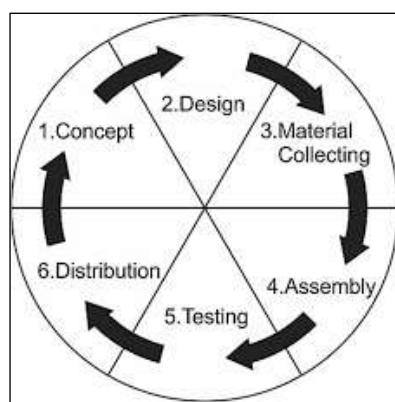


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, perancangan media edukasi *motion graphic* “*Stop Bullying*” menggunakan metode dan desain penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther (1994) kemudian diadopsi dan dikembangkan oleh Soetopo (2003). Perancangan metode ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian), kemudian Sutopo (2003) mengadopsi metodologi MDLC dengan memodifikasi dan dikenal sebagai Metode Pengembangan Sistem Multimedia Luther-Soetopo. Seluruh tahapan yang ada pada metode ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, seluruh tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi satu sama lain sesuai dengan rancangan yang dibuat. Meskipun demikian, tahap *Concept* (perancangan) harus menjadi tahap pertama yang pertama dilakukan, terdapat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Metode MDLC

#### 3.2 Prosedur Penelitian

##### 1. *Concept* (Pengonsepan)

Pada tahapan pengonsepan ini akan mendeskripsikan konsep dan tujuan pembuatan produk, serta melakukan identifikasi pengguna dari produk ini. Pada tahapan pembuatan konsep, peneliti membuat konsep dengan membuat *storyline*

yang kemudian akan dikembangkan menjadi *storyboard*, lalu selanjutnya memilih *font* dan warna yang disesuaikan dengan karakteristik pengguna media. Tujuan dari pembuatan *motion graphic* ini, peneliti maksudkan sebagai media edukasi yang menyenangkan untuk ditonton, sehingga akan lebih mudah tersampaikan. Karena latar cerita dan pembuatan karakter yang dibuat adalah anak usia remaja menengah 15-18 tahun, *motion graphic* ini akan didistribusikan kepada para remaja yang sedang menempuh jenjang pendidikan SMA/SMK sederajat.

## 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini membuat rancangan desain yang akan diimplementasikan pada media yang akan dibuat. Peneliti akan membuat sketsa karakter dan aset yang akan digunakan secara manual yang kemudian akan dikembangkan dan disempurnakan menggunakan software *Adobe Illustrator CC 2021*. Serta untuk mempermudah pembuatan penulis akan membuat *Storyboard*.

## 3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *Material Collecting* merupakan tahapan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan produk. Bahan-bahan yang dibutuhkan melingkupi aset karakter, aset-aset pelengkap, gambar, audio, *voice over*, *font* atau teks, serta materi pada *motion graphic*. Seluruh bahan akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Seluruh bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis. Seluruh materi dan bahan-bahan ini bertujuan untuk menunjang proses selanjutnya yaitu pembuatan program atau media.

## 4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* merupakan tahap pembuatan keseluruhan program atau media. Tahap ini dilakukan untuk membuat media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahapan ini penulis pembuatan *motion graphic* menggunakan *software Adobe After Effects*.

## 5. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap pengujian ini, produk yang telah selesai dibuat akan dilakukan tahap pengujian yang merupakan tahap menjalankan produk dan memberikan kelayakan produk. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi uji validasi ahli media dan materi. Selain itu mendapatkan respon dari remaja secara umum, dengan sampel acak di lingkungan terdekat peneliti.

## 6. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahap *Distribution* merupakan tahap akhir pada pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah seluruh tahapan sudah dilakukan dan dinyatakan layak berdasarkan pada tahap *testing*.

Dalam penggunaannya, keenam tahapan tersebut tidak harus secara berurutan, tahapan-tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi. Namun, pada tahapan konsep harus menjadi tahapan yang pertama harus dilakukan (Mustika, dkk, 2018)

### 3.3 Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja menengah usia 15-18 tahun di Kota Bandung berjumlah 198.938 orang remaja berdasarkan pada data Badan Pusat Statistik Kota Bandung remaja menengah berusia 15-18 tahun pada tahun 2021 (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2021). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan pedoman Sugiyono (2010) bahwa ukuran sampel yang layak dalam sebuah penelitian adalah 30 sampai dengan 500. Artinya sampel minimal dalam penelitian ini adalah minimal 30 orang remaja dan maksimal 500 orang remaja menengah berusia 15-18 tahun.

Tempat penelitian yang dipilih yaitu kota Bandung, untuk mengambil data respon remaja menengah usia 15-18 tahun berjumlah minimal 30 orang dan maksimal 500 orang sampel. Tempat ini dipilih karena tempat penelitian yang mudah dijangkau sehingga memudahkan peneliti dalam proses penelitian ini.

Partisipan pada penelitian ini berjumlah 105 orang remaja yang berusia 15-18 tahun dan berdomisili di Bandung. Partisipan dipilih menggunakan Teknik Probability random sampling yang mana sampel dipilih secara acak berdasarkan kategori tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 15-18 tahun berdomisili di Bandung. Peneliti mengambil sampel secara acak berjumlah 105 orang remaja berusia 15-18 tahun yang berdomisili di Bandung.

### **3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Instrumen data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data valid mengenai kelayakan media edukasi *motion graphic* yang telah dibuat. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data yang valid kepada ahli media dan ahli materi terhadap *motion graphic* yang telah dibuat. Angket respon remaja disebarluaskan melalui *google form* kepada remaja berusia 15-18 tahun berdomisili di Bandung. Berikut penggunaan instrumen penelitian untuk pengumpulan data respon remaja terhadap *motion graphic* yang telah dibuat:

#### **3.4.1 Angket Validasi Ahli Media**

Angket respon ahli media diperlukan untuk mengetahui hasil terkait kelayakan media yang telah dibuat, dalam penelitian ini *motion graphic* “*Stop Bullying*”. Adapun ahli media pada penelitian ini adalah Ahmad Panji Bharata, S.T. Pembuatan Angket dibuat berdasarkan pada preferensi yang dibuat oleh Putri (2015) yang terdapat pada tabel 3.1 dan selanjutnya dimodifikasi berdasar arahan ahli media sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Angket Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Penelitian				
		5	4	3	2	1
<b>1</b>	<b>Fungsi dan Manfaat</b>					
1.1	Media yang dibuat jelas dan mudah dalam menyampaikan pesan edukasi mengenai pemahaman cara berhenti untuk <i>membully</i>					
1.2	Media mampu meningkatkan pemahaman terkait cara berhenti untuk <i>membully</i>					
<b>2</b>	<b>Visual</b>					
2.1	Keteraturan warna suatu objek					
2.2	Tata Letak Objek					
2.3	<i>Frame/rate</i> kehalusan gerakan					

No	Pernyataan	Penelitian				
		5	4	3	2	1
2.4	Kesesuaian latar dengan alur cerita					
<b>3.</b>	<b>Audio</b>					
3.1	Audio <i>voice over</i> yang terdengar jelas					
3.2	Intonasi <i>voice over</i> yang informatif dan ekspresif					
3.3	Musik pelengkap yang sesuai dengan materi					
<b>4.</b>	<b>Tipografi</b>					
4.1	Pemilihan <i>font</i>					
4.2	Ukuran <i>font</i> yang terbaca dan tidak terlalu besar					
<b>RATA-RATA PENILAIAN</b>						

Sumber: Putri (2015)

### 3.4.2 Angket Validasi Ahli Materi

Angket respon ahli materi diperlukan untuk mengetahui hasil terkait kelayakan materi yang terdapat pada produk yang telah dibuat, dalam penelitian ini *motion graphic* “Stop Bullying”. Adapun ahli media pada penelitian ini adalah Intan Putri Pandini, S.Psi. Pembuatan Angket dibuat berdasarkan pada preferensi yang dibuat oleh Nugraha (2022) yang terdapat pada 3.2.

Tabel 3.2  
Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Pengertian <i>bullying</i>					
2.	Kelengkapan Jenis-jenis <i>bullying</i>					
3.	Cara <i>stop bullying</i>					
4.	Kejelasan Materi					
5.	Keakuratan Materi					
6.	Keteraturan penyampaian materi					

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
7.	Pembahasan yang jelas dan sederhana					
<b>RATA-RATA PENILAIAN</b>						

Sumber: Nugraha (2022)

### 3.4.3 Angket Respon Remaja

Responden remaja akan mengisi lembar angket agar didapat hasil berupa penilaian sebagai *audiens* dari video *motion graphic* sebagai media edukasi. Angket dibuat berdasarkan hasil analisis Fujianto (2020) menggunakan dimensi EPIC (*Empathy, Persuasion, Impact, dan Communication*) dan arahan dari validator materi yaitu Intan Putri Pandini, S.Psi. Aspek yang dimasukan terdapat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3  
Angket Respon Remaja

No	Pernyataan	Penelitian				
		5	4	3	2	1
1.	<b><i>Emphathy</i></b>					
1.1	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> terlihat menarik					
1.2	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> dapat memberikan penjelasan yang mudah dipahami					
2.	<b><i>Persuasion</i></b>					
2.1	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> mudah diikuti dan tidak membosankan dilihat					
2.2	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> suara penjelasan materi terdengar jelas					
3.	<b><i>Impact</i></b>					
3.1	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> memudahkan saya dalam memahami bagaimana <i>stop bullying</i>					
3.2	<i>Motion Graphic “Stop Bullying”</i> mudah ditonton					

No	Pernyataan	Penelitian				
		5	4	3	2	1
	dimana saja					
<b>4.</b>	<b>Communication</b>					
4.1	<i>Motion Graphic “Stop Bullying” memiliki tampilan yang jernih</i>					
4.2	<i>Motion Graphic “Stop Bullying” music terdengar dan tidak menutupi suara vokal</i>					
<b>RATA-RATA PENILAIAN</b>						

Sumber: Fujianto (2020)

### 3.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diuraikan sebagai berikut.

#### 3.5.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menyusun data secara terstruktur ke dalam bentuk angka dan persentase sehingga informasi yang diperoleh mudah dibaca. Data dari hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan respon remaja akan dianalisis menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.4  
Keterangan Skor Angket Validasi Media

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Netral
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

**Tabel 3.5**  
**Keterangan Skor Angket Validasi Materi**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Netral
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

**Tabel 3.6**  
**Keterangan Skor Angket Remaja**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Data yang diperoleh dari pengujian tersebut akan dianalisis menggunakan perhitungan rumus persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapatkan akan dijumlahkan kemudian diubah kedalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus Arikunto (2010) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah Skor Minimal

Persentase yang didapat dari perhitungan data tersebut selanjutnya akan disimpulkan berdasarkan kelayakan sebagai berikut (Arikunto, 2009)

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Tingkat Kelayakan**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Dalam penelitian berdasarkan kriteria tersebut, maka perancangan media edukasi berbentuk *motion graphic* “*Stop Bullying*” untuk remaja dapat dikatakan layak jika mendapatkan nilai pada minimal persentase 61%-80%. Penelitian validasi oleh ahli media dan ahli materi jika didapati layak, selanjutnya media edukasi dapat dilakukan penilaian dari remaja, jika didapati kriteria layak maka media edukasi berbasis *motion graphic* “*Stop Bullying*” mendapatkan kelayakan sebagai media edukasi untuk remaja.