

## BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu kepada penelitian yang dilakukan oleh Frederick *et al.* (2013) yang membahas tentang *parallax scrolling* yang berkaitan dengan *user experience* dan preferensi dalam desain web. Pada penelitian tersebut dijelaskan bawasannya, *usability* khususnya pada *user experience* tengah menjadi perhatian utama. Pengalaman ini dianggap penting dalam keberhasilan suatu produk sejak beralihnya fokus fungsionalitas kearah pengaruh pengalaman pengguna secara emosional dalam berinteraksi dengan produk.

Desainer produk terus berusaha meningkatkan daya tarik visual dan kualitas penggunaan produk mereka dalam upaya mempengaruhi pengalaman dan preferensi pengguna terhadap produk. Ketertarikan visual secara langsung maupun tak langsung dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Aspek *novelty* yang diangkat pada suatu produk pun dapat menjadi salah satu faktor lain, hal ini tak hanya mempengaruhi daya tarik produk namun juga emosi yang dirasakan pengguna dan dikaitkan dengan kesenangan saat berinteraksi. Pembahasan utama dalam penelitian yang dilakukan oleh Frederick adalah bagaimana hal baru yang diangkat pada produk web dapat mempengaruhi pengalaman pengguna serta menyelidiki bagaimana *parallax scrolling* dalam sebuah web dapat mempengaruhi pengalaman penggunanya serta akibatnya terhadap preferensi pengguna.

Dijelaskan pula, bahwa sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada *usability*, yaitu pada aspek-aspek desain seperti ukuran font, jenis font, kepadatan kata, ukuran kotak input, ukuran tombol dan lain sebagainya. Hal ini sangat berguna sebab dapat memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan situs secara efisien. Namun penelitian terbaru telah mengungkapkan bahwa daya tarik visual juga mempengaruhi persepsi pengguna terhadap produk. Pada penelitian lainnya menunjukkan bahwa kegunaan dan estetika adalah penting dalam desain. Berdasarkan hasil tersebut maka semakin baik tampilan visual yang disediakan memiliki kesempatan lebih besar untuk menarik pelanggan, bahkan mempengaruhi kepercayaan pengguna. Penulis juga mengutip bahwa memanfaatkan hal baru dalam desain produk sebagai pembeda dengan kompetitor yang berdampak pada pengalaman emosional pengguna.

Berikut adalah rumusan masalah yang diangkat oleh penulis yaitu, dapatkah *parallax scrolling* pada desain web meningkatkan pengalaman pengguna dan berpengaruh pada kepuasan pengguna serta apakah pengguna lebih menunjukkan preferensi terhadap produk yang menghadirkan hal baru atau pada produk standar yang lain. Beberapa kajian pustaka yang diangkat oleh penulis adalah mengenai pengaruh *usability* pada *user experience*, estetika dan *user experience*, emosi dan *user experience*, respon pada *novelty* dan estetika, mengapa fokus pada *novelty* pada desain, kebaruan dan *user experience*,

*parallax scrolling* dan *user experience*. *User experience* yang benar-benar menyenangkan ditentukan oleh beberapa faktor yang saling terkait dan secara bersamaan. Diantaranya, ketertarikan visual menjadi paling dominan dan dengan pertimbangan inilah Frederick *et al.* (2013) mengangkat penelitian untuk mengkaji *parallax scrolling*, terutama teknik dalam daya tarik visual dan bagaimana hal ini mempengaruhi *user experience*. Teknik desain ini dinilai dapat menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan namun tidak memiliki *usabilitas* yang baik. Oleh sebab itulah, penelitian bertujuan untuk menemukan bagaimana hal-hal baru dalam desain web mempengaruhi preferensi dan pengalaman pengguna. Di penelitian ini penulis berusaha untuk menyelidiki efek *parallax scrolling* pada pengalaman pengguna secara subjektif.

Pada awal penelitian peneliti menyampaikan beberapa hipotesis yang akan diujikan, dengan populasi uji yang dipilih adalah mahasiswa yang berada di *Stewart Center Purdue University* dengan *sample* sebanyak 86 partisipan yang terbagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing satu tugas tiap kelompok. Objektif dari eksperimen ini adalah untuk menginvestigasi bagaimana teknik *scrolling* (*independent*) mempengaruhi kepuasan, *usabilitas*, *enjoyment*, daya tarik visual dan *fun* (*dependen*). Peneliti menentukan masing-masing subjek diujikan pada satu teknik untuk mencegah kelelahan partisipan maupun penilaian lain dan faktor-faktor luar lainnya. Tiap grup akan diberikan tugas pada situs web tanpa *parallax scrolling* dan situs web dengan *parallax scrolling* yang mana keduanya dibuat identik.

Dihipotesiskan bahwa *parallax scrolling* akan meningkatkan pengalaman pengguna dan mempengaruhi preferensi pengguna, namun penerimaan atau penolakan hipotesis tergantung apakah *usabilitas* pada *parallax scrolling* dapat meningkatkan pencapaian *usability*, *enjoyment*, *fun*, kepuasan dan daya tarik visual. Kelima hal ini telah diklaim secara langsung mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Namun pada hasil yang diperoleh peneliti, uji Mann-Whitney gagal mengembalikan perbedaan hasil dengan signifikan selain pada variabel *fun*. Karena itulah dihipotesiskan bahwa *parallax scrolling* meningkatkan pengalaman pengguna tapi tidak pada preferensi pengguna.

Hipotesa yang diharapkan adalah praktek desain web yang akan datang ini akan meningkatkan pengalaman pengguna sehingga menyebabkan penerimaan pengguna dan preferensi dari sebuah situs web oleh pengguna. Namun, hasil percobaan penelitian ini jelas menunjukkan bahwa ini tidak terjadi. Pengujian pada variabel *usability*, yaitu bahwa daya tarik visual memiliki korelasi yang kuat dengan *usability* menunjukkan hasil yang tidak berbeda secara signifikan pada kedua kelompok. Pada *page load* kedua situs web juga tidak menunjukkan hasil yang signifikan, ini mungkin karena kedua *sample* situs yang relatif kecil, tetapi ketika *loading* situs web yang lebih besar yang berisi beberapa halaman dengan ratusan gambar, perbedaan dalam *page load* akan berbeda jauh.

Pada variabel *enjoyment* pun menunjukkan hasil yang sama, namun *sample* dengan *parallax scrolling* memiliki skor sedikit lebih tinggi, hal ini membuktikan bahwa *novelty* mempengaruhi kepuasan pengguna pada kebaruan yang dibawa

oleh *parallax scrolling*. Perbedaan yang tidak signifikan pada kedua *sample* menunjukkan bahwa *parallax scrolling* tidak menawarkan manfaat tambahan, namun memiliki tingkat *enjoyment* yang sama. Prediksi bahwa tingkat *fun* pada *parallax scrolling* sangat didukung oleh hasil penelitian yang ada, dimana grup yang mengkasas *sample* dengan *parallax scrolling* memiliki skor *fun* lebih tinggi. Penelitian telah menunjukkan bahwa variabel *fun* berkorelasi erat dengan *enjoyment*, *excitement* dan *playfulness*. Namun hasil yang dikembalikan pada kedua variabel *fun* dan *enjoyment* tidak konsisten. Salah satu yang diharapkan adalah dengan menyediakan *fun interface* dapat meningkatkan *enjoyment*, namun penelitian justru menunjukkan sebaliknya.

Setidaknya studi ini juga menunjukkan hasil bahwa *parallax scrolling* sedikit meningkatkan kepuasan pengguna. Namun penilaian estetika pada kedua website memiliki nilai yang hampir sama, walaupun situs web satu mendapat penilaian bahwa telah dirancang lebih profesional. Ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa estetika dibagi dalam dua dimensi ; klasik dan ekspresif. Terbukti dengan kedua situs tercermin baik pada tingkat estetika klasik (kejelasan, kebersihan situs web, desain simetris, dll), dan situs web 1 memiliki fitur tambahan yang menunjukkan kreativitas, *novelty* dan orisinalitas, yang membedakan bedakan dari situs web 2.

Kesimpulan dari studi peneliti yaitu menolak hipotesis bahwa *parallax scrolling* dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan preferensi secara keseluruhan. Namun dibuktikan pula pada penelitian bahwa *parallax scrolling* lebih menyenangkan dan juga memberi persepsi desain yang lebih profesional. Ini berarti bahwa *parallax scrolling* dapat sangat berguna dalam situasi tertentu dan yang mengacu pada konteks penggunaan. Aspek '*fun*' pada *parallax scrolling* berarti bahwa efeknya dapat manfaat tujuan pada situs web yang dibuat dengan maksud memberi kesan menyenangkan.

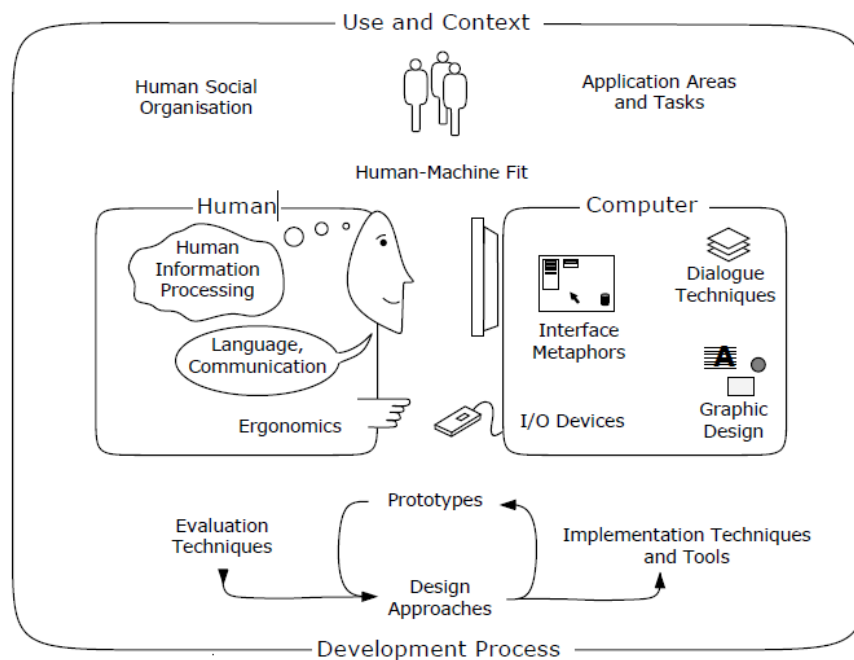
## **2.2 Dasar Teori**

### **2.2.1 Human-Computer Interaction**

Berdasarkan pada penjelasan didalam terbitan ketiga "*Human Computer Interaction*" oleh Dix *et al.* (2004), istilah HCI mulai digunakan secara luas sejak awal 1980-an dan berkembang hingga akhir masa revolusi industri dengan hanya menekankan pada studi untuk tugas-tugas manual. Masa perang dunia kedua memberikan dorongan untuk mempelajari interaksi manusia dan mesin dengan harapan menghasilkan sistem persenjataan yang lebih efektif, hal inilah yang kemudian memunculkan gelombang ketertarikan para peneliti hingga adanya pembentukan *Ergonomics Research Society* pada 1949. Disiplin ilmu ini berfokus pada *user performance* dalam konteks sistem apapun, baik yang berhubungan dengan komputer, mesin ataupun tugas manual. Seiring meningkatnya jumlah penggunaan komputer, peningkatan jumlah peneliti yang khusus mempelajari interaksi antara manusia dan komputer mengkaitkannya dengan aspek fisik, psikologis dan teoritis dalam prosesnya. Penelitian ini awalnya disebut dengan

*man-machine interaction*, namun mulai beralih menjadi *human-computer interaction* sebagai pengakuan atas ketertarikan khusus pada bidang komputer dan komposisi dari populasi pengguna.

Rantai lain dari penelitian yang juga mempengaruhi perkembangan HCI adalah bidang *information science* dan teknologi. HCI memang mengacu pada berbagai disiplin ilmu, namun didalamnya *computer science* dan *system design* harus dapat diterima sebagai fokus utamanya, untuk semua disiplin ilmu lainnya dapat dianggap sebagai spesialisasi. HCI menurut (Hewwet *et al.*, 2002) adalah suatu disiplin mengenai desain, implementasi dan evaluasi dari sistem komputasi interaktif untuk digunakan oleh manusia yang disertai dengan studi mengenai fenomena yang berada disekitarnya.



**Gambar 2.1 Human Computer Interaction**

Sumber: Hewwet *et al.* (2002)

Bagaimanapun, ketika kita berbicara tentang interaksi manusia-komputer, bukan selalu mengenai satu pengguna dengan komputer desktop. Pengguna yang mungkin dimaksud adalah siapa pun yang mencoba untuk melakukan pekerjaan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi, bisa jadi seorang individu ataupun sekelompok orang yang bekerja sama pada satu sistem. Dengan komputer yang dimaksud yaitu teknologi apapun mulai dari komputer desktop umum hingga sebuah sistem komputer skala besar, sistem kontrol proses atau sistem embedded yang terdiri dari komponen non-komputerisasi, termasuk manusia. Sedangkan interaksi yang dimaksud yaitu komunikasi apapun antara pengguna dan komputer, baik itu langsung maupun tidak langsung. Yang perlu digaris bawahi adalah bahwa pengguna berinteraksi dengan komputer untuk mencapai sesuatu.

### 2.2.2 User Experience

Istilah *user experince* dibawa ke pengetahuan yang lebih luas oleh Donald Norman di pertengahan tahun 1990an. Istilah "*user experince*" digunakan untuk memberi isyarat pergeseran untuk memasukkan faktor afektif, bersamaan dengan prasyarat perhatian pada perilaku, yang secara tradisional benar-benar dipertimbangkan di lapangan (Wikipedia, 2005). Pada masa awal *user experince* telah diterima dengan cepat dan banyak disebarakan, namun tanpa didefinisikan dengan jelas atau dipahami dengan baik. Hal ini dikarenakan, pertama *user experince* dikaitkan dengan berbagai konsep yang kabur dan dinamis, termasuk variabel emsional, afektif, eksperensial, hedonis dan estetika. Kedua, unit analisis untuk *user experince* terlalu fleksibel. Ketiga, lansekap penelitian *user experince* terfragmentasi dan diperumit oleh beragam model teoretis dengan fokus yang berbeda seperti pragmatisme, emosi, pengaruh, pengalaman, nilai, kesenangan, keindahan, kualitas hedonis, dan lain-lain (Law *et al.*, 2009).

Law *et al.* (2009) telah mengumpulkan pandangan ilmiah dan praktis mengenai sifat dan ruang lingkup *user experince* secara sistematis melalui survey yang mereka lakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa konsep *user experince* yang cenderung disetujui yaitu sebagai sesuatu yang dinasmis, bergantung pada konteks dan subjektifitas yang berawal dari berbagai potensi manfaat yang mungkin didapatkan pengguna dari suatu produk. *User experince* adalah tentang teknologi yang memenuhi lebih dari sekedar kebutuhan instrumental dengan cara menyatakan produk digunakan sebagai pertemuan subjektif, kompleks, dinamis dan berada pada situasi tertentu. Sudut pandang *user experince* berfokus pada aspek-aspek melebihi fungsionalitas (Hassenzahl and Tractinsky, 2006). *User experince* dalam arti sebagai HCI yang positif akan berfokus pada bagaimana menciptakan kualitas pengalaman yang luar biasa daripada hanya mencegah masalah kegunaan (Wikipedia, 2005).

Didalam ISO 9241-210 (2010) *user experince* didefinisikan sebagai "persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan / atau antisipasi penggunaan produk, sistem atau layanan". Menurut definisi ISO, *user experince* mencakup semua emosi pengguna, kepercayaan, preferensi, persepsi, tanggapan fisik dan psikologis, perilaku dan pencapaian yang muncul sebelum, selama dan setelah digunakan. *User experince* adalah konsekuensi dari citra merek, presentasi, fungsi, performa sistem, perilaku interaktif dan kemampuan bantu dari sistem interaktif, keadaan internal dan fisk pengguna yang dihasilkan dari pengalaman, sikap, ketrampilan dan kepribadian sebelumnya serta konteks penggunaannya. Dari penjelasan diatas dapat dilihat tiga faktor utama yang mempengaruhi *user experince*: sistem, pengguna dan konteks penggunaan.

*User experince* adalah konsekuensi dari keadaan internal pengguna (kecenderungan, harapan, kebutuhan, motivasi, suasana hati dan lain-lain), karakteristik sistem yang dirancang (kompleksitas, tujuan, kegunaan, fungsionalitas dan lain-lain) dan konteks atau lingkungan dimana interaksi terjadi (Hassenzahl and Tractinsky, 2006). Dalam penelitiannya, Frederick *et al.* (2013) mempertimbangkan pengalaman pengguna sebagai emosi yang terangsang

dalam interaksi dengan produk atau teknologi. Disampaikan melalui *website whatuserdo.com* (2013) bahwa *user experience* merupakan segala sesuatu yang terjadi pada pengguna ketika berinteraksi dengan produk, ini mencakup segala sesuatu yang mereka lihat, dengar dan lakukan serta reaksi emosional mereka.

*User Experience* menjadi sangat penting sebab menjadi salah satu kunci dalam mempertahankan pengunjung. Dalam dunia internet, pengguna adalah raja. Setiap pengguna tentunya mengharapkan pengalaman terbaik saat menelusuri produk yang ada, kecepatan akses, bug dan kompleksitas produk haruslah diperhatikan sehingga pengguna tidak beralih pada kompetitor lainnya. Beberapa parameter didalam penelitian Frederick *et al.* (2013) untuk mengidentifikasi *user experience* yang baik antara lain : *usability, satisfaction, enjoyment, fun and visual appeal*.

ISO 9241-11 (1998) mendefinisikan *usability* sebagai tingkatan sejauh mana pengguna dapat secara efektif memanfaatkan produk, sehubungan dengan tujuan yang telah ditetapkan dengan mendapatkan kemudahan dan kepuasan. *Usability* dikaitkan dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dari suatu produk atau situs web. Dalam aspek pengalaman pengguna, *usability* bertujuan agar pencapaian harapan dari prespektif pengguna, peningkatan perasaan emosional pengguna dan peningkatan nilai dari tugas yang dikerjakan oleh pengguna dapat dipastikan dalam produk interaktif yang disediakan (Ikhwatika F., 2016).

Hal ini sejalan dengan tujuan *user experience design* yang mana adalah untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna melalui utilitas, kemudahan penggunaan dan kesenangan dalam berinteraksi dengan produk (Kujala *et al.*, 2011). Dimana kepuasan pengguna ditentukan oleh persepsi pengguna atas performansi produk dalam memenuhi harapan mereka (Montana, 2010 dalam Ikhwatika F. (2016)). Sayangnya, Hassenzahl (2001 dalam Frederick *et al.* (2013)) berpendapat bahwa *usability* mengabaikan *fun* dan *enjoyment* serta pengaruh mereka pada kepuasan pengguna dan preferensi pengguna.

*Fun* merupakan kondisi ketika pengguna mau menggunakan produk dengan mengabaikan apa yang bisa menjadi penentu yang sangat kuat dari penilaian subjektif terhadap *usability* produk tersebut (Carroll dan Thomas, 1988 dalam Hassenzahl dan Tractinsky (2006)). Suatu momen dalam menikmati perasaan bahagia. Dimana, *fun* dalam persepsi pengguna akan mempengaruhi pengguna dalam hal kemudahan penggunaan, kepercayaan terhadap informasi, kemauan untuk mempelajari produk, rekomendasi dan kemauan dimasa mendatang (Ikhwatika F., 2016).

Sedangkan *enjoyment* adalah pengalaman subjektif yang dapat dipahami dalam kaitannya dengan teori motivasi. Konsep selam ini mengenai *usability* adalah untuk membuat segalanya mudah. Bagaimanapun, seorang pengguna bisa jadi lebih memilih menggunakan produk yang dianggapnya sulit karena dianggap menantang, mengairahkan, mengejutkan, mengesankan bahkan mempengaruhi mood atau perasaan mereka sehingga menghasilkan kenikmatan (*enjoyment*) dari pengalaman tersebut (Blythe *et al.*, 2004). Berdasarkan

beberapa hasil penelitian yang dijabarkan oleh Ikhwatika F. (2016), disimpulkan bahwa kemauan pengguna dalam menggunakan produk teknologi atau sistem informasi dipengaruhi oleh persepsi *enjoyment* dalam mencapai kepuasan yang diharapkan. Kata *satisfaction* (kepuasan) sendiri, secara etimologis memiliki definisi "upaya pemenuhan sesuatu" dalam hal ini tentu saja adalah tujuan dan harapan yang dimiliki dari persepsi pengguna itu sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan *user experience* berkaitan dengan kepuasan pengguna (Kujala *et al.*, 2011; Frederick *et al.*, 2013) . Tak hanya itu, *user experience* sangat mempengaruhi kepercayaan pengguna terhadap produk web selama menggunakan web tersebut. Konten dalam web dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan pengguna terhadap web tersebut, begitu pula efek grafis dan struktur web (Seckler *et al.*, 2015).

Efek grafis berupa tata letak objek, bentuk, warna, huruf dan ukuran merupakan hal pertama yang akan disuguhkan kepada pengguna secara kasat mata dan menghasilkan sebuah nilai berupa daya tarik visual (*visual appeal*). *Visual appeal* mengacu pada beban tinggi dari kesan, keindahan dan kebermaknaan secara keseluruhan (Hassenzahl, 2004 dalam (Abu Bakar and Long, 2013)). Penelitian telah menunjukkan bahwa daya tarik visual sangat berkorelasi dengan emosi dan perasaan pengguna (Desmet & Hekkert, 2007; Lindgaard, 2007; Norman, 2003 dalam Frederick *et al.* (2013)) yang mana secara langsung maupun tak langsung berpengaruh pada user experience.

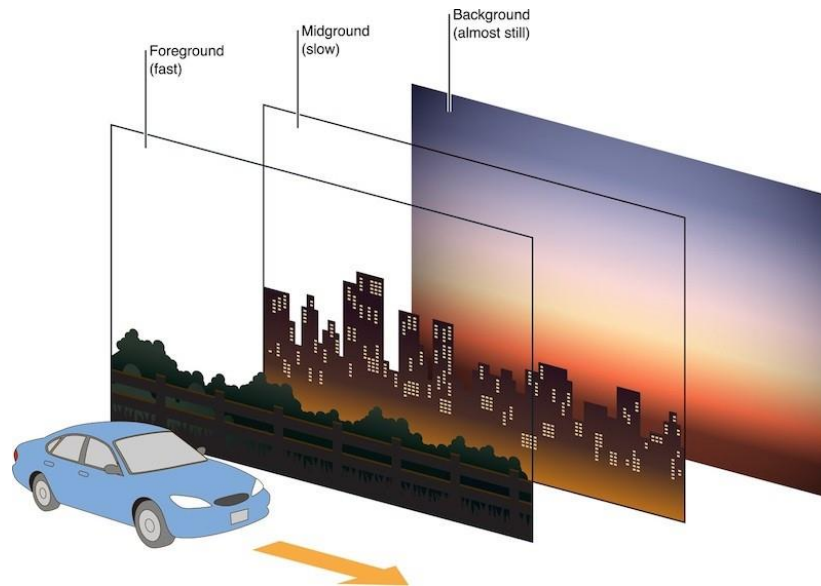
Ikhwatika F. (2016) mengutip dari Zettl (1999, dalam Li dan Yeh, 2010) bahwasannya estetika visual dibutuhkan untuk menghasilkan pesan akhir dalam interaksi pengguna. Keputusan pengguna dalam menggunakan situs web dipengaruhi secara signifikan oleh estetika visual yang disediakan. Estetika mempengaruhi dua sisi terhadap pengalaman pengguna, yaitu pengalaman yang secara langsung memberikan kepuasan melalui indera manusia (sentuhan, penglihatan, pendengaran dan rasa) dan pengalaman berupa dampak dramatis yang dirasakan melalui hiburan.

### 2.2.3 Parallax Scrolling

Parallax secara umum dapat dijelaskan sebagai perpindahan atau perbedaan dalam posisi semu dari suatu benda yang dilihat di sepanjang dua garis pandang yang berbeda, dan diukur oleh sudut atau sudut semi kemiringan antara kedua garis tersebut (Wikipedia, 2001). Istilah "*parallax*" yang merujuk pada perkembangan digital pertama kali berasal dari efek khusus yang dihasilkan dari teknik khusus dalam grafis komputer yang memberikan kesan visual horizontal *scrolling* dalam *video game* 2D dengan menggunakan kecepatan gerak gambar yang berbeda. Dimana pada umumnya dilakukan dengan membuat *background* game bergerak lebih lambat dari pada *foreground* agar terlihat berjarak.

*Parallax scrolling* adalah efek visual yang menduplikasi kedalaman pada suatu gambar atau layar dua dimensi agar terlihat lebih tiga dimensional. Kedalaman dibentuk dengan membuat *foreground* dan elemen *background* bergulir pada kecepatan yang berbeda (Wood, 2017). Teknik ini berkembang dari teknik

kamera *multiplane* yang digunakan dalam animasi tradisional sejak tahun 1930an. Wood (2017) didalam artikel yang ditulisnya pada situs web *interaction-design.org* menyatakan efek ini pertama kali ditemukan di *game* komputer pada awal tahun 1980an. Pada tahun 1981 *game arcade* "Jump Bug" memiliki elemen desain *parallax* dan juga pada *game* "Moon Patrol" 1982, dimana pada keduanya telah memiliki implementasi *parallax* yang lengkap (World Heritage Encyclopedia; Wood, 2017).



**Gambar 2.2 Ilustrasi Efek Parallax**

Sumber: Wood (2017)

Disampaikan oleh Wood (2017) dalam artikelnya di situs web *interaction-design.org* terdapat 4 metode utama untuk menerapkan desain *parallax* yaitu diantaranya :

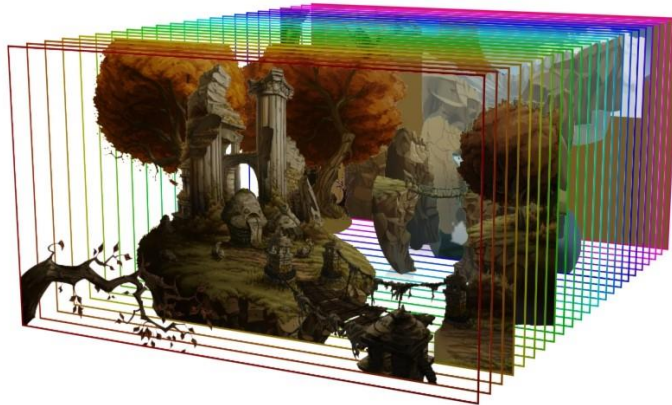
- *Layer Parallax Design*

Jenis desain *parallax* ini bergantung pada tampilan sistem dalam mendukung penggunaan beberapa lapisan *background* yang kemudian dapat digulirkan dengan nilai yang independen. Gulir yang dilakukan dapat berupa gulir vertikal maupun horizontal dan terkait satu sama lain yang akan menghasilkan *parallax* dengan hanya mengubah posisi masing-masing lapisan pada ukuran berbeda ke arah yang sama.

- *Sprite Method for Parallax Design*

Metode ini bekerja dengan mengambil kombinasi gambar dan menggabungkannya ke dalam *pseudo-layering* "sprite" atau pelapisan semu. Dengan memindahkan sudut tampilan untuk kemudian memberikan visibilitas hanya pada satu lapisan atau beberapa lapisan yang tidak dapat dilihat orang lain. Metode ini juga menciptakan efek 3D yang cukup mencolok pada gambar dan menjadikannya tidak *flat*.





**Gambar 2.3 Ilustrasi Layer Scrolling Method**

Sumber: Wood (2017)

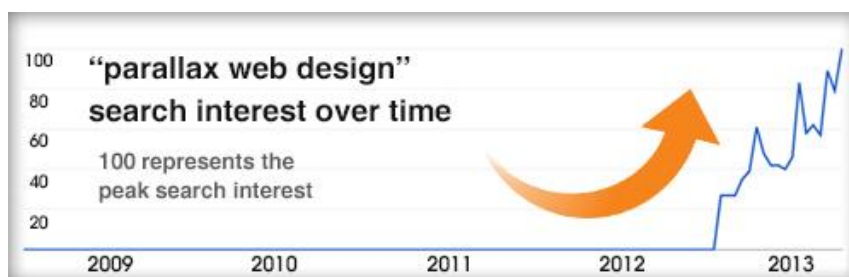
- *Repeat Pattern Animation for Parallax Design*

Metode ini menggunakan tampilan gulir yang terdiri dari individual *tiles* mengambang yang melapisi lapisan *background* yang ditampilkan berulang. Masing-masing bitmap untuk setiap *tile* diberi animasi sehingga menghasilkan efek *parallax*.

- *Raster Method for Parallax Design*

Metode ini mengharuskan anda menggambar garis-garis *pixel* individual, garis *pixel* dalam gambar biasanya digabungkan dan di *refresh* dari urutan paling atas ke bawah dengan sedikit penundaan untuk menghasilkan efek *parallax*. Beberapa rangkaian *raster* dapat dikombinasikan untuk menghasilkan *depth of field* yang lebih kuat.

Dalam desain web, *parallax scrolling* memiliki efek yang sama saat pengguna menggulir halaman. Hal ini memiliki dua efek yaitu pertama, memberikan kesan kedalaman pada halaman dua dimensi dan yang kedua, gerakan relatif yang dihasilkan dapat menahan perhatian mata pengunjung pada halaman web (Wood, 2017). Para perancang web mulai menggabungkan *parallax scrolling* pada tahun 2011 dengan menggunakan HTML5 dan CSS3 (Encyclopedia). Situs web dengan latar belakang *parallax* menjadi strategi yang semakin populer, bahkan menjadi fenomena didalam internet (Brown, 2013).



**Gambar 2.4 Minat Pencarian "Parallax Scrolling" di Internet**

Sumber: Brown (2013)

Dengan para pengembang terus mengeksplorasi cara-cara baru, sehingga menciptakan ketertarikan pengguna situs web saat terlibat pada produk baik secara visual maupun fungsional. Dengan *parallax scrolling* dapat memberikan kesempatan untuk menarik perhatian pengunjung, membuat *user* terkesan, memandu *user* dengan pendekatan *story-telling*, mengajak pengunjung menelusuri seluruh halaman, memancing rasa ingin tahu, mengajak *user* untuk memberikan aksi serta memperkuat kredibilitas situs web dengan tampilan yang inovatif dan interaktif. *Parallax scrolling* sangat efektif untuk mendapatkan perhatian pengguna dengan cepat, belum ada trik desain yang menandinginya (Thomas, 2014).

Terkait hubungan *parallax scrolling* dan *user experience*, Thomas (2014) mengungkapkan bahwa ada banyak diskusi mengenai *parallax scrolling* dan bagaimana pengaruhnya terhadap *user experience*. Ia menyatakan terdapat dua pandangan mengenai hal ini, yaitu pihak yang *pro-parallax* yang merasa bahwa visualitas yang menakjubkan dari efek ini meningkatkan *user experience*. *Parallax* dianggap dapat memandu *user* dan membuat mereka merasa senang. Disisi lain, pihak yang kontra dengan *parallax scrolling* merasa bahwa *parallax scrolling* dapat mengurangi efektifitas web. Dalam perdebatan lama antara estetika dan fungsionalitas, *parallax scrolling* memenangkan poin kecantikan, namun gagal dalam hal fungsionalitas.

Dalam referensi-referensi lainnya pun juga dijelaskan mengenai masalah-masalah yang sama terkait *parallax scrolling* pada *situs web*. Beberapa masalah yang muncul pada web dengan *parallax* yaitu, masalah *load speed* yang lama dikarenakan banyaknya gambar yang digunakan, tidak mendukung SEO dikarenakan biasanya web dengan *parallax scrolling* hanya berupa web dengan satu halaman, penggunaan *parallax* pada halaman berartikel dapat menyebabkan pengalih perhatian bagi pengguna, selain itu *parallax scrolling* tidak berjalan mulus di semua browser dan belum dikembangkan untuk responsive model untuk penggunaan mobile (Brown, 2013; Thomas, 2014; World Heritage Encyclopedia, 2016; Wood, 2017).

#### **2.2.4 Metode Penelitian Kualitatif**

Metodologi adalah acuan yang menjadi dasar pengerjaan suatu pekerjaan yang biasanya dikaitkan dengan pengerjaan penelitian ilmiah. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Chang (2014) bahwa metodologi sering digambarkan sebagai sistem metode dan prinsip dimana salah satunya dalam melakukan penelitian. Metodologi adalah cara untuk melakukan penelitian, sedangkan metode sendiri dapat diartikan sebagai suatu prosedur atau langkah-langkah spesifik yang harus dijalankan dalam melakukan penelitian (Wahyuni, 2015). Seperti yang dikutip oleh Prastowo (2016) dari Hadari Nawawi dan Mimi Martini (1996:71), metode dapat diartikan sebagai suatu rangkaian cara yang sistematis dalam menggali kebenaran ilmiah. Diharapkan dengan menggunakan metode yang relevan dapat menghindari penelitian dengan cara kerja yang spekulatif dan bersifat *trial and error*.

Berikutnya (Prastowo, 2016) juga menjelaskan bahwa penelitian adalah bentuk khusus metodologi ilmiah. Seperti yang dikutip dari sumber yang digunakan olehnya, dapat dijelaskan bahwa penelitian adalah pekerjaan ilmiah yang harus dilakukan secara sistematis, objektif, teratur dan tertib sebagai suatu cara untuk mendapatkan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan dan bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah ataupun untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Maka dapat dijelaskan secara keseluruhan bahwa metode penelitian adalah suatu prosedur kerja atau cara dalam melakukan penelitian pada level praktis yang bersifat sistematis, teratur dan tertib, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah untuk menyelesaikan suatu masalah guna menemukan kebenaran yang bersifat objektif (Prastowo, 2016). Metode penelitian memiliki wilayah kajian yang cukup luas dimana tidak hanya berkaitan dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data namun juga berbagai teknik penelitian (teknik perumusan masalah atau hipotesis penelitian, teknik sampling, dan teknik analisis data) (Bandur, 2014).

Terdapat dua metode penelitian yang pada umumnya digunakan, yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Kedua tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan serta memiliki perbedaan dari karakteristik masing-masing. Beberapa uraian perbedaan dari kedua metode ini dapat dilihat pada tabel Tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Perbedaan penelitian kualitatif dan kuantitatif**

<b>Penelitian Kualitatif</b>	<b>Penelitian Kuantitatif</b>
Penelitian kualitatif adalah untuk mengembangkan teori	Penelitian kuantitatif untuk menguji teori
Pendekatan kualitatif menggunakan banyak realita yang hanya dapat dipahami dengan konstruksi psikologi-sosial.	Pendekatan kuantitatif hanya memiliki satu realita yang diciptakan dengan membagi dan mempelajari suatu entitas.
Pendekatan kualitatif memiliki independensi diantara subjek pengetahuan dan pengetahuan itu sendiri.	Pendekatan kuantitatif meyakini bahwa kebenaran objektifitas tercipta karena subjek pengetahuan dapat dipelajari diluar dari pengetahuan tersebut.
Penelitian kualitatif bersifat induktif	Penelitian kuantitatif bersifat deduktif
Dalam penelitian kualitatif, tidak diperlukan adanya hipotesis untuk memulai penelitian.	Semua penelitian kuantitatif membutuhkan hipotesis sebelum penelitian dapat dimulai.

Sumber: Wahyuni (2015)

Karakter khusus pada penelitian kualitatif yang membedakan dari penelitian kuantitatif yaitu, upaya yang dilakukan adalah untuk mengungkap keunikan individu, kelompok atau masyarakat secara komprehensif dan rinci (Basrowi and Suwandi, 2008). Beberapa penjabaran lain mengenai karakteristik penelitian kualitatif dijelaskan oleh (Wahyuni, 2015) didalam bukunya, yaitu diantaranya :

- Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa kata atau gambar dan biasanya bukan berupa angka. hal ini termasuk transkrip wawancara, catatan lapangan, foto, kaset video, dokumen pribadi, memo dan catatan resmi lainnya. Peneliti kualitatif melakukan analisis data dengan segala kekayaannya dan sedekat mungkin dengan bentuk yang mereka catat, rekam atau transkripsikan. Tak ada yang dianggap tepat, peneliti kualitatif harus bisa memberikan penjelasan atau argumentasi yang baik.
- Peneliti kualitatif lebih memperhatikan proses daripada hanya sekedar pada hasil atau produk.
- Peneliti kualitatif cenderung menganalisis datanya secara induktif. Mereka tidak mencari data atau bukti untuk membuktikan atau membantah suatu hipotesis. Proses analisis data seperti bentuk corong, beberapa hal terbuka di awal (di atas) dan lebih terarah dan spesifik di bagian bawah.
- "Makna" mejadi perhatian penting di penelitian kualitatif. Peneliti kualitatif memperhatikan apa yang disebut perspektif partisipan. Dengan mempelajari perspektif para partisipan, peneliti kualitatif menerangi dinamika didalam sebuah situasi yang seringkali tidak terlihat oleh orang luar.
- Peneliti kualitatif sangat memperhatikan dan memastikan mereka menangkap perspektif secara akurat. Meskipun ada beberapa kontroversi mengenai prosedur pengambilan video atau foto yang sering digunakan, cara ini cukup merefleksikan perhatian dalam menangkap cara orang lain dalam menafsirkan makna seakurat mungkin. Tujuan utamanya adalah meningkatkan reliabilitas penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan prosedur-prosedur kuantifikasi (Basrowi and Suwandi, 2008). Metode penelitian kualitatif dikembangkan dalam ilmu sosial untuk memungkinkan peneliti mempelajari fenomena sosial dan budaya. Menggunakan pendekatan induktif dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman seseorang atau suatu kelompok .

Lebih jauh, (Basrowi dan Suwandi, 2008) menjelaskan bahwa melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, sehingga dapat turut berempati dengan apa yang dirasakan oleh mereka. Dalam bukunya yang lain, (Prastowo, 2017) menjelaskan pernyataan Moleong (2006) bahwa penelitian kualitatif memiliki maksud untuk memahami mengenai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (presepsi, motivasi, perilaku, tindakan dan lainnya) secara holistik atau menyeluruh.

Penelitian kualitatif mulai dikenal di tahun 1970an. Dan hingga saat itu masih dimarginalkan sebagai disiplin ilmu antropologi dan sosiologi. Selama tahun 1970an dan 1980an, penelitian kualitatif mulai digunakan dalam disiplin lain, dan mulai banyak digunakan pada banyak bidang lainnya. Konsentrasi terbesar pada penelitian kualitatif muncul pada bidang "*customer product industry*" selama periode tersebut. Pada akhir 1980-an dan 1990-an, setelah terlepas dari kritik dari sisi pendukung penelitian kuantitatif, bersamaan dengan itu media tradisional secara perlahan menghabiskan selama satu dekade, mengembangkan metode baru dalam penelitian kualitatif, untuk mengatasi masalah yang dirasakan dengan reliabilitas dan mode analisis data yang dirasa tidak tepat (Wahyuni, 2015).

Dalam bukunya, (Basrowi and Suwandi, 2008) mengungkapkan bahwa setidaknya ada dua alasan yang mendasari perlunya melakukan penelitian kualitatif, yaitu diantaranya :

- Pertama, adalah sifat dari masalah yang diangkat yang mengharuskan menggunakan penelitian kualitatif. Misalnya, penelitian yang bertujuan untuk menemukan sifat atau pengalaman seseorang/kelompok dalam suatu fenomena
- Kedua, adalah tujuan dari penelitian yaitu untuk memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang ada. Dengan demikian diharapkan penelitian kualitatif dapat memberikan penjelasan yang terperinci tentang fenomena yang sulit disampaikan dengan metode kuantitatif.

Dalam pengimplementasiannya, penelitian kualitatif memiliki beberapa pendekatan yang dapat digunakan. Pendekatan-pendekatan ini merupakan suatu cara umum dalam berfikir untuk mengatur jalannya penelitian kualitatif tersebut. Pendekatan ini yang kemudian akan menjelaskan secara implisit maupun eksplisit mengenai peran dari peneliti, tujuan dari penelitian kualitatif dan metode untuk analisis data. Di dalam buku yang sama Wahyuni (2015) menyebutkan setidaknya ada tujuh jenis pendekatan dalam penelitian kualitatif yaitu :

- Etnografi, adalah area yang sangat luas dengan banyaknya praktisi dan metode pada jenis penelitian ini. Pemahaman etnografi dikembangkan melalui eksplorasi jarak dekat ke beberapa sumber data. Untuk studi kualitatif menjadi etnografi, harus ada interpretasi data sosial budaya. Etnografi didefinisikan melalui data yang diinterpretasikan bukan dengan cara pengumpulannya.
- Deskriptif/Fenomenologis, adalah jenis penelitian yang menekankan fokus pada pengalaman subyektif dan interpretasi masyarakat terhadap dunia dengan menggambarkan struktur pengalaman saat mereka mempresentasikan diri mereka pada kesadaran tanpa memikirkan teori, deduksi, atau asumsi dari disiplin lain. Dalam buku lain dijelaskan bahwa studi ini bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai

kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial untuk ditarik kepermukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model atau gambaran tentang kondisi, situasi ataupun fenomena tertentu (Bungin, 2007).

- Penelitian Historis, Penelitian historis adalah pengumpulan sistematis dan evaluasi objektif terhadap data yang berkaitan dengan kejadian masa lalu untuk menguji hipotesis mengenai sebab, akibat, atau kecenderungan kejadian yang dapat membantu menjelaskan kejadian saat ini dan mengantisipasi kejadian di masa depan (Gay, 1996 dalam Bungin (2007)).
- Studi Kasus, Robert K. Yin (dalam Wahyuni (2015)) mendefinisikan metode penelitian studi kasus sebagai penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Metode studi kasus digunakan untuk membangun teori, untuk menghasilkan teori baru, menentang atau menantang suatu teori, untuk menjelaskan situasi, untuk menerapkan dasar untuk menerapkan solusi terhadap situasi, untuk mengeksplorasi, atau untuk menjelaskan suatu objek atau fenomena.
- Hermeneutika (*hermeneutics*), dalam bidang penelitian kualitatif, istilah ini memegang konotasi "interpretasi". Saat ini, hermeneutika telah banyak digunakan di bidang psikologis dan studi agama. Hermeneutika di bidang penelitian kualitatif merupakan cara analisis yang digunakan untuk menafsirkan artefak.

(Basrowi and Suwandi, 2008) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang sama sekali belum diketahui maupun untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui. Selain itu, juga dapat pula memberikan rincian yang kompleks tentang fenomena yang sudah diungkapkan oleh metode kuantitatif.

### **2.2.5 Pengumpulan Data Kualitatif**

Pengumpulan data dan analisis data tentunya menjadi tahapan yang penting dalam penelitian kualitatif, pada tahapan ini peneliti harus dapat menentukan metode yang tepat untuk pengumpulan data. Selain itu juga harus disesuaikan dengan situasi aktual dalam penelitian, dimana metode yang dipilih adalah yang paling efektif untuk memberikan data yang dibutuhkan. Dimana, data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat menjawab pertanyaan atau masalah yang diangkat (Maxwell, 2012).

Dalam bukunya, Wahyuni (2015) menyampaikan mengenai pernyataan Maykut dan Morehouse (1994:46) bahwa, data dari penelitian kualitatif paling sering adalah berupa kata-kata atau tindakan orang. Maka dari itu diperlukan

metode yang memungkinkan peneliti untuk bisa menangkap bahasa dan perilaku individu.

Wahyuni (2015) juga menjelaskan bahwa data yang didapat dalam pengkomunikasiannya mengharuskan peneliti membuat proses studi dapat diakses dan ditulis secara deskriptif. Diharapkan, pengetahuan yang tidak eksplisit dapat dikomunikasikan melalui penggunaan deskripsi yang penuh dan kental. Sesuai pemaparan oleh Bungin (2007) mengenai data kualitatif yang diungkapkan dalam bentuk kalimat serta uraian-uraian, bahkan dapat berupa cerita pendek dan bersifat sangat subjektif.

Dalam penelitian kualitatif, Prastowo (2017) dalam bukunya yang lain menyebutkan ada tiga teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu *participant observation*, *in-depth interview*, dan *documentations*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Maykut dan Morehouse (1994 dalam Wahyuni (2015)) bahwa cara pengumpulan data formulir yang paling berguna adalah observasi partisipan dan *in-depht inteview*, wawancara kelompok dan pengumpulan dokumen yang relevan. Dimana data observasi dan wawancara dikumpulkan melalui catatan lapangan atau rekaman audio wawancara, yang kemudian digunakan dalam analisis data.

#### **2.2.5.1 Observasi**

Observasi berguna untuk menghasilkan deskripsi mendalam mengenai organisasi atau suatu kejadian. Observasi meningkatkan pemahaman yang mendalam dan kaya terhadap fenomena, situasi dan atau *setting* serta perilaku peserta dalam situasi tersebut. Juga memberikan dasar bagi pengembangan teori dan hipotesis (Wahyuni, 2015).

Sutrisno Hadi (1987:136 dalam Prastowo (2017)) menerangkan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Dimana peneliti melihat mengamati secara visual sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan *observer*. Teknik observasi menjamin proses pengukuran (evaluasi) itu tanpa merusak atau mengganggu kegiatan-kegiatan dari individu yang diamati (Basrowi and Suwandi, 2008). Dalam bukunya, Basrowi dan Suwandi (2008) membedakan observasi dari proses pengumpulan data (*participant* dan *non-participant observation*) dan instrumentasinya (*observasi terstruktur* dan *tidak terstruktur*).

##### **(a) Participant Observation**

Observasi partisipan merupakan salah satu teknik pengamatan yang paling lazim digunakan dalam penelitian kualitatif (Prastowo, 2016). Namun juga merupakan metode yang paling merepotkan. Dimana mengharuskan peneliti untuk menjadi peserta dalam budaya atau konteks yang sedang diamati (Wahyuni, 2015). Dengan ini maka data yang diperoleh lebih tajam dan lengkap, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (Basrowi and Suwandi, 2008). Merupakan metode

pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan langsung (Bungin, 2007).

**(b) Non-participant Observation**

Dalam observasi ini peneliti hanya sebagai pengamat independen. Pengumpulan data dengan cara ini tidak akan mendapatkan data yang mendalam dan tidak sampai pada tingkat makna (Basrowi and Suwandi, 2008). Pada observasi ini pengamat harus mampu secara pribadi mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek (Bungin, 2007). Observasi non-partisipasi dibedakan dari observasi partisipasi dengan berbagai cara. Pertama, dalam pengamatan tidak langsung seorang pengamat biasanya tidak langsung mencoba menjadi peserta. Kedua, pengamatan tidak langsung menunjukkan pandangan yang lebih objektif. Ketiga, pengamatan tidak langsung cenderung lebih fokus daripada observasi partisipan, juga cenderung tidak selama observasi partisipan (Wahyuni, 2015).

**(c) Structured Observation**

Observasi terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan secara sistematis, karena peneliti telah mengetahui aspek-aspek apa saja yang relevan dengan masalah serta tujuan penelitian. Peneliti dapat mempersiapkan pedoman pengamatan secara detail sekaligus menyediakan tabel *check list* yang bisa digunakan sebagai pedoman pengamatan (Basrowi and Suwandi, 2008).

**(d) Non-structured Observation**

Sebaliknya, observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan di observasi (Basrowi and Suwandi, 2008). Pada observasi ini pengamat harus mampu secara pribadi mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek (Bungin, 2007).

Dalam bukunya, Bungin (2007) menyatakan bahwa suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian apabila memiliki kriteria dimana pengamatan telah direncanakan secara serius, pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, pengamatan dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proposisi umum dan bukan dipaparkan sebagai suatu yang hanya menarik perhatian, dan terakhir pengamatan harus dapat dicek dan dikontrol mengenai keabsahannya. Selain itu, ia juga menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengamatan, yaitu apa yang hendak diamati, bagaimana mencatat pengamatan, alat bantu pengamatan dan bagaimana mengatur jarak antara pengamat dan objek pengamatan.



### 2.2.5.2 Wawancara

Sugiyono (2007 dalam Prastowo (2017)) menjelaskan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Tujuan wawancara adalah untuk menyelidiki gagasan pewawancara tentang fenomena yang diteliti. Data dapat direkam dalam berbagai cara termasuk stenografi, rekaman audio atau video atau catatan tertulis (Wahyuni, 2015).

Sebenarnya jenis teknik wawancara yang bisa digunakan dalam penelitian kualitatif bukan hanya *in-depht intevew*, namun kecenderungan jenis wawancara itulah yang digunakan para peneliti kualitatif (Prastowo, 2017). Basrowi dan Suwandi (2008) menyebutkan ada beberapa cara pembagian jenis wawancara, yaitu wawancara pembicaraan informal, pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara, wawancara baku terbuka, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Bentuk wawancara lainnya adalah yang disebutkan oleh Bungin (2007) yaitu wawancara bertahap.

#### (a) Wawancara Pembicaraan Informal

Pertanyaan bergantung pada spontanitas pewawancara dalam mengajukan pertanyaan. Pertanyaan dan jawabannya berjalan seperti pembicaraan biasa dalam kehidupan sehari-hari.

#### (b) Pendekatan Menggunakan Petunjuk Umum Wawancara

Jenis wawancara ini mengharuskan pewawancara membuat kerangka dan garis besar pokok pertanyaan dalam wawancara, namun tak harus ditanyakan secara berurutan. Petunjuk hanya berisi petunjuk secara garis besar proses wawancara untuk menjaga agar pokok-pokok yang direncanakan dapat tercakup seluruhnya.

#### (c) Wawancara Baku Terbuka

Jenis wawancara ini menggunakan seperangkat pertanyaan baku, kata-kata dan penyajiannya sama untuk setiap responden. Digunakan jika dipandang sangat penting untuk mengurangi variasi yang bisa terjadi antar masing-masing responden. Wawancara ini bermanfaat dilakukan jika yang diwawancarai cukup banyak jumlahnya.

#### (d) Wawancara Terstruktur Dan Tidak Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancarnya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan yang diajukan. Bertujuan mencari jawaban hipotesis. Semua subjek dipandang mempunyai kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Wawancara tak terstruktur memiliki ciri kurang diinterupsi dan abiter. Diguankan untuk menemukan informasi yang bukan baku atau informasi tunggal.

#### **(e) Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam, secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan social yang relative lama. Dengan demikian, kekhasan wawancara mendalam adalah keterlibatannya dalam kehidupan informan. Sesuatu yang amat berbeda dengan metode wawancara lainnya adalah bahwa wawancara mendalam dilakukan berkali-kali dan membutuhkan waktu yang lama bersama informan dilokasi penelitian (Bungin, 2007). Wawancara mendalam berbeda dengan pengamatan langsung terutama pada sifat interaksi (Wahyuni, 2015).

#### **(f) Wawancara Bertahap**

Bentuk wawancara ini sedikit lebih formal dan sistematis bila dibandingkan dengan wawancara mendalam, tapi masih jauh dari wawancara sistematis. Wawancara terarah dilaksanakan secara bebas dan juga mendalam, tetapi kebebasan ini tetap tidak terlepas dari pokok permasalahan yang akan ditanyakan kepada responden dan telah dipersiapkan sebelumnya (Bungin, 2007).

### **2.2.5.3 Dokumentasi**

Dokumen dapat dipahami sebagai, setiap catatan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa masa lalu, baik yang dipersiapkan ataupun tidak (Prastowo, 2017). Cara ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan (Basrowi and Suwandi, 2008). Pada intinya metode dokumenter adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Sifat utama dari data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu. Kumpulan data bentuk tulisan ini disebut dokumen dalam arti luas termasuk monument, artefak, foto, tape, microfilm, disc, cd, hardisk, flasdisk dan sebagainya (Bungin, 2007).

### **2.2.5.4 Triangulasi**

Kegunaan penggunaan teknik triangulasi dalam pengumpulan data adalah untuk menjadikan data yang kita peroleh lebih konsisten, tuntas, dan pasti (Prastowo, 2017). Bungin (2007) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan salah satu cara paling penting dan mudah dalam uji kebasahan data hasil penelitian yang dapat dilakukan dengan melakukan triangulasi kejujuran peneliti, metode, teori atau sumber data.

#### **(a) Triangulasi kejujuran peneliti**

Dilakukan untuk menguji kejujuran, subjektifitas, dan kemampuan merkeam data oleh peneliti dilapangan. Dilakukan dengan cara, meminta

bantuan peneliti lain melakukan pengecekan langsung, wawancara ulang, serta merekam data yang sama dialapangan.

**(b) Triangulasi dengan sumber data**

Dilakukan dengan membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda dalam metode kualitatif. Hasil dari perbandingan yang diharapkan adalah berupa kesamaan atau alasan-alasan terjadinya perbedaan.

**(c) Triangulasi dengan metode**

Dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data, apakah informasi yang didapat dengan metode interview sama dengan metode observasi dan sebaliknya. Apabila berbeda peneliti harus dapat menjelaskan perbedaan itu, tujuannya adalah untuk mencari kesamaan data dengan metode yang berbeda.

**(d) Triangulasi dengan teori**

Dilakukan dengan menguraikan pola, hubungan dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari tema atau penjelasan pembandingan. Apabila peneliti gagal menemukan informasi yang cukup kuat untuk menjelaskan kembali informasi yang telah diperoleh, justru peneliti telah mendapati bukti bahwa derajat kepercayaan hasil penelitian peneliti sudah tinggi.

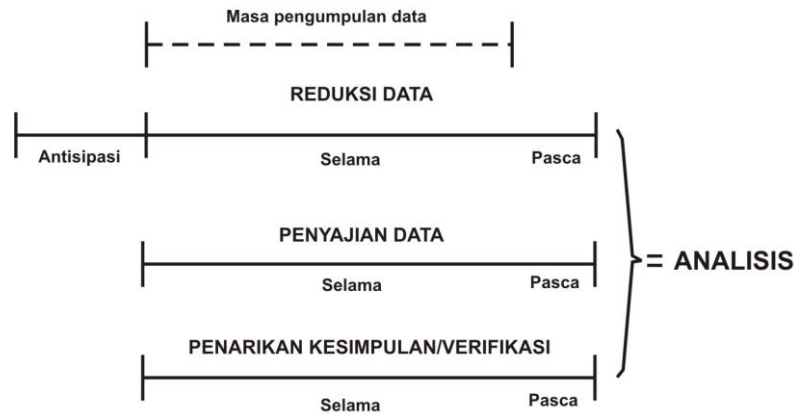
**2.2.6 Analisis Data Kualitatif**

Setiap studi kualitatif memerlukan keputusan tentang bagaimana analisis akan dilakukan. Prinsip dasar penelitian kualitatif adalah, analisis data harus dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data (Coffey & Atkinson, 1996, dalam Maxwell (2012)). Pengumpulan data merupakan jantung penelitian kualitatif dan analisis data merupakan jiwanya. Data mentah yang telah dikumpulkan peneliti tak akan berguna jika tidak dianalisis (Basrowi and Suwandi, 2008).

Analisis data dalam metode penelitian kualitatif dilakukan secara terus menerus dari awal hingga akhir penelitian secara induktif dan mencari pola, model, tema, serta teori. Prosesnya berbentuk siklus, yang didalamnya terlihat sifat interaktif pengumpulan (koleksi) data dengan analisis data (Prastowo, 2017). Analisis data merupakan usaha (proses) memilih, memilah, membuang, menggolongkan data (Basrowi and Suwandi, 2008).

**2.2.6.1 Analisis Model Miles dan Huberman**

Menurut Miles dan Huberman (2007 dalam Prastowo (2017)), analisis data kualitatif adalah suatu proses analisis yang terdiri dari 3 alur kegiatan yang terjadi bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



**Gambar 2.5 Komponen-komponen Analisis Data : Model Alir**

Sumber: Prastowo (2017: 242) diadaptasi dari Miles dan Huberman (2007 : 18)

Berdasarkan gambar diatas, dapat kita lihat bahwa proses analisis data pada penelitian kualitatif telah dimulai sejak masa pengumpulan data hingga setelah selesai pengumpulan data dilakukan. Selain itu, harus dilakukan antisipasi sebelum pelaksanaan langkah reduksi data. Jadi, data sebelum benar-benar terkumpul antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu kita memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian dan pendekatan pengumpulan data yang kita pilih.

**(a) Reduksi data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan pengtransformasian data kasar dari awal sampai akhir penelitian. Reduksi merupakan bagian dari analisis, bukan terpisah. Fungsinya untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi sehingga interpretasi bisa ditarik. Dalam proses reduksi ini peneliti mencari data yang benar-benar valid.

**(b) Penyajian data**

Merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Dalam proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori atau pengelompokan yang menunjukkan tipologi yang ada sesuai dengan rumusan masalahnya.

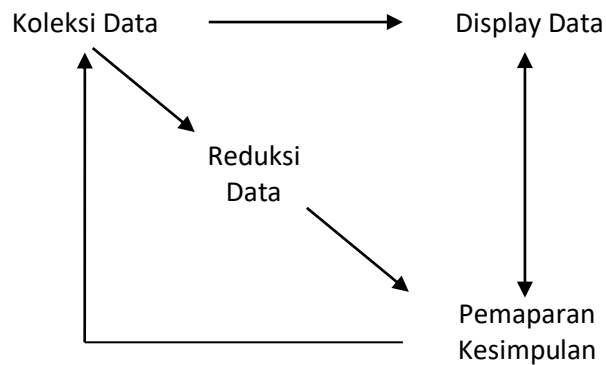
Masing-masing tipologi terdiri atas sub-sub tipologi yang bisa jadi merupakan urutan-urutan, atau prioritas kejadian. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan display data secara sistematis, agar lebih mudah untuk dipahami interaksi antar bagiannya dalam konteks yang utuh. Dalam proses ini, data diklasifikasikan berdasarkan tema-tema inti.

**(c) Penarikan kesimpulan**

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin.

Dalam tahap ini peneliti membuat rumusan proporsisi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelompokan data yang telah terbentuk, dan proposisi yang telah dirumuskan. Langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap, dengan temuan baru yang berbeda dari temuan yang sudah ada.

Berdasarkan uraian diatas, langkah analisis data dengan pendekatan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.6 Analisis Data Model Interaktif Dari Miles dan Hubberman (1994)**

Sumber: Basrowi dan Suwandi (2008: 210)