

BAB III

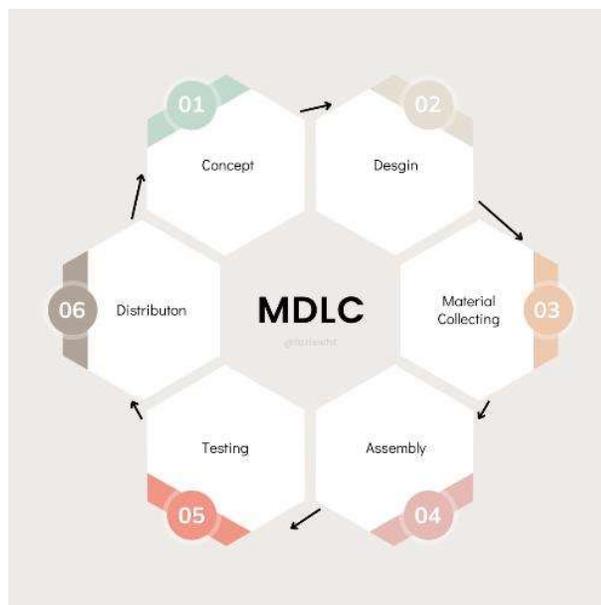
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Indra Borman & Idayanti (2018, hlm.9) menjelaskan bahwa *Multimedia Development Life Cycle* dikembangkan oleh Luther pada tahun 1994, kemudian diadopsi oleh Soetopo pada tahun 2003 untuk penelitian Multimedia Interaktif dengan *Flash*, yang kali ini dikenal sebagai *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Soetopo. Saat ini *Multimedia Development Life Cycle* diadopsi untuk pembuatan berbagai macam produk Multimedia termasuk aplikasi, web maupun animasi, *Multimedia Development Life Cycle* adalah pendekatan yang diterima secara luas untuk pengembangan multimedia karena fleksibel dan dapat disesuaikan untuk berbagai jenis produk multimedia (Septian dkk., 2021). Pemilihan *Multimedia Development Life Cycle* didasarkan pada kecocokannya dalam pembuatan produk multimedia. *Multimedia Development Life Cycle* memiliki fleksibilitas yang memungkinkan tahap-tahapnya tidak harus dilaksanakan secara berurutan (Putri, 2021). Sebagai contoh, meskipun sudah mencapai tahap *Assembly*, kita masih bisa kembali ke tahap *material collecting* atau tahap *design* sesuai kebutuhan. Peneliti mendapati bahwa pendekatan ini telah digunakan dalam penelitian sebelumnya dengan fokus yang serupa, penelitian oleh Sulaeman & Bastian (2022) tentang pembuatan media animasi “waspada SMS Penipuan” menggunakan pendekatan MDLC. Studi lain yang dilakukan oleh Sidik (2023) dalam pembuatan motion graphic sebagai media informasi pembuatan SKCK juga menerapkan pendekatan serupa dalam pengembangannya.

3.1.1 Prosedur Penelitian

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah suatu pendekatan siklus pengembangan produk multimedia yang terdiri dari enam tahap penting yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *Assembly*, *testing*, dan *distribution* (Septian dkk., 2021) Pada gambar 3.1, menunjukkan 6 tahapan dari *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).



Gambar 3. 1 MDLC

1) Pengonsepan (*Concept*)

Concept merupakan awal dari siklus pengembangan multimedia. Pada tahap ini, ide dan konsep untuk produk multimedia, seperti *Motion graphic*, akan diidentifikasi dan dirancang. Tahap ini menentukan tujuan utama dan pesan yang akan disampaikan kepada audiens mencakup analisis kebutuhan, preferensi visual, dan pemahaman mereka terkait isu atau topik yang akan diangkat (Septian dkk., 2021).

2) Perancangan (*Design*)

Design merupakan proses untuk menggambarkan bagaimana ide dan konsep dari tahap sebelumnya akan diwujudkan dalam bentuk visual (Septian dkk., 2021). Pada tahap ini, dimulai proses penyusunan naskah, *Storyboard*, wireframe, dan asset grafis.

3) Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Tahap ketiga adalah Material Collecting Ini adalah proses pengumpulan semua hal yang diperlukan (Septian dkk., 2021). Pada tahap ini, dilakukan penghimpunan sejumlah aset yang diperlukan untuk mengembangkan *Motion graphic*, termasuk gambar, teks, suara yang relevan dengan penipuan *online*.

4) Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini menggabungkan semua elemen desain dan materi yang telah terkumpul, sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya (Septian dkk., 2021). Tahap *Assembly* pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Creative Cloud* khususnya *Adobe After Effect* untuk melakukan *compositing Motion graphic* dan *Premiere Pro* untuk melakukan *compositing* akhir.

5) Pengujian (*Testing*)

Tahap kelima adalah *Testing*. Setelah *Assembly* selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil *Assembly* Tujuannya adalah memastikan bahwa apa yang telah dibuat sudah sesuai sebelum diterapkan secara luas (Septian dkk., 2021). Pada tahap ini, *Motion graphic* akan diuji coba untuk mengevaluasi kualitas. Dalam melakukan pengolahan data, peneliti menggunakan metode kuantitatif, Dalam melakukan analisis dilakukan penyusunan data ke dalam bentuk angka berupa persentase, Lalu data tersebut didapat dari validasi kepada ahli dan responden dari remaja.

6) Pendistribusian (*Distribution*)

Distribusi merupakan tahap penyebaran hasil kepada pengguna (Septian dkk., 2021). Pada tahap ini, *motion* akan dipublikasikan melalui berbagai media sosial, *platform* berbagi video. Peneliti akan memantau penyebaran dan penerimaan *Motion graphic* oleh audiens, serta mengumpulkan data terkait respons dari validasi kepada ahli dan respon para remaja.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli materi, media dan para responden. Ahli materi yang terlibat dalam validasi adalah Bapak Raditya Muhammad, M.T. seorang dosen yang mengajar mata kuliah Penjaminan Dan Keamanan Informasi di Rekayasa Perangkat Lunak Universitas Pendidikan Indonesia. Ahli Media adalah Bapak Syahid Uki El dari HelloMotion. Para responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah para remaja, menurut World Health Organization (WHO) rentang usia remaja adalah 12 sampai 24 tahun, lalu remaja yang berusia 18-24 tahun secara konsisten rentan terhadap serangan *phishing* (Mughaid dkk., 2022). Dengan pertimbangan tersebut, peneliti memilih responden dalam rentang usia 18-24 tahun.

3.3 Populasi dan Sampel

Tenik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. *purposive sampling* merupakan Teknik pengambilan yang menentukan kriteria-kriteria tertentu (Etikan, 2016). Dalam penelitian ini, dipilih sebanyak 50 responden yang memenuhi kriteria remaja usia 18-24 tahun dan berdomisili di Kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang diberikan kepada ahli media, materi, dan remaja. Skala likert digunakan sebagai skala pengukuran atas angket yang sudah diisi oleh responden, Skala likert menurut (Sugiyono, 2016) digunakan dalam mengukur persepsi, pendapat, dan sikap seseorang ataupun suatu kelompok mengenai sebuah fenomena social.

Pada tahap ini juga dilakukan pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh Ahli Materi & Ahli Media, setelah itu dilanjutkan dengan pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir yaitu para remaja.

3.4.1. Lembar Validasi Materi

Lembar Validasi Materi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari ahli atau pakar terkait dengan penipuan *online* dengan modus *phishing*. Pada tabel 3.1, menunjukkan beberapa instrumen validasi materi.

Lembar Validasi Materi

Diadaptasi dari Instrumen Penilaian (Taqlia dkk., 2022)

Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

Keterangan Skor :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi						
1	Memahami isi materi yang ditampilkan pada animasi <i>Motion graphic</i>					
2	Materi sudah tepat jika diterapkan untuk remaja					
3	Kesesuaian materi untuk responden					
4	Kedalaman materi yang diberikan					
Bahasa						
5	Kemudahan memahami materi					
6	Penggunaan Bahasa pada animasi					
7	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir responden					
Penyajian						
8	Kesesuaian desain yang ditampilkan					
9	Kesesuaian penyajian gambar dan ilustrasi					
10	Kesesuaian backsound/audio/musik					
Rata-rata Penilaian						

(Taqia dkk., 2022)

3.4.2. Lembar Validasi Media

Lembar Validasi Media digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari ahli atau pakar terkait dengan kualitas dan kecocokan *Motion graphic* dalam meningkatkan kesadaran remaja mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing*. Ahli atau pakar akan diminta untuk memberikan penilaian atau tanggapan secara kuantitatif terhadap setiap aspek dalam *Motion graphic*. Pada tabel 3.2, menunjukkan beberapa instrumen validasi media.

Lembar Validasi Media

Diadaptasi dari Instrumen Penilaian (Nurfadhila & Khotimah, 2022)

Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

Keterangan Skor :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Media

No.	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Keterbacaan						
1	Apakah jenis huruf dan ukuran yang digunakan memudahkan pembacaan?					
2	Apakah penggunaan jarak atau spasi telah disusun dengan rapi?					
Kualitas Sajian Media						
3	Apakah gambar dan animasi yang dipresentasikan sudah sesuai?					
4	Apakah backsound yang digunakan sudah sesuai?					
5	Apakah warna latar belakang sudah sesuai?					
6	Apakah tata letak yang ditampilkan sudah sesuai?					
7	Apakah warna font yang digunakan telah dipilih dengan tepat?					
9	Apakah penggunaan efek transisi sudah tepat?					
Daya Tarik						
9	Apakah video ini mampu menarik perhatian dengan baik?					
Durasi						
10	Apakah durasi video sudah sesuai dengan durasi maksimal yang ditentukan?					
Kualitas resolusi						

11	Apakah kualitas video mempunyai resolusi yang baik?					
----	---	--	--	--	--	--

(Nurfadhila & Khotimah, 2022)

3.4.3. Lembar Angket Remaja

Lembar Angket akan digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari para remaja yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Lembar Angket akan berisi pertanyaan terkait tanggapan, persepsi, dan pemahaman terhadap *Motion graphic* dalam meningkatkan kesadaran para remaja mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing*. Pertanyaan pada lembar angket akan disusun menggunakan skala Likert untuk memudahkan responden dalam memberikan respons dengan tingkat kesukaan atau persetujuan yang berbeda-beda.

Angket akan didistribusikan kepada partisipan yang merupakan para remaja melalui probability sampling. Data yang diperoleh dari angket ini akan mencakup pandangan dan tanggapan tentang *Motion graphic* dalam menyampaikan pesan, apakah pesan yang disampaikan jelas dan mudah dipahami, serta tingkat kesadaran para remaja tentang mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing* setelah menonton *Motion graphic*. Dalam penelitian ini, dipilih sebanyak 50 responden yang memenuhi kriteria remaja usia 18-24 tahun dan berdomisili di Kota Bandung. Pada tabel 3.3, menunjukkan beberapa instrumen remaja.

Lembar Angket Remaja

Diadaptasi dari Instrumen Penilaian (Cornillon dkk., 2021)

Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian

Keterangan Skor :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel 3. 3 Instrumen Angket Remaja

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Apakah penjelasan pengertian <i>phishing</i> dan cara pencegahannya sudah jelas?					
2	Setelah menonton video tersebut, apakah Anda bisa mengetahui bahaya <i>phishing</i> ?					
3	Apakah penyajian audio dan visual dalam video tersebut mudah dipahami?					
4	Apakah pelafalan suara narator dapat terdengar dengan jelas?					
5	Apakah backsound musik dalam video ini sesuai dengan kontennya?					
6	Apakah menurut Anda keseluruhan isi video ini mudah dimengerti?					
7	Menurut anda apakah video ini bisa dijadikan media informasi tentang <i>phishing</i> ?					
8	Apakah anda akan merekomendasikan video ini kepada teman, saudara dan kerabat anda?					

(Cornillon dkk., 2021)

3.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik analisis data kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui validasi ahli dan respon para remaja menggunakan skala Likert, Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui validasi oleh ahli dan respon para remaja menggunakan skala Likert. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menggambarkan dan meringkas data secara statistik, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tanggapan dan pandangan partisipan terhadap *Motion graphic* mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing*.

Data hasil uji kelayakan dalam penelitian ini diperoleh dari validasi oleh ahli dan angket para remaja. Untuk menghitung skor kelayakan, data tersebut akan dibandingkan dengan skor ideal dan dinormalisasi dengan mengalikan dengan 100%. Jumlah skor yang didapat dari seluruh data angket kemudian dijumlahkan dan diubah kedalam bentuk persentase, dengan PS sebagai persentase, S sebagai perolehan Skor, dan N sebagai Skor Ideal dengan menggunakan rumus (Muazzomi, 2017) :

$$Ps = F/N \times 100\%$$

- Ps : Persentase
 F : Jumlah Skor uji coba
 N : Jumlah Skor Maksimal

3.5.1. Analisis Data Pengujian Alpha

Pada pengujian Alpha, peneliti memberikan instrumen penelitian untuk mengetahui penilaian dari ahli materi dan media mengenai *Motion graphic phishing*. Selanjutnya, data hasil uji ahli dihitung persentasenya menggunakan rumus diatas dengan mengacu pada skala likert. Pada tabel 3.4, menunjukan Kategori Skor untuk pengujian alpha.

Tabel 3. 4 Kategori Skor Alpha

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-19,99%	Tidak Layak
20-39,99%	Kurang Layak
40-59,99%	Cukup Layak
60-79,99%	Layak
80-100%	Sangat Layak

(Raharja dkk., 2018)

3.5.2. Analisis Data Pengujian Beta

Pada pengujian Alpha, peneliti memberikan Instrumen penelitian untuk mengetahui respon dari remaja mengenai *Motion graphic phishing*. Selanjutnya, data hasil uji ahli dihitung persentasenya menggunakan rumus diatas dengan

mengacu pada skala likert. Pada tabel 3.5, menunjukkan Kategori Skor untuk pengujian beta.

Tabel 3. 5 Kategori Skor Beta

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-19,99%	Tidak Layak
20-39,99%	Kurang Layak
40-59,99%	Cukup Layak
60-79,99%	Layak
80-100%	Sangat Layak

(Raharja dkk., 2018)