

BAB III

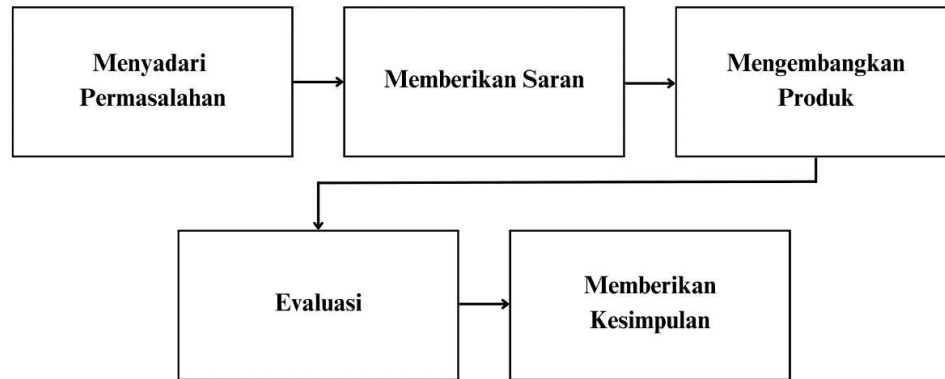
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, model yang dipilih adalah model riset desain dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan model *Design and Development Research* (DDR). Dimana model ini adalah salah satu metode penelitian yang memiliki tujuan utama dalam menyediakan suatu informasi (Liu & Lu, 2020). Penelitian yang dilaksanakan dan menerapkan model DDR tidak hanya sekedar mengembangkan suatu alat/media/aplikasi pembelajaran semata, namun juga memperhatikan hasil penemuan yang diperoleh selama penelitian berlangsung (J. Ellis & Levy, 2010).

Penelitian DDR ini juga memiliki tujuan dalam menciptakan sebuah solusi pada permasalahan yang timbul secara nyata di masyarakat (Thomas & Rothman, 2013). Terdapat dua pengelompokan dalam model DDR, yaitu *product and tool research* dan *model research* (Richey R & Klein, 2007). Penelitian ini tergolong pada kategori pertama yaitu *product and tool research*, dimana dalam proses perancangannya, penelitian yang dilakukan ini akan melalui tahapan mulai dari penjelasan, analisis, kemudian evaluasi (Richey R & Klein, 2007).

Secara umum, perancangan media dalam penelitian ini akan bertujuan dalam upaya memberikan solusi, membentuk suatu literatur, hingga berkontribusi nyata dalam suatu ilmu pengetahuan (Solihatini et al., 2021). Selaras dengan tujuan tersebut, penelitian DDR model N.J Manson adalah model yang akan digunakan dalam perancangan media (Firmansyah et al., 2021). Terdapat lima tahapan dalam model N.J Manson, diantaranya menyadari permasalahan yang ada (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), mengembangkan produk (*development*), evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*conclusion*) (M. Rusdi, 2018).



Gambar 2. 1 Prosedur Penelitian Model N.J Manson

Sumber: (M. Rusdi, 2018)

3.1.1 Menyadari Permasalahan (*Awareness of Problem*)

Pada penelitian ini permasalahan yang diangkat diawali dengan maraknya berita yang muncul mengenai peningkatan kasus HIV/AIDS di Kota Bandung. Dimana, hal inilah yang menjadikan timbulnya keinginan untuk menyediakan media edukasi mengenai penularan HIV/AIDS. Pengembangan ini dimulai melalui penyusunan usulan proposal penelitian. Kemudian, dilakukan studi literatur dalam rangka mengetahui bahasan lebih lanjut mengenai HIV/AIDS. Peneliti juga mengkaji isu lebih dalam serta memfokuskan topik penelitian melalui wawancara langsung bersama Dinas Kesehatan Kota Bandung serta Komisi Penanggulangan AIDS Kota Bandung. Selanjutnya, dilakukan observasi kepada target penelitian yaitu masyarakat di Bandung Timur, melalui *google form* guna mengetahui pengetahuan awal masyarakat mengenai HIV/AIDS.

3.1.2 Memberikan Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, guna mencegah kasus penularan HIV/AIDS yang terjadi di Bandung Timur, peneliti merancang sebuah media edukasi berbasis *motion graphic* yang memungkinkan *audience* mengetahui dan memahami informasi serta pesan yang terdapat dalam video. *Motion graphic* dipilih karena telah diakui sebagai salah satu media yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Zhao & Elmqvist, 2022). Dimana, setiap informasi dan pesan yang disampaikan akan memuat fakta serta data terkini yang diperoleh melalui literasi, observasi serta wawancara dengan sumber terpercaya.

3.1.3 Mengembangkan Produk (*Development*)

Dalam setiap perancangan sebuah media khususnya media berbasis *motion graphic* pastinya diperlukan sejumlah tahapan yang terstruktur guna mempermudah alur perancangannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode perancangan *pipeline animation*. Metode ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Beane Andy, 2012).

3.1.3.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan suatu media atau produk (Morissan, 2015). Dalam tahap ini akan diawali dengan *brainstorming* ide atau pengembangan alur cerita. Setelah proses tersebut, baru kemudian dilakukan pembuatan naskah, storyboard, sketsa karakter & aset grafis, serta menentukan tipografi dan warna yang akan digunakan.

3.1.3.2 Produksi

Dalam tahap produksi seluruh proses dalam tahap pra produksi kemudian direalisasikan lebih jauh dan detail lagi (Morissan, 2015). Dimana dalam perancangan *motion graphic* ini, seluruh sketsa karakter dan aset grafis yang ada di desain dalam bentuk animasi 2D menggunakan *adobe illustrator*. Setelah tahap perancangan tersebut telah selesai, barulah dilakukan proses pergerakan seluruh elemen ke dalam bentuk *motion graphic* menggunakan *adobe premiere pro*.

3.1.3.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, seluruh tahapan dapat dikatakan selesai atau hanya ditambahkan beberapa sentuhan kecil agar media dan prosuk siap digunakan (Morissan, 2015). Setelah *motion graphic* selesai dirancang, barulah kemudian tahap pasca produksi dapat dilakukan. Dalam tahap ini, *motion graphic* akan ditambahkan *voice over*, *backsound/sound effects*, serta *credit title*. Terakhir, hasil perancangan media akan dilakukan *screening* atau *preview* terlebih dahulu oleh peneliti untuk memeriksa hasil akhir sebelum memasuki tahap uji coba.

3.1.4 Mengevaluasi Produk (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan sebanyak dua proses, yaitu validasi ahli dan uji coba (Hermaliani et al., 2023). Proses validasi ahli juga terbagi menjadi dua, pertama validasi materi guna mengetahui informasi data, fakta serta kelayakan materi yang disajikan, selanjutnya validasi media guna mengetahui apakah media

yang dirancang sudah baik dan layak untuk disebarluaskan (Maulidta & Sukartiningsih, 2018).

Setelah melalui proses validasi ahli, kemudian dilakukan perbaikan media dengan disesuaikan oleh saran dan penilaian para ahli. Baru kemudian, media dapat diujicobakan kepada target penelitian, yaitu masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia 20-29 tahun melalui kuesioner dalam bentuk *google form*.

3.1.5 Menarik Kesimpulan (*Conclusion*)

Menarik kesimpulan dalam tahap ini berarti peneliti melakukan pencatatan, analisis, dan pengolahan data dari hasil validasi ahli dan responden penelitian. Dalam mengolah data, peneliti menggunakan gabungan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Seluruh proses analisis dilakukan pada fase pengembangan untuk mengetahui kegunaan media dalam penyelesaian masalah selaras dengan tujuan penelitian. Seluruh tahapan harus saling berkaitan, karena hasil dari setiap tahapan akan digunakan sebagai dasar pembahasan lanjutan pada tahap-tahap berikutnya (Saepudin et al., 2023).

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah narasumber ahli, validator materi, validator media, dan target penelitian atau responden. Dimana, narasumber ahli dalam penelitian ini adalah bapak Agung, selaku Sub-koordinator Pengendalian & Pencegahan Penyakit Menular (P2PM) Dinas Kesehatan Kota Bandung. Kemudian validator materi, yaitu bapak Dzikri Muhammad Hermaja, selaku Pengelola Program Remaja & Pemberdayaan Masyarakat, Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Kota Bandung. Sedangkan, validator media yaitu Ibu Tasa Niya Ghaisani selaku Pengelola Program Media, Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Kota Bandung. Selanjutnya, responden yang menjadi target dalam penelitian ini yaitu masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia 20-29 tahun.

Populasi yang diambil dalam proses penelitian ini adalah masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia dewasa awal, yaitu 20-29 tahun yang dipilih melalui teknik *probability random sampling*. *Probability random sampling* adalah teknik yang digunakan dalam penelitian dengan metode pengambilan sampel acak yang sesuai dengan kategori target penelitian yang telah ditentukan (Akhmad

Ajeng Nur Baetty, 2024

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA DEWASA AWAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Fauzy, 2019). Namun, Dalam rangka mempersingkat waktu dan penekanan biaya yang perlu dikeluarkan, maka dalam proses penelitian ini peneliti mengambil sampel acak sebanyak 50 masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia dewasa awal, yaitu 20-29 tahun. Jumlah minimal uji coba suatu media dalam bentuk kuesioner adalah 30 responden, Dimana jika telah didapatkan lebih dari minimal maka distribusi data atau nilai yang diperoleh akan mendekati kurva normal (Singarimbun & Effendi, 1995).

3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam memperoleh data yang valid mengenai apakah media yang dirancang dalam penelitian ini sudah dapat menyampaikan informasi dengan baik atau belum, maka digunakanlah instrumen berupa lembar validasi ahli dan angket dalam bentuk kuesioner. Dimana, pengumpulan data dilakukan melalui adanya validasi terhadap materi pembahasan dan hasil media yang dirancang oleh validator ahli. Kemudian, media disebarluaskan kepada target penelitian yaitu masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia 20-29 tahun. Instrumen penelitian yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut.

3.3.1 Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi materi merupakan proses penilaian terhadap kelayakan informasi yang disajikan dalam perancangan media yang mencakup penilaian dan kesesuaian informasi mengenai data dan fakta dari penyebaran HIV/AIDS di Kota Bandung, serta penggunaan bahasa atau istilah yang digunakan mudah dipahami oleh masyarakat. Validasi ahli materi yang dipilih haruslah memiliki keilmuan mengenai topik penelitian tersebut. Dimana, hasil penilaiannya materinya nanti dapat dikatakan valid jika telah memperoleh hasil >61% (A. Putri, 2020). Instrumen validasi diadaptasi sesuai standar penilaian bahan ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Purwono, 2008).

Tabel 3. 1
Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Umum						
1.	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar					
2.	Penggunaan istilah yang sesuai dengan topik bahasan					
3.	Bahasa dapat mudah dipahami					
4.	Kejelasan makna kata dan kalimat					
5.	Kesesuaian informasi berdasarkan data dan fakta					
6.	Dapat menambah wawasan bagi masyarakat					
Kualitas Materi						
7.	Kesesuaian isi materi mengenai kasus HIV/AIDS di Kota Bandung					
8.	Bobot materi yang dibahas					
Kualitas Penyajian						
9.	Visual dalam video berbasis <i>motion graphic</i> yang disajikan sesuai dengan materi					
10.	Cara penyajiannya dapat menarik perhatian masyarakat					

(modifikasi dari BNSP, (Purwono, 2008))

3.3.2 Lembar Validasi Ahli Media

Validasi media merupakan proses penilaian terhadap kesesuaian susunan dan rancangan seluruh aspek media dalam *motion graphic* agar sesuai dengan tujuan dari penyampaian informasi mengenai HIV/AIDS itu sendiri, mulai dari tampilan visual media, audio, tipografi, dan penyajiannya. Sebuah media dapat dikatakan valid jika telah memperoleh hasil >61% menurut (A. Putri, 2020). Instrumen validasi diadaptasi oleh (G. Putri, 2014).

Tabel 3. 2
Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Visual Media						
1.	Konsistensi desain karakter					
2.	Kesesuaian penggunaan <i>assets graphic</i>					
3.	Kesesuaian penggunaan warna					
4.	Kesesuaian transisi dan kecepatan pergerakan dalam <i>motion graphic</i>					
5.	Kesesuaian tata letak atau <i>layout</i>					
Aspek Audio						
6.	Kesesuaian latar musik dan suara narasi pada <i>motion graphic</i>					
7.	Kejelasan dan kejernihan suara dalam <i>motion graphic</i>					
Aspek Tipografi						
8.	Kesesuaian penggunaan jenis font					
9.	Keterbacaan teks					
Aspek Penyajian						
10.	Visualisasi yang disajikan menarik					

(modifikasi dari (G. Putri, 2014))

3.3.3 Angket Responden

Angket responden diambil melalui penyebaran kuesioner dengan target penelitian, yaitu 50 masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia 20-29 tahun. Proses validasi ini dilakukan guna mengetahui apakah informasi yang disajikan dalam *motion graphic* dapat tersampaikan serta melihat kelayakan media yang telah dirancang melalui aspek visualnya. Tingkat keberhasilan uji coba dapat dikatakan berhasil apabila telah memperoleh hasil >61% menurut (A. Putri, 2020). Instrumen validasi diadaptasi sesuai standar penilaian bahan ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Purwono, 2008).

Tabel 3. 3
Lembar Uji Coba Materi Responden

No	Soal	Pilihan Ganda				
		a	b	c	d	e
1.	<i>Human Immunodeficiency Virus (HIV)</i> dapat menular melalui?	Air liur	Sentuhan fisik	Gigitan nyamuk	Darah	Air keringat
2.	Faktor risiko tertinggi dalam penularan HIV/AIDS di Kota Bandung adalah?	Penggunaan narkoba suntik	Homoseksual	Transfusi darah	Heteroseksual	Air Susu Ibu (ASI)
3.	Pada tahun berapakah HIV/AIDS mengalami kenaikan kasus yang sangat pesat?	2019	2020	2021	2022	2023
4.	Tren baru dari penggunaan narkoba suntik menjadi narkoba oral telah terjadi di Kota Bandung bagian?	Utara	Timur	Barat	Selatan	Timur dan Barat

No	Aspek Penilaian	Pilihan				
		a	b	c	d	e
5.	Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat dilakukan guna menghindari HIV, kecuali?	Menghindari penggunaan berbagai jenis narkoba	Tidak melakukan hubungan seksual dengan lebih dari satu pasangan	Menghindari penggunaan jarum suntik bersama	Rutin menggunakan Antiretroviral (ARV) walaupun belum melakukan tes HIV	Melakukan pola hidup sehat

(modifikasi dari BNSP, (Purwono, 2008))

Tabel 3. 4

Lembar Uji Coba Media Responden

Desain Media						
No	Desain	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
6.	Ilustrasi (karakter dan asset lainnya) dalam <i>motion graphic</i> dirancang menarik					
7.	Penggunaan warna yang disajikan menarik					

No	Desain	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
8.	Tata letak dan pergerakan/transisi disajikan dengan baik					
9.	Teks yang disajikan dalam <i>motion graphic</i> mudah dibaca					
10.	Kejernihan Suara (<i>voice over</i>) dalam <i>motion graphic</i>					

(modifikasi dari BNSP, (Purwono, 2008))

3.4 Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penjelasan lebih lanjut akan dijabarkan sebagai berikut.

3.4.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dalam menganalisis hasil data yang bersifat deskriptif, seperti adanya kritik dan saran terhadap media yang dirancang oleh para ahli atau validator materi dan media. Adapun langkah-langkah dalam analisis deskriptif kualitatif, yaitu:

1. Pengumpulan data

Data yang telah diperoleh, dikumpulkan untuk kemudian dianalisis untuk akhirnya dapat ditarik kesimpulan. Data tersebut berisi data awal proses observasi masalah yang ada, studi literatur, serta proses validasi dan uji coba.

2. Reduksi Data

Data yang terkumpul dari proses pengumpulan data selanjutnya akan dirangkum lebih terperinci, sehingga menghasilkan data yang lebih fokus,

terorganisir dan terarah guna memudahkan peneliti untuk memperoleh kesimpulan.

3. Penyajian Data

Untuk mempermudah dalam memahami data yang telah direduksi, data tersebut kemudian disajikan ke dalam penampilan yang lebih sederhana.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah data tersaji dengan lebih sederhana dan mudah untuk dimengerti, barulah dilakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan tersebut diharapkan bisa menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan melalui proses penyusunan data terlebih dahulu dengan sistematis menggunakan angka dan persentase sehingga informasi yang diperoleh bersifat umum. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket responden penelitian. Analisis data dari para ahli dan responden penelitian kemudian diproses menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5 (Sugiyono, 2008).

Tabel 3. 5
Keterangan Skor Validasi

Skala	Interpretasi
1	Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Tabel 3. 6
Keterangan Skor Responden

Skala	Interpretasi
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Cukup
4	Kurang
5	Sangat Kurang

Hasil dari data yang telah diperoleh melalui validasi para ahli dan responden penelitian kemudian dianalisis dengan perhitungan persentase rata-rata setiap angket. Perolehan skor tersebut kemudian dijumlah dan diubah menjadi bentuk persentase, yaitu membagi skor ideal setiap angketnya dengan penggunaan rumus (Sugiyono, 2008):

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Interpretasi skor

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3. 7
Interpretasi Uji Validasi

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0 - 20	Tidak Layak
21 - 40	Kurang Layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Tabel 3. 8
Interpretasi Uji Coba Responden

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0 - 20	Sangat Kurang
21 - 40	Kurang
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik