

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Kerangka metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk meringkas secara komprehensif, dari peristiwa tertentu yang dialami oleh individu atau kelompok. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mendeskripsikan kegiatan, karakteristik, perubahan, hubungan, persamaan dan perbedaan antar fenomena, baik alami maupun buatan (Lambert & Lambert, 2012). Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif merupakan metode yang paling teoritis dibandingkan yang lainnya dan tidak terbebani oleh komitmen teoritis atau filosofis yang sudah ada sebelumnya. Semisal fenomenologi, *grounded theory*, dan etnografi didasarkan pada kerangka metodologis spesifik yang sudah muncul pada disiplin tertentu. Metode ini dapat membantu peneliti dalam menelaah melalui sejumlah representasi data majemuk yang kemudian dijabarkan melalui serangkaian catatan, wawancara, atau rekaman berupa suara maupun foto.

Didukung metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat lebih memahami kondisi rabun jauh pada remaja serta media edukasi berupa komik digital secara lebih mendalam, karya akhir yang lahir dari penelitian ini diharapkan dapat merespon persoalan tersebut. Gambaran mengenai fenomena dan data dari metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif ini berpotensi untuk menghasilkan karya yang relevan sehingga dapat tepat sasaran. Melihat bahwa edukasi kesehatan menggunakan media komik telah berhasil dilakukan sebelumnya, karya akhir dari penelitian ini dapat secara tidak langsung meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga kondisi kesehatan terutama kesehatan mata.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini merupakan komik digital sebagai media edukasi kesehatan mata pada kondisi mata rabun jauh atau miopia. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 15-19 tahun. Responden akan dibatasi 24 orang yang dipilih menggunakan *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2018) *simple random sampling* adalah pengambilan sampel dari

populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun waktu dan tempat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung selama kurang lebih 2 minggu terhitung sejak 1 s.d. 14 Juli 2023 yang dibatasi pada jumlah responden sebanyak 23 orang, berusia mulai dari 15-19 tahun

2. Lokasi Penelitian

Dilakukan di Wilayah Bandung Timur sesuai dengan hasil wawancara dengan refraksi optisi mengenai peningkatan penderita miopia pada remaja akhir di daerah Bandung Timur.

3.4 Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian ini, instrument yang akan digunakan untuk memperoleh data yang valid untuk perancangan media komik digital ini dengan menggunakan wawancara, observasi dan kuesioner.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada refraksi optisi di daerah Bandung Timur mengenai rabun jauh atau miopia mulai dari angka peningkatan miopia dari beberapa tahun kebelakang, tingkatan miopia, persentase penderita baru dan lama, kenaikan *dioptric* pada penderita lama dan baru, serta kasus-kasus yang berkaitan dengan miopia.

2. Observasi

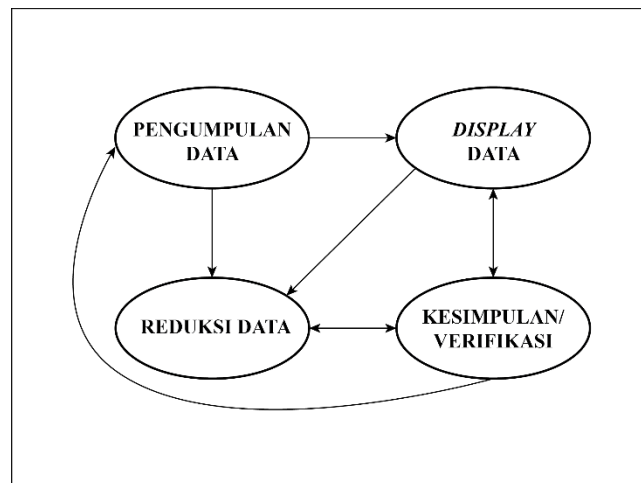
Observasi merupakan proses pemerolehan data informasi dari tangan pertama, dengan cara melakukan pengamatan secara indrawi dan dilakukan secara cermat dan sistematis. Setelah itu dibuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi berlangsung (Sugiyono, 2018). Observasi dilakukan dengan datang langsung ke optik untuk mengetahui peralatan untuk *test* mata dan *layout* ruangan pemeriksaan.

3. Kuesioner

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Kuesioner akan digunakan untuk mengetahui respon awal mengenai kesehatan mata pada remaja dan tingkat pembaca komik digital pada remaja. Kuesioner dilakukan secara online dengan dua alternatif jawaban ‘Ya’ dan ‘Tidak’ (Sugiyono, 2018).

3.5 Analisis Data

Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas. Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif yang berarti penelitian yang dilakukan akan menghasilkan deskripsi secara rinci dan mendalam baik dari segi kondisi, proses, dan hubungan dari setiap hal-hal pokok. Hasil dan kesimpulan yang didapat saat pengambilan data dari berbagai macam sumber akan dijadikan landasan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah tahapan proses analisis data berdasarkan Miles *and* Huberman dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data Menurut Miles *and* Huberman

Sumber: Sugiyono (2018)

1. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuesioner dan studi literatur. Dimana peneliti sebagai instrument kunci dalam pengumpulan data.

2. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum dan mengambil poin-poin yang dirasa penting dan bersangkutan dengan permasalahan yang diperoleh. Dalam proses ini, data hasil data yang telah didapatkan, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal penting dan disusun secara sistematis.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan agar dapat melihat gambaran keseluruhan berupa teks yang bersifat naratif.

4. Kesimpulan atau Verifikasi

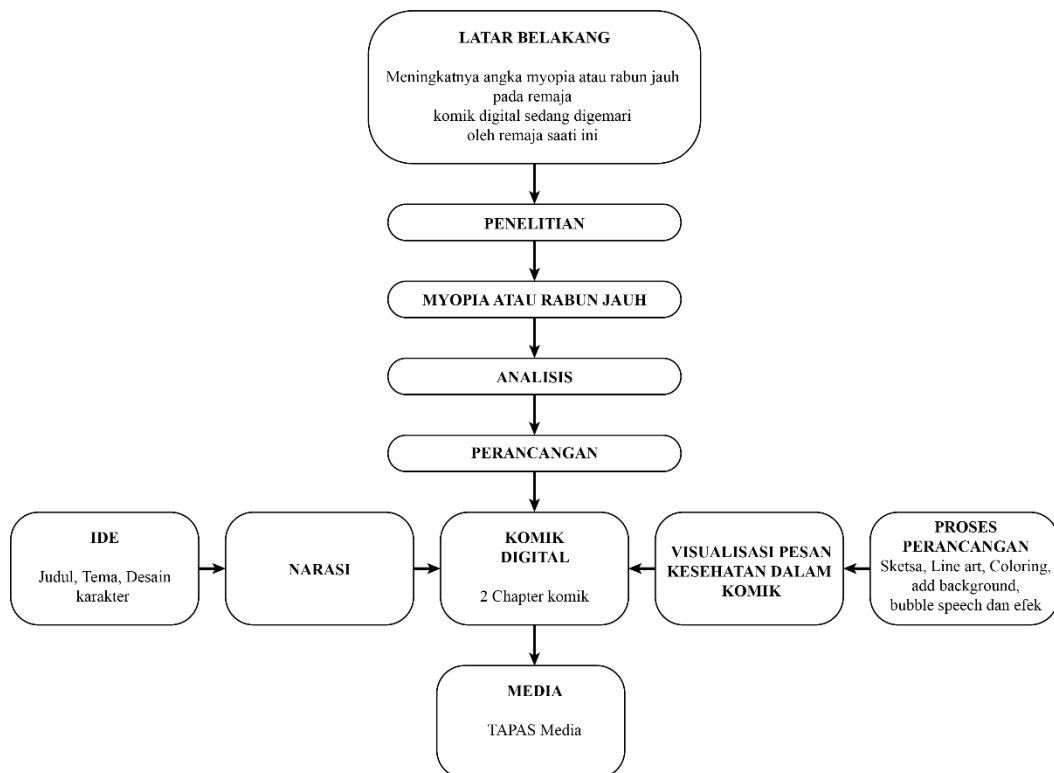
Kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap terakhir dalam proses analisis data. Pada tahap ini, ditarik kesimpulan dari rangkuman data yang telah diperoleh.

3.6 Proses Perancangan

Setelah mendapat data dari proses penelitian, selanjutnya peneliti mulai beranjak pada proses perancangan. Proses perancangan menggunakan pendekatan cerita/narasi. Perancangan berfokus pada *visual storytelling* yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada target dalam rangka mengedukasi kesehatan mata terhadap kondisi rabun jauh. *Visual storytelling* dalam proses perancangan, konsep dasar cerita dibuat berdasarkan literatur dan data pendukung seperti, kesehatan mata pada remaja, kondisi miopia pada remaja, bagaimana cara merawat dan mengurangi kondisi rabun jauh, tipe komik digital yang saat ini digemari, serta genre komik yang disukai saat ini.

Proses mencari data diawal penting dilakukan agar penelitian mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang akan dibahas, didukung dengan data yang mencukupi. Selain mengumpulkan data, peneliti juga mencari referensi visual setelah sebelumnya dipahami melalui kajian pustaka. Referensi yang dicari untuk penelitian ini berupa: postur tubuh pria, wanita, bentuk dan pergerakan mayat serta hantu, lipatan-lipatan baju, efek gerak, pencahayaan, kondisi gelap, serta Kampus UPI di Cibiru beserta sekitarnya. Untuk penyusunan dialog dalam komik, peneliti mencari rujukan referensi dari komik *horror* dalam aplikasi komik digital. Referensi terakhir yang dicari adalah efek *motion graphic*

yang digunakan dalam komik digital untuk menambah kesan hidup dalam komik. Alur kerja penelitian terdapat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Alur Kerja Penelitian

Sumber: (dokumentasi pribadi)

Alur kerja penelitian dilakukan dengan pertama-tama merumuskan latar belakang permasalahan yang akan diangkat dalam perancangan komik digital. Terdapat beberapa fenomena yang digarispawahi yaitu, penderita miopia yang tidak sadar akan kesehatan matanya, bagaimana cara merawat serta menjaga kondisi kesehatan mata, dan tingkat apresiasi komik digital yang sangat baik oleh audiens saat ini. Terdorong dari fenomena diatas, penelitian untuk memahami fenomena mulai dilakukan. Langkah seperti peninjauan literatur dan penyebaran kuesioner mengenai fenomena miopia pada remaja serta komik digital dan genre yang digemari remaja saat ini. Setelah hasil kuesioner dan landasan teoritik awal dirumuskan, penelitian mulai beranjak ketahap analisis, data yang diperoleh kemudian diolah untuk membangun pemahaman agar sesuai dengan perancangan komik digital.

Setelah mendapat gambaran secara lengkap dan cukup mendalam untuk perancangan sebuah komik digital, proses penelitian mulai beranjak pada proses

perancangan. Dimulai dari merancang gagasan besar seperti judul, tema, desain karakter. Selanjutnya merancang konsep ilustrasi dan narasi sebagai kunci utama dari proses eksekusi. Setelah bagian-bagian ini selesai dirampungkan, peneliti mulai masuk pada perancangan komik disesuaikan dengan format komik digital. Mulai dari panel, sketsa, line art, coloring, menambahkan background, *bubble speech* dan teks, efek gerak, efek *motion*, efek suara dan lainnya. Setelah karya komik selesai, selanjutnya karya tersebut akan dipublikasikan dalam sosial media yaitu TAPAS Media untuk menggapai audiens yang lebih luas, khususnya untuk pembaca komik digital dan remaja.