

BAB III

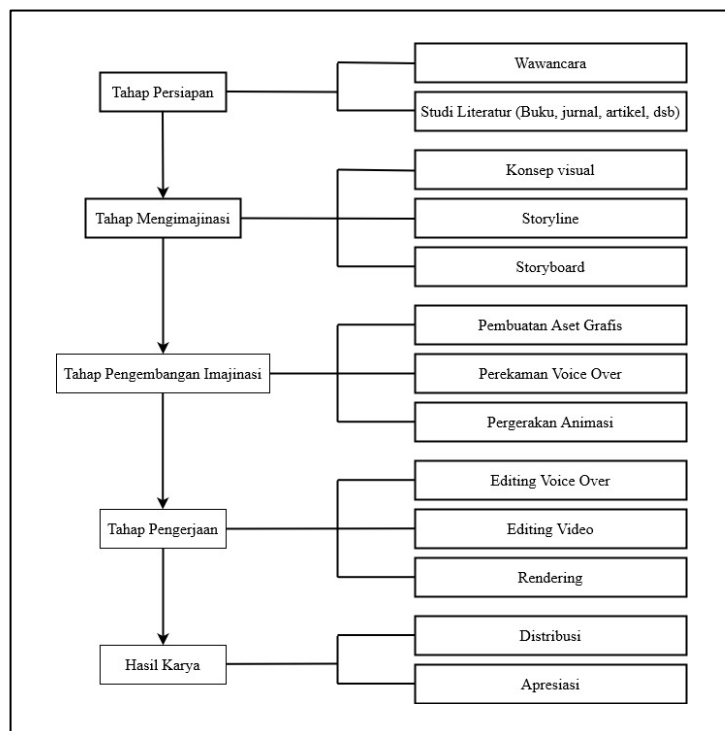
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Practice-led Research* yang mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat / di lapangan. Menurut (Hendriyana, 2021) *Practice-led Research* jenis tulisan ilmiah ini merupakan hasil dari penelitian yang berlangsung, dengan mengumpulkan data-data serta teori relevan yang dapat mendasari dalam proses untuk menghantarkan proses tersebut menjadi karya. Salah satu karakter utama dari penelitian praktik ini yakni menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang sudah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif menurut (Sugiono, 2014) menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah prosedur penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesa yang sudah ditetapkan. Menggunakan Metode Deskriptif yang merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang menurut (Sujana dan Ibrahim, 1989:65) dalam (Soendari, 2012). Objek dalam penelitian ini belum ada ketika penelitian dilakukan, dan berkembang sejalan dengan penelitian dilaksanakan.

Tujuan dan manfaat penelitian ini dirancang pada komponen dan unsur penelitiannya. Ide, konsep, dan aktivitas karya dilaksanakan dalam satu alur waktu dengan pelaksanaan penelitian. Adapun pelaksanaannya penelitian ini memiliki tahap yaitu Tahap Persiapan, Tahap Mengimajinasi, Tahap Pengembangan Imajinasi, Tahap Pengerjaan dengan alur sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Metode *Practice-led Research*
Sumber : Hendriyana, 2021

3.2. Teknik Pengumpulan Data

3.2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari kegiatan wawancara dan studi literatur sebagai sumber referensi serta landasan teori melalui jurnal, artikel, buku, serta *study report* dari instansi pemerintahan. Selain itu dilaksanakan pula angket untuk mengetahui hasil responden terhadap media yang dibuat.

a. Wawancara

Wawancara merupakan langkah yang dilakukan penulis dalam mendalami fenomena *food waste* terutama untuk wilayah Kota Bandung. Menurut Sugiono (2014) wawancara merupakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam mengenai suatu permasalahan. Proses wawancara dilaksanakan secara tidak terstruktur atau pada prosesnya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang terstruktur dan sistematis untuk memproses datanya. Kegiatan wawancara dilaksanakan 2 kali yaitu dengan pihak Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) Kota Bandung dan Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Bandung.

b. Angket

Dalam penelitian ini diperlukan penilaian dari penonton generasi Z selaku target penelitian. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui respon dari animasi mengenai kualitas media dan isi materi dari media serta pemahaman penonton mengenai animasi 2D “*Food waste* di Kota Bandung”. Berikut adalah kisi-kisi instrument penilaian untuk penonton.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi penilaian responden

No	Pertanyaan
Kualitas Media	
1	Tampilan menarik
2	Kecepatan gerakan animasi pada video animasi 2D sudah sesuai
3	Suara dan musik dalam video terdengar jelas
4	Gambar maupun tulisan terlihat dan terbaca dengan jelas
5	Gambar ilustrasi dalam video animasi memperjelas materi food waste
6	Bahasa yang digunakan dalam video animas 2D mudah dipahami
Kualitas Isi Materi	
7	Penjelasan mengenai Food Waste sudah dapat dipahami
8	Penjelasan mengenai Pengolahan sampah dengan ember komposter mudah dipahami
9	Isi materi dalam video animasi 2D sudah tersusun dengan baik
10	Penerapan mengenai food waste di kehidupan

Sumber: Walker& Hess dalam Azhar Arsyad, 2014, dengan penyesuaian

3.2.2. Tahap Mengimajinasi

Tahap mengimajinasi terdiri dari tahap penulisan *storyline*, tahap perancangan konsep visual, dan pembuatan *storyboard*. Pada tahap ini penulis mulai merancang ide dan konsep karya animasi 2D berdasarkan temuan dari wawancara beserta studi literatur yang sudah dilaksanakan.

a. Konsep Visual

Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan (Ratu *et al.*, 2022). Pada karya penelitian ini konsep visual yang disajikan terdiri dari tipografi, konsep pewarnaan, dan konsep desain karakter,

b. *Storyline*

Menurut Benno dalam (Muhammad & Evaliata, 2022) naskah adalah cerita tertulis yang memuat unsur-unsur penting di dalam sebuah cerita seperti ide cerita, premis, alus, tokoh atau lainnya. Penulisan *storyline* harus menggambarkan lebih lanjut bagaimana suatu cerita akan disampaikan, dengan menambahkan unsur seperti perkiraan durasi, aset gambar, dan *storyline* (bagian pemisah cerita).

c. *Storyboard*

Storyboard adalah visualisasi dari sebuah naskah yang digunakan sebagai panduan dalam produksi animasi (Nabila & Arief Budiman, S.Sn, 2018). Beberapa *storyboard* dibuat dengan menggunakan waktu banyak untuk memvisualisasi dengan indah, bahkan dibuat secara detail dengan mencantumkan framenya. Namun tujuan *storyboard* bukan untuk membuat karya yang bagus, namun untuk mencantumkan isi dari cerita yang akan dibuat walaupun berbentuk coretan atau sketsa. Hal terpenting dari *storyboard* yakni dapat menggambarkan komposisi, properti, dan visual elemen masuk kedalam satu bingkai (Blazer, 2016). visual elemen

3.2.3. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap Pengembangan Imajinasi terdiri dari Pembuatan Aset Grafis, Rekaman *voice over*, dan Pergerakan Animasi. Pembuatan ilustrasi akan dibuat pada perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Sedangkan pergerakan animasi akan dibuat dengan menggunakan metode *motion graphic* pada perangkat lunak *After Effect*.

3.2.4. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan terdiri dari *editing* audio *voice over*, video, dan *rendering* video animasi 2D yang telah dibuat. *Editing video* termasuk pada penambahan transisi animasi perscene, penambahan *subtitle*, dan *composting video*.

3.2.5. Hasil Karya

Setelah karya animasi 2D selesai diproduksi akan di distribusikan melalui tautan laman media sosial Youtube kepada masyarakat dan apresiasi dengan angket responden media dan juga berdasarkan like, view, dan komentar pada media sosial Youtube.

3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan Generasi Z umur 13-28 tahun masyarakat Kota Bandung, observasi wawancara Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Bandung dan Dinas Lingkungan Hidup Kota Bandung.

3.4. Analisis Data

Penelitian ini pada proses pengolahan data menggunakan teknik pengukuran Skala Likerta untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert ini menjabarkan variable sebagai indikator variable dan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrument berupa pernyataan atau pertanyaan. Instrumen skala likert memiliki parameter sebagai berikut.

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	86% - 100%	Sangat Baik
4	71% - 85,99%	Baik
3	56% - 70,99%	Cukup Baik
2	41% - 55,99%	Kurang Baik
1	< 40,99%	Sangat Kurang Baik

Sumber : Arikunto, 2002

Sedangkan dalam penilaian persentase menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Maksimal skor}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

Skor Maksimal = Skor tertinggi setiap butir pertanyaan × jumlah responden × jumlah butir pertanyaan