

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan atau penciptaan karya (*Pre-factum, Practice-led Research*). Penelitian dengan objek belum ada sebelumnya serta jenis tulisan ilmiah dari hasil penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana, 2022). Metode ini mengacu pada permasalahan dan isu yang ditemukan di lapangan dan masyarakat. Dalam proses praktik, peneliti harus mengumpulkan berbagai data serta teori relevan yang menjadi dasar untuk menghantarkan proses realisasi karya yang dimaksud. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menciptakan karya baru melalui riset praktik yang didasari dengan tujuan atau manfaat dari penciptaan yang dimaksud.

3.2 Populasi dan Sample

Penelitian ini ditujukan untuk populasi umum, khususnya remaja yang sedang mengemban ilmu pada tingkatan sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) dari semua latar belakang dengan jumlah minimal sampel sebanyak 50 responden. Menurut Roscoe (Sugiyono, 2015), ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 hingga 500 responden. Oleh karena itu, penentuan sampel responden dianggap memadai untuk memperoleh data yang representatif.

3.3 Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah studi yang mengkaji situasi, kualitas hubungan, aktivitas dan berbagai material. Pendekatan ini menekankan pada deskripsi holistik yang menjelaskan secara rinci mengenai situasi atau kegiatan yang sedang berlangsung, daripada membandingkan efek perlakuan tertentu (Adlini et al, 2022). Dalam analisis data, peneliti menggabungkan hasil penelitian berdasarkan tanggapan masyarakat atau respon sample terhadap komik digital ‘Gadis’ sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual melalui angket yang di sebar

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif deskriptif bertujuan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen observasi berbentuk angket dengan menjadikan populasi umum remaja SLTA sebagai sumber informasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disebarakan dalam bentuk *google form* melalui media sosial. Instrumen observasi yang digunakan peneliti berdasarkan indikator penggunaan media edukasi dan indikator desain komik digital.

Tabel 3. 1
Instrumen Observasi

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya membaca komik digital.		
2	Saya hanya membaca komik digital sebagai media edukasi.		
3	Saya menyukai media edukasi pencegahan pelecehan seksual yang disajikan pada komik digital berjudul “Gadis”.		
4	Desain yang digunakan pada komik digital berjudul “Gadis” mempengaruhi minat dan antusiasme saya dalam mempelajari edukasi pencegahan pelecehan seksual.		
5	Saya berkeinginan untuk melakukan pencegahan pelecehan seksual yang dihimbau dari media edukasi berbentuk komik digital.		

No	Pernyataan	Ya	Tidak
6	Komik digital berjudul ‘Gadis’ memotivasi saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih peduli akan pencegahan pelecehan seksual.		
7	Saya memiliki keinginan mempelajari edukasi mengenai pencegahan pelecehan seksual.		
8	Saya mengapresiasi komik digital berjudul ‘Gadis’ sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual.		
9	Desain Komik digital berjudul ‘Gadis’ dapat membuat saya menjaga diri dan melakukan pencegahan pelecehan seksual.		
10	Komik digital berjudul ‘Gadis’ memberikan edukasi mengenai pencegahan pelecehan seksual.		

Sumber: (Afriana et al, 2022)

Adapun indikator observasi mencakup saran, kritik, serta apakah pembaca mendapatkan wawasan baru setelah membaca komik digital “Gadis”, guna meningkatkan pengumpulan data terkait penelitian ini..

3.5 Alur Metode Penciptaan Karya

Terdapat tahapan proses penciptaan untuk mewujudkan karya penelitian ini dengan menggunakan metode *Pre-factum*, *Practice-led Research* yang dilakukan peneliti sebagai berikut (Hendriyana, 2022).



Gambar 3. 1 Alur Penciptaan Karya

Gambar 3.1 Tahap Penciptaan Karya. Pada metode *Pre-factum, Practice-Led Research* termuat karakter utama yang sangat mencolok dari jenis penelitian tulisan ilmiah. yaitu dengan tahapan sebagai berikut.

3.5.1 Tahapan Persiapan

Dalam tahapan persiapan dilakukan menganalisis dan observasi. Peneliti mencari landasan teori dan sumber referensi yang berasalkan jurnal, buku, dan internet. Data yang telah diperoleh peneliti akan dijadikan fokus penelitian komik digital “Gadis” sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual. Selain itu peneliti melakukan pencarian fenomena pada berita dan artikel sebagai bahan pertimbangan penciptaan karya.

3.5.2 Tahapan Mengimajinasi

Tahap selanjutnya peneliti eksplorasi ilustrasi atau gambar komik sebagai insight baru dan bahan pertimbangan dengan tujuan dan manfaat penelitian dalam mengimajinasi karya yang akan diciptakan melalui platform komik digital,

Pinterest, Behance, Instagram dan lainnya. Selain itu, pada tahap mengimajinasi ini dilakukan penyusunan *storyboard* untuk memudahkan proses pembuatan karya komik digital. *Storyboard* adalah serangkaian kata yang memberikan garis besar pada setiap alur hingga selesai, menjadi rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan dengan lengkap dan detail membentuk sebuah cerita yang singkat (Winarni et al., 2019). Peneliti mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk mendukung proses penciptaan karya sebagai berikut.

1. Buku Sketsa

Buku sketsa Lyra yang digunakan peneliti sebagai langkah awal eksplorasi gambar sketsa komik.

2. Laptop

Laptop Lenovo ideapad 330s memiliki spesifikasi Intel Core i5, Windows 11, chipset grafis AMD Radeon 540, RAM 8GB, dan SSD 1TB. Laptop dengan spesifikasi tersebut memadai untuk menunjang peneliti dalam menghasilkan karya komik digital, *motion graphic* dan penulisan laporan hasil penelitian.

3. *Pen Tablet*

Pen tablet Wacom CTL-472 merupakan perangkat input yang digunakan untuk menggambar secara digital dengan presisi tinggi, dengan begitu memudahkan peneliti untuk membuat komik.

4. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor digunakan untuk menggambar komik digital dari hasil sketsa kasar menjadi suatu karya berbentuk digital.

5. *Adobe After Effects*

Adobe after effect merupakan perangkat lunak atau *software* produksi *motion graphic* yang digunakan peneliti untuk menggerakkan komik digital dengan efek visual sederhana.

3.5.3 Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi berfokus pada pematangan konsep sebagai hasil dari peningkatan/perbaikan dari isu utama yang diidentifikasi. Peneliti

melakukan proses eksplorasi sketsa gaya gambar komik digital sesuai acuan pada *storyboard* yang telah dibuat menggunakan sketsa dan *adobe illustrator*.

3.5.4 Pengerjaan

Pada tahapan pengerjaan, peneliti mengaplikasikan keputusan-keputusan gambar komik yang dirumuskan berdasarkan konsep yang telah dikembangkan secara mendalam. Peneliti menggerakkan gambar vektor yang telah dihasilkan pada *adobe illustrator* ke *adobe after effect*. Peneliti memasukan aset pendukung, seperti *sound effect* atau *background music* untuk menciptakan suasana yang imersif dan mendukung cerita dalam karya komik digital.

3.5.5 Hasil Karya

Setelah melewati tahapan sebelumnya, hasil karya komik digital “Gadis” sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual akan memasuki tahap akhir, yaitu di distribusikan ke dalam platform komik digital webtoon secara mandiri atau *self publish* dan apresiasi kepada masyarakat