

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mempelajari masalah-masalah yang terjadi secara langsung. Pada kasus ini peneliti mendeskripsikan produk yang dijual pada tempat penelitian berlangsung, dengan menggunakan desain ini penulis dapat menjabarkan masalah secara leluasa. Penelitian ini menggunakan pengembangan konsep berkarya dengan pendekatan *Practice-led Research*. Menurut Hendriyana (2022) *Practice-led Research* merupakan jenis karya ilmiah yang dipublikasikan berdasarkan praktik yang berlangsung, dalam penelitian ini dibutuhkan sebuah penciptaan yang merefleksikan karya baru berdasarkan riset praktik yang dilakukan dengan melewati beberapa tahapan sesuai dengan panduan praktik berkarya. Pada prosesnya peneliti mengumpulkan teori-teori yang relevan untuk menghasilkan sebuah karya. Murwanti (2017) menyatakan bahwa prinsip dan deskripsi dijelaskan sebagai berikut pertama riset diawali dengan pertanyaan, masalah, tantangan yang diidentifikasi dan dibentuk dari kebutuhan praktik. Kedua, strategi riset disampaikan melalui praktik, dengan menggunakan dominasi metodologi dan metode-metode yang spesifik.

3.2 Lokasi dan Objek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Bandung tepatnya Mahidana Jamu. Jalan Ranggamalela No.8, Tamansari, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung Jawa Barat 40116.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti merupakan UMKM Mahidana Jamu yang berada di Bandung dengan melakukan pengamatan mengenai target pasar dan media pemasaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Menurut Syamsudin (2014) teknik observasi merupakan jenis pengumpulan data dengan panca indra untuk mengumpulkan data berdasarkan interaksi yang dilakukan dengan proses pengamatan. Penelitian ini memiliki tahapan observasi meliputi pemilihan tempat penelitian, mendapatkan hasil dari observasi yang akan dilakukan, memfokuskan pengamatan yang akan dilakukan, serta mendeskripsikan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Pengamatan data dikumpulkan menggunakan bantuan alat maupun secara langsung. Observasi merupakan tahap awal teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti. Terdapat tujuh tahapan dalam observasi yaitu pemilihan (*selection*), pengubahan (*provocation*), pencatatn (*recording*), pengkodean (*encoding*), rangkaian perilaku dan suasana (*tests of behaviour setting*), *in situ*, dan tujuan untuk empiris. Menurut Hasanah (2016) observasi dibagi menjadi beberapa bentuk diantaranya adalah :

1. Observasi Sistematis

Observasi ini biasa dikenal dengan observasi yang dilakukan secara terstruktur dengan memikirkan prosedur yang sudah dirancang sebelumnya tanpa melanggar ketentuan. Isi dari observasi ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Observasi eksperimental

Jenis ini dilakukan dengan cara mengendalikan unsur penting untuk mengetahui apakah perilaku yang muncul benar disebabkan oleh faktor yang dikendalikan sebelumnya. Observasi ini dilakukan dengan pemberian rangsangan yang dibuat seragam atau berbeda, situasi ini dibuat untuk memunculkan variasi perilaku yang dihasilkan. Hasil observasi dapat dihasilkan berdasarkan pengamatan terhadap gejala atau fenomena yang diteliti.

3. Observasi Partisipan

Pada observasi ini, observer turut ambil bagian dalam melakukan pengamatan secara langsung dan dilakukan secara aktif terlibat langsung dalam berbagai hal yang sedang diobservasi. Pengamat harus terjun langsung dan mengamati sehingga mendapatkan gambaran yang jelas mengenai apa yang diamati. hal yang perlu diperhatikan dalam observasi ini adalah materi observasi

disesuaikan dengan tujuan, waktu dan bentuk pencatatan, urutan secara sistematis berdasarkan kronologis. Kegiatan observasi dilakukan oleh anggota penuh.

4. Observasi Natural

Observasi ini dilakukan pada lingkungan yang alami tanpa adanya control yang diberikan terhadap subjek. Tetapi observasi jenis ini memiliki kekurangan yaitu kurang dapat menjelaskan mengenai hubungan sebab akibat perilaku yang muncul bahkan bersifat spekulatif dari observer.

5. Observasi Formal

Ciri khusus dari observasi ini yaitu sifatnya yang terstruktur, terkontrol dan sering digunakan dalam penelitian. Pada observasi ini definisi ditetapkan secara hati-hati, data disusun sesuai dengan urutan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menggunakan jenis observasi partisipan dengan memiliki kesempatan untuk mendapatkan data secara mendalam yang sesuai dengan situasi dilakukannya observasi. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap pengunjung Mahidana Jamu yang memiliki ketertarikan maupun tidak pada produk yang ditawarkan.

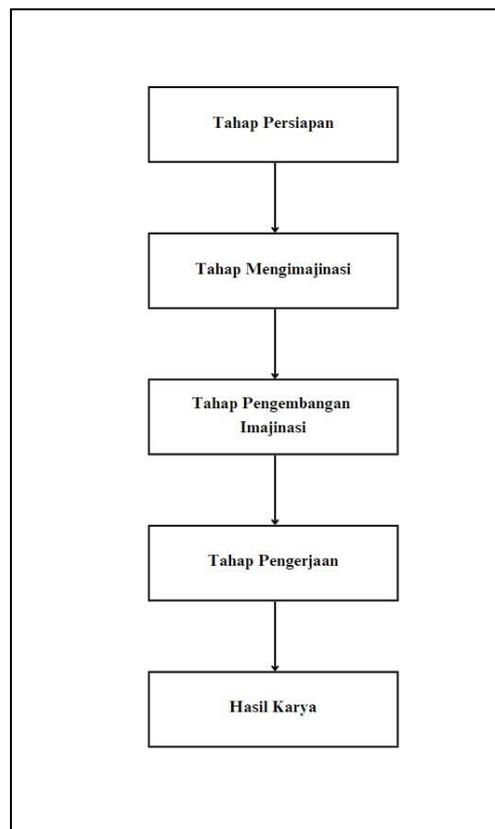
3.3.2 Wawancara

Menurut Pujaastawa (2016) teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk pertanyaan secara lisan mengenai peristiwa lampau, masa kini dan masa yang akan mendatang. Wawancara memiliki beberapa jenis diantaranya terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.

Penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur menurut Rachmawati (2007) wawancara yang memiliki sejumlah pertanyaan tetapi peneliti dapat mengembangkan pertanyaan dan memutuskan pemilihan isu sesuai dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh dari partisipan.

3.4 Alur Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya yang akan dilakukan oleh peneliti dalam merancang video produk sesuai dengan pendekatan *Practice-led Research* tahap yang dilalui dijelaskan pada gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Alur Penciptaan Karya

3.4.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data mengenai Mahidana Jamu, selain itu peneliti mencari sumber referensi untuk dijadikan sebagai landasan dalam membuat video produk. Landasan teori yang didapatkan berasal dari buku, jurnal dan internet. Peneliti melakukan observasi secara langsung ke lapangan. Data yang didapatkan akan dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti dalam menentukan cara pengemasan video produk yang telah disesuaikan dengan citra dari Mahidana Jamu.

3.4.2 Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan karya sebelum masuk pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai tren video produk dari tren yang ada peneliti menyatukan dengan kebutuhan yang diperlukan oleh Mahidana Jamu berdasarkan wawancara yang telah dilakukan. Selanjutnya masuk pada tahap mengimajinasi dengan pembuatan *storyboard* serta persiapan alat dan bahan yang akan digunakan. Menurut Wood (2014) untuk membuat suatu karya diperlukan

peralatan yang sudah biasa digunakan supaya peneliti dapat percaya diri dalam membuat video yang diinginkan selain itu dapat meminimalisir kegagalan pada saat pembuatan video.

A. *Storyboard*

Pada perancangan video, *storyboard* berfungsi membuat gambaran setiap adegan yang akan ditayangkan dan dibuat sebelum pengambilan video untuk menghasilkan video yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat (Mahesti, 2020).

B. Alat dan Bahan

1. Laptop

Perangkat yang menunjang dalam penelitian ini yaitu laptop dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core(TM) i3-8130U CPU @ 2.20GHz 2.21 GHz, RAM 8 GB, HDD 1 TB, dan OS windows 10 64-bit. Dengan spesifikasi tersebut peneliti menggunakan laptop sebagai sarana editing video dan juga penulisan hasil karya.



Gambar 3. 2 Laptop
Sumber : www.asus.com

2. Kamera

Untuk mengambil *footage* yang akan ditampilkan diperlukan kamera yang menunjang. Penulis memilih menggunakan kamera DSLR canon EOS 60 D dengan 18 megapiksel CMOS sensor, full HD video *capture* dengan kontrol manual, 5,3 frame rate per detik, ISO 100-12800, Auto Lighting Optimizer.



Gambar 3. 3 Kamera
Sumber : pinhome.id

3. *Memory Card*

Memory Card berfungsi sebagai alat penyimpanan data digital seperti gambar, audio, dan video. Pada penelitian ini *memory card* berfungsi sebagai penyimpanan video yang merupakan perantara antara kamera dengan laptop supaya hasil pengambilan *footage* dapat diproses dengan baik.



Gambar 3. 4 *Memory Card*
Sumber : bhinneka.com

4. *Lighting*

Pada proses pengambilan *footage* diperlukan pencahayaan yang menunjang untuk menambah nilai estetika. Peneliti menggunakan pencahayaan studio godox sk300ii dengan spesifikasi temperature 5600K (± 200 K) dengan berat 1.9kg.



Gambar 3. 5 *Lighting*
Sumber : godox.com

5. *Smartphone*

Peneliti menggunakan *smartphone* sebagai alat penunjang untuk mencari referensi dalam berkarya selain itu digunakan untuk mencari informasi mendalam melalui media sosial.



Gambar 3. 6 *Smartphone*
Sumber : support.apple.com

6. *Mouse*

Mouse merupakan input pada komputer yang digunakan untuk memindahkan kursor secara cepat sehingga dapat memberikan secara lebih cepat dan praktis. Penulis menggunakan *mouse* sebagai alat pembantu dalam melakukan editing agar lebih cepat dan detail.



Gambar 3. 7 Mouse
Sumber : robot.com

7. Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro merupakan salah satu perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat suatu rangkaian gambar, audio dan video. Perangkat lunak ini memiliki kelebihan dapat membaca seluruh format video yang akan dijadikan proyek editing selain itu perangkat lunak ini sudah dapat digunakan di MacOS maupun Microsoft. Penulis memilih untuk menggunakan aplikasi ini karena sudah cukup familier dengan tata cara penggunaanya.



Gambar 3. 8 Adobe Premiere Pro
Sumber : www.adobe.com

3.4.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap pengembangan imajinasi, peneliti sudah mendapatkan konsep dalam pembuatan karya terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya adalah pengambilan *footage* dan pemilihan audio yang tepat untuk digunakan. Pengambilan *footage* ini dilakukan secara langsung oleh peneliti, pengambilan gambar disesuaikan dengan rancangan pada tahap mengimajinasi, dilanjutkan dengan pemilihan audio untuk menambahkan kesan menarik pada video yang akan

ditampilkan. Pengambilan gambar dan pemilihan video disesuaikan dengan menggabungkan antara referensi yang sudah dicari dengan pengetahuan peneliti.

3.4.4 Tahap Pengerjaan

Setelah melakukan pengambilan *footage* diberikan beberapa sentuhan pada tahap pengerjaan yang meliputi editing video dan editing audio. Editing video meliputi beberapa tahapan seperti *cutting*, mengubah speed, penggabungan, penambahan *color grading*. Sedangkan editing audio yaitu menyesuaikan scene dengan audio yang akan dipadukan.

3.4.5 Hasil Karya

Hasil karya video final yang telah melalui beberapa tahapan sehingga menjadi suatu kesatuan akan melewati tahap distribusi dan apresiasi. Distribusi yang dilakukan berupa penyebaran link Youtube secara meluas sedangkan apresiasi dilihat berdasarkan *like* dan komentar pada video yang telah disebar.