

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian adalah *Mix Method*, Menurut Creswell dan Clark (2007: 145-147), *Mixed Method Research* adalah rancangan penelitian dengan asumsi filosofis yang membimbing arah dan metode pengumpulan data yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian *Mixed Method* sering kali digunakan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif. Metode ini dapat digunakan dalam berbagai desain, seperti *Sequential Explanatory Design* (desain eksplanatori berurutan), di mana data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dan dianalisis secara berurutan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti (Astari, 2022).

Desain Eksploratori Berurutan (*Sequential Exploratory Design*) adalah salah satu desain dalam penelitian mixed methods yang dimulai dengan fase kualitatif, diikuti oleh fase kuantitatif (George, T. 2023: 177-183). Terdapat 3 fase yang dilakukan yaitu pertama adalah Fase Kualitatif Pertama: Peneliti mulai dengan mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam (Berman, 2017: 237). Fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi variabel penting, mengembangkan hipotesis, dan memahami konteks atau mekanisme di balik fenomena tersebut. Selanjutnya adalah Fase Kuantitatif Berikutnya: Setelah data kualitatif dianalisis, peneliti kemudian mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif untuk menguji atau mengkonfirmasi temuan dari fase kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang telah diidentifikasi dalam fase kualitatif (Alele & Aduli, 2023: 4-5). Serta yang terakhir adalah Integrasi Data: Akhirnya, hasil dari kedua fase tersebut diintegrasikan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti (Gogo & Musonda, 2022: 2). Integrasi ini dapat dilakukan melalui analisis gabungan atau interpretasi yang menyeluruh.

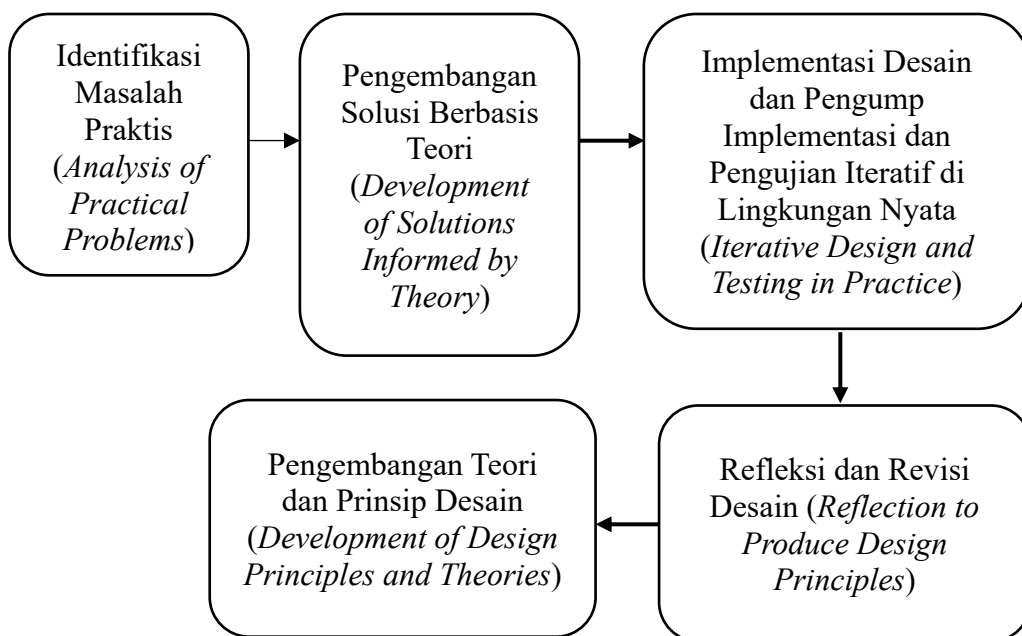
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang dikumpulkan melalui survei. Data primer menurut Sekaran dan Bougie (2016: 322-325) sebagai data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk tujuan spesifik dari penelitian yang sedang dilakukan. Data ini diambil langsung dari sumber pertama dengan menggunakan metode seperti wawancara, survei, atau observasi lapangan. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dan didokumentasikan oleh pihak lain atau sumber yang berbeda dari peneliti yang akan menggunakannya. Data ini telah tersedia dan biasanya telah diolah atau dipublikasikan dalam bentuk laporan, buku, artikel jurnal, atau database. Menurut Sugiyono (2016: 225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari hasil dokumentasi, literatur dan website yang menunjang penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Desain Based Research* (DBR), adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi solusi (intervensi) dalam konteks nyata. Proses ini melibatkan pengembangan iteratif dan pengujian solusi untuk menghasilkan teori dan kerangka kerja baru yang relevan dengan pembelajaran dan instruksi (West, R. R. 2018). Desain ini sering digunakan dalam bidang sains pendidikan untuk mengembangkan praktik-praktik pendidikan yang lebih efektif. Sedangkan menurut Menurut Wang & Hannafin (2005: 110-113), DBR adalah sebuah metodologi yang memadukan teori dan praktik untuk memecahkan masalah nyata sambil mengembangkan teori yang relevan dan kontekstual. Mereka menekankan bahwa DBR dilakukan melalui pendekatan yang kolaboratif antara peneliti dan praktisi. Hasil dari DBR tidak hanya berupa solusi yang diterapkan di dunia nyata tetapi juga teori-teori baru yang bisa memperkaya bidang pendidikan. Dengan mengaitkannya dengan metode *Mix Method*, DBR menawarkan fleksibilitas yang memungkinkan penggabungan pendekatan kualitatif (wawancara, observasi) dan kuantitatif (survei, eksperimen) dalam

setiap tahap penelitian untuk memperoleh data yang lebih kaya dan komprehensif.

Berikut merupakan skema tahap-tahap penelitian penelitian *Design-Based Research* (DBR) menurut Barab, S. (2006: 153–169) :



Gambar 3. 1
Tahapan Penelitian Barab, S. (2006: 153–169)

Berikut penjelasan mengenai tahapan penelitian deskriptif menurut Barab, S. (2006: 153–169):

3.1.1 Identifikasi Masalah Praktis (*Analysis of Practical Problems*):

3.1.1.1 Tahap pertama dalam DBR adalah menganalisis masalah nyata yang dihadapi. Dalam penelitian, masalah yang diidentifikasi berupa kebutuhan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk memiliki sumber belajar yang efektif dan fleksibel dalam mengembangkan kemampuan menggambar ilustrasi digital, melihat proses dan hasil yang dapat dihasilkan, serta melihat kelebihan dan kekurangannya. TikTok muncul sebagai *platform* yang potensial, tetapi belum ada cukup bukti atau panduan yang jelas tentang seberapa efektif *platform* ini untuk keperluan menggambar ilustrasi digital. Untuk itu dilakukan survey, observasi atau wawancara awal untuk

mengetahui masalah dan kebutuhan mahasiswa terkait pembelajaran menggambar ilustrasi digital melalui TikTok.

3.1.2 Pengembangan Solusi Berbasis Teori (*Development of Solutions Informed by Theory*):

3.1.2.1 Setelah masalah diidentifikasi, selanjutnya akan dikembangkan solusi berbasis teori dan praktik. Bagian awal yang dapat dilakukan bisa menelaah literatur tentang pembelajaran melalui media sosial, khususnya TikTok, serta teori-teori terkait pembelajaran visual dan ilustrasi digital. Solusi yang bisa diusulkan adalah menciptakan atau mengadaptasi konten pembelajaran di TikTok yang relevan bagi mahasiswa DKV, mengacu pada teori-teori pembelajaran digital dan pedagogi berbasis media sosial.

3.1.2.2 Solusi ini bisa mencakup desain modul pembelajaran ilustrasi digital yang dirancang khusus untuk TikTok, yang mendukung mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi menggambar melalui konten yang singkat, visual, dan interaktif.

3.1.3 Implementasi dan Pengujian Iteratif di Lingkungan Nyata (*Iterative Design and Testing in Practice*):

3.1.3.1 Solusi yang telah dirancang kemudian diuji di lingkungan nyata. Peneliti menerapkan modul pembelajaran berbasis TikTok tersebut kepada sekelompok mahasiswa DKV dan mengamati bagaimana mereka menggunakan TikTok sebagai sumber belajar ilustrasi digital. Dalam proses ini, peneliti akan mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif misalnya melalui survei, wawancara, atau analisis hasil karya ilustrasi yang dibuat oleh mahasiswa.

3.1.3.2 Proses ini bersifat iteratif, artinya setiap implementasi disertai dengan evaluasi dan perbaikan desain. Jika ditemukan bahwa beberapa aspek dari konten atau pendekatan pembelajaran TikTok tidak efektif, maka dapat memperbaikinya dan menguji ulang.

3.1.4 Refleksi dan Revisi Desain (*Reflection to Produce Design Principles*):

3.1.4.1 Setelah beberapa siklus implementasi, maka langkah selanjutnya merefleksikan hasil yang telah diperoleh. Misalnya, jika TikTok terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan ilustrasi digital, maka dapat menganalisis mengapa demikian, atau jika terdapat tantangan yang muncul (misalnya, konten terlalu singkat atau kurang interaktif), diberlakukannya untuk mengidentifikasi aspek apa yang harus direvisi. Proses refleksi ini juga membantu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media sosial, seperti TikTok, mendukung atau menghambat proses belajar kreatif mahasiswa.

3.1.4.2 Pada tahap ini, tidak hanya akan memperbaiki modul atau konten, tetapi juga menghasilkan wawasan baru tentang penggunaan TikTok sebagai alat pembelajaran yang dapat diterapkan lebih luas.

3.1.5 Pengembangan Teori dan Prinsip Desain (*Development of Design Principles and Theories*):

3.1.5.1 Hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori baru atau prinsip desain pembelajaran berbasis media sosial, khususnya untuk desain komunikasi visual dan pembelajaran ilustrasi digital. Penyelesaiannya dapat menyimpulkan prinsip-prinsip penting dalam penggunaan TikTok sebagai *platform* pembelajaran yang efektif misalnya, bagaimana durasi video, interaktivitas, dan format visual dapat dioptimalkan untuk membantu mahasiswa mempelajari keterampilan ilustrasi digital.

3.1.5.2 Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan panduan praktis bagi dosen atau praktisi pendidikan yang ingin memanfaatkan TikTok dalam konteks pendidikan kreatif.

Tahapan penelitian *Design Based Research* (DBR) menurut Barab, S. (2006: 153–169) pendekatan ini sangat cocok diterapkan. penggabungan data

kuantitatif (hasil survei tentang efektivitas TikTok, jumlah *engagement*, atau peningkatan keterampilan menggambar) dengan data kualitatif (wawancara mendalam dengan mahasiswa tentang pengalaman mereka belajar melalui TikTok). Penggunaan *Mix Method* dalam DBR akan memperkaya penelitian dengan data yang lebih lengkap dan komprehensif.

3.2 Partisipan dan Tempat penelitian

3.2.1 Partisipan

3.2.1.1 Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa desain komunikasi visual yang sedang menjalani studi mata kuliah ilustrasi maupun sejenisnya atau mahasiswa desain komunikasi visual yang memiliki akun sosial media sebagai portfolio karya.

3.2.2 Tempat penelitian

3.2.2.1 Wawancara Tatap Muka:

Jika memungkinkan, lokasi fisik dapat dilakukan wawancara tatap muka di tempat yang nyaman untuk partisipan, seperti kantor, studio, atau kafe yang tenang.

3.2.2.2 Kampus atau Institusi Pendidikan:

Jika penelitian melibatkan pengajar atau mahasiswa dari institusi pendidikan, tempat penelitian bisa dilakukan di kampus atau ruang kelas yang relevan.

3.2.2.3 Pengaturan Virtual:

Zoom atau *Platform Wawancara Online* lainnya, untuk wawancara mendalam, terutama jika partisipan berada di lokasi yang berbeda atau jauh, penggunaan *platform* seperti Zoom, Google Meet, atau Skype bisa menjadi solusi efektif.

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986: 98-111) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Menurut Sugiyono (2016:204-205) mengungkapkan bahwa dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berpartisipansi (*participant observation*) dan observasi nonpartisipansi (*non-participant observation*).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi langsung (*Direct Observation*) dengan tujuan mengamati secara langsung bagaimana pembelajaran menggambar ilustrasi digital terjadi di *platform* media sosial yang dipilih.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan peneliti dan narasumber untuk menggali informasi mendalam tentang permasalahan yang dikaji, wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*In-Depth Interviews*) dengan tujuan memahami pandangan, pengalaman, dan persepsi partisipan tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi digital.

Menurut (Moleong, 2005 : 186) wawancara mendalam merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan pada pusat penelitian. Dalam hal ini metode wawancara mendalam yang dilakukan dengan adanya daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Partisipan dalam wawancara adalah pengguna aktif, pengajar, praktisi, dan peserta didik yang belajar melalui media sosial.

Adapun teknik yang dipakai dalam wawancara mendalam adalah wawancara semi-terstruktur artinya menggunakan panduan wawancara yang memungkinkan fleksibilitas, sehingga partisipan bisa berbagi pandangan yang lebih luas, yang kedua adalah pertanyaan kunci seputar *platform* yang digunakan, jenis konten yang paling membantu, interaksi dengan pengajar/mentor, dan tantangan yang dihadapi, serta yang terakhir adalah media wawancara bisa dilakukan secara tatap muka, telepon, atau melalui *platform online* seperti *Zoom* atau *Google Meet*.

3.3.3 Kuisioner

Kuesioner menurut (Sujarweni, 2020:94) merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab. Sedangkan menurut Sugiyono (2017: 133-135) mendefinisikan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab. Kuesioner digunakan baik untuk survei maupun eksperimen, dan dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui media komunikasi seperti email dan internet.

3.3.4 Analisis Konten

Menurut Barelson (Zuchdi, 1993: 3) analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis mengenai isi yang terkandung dalam media komunikasi. Analisis konten juga dimaknai sebagai teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan. Analisis Konten Media Sosial adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan data yang dihasilkan dari berbagai *platform* media sosial. Data ini bisa berupa teks (posting, komentar), gambar, video, atau bahkan data metrik seperti jumlah suka, *share*, dan komentar.

Sumber data yang digunakan dalam analisis konten media sosial adalah yang pertama video tutorial menganalisis konten video yang diunggah oleh pengajar atau kreator, dengan fokus pada teknik yang diajarkan, kualitas materi, dan interaksi dengan *audience*, yang berikutnya dari posting dan artikel berisikan konten yang diunggah oleh pengguna yang berhubungan dengan pembelajaran ilustrasi digital, termasuk tips, proses, dan hasil karya, dan yang terakhir adalah komentar dan diskusi tanggapan dan diskusi yang terjadi di bawah posting atau video yang memberikan wawasan tentang efektivitas konten dan bagaimana *audience* belajar.

3.3.5 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis, seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Arikunto, 2010: 274). Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar

nama peserta didik, buku sumber belajar, dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian yaitu berupa pengambilan foto.

3.3.6 Tes

Pengukuran tes hasil belajar ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil menggambar mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan melihat nilai yang diperoleh (Margono, 2010:170).

Tes adalah instrumen atau alat pengumpulan data. Digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes menggambar untuk mengumpulkan data tentang pemahaman mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam pembelajaran menggambar ilustrasi digital, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik melalui media sosial Tiktok.

3.4 Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui berbagai teknik seperti wawancara, atau observasi langkah selanjutnya dalam penelitian deskriptif analitik adalah menganalisis data tersebut. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, serta menemukan pola, hubungan, atau makna di balik data. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara berkesinambungan dari awal sampai akhir penelitian, baik dilapangan maupun diluar lapangan dengan mempergunakan teknik seperti yang dikemukakan oleh Miles dan huberman (1992: 152-158):

3.4.1 Reduksi Data

Membuat abstraksi seluruh data yang diperoleh dari seluruh catatan lapangan hasil observasi wawancara dan pengkajian dokumen. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis data yang menajamkan, mengaharapkan hal-hal penting, menggolongkan mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan mengorganisasikan data agar sistematis serta dapat membuat satu simpulan yang bermakna. Jadi, data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan pengkajian dokumen dikumpulkan,

diseleksi, dan dikelompokkan kemudian disimpulkan dengan tidak menghilangkan nilai data itu sendiri.

3.4.2 Penyajian Data

Sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dalam pengambilan tindakan. Proses penyajian data ini mengungkapkan secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh agar mudah dibaca dan dipahami, yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiono, 2008: 67).

3.4.3 Penilaian Pemahaman Menggambar Ilustrasi

Kriteria tingkat keberhasilan nilai pemahaman menggambar ilustrasi mahasiswa DKV adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Pemahaman Menggambar Ilustrasi

Kriteria	1 – Sangat Kurang	2 – Kurang	3 – Cukup	4 – Baik	5 – Sangat Baik
Teknik Dasar	Tidak sesuai Proporsi atau Perspektif	Kurang jelas proporsi dan perspektif	Cukup sesuai	Baik	Sangat baik dan sesuai
Keterampilan Umum	Tidak ada ide baru	Ide kurang berkembang	Cukup unik	Baik	Sangat kreatif dan inovatif
Keterampilan Khusus	Teknik digital dasar kurang	Teknik digital sederhana	Cukup mahir	Baik	Sangat mahir dalam digitalisasi
Kesesuaian Tema	Tidak sesuai tema	Tema kurang jelas	Cukup sesuai tema	Baik	Sangat sesuai dengan tema

Setelah kriteria tingkat keberhasilan menggambar ilustrasi mahasiswa DKV diketahui, kemudian peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh mahasiswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah seluruh mahasiswa tersebut. Sehingga akan diperoleh nilai rata-rata. Keterangan pada kriteria tingkat keberhasilan menggambar ilustrasi mahasiswa DKV:

3.4.3.1 Teknik Dasar

Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat dalam perancangan ilustrasi digital.

3.4.3.2 Keterampilan Umum

Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya dalam perancangan ilustrasi digital.

3.4.3.3 Keterampilan Khusus

Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode *brainstorming*, *mindmapping*, *bytesystem*, dan *generating idea* dalam proses perancangan ilustrasi digital.

3.4.3.4 Kesesuaian Tema

Kesesuaian tema mengacu pada sejauh mana hasil ilustrasi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) mencerminkan dan mengikuti tema yang telah ditentukan atau diinstruksikan dalam tugas.

Untuk menghitung nilai rata-rata dapat menggunakan rumus berikut ini:

Tabel 3. 2 Nilai Rata-Rata Pemahaman

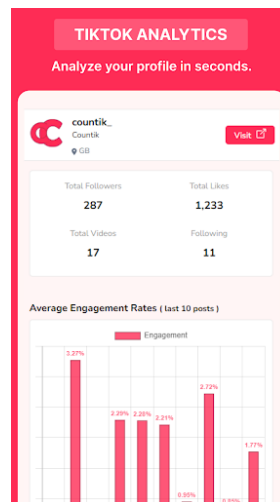
$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} = \dots$

Keterangan:

- $\bar{x}$ = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = jumlah nilai peserta didik
- $\sum n$ = jumlah peserta didik

3.4.4 Analisis Akun Tiktok

Dalam menganalisis akun media sosial Tiktok peneliti menggunakan website bantuan yang bernama Countik. Countik.com adalah sebuah *platform* analisis media sosial yang dirancang untuk memberikan wawasan mendalam tentang kinerja dan tren di TikTok. Secara umum, *website* ini menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membantu pengguna, baik individu maupun bisnis, dalam memahami dan menganalisis konten TikTok mereka atau konten TikTok yang lebih luas (Countik.com).



Gambar 3. 2

Website Countik Analisis Akun Tiktok

Sumber : <https://countik.com/>

Secara keseluruhan, Countik.com berguna bagi pengelola akun TikTok, pemasar digital, atau siapa saja yang ingin meningkatkan kinerja mereka di *platform* tersebut dengan menggunakan data analitik yang lebih terperinci dan berbasis bukti.

3.4.5 Kesimpulan dan Verifikasi

Data yang sudah diatur sedemikian rupa (dipolakan, difokuskan, disusun secara sistematis) kemudian disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan. Namun, kesimpulan tersebut hanya bersifat sementara dan umum. Untuk memperoleh kesimpulan yang “grounded” maka perlu dicari data lain yang baru untuk melakukan pengujian kesimpulan tentatif tadi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai tuntunan belajar menggambar ilustrasi digital.

3.5 Isu Etik

Unsur etik pada penelitian kualitatif dibuat untuk memastikan adanya perlindungan martabat dan keselamatan manusia sebagai subjek penelitian serta kelayakan penelitian yang dilakukan. Penelitian kualitatif pada dasarnya tidak menimbulkan risiko yang berkenaan dengan kemungkinan dampak yang membahayakan secara langsung, terutama bahaya secara fisik untuk para partisipan. Namun, kemungkinan para partisipan tidak menerima manfaat langsung atau berpotensi mengalami ketidaknyamanan secara psikologis karena data inti penelitian kualitatif adalah memaparkan pengalaman pribadi mereka untuk para pembaca (Connolly & Reid, 2007: 153).

Isu etis juga perlu dipertimbangkan ketika proses pengumpulan data. Menurut Kvale (2011) terdapat berbagai pertanyaan yang perlu diberikan jawaban dari para peneliti kualitatif untuk meminimalkan atau mengatasi berbagai risiko atau ketidaknyamanan yang dapat terjadi pada partisipan mereka selama mengikuti studi yang dilakukan peneliti. Untuk itu, peneliti perlu menjawab berbagai pertanyaan sebagai berikut:

3.5.1 Konsekuensi *Beneficence*

Dalam hasil penelitian ini bermanfaat atau memiliki kontribusi kepada pengguna media sosial dalam menerapkannya menjadi salah satu sumber media pembelajaran menggambar ilustrasi digital serta kebermanfaatannya dapat langsung diterima yang memiliki kondisi yang sama dalam bentuk pemilihan sosial yang tepat, peningkatan kreativitas belajar, dan motivasi pembelajaran Seni Budaya dengan materi Seni Rupa.

3.5.2 *Informed Consent* dari Partisipan

Upaya memperoleh persetujuan dari partisipan melalui pemberian informasi baik secara observasi maupun wawancara yang dilakukan.

3.5.3 *Confidentiality* Partisipan

Dalam hal ini peneliti tidak merahasiakan partisipan dalam pemberian informasi data dalam penelitian dikarenakan penelitian yang dilakukan secara terbuka serta siapa pun dapat mengakses, bertanya bahkan mengomentari hasil dari informasi yang didapatkan melalui persetujuan peneliti.

3.5.4 Resiko Partisipan

Menurut Poerwandari (2009: 88) menjelaskan terdapat beberapa hal yang kemungkinan dialami partisipan saat dilakukan pengambilan data dengan wawancara antara lain partisipan atau informan dapat teringat lagi cerita yang ingin dilupakannya, berkonflik lagi dengan anggota keluarga, kehilangan rasa aman, atau terungkap identitas pribadinya.

3.5.5 Peran Peneliti

Peneliti kualitatif sebagai instrumen dalam penelitiannya memiliki banyak peranan dalam mengantisipasi berbagai isu etik yang akan muncul dalam proyek penelitiannya.

3.6 Jadwal Rencana Penelitian

Tabel 3. 3 Jadwal Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Juli- September				Oktober				November				Desember			
1	Studi Pendahuluan atau Observasi																
2	Penyusunan Proposal																
3	Seminar Proposal																
4	Penyusunan Kisi-kisi Instrumen Penelitian																
5	Uji Coba Instrumen																

[illegible]

Tabel tersebut merupakan jadwal rencana penelitian dengan rincian kegiatan dan periode waktu pelaksanaan yang relevan dengan judul tesis, yaitu "Media Sosial TikTok sebagai Sumber Belajar Menggambar Ilustrasi Digital." Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahap kegiatan:

3.6.1. Studi Pendahuluan atau Observasi (Juli-September)

Tahap awal ini mencakup pengumpulan data awal mengenai penggunaan TikTok sebagai sumber belajar menggambar ilustrasi digital oleh mahasiswa DKV. Pertama dapat melakukan observasi terhadap konten TikTok, memahami perilaku pengguna, dan mengidentifikasi peluang penelitian.

3.6.2. Penyusunan Proposal (Juli-September)

Selama periode ini, penyusunan proposal penelitian yang mencakup latar belakang, tujuan, rumusan masalah, metode penelitian, dan tinjauan pustaka terkait TikTok sebagai media pembelajaran.

3.6.3. Seminar Proposal (September)

Proposal akan dipresentasikan pada seminar, memungkinkan untuk mendapatkan masukan dan persetujuan dari pembimbing dan penguji. Langkah ini memastikan penelitian memiliki landasan yang kuat.

3.6.4. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (September-Oktober)

Tahap ini fokus pada pembuatan instrumen penelitian, seperti kuesioner, pedoman wawancara, atau rubrik evaluasi untuk mengukur efektivitas TikTok dalam pengembangan kompetensi menggambar ilustrasi digital.

3.6.5. Uji Coba Instrumen (Oktober)

Anda menguji instrumen pada sekelompok kecil mahasiswa untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Hal ini penting untuk mendapatkan data yang akurat saat penelitian utama.

3.6.6. Revisi Hasil Uji Coba Instrumen (Oktober-November)

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan revisi terhadap instrumen penelitian agar lebih sesuai dengan tujuan penelitian.

3.6.7. Diskusi dengan Pembimbing (Oktober-November)

Diskusi intensif dengan pembimbing dilakukan untuk mengevaluasi hasil uji coba, perbaikan, dan penyempurnaan instrumen serta memastikan keselarasan dengan tujuan penelitian.

3.6.8. Penyusunan Laporan Hasil Observasi (November-Desember)

Pada tahap akhir, menganalisis data observasi yang telah diperoleh dan menyusun laporan hasil penelitian. Laporan ini akan digunakan untuk menyusun bab hasil dan pembahasan.

Jadwal ini menunjukkan alur kerja penelitian secara sistematis, mulai dari persiapan hingga tahap akhir analisis. Semua langkah bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menggambar ilustrasi digital.