

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode perancangan atau penciptaan karya yang disebut *practice-led research (pre-factum)*, penelitian ini lebih mengacu pada permasalahan yang ditemukan di Masyarakat. *Practice-led research* adalah bentuk tulisan karya ilmiah dari hasil penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana, 2022). Pada penelitian ini mempunyai karakter yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang telah dilakukan, serta pada prosesnya peneliti harus pengumpulan teori-teori yang relevan agar dapat mendasari dalam proses diwujudkannya karya yang dimaksud. Menurut Candy (2006) *practice-led research* ialah sebuah pendekatan penelitian yang menggabungkan praktik kreatif, metode kreatif dan hasil kreatif sehingga menjadi sebuah desain penelitian serta sebagai bagian dari hasil penelitian. Metode ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berfokus pada ‘praktik proses penciptaan’ karya yang dituliskan secara ilmiah
2. Lebih mengacu pada permasalahan yang ditemukan di masyarakat/di lapangan.
3. Objek (benda) serta wujud (bentuk) karya seni belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan
4. Penelitian 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 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 CV. Samara Micron Saleronell yaitu di Jl. Holis, No. 482, Margahayu Utara, Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Serta objek pada penelitian ini adalah salah satu Industri Kecil Menengah (IKM) yang berada di Bandung, Indonesia. Dengan melakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3.3 Analisis Data

Pada penelitian ini dalam menganalisis data menggunakan pendekatan dekriptif kualitatif. Pendekatan ini tidak menghasilkan data dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk deskripsi. Seperti yang dijelaskan oleh Syahrum 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 respon atau tanggapan khalayak umum tentang video yang dirancang atau dibuat, seperti jumlah *view*, *like* dan *comment*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam menjawab suatu rumusan masalah pada penelitian ini. Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan secara *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi (Jaya, 2020, hlm. 149).

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap CV. Samara Micron Saleronell dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi berpartisipasi (*participant observation*). Observasi berpartisipasi merupakan keterlibatan peneliti dalam berkegiatan di tempat langsung, seperti yang sudah peneliti

laksanakan adalah magang di CV. Samara Micron Saleronell sekaligus melaksanakan kegiatan observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan dalam memperoleh data secara langsung dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan. Peneliti memilih *in-depth interview*, wawancara mendalam (*In-depth interview*) adalah proses untuk memperoleh data atau keterangan bertujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau bisa juga disebut orang yang diwawancara, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara terlibat dalam kehidupan sosial informan (Rahmat, 2009). karena wawancara secara mendalam bersifat terbuka, sehingga informasi yang diberikan narasumber dapat dikembangkan. Peneliti melakukan wawancara bersama dengan Ibu Heviani selaku *Marketing Communication* di CV. Samara Micron Saleronell.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan atau mencatat data yang sudah ada. Teknik ini data yang diperoleh biasanya berbentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang dapat mendukung penelitian.

3.5 Alur Penciptaan Karya

Pada proses penciptaan karya dilakukan dengan pendekatan *Practice-led-Research* yang melalui beberapa tahapan. Berdasarkan Hendriyana (2022) penelitian ini memiliki tahapan dimulai dari persiapan, mengimajinasikan, pengembangan imajinasikan, penggerjaan dan hasil karya, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Alur Penciptaan Karya

Sumber: Hendriyana, 2022

3.2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap awal yakni tahap persiapan, peneliti melakukan wawancara serta obesrvasi mengenai IKM CV. Samara Micron Saleronell untuk mendapatkan data dan informasi. Selain itu peneliti melakukan pencarian sumber referensi untuk memperkuat penelitian yang berasal dari jurnal, internet, buku dll. Data yang sudah didapat akan diolah dan menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan video *motion graphic* sebagai media promosi produk bumbu Nusantara CV. Samara Micron Saleronall.

3.2.2 Tahap Mengimajinasi

Dalam tahap mengimajinasi peneliti melakukan riset terhadap penciptaan karya yang akan dibuat, seperti memperbanyak pengetahuan baru dan pencarian referensi tentang *motion graphic* & desain grafis contohnya di *website behance*, *pinterest*, *youtube* dan sebagainya, untuk mempertimbangkan dan meyesuaikan dengan kebutuhan CV. Samara Micron Saleronell berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Selain itu pada tahap ini dilakukannya penyusunan dan pembuatan *storyboard*, *storyboard* merupakan sebuah sketsa gambar yang menyampaikan suatu ide kepada orang lain agar mudah dimengerti atau khayalan

yang sesuai dengan hasil yang diharapkan (Desyanti et al., 2022). Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Laptop

Laptop berjenis HP Pavilion 14-ec0xxx dengan processor AMD Ryzen 5 5500U, RAM 16 GB, SSD 16GB dan OS Windows 11 64bit. Laptop dengan spesifikasi tersebut cukup untuk mendukung peneliti dalam pembuatan karya seperti pembuatan grafis, *motion* dan penulisan hasil karya.

2. Mouse

Mouse adalah alat input computer/laptop yang berfungsi untuk menggerakkan pointer di layar monitor, peneliti menggunakan mouse agar memudahkan untuk memindahkan kursor sehingga mempercepat pengeraaan karya. Peneliti menggunakan *mouse* Logitech g300s.

3. Affinity Designer

Affinity designer merupakan sebuah aplikasi editor vektor yang digunakan peneliti sebagai pembuatan grafis, ilustrasi & aset pendukung sebelum digerakan menjadi video *motion graphic* di aplikasi adobe after effects.

4. Adobe After Effects

Adobe after effects adalah *software* pengolah grafis gerak seperti animasi, efek visual dan komposisi gambar bergerak. Pada *software* ini peneliti mulai menggerakan grafis/ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya sehingga menciptakan sebuah video *motion graphic*.

5. Adobe Media Encoder

Adobe media encoder merupakan aplikasi rendering video yang memiliki keunggulan salah satunya multi render, peneliti menggunakan aplikasi ini untuk merender video yang sudah diciptakan melalui aplikasi adobe after effects karena proses rendering yang singkat.

3.2.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan grafis/ilustrasi di aplikasi affinity designer, dengan mengikuti storyboard yang sudah dibuat sebelumnya serta memperhatikan beberapa aturan seperti komposisi visual.

3.2.4 Tahap Penggerjaan

Selanjutnya pada tahap penggerjaan, disini peneliti melakukan proses penggerakan grafis/ilustrasi yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya yaitu pengembangan imajinasi. Aplikasi yang dipakai pada tahap ini adalah *adobe after effects*, selain itu peneliti mulai menambahkan beberapa asset pendukung seperti *voice over* dan musik sebagai penambah suasana.

3.2.5 Hasil Karya

Hasil karya video *motion graphic* pengenalan bumbu Nusantara CV. Samara Micron Saleronell ini setelah melewati beberapa tahapan, akan dilakukan tahapan terakhir yaitu distribusi dan apresiasi. Dengan memberikan hasil akhir berupa video tersebut kepada CV. Samara Micron Saleronell yang nantinya di upload di akun youtube CV. Samara Micron Saleronell.