

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *practice led research* yaitu jenis tulisan ilmiah dengan membuat dan merefleksikan sebuah karya baru melalui riset hasil penelitian praktik yang berlangsung. Penelitian menggunakan *practice-led research* mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktik berkarya (Hendriyana, 2022).

Pada proses penelitian dilakukan, objek atau benda belum diciptakan sehingga seringkali metode penelitian ini dikenal dengan penelitian berarah praktik. *Practice led research* berfokus pada sifat praktik kreatif, mengarah pada pengetahuan baru dari cara yang signifikan tentang praktiknya, dalam rangka memajukan pengetahuan tentang praktik yang dijalankan (Candy, L. & Edmonds, E., 2018). Menurut Sugiyono (2014) bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci. Jenis penelitian menggunakan *practice led research* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berfokus pada ‘praktik proses penciptaan’ karya yang dituliskan secara ilmiah;
2. Lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat atau 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 prakonsepsi 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.

### **3.2 Lokasi dan Objek Penelitian**

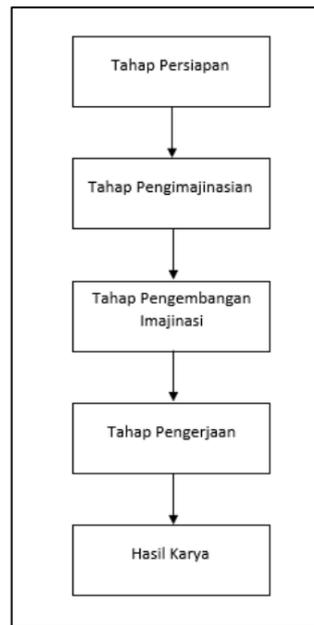
Penelitian ini berlokasi di Kedai Kopi Zona 12 yaitu di Jalan Permana Utara No. 122, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat, Indonesia. Objek penelitian ini yaitu dengan pemilik kedai untuk melakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta masyarakat umum sebagai audiens video iklan pada media sosial.

### **3.3 Analisis Data**

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dalam analisisnya. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menghasilkan data yang menjelaskan atau menggambarkan suatu fenomena yang diamati. Pendekatan ini tidak menghasilkan data dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk deskripsi. Seperti yang dijelaskan oleh Syahrudin dan Salim (2014) Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris yang datanya berbentuk angka-angka dan penelitian kualitatif adalah datanya tidak berbentuk angka. Dalam proses analisis data, peneliti mengumpulkan atau mengelompokkan hasil peneliti ini pada *engagement* atau tanggapan khalayak umum tentang video yang dirancang atau dibuat. Seperti jumlah *view*, *like comment*, *share* dan *save*.

### **3.4 Alur Penciptaan Karya**

Proses penciptaan karya yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan pendekatan *Practice-led Research* tahap yang dilalui ada pada gambar 3.1 sebagai berikut. Berdasarkan desain penelitian tersebut, berikut merupakan pemaparan tahap-tahap penciptaan karya.



Gambar 3.1 Alur Penciptaan Karya (Sumber: Hendriyana, 2022)

### 3.4.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti berupaya untuk menghimpun informasi dan referensi yang relevan untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Proses pencarian informasi ini melibatkan kegiatan observasi dan wawancara, serta penelusuran sumber-sumber informasi lainnya seperti buku, jurnal, dan internet sebagai dasar teoritis.

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi tatap muka antara dua pihak atau lebih, di mana satu pihak bertindak sebagai penanya dan pihak lainnya sebagai narasumber atau informan Fadhallah, R. A. (2020). Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data melalui interaksi komunikasi. Dalam konteks penelitian ini, wawancara digunakan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Wawancara akan dilakukan bersama pemilik Kedai kopi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kondisi di dalamnya dan mengumpulkan semua informasi yang relevan untuk penelitian.

#### 2. Observasi

Dalam buku Metode Penelitian Kualitatif menurut Fiantika, F. R. dkk., (2022) menyatakan bahwa observasi merupakan proses pengamatan menggunakan panca

indera pada objek yang dijadikan subjek penelitian, yang bertujuan untuk menggambarkan aktivitas, situasi, dan perilaku dari objek tersebut. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi serta data yang dibutuhkan. Dalam tahapan ini, Penulis secara langsung mengunjungi Kedai Kopi dan menganalisis sosial media dalam akun Instagram @zona.12\_ untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian dan perancangan video.

### 3.4.2 Tahap Mengimajinasi

Tahap mengimajinasi terdiri dari kegiatan penyusunan skenario/naskah dan *storyboard*.

#### a. Skenario/Naskah

Dalam konteks penelitian, skenario merujuk pada teks naratif yang digunakan sebagai dasar untuk merancang produksi video. Menurut definisi yang diberikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), skenario adalah perencanaan yang terinci dari alur cerita sandiwara atau film, yang terdiri dari adegan demi adegan yang tertulis dengan jelas.

#### b. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan suatu media yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide cerita yang akan direalisasikan, yang berisi rangkaian cerita yang disusun berdasarkan garis besar cerita yang telah ditentukan sebelumnya sebagai representasi visual sehingga memungkinkan pembaca untuk memvisualisasikan alur cerita dengan pemahaman yang seragam sesuai dengan konsep cerita yang disajikan (Solihah, T. 2020). Widjaja (2008) dalam karyanya "Kamera dan Video Editing" menyatakan bahwa *storyboard* adalah representasi visual awal yang berisi penjelasan terkait konsep dan narasi yang telah dirancang, yang digunakan sebagai pedoman dan gambaran mengenai urutan cerita. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah representasi visual dari urutan cerita yang didasarkan pada naskah yang telah dibuat, bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi cerita, alur cerita, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan kebutuhan konseptual cerita. Pada tahap ini, penulis pertama-tama menyusun naskah dan mencari inspirasi dari berbagai sumber, termasuk YouTube dan sumber lainnya.

### 3.4.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Fase pengembangan imajinasi terdiri dari aktivitas pengambilan gambar (*shooting*) dan perekaman audio. Dalam *shooting*, sutradara bertanggung jawab untuk mengarahkan talenta dan menentukan pengambilan gambar yang diperlukan. Adapun alat yang digunakan dalam melakukan tahap proses pengembangan imajinasi diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Kamera

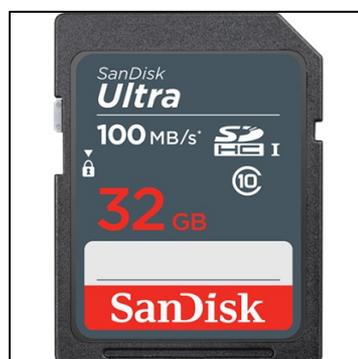
Untuk mengambil *footage* yang akan ditampilkan diperlukan kamera yang menunjang. Peneliti memilih menggunakan kamera *Mirrorles* Sony Alpha a6400 dengan 24.2 megapiksel APS-C CMOS Sensor, 4K video *capture* dengan kontrol otomatis, 11 *frame rate* per detik, ISO 100-32000, *Auto Lighting Optimizer*.



Gambar 3.2 Kamera Sony A6400 (Sumber : [www.bursakameraprofesional.co.id](http://www.bursakameraprofesional.co.id))

#### 2. Memory Card

*Memory Card* berperan sebagai media penyimpanan data digital, termasuk gambar, audio, dan video. Dalam konteks penelitian ini, kartu memori digunakan sebagai tempat penyimpanan video yang berperan sebagai perantara antara kamera dan laptop untuk memastikan hasil rekaman dapat diproses dengan optimal.



Gambar 3.3 Memory Card (Sumber : [www.jpckemang.com](http://www.jpckemang.com))

### 3. *Lighting*

Dalam proses pengambilan footage, pencahayaan yang mendukung diperlukan untuk meningkatkan nilai estetika.



Gambar 3.4 Lighting YN 600 Air (Sumber : [www.amazon.de](http://www.amazon.de))

### 4. Reflektor

Dalam proses pengambilan *footage*, peneliti menggunakan reflektor. Reflektor berfungsi untuk memantulkan cahaya selama proses pengambilan video film. Alat ini digunakan untuk mengarahkan dan mengontrol pencahayaan, mengurangi bayangan, dan memastikan subjek terlihat dengan jelas dan merata. Reflektor membantu menciptakan pencahayaan yang lebih seimbang dan profesional dalam hasil akhir video.



Gambar 3.5 Reflektor (Sumber : [www.sewaalatkamera.com](http://www.sewaalatkamera.com))

### 5. *Handphone*

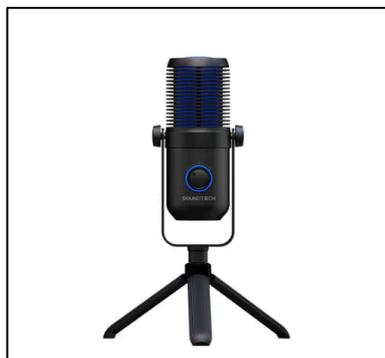
Peneliti menggunakan *handphone* sebagai alat penunjang untuk mereka *audio* serta mencari referensi dalam berkarya selain itu digunakan untuk mencari informasi mendalam melalui media sosial.



Gambar 3.6 *Handphone* Vivo Y20S G (Sumber : [www.vivo.co.id](http://www.vivo.co.id))

#### 6. Microphone Condenser

Peneliti menggunakan microphone condenser sebagai alat penunjang dalam proses perekaman *audio* dalam ruangan.



Gambar 3.7 Microphone Condenser Soundtech 2.1 (Sumber : [www.soundtech.co.id](http://www.soundtech.co.id))

### 3.4.4 Tahap Pengerjaan

Fase pengerjaan melibatkan pelaksanaan dalam proses pembuatan, termasuk penerapan langkah-langkah kerja, identifikasi objek, teknik pembuatan karya, dan penyajian hasil karya yang dihasilkan. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. PC/Laptop

Dalam proses pembuatan video iklan promosi, peneliti menggunakan Macbook Air 2020 yang dilengkapi dengan prosesor M1 sebagai perangkat keras (*hardware*) untuk mendukung kegiatan pengeditan video serta pencarian informasi dan referensi selama proses tersebut.



Gambar 3.8 Macbook Air M1 2020 (Sumber : [www.t3.com](http://www.t3.com))

## 2. Adobe Premiere Pro

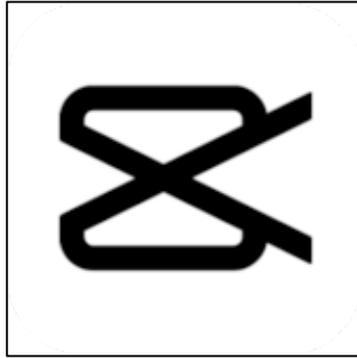
Adobe Premiere Pro adalah sebuah perangkat lunak pengeditan video yang dirancang untuk menggabungkan gambar, audio, dan video ke dalam sebuah karya yang berkesinambungan. Keunggulan utama dari perangkat lunak ini adalah kemampuannya dalam membaca berbagai format video yang akan digunakan dalam proses pengeditan, serta ketersediaannya untuk digunakan baik pada sistem operasi MacOS maupun Windows. Peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi ini karena sudah terbiasa dengan cara penggunaannya.



Gambar 3.9 Logo Adobe Premiere Pro 2022 (Sumber : [www.pngwing.com](http://www.pngwing.com))

## 3. Capcut

CapCut merupakan sebuah aplikasi penyunting video yang sangat mudah digunakan, cocok bagi pemula maupun mereka yang sudah mahir dalam bidang tersebut. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam fitur penyuntingan yang komprehensif, mencakup transisi, filter, efek, template teks, animasi, template video, serta berbagai preset atau opsi penyesuaian warna. Peneliti juga menggunakan software ini untuk tahap pengerjaan editing video.



Gambar 3.10 Logo Capcut (Sumber : [www.logosource.app](http://www.logosource.app))

### 3.4.5 Hasil Karya

Pada fase akhir, setelah proses penggabungan beberapa tahap pembuatan video menjadi sebuah kesatuan, video tersebut akan mengalami proses distribusi dan apresiasi. Distribusi dilakukan dengan cara mengunggah video iklan ke *platform* Instagram dan mengamati *respons* dari audiens berdasarkan *engagement* (*view, like, comment, and share*) yang disebut sebagai apresiasi.