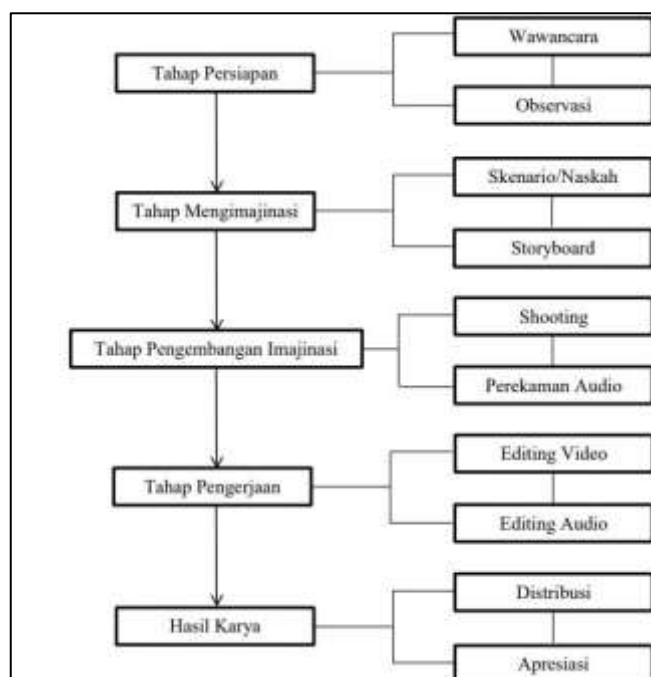


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *practice led research* yang merupakan jenis tulisan ilmiah mempublikasikan dari hasil jenis penelitian praktik yang berlangsung. Menurut Hendriyana, H. (2018) dalam bukunya, *practice led research* merupakan jenis tulisan ilmiah yang mempublikasikan dari hasil jenis penelitian praktik yang berlangsung. Jenis penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang dilakukan. Penelitian ini juga mengarah terutama pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktik berkarya. Dalam prosesnya, penulis mengumpulkan data dan teori-teori yang relevan sehingga dapat mendasari untuk menghantarkan kepada proses diwujudkannya karya yang dimaksud (Hendriyana,H. 2018). Jenis penulisan praktik ini yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan dengan alur sebagai berikut.



Rahmah Tasya Ad'nisa, 2023 Gambar 3.1 Desain Penelitian
**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI KESEHATAN SEBAGAI UPAYA PENERAPAN POLA HIDUP BERSIH
DAN SEHAT DI LINGKUNGAN SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI KOTA BANDUNG**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari kegiatan wawancara dan observasi. Pada tahap ini penulis juga mencari sumber referensi serta landasan teori melalui jurnal, internet dan buku.

a. Wawancara

Menurut Afifuddin (2009), wawancara merupakan metode pengambilan data menggunakan cara yaitu dengan menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi responden atau informan. Wawancara merupakan langkah pertama teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti.

b. Observasi

Menurut Riyanto (2010), observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara tidak langsung atau langsung. Pada penelitian ini, langkah kedua teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yaitu observasi. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung.

3.2.2 Tahap Mengimajinasi

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

a. Skenario/naskah

Skenario merupakan naskah cerita yang digunakan sebagai landasan untuk perancangan sebuah video. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), skenario merupakan rencana lakon sandiwara atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci.

b. Storyboard

Menurut Restu dkk (2017), Storyboard adalah sketsa gambar disusun secara berurutan sesuai dengan naskah, maka melalui storyboard dapat menyampaikan ide cerita yang telah dibuat kepada orang lain agar dapat mengiring khayalan seseorang mengikuti dengan gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita.

3.2.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi terdiri dari kegiatan shooting dan perekaman audio. Shooting atau tahap pengambilan gambar, sutradara berperan mengarahkan pemain serta menentukan shoot yang akan diambil. Sedangkan perekaman audio adalah membuat audio dengan merekam suara atau sebagai suara latar dari naskah yang telah dibuat.

3.2.4 Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan terdiri dari editing video dan editing audio. Editing Video terdiri dari admin data, penggabungan, colour correction dan colour grading. Lalu setelah editing audio maka penggabungan dari keduanya.

3.2.5 Hasil Karya

Hasil karya dilakukan dengan distribusi dan apresiasi. Distribusi melalui link youtube, email ke beberapa sekolah dan apresiasi berdasarkan *like*, komentar dalam videonya.

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Partisipan SMAN 6 Kota Bandung dan SMAN 22 Kota Bandung. Tempat penelitian di MAN 2 Kota Bandung.