

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, dan menganalisis hal-hal yang ditemukan sesuai fakta dan sebagaimana adanya. Menurut Moloeng, (2007) penelitian kualitatif adalah penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta Bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Saryono (2010) melanjutkan bahwa penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice led research* yang berorientasi praktik. Penelitian *Practice led research* ini adalah jenis penulisan ilmiah tentang hasil penelitian praktis yang sedang berlangsung. Salah satu ciri utama penelitian praktis adalah penciptaan dan refleksi karya baru melalui penelitian praktis. Penelitian ini mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang diintegrasikan ke dalam praktik pembuatan karya. Menurut Hendriyana (2022) *Practice led Research* (Pre-factum) memiliki ciri khas sebagai berikut:

1. Berfokus pada 'praktik proses penciptaan' karya yang dituliskan secara ilmiah.
2. Lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat di lapangan.
3. Objek (benda) serta wujud (bentuk) karya seni belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan.
4. Peneliti harus merancang komponen dan unsur penelitiannya sesuai dengan tujuan dan manfaat dari penelitian dimaksud.

5. Peneliti mengumpulkan data-data serta teori-teori relevan yang dapat mendasari proses diwujudkannya karya yang dimaksud.
6. Tulisan ilmiah yang dipaparkan dari hasil penelitian praktik yang berlangsung, yaitu mendeskripsikan proses praktik berkarya seni secara detail dari prakonsep hingga benda atau produk atau karya seni tersebut terwujud.
7. Berfokus pada menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik berkarya seni yang dilakukan.
8. Penelitian ini juga mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktik berkarya.
9. Ide, konsep, dan aktivitas tindakan perwujudan karya ada dalam satu alur ruang dan waktu yang semasa dengan pelaksanaan penelitian.

Dalam pelaksanaannya, peneliti akan merancang komponen dan unsur dari penciptaan dengan tujuan dan manfaat dari penciptaan yang akan dibuat. Dalam prosesnya, peneliti akan mengumpulkan data hasil kuesioner observasi dan wawancara bersama salah satu komunitas.

3.2 Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian

Responden akan dibatasi 20 orang remaja yang dipilih menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2018) *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Bandung Timur.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah komik digital sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja.

3.2.3 Objek Penelitian

Objek yang diteliti pada penelitian adalah 20 remaja dengan rentang usia 17-23 dari komunitas “X”, yang nantinya akan menjadi responden.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Pedoman Observasi

Menurut Sanjaya (2015) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi (berupa form). Hal-hal yang diamati biasanya adalah gejala-gejala, tingkah laku, benda hidup, maupun benda mati yang sedang diteliti.

Pedoman observasi adalah alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki. Observasi yang dilakukan untuk mengamati lingkungan sebagaimana adanya seperti, tempat remaja berkumpul, mengamati postur tubuh remaja yang menyalahgunakan narkoba, serta prilaku-prilaku remaja sebagai bahan kasar ide perancangan komik digital.

3.3.2 Pedoman Wawancara

Wawancara adalah teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun jarak jauh melalui saluran media tertentu seperti telepon dan media komunikasi lainnya (Sanjaya, 2015). Wawancara adalah instrumen yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif.

Pedoman wawancara adalah alat bantu peneliti untuk mengajukan pertanyaan kepada anggota komunitas “X”. Adapun butir pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 *Pedoman Wawancara*

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mengetahui narkoba ?	
2.	Apakah anda pernah/masih/tidak pernah menggunakan narkoba ?	
3.	Apa yang memicu tindakan (penyebab) anda hingga akhirnya memutuskan untuk menggunakan narkoba ?	
4.	Apa tujuan anda menggunakan narkoba ?	
5.	Jenis narkoba apa yang anda gunakan ?	

6.	Apakah penggunaan narkoba dapat membantu tujuan anda ?	
No	Pertanyaan	Jawaban
7.	Berapa lama anda menggunakan narkoba (tahun/bulan/hari) ?	
8.	Apakah anda mengetahui dampak buruk dari penggunaan narkoba ?	
9.	Apakah anda mengetahui atau suka membaca komik di Webtoon ?	
10.	Genre komik apa yang sering anda baca ?	
11.	Apakah genre <i>thriller</i> pada komik digital 'Behind The Sun' cocok sebagai media edukasi bagi remaja untuk tidak menggunakan narkoba ?	
12.	Apakah komik digital Behind The Sun dapat menjadi media edukasi bagi remaja untuk tidak menggunakan narkoba ?	
13.	Apakah dampak penggunaan narkoba tergambar dengan jelas pada komik digital 'Behind The Sun' ?	

3.3.3 Pedoman Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2015). Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden atau sumber data yang jumlahnya cukup besar. Oleh karena itu metode ini cocok untuk penelitian kualitatif.

Pedoman angket adalah alat bantu berupa pertanyaan yang akan diisi oleh 20 orang remaja dari komunitas "X" dengan rentang usia 17-23 tahun yang akan dijadikan sampel penelitian. Adapun pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

Rizqi Al-Fath Khan, 2024

KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL 'BEHIND THE SUN' SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA REMAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

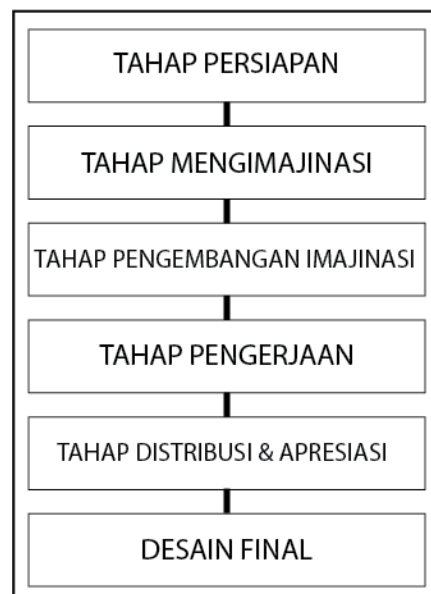
Tabel 3. 2
Pedoman Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mengetahui narkoba ?	a. Ya b. Tidak
2.	Apakah anda pernah/masih/tidak pernah menggunakan narkoba ?	a. Pernah b. Masih c. Tidak Pernah
3.	Apa yang memicu tindakan (penyebab) anda hingga akhirnya memutuskan untuk menggunakan narkoba ?	a. Mengendalikan Perasaan Marah b. Kesepian c. Faktor Lingkungan
4.	Apa tujuan anda menggunakan narkoba ?	a. Menenangkan Diri b. Doping Sebelum Aktivitas c. Pengobatan Resmi
5.	Jenis narkoba apa yang anda gunakan ?	a. Ganja b. Heroin c. Sabu d. Obat-obatan
6.	Apakah penggunaan narkoba dapat membantu tujuan anda ?	a. Ya b. Tidak
7.	Berapa lama anda menggunakan narkoba (tahun/bulan/hari) ?	a. 1 Tahun Lebih b. 1 Bulan Lebih c. 1 Hari Lebih
8.	Apakah anda mengetahui dampak buruk dari penggunaan narkoba ?	a. Ya b. Tidak
9.	Apakah anda mengetahui atau suka membaca komik di Webtoon ?	a. Ya b. Tidak
10.	Genre komik apa yang sering anda baca ?	a. <i>Horror</i> b. <i>Thriller</i> c. Aksi d. Lainnya
No	Pertanyaan	Jawaban

11.	Apakah genre <i>thriller</i> pada komik digital 'Behind The Sun' cocok sebagai media edukasi bagi remaja untuk tidak menggunakan narkoba ?	a. Ya b. Tidak
12.	Apakah komik digital Behind The Sun dapat menjadi media edukasi bagi remaja untuk tidak menggunakan narkoba ?	a. Ya b. Tidak
13.	Apakah dampak penyalahgunaan narkoba tergambar dengan jelas pada komik digital 'Behind The Sun' ?	a. Ya b. Tidak

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam proses penciptaan karya, peneliti akan melakukan perancangan komik digital sesuai dengan pendekatan *practice led research*, tahapan-tahapannya akan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur kerja penelitian.

Sumber: (Hendriyana, 2022)

4.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum memulai sebuah penelitian. Menurut Creswell (2021), persiapan penelitian meliputi

mengidentifikasi masalah penelitian, melakukan tinjauan pustaka tentang topik tersebut, merumuskan pertanyaan dan hipotesis penelitian, serta menentukan metodologi yang tepat untuk digunakan.

Pada tahap ini peneliti mencari data dan fakta lapangan terkait penyalahgunaan narkoba pada remaja dengan metode kuesioner wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil kuesioner observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait penyalahgunaan narkoba. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner observasi dan wawancara. Hasil data nantinya akan menjadi ide utama dalam perancangan komik digital sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba. Untuk menemukan solusi tersebut, peneliti hendak menggambarkan dampak penyalahgunaan narkoba melalui komik digital. Proses perancangan karya didasarkan pada apa yang dipelajari peneliti selama mempelajari teori dan praktik tentang perancangan karya di dunia perkuliahan dan ilmu terapan lainnya yang peneliti dapatkan di luar perkuliahan.

Perancangan komik digital yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula sebagai media edukasi. Perancangan komik digital yang baik memiliki tujuan untuk menarik perhatian agar dapat menjadi pembaca komik digital yang telah dibuat. Harapan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran pada remaja akan bahaya narkoba.

4.1.2 Tahap Mengimajinasi

Tahap imajinasi merupakan tahap penting dalam proses penelitian. Menurut Mooney (2020), "imajinasi peneliti diperlukan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan penjelasan atau hubungan yang belum pernah dipikirkan sebelumnya" (hlm. 85). Pada tahap ini, peneliti menggunakan imajinasinya untuk memunculkan ide-ide kreatif tentang topik yang sedang diteliti. Imajinasi membantu peneliti untuk berpikir di luar kebiasaan dan menciptakan hubungan-hubungan baru dalam pikirannya.

Tahapan ini peneliti masuk ke tahap mengimajinasi dalam berkarya, sebelum peneliti memulai proses perancangan komik, peneliti juga melakukan riset dan studi literatur untuk mendukung proses eksplorasi ide. Studi literatur ini berupa pencarian informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan komik dan narkoba yang disalahgunakan oleh remaja. Peneliti juga mencari informasi terkait aplikasi komik yang umum diketahui para remaja.

Rizqi Al-Fath Khan, 2024

**KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL 'BEHIND THE SUN' SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA
PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA REMAJA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti berfokus pada pemahaman perilaku karakter yang bersumber dari observasi lapangan dan sebuah buku biografi Kurt Cobain “*Heavier Than Heaven*” (Cross, 2018). Kurt Cobain merupakan salah satu pecandu narkoba yang meninggal dengan cara bunuh diri. Tahap selanjutnya yaitu meneliti karya-karya dari Kurt Cobain baik itu musik maupun karya seni yang lain, seperti lukisan dan patung. Dengan dukungan sumber literasi lainnya, seperti dampak penyalahgunaan narkoba pada remaja, perilaku menyimpang pada remaja, penyebab penyalahgunaan narkoba pada remaja dan lainnya, peneliti mencoba menangkap gambaran besar ide komik. Gaya visual terinspirasi dari video klip band Red Hot Chili Peppers dengan judul yang sama yaitu *Behind The Sun* yang diramu dengan komik digital genre *thriller* yang berfokus pada serangan mental dan perasaan. Proses selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap konsep visual di dunia nyata dan dunia maya, seperti mengamati postur tubuh manusia pria dan wanita pecandu narkoba, tempat-tempat yang sesuai untuk latar kebebasan, alienasi, dan kengerian. Pengamatan tidak terlepas dari elemen-elemen visual seperti bentuk, gelap terang, warna, serta filosofi dari elemen-elemen tersebut. Referensi dialog serta penyusunannya didapat dari film dan komik dengan tema *thriller*.

4.1.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pengembangan imajinasi adalah upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas ide kreatif yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya agar lebih kompleks dan bermanfaat bagi penelitian (Wardhani, 2022).

Pada tahap pengembangan imajinasi, peneliti sudah mendapatkan konsep, ide dan gagasan pada tahapan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengembangkannya untuk melakukan finalisasi konsep desain. Seperti contohnya, peneliti sudah membuat beberapa sketsa di tahap mengimajinasi, dan di tahap ini peneliti membuat beberapa variasi bentuk agar dapat mempertimbangkan sketsa mana yang nantinya akan diambil dan difinalisasi. Pada tahap ini juga, peneliti sudah memiliki desain sketsa final dari karya yang akan dibuat. Peneliti sudah memiliki rancangan final dan tinggal mengeksekusinya di tahap pengerjaan.

Tahap pengembangan imajinasi ini, biasa digunakan oleh para desainer dan seniman untuk berkontemplasi dan mengkaji ulang terkait karyanya, desainer juga perlu menyesuaikan apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan audiens atau belum. Namun, dikarenakan ini adalah penelitian, maka peneliti tidak

hanya perlu memastikan perancangan karya sesuai dengan harapan audiens tapi peneliti juga perlu menyesuaikannya dengan hasil analisisnya.

4.1.4 Tahap Pengerjaan

Menurut Sari (2018), disebutkan bahwa tahap pengerjaan karya dilakukan dengan persiapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pewarnaan, dan *finishing*. Pada tahap ini peneliti telah menentukan ide dan akan mengeksekusinya menjadi sebuah karya. Peneliti akan mematangkan konsep dan hasil studi yang telah didapat sebelumnya untuk pembuatan karya. Peneliti juga akan mengambil dan membuat elemen-elemen penting dalam perancangan komik. Fenomena yang digaris bawahi yaitu, persoalan penyalahgunaan narkoba pada remaja yang tak kunjung tuntas bahkan terus meningkat dan banyak remaja yang tidak sadar akan bahaya dari penyalahgunaan narkoba. Berdasar pada fenomena tersebut, peneliti berusaha menggali data lebih mendalam tentang berbagai penyebab terjerumusnya remaja pada penyalahgunaan narkoba. Data yang diperoleh kemudian dianalisa dan diangkat kedalam ide perancangan komik.

Pada tahap pengerjaan ditentukan acuan kejadian nyata yang dicocokkan dengan tema komik. Setelah tema komik didapat peneliti menentukan konsep visual dan cerita, yang diawali dengan perancangan sketsa latar dan sketsa karakter kasar yang diserap dari lirik musik. Proses berlanjut pada penyesuaian kembali sketsa kasar pada judul yang digunakan, lalu dilakukan tahap digitalisasi sketsa, pewarnaan, menyusun *layout*, dan pemberian cerita final. Adapun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Clip Studio Paint*. Setelah perancangan komik selesai, selanjutnya komik akan dipublikasikan lewat Webtoon untuk memudahkan remaja dalam mengakses komik.

4.1.5 Tahap Distribusi dan Apresiasi

Menurut Atmaja (2020), setelah proses produksi selesai, langkah selanjutnya adalah pendistribusian dan pengapresiasian karya. Pendistribusian dilakukan dengan cara memasarkan karya melalui berbagai platform online maupun offline. Tujuannya adalah agar karya dapat diakses oleh khalayak luas. Sementara apresiasi dilakukan dengan cara mengadakan pameran serta mengundang para pakar dan pengamat untuk memberikan ulasan terhadap karya (Atmaja, 2020). Kegiatan apresiasi bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan masukan terhadap karya yang dihasilkan. Dengan demikian, tahap distribusi dan apresiasi merupakan langkah

Rizqi Al-Fath Khan, 2024

KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL 'BEHIND THE SUN' SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA
PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA REMAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penting pasca produksi untuk memastikan karya dapat diakses khalayak serta mendapatkan umpan balik.

Pada tahap ini hasil karya akan didistribusikan secara online pada aplikasi Webtoon. Kemudian pada tahapan apresiasi, peneliti akan menerima seluruh umpan balik dan tanggapan dari seluruh pihak terkait hasil perancangan karya. Tahapan ini dibutuhkan sebagai bentuk sosialisasi dan penerimaan respon dari proses perancangan karya yang sudah dilakukan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber serta berbagai cara. Dalam mengumpulkan data valid untuk perancangan komik digital dilakukan wawancara, penyebaran kuesioner, dan observasi. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan pada remaja pengguna narkoba dan mantan pengguna narkoba di wilayah Bandung Timur. Kuesioner adalah beberapa pertanyaan yang diajukan untuk responden, dengan pilihan jawaban serta data usia remaja. Data dari kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat penyalahgunaan narkoba, wawasan remaja terhadap dampak penyalahgunaan narkoba, dan keefektifan komik digital yang dirancang sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja. Observasi dilakukan secara online dan offline. Observasi yang dilakukan secara online yaitu mencari referensi komik genre *thriller* dari Webtoon, serta data-data terbaru dari Badan Narkotika Nasional. Observasi offline yaitu mendatangi tempat-tempat yang menjadi sumber inspirasi pembuatan komik digital.

3.6 Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2018) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Tahap analisis dilakukan dengan tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, penyebaran kuesioner, dan observasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih, serta

memfokuskan pada hal-hal yang sesuai dengan topik penelitian dan gambaran inti data-data yang terhimpun yang kemudian disusun. Penyajian data dilakukan untuk melihat gambaran besar dari data keseluruhan berupa teks naratif. Melalui data tersebut maka data dapat terorganisasikan dan tersusun sehingga lebih mudah dipahami. Tahapan terakhir yaitu melakukan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh, yang mana ini merupakan tahap terakhir.