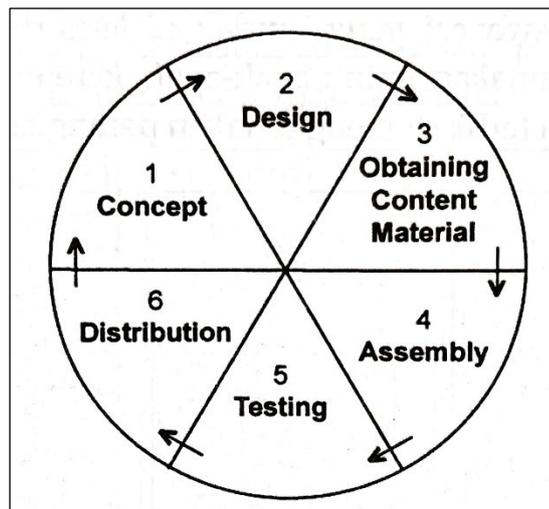


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther yang dimodifikasi oleh Sutopo. Metode ini terdiri dari 6 tahapan diantaranya *Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing, dan Distribution* (Sutopo, 2012). Tahapan pada metode ini sifatnya fleksibel dimana tidak harus dilakukan secara berurutan, misalkan telah pada tahap pembuatan dapat kembali lagi ke tahap pengumpulan materi, tahap perancangan, ataupun tahap konsep (Cahyadi dkk., 2020). Meskipun begitu, pembuatan konsep merupakan tahapan yang harus dilakukan pertama kali (Mustika dkk., 2017). Gambaran dari tahapan metode MDLC disajikan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC

(Sumber: Sutopo, 2012)

#### 3.1.1 *Concept* (Pembuatan Konsep)

Pada tahap pembuatan konsep video *motion graphic* ini dilakukan untuk memberikan penggambaran ide dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah konsep dengan memutuskan jenis multimedia dan subjek yang akan diciptakan.

### 3.1.2 *Design* (Perancangan Desain)

Setelah pembuatan konsep selesai, tahap selanjutnya adalah perancangan desain. Pada tahap ini merupakan proses penentuan secara rinci mengenai desain apa saja yang akan dilakukan pada produk multimedia dan bagaimana produk tersebut akan disajikan.

### 3.1.3 *Obtaining Material Content* (Pengumpulan Bahan Materi)

Pada tahap selanjutnya, mengumpulkan semua bahan materi mulai dari audio, video, gambar dan kebutuhan lainnya untuk produk menggunakan format yang sesuai.

### 3.1.4 *Assembly* (Pembuatan Produk)

Tahap pembuatan merupakan proses pembuatan keseluruhan produk dengan menggabungkan bahan materi yang telah dibuat.

### 3.1.5 *Testing* (Pengujian Produk)

Setelah menyelesaikan produk, kemudian dilakukan pengujian dengan menjalankan dan memeriksa pada video *motion graphic* yang dibuat. Adanya pengujian ini untuk mengetahui kesesuaian rancangan materi dan media dengan pengembangan multimedia yang telah dilakukan.

### 3.1.6 *Distribution* (Pendistribusian Produk)

Tahap pendistribusian produk yaitu mempublikasikan hasil video *motion graphic* pada platform media sosial Instagram.

## 3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Ahli Materi

Ahli materi akan menilai kelayakan dari segi isi konten pada video *motion graphic* yang telah dibuat. Ibu Dr. Nani Nuranisah Djamal, M.Pd., M.Psi., Psikolog yang merupakan seorang dosen Psikologi Fakultas Psikolog di UIN Sunan Gunung Djati Bandung akan menjadi ahli materi pada penelitian ini.

Dosen psikologi akan menjadi ahli materi sekaligus narasumber untuk melakukan wawancara dengan tujuan mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pencegahan *body shaming* pada konten video *motion graphic*.

## 2. Ahli Media

Ahli media akan terlibat dalam menilai kelayakan media edukasi dari video *motion graphic* yang telah dibuat. Bapak Irvan Satrya Prana, S.ST., M.Ds yang merupakan seorang dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Pendidikan Indonesia dan seorang praktisi di bidang animasi akan menjadi ahli media pada penelitian ini.

## 3. Remaja

Remaja yang memasuki fase remaja awal hingga menengah, pernah menjadi pelaku dan korban *body shaming*, pengguna media sosial dan berdomisili di Kota Bandung akan terlibat sebagai responden penelitian yang akan menilai uji coba media edukasi video *motion graphic*.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu remaja pengguna media sosial yang memasuki fase remaja awal hingga menengah berusia 13-17 tahun di Kota Bandung. Pemilihan populasi ini berdasarkan usia remaja yang biasanya sangat memerhatikan penampilan fisik karena dirinya ingin berpenampilan sebaik mungkin. Tetapi, adanya ketertarikan penampilan fisik ini dapat memicu adanya perbandingan antara penampilan orang lain dengan figur tubuh ideal yang ada pada media (Aristantya & Helmi, 2019). Oleh karena itu, memberikan edukasi pencegahan pada usia ini diharapkan dapat membantu mengurangi risiko terjadinya *body shaming*.

Pengambilan sampel pada populasi menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang diambil ditentukan berdasarkan kriteria. Menurut Roscoe (1975) ukuran sampel penelitian yang direkomendasikan adalah antara 30 sampai dengan 500. Berdasarkan teori tersebut maka peneliti mengambil sampel sebanyak 50 orang remaja awal hingga menengah dengan kriteria pernah menjadi pelaku atau korban *body shaming*, pengguna media sosial, dan berusia 13-17 tahun yang berdomisili di Kota Bandung.

### 3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

#### 3.4.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan teknik mengumpulkan data melalui studi literatur, wawancara dan angket sebagai berikut.

Adisti Wulandari, 2024

RANCANG BANGUN MOTION GRAPHIC "CUKUP" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BODY SHAMING UNTUK REMAJA

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

### 1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik penelitian (Habsy, 2017). Pada penelitian ini studi literatur yang digunakan berasal dari buku dan artikel jurnal. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data, mengkaji teori-teori dan menemukan fakta yang relevan dengan permasalahan penelitian.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, dimana pertanyaan yang akan diajukan bersifat umum untuk membantu memfokuskan narasumber (Hartono, 2018). Untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pencegahan *body shaming*, maka dilakukan wawancara bersama narasumber seorang dosen psikologi.

### 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk menjawab pertanyaan (Bahri dkk., 2022). Angket pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video *motion graphic* yang telah diciptakan dengan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba remaja.

#### 3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur kelayakan dari video *motion graphic* yang telah dibuat. Angket ini terbagi menjadi tiga yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket uji coba remaja. Isi dari angket tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi aspek penilaian yang akan diukur menggunakan teknik pengukuran skala Likert. Penggunaan skala Likert bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok yang berkaitan dengan fenomena sosial (Sugiyono, 2019).

#### 1. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari isi materi video *motion graphic*. Adapun aspek-aspek yang akan dinilai diantaranya aspek materi, contoh, visualisasi dan bahasa. Kisi-kisi penilaian validasi ahli materi disusun pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Materi	1) Kejelasan materi pencegahan <i>body shaming</i> 2) Kebenaran materi pencegahan <i>body shaming</i> 3) Kemenarikan penyajian materi pencegahan <i>body shaming</i> 4) Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata 5) Materi mudah dipahami 6) Materi didukung oleh media yang tepat 7) Pentingnya materi pencegahan <i>body shaming</i>	7	1,2,3,4, 5,6,7
2	Contoh	1) Ketepatan contoh-contoh perilaku <i>body shaming</i> untuk memperjelas isi materi	1	8
3	Visualisasi	1) Kesesuaian gambar pada <i>motion graphic</i> untuk memperjelas isi	1	9
4	Bahasa	1) Ketepatan penggunaan istilah-istilah yang berhubungan dengan <i>body shaming</i> 2) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik remaja 3) Kesesuaian tata bahasa	3	10,11,12

(Dimodifikasi dari Naisau dkk., 2021; Diantari & Agung, 2021)

## 2. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diperlukan untuk mengetahui kelayakan dari video *motion graphic* yang telah dibuat. Terdapat tiga aspek penilaian untuk menguji kelayakan produk ini diantaranya dari segi desain pesan gambar, desain pesan teks dan suara. Kisi-kisi aspek penilaian validasi ahli media disusun pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Desain Pesan Gambar	1) Kesesuaian karakter dengan sasaran dan materi 2) Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter 3) Kualitas gambar yang disajikan pada <i>motion graphic</i> 4) Komposisi garis dan warna 5) Kesesuaian proporsi <i>layout</i> /tata letak 6) Ketepatan penggunaan animasi pada objek gambar 7) Penggunaan transisi antar gambar 8) Kemenarikan <i>motion graphic</i> 9) Kemampuan <i>motion graphic</i> dalam menambah pengetahuan dan pemahaman remaja mengenai pencegahan <i>body shaming</i>	9	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9
2	Desain Pesan Teks	1) Kesesuaian jenis huruf, warna huruf, ukuran huruf, dan spasi 2) Kualitas teks yang digunakan 3) Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan 4) Ketepatan penggunaan animasi pada teks 5) Keseimbangan antara teks dan gambar	5	10,11,12, 13,14
3	Suara	1) Kejelasan suara <i>voice over</i> 2) Kesesuaian pemilihan efek suara dan musik latar dengan <i>motion graphic</i>	2	15,16

(Dimodifikasi dari Angga dkk., 2020; Sukarini & Manuaba, 2021)

### 3. Angket Uji Coba Remaja

Uji coba pada remaja dilakukan untuk mengetahui umpan balik dan tanggapan dari remaja mengenai *motion graphic* yang telah diciptakan. Pengisian angket ini dilakukan pada fase remaja awal hingga remaja menengah berusia 13-17 tahun yang pernah menjadi pelaku dan korban *body shaming*, pengguna media sosial, dan

berdomisili di Kota Bandung. Dari hasil yang didapatkan akan membantu peneliti mengetahui sejauh mana *motion graphic* ini dapat mencapai tujuan penelitian. Aspek penilaian angket uji coba remaja disusun dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

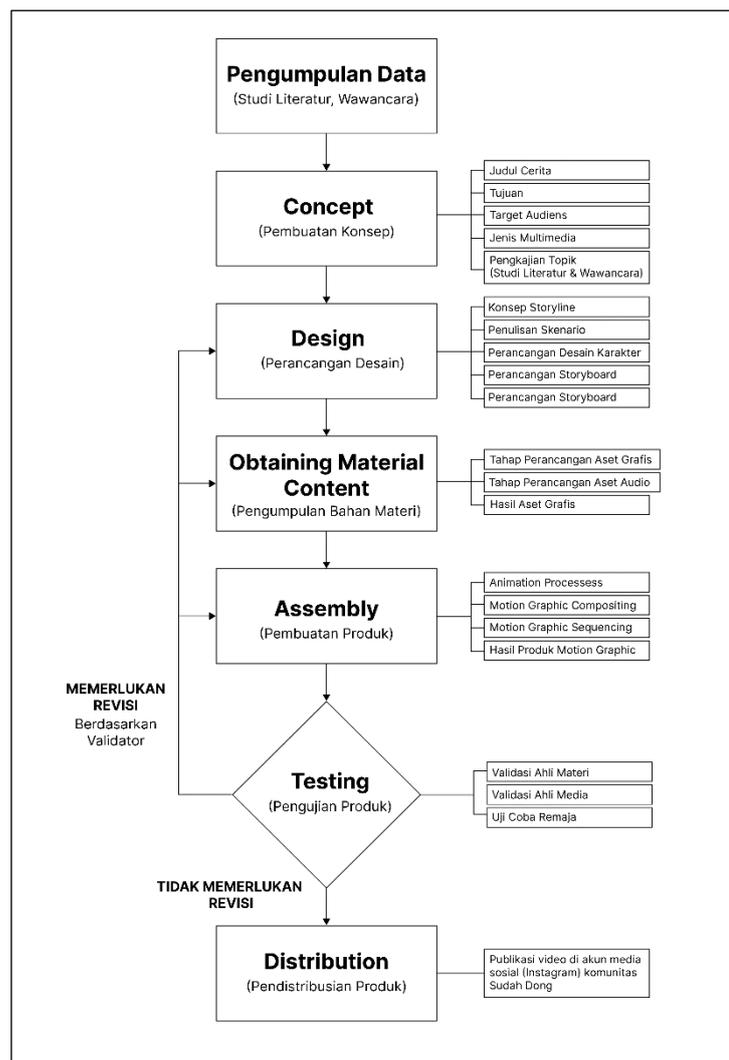
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Uji Coba Remaja

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Media	1) Kejelasan gambar 2) Kejelasan penggunaan audio 3) Ketepatan ukuran dan jenis huruf 4) Ketertarikan animasi	4	1,2,3,4
2	Materi	1) Penggunaan contoh pada <i>motion graphic</i> mempermudah memahami materi 2) Materi pada <i>motion graphic</i> mudah dimengerti	2	5,6
3	Strategi	1) Media edukasi <i>motion graphic</i> dapat menarik perhatian remaja 2) Kemudahan penggunaan media	2	7,8
4	Manfaat	1) <i>Motion graphic</i> dapat menambah pengetahuan mengenai pencegahan <i>body shaming</i> 2) <i>Motion graphic</i> dapat memberikan motivasi untuk mencegah <i>body shaming</i>	2	9,10

(Dimodifikasi dari Siddiq dkk., 2020)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo dan untuk melengkapi setiap proses pada tahapannya menggunakan adaptasi pembuatan *motion graphic* menurut Krasner (2008), berikut adalah prosedur penelitian yang terdiri dari 6 tahap yang ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

### 1. *Concept* (Pembuatan Konsep)

Tahapan ini berisi pembuatan konsep mulai dari judul cerita, tujuan, target audiens, jenis multimedia, dan pengkajian topik. Untuk menciptakan konsep dan isi materi yang sesuai dengan pencegahan *body shaming*, maka pada tahap sebelumnya dilakukan pengumpulan data dengan wawancara bersama dosen psikologi dan studi literatur untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai *body shaming*, serta mengkaji video-video terdahulu yang relevan terkait *body shaming*.

### 2. *Design* (Perancangan Desain)

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan desain dengan membuat konsep *storyline*, penulisan skenario, perancangan desain karakter, perancangan

*storyboard*, dan *konsep desain*. Adapun aplikasi desain yang akan digunakan dalam tahap ini yaitu Adobe Illustrator 2022.

### 3. *Obtaining Material Content* (Pengumpulan Bahan Materi)

Pada tahap pengumpulan materi, semua kebutuhan isi video *motion graphic* mulai dari aset grafis dan audio (*voice over*, *sound effect*, *background*) dikumpulkan dengan format sesuai kebutuhan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic*. Pembuatan aset grafis ini juga menerapkan prinsip-prinsip desain dalam *motion graphic* untuk menciptakan hasil yang memiliki estetika baik.

### 4. *Assembly* (Pembuatan Produk)

Setelah bahan materi terkumpul, kemudian bahan tersebut diolah menjadi satu kesatuan video *motion graphic* melalui tahap animasi, *motion graphic compositing*, dan *motion graphic sequencing*. Untuk pergerakan aset *motion graphic* menggunakan software Adobe After Effect 2022, sedangkan untuk penggabungan hasil video dengan audio menggunakan Adobe Premiere 2022.

### 5. *Testing* (Pengujian Produk)

Tahap pengujian ini dilakukan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket penilaian. Setelah mendapatkan penilaian dari validasi ahli kemudian media dilakukan uji coba pada remaja.

### 6. *Distribution* (Pendistribusian Produk)

Tahap pendistribusian produk yaitu hasil video *motion graphic* berjudul “CUKUP” yang telah selesai dilakukan pengujian oleh ahli dan uji coba remaja kemudian dipublikasikan melalui media sosial Instagram akun komunitas *anti-bullying @sudahdong*.

## 3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Data yang didapatkan melalui angket validasi ahli dan uji coba remaja akan diinterpretasikan secara objektif dalam bentuk angka. Berikut ini adalah keterangan skor yang disajikan menggunakan skala Likert pada tabel 3.4 dan tabel 3.5.

Tabel 3. 4 Keterangan Skor Angket Validasi Ahli

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Tabel 3. 5 Keterangan Skor Angket Uji Coba Remaja

Skor	Kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor interpretasi kelayakan menurut Ernawati (2017) sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase skor rata-rata yang didapatkan akan diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan tingkatannya yang disajikan pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Validasi

Persentase	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat tidak layak
21 - 40%	Tidak Layak
41 - 60%	Cukup layak
61 - 80%	Layak
81 - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto &amp; Safruddin, 2009)