

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian ini adalah studi kasus, di mana tiga DJ yang mewakili masing-masing generasi (generasi pertama, kedua, dan ketiga) dijadikan sebagai unit analisis. Studi kasus dipilih untuk mendalami pemahaman terhadap perbedaan signifikan yang terjadi antar generasi melalui proses wawancara mendalam, observasi langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana budaya sosial mempengaruhi karakter musikal House DJ dari generasi Z di Kota Bandung. Penelitian kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, serta konstruksi sosial yang membentuk gaya bermusik para DJ.

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di kota bandung dengan komunitas house music yang aktif, Untuk mengumpulkan variasi data yang representatif baik dari tiga

generasi DJ maupun personal dan EO yang masih berkecimpung di scene ini.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ilmiah memiliki data sebagai sumber yang digunakan dalam upaya menganalisis dan mengurai fenomena yang menjadi fokus penelitian. Pada penelitian kualitatif, sumber data yang digunakan adalah Primer dan Sekunder. Sumber primer merupakan data yang didapatkan peneliti secara langsung dari pemberi sumber, seperti informan, dan survei lapangan. Sementara sumber sekunder merupakan data yang didapatkan peneliti dengan cara tidak langsung, seperti melalui publikasi pemerintah, dan dokumen dari situs web.

#### **1. Wawancara:**

- Subjek Wawancara: Tiga DJ house yang mewakili masing-masing generasi dan beberapa narasumber pendukung seperti produser, pengamat musik elektronik, atau penikmat setia house music.
- Panduan Wawancara: Pertanyaan bersifat semi-terstruktur yang dirancang untuk menggali pengalaman pribadi, teknik mixing,

penggunaan teknologi, serta pandangan terhadap pengaruh budaya dan tren musik.

- Prosedur: Wawancara dilakukan secara tatap muka atau melalui platform daring, dengan durasi masing-masing sekitar 60–90 menit. Semua wawancara direkam (setelah mendapat izin) untuk kemudian dianalisis lebih lanjut.

## **2. Observasi:**

- Lokasi Observasi: Acara live performance DJ, baik di klub, festival, maupun sesi pertunjukan yang direkam / Tapping Video.

- Tujuan Observasi: Mengamati langsung teknik mixing, penggunaan peralatan, dan interaksi DJ dengan audiens. Observasi juga difokuskan untuk melihat bagaimana elemen-elemen performatif berubah seiring dengan perbedaan generasi.

## **3. Sample:**

Pengambilan sampel dipilih dan diambil dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini yang dijadikan sampel adalah pelaku yang aktif dalam scene ini, Pada

penelitian ini teknik sampling yang digunakan peneliti adalah Purposive Sampling. Menurut **Sugiyono**, Purposive Sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Maka dalam penelitian ini penentuan sampel akan dilakukan dengan cara seorang peneliti harus memilih orang tertentu yang dapat menjawab dan memberikan data yang diperlukan, kemudian berdasarkan data dan informasi yang diperlukan dari sampel sebelumnya peneliti dapat menentukan sampel lainnya untuk memberikan data yang lebih lengkap. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang yaitu : Omen, Wira, Ikinrizki, Garin, Aldi.

#### **4. Rancangan Penelitian:**

Penelitian ini dirancang secara deskriptif dan komparatif, dengan fokus untuk:

- Bagaimana budaya sosial membentuk selera dan karakter musikal house DJ Generasi Z
- Membandingkan perbedaan teknologi produksi musik yang digunakan oleh setiap generasi.

- Menganalisis pengaruh tren budaya dan perkembangan teknologi terhadap gaya bermusik DJ dari tiap generasi.

## **5. Analisis Data:**

### **1. Pengumpulan dan Transkripsi Data:**

Seluruh data hasil wawancara direkam (dengan izin responden), kemudian ditranskrip secara lengkap. Catatan observasi dan dokumentasi (seperti foto, video, dan rekaman musik) juga dikumpulkan sebagai data pendukung.

### **2. Reduksi Data:**

Data disaring untuk mengelompokkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu hubungan antara budaya sosial (keluarga, komunitas, media sosial, gaya hidup, dll.) dengan karakter musikal DJ (genre, teknik mixing, seleksi lagu, visual panggung, dll).

### **3. Interpretasi Temuan:**

Setiap tema dianalisis lebih lanjut untuk melihat bagaimana budaya sosial memengaruhi aspek-aspek musikalitas. Misalnya, DJ yang aktif di komunitas lokal cenderung menyesuaikan gaya bermusiknya dengan tren komunitas tersebut. Sementara DJ yang lebih terhubung ke platform digital (SoundCloud, TikTok) cenderung mengeksplorasi gaya lebih eksperimental dan individualistik.



### **3.4 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika pada usulan penelitian ini adalah:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

#### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tinjauan pustaka, landasan teori, dan kerangka pemikiran.

#### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi desain penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB IV: PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan pemaparan data tentang objek penelitian yang meliputi 1) Karakter Musikal House DJ Generasi Z di Kota Bandung 2) Budaya social yang mempengaruhi house DJ Gen Z, 3) Perbandingan dengan generasi sebelumnya. 4) Dan hubungan budaya social dengan karakter musik. Pada bab ini juga menjadi bab analisis mengenai budaya House DJ Gen Z.

## BAB V: SIMPULAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari pembahasan, serta menjadi jawaban atas rumusan masalah. Bab ini meliputi kesimpulan, saran, dan penutup.

