

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

3.1 *Arts-Based Research (ABR)*

Metode utama untuk mengembangkan dan mencapai tujuan penciptaan karya kreatif adalah desain penelitian berbasis seni. *Art-Based Research (ABR)* adalah penelitian dengan media utamanya berupa seni. Membangun karya sastra dengan merujuk penelitian dari wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka (Leavey, 2018). Secara umum, ada tiga pendekatan utama penelitian berbasis seni (ABR), yaitu pengumpulan data, penciptaan karya, dan penelitian yang berkaitan dengan relevansi pertanyaan penciptaan atau tujuan penciptaan (Leavey, 2017: 197).

Penelitian berbasis seni adalah penerapan prinsip seni kreatif untuk rencana penelitian sosial. ABR menawarkan pemahaman nilai estetika, evokasi dan provokasi. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memanfaatkan potensi seni yang unik sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Secara metodologis, pendekatan berorientasi praktik ini didasarkan pada proses generatif di mana praktik artistik itu sendiri dapat menjadi penelitian. Pendekatan ini paling umum digunakan ketika tujuannya adalah untuk mengeksplorasi, mendeskripsikan, membangkitkan emosi, memprovokasi, atau mengganggu (Leavey, 2017: 197).

Penelitian berbasis seni menganggap seni sebagai bahasa atau media untuk belajar dan mengakui bahwa karya seni dapat berkontribusi pada teori dan memperluas pemahaman kita tentang dunia. Metode ini menekankan pada aspek pengumpulan informasi yang relevan dan relevan pada topik permasalahan, yang digarap melalui penciptaan karya atau kajian, yang kemudian diterapkan pada budaya (Abdhul, 2022). Untuk membuktikan keaslian atau autentisitas suatu karya dengan fakta dari bidang tertentu digunakan metode empiris yaitu pengalaman atau pengamatan langsung (Salmaa, 2023). Berdasarkan pendapat tersebut, metode penelitian berbasis seni digunakan untuk mengkonfirmasi autentisitas cerita dalam novel anak “Cihaya Metafisa: Sang Penjaga Citarum” dengan mengumpulkan informasi yang berfokus pada observasi dan kajian pustaka atau literatur.

3.2 Pengumpulan Data

Menggunakan desain penelitian berbasis seni (*arts-based research*) yang didasarkan pada membaca dan memahami sesuatu dari berbagai karya seni lainnya untuk menghasilkan karya baru. Penelitian ini menggunakan metode artistik yang berinteraksi antara karya seni dan apa yang dicerminkannya. Selain itu digunakan juga metode studi pustaka untuk mencari banyak informasi mengenai hal yang berkaitan dengan alam gaib dan juga berbagai kemampuan berjenis fiksi berkaitan dengan pikiran manusia. Hal tersebut dilakukan dengan membaca karya-karya sejenis yang berkaitan dengan alam gaib maupun fantasi.

Lebih jelasnya, menurut Leavy (2018), jika penulis tertarik untuk menulis fiksi, contohnya dalam hal ini novel, maka konsumsi hal-hal yang berkaitan dengan yang akan penulis garap. Maka sebagai awal, penulis melakukan pembacaan pada novel anak bergenre fiksi fantasi seperti *Percy Jackson and The Olympians* (2017) dan artikel yang berkaitan dengan legenda alam gaib yang akan penulis jadikan dasarnya. Selain melakukan pembacaan pada novel maupun artikel, penulis juga bermain gim yang memiliki tema fantasi. Observasi juga dilakukan untuk mengumpulkan data seperti bagaimana keadaan latar tempat kisah dalam novel yang akan penulis buat (contoh keadaan Sungai Citarum). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis mulai membuat draf kisah cerita, salah satunya yaitu karena terdapat adanya legenda alam gaib tentang Siluman Ular yang menjaga Citarum, dan kondisi Sungai Citarum yang saat ini masih tercemar, maka konflik yang penulis dapatkan adalah Siluman Ular yang marah akibat sungai yang ia jaga tercemar oleh manusia.

3.2.1 Observasi (Realitas yang dilihat secara langsung)

Dalam melakukan penelitian untuk menulis karya, digunakan metode observasi untuk memperoleh data. Observasi sering disebut juga sebagai pengamatan langsung. Observasi sendiri memiliki proses yang terbilang kompleks dan terdiri atas berbagai macam proses. Observasi sendiri merupakan salah satu teknik yang pengumpulan datanya cenderung lebih spesifik dibanding teknik yang lain menurut Ismail (dalam Gischa, 2022). Menurut Patton (dalam Gischa, 2022) hal tersebut dikarenakan dalam pengumpulan data dan mencari informasi, observasi merupakan metode yang akurat dan spesifik.

Penulis dalam hal ini melakukan pengamatan ke lokasi secara langsung, yang mana menjadi latar cerita dari novel yang akan penulis lakukan. Hal ini dilakukan karena dalam melakukan penulisan novel, penulis menggunakan tempat di dunia nyata sebagai arena dalam pertarungan dan juga bagaimana kondisi masyarakat tinggal setempat (seperti kehidupan sehari-hari masyarakat).

3.2.2 Studi Pustaka

Studi literatur atau pustaka adalah kegiatan mengumpulkan informasi yang relevan tentang subjek atau masalah yang diteliti atau tema cerita yang akan diusung ke dalam karya kreatif yang akan dibuat (Abdhul, 2021). Studi pustaka berkaitan dengan penelitian atau karya sastra sebelumnya. Kajian pustaka berfungsi sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian (Fajri, 2022). Menurut Leavy (2018), ketika seseorang memiliki ketertarikan untuk menulis fiksi berdasarkan pada penelitian, diperlukan untuk membaca contoh-contoh penelitian yang ditransformasikan ke dalam sebuah fiksi. Oleh karena itu, studi pustaka diperlukan untuk membahas penelitian atau karya sastra terdahulu.

Proses penciptaan novel anak ini terinspirasi berdasarkan novel anak yang pernah penulis baca. Novel anak yang bahkan sudah diadaptasi menjadi film. Yaitu novel *Percy Jackson and The Olympians* (2017) karya Rick Riordan. Penulis yang menyukai cerita fantasi tentu saja tertarik membuat novel anak yang berkisah tentang dunia fantasi pula. Selain itu penulis pernah bermain gim *Shadow of the Colossus* yang mendorong penulis untuk membuat kisah fantasi berdasarkan iblis atau jin. Populernya cerita alam gaib di Indonesia pun membuat penulis semakin tertarik akan hal tersebut, terutama *KKN di Desa Penari* (2019) karya Simpleman. Oleh karena itu penulis membuat kisah berdasarkan legenda alam gaib di dekat penulis tinggal, dengan menjadikan artikel internet referensi kisah cerita yaitu *Raden Kalung Bimanagara, Sang Penjaga Citarum*. Buku lain yang penulis jadikan bahan referensi seperti novel *Tujuh Kelana* (2020) karya Nellaneva, buku *Through the Eyes of a Child: An Introduction to Children's Literature* (1987), karya Norton.

3.3 Penciptaan Karya

Setelah memperoleh data dan referensi dari serangkaian proses seperti melakukan observasi dan studi pustaka, selanjutnya tahap ini menjadi proses utama

dalam proses penciptaan karya. Tahap ini adalah proses perwujudan pikiran penulis berdasarkan data yang telah diperoleh dan ide yang telah disusun. Proses ini dimulai dengan pembuatan tokoh-tokoh cerita, lalu membuat ringkasan plot cerita untuk setiap bab yang dimulai dari bab 1 berlanjut ke bab 14. Setelah ringkasan setiap cerita telah dibuat, penulis kemudian mulai mengembangkan plot cerita tersebut.

3.4 Penyuntingan Karya

Penyuntingan diperlukan untuk memperbaiki *error* yang terjadi dalam proses penciptaan karya. Tujuan penyuntingan agar karya yang ditulis semakin relevan dan dapat dinikmati para pembaca. Proses penyuntingan penulis lakukan pertama dengan mencari kesalahan dalam penulisan seperti *typo*. Setelah kesalahan ditemukan, penulis segera perbaiki berdasarkan kaidah penulisan yang benar dengan mencari langsung lewat internet. Proses penyuntingan pun dibantu oleh teman penulis dan juga dosen pembimbing.

3.5 Lini Masa Penciptaan

No	Kegiatan	Bulan							
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AUG
1.	Persiapan pembuatan karya kreatif								
2	Pengolahan data untuk pembuatan karya kreatif								
3	Pembuatan karya kreatif								
4	Pengeditan karya kreatif								
5	Bimbingan								
6	Finalisasi								