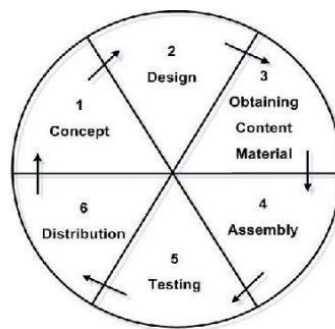


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Perancangan media informasi tentang gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* ini menggunakan metode dan desain penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC merupakan proses pengembangan mulai dari mengumpulkan informasi hingga penyelidikan, analisa, desain dan implementasi (Henry et al., 2022). Adapun tahapan yang dilakukan dalam metode MDLC ini terdiri dari *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) (Pramesti & Arifin, 2020). (Aprianto & Saputro, 2019) menjelaskan bahwa metode MDLC terbukti efektif dalam merancang dan mengembangkan berbagai jenis aplikasi media, termasuk suara, video, dan animasi. Selain itu, penelitian perancangan video *motion graphic* yang dilakukan oleh (Cilla et al., 2023) menunjukkan bahwa video *motion graphic* dengan menerapkan metode MDLC efektif dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode MDLC dalam merancang media informasi berbasis video *motion graphic* merupakan pilihan yang tepat untuk menghasilkan produk multimedia yang informatif dan menarik. Pengembangan media informasi ini akan dilaksanakan sesuai dengan langkah langkah yang ada dalam model MDLC.



Gambar 3. 1

Tahapan Metode MDLC

3.2. Prosedur Penelitian

3.2.1. Concept (Konsep)

Tahapan yang pertama dilakukan dalam metode MDLC adalah membuat konsep. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan awal pembuatan media *motion graphic* (hiburan, pelatihan, informasi, informasi, dan lain lain), menentukan jenis media yang dibangun (presentasi, interaktif, dan lain lain), menentukan pengguna media (*user*) dengan melakukan identifikasi audiens (Oktariana, 2023). Rumusan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengonsepan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tujuan dan manfaat media informasi gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic*.
- b. Menentukan target audiens media informasi gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic*.
- c. Menentukan materi pengenalan yang disajikan untuk media informasi gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic*.
- d. Menentukan dan membuat konsep desain media informasi gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic*.

3.2.2. Design (Desain)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan produk. Adapun rancangan yang akan diterapkan di video harus sesuai dengan konsep yang telah disusun sebelumnya. Peneliti akan melakukan tahap pra produksi dalam pembuatan animasi, seperti pembuatan *storyline* / naskah, pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan alur cerita atau deskripsi setiap *scene* yang ada sehingga dapat dimengerti oleh audiens, pembuatan *asset design* serta *background*, dan lain lain. Pembuatan bahan *asset* dan pembuatan *storyboard* menggunakan *software* CorelDraw X7.

3.2.3. Material collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting* ini, peneliti mengumpulkan bahan yang diperlukan dalam pembuatan animasi *motion graphic*. Bahan bahan yang

dikumpulkan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang mana bahan tersebut nantinya akan disajikan dalam animasi *motion graphic* seperti teks, gambar, *audio* dan lain lain. Pengumpulan bahan dalam tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan *asset* dan bahan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya ataupun diambil dari internet yang bebas lisensi (*free license*) disertai dengan mencantumkan sumbernya.

3.2.4. Assembly (Pembuatan)

Merupakan perwujudan dari rancangan yang sudah dibuat sebelumnya menjadi bentuk nyata. Dengan kata lain, tahapan ini merupakan tahapan pembuatan produk media *motion graphic*. Desain produk dibuat dengan *software* Adobe After Effect. Elemen yang telah dibuat / dikumpulkan pada tahap *design* digabungkan menjadi bentuk produk *motion graphic* yang utuh. Dalam tahap ini, penggabungan berbagai elemen dilakukan, mulai dari teks, suara, gambar ataupun video. Selain itu, juga dilakukan *editing* video dan *rendering* untuk menyempurnakan hasil produk animasi *motion graphic* yang telah dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Tahap ini dikenal dengan tahap produksi.

3.2.5. Testing (Pengujian)

Setelah semua tahap *assembly* dilakukan, maka dilakukan tahap *testing* (pengujian) yang mana dalam tahap ini berguna untuk melihat kekurangan atau kesalahan pada *motion graphic* yang telah dibuat serta menelusuri apakah video *motion graphic* yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak. Sebelum pengujian, peneliti perlu menyiapkan dengan cara menyetel ulang media yang telah dibuat dan mengecek apakah terdapat kesalahan dalam *motion graphic* atau tidak. Setelah melakukan tahap tersebut, maka peneliti melakukan pengujian *alpha* (*alpha test*) yang kemudian jika sudah lulus pengujian *alpha* maka dilanjutkan dengan pengujian *beta*. Uji coba ini menggunakan angket / kuisioner yang akan diberikan pada ahli materi dan ahli media. Selain itu disebarkan pada audiens yang nantinya dari hasil kuisioner tersebut dilakukan perhitungan agar

dapat ditarik kesimpulan terhadap respon audiens mengenai isi materi ataupun tampilan video.

3.2.6. Distribution (Distribusi)

Setelah seluruh tahap yang ada sebelumnya telah dilakukan, maka tahap terakhir adalah tahap distribusi dimana media telah dinyatakan layak pada tahap validasi ahli materi, ahli media dan responden. Tahap pendistribusian merupakan tahap menyebarkan media yang telah dibuat, baik berupa penyebaran animasi maupun mempublikasikan karya tulis ilmiah. Peneliti menyebarkan video animasi ke khalayak dengan mengunggah video ke *website youtube*. Selain itu hasil dari penelitian yang telah dilakukan diunggah dan dipublikasikan melalui artikel pada jurnal yang sesuai dengan tema penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan totalitas dari semua objek atau individu yang menjadi fokus penelitian, bisa berupa orang, peristiwa, atau hal lainnya yang relevan dengan area penelitian. (Kurniasari, 2022). Populasi pada penelitian ini adalah remaja berumur 16 – 24 tahun yang jumlah populasinya tidak dapat diketahui secara pasti. Populasi yang berjumlah sangat besar dan tidak dapat diketahui jumlahnya secara keseluruhan sehingga perlu ditentukan jumlah sampel.

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang memiliki karakteristik serupa yang dapat mewakili ciri-ciri keseluruhan populasi yang menjadi subjek penelitian. (Kurniasari, 2022). Jumlah populasi yang banyak dan sulit diketahui jumlahnya maka penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non-Probability Sampling*. *Non-Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada anggota populasi. Selain itu, jenis pemilihan sampel juga perlu dilakukan. Jenis yang dipilih adalah *Purposive Sampling*, yang merupakan teknik dalam penentuan sampel dengan mempertimbangkan beberapa hal. Pertimbangan tersebut menjadi syarat / kriteria sampel dimana kriteria ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu :

1. Responden merupakan remaja berumur 16 – 24 tahun.

2. Responden memiliki perangkat berupa *handphone* / laptop / tablet.

Jumlah minimal sampel pada penelitian kuantitatif menurut (Kerlinger & Lee, 2000) adalah 30 sampel. Selain itu, (Sugiyono, 2011) juga menjelaskan bahwa jumlah sampel yang layak dalam sebuah penelitian berkisar antara 30 – 500 sampel. Maka dari itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 sampel remaja Bandung yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penentuan jumlah sampel ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dan menghemat biaya yang dikeluarkan dalam penelitian.

3.4. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan untuk melakukan suatu penelitian. Lokasi penelitian yang dipilih adalah Kota dan Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Yang mana, pemilihan lokasi ini didasarkan dari data yang didapatkan oleh peneliti dimana jumlah jumlah kunjungan pasien gangguan jiwa di seluruh faskes (Fasilitas Kesehatan) yang ada Bandung pada tahun 2021 yang mencapai kurang lebih 37 ribu orang (Dinas Kesehatan, 2022).

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket atau kuisioner, yang melibatkan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon audiens terkait media yang dirancang, dengan menggunakan skala Likert untuk memberikan penilaian. Skor yang diberikan pada angket adalah sebagai berikut:

1. SS : Sangat setuju diberi skor 5
2. S : Setuju diberi skor 4
3. RG: Ragu-ragu diberi skor 3
4. TS : Tidak setuju diberi skor 2
5. ST : Sangat tidak setuju diberi skor 1

3.6. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data, peneliti memerlukan alat bantu berupa instrumen penelitian. Instrumen yang efektif adalah yang mampu memastikan keakuratan data dan kesesuaian kesimpulan dengan realitas yang ada (Yusup, 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Kuisisioner merupakan sebuah metode survei yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden (Qotrun, 2021). Instrumen ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Kuisisioner dapat berupa wawancara tertulis dan biasanya berisi daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 1
Instrumen Penelitian

Pengujian <i>Alpha</i>		
No.	Data	Instrumen Penelitian
1.	Validasi Materi	Angket Validasi Materi
2.	Validasi Media	Angket Validasi Media
Pengujian <i>Beta</i>		
No.	Data	Instrumen Penelitian
1.	Validasi Responden	Angket Validasi Responden

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan materi yang disajikan. Instrumen validasi ahli materi berupa angket yang dirancang untuk menilai kelayakan materi. Instrumen ini menggunakan skala likert 1 – 5 yaitu ; 1) Sangat kurang, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik, 5) Sangat baik. Angket kuisisioner menggunakan aspek pernyataan dengan menerapkan instrument validasi ahli materi berupa tabel kisi yang merupakan gabungan instrumen dari (Firdaus et al.,

2022) dan (Dewi et al., 2021) dengan mengubah bagian fungsi dan manfaat karena adanya perbedaan materi dalam animasi dan menyesuaikan kedua instrumen pernyataan dengan materi dan video animasi yang telah dibuat.

Tabel 3. 2
Instrumen Validasi Materi

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Warna pada media video animasi sesuai dengan materi PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
2.	Tampilan gambar pada media video animasi sesuai dengan materi PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
3.	Tulisan pada media video animasi sesuai dengan materi PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
Kualitas Materi						
4.	Gambar yang disajikan telah sesuai merepresentasikan dan menjelaskan materi PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
5.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan penelitian					
6.	Materi yang disampaikan pada media video animasi mudah dipahami untuk usia remaja					

7.	Materi disajikan secara runtut dan jelas					
8.	Materi yang ada di dalam animasi informasi faktual dan konkrit					
Bahasa						
9.	Tulisan terlihat jelas dan terbaca oleh remaja					
10.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan dapat dipahami oleh remaja					
11.	Tingkat bahasa yang digunakan sudah sesuai untuk usia remaja					
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					

(Sumber : Firdaus dkk., (2022) dan Dewi dkk., (2021))

2. Validasi Ahli Media

Proses validasi media dilakukan oleh ahli media. Ahli media bertanggung jawab melakukan validasi pada media yang telah dirancang untuk menilai tingkat kelayakannya. Validasi ini menggunakan lembar angket yang terdiri dari skala Likert 1 hingga 5, yaitu: 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik, 5) Sangat baik. Angket kuisisioner menggunakan aspek pernyataan dengan menerapkan instrument validasi ahli media berupa tabel kisi yang merupakan gabungan instrumen dari (Firdaus et al., 2022) dan (Dewi et al., 2021) dengan mengubah bagian fungsi dan manfaat karena adanya perbedaan materi dalam animasi dan menyesuaikan kedua instrumen pernyataan dengan materi dan video animasi yang telah dibuat.

Tabel 3. 3
Instrumen Validasi Media

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Fungsi Dan Manfaat						
1.	Media yang dibuat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan atau informasi mengenai Gangguan Mental PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
2.	Media dapat meningkatkan kesadaran audiens terhadap Gangguan Mental PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
3.	Media dapat meningkatkan pemahaman audiens mengenai Gangguan Mental PTSD (<i>Post Traumatic Stress Disorder</i>)					
Visual						
4.	Pemilihan gambar dalam animasi sudah tepat dan menarik					
5.	Pemilihan teks dalam animasi sudah tepat dan menarik					
6.	Pemilihan <i>audio</i> dalam animasi sudah tepat dan menarik.					
7.	Tampilan animasi terlihat dengan jelas					
9.	Kombinasi <i>Background</i> dan <i>asset</i> pada animasi menarik dan sesuai dengan tema					
10.	Pergerakan animasi sudah sesuai (tidak terlalu cepat ataupun terlalu lambat)					

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<i>Audio</i>						
11.	Tempo suara <i>voice over</i> sesuai (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)					
12.	Pengucapan <i>voice over</i> jelas dan sesuai dengan video animasi					
13.	Penekanan intonasi <i>voice over</i> sudah sesuai dengan video animasi					
14.	Musik pendukung sesuai dengan tema pembahasan dan tampilan gambar					
15.	Backsound dan <i>voice over</i> terdengar sinkron					
<i>Tipografi</i>						
15.	Pemilihan <i>font</i> sudah sesuai dengan tema					
16.	Pemilihan jenis <i>font</i> atau teks mudah dibaca.					
17.	Ukuran atau <i>size font</i> yang dipilih sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)					
<i>Bahasa</i>						
18.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami audiens					
19.	Bahasa yang digunakan dalam animasi pengenalan PTSD sudah tepat untuk usia remaja					

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
20.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					

(Sumber : Firdaus dkk., (2022) dan Dewi dkk., (2021))

3. Respon Audiens

Instrumen ini dibuat untuk mengukur tanggapan audiens terhadap media informasi berbasis motion graphic yang telah dibuat. Instrumen tanggapan audiens ini mirip dengan instrumen validasi ahli, yang berbentuk angket dengan menggunakan teknik skala Likert 1-5, di mana 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik. Angket kuisisioner menggunakan aspek pernyataan dengan menerapkan instrument yang diadaptasi dari (Andrianti, 2023) dengan menyesuaikan materi dan target audiensnya.

Tabel 3. 4

Instrumen Respon Audiens

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kognisi						
1.	Media informasi ini memudahkan saya dalam mengetahui tentang PTSD					
2.	Informasi mengenai PTSD dari media informasi ini mudah dimengerti					
3.	Materi mengenai pencegahan dan tindak lanjut PTSD dalam media informasi ini dapat diaplikasikan di dunia nyata.					

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian Informasi						
3.	Media Informasi ini menyajikan materi pengenalan PTSD dengan jelas					
4.	Media informasi ini memudahkan saya dalam mengetahui informasi yang dibutuhkan					
5.	Media informasi ini mempermudah saya dalam memahami konsep PTSD					
6.	Media informasi ini meningkatkan kesadaran saya mengenai gangguan Kesehatan mental PTSD					
7.	Media informasi ini menyajikan materi tentang PTSD teratur.					
8.	Pemakaian bahasa dalam media informasi ini jelas dan mudah dipahami					
Artistik dan Estetika						
9.	Tampilan dari media informasi ini sesuai dan menarik					
10.	Penggunaan teks, <i>audio</i> dan animasi mendukung penyajian materi tentang PTSD					
Keseluruhan						
11.	Saya nyaman dengan menggunakan animasi sebagai media informasi PTSD					
12.	Secara keseluruhan, media informasi ini mencakup materi tentang pengenalan PTSD					

No.	Item Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13.	Saya merasa puas dengan media informasi ini					

(Sumber : Andrianti (2023))

3.7. Analisis Data

Analisis data merupakan proses setelah pengumpulan data. Ini melibatkan pengelompokan data berdasarkan variabel dan tipe responden, penyajian data variabel yang diuji, perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta evaluasi media yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil uji validasi ahli materi, ahli media serta respon audiens melalui angket lembar validasi masing-masing. Sedangkan analisis data deskriptif digunakan untuk menjabarkan hasil analisis yang berupa kritik dan saran serta masukan yang diberikan oleh validator ataupun responden. Analisis data instrumen validasi ahli dan respon audiens dihitung dengan Skor jawaban setiap pertanyaan dari skala likert 1 – 5 yaitu ; 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik, 5) Sangat Baik. Setelah penskoran dilakukan pengolahan skor ideal dengan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{TS}{SM} \times 100\%$$

P = Persentase

TS = Total Skor

SM = Skor Maksimum

Selanjutnya, tingkat validasi dan respon siswa dalam penelitian ini digolongkan kedalam lima kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 3. 5

Tabel Kelayakan Media

Nilai (%)	Kategori
$P \leq 20$	Sangat Tidak Layak
$21 \leq P \leq 40$	Tidak Layak
$41 \leq P \leq 60$	Cukup Layak
$61 \leq P \leq 80$	Layak
$81 \leq P \leq 100$	Sangat Layak

(Sumber : A. Putri (2020))

Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang telah diberikan kepada validator ataupun responden mendapatkan nilai $> 61\%$ (A. Putri, 2020).