

3. METODE PENELITIAN

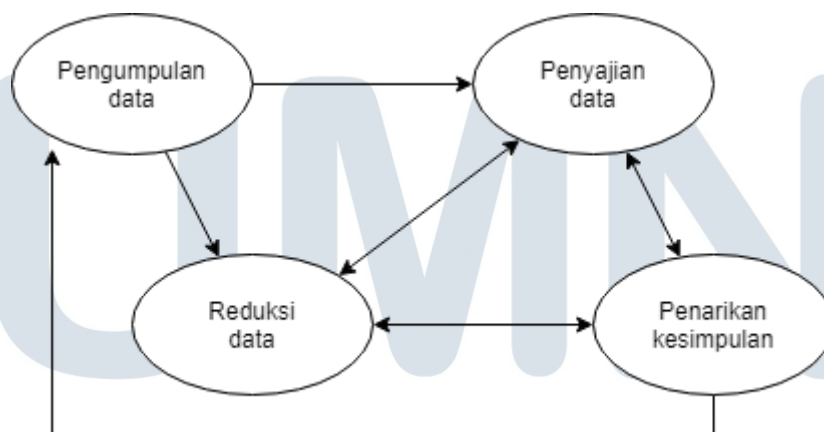
Berdasarkan tujuan dalam skripsi ini, pendekatan yang akan diterapkan dalam pengumpulan data-data adalah kualitatif. Menurut Sarwono (2006: 199), dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, pendekatan kualitatif bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan kondisi lapangan. Tidak seperti pendekatan kuantitatif yang bersifat tetap, baku, dan tidak berubah-ubah. Maka dari itu, pengumpulan data yang penulis telah lakukan merupakan mempelajari sejarah dan karakteristik *limited animation* yang digunakan dalam perancangan suatu seri animasi dengan menganalisis seri animasi Ruangguru sebagai studi kasusnya. Data yang penulis gunakan berupa jurnal, *website*, artikel, dan buku-buku yang dapat ditemukan secara *online*. Tidak hanya itu, penulis juga akan menggunakan beberapa video dari *Youtube* untuk menganalisis kasus tersebut lebih dalam.

Pada penulisan skripsi pengkajian ini, posisi penulis merupakan *intern motion* yang selain melakukan kerja magang juga melaksanakan penelitian. Penulis banyak menggunakan contoh animasi dari Ruangguru sendiri beserta animasi-animasi lainnya yang telah dibuat oleh tim motion Cuatrodia Creative sebagai referensi. Penulis kemudian mempraktekkan teknik animasi yang sama terhadap *shot* yang penulis harus animasikan. Para tim motion dan referensi dari Ruangguru merupakan sumber lain penulis dalam menganalisis penggunaan teknik *limited animation* dalam seri animasi. Selain itu, penulis juga melakukan dokumentasi lapangan yang dilaksanakan di Cuatrodia Creative, karena sebagian besar pekerjaan penulis selama menjalani program kerja magang di studio tersebut merupakan seri animasi Ruangguru.

Dalam skripsi pengkajian ini, penulis menggunakan metode analisis data dengan pendekatan kualitatif. Penulis menggunakan buku berjudul "*Analisis Data Kualitatif*" oleh Sirajuddin Saleh sebagai panduan dalam proses penelitian. Tahap pertama adalah mengumpulkan data. Dalam menganalisis data kualitatif,

data-datanya merupakan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data yang dikumpulkan dapat berupa hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan lain-lain yang dapat dianalisis menggunakan kata-kata. Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan melakukan observasi (pengamatan), yaitu mengamati dan merekam peristiwa secara langsung, sehingga data yang didapatkan rinci, spontan, dan mendalam. Teknik ini digunakan penulis memperoleh pengalaman langsung dan digunakan sebagai penguji kebenaran. Teknik berikutnya merupakan dokumentasi untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti dokumen, foto-foto, manuskrip, dan dokumen lainnya. Dokumen yang digunakan oleh penulis merupakan dokumentasi pribadi berupa foto-foto yang penulis ambil saat mengerjakan proyek seri animasi Ruangguru dan dokumen resmi berupa buku-buku dan jurnal yang mendukung penelitian ini.

Setelah pengumpulan data, penulis menganalisis data dengan penyajian data studi kasus. Teknik analisis data kualitatif yang penulis akan gunakan merupakan teknik analisis data model Miles dan Huberman.



Gambar 3.1. Diagram analisis data dengan pendekatan kualitatif model Miles dan Huberman

(Sumber dokumentasi pribadi, 2021)

Tahap reduksi data merupakan reduksi atau penyederhanaan data sesuai dengan kebutuhan agar dapat diinformasikan dengan mudah. Tujuan dilakukannya reduksi data adalah agar data menjadi lebih mudah untuk diproses ke tahap berikutnya. Data-data yang penulis dapatkan seperti buku-buku, jurnal, dan sebagainya dimasukkan ke dalam bab 2, namun data-data tersebut masih memiliki bentuk yang kompleks. Sehingga data-data tersebut disaring dengan melakukan penyederhanaan informasi dari bab 2 menjadi beberapa poin yang kemudian dianalisis dengan tahap selanjutnya, yaitu penyajian data. Penyajian data bertujuan agar data hasil reduksi menjadi lebih terorganisasi sehingga dapat dipahami dengan mudah. Pada tahap ini, penulis akan menampilkan data-data seperti foto dan informasi yang sebelumnya sudah direduksi, kemudian dihubungkan dengan poin-poin yang akan dianalisis pada bagian temuan agar tercapainya tujuan penelitian. Lalu, penulis menganalisis setiap poin yang sudah dihubungkan tersebut dengan model penyajian data penggunaan kata-kata atau *phase* verbal. Sebelum ke tahap terakhir, penulis menyajikan sebuah kasus untuk memperkuat hasil analisis poin-poin hasil penyederhanaan bab 2. Kasus tersebut merupakan salah satu seri animasi Ruangguru yang akan dianalisis dengan tahap yang sama. Tahap yang terakhir merupakan penarikan kesimpulan. Penulis akan menarik kesimpulan dari bab 4 yang merupakan hasil temuan penulis.

