

## *Research and Development (R&D)*



Ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dikembangkan saat ini. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dapat digunakan untuk menciptakan, mengembangkan dan menguji produk berbasis penelitian.

**Research and Development** atau **Penelitian dan Pengembangan** sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk dalam konteks ini adalah film, program televisi dan konten audio visual berformat drama. *Penelitian dan Pengembangan* menurut Gay (1990) merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Sedangkan Plomp (1999) menambahkan kriteria "dapat menunjukkan nilai tambah" selain ketiga kriteria tersebut. Sedangkan Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan **penelitian pengembangan** berdasarkan dua tujuan yakni sebagai pengembangan prototipe produk dan sebagai perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua jenis, yakni pertama penelitian yang difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Kedua,

penelitian yang dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk termasuk film, program televisi dan konten audio visual lainnya.

Pada tujuan penelitian pengembangan biasanya berisi dua informasi, yaitu :

1. Masalah yang akan dipecahkan dan
2. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut.

Selama dua aspek ini terkandung dalam sebuah rumusan masalah penelitian pengembangan, maka rumusan masalah tersebut sudah benar. Dapat dikatakan bahwa tujuan *Penelitian Pengembangan* adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan dari suatu produk menjadi berkembang dan kemampuan pengembang untuk menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi ke depan.

Karakteristik *Penelitian Pengembangan* antara lain :

1. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berangkat dari masalah sosial yang ada atau diprediksi akan muncul di masa yang akan datang.
2. Pengembangan model (film, program televisi, dan konten audio visual berformat drama) dan pemilihan pendekatan yang disesuaikan dengan target audiensnya.
3. Proses pengembangan produk dilakukan melalui pembuatan rancangan film/ program televisi/ konten audio visual sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk alternatif pemecahan masalah yang diangkat. Proses pengembangan rancangan sebaiknya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat direalisasikan.
4. Proses penelitian dalam pengembangan produk perlu dituliskan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis.

Sedangkan motif *Penelitian Pengembangan* antara lain :

1. Motif dasarnya bahwa penelitian kebanyakan dilakukan bersifat tradisional, seperti eksperimen, survey, analisis korelasi yang fokusnya pada analisis deskriptif yang memberikan hasil dan berguna untuk desain dan pengembangan produksi film/ program televisi/ konten audio visual.
2. Keadaan yang sangat kompleks dari banyaknya perubahan kebijakan bidang perfilman/ pertelevisian/ media baru, sehingga diperlukan pendekatan penelitian yang lebih evolusioner. Pentingnya pemahaman regulasi dan kondisi terkini bidang perfilman/ pertelevisian/ media baru.

Secara umum langkah-langkah *Penelitian Pengembangan* mencakup:

1. Pemetaan Potensi dan Masalah

Identifikasi atas masalah-masalah sosial yang ada saat ini maupun potensi masalah yang mungkin terjadi di masa yang akan datang. Deskripsi terkait penyebab dan alternatif solusi dituliskan dalam bentuk argumentasi yang dilengkapi dengan bukti-bukti. Selanjutnya dilakukan penelusuran terhadap tokoh-tokoh yang dimungkinkan dapat memberikan inspirasi terhadap pemecahan masalah tersebut.

2. Mengumpulkan Data/ Informasi

Pada tahap ini, paling tidak ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Tujuan dari pengumpulan data ini digunakan untuk memahami tentang apa itu **Format Drama** dan **Genre Biografi** serta dapat memberikan contoh dari produk yang telah ada sebelumnya. Melalui studi literatur diketahui pula langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan film/ program televisi/ konten audio visual. Studi literatur juga akan memberikan gambaran karya-karya terdahulu yang bisa sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan suatu karya berikutnya. Selain studi literatur, perlu juga dilakukan studi lapangan atau dengan kata lain disebut sebagai pengukuran kebutuhan dan penelitian dalam skala kecil, dapat menggunakan penyebaran kuesioner maupun wawancara informal. Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk mengetahui tentang tingkat kebutuhan audiens terhadap film/ program televisi/ konten audio visual yang akan dirancang. Selanjutnya pengumpulan data/ informasi dari tokoh yang terpilih dilakukan secara daring.

3. Pembuatan Rancangan Film/ Program Televisi/ Konten Audio Visual Berformat Drama Dengan Genre Biografi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dibuat rancangan produk yang antara lain mencakup :

1. Tujuan dari pembuatan film/ program televisi/ konten audio visual
2. Siapa calon penontonnya, target khusus dan target umum.
3. Deskripsi lokasi pemutaran yang ditargetkan.