

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain yang digunakan harus sesuai dengan objek dan arah penelitian, guna membantu mempermudah langkah dan proses penelitian yang dilakukan, dengan tujuan agar hasil penelitian ini dapat terwujud dengan baik.

Penelitian ini bersifat kualitatif dan didesain dengan metode deskriptif analisis dengan tujuan dapat memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai Penggunaan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects oleh Luthfiadi Amri Hermana. Dengan penelitian deskriptif analisis ini, maka peneliti dapat mengolah data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti oleh orang yang tidak langsung mengalaminya sendiri. Pada penelitian ini dilakukan analisis objek dengan cara deskriptif, dengan kata lain sumber data yang dikumpulkan yaitu berupa, audio, video, literature, dan dokumentasi lainnya. Metode deskriptif analisis ini merupakan metode yang bertujuan untuk menggambarkan objek yang diteliti sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada awal penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian, analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif sebagai usaha peneliti untuk memahami Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Pendekatan ini dilakukan melalui analisis audio/visual. Analisis audio/visual dilakukan dengan mengkaji bentuk fisik dari perangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana beserta suara yang dihasilkan perangkat tersebut. Data yang terlihat merupakan bentuk fisik hardware dan software yang digunakan Luthfiadi Amri Hermana. Data yang terdengar merupakan suara hasil dari perangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana.

Adapun data-data lainnya yang peneliti dapatkan dari Luthfiadi Amri Hermana. Data-data tersebut dijadikan sebagai bahan informasi dan pengetahuan

untuk lebih mengenal Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka desain penelitian tentang analisis komposisi musik ini diilustrasikan dalam skema berikut:



Gambar 3. 1 : Pemetaan Desain Penelitian  
Sumber: (Dokumentasi Felix Fitra Nugraha, 2022)

Dalam melaksanakan penelitian diperlukan tahapan-tahapan yang benar, agar membantu pelaksanaan penelitian secara terencana. Oleh karena itu, maka pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

### 1. Tahap Awal

Pada tahap awal ini, dilakukan beberapa hal yang berkaitan dengan persiapan penelitian. Tahap persiapan ini direncanakan dengan sematang mungkin guna keberhasilan tujuan yang ingin dicapai. Adapun langkah-langkah persiapan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

#### a. Studi Pendahuluan

Pengamatan pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan melihat dan mendengarkan penampilan live Luthfiadi Amri Hermana dengan menggunakan perangkat *guitar effects* yang beliau gunakan.

#### b. Perencanaan Penelitian

Peneliti menemukan keunikan pada konfigurasi *hardware* dan *software* yang dibuat oleh Luthfiadi Amri Hermana pada perangkat *guitar effects* yang beliau gunakan. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengetahui lebih lanjut tentang Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Selanjutnya peneliti merancang perencanaan penelitian mengenai apa saja yang akan diteliti, metode dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan.

#### c. Perencanaan Rumusan Masalah

Dari kegiatan studi pendahuluan dan perencanaan penelitian tersebut akan menghasilkan rumusan masalah yang kemudian akan timbul berbagai pertanyaan yang lebih spesifik lagi sehingga didapatkan pertanyaan penelitian yang menjurus dengan arah penelitian yang jelas, guna membantu peneliti dalam membuat laporan penelitian.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pencarian sumber-sumber informasi, baik dari buku, internet atau sumber informasi lainnya yang dapat membantu dalam proses penelitian.

### 3. Tahap Akhir

Pada tahap ini peneliti mengolah data yang sudah terkumpul dari studi dokumentasi dan wawancara yang akan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Setelah semua tahapan selesai maka akan menjadi sebuah draf skripsi mengenai Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana.

### 3.2 Objek Penelitian

Fokus penelitian ini mengkaji strategi penggunaan *vst plugin* yang merupakan sebuah *software* sebagai *live performance guitar effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Pemahaman tentang pemilihan *hardware* dan *software*, serta konfigurasinya sangat berperan penting dalam penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*. Penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana ini memiliki keunikan tersendiri, karena Luthfiadi Amri Hermana memilih untuk menggunakan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* alih-alih menggunakan perangkat *audio effects* yang umum digunakan seperti *rack*, *pedal*, ataupun *digital multi-effects*.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Didalam pengambilan data yang akan diteliti, penulis menggunakan beberapa cara sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Teknik ini dilakukan dengan cara mencari landasan teori atau kajian pustaka pada buku-buku, artikel, jurnal serta internet. Dengan membaca literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti dapat membandingkan data-data yang diperoleh dari literatur-literatur yang ada, sehingga peneliti bisa mendapatkan data-data yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

#### 2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang sangat spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam observasi

yang dilakukan yaitu untuk mengumpulkan data secara langsung yang ada di lapangan berkaitan dengan topik penelitian tentang Penggunaan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects oleh Luthfiadi Amri Hermana.

### 3. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara sangat diperlukan. Dalam penelitian ini Luthfiadi Amri Hermana sebagai narasumber berperan penting dalam memberikan informasi tentang strateginya dalam menggunakan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects.

Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual, melalui telepon maupun dengan menggunakan pesan singkat atau e-mail yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Berikut pedoman wawancara mengenai penggunaan vst plugin sebagai live performance guitar effects :

- a. *Hardware* apa saja yang digunakan pada perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana?
- b. *Software* apa saja yang digunakan pada perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana?
- c. Bagaimana konfigurasi *hardware* dan *software* pada perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana?
- d. Fitur-fitur apa saja yang diunggulkan pada *hardware* dan *software* pada perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana?
- e. Apa kelebihan dan kekurangan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*?
- f. Apa alasan dan tujuan Luthfiadi Amri Hermana dalam memilih *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*?

### 4. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan merupakan teknik pengumpulan data yang sangat akurat. Kegiatan dalam pendokumentasian dapat membantu memberikan data di dalam menganalisis, mencari dan mengumpulkan data berupa buku-buku, foto-

foto, maupun video sebagai penunjang dalam pengumpulan data dokumentasi.

## 5. Sistem Analisis

### a) Analisis Audio

Teknik ini dilakukan melalui proses mendengarkan hasil dari perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana beserta fenomena-fenomena yang terdengar.

### b) Analisis Visual

Selain mendengarkan suara, Peneliti juga meneliti dengan melihat bentuk fisik *hardware* dan *software* pada perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana saat digunakan.

## 3.4 Analisis Data

Setelah data-data terkumpul dan tersusun, Kemudian peneliti melakukan analisis lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang baik mengenai skripsi yang akan peneliti buat. Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu memenggal dan menyeleksi data, difokuskan pada sumber terpercaya yang telah memberikan informasi data yang dibutuhkan. Proses ini dilakukan dengan memilih sejumlah data yang dapat diolah dan digabungkan menjadi satu informasi dalam mendukung suatu proses penelitian yang tengah dilaksanakan oleh peneliti. Reduksi data sangat penting agar penelitian fokus terhadap sasaran data-data yang lebih mengacu pada tujuan penelitian.

### 2. Display Objek Data

Display objek data difokuskan pada strategi penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana dengan memilah dan mengelompokan objek data sesuai dengan sifat, jenis dan kriteria bagian objek yang memiliki hubungan substansi tertentu, agar penelitian dapat terdeskripsikan lebih mendalam, dengan kata lain bagian-bagian objek khusus pembentuk objek utuh yang berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain terkordinir dan tergambar dengan baik.

### 3. Analisis

Analisis strategi penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* merupakan upaya untuk memahami dan menguraikan cara penggunaan beserta konfigurasi suatu *software* musik sebagai *live performance guitar effects*, kemudian diperkuat oleh teori dan literatur yang telah ada sebelumnya sehingga upaya analisis lebih diterima dan dipahami. Objek Analisa yang peneliti gunakan adalah hasil *audio/visual* dari perangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana.

### 4. Sintesis

Sintesis merupakan tindak lanjut dari display objek data yang telah dipaparkan sebelumnya, dari hasil objek data yang telah didisplay tersebut kemudian dianalisis kembali hubungan-hubungannya, dari display objek data yang terkecil ke display objek data yang lebih besar yang merujuk pada konfigurasi perangkat *guitar effects* milik Luthfiadi Amri Hermana Untuk memaksimalkan penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*, Sangat dibutuhkan pemahaman tentang *hardware* dan *software musik*, serta *audio* dan *digital signal processing*. Analisis data yang dimaksud berguna untuk mendapatkan gambaran gambaran khusus dan umum, sehingga karya tulis ini terstruktur dengan baik.

### 5. Verifikasi Kesimpulan

Setelah data dikumpulkan, diolah dan disusun, peneliti baru dapat memverifikasi dan mengambil kesimpulan yang diambil dari serangkaian data yang telah dianalisis. Kesimpulan tersebut adalah suatu penyampaian yang merupakan sebuah penilaian akhir terhadap materi yang telah dianalisis.