

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah kegiatan penelitian dan pengembangan dalam kaitannya dengan riset ilmiah murni, dan pengembangan aplikatif di bidang teknologi. Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi artinya sebuah produk telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitasnya. Sedangkan mengembangkan produk memiliki arti yang lebih luas yaitu dapat berupa memperbarui produk yang telah ada atau menciptakan sebuah produk baru.⁶¹ Adapun produk dalam penelitian ini adalah film. Film yang dihasilkan merupakan sebuah produk, yang kemudian akan diuji dengan cara ditayangkan kepada penonton yang ditentukan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono, untuk menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal (bertahap, bahkan bisa sampai *multiyears*). Kegiatan pengembangan produk biasanya melibatkan multidisiplin

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 395.

baik dalam hal desain, proses, inovasi teknologi, *product quality assurance*, marketing, bahkan pengelolaan.⁶²

Metode R&D telah banyak digunakan di bidang ilmu alam dan teknik. Namun, metode R&D juga dapat digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial, seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, penyiaran, dll. Masih sangat sedikit penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang dakwah. Padahal, banyak hal yang bisa dimanfaatkan untuk membuat produk di bidang dakwah melalui penelitian dan pengembangan. Misal film, cerpen, lagu, puisi dan lain-lain. Pada kesempatan ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan untuk menghasilkan film pendek fiksi di bidang dakwah.

Penelitian ini memakai pendekatan dari Sugiyono yang memiliki sepuluh tahap dalam melakukan penelitian dan pengembangan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal.⁶³ Pendekatan ini dilakukan karena penulis merasa cocok dengan teori yang dijelaskan oleh Sugiono. Tahap-tahap dalam proses penelitian dan pengembangannya juga bisa diadaptasi dalam proses produksi film pendek fiksi ini sebagai media pengembangan penyampaian pesan dakwah.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif.*, h. 396.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif.*, h. 404-418.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Produksi film “Babilangan” ini dilaksanakan melalui tahap pra produksi, produksi (syuting & *editing*) dan uji coba langsung di Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Adapun kegiatan pra produksi berupa penulisan naskah, *casting*, penentuan kru, dan lainnya dilakukan pada 17 September 2021 – 22 Oktober 2021. Sementara proses produksi yang berupa syuting dilakukan selama 4 hari yaitu pada tanggal 23-24 Oktober 2021 dan pada tanggal 30-31 Oktober 2021. Kemudian, proses editing dimulai pada 1 November 2021 – 20 Maret 2022.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah penonton film pendek komedi “Babilangan” dan para ahli bidang perfilman maupun ahli di bidang dakwah. Sedangkan objek untuk penelitian ini adalah perangkat atau produk yang dalam penelitian ini adalah film pendek fiksi berjudul “Babilangan”.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik dalam mencari data tentang hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, catatan rapat, agenda, dan lain-lain. Teknik dokumentasi digunakan untuk

mengumpulkan bahan-bahan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian. Teknik ini di antaranya untuk mengumpulkan materi dalam bentuk audio dan visual sebagai bahan utama untuk membuat film Babilangan.

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti kepada para ahli dalam film perfilman dan ahli dakwah dengan memberikan selebaran pertanyaan terkait validasi naskah dan hasil editing. Narasumber diberikan pertanyaan untuk menilai dan memberikan masukan untuk perbaikan film Babilangan yang diproduksi. Adapun jenis wawancara tidak terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data berupa kesan-kesan yang diperoleh narasumber yang telah diberi kesempatan untuk menyaksikan hasil film Babilangan.

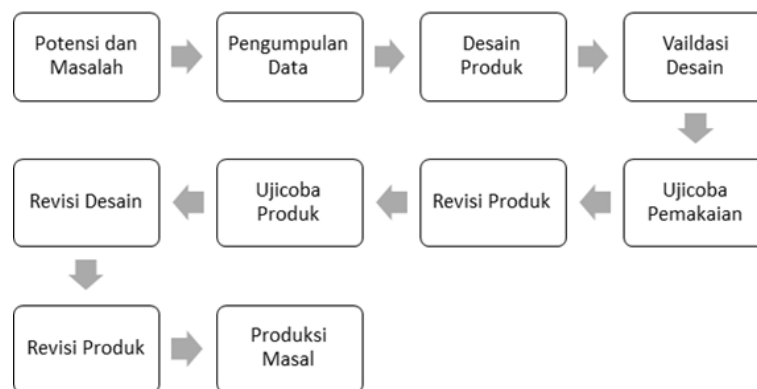
3. FGD (*Focus Group Discussion*)

FGD adalah kelompok diskusi bukan wawancara atau obrolan. Ciri khas metode FGD yang tidak dimiliki oleh metode riset kualitatif lainnya (wawancara mendalam atau observasi) adalah interaksi. Tanpa sebuah FGD berubah wujud menjadi kelompok wawancara terfokus (FGI-Focus Group Interview). FGD dalam penelitian ini dilakukan bersama penonton film Babilangan baik dari mahasiswa, ahli film, maupun ahli dakwah.

E. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah dalam penelitian R&D menurut Sugiono adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Tahapan Penelitian R&D



Tahap I: Potensi dan masalah.

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Pada tahap ini merupakan proses pencarian potensi atau permasalahan yang terjadi sebagai latar belakang mengapa film pendek Babilangan urgen untuk diproduksi. Proses dilakukan dengan cara riset atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti dan juga menggunakan wawancara untuk memperkuat potensi masalah yang terjadi. Sehingga produksi film Babilangan dapat dijadikan solusi atas permasalahan yang dimaksud.

Tahap II: Mengumpulkan informasi.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menemukan informasi-informasi terkait potensi dan masalah secara lebih kompleks dan mendalam. Informasi-informasi yang dimaksud digunakan sebagai bahan untuk penyusunan desain produksi. Desain produksi film pendek Babilangan berarti permasalahan atau informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan naskah film, agar film dapat dikonstruksi sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Tahap III: Desain produk.

Produk didesain untuk dapat mengatasi masalah yang ada. Desain produk dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa naskah film pendek Babilangan. Namun sebelum menjadi naskah yang dapat diproduksi, terlebih dahulu harus memerhatikan beberapa hal penting seperti ide dasar yang ingin disampaikan dalam film. Terkait hal itu tentunya diperlukan referensi yang mendukung yang telah didapatkan dari tahap sebelumnya. Selain itu juga, pada tahap desain produk ini lebih mempersiapkan naskah dengan kompleks mulai dari breakdown karakter, keteraturan sebab-akibat atau kausalitas, konflik, dan penyelesaian. Melalui beberapa hal tersebut terbentuk sinopsis cerita atau bahkan *script* dari film Babilangan yang akan diproduksi.

Tahap IV: Validasi desain.

Validasi desain merupakan kegiatan penilaian rancangan produk oleh ahli yang berkompeten dibidangnya. Dalam tahapan ini, peneliti mengajukan naskah yang telah ditulis kepada ahli perfilman untuk mendapatkan masukan terkait penulisan naskah. Selain itu juga peneliti mengajukan naskah kepada seorang ahli dakwah untuk memberikan pendapat dan masukan terkait pesan dakwah yang ingin disampaikan oleh peneliti melalui produksi film Babilangan.

Tahap V: Perbaikan desain.

Setelah desain produk dinilai melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dikurangi dengan memperbaiki desain. Pada tahap ini, naskah yang telah mendapat masukan dari beberapa ahli perfilman dan ahli dakwah kemudian direvisi oleh peneliti agar menjadi lebih baik dan dapat melanjutkan untuk produksi film. Produksi film yang dimaksud disini adalah proses syuting dan *editing*.

Tahap VI: Uji Coba produk.

Setelah melalui proses syuting dan *editing*, maka film Babilangan sudah bisa dilakukan uji coba sebelum ditayangkan secara massal. Produk diujicobakan pada kelompok terbatas. Pada tahap peneliti melakukan uji coba penayangan film ‘Babilangan’ kepada beberapa ahli perfilman dan ahli dakwah untuk mendapat masukan.

Tahap VII: Revisi produk.

Tahap ini dilakukan setelah uji coba produk yang ditayangkan kepada ahli film dan ahli dakwah. Selama proses penayangan, peneliti mendapatkan masukan-masukan atas kelemahan terkait film yang ditayangkan tersebut. Kelemahan-kelemahan produk yang ditemukan dalam sampel terbatas selanjutnya diperbaiki untuk memperoleh produk yang lebih sempurna.

Tahap VIII: Uji coba pemakaian.

Setelah dilakukan revisi atau perbaikan terhadap film Babilangan, tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Produk yang berupa film diujicobakan pada kelompok yang lebih luas. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba penayangan film kepada sekelompok mahasiswa di fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.

Tahap IX: Revisi produk.

Perbaikan produk apabila ditemukan kelemahan pada uji coba skala luas. Dalam uji coba pemakaian dilakukan evaluasi apakah produk yang telah diproduksi dapat berjalan secara efektif. Terkait hal ini dilakukan apabila dalam FGD ataupun wawancara yang dilakukan peneliti dengan sekelompok mahasiswa terdapat kelemahan dari produk film, maka akan dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum kemudian diproduksi secara massal.

TAHAP X: Pembuatan produk masal.

Produk final yang dihasilkan diproduksi secara masal untuk dapat digunakan secara optimal. Perlu adanya HAKI untuk produk film pendek Babilangan ini.