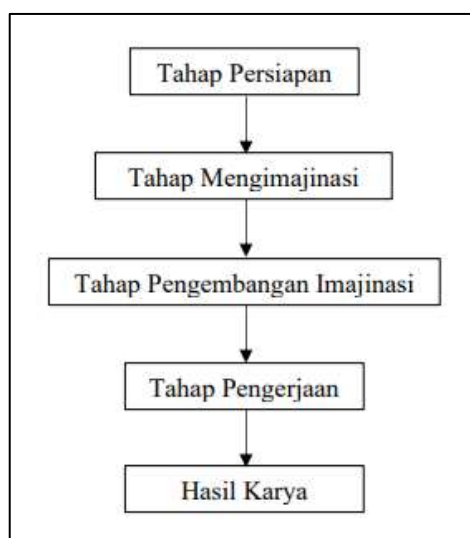


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Peneliti menggunakan metode *Practice Led Research* dalam penelitian ini. Dikutip dari Hendriyana, H. (2022) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Penciptaan Karya *Practice-Led Research and Practice-Based Research* Seni Rupa, Kriya, dan Desain, mengungkapkan bahwa metode *Practice Led Research* merupakan suatu metode yang di dalamnya memuat tahapan-tahapan praktik penciptaan karya baru yang dirancang melalui riset yang dilakukan. Pada penelitian ini juga nantinya akan menghasilkan *output* berupa karya, model maupun dalam bentuk prototipe. Dalam pelaksanaannya *Practice Led Research* memuat beberapa tahapan, di antaranya : tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, tahap pengerjaan dan hasil karya. Adapun diagram alur tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian  
(Sumber: Hendriyana, 2022)

## **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

### **3.2.1 Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ini, peneliti berfokus mengumpulkan informasi-informasi juga sumber referensi yang nantinya dapat digunakan dalam berlangsungnya penelitian. Pencarian sumber informasi tersebut dilakukan di antaranya dengan melakukan observasi juga wawancara. Selain itu peneliti juga mencari sumber-sumber informasi lainnya melalui buku, jurnal maupun internet sebagai landasan teori yang akan digunakan.

#### **a. Wawancara**

Fadhallah, R. A. menyatakan bahwa wawancara dapat diartikan sebagai kegiatan berkomunikasi secara tatap muka antar dua pihak atau lebih dengan salah satu pihak memegang peran sebagai penanya sedangkan pihak lain sebagai narasumber atau informan dengan tujuan untuk menggali informasi maupun mengumpulkan data berdasarkan hasil dari komunikasi yang berlangsung (dalam Wawancara, 2020). Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara sebagai tahapan pertama untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Wawancara nantinya akan dilakukan bersama pemilik Sanggar untuk menggali informasi yang lebih dalam terkait kondisi yang terjadi di dalamnya juga untuk mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **b. Observasi**

Fiantika, F. R., et all (2022) dalam bukunya yang bertajuk Metode Penelitian Kualitatif, menyatakan bahwa observasi merupakan kegiatan mengamati yang dilakukan menggunakan pancaindra juga dilakukan pada sebuah objek yang dijadikan sumber penelitian dan di dalamnya memuat gambaran aktivitas, situasi maupun perilaku objek tersebut. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi serta data yang dibutuhkan. Dalam tahapan ini, Penulis secara langsung mengunjungi Sanggar Seni Rarasantang Arum Bandung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian dan perancangan video.

### 3.2.2 Tahap Mengimajinasi

Pada tahapan ini memuat pembuatan konsep video yang dimuat ke dalam rangkaian naskah/storyline juga pembuatan storyboard sebagai gambaran awal serta landasan pembuatan karya.

#### a. Naskah/*Storyline*

Pada buku berjudul *about storyline* yang ditulis Aminudin pada (Valentino, D. E., dan Hardiansyah, M. J. (2020) menjelaskan bahwa naskah/*storyline* merupakan tulisan yang berisikan tahapan kejadian yang disusun sehingga membentuk suatu rangkaian cerita beragam. Widjaja, C. (2008) dalam bukunya menjelaskan bahwa *storyline* memuat segala keadaan yang digambarkan secara lebih jelas dan nyata dari konsep cerita yang ada. Karakter, lokasi serta suasana tergambar dengan lebih jelas. Pembuatan naskah dilakukan berdasarkan data hasil observasi serta wawancara untuk pemberian informasi nyata terkait kondisi dan situasi di lapangan. Naskah juga dibuat semenarik mungkin agar video yang dihasilkan tidak monoton dan membosankan.

#### b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah sebuah media peyampaian ide cerita yang akan dibuat dan berisikan urutan cerita yang disusun berdasarkan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya sebagai gambaran sehingga seseorang dapat membayangkan alur dengan persepsi yang sama dengan ide cerita kita (Solihah, T. 2020). Menurut Widjaja (2008) dalam bukunya yang berjudul Kamera dan Video Editing, *storyboard* merupakan sajian awal yang memuat penjelasan secara visual terkait dengan konsep, serta narasi yang telah dibuat yang ditujukan sebagai panduan serta gambaran alur suatu cerita. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan suatu gambaran alur cerita yang akan dibuat berdasarkan naskah yang dibuat untuk memberikan gambaran secara jelas terkait isi cerita, alur dan penjelasan lain terkait kebutuhan ide cerita. Pada tahapan ini, penulis terlebih dahulu menyusun serta mencari sumber inspirasi melalui *youtube* dan lain-lain.

### 3.2.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahapan pengembangan imajinasi ini memuat tahapan pengembangan dari konsep yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini terdiri

dari tahap pengumpulan bahan yang akan digunakan di antaranya proses shooting untuk pengambilan *footage* serta perekaman audio yang nantinya akan digunakan dalam perancangan video. Proses shooting dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu pengambilan video di dalam sanggar, video pada saat pagelaran, juga pengambilan video cerita dan *footage* Cirebon. Perekaman audio juga dilakukan untuk merekam narasi untuk kebutuhan video.

### 3.2.4 Tahap Pengerjaan

Tahapan pengerjaan merupakan tahapan dimana seluruh bahan yang telah terkumpul nantinya akan memasuki proses editing yang terdiri dari editing video yang dilakukan menggunakan aplikasi CapCut, tahap ini berisi penggabungan seluruh *footage* dalam proses edit video termasuk *color grading*, penambahan tipografi, penambahan transisi serta penambahan *cinematic looks* pada setiap video lalu ada pula tahap editing audio yang dilakukan menggunakan aplikasi *Logic Pro X*, tahap ini terdiri dari proses *recording*, *mixing* dan *mastering*, serta penggabungan keduanya untuk menghasilkan hasil akhir berupa karya yang diinginkan.

### 3.2.5 Hasil Karya

Publikasi hasil karya dilakukan dengan mendistribusikan karya melalui sosial media berupa *youtube* dan *Instagram* Sanggar Seni Rarasantang Arum Bandung, lalu setelahnya video juga di distribusikan kepada beberapa guru seni budaya di Kabupaten Cirebon agar dapat tersalurkan kepada para siswa. Selanjutnya apresiasi juga dikumpulkan melalui jumlah tontonan, *like* serta komentar yang terdapat pada video tersebut.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Seni Rarasantang Arum Bandung yang terletak di Desa Sigong, Kecamatan Lemahabang, Kabupaten Cirebon. Partisipan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pemilik Sanggar Seni Rarasantang Arum Bandung
2. Pelatih bidang seni yang terdiri dari pelatih bidang seni tari dan pelatih bidang seni musik
3. Anggota sanggar yang masih aktif

4. Masyarakat umum sebagai target distribusi video promosi yang dibuat

### **3.4 Analisis Data**

Analisis penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Moloeng, (2004) mengungkapkan penelitian kualitatif adalah penelitian menghasilkan data berupa penjelasan atau deskripsi mengenai suatu fenomena yang diamati. Metode kualitatif ini menghasilkan data berbentuk deskripsi dan bukan berupa angka, analisis data dilakukan dengan mengumpulkan serta mengelompokkan segala informasi terkait hasil penelitian berupa respon penonton terhadap video yang dirancang. Data yang dikumpulkan serta di analisis yaitu diambil dari jumlah penonton, *like*, serta komentar yang berisi tanggapan, masukan, serta kritik yang diberikan oleh penonton.