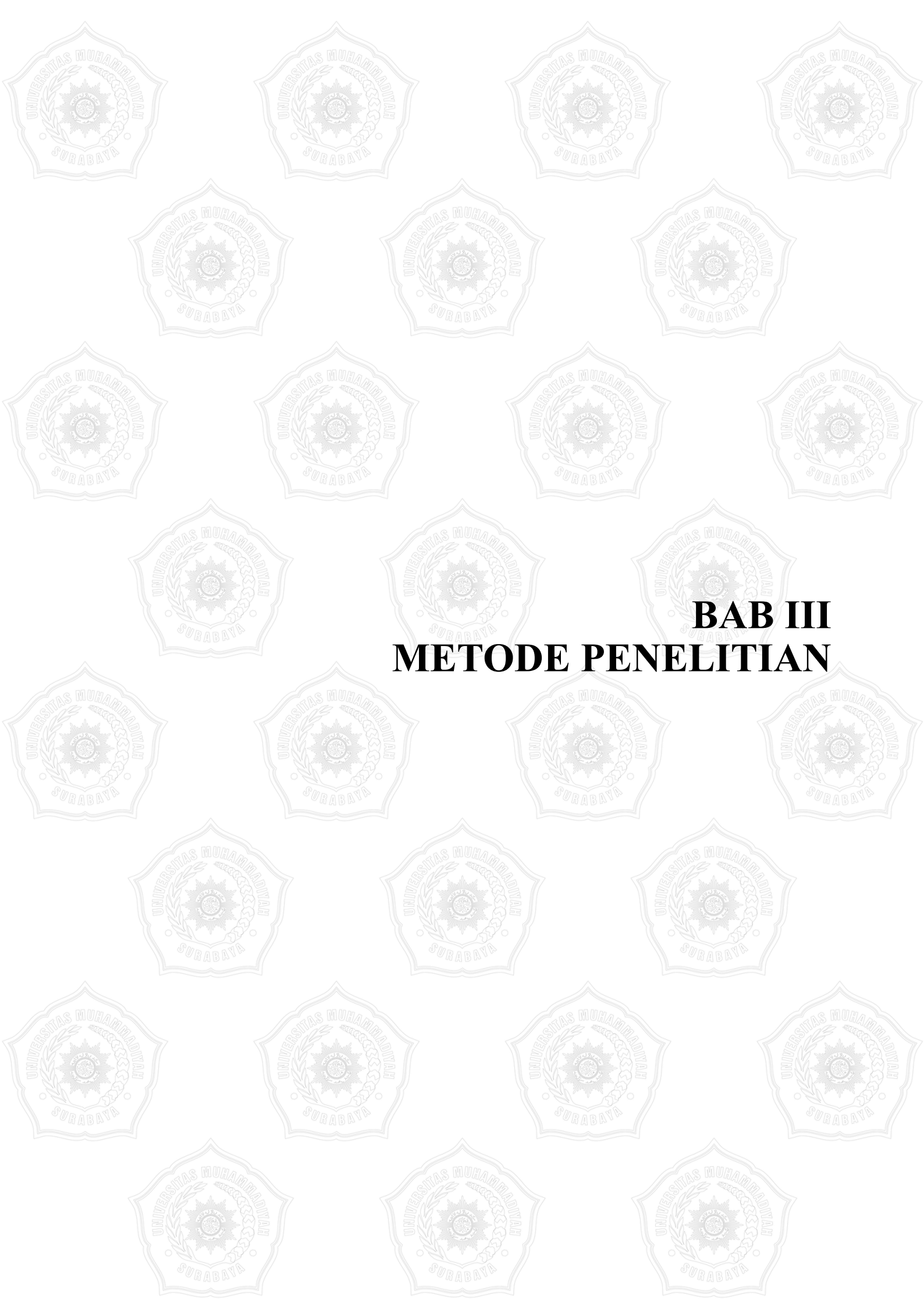




BAB III

METODE PENELITIAN

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menurut (Muhadjir, 1996) yang membedakan metodologi penelitian dan metode penelitian yaitu, metodologi penelitian membahas konsep teori dari berbagai metode, serta kelebihan dan kekurangannya, yang kemudian dalam karya ilmiah dilanjutkan dengan memilih metode yang sesuai. Sementara itu, metode penelitian menjelaskan secara teknis mengenai metode-metode yang sebenarnya digunakan dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan teknik pengumpulan datanya, penelitian metode penelitian dibedakan menjadi 2, yaitu metode kuantitatif (menggunakan alat baku seperti kuesioner atau survei dengan cara pengambilan sampel terhadap responden) dan metode kualitatif (observasi langsung, wawancara mendalam, atau catatan alami terhadap beberapa responden).

Tabel 3.1 Perbedaan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif

NO	Aspek	Metode Penelitian	
		Kuantitatif	Kualitatif
1.	Sifat data yang dikumpulkan	Data berupa angka yang bisa diukur	Data berupa deskripsi kata-kata yang lengkap mencakup makna logis dan etis
2.	Hasul penelitian utama	Menghasilkan hukum umum yang dapat diprediksi	Menghasilkan deskripsi khusus
3.	Jenis data yang dianalisis	Menganalisis data berbentuk kategori atau skala	Menganalisis data penting dari topik yang dikaji
4.	Teknik pengumpulan data	Menggunakan kuesioner atau survey bersample dan terencana	Melakukan observasi langsung atau wawancara mendalam yang bersample dan terencana.
5.	Asumsi teoritis	Memandang realita sebagai satu kesatuan	Memandang bahwa realita bersifat lapisan dan harus dilihat secara utuh dan mendalam.

Sumber: (Muhadjir, 1996)

Berdasarkan penjabaran ke lima aspek dalam metode penelitian diatas, maka penelitian ini memiliki karakter deskriptif eksploratif menggunakan metode mixed methods, mengintegrasikan analisis kuantitatif untuk hubungan yang dapat diukur dan pendekatan kualitatif untuk mencari pemahaman lebih. Dengan menggunakan metode kuantitatif, hubungan ini dievaluasi secara objektif melalui instrumen kuesioner dan analisis statistik untuk mengetahui seberapa besar kualitas fisik, aksesibilitas dan keterhubungan area pesisir mempengaruhi pola aktivitas, interaksi sosial, serta tingkat keterikatan pengunjung dengan lokasi tersebut. Sementara itu, pendekatan kualitatif dipakai untuk menggali secara mendalam pengalaman dan pandangan pengunjung tentang ruang tepi laut.

3.1 Metode Penelitian Campuran

Metode penelitian campuran merupakan penggabungan proses pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, yang didasarkan pada asumsi bahwa penggabungan tersebut memberikan pemahaman mendalam terhadap teori dan objek penelitian. Berdasarkan jenis penelitian campuran, penulis memilih pendekatan eksploratori yang termasuk dalam model sekuensial. Desain penelitian ini adalah bentuk penelitian campuran yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data kualitatif terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif (Putra, 2012). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menemukan karakteristik *edges* dan persepsi pengunjung secara mendalam, kemudian pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperkuat persepsi pengunjung melalui skala likert.



Gambar 3.1 Desain Tipe Exploratory

Sumber: Analisa Penulis (2025)

3.2 Aspek Penelitian

Aspek penelitian merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui karakteristik *edges* sebagai penunjang citra kota di Kawasan *edges*. Aspek ini didapatkan melalui kajian teori pada bab sebelumnya. Pengumpulan data observasi digunakan untuk menyesuaikan objek penelitian agar sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan. Yang kemudian diproses menjadi bentuk perancangan Kawasan wisata yang sesuai dengan *karakteristik* pengunjung. Aspek penelitian tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2 Teori, Sasaran Penelitian dan Aspek Penelitian

NO	Teori yang digunakan	Sasaran Penelitian	Variabel
1.	<i>Edges</i> (Kevin Lynch 1960)	Menganalisis karakteristik <i>edges</i> sebagai ruang transisi antara daratan dan pantai pada Kawasan Taman Hiburan Pantai Kenjerann, yang meliputi kondisi fisik, visual dan fungsi.	Kondisi fisik <i>edges</i> , kualitas visual dan fungsi <i>edges</i> sebagai ruang publik

Sumber: (Analisis Penulis, 2025)

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Indikator Penelitian

Tabel 3.3 Teori Penelitian

Teori Penelitian	Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator
<i>Edges</i>	Kondisi Fisik	Jalur pedestris	Kenyamanan jalur pedestrian
		Tempat duduk	Ketersediaan serta pengaturan tempat duduk di area <i>edges</i>
		Pagar	Tahan lama dan safety
	Kualitas Visual	View/pandangan ke arah laut	Keterbukaan pandangan ke arah pantai Tampilan visual <i>edges</i> dan batas kawasan
		Vegetasi	Peran vegetasi dalam memberikan kenyamanan visual dan keteduhan kawasan

Teori Penelitian	Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator
			Intensitas pengunjung di area <i>edges</i>
			Fleksibilitas ruang <i>edges</i> untuk berbagai aktivitas
	Fungsi	Aktivitas pengunjung	Pengaruh aktivitas pendukung (PKL, pertunjukan) terhadap kenyamanan dan keramaian kawasan

Sumber: Analisa Penulis (2025)

3.3.2 Dokumentasi Lapangan

Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai instrumen pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan memberikan bukti visual mengenai kondisi fisik tepi pantai dan aktivitas ruang tepi pantai.

3.3.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Data penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu, data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari pengamatan langsung pada objek yang dikaji, wawancara dan kuesioner terhadap pengunjung di Taman Hiburan Pantai Kenjeran. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur seperti jurnal, buku dan website terkait.

3.4 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

3.4.1 Observasi

Obervasi dilakukan untuk mengetahui kondisi fisik objek penelitian, sehingga ditemukan data real yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan Kawasan Taman Hiburan Pantai Kenjeran, Surabaya. Data ini dapat digunakan sebagai data pendukung wawancara. Karena bersifat mengamati, maka data observasi dapat menjadi pendukung simpulan masalah penelitian. Berikut merupakan hasil observasi yang dilakukan:

3.4.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara online menggunakan gform terstruktur untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pengaruh *edges* pesisir terhadap kenyamanan dan pengalaman pengunjung kawasan wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran. Berikut beberapa aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan wawancara sebagai berikut:

- a. Wawancara disusun dari hasil observasi yang dilakukan. Dokumen pertanyaan dirancang untuk memastikan bahwa setiap aspek penting terkait *edges* dapat diungkap secara menyeluruh.
- b. Wawancara dilakukan secara online pada tanggal 18-19 Mei 2026 dengan 22 responden menggunakan gform dengan responden umur 15 tahun keatas, yang pernah melakukan aktivitas di Taman Hiburan Pantai Kenjeran. Pengambilan sampel sebanyak 22 mengacu pada pedoman **Suharsimi Arikunto** aturan pengambilan sampel sebesar 10% atau rentang 10% - 15%. Pemilihan responden ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif dari berbagai kalangan yang memiliki respon berbeda terhadap *edges*.
- c. Dokumentasi dilakukan dengan menyimpan alat survei dalam format google form, hasil jawaban dari para responden, serta ringkasan data yang didapatkan melalui *google spreadsheet* sebagai bukti dari proses pengumpulan data awal.
- d. Hasil wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi variabel yang sering muncul dan dijadikan acuan untuk proses selanjutnya.
- e. Analisis dilakukan mulai dari mengumpulkan data responden, membaca hasil responden, melakukan pengelompokan tema kemudian membentuk indikator.
- f. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk tabel dengan kutipan langsung dari responden untuk memberikan data dan gambaran yang jelas. Hasil rekap wawancara terdapat pada lembar lampiran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif

- a. Menentukan populasi dan sampel

Menurut Arikunto polulasi adalah keseluruhan dari objek penelitian, dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa hidup dan sebagainya. Adapun polulasi dalam penelitian ini adalah pengunjung berusia 15 tahun keatas yang sedang atau telah mengunjungi Kawasan Taman Hiburan Pantai Kenjeran.

Populasi diperkirakan sumber dari pengelola wisata sebesar 220 ketika ramai, dilihat dari rata-rata kunjungan hari raya dan liburan. Menurut Arikunto sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Cara menentukan jumlah sampel dari suatu populasi dengan menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

N : Besar Populasi

e : Tingat kesalahan 10% (0.1)

$$\begin{aligned} N &= 220 \\ &= \frac{220}{1 + 220(0.1)^2} \\ &= \frac{220}{1 + 2.5} \\ &= \frac{220}{3.5} \\ &= 62.85 \\ &= \text{Dibulatkan } 63 \end{aligned}$$

Dari target 63 responden, penulis memperoleh 85 responden dari kuesioner yang dilakukan untuk memperoleh data akurat.

- b. Menyusun kuesioner hasil wawancara dan observasi lapangan untuk memperkuat hasil persepsi pengunjung terhadap *edges*. Kuesioner ini menggunakan perhitungan skala likert 1-5, karena mudah dipahami dan digunakan oleh responden maupun peneliti.

Tabel 3.4 Keterangan Likert

Likert	Keterangan
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Analisa Penulis (2026)

- c. Pengumpulan data kuesioner dilakukan mulai rabu 20 Mei – Sabtu 23 Mei 2026, dengan membagikan gform kepada responden yang memenuhi kriteria.
- d. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Tahap pertama menghitung skor per item (rata-rata skor responden) menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Skor Item} = \frac{\text{Total skor semua responden}}{\text{jumlah responden}}$$

Gambar 3.2 Rumus Perhitungan Per Item
Sumber: Analisa Penulis (2025)

Setelah mengitung skor per item dilanjutkan dengan menghitung skor dimensi menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Skor Dimensi} = \frac{\text{Skor seluruh item dalam dimensi}}{\text{Jumlah Item}}$$

Gambar 3.3 Rumus Perhitungan Skor Dimensi
Sumber: Analisa Penulis (2025)

Penilaian skor responden dan skor setiap dimensi dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif berupa rata - rata (mean) untuk menunjukkan kecenderungan dari data hasil kuesioner menggunakan skala likert.

Tabel 3.5 Skala Mean

Mean	Kategori
1.00 – 1.80	Sangat Rendah
1.81 – 2.60	Rendah
3.61 – 3.40	Cukup
3.41 – 4.20	Tinggi
4.21 – 5.00	Sangat Tinggi

Sumber: Analisa Penulis (2025)

- e. Menganalisis mean terbesar dari instrument kuesioner yang akan dijadikan rekomendasi desain untuk Taman Hiburan Pantai Kenjeran untuk memperkuat *edges*.

3.6 Analisis Data Kuantitatif

Pengolahan data kuesioner dilakukan menggunakan perangkat lunak Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Analisis dilakukan

untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, serta untuk mengetahui kecenderungan hubungan antar variabel.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur kemampuan setiap item pertanyaan dalam kuesioner dalam merepresentasikan variabel. Pengujian dilakukan menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment melalui SPSS. Dasar pengambilan uji validitas sebagai berikut:

- Apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka item dinyatakan valid
- Apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid

Dalam penelitian ini jumlah responden 85 orang, sehingga diperoleh nilai derajat kebebasan (df) sebesar 83 dari rumus $df = n-2$. Berdasarkan r tabel tersebut, r tabel yang digunakan sebesar 0.21. Nilai $r \text{ hitung} = \text{pearson correlation}$ pada tabel SPSS.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument penelitian yang mengukur variabel. Pengujian menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui SPSS. Kriteria instrument dinyatakan reliabel adalah sebagai berikut:

- Cronbach's Alpha diatas $0,76 > 0,60$ menurut Bland & Atman
- Cronbach's Alpha diatas $0,76 > 0,70$. menurut Pallant

3.7 Penyajian Data

Data yang telah dikumpulkan akan disajikan dalam bentuk tabel atau naratif dengan indikator yang berasal dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner untuk mengetahui asumsi pengunjung terkait Taman Hiburan Pantai Kenjeran serta kebutuhan pengunjung terhadap rancangan yang akan diterapkan. Selain itu, hasil rancangan dapat menjadi solusi untuk penataan Kawasan wisata untuk memperkuat *edges* dan sesuai dengan perilaku pengunjung. Dari data yang disajikan, akan dibuat model rekomendasi rancangan penataan kawasan wisata sebagai solusi dari masalah yang terjadi.

3.8 Daftar Wawancara

A. Identitas Responden dan pendukung

Tabel 3.6 Daftar Wawancara Identitas Responden

Nama	
Usia	
Asal	
Pertanyaan	Jawab
Seberapa sering anda berkunjung ke Pantai Kenjeran?	
Biasanya datang sendiri atau bersama siapa?	
Berapa lama rata-rata Anda menghabiskan waktu di kawasan ini?	

Sumber: Analisa Penulis (2026)

B. Edges

Tabel 3.7 Daftar Wawancara Edges

Kode	Pertanyaan
E1	Bagaimana kondisi jalur pedestrian di area tepi pantai menurut anda? Apakah nyaman digunakan untuk berjalan?
E2	Bagaimana pendapat Anda mengenai ketersediaan dan penataan bangku serta pagar pembatas di area tepi pantai?
E3	Apakah area tepi pantai memberikan pandangan yang nyaman dan terbuka ke arah laut? Mengapa
E4	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual area tepi pantai dan batas kawasan wisata?
E5	Apakah vegetasi di kawasan tepi pantai sudah memberikan kenyamanan dan keteduhan bagi pengunjung?
E6	Apakah vegetasi yang tersedia sudah cocok dengan lokasi?
E7	Area tepi pantai mana yang paling nyaman dan tidak nyaman untuk beraktivitas? Mengapa?
E8	Bagian tepi mana yang paling sering Anda dekati atau

Kode	Pertanyaan
	hindari? Mengapa?
E9	Menurut anda, apakah kondisi tepi pantai memengaruhi lama kunjungan Anda di sini? Bagaimana?
E10	Bagian tepi pantai mana yang menurut Anda paling hidup? Mana yang paling mati?
E11	Apakah Anda merasa terdorong untuk kembali ke Pantai Kenjeran? Apa alasannya?
E12	Apakah anda merasa terhubung secara emosional (perasaan nyaman) dengan kawasan ini? Dari bagian mana perasaan itu muncul?
E13	Aktivitas yang paling sering dilakukan di tepi pantai?
E14	Fasilitas apa yang sangat kurang?
E15	Tujuan utama kunjungan hari ini apa?
E16	Apakah anda cenderung bergerak menyusuri tepi pantai (taman hiburan pantai kenjeran) atau hanya berhenti di titik tertentu? Kenapa?
E17	Apakah ada bagian tepi pantai yang membuat anda enggan berlama-lama? Faktor apa penyebabnya?
E18	Apa kesan utama yang Anda rasakan saat berada di tepi Pantai Kenjeran?
E19	Menurut Anda, apakah kawasan tepi pantai ini sudah mencerminkan fungsi sebagai taman hiburan?
E20	Apakah area tepi pantai ini terasa memiliki karakter khas dibanding pantai lain? Jelaskan!
E21	Jika Anda mengingat Pantai Kenjeran, bagian apa yang pertama kali terlintas di pikiran Anda?

Sumber: Analisa Penulis (2026)

C. Dasar Penataan kawasan

Tabel 3.8 Daftar Wawancara Dasar Penataan Kawasan

Kode	Pertanyaan
PW1	Menurut Anda, apa yang perlu ditambahkan agar area tepi pantai lebih nyaman dan menarik (fasilitas dan desain)?
PW2	Menurut Anda, apakah keberadaan PKL atau aktivitas hiburan mempengaruhi kenyamanan kawasan tepi pantai?

Kode	Pertanyaan
PW3	Menurut anda, apakah vegetasi di kawasan tepi pantai saat ini sudah memberikan kenyamanan dan keteduhan bagi pengunjung? Jika belum, vegetasi seperti apa yang Anda harapkan?

Sumber: Analisa Penulis (2026)

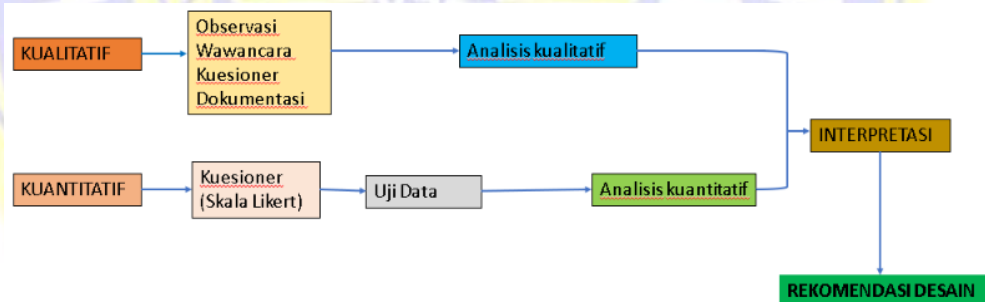
3.9 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3.9 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke-			
		1	2	3	4
1.	Observasi Eksisting				
2.	Observasi lanjutan (Wawancara dan Kuesioner)				
3.	Pengelolaan Data				
4.	Hasil Penelitian				
6.	Artikel Jurnal				

Sumber: Analisa Penulis (2026)

3.10 Bagan Alur Penelitian



Gambar 3.4 Bagan Alur Penelitian

Sumber: Analisa Penulis (2025)

Kesimpulan berdasarkan bagan alur yang sudah dibuat, penulis melakukan penelitian terlebih dahulu yaitu observasi, kemudian hasil observasi di reduksi menjadi bahan untuk wawancara. Setelah melakukan olahdata hasil wawancara, penulis mereduksi menjadi bahan kuesioner sesuai dengan variabel. Penulis mengukur hasil kuesioner menggunakan skala likert untuk menemukan mean tiap item dan dimensi. Setelah itu penulis melakukan uji terhadap tiap variabel menggunakan SPSS. Setelah melakukan uji validitas, realibilitas dan korelasi antar variabel, penulis masuk pada tahap terakhir yaitu rekomendasi desain.

