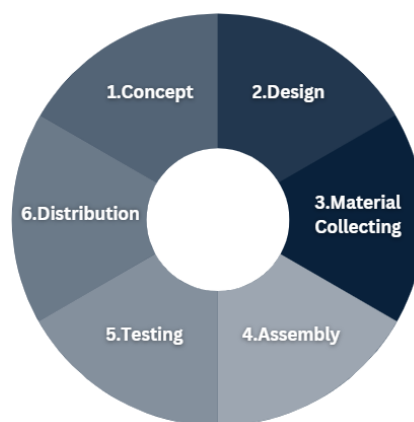


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

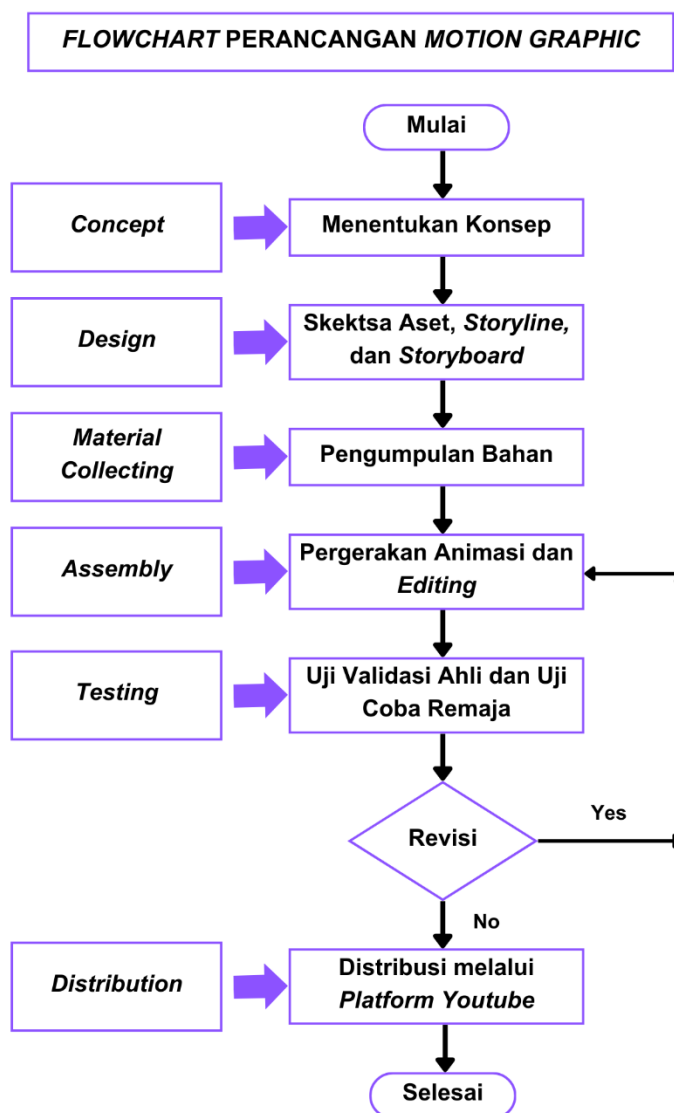
Desain penelitian mengacu pada rencana menyeluruh untuk menjawab pertanyaan penelitian (Ayung Candra Padmasari & Firdaus Aslamy, 2024). Pada penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk pengembangan media informasi *self-esteem* remaja. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian adalah *mix method*, dimana metode penelitian dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif (Desta Utami et al., 2018). Metode MDLC merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan atau merancang sebuah media di mana didalamnya terdapat gambar, video, animasi, suara dan lain-lainnya (Mustika et al., 2021). Metode MDLC ini dikembangkan oleh Sutopo terdiri dari enam tahapan, yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian) dan *distribution* (Distribusi) (Mustika, 2018). Metode MDLC juga merupakan model yang dikhususkan untuk pembuatan suatu produk multimedia dan di tiap tahapan pada model ini memiliki sifat yang fleksibel, di mana tidak harus dikerjakan secara berurutan seperti bila sudah pada di tahap *material collecting*, bisa kembali lagi ke tahapan *design* (Devega et al., 2022). Metode pengembangan ini termasuk efektif karena dari berbagai penelitian multimedia, sebagian besar menggunakan metode MLDC untuk pengembangan dari penelitiannya (Bahari et al., 2023).



Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC

Penggunaan metode pengembangan MDLC sudah digunakan pada pembuatan media *motion graphic* baik untuk informasi sampai media pembelajaran, seperti pada penelitian yang berjudul Implementasi *Motion* Grafis Video Animasi 2D untuk Pengenalan seni, Budaya, dan Kuliner Khas di Provinsi Kalimantan Barat, penelitian tersebut menghasilkan video *motion graphic* dan mendapatkan respon yang baik dari pengguna (Prasetya & Ramadhan, 2024). Metode MDLC juga digunakan pada penelitian yang berjudul Video Animasi *Motion Graphic* dan Tipografi Kinetik sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona yang menghasilkan sebuah video animasi 2D untuk bantu menyadarkan masyarakat mengenai bahaya dari virus corona (Krisbiantoro et al., 2021).

Pada bidang pendidikan, metode MDLC digunakan untuk membangun media pembelajaran seperti pada penelitian yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu – Kupu Menggunakan Teknik *Motion Graphic* yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode MDLC dapat menghasilkan video pembelajaran bagi siswa kelas 3 (Kusumandari et al., 2024). Sejalan dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi Berbasis *Motion Graphic* 2D dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*, dalam penelitian tersebut mendapatkan nilai dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah fotografi Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital (Utami et al., 2022). Oleh karena itu, metode MDLC tidak hanya digunakan dalam pembuatan media informasi namun digunakan juga dalam pembuatan media pembelajaran. Metode MDLC termasuk ke dalam pengembangan media multimedia yang efektif, karena dalam tahapannya tidak harus berurutan kecuali tahap *concept* tetap yang pertama dilakukan. Adapun alur bagan dalam proses pengembangan dari penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 3. 2 *Flowchart Perancangan Motion Graphic menggunakan MDLC*

### 3.1.1 *Concept (Konsep)*

Tahapan pertama yaitu tahap konsep, di mana peneliti akan memaparkan konsep, judul, jenis media, pemilihan tipografi, pemilihan warna, tujuan dan untuk siapa media ini dirancang. Pada tahapan ini, tujuan dari perancangan *motion graphic* yaitu peneliti membuat media informasi yang menarik dan bermanfaat bagi para remaja untuk menghadapi *self-esteem* yang diakibatkan oleh jerawat. Konsep dari perancangan ini adalah menggunakan karakter anak remaja agar remaja dapat mendalami maksud dan pesan dari *motion graphic*, warna yang digunakan juga warna pastel agar menarik perhatian para remaja.

### 3.1.2 *Design* (Perancangan)

Pada tahapan *design* ini akan membuat *design* perancangan untuk media yang akan dirancang. Dimulai dengan membuat sketsa karakter, *storyboard*, *storyline*, dan aset-aset yang akan dimasukkan ke dalam pembuatan *motion graphic*. Pada tahap ini, perancangan akan menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2018*.

### 3.1.3 *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting* merupakan tahapan pengumpulan bahan - bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *motion graphic*. Bahan - bahan yang digunakan terdiri dari gambar, audio, aset-aset latar, *voice over*, *sound effects*, *backsound* dan materi dalam *motion graphic* tersebut.

### 3.1.4 *Assembly* (Pembuatan)

Tahapan *assembly* yaitu di mana semua bahan-bahan yang sudah terkumpul akan dibuat. Dalam tahapan pembuatan ini didasarkan dengan tahapan *design*. Tahapan *assembly* akan dilakukan pembuatan konten *motion graphic* menghadapi *self-esteem* remaja. Pada tahapan ini, peneliti akan menggunakan *software Adobe After Effects 2019* dalam pembuatannya dan *Adobe Premiere Pro 2019* untuk penggabungan seluruh *scene* animasi dengan ditambahkan audio.

### 3.1.5 *Testing* (Pengujian)

Pada tahapan *testing* merupakan tahap pengujian dari hasil media yang sudah dirancang. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan sebuah hasil yang sesuai dengan perencanaan yang diinginkan, baik dari isi materi yang disampaikan dalam *motion graphic* tersebut maupun sampai gerakan dari karakter dan objek lainnya. Pada tahapan ini, peneliti akan melalui dua tahap validasi yang terdiri dari uji validasi media dan materi. Media juga akan diuji coba oleh target penelitian dengan menggunakan *purposive sampling*, dimana teknik pengambilan sampel akan menentukan kriteria-kriteria tertentu.

### 3.1.6 *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap distribusi merupakan tahapan terakhir yang dilaksanakan dalam pengembangan multimedia. Media yang telah dilakukan uji coba dan mendapat

perhatian dari target penelitian, maka media ini akan di distribusi pada masyarakat luas.

### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini yaitu remaja di Kabupaten Bandung. Menurut (Darusman, 2023) dalam menentukan sampel pada populasi minimal 30 responden. Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu (Saputra et al., 2024). Pada penelitian ini, sampel terdiri dari 40 responden dengan usia 18-24 tahun.

### 3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini agar memperoleh data yang valid, maka digunakanlah angket yang diberikan pada ahli media, materi, dan remaja. Pengumpulan data didapat dari validasi ahli materi mengenai pembahasan di dalam *motion graphic*, validasi dari ahli media mengenai hasil media yang telah dirancang dan media disebarakan kepada remaja berusia 18-24 tahun di Kabupaten Bandung. Berikut merupakan instrumen penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

#### 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Pada instrumen validasi materi yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini terdapat tiga aspek di dalamnya, yaitu aspek materi sebanyak tiga butir indikator, aspek bahasa sebanyak dua butir indikator dan aspek tingkat kemampuan remaja sebanyak satu butir. Tabel 3.1 merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dan tabel 3.2 instrumen validasi ahli materi.

Tabel 3. 1  
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Isi Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	1	3
		Materi yang disajikan jelas	2	
		Materi yang disajikan lengkap	3	

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
2	Bahasa	Pemilihan kosakata sudah sesuai dengan KBBI	4	2
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sederhana	5	
3	Tingkat Kemampuan Remaja	Materi sesuai dengan taraf kemampuan remaja	6	1

Tabel 3. 2  
Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Isi Materi						
1	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					
2	Apakah materi yang disajikan jelas?					
3	Apakah materi yang disajikan lengkap?					
Bahasa						
4	Apakah pemilihan kosakata sudah sesuai dengan KBBI?					
5	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sederhana?					
Tingkat Kemampuan Remaja						
6	Apakah materi sesuai dengan taraf kemampuan remaja?					

(Nurfadhila & Khotimah, 2022)

### 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Pada instrumen validasi media yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini terdapat enam aspek di dalamnya, yaitu aspek keterbacaan sebanyak dua butir indikator, aspek kualitas sajian media sebanyak enam butir indikator, aspek daya tarik, kebahasaan dan durasi masing-masing sebanyak satu butir. Tabel

3.3 merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan tabel 3.4 instrumen validasi ahli media dan tabel 3.4 instrumen validasi ahli media.

Tabel 3. 3  
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Keterbacaan	Ukuran huruf dan jenis huruf mudah terbaca	1	2
		Penggunaan spasi dan jarak rapi	2	
2	Kualitas Sajian Media	Animasi dan gambar sudah sesuai	3	6
		<i>Backsound</i> yang digunakan sudah sesuai	4	
		Warna <i>background</i> sudah sesuai	5	
		Tata letak animasi dan gambar sudah sesuai	6	
		Warna <i>font</i> yang disajikan sudah sesuai	7	
		Transisi yang disajikan sudah sesuai	8	
3	Daya Tarik	Video mampu memberikan daya tarik remaja	9	1
4	Kebahasaan	Narasi yang digunakan sudah informatif	10	1
5	Durasi	Durasi video sudah sesuai dengan durasi yang ditentukan	11	1
6	Resolusi	Video <i>motion graphic</i> memiliki resolusi yang bagus	12	1

Tabel 3. 4  
Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Keterbacaan						
1	Apakah ukuran huruf dan jenis huruf mudah terbaca?					
2	Apakah penggunaan spasi dan jarak rapi?					
Kualitas Sajian Media						

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
3	Apakah animasi dan gambar sudah sesuai?					
4	Apakah backsound yang digunakan sudah sesuai?					
5	Apakah warna background sudah sesuai?					
6	Apakah tata letak animasi dan gambar sudah sesuai?					
7	Apakah warna <i>font</i> yang disajikan sudah sesuai?					
8	Apakah transisi yang disajikan sudah sesuai?					
Daya Tarik						
9	Apakah video mampu memberikan daya tarik remaja?					
Kebahasaan						
10	Apakah narasi yang digunakan sudah informatif?					
Durasi						
11	Apakah durasi video sudah sesuai dengan durasi yang ditentukan?					
Resolusi						
12	Apakah video <i>motion graphic</i> memiliki resolusi yang bagus?					

(Nurfadhila &amp; Khotimah, 2022)

## 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Remaja

Pada instrumen angket penilaian remaja yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini terdapat di dalamnya, yaitu aspek keterbacaan sebanyak tiga butir indikator, aspek tampilan sebanyak lima butir indikator, aspek materi sebanyak empat indikator, dan aspek manfaat sebanyak satu butir. Pada tabel 3.5 merupakan kisi-kisi instrumen angket penilaian remaja yang digunakan dan tabel 3.6 lembar angket penilaian remaja.

Tabel 3. 5  
Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Remaja

Indikator	Nomor Butir
Visual dan gambar yang disajikan menarik	1
Grafis dalam video dapat dipahami dengan mudah	2
Pelafalan dari suara narator terdengar dengan jelas	3



Indikator	Nomor Butir
<i>Backsound</i> musik dalam video <i>motion graphic</i> sudah sesuai	4
Audio tersebut mudah untuk didengar	5
Isi materi dari video <i>motion graphic</i> tersebut mudah dimengerti	6
Penjelasan mengenai pengertian dan cara meningkatkan <i>self-esteem</i> tersebut sudah jelas	7
Setelah menonton video <i>motion graphic</i> dapat lebih mengetahui tentang <i>self-esteem</i>	8
Setelah menonton video <i>motion graphic</i> dapat lebih mengerti bagaimana cara meningkatkan <i>self-esteem</i>	9
Video ini dapat direkomendasikan kepada saudara, keluarga, dan teman yang sedang mengalami <i>self-esteem</i>	10

Tabel 3. 6  
Lembar Angket Penilaian Remaja

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah visual dan gambar yang disajikan menarik?					
2	Apakah grafis dalam video dapat dipahami dengan mudah?					
3	Apakah pelafalan dari suara narator terdengar dengan jelas?					
4	Apakah <i>background</i> musik dalam video <i>motion graphic</i> sudah sesuai?					
5	Apakah audio tersebut mudah untuk didengar?					
6	Apakah isi materi dari video <i>motion graphic</i> tersebut mudah dimengerti?					
7	Apakah penjelasan mengenai pengertian dan cara meningkatkan <i>self-esteem</i> tersebut sudah jelas?					
8	Apakah setelah menonton video <i>motion graphic</i> dapat lebih mengetahui tentang <i>self-esteem</i> ?					
9	Apakah setelah menonton video <i>motion graphic</i> dapat lebih mengerti bagaimana cara meningkatkan <i>self-esteem</i> ?					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Apakah video ini dapat direkomendasikan kepada saudara, keluarga, dan teman yang sedang mengalami <i>self-esteem</i> ?					

(Cornillon et al., 2021)

### 3.4 Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Penjelasan mengenai teknik analisis kuantitatif dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.4.1 Analisis Kuantitatif

Teknik analisis data dilakukan untuk menganalisis data yang didapatkan dari hasil uji validasi ahli dan penilaian remaja dengan menggunakan kuantitatif. Analisis data menggunakan kuantitatif untuk menghasilkan sebuah data numerik yang akan dianalisis secara statistik (Kusumastuti et al., 2020:9). Analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui skor yang diberikan kepada ahli dan responden menggunakan skala likert. Skala likert adalah suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi individu hingga kelompok besar terhadap suatu peristiwa (Supardianto & Octaviany, 2023). Skala likert memiliki kriteria sebagai berikut (Wynni Safenthi, 2023).

Tabel 3. 7  
Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Data yang didapatkan dari hasil pengujian tersebut, kemudian akan dianalisis dengan perhitungan skor kelayakan. Data yang diperoleh akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Indah Sylvia & Hariani, 2015).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Skor persentase

F = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal ideal

Hasil persentase yang telah dihitung, dapat dilihat melalui kriteria penilaian yang sudah ditentukan sebelumnya. Kriteria penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai tumpuan dalam sebuah penilaian. Kriteria ditentukan dengan menggunakan penilaian terdapat pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8  
Skala Persentase

Persentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41 % - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(Athiyah, 2018)