visibility Analysis</i> <i>Graph</i>	Gambaran mengenai lokasi peruntukan mural dan konsep ruang publik dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural

Sumber: Hasil Pemikiran, 2014

