

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

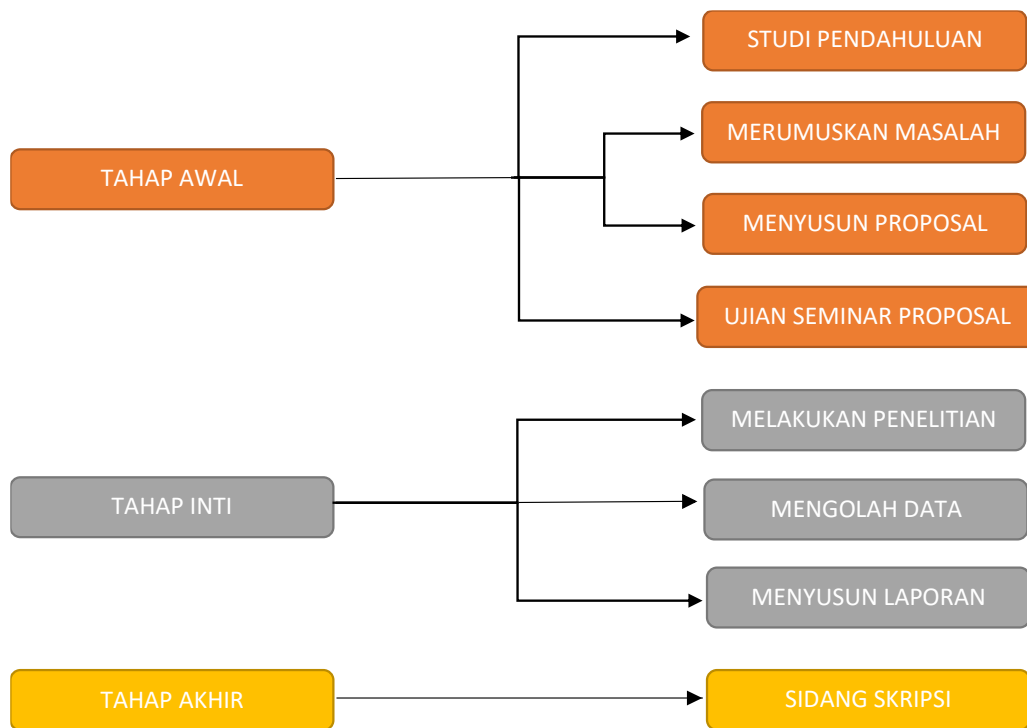
Penelitian mengenai penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ini, merupakan penelitian terhadap sebuah proses kreasi penyusunan *audio playback* kabaret dari awal tahap produksi, latihan, hingga pertunjukan berlangsung. Dalam hal ini peneliti membahas dan mendeskripsikan secara detil mengenai bagaimana proses kreasi dalam penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

Berdasarkan uraian tersebut, metode penelitian yang dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Dalam bukunya, Anggito dan Setiawan (2018) menjelaskan bahwa, penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti akan berupaya mendeskripsikan segala sesuatu yang terjadi pada proses kreasi penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X. Deskriptif analitik digunakan untuk memecahkan masalah yang aktual dengan tahap mengumpulkan data, menyusun data, menganalisis data, dan menafsirkan data. Dengan demikian, metode ini dilakukan dengan cara intensif, terinci dan mendalam. Metode ini juga digunakan untuk menggali berbagai data yang dibutuhkan mengenai proses kreasi penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X untuk memecahkan segala permasalahan yang ada.

### 3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian merupakan rancangan atau rencana yang disusun sedemikian rupa untuk memenuhi tahapan-tahapan pengumpulan data penelitian yang akan diolah dan diperoleh hasil yang akurat. Dalam penelitian ini rancangan yang peneliti lakukan dimulai dari membuat tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir penelitian.



Bagan 3.1. Peta Konsep Desain Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Luthfia Sabila 2022)

#### 3.1.1 Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan salah satu dosen di Universitas Pendidikan Indonesia, untuk mengetahui informasi terkait penelitian yang akan dilakukan. Kemudian setelah mendapatkan informasi, peneliti melakukan studi literasi untuk mencari referensi dan landasan teori

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BENGAS X

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

mengenai penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

### 3.1.2 Merumuskan Masalah

Pada tahap ini peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian terkait penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

### 3.1.3 Menyusun Proposal Penelitian

Kemudian setelah mendapatkan beberapa masalah yang akan diteliti penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X., peneliti menyusun proposal penelitian yang didalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, fungsi penelitian, landasan teori, dan metode penelitian.

### 3.1.4 Ujian Seminar Proposal

Setelah proposal penelitian tersusun dengan baik, peneliti melakukan ujian seminar penelitian.

### 3.1.5 Melakukan Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan cara observasi langsung pada saat proses penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH”, kemudian peneliti melakukan wawancara dengan seluruh partisipan penelitian penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

### 3.1.6 Pengolahan Data

Pada tahap ini peneliti mengolah data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

### 3.1.7 Menyusun Laporan

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun laporan mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

### 3.1.8 Sidang Skripsi

Setelah laporan tersusun dengan baik, peneliti melakukan Sidang Skripsi.

## 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.2.1 Partisipan Penelitian

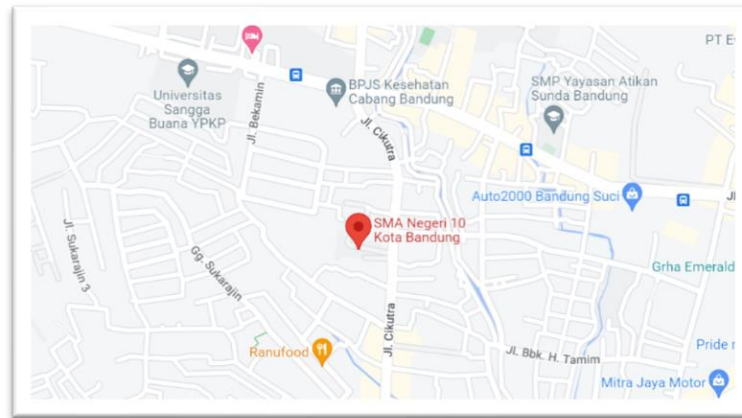
Partisipan Penelitian dalam penelitian ini merupakan orang-orang yang dijadikan narasumber oleh peneliti. Partisipan dalam penelitian ini yaitu:

1. Rifqy Rabbani selaku pelatih ekstrakurikuler kabaret Bongsas-X SMAN 10 Bandung, dan juga penyusun *audio playback* kabaret “rUnTUH”
2. Ragitalia dan Hasna Khairunnisa selaku pembuat cerita dari kabaret “rUnTUH”
3. Rizky Putra Pamungkas selaku Juri dalam Festival Kabaret Gyfest 2022

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang pertama bertempat di SMA Negeri 10 Bandung yang berada di Jalan Cikutra No.77, Kelurahan Cikutra, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian tersebut sesuai dengan subjek penelitian terkait, yaitu mengenai penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” Ekstrakurikuler Bongsas X yang mana Bongsas X sendiri adalah salah satu ekstrakurikuler yang bernaung di bawah SMA Negeri 10 Bandung.

Dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” proses latihan, pembuatan artistik/setting, dilakukan di SMA Negeri 10 Bandung.



Gambar 3.1 Peta SMA Negeri 10 Bandung

(Sumber: GoogleMaps)

Lokasi yang kedua yaitu berlokasi di Kopi Truk yang terletak di Jl. Phh. Mustofa No.76, Kelurahan Cikutra, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut merupakan tempat dimana tim produksi kabaret “rUnTUH” dibuat, selain itu tempat di mana rapat diskusi untuk evaluasi setelah latihan karena letak lokasi berdekatan dengan SMA Negeri 10 Bandung.

Lokasi ketiga berada di Layung coffee yang terletak di Jl. Golf Raya No. A3. Kelurahan Cisaranten Bina Harapan, Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut merupakan tempat tim produksi mendiskusikan dan membuat cerita kabaret “rUnTUH”.

Lokasi keempat yaitu berada di Kelesa Space yang terletak di Jl. Bukit Pakar Timur No.9, Kelurahan Ciburial, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut merupakan tempat tim produksi membuat *voice over* atau alih suara, dikarenakan lokasi tersebut memiliki suasana yang sepi dan memiliki ruangan yang cukup kedap suara sehingga mendukung untuk dijadikan tempat perekaman alih suara.

Lokasi kelima yaitu Teater Tertutup Dago Tea House Bandung, yang terletak di Jl. Bukit Dago Utara III No.9, Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut yaitu lokasi kabaret “rUnTUH” dipertunjukkan.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif berpedoman pada observasi, wawancara, dan dokumentasi, terutama masalah penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X. Cakupan dari permasalahan ini lebih difokuskan pada kajian penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH”. Hal ini bertujuan agar cakupannya tidak terlalu luas dan lebih sederhana sesuai dengan kebutuhan peneliti dan waktu dalam melakukan penelitian ini. Penjelasan dari instrumen tersebut adalah berikut :

#### 3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lokasi penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data. Pada bagian ini peneliti mengobservasi penelitian penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

#### 3.3.2 Wawancara

Pada instrumen wawancara ini peneliti mewawancarai seluruh partisipan penelitian dalam penelitian penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

#### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data berupa foto, video, maupun audio sebagai pembantu dan pelengkap selama wawancara dan observasi dilakukan, serta pada saat penyusunan *audio playback* dalam proses

kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X. Dokumentasi dapat menentukan keorisinalitas dan keotentikan penelitian. Hal ini karena segala kegiatan yang dilakukan selama penelitian dapat dibuktikan melalui dokumentasi.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu cara agar peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Banyak sekali teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian, biasanya teknik dan instrumen penelitian disusun dengan baik, sehingga informasi yang didapatkan tepat dan sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu, pengumpulan data ini merupakan hal paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun beberapa tahapan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka.

#### 3.4.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi. Dalam penelitiannya, Rachmawati (2017) menjelaskan bahwa hal yang menjadi alat utama dalam observasi partisipasi yaitu pengamatan aktif yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data sehingga peran dari partisipan atau informan kunci sangat penting untuk membantu peneliti memahami perbedaan budaya dan mengambil sikap yang tepat terhadap perbedaan budaya tersebut.

Pada bagian ini peneliti mengobservasi penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X, sekaligus menjadi bagian dari tim produksi dari proses tersebut.

#### 3.4.2 Wawancara

Dalam buku wawancara yang ditulis oleh Fadhallah (2021) menjelaskan bahwa, wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai beberapa partisipan yang bisa dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu tim produksi yang merupakan alumni dari Bengsas X, lalu yang terakhir yaitu salah satu juri dari Festival Kabaret Gyfest 2022.

### 3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pengumpulan data berupa dokumen-dokumen, audio, foto, ataupun video mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

Studi dokumentasi dilakukan agar data yang diperoleh dapat tersusun dengan rapih serta menjadi bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian secara langsung mengenai penelitian penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

Tabel 3.1. Wawancara Narasumber

No.	Narasumber	Hari/Tanggal	Tempat	Topik
1.	Rifqy Rabbani	Rabu, 2 November 2022	SMA Negeri 10 Bandung	1. Proses pembuatan <i>Audio playback</i> kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17. 2. Faktor-Faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan <i>Audio Playback</i> Kabaret.



2.	Rifqy Rabbani	Rabu, 21 Desember 2022	Gouppi Café	Fitur-fitur <i>shortcut</i> didalam Vegas Pro 17
3.	Rizky Putra Pamungkas	Senin, 16 Januari 2023	Daring melalui Whatsapp	Alasan mengapa kabaret “rUnTUH” bisa menjadi juara dalam festival kabaret GYFEST 2022 dan meraih penghargaan <i>Best Audio Playback</i>
4.	Ragitalia dan Hasna Khairunissa	Selasa, 17 Januari 2023	Daring melalui Whatsapp	Pembuatan cerita dan naskah kabaret “rUnTUH”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Luthfia Sabila 2022)

### 3.5 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan peneliti setelah mendapatkan hasil dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Pengolahan data bertujuan agar informasi atau data yang didapat bisa diinput secara maksimal dan sesuai dengan topik penelitian yang dibahas yaitu mengenai penyusunan audio playback dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X.

Adapun tahap-tahap pengolahan data yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

1. Pengumpulan data sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji, yaitu:
  - 1) Bagaimana proses persiapan penyusunan naskah “rUnTUH” Ekstrakurikuler Bongsas X?
  - 2) Bagaimana proses kreasi penyusunan *audio playback* “rUnTUH” berdasarkan naskah yang telah dibuat?
  - 3) Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan ketika proses penyusunan *audio playback* kabaret?
2. Melakukan reduksi atau perbandingan data atau informasi mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH”

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BONGSAS X

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

ekstrakurikuler Bengsas X agar data yang disajikan tetap terfokus terhadap penelitian yang dikaji serta agar peneliti mendapatkan hasil kesimpulan dari data yang telah diperoleh di lapangan.

3. Mendeskripsikan hasil temuan dari permasalahan berupa kesimpulan mengenai proses penyusunan *audio playback* kabaret beserta faktor faktor yang mempengaruhinya pada penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.

### 3.6 Isu Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan persetujuan partisipan dengan mempertimbangkan prinsip etika penelitian yaitu *The five right of human subjects in research* (Polit & Beck dalam Conneli, 2014) lima hak tersebut adalah:

#### 3.6.1 *Respect for Autonomy*

Partisipan memiliki hak untuk membuat keputusan secara sadar untuk menerima atau menolak menjadi partisipan. Peneliti menjelaskan kepada partisipan tentang proses penelitian yang meliputi wawancara mendalam melalui panggilan whatsapp selanjutnya partisipan diberi kebebasan untuk menentukan apakah bersedia atau menolak berpartisipasi dalam penelitian.

#### 3.6.2 *Privacy* atau *dignity*

Partisipan memiliki hak untuk dihargai tentang apa yang mereka lakukan dan apa yang dilakukan terhadap mereka serta untuk mengontrol kapan dan bagaimana informasi tentang mereka dibagi dengan orang lain. Peneliti hanya melakukan wawancara pada waktu yang telah disepakati dengan partisipan. Setting wawancara dibuat berdasarkan pertimbangan terciptanya suasana santai, tenang.

#### 3.6.3 *Anonymity* dan *Confidentially*

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BENGAS X

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

Peneliti menjelaskan kepada partisipan bahwa identitas terjamin keamanannya, namun partisipan pada penelitian ini tidak keberatan bahkan ingin namanya dicantumkan langsung tanpa pengkodean. Selain itu peneliti menyimpan seluruh dokumen hasil pengumpulan data dalam tempat khusus yang hanya bisa diakses oleh peneliti. Semua bentuk data hanya digunakan untuk keperluan proses analisis sampai penyusunan laporan penelitian sehingga partisipan tidak perlu takut data yang bersifat rahasia dan pribadi diketahui oleh orang lain.

#### **3.6.4** *Justice*

Peneliti memberikan kesempatan yang sama kepada partisipan untuk menyampaikan semua jawaban dari pertanyaan penelitian dan menyampaikan seluruh pengalamannya terkait penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler BENGAS X.

#### **3.6.5** *Beneficence dan Nonmaleficence*

Penelitian ini tidak membahayakan partisipan dan peneliti telah berusaha melindungi partisipan dari bahaya ketidaknyamanan (*protection from discomfort*). Selama proses wawancara berlangsung peneliti memperhatikan beberapa hal yang dapat merugikan partisipan dengan memberikan pertanyaan dengan hati hati menghindari pertanyaan yang keluar dari materi penelitian dan menggunakan bahasa yang baik serta tidak menyinggung