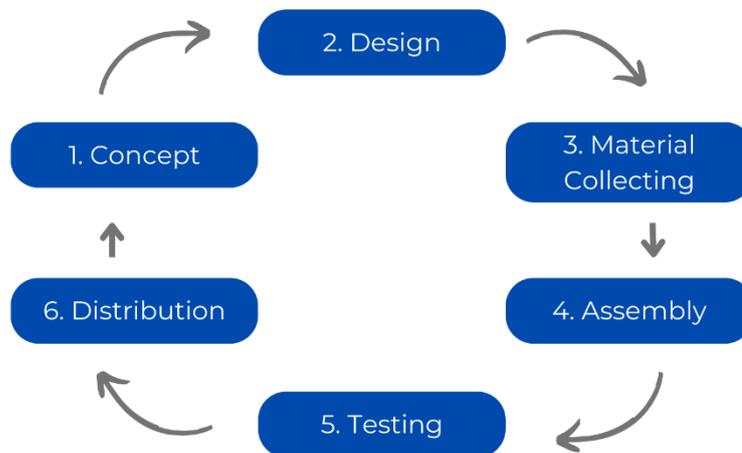


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC sendiri merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk merancang suatu produk media yang di mana terdapat gambar, video, animasi, suara, dan lain-lainnya (Mustika et al., 2021). Metode ini dikembangkan oleh Luther pada tahun 1994. Metode ini dilakukan dengan dasar enam tahapan yaitu, *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing*, dan *distribution* (pendistribusian) (Borman & Purwanto, 2019). Menurut luther pada bukunya yang berjudul “*Authoring Interactive Multimedia*” langkah-langkah dalam metode ini tidak harus selalu diikuti dalam urutan yang ditunjukkan, tetapi tahap perencanaan (konsep dan desain) harus terlebih dahulu dikerjakan (Luther, 1994).



Gambar 3.1 Tahapan MDLC

3.2 Prosedur Penelitian

1. *Concept* (Pengonsepan)

Pengonsepan merupakan tahap pertama dari metode Multimedia Development Life Cycle. Pada tahap ini setiap ide atau konsep produk

multimedia yang dirancang oleh penulis seperti membuat storyline atau script, lalu dari situ dikembangkan lagi menjadi sebuah *storyboard*. Tujuan dibuatnya Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online ini adalah untuk memberikan informasi serta untuk mengingatkan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia untuk tidak terjerumus dalam dunia perjudian online.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap design penulis mulai untuk merancang sebuah aset grafis yang akan dibutuhkan untuk membuat Iklan Layanan Masyarakat. Pada proses *design* aset grafis, disini penulis menggunakan software dari adobe yaitu *Adobe Illustrator*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada proses pengumpulan bahan, disini penulis mulai mengumpulkan bahan-bahan apa saja yang di butuhkan untuk membuat Iklan Layanan Masyarakat. Seperti script, storyboard, asset visual, font, warna, dan audio. Semua bahan yang telah dikumpulkan oleh penulis ini, nantinya akan digunakan untuk proses selanjutnya yaitu *Assembly* (Pembuatan) di *software Adobe After Effects*.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Semua bahan yang telah dikumpulkan pada proses sebelumnya dikembangkan bersama-sama dalam tahap ini. Pembuatannya disesuaikan dengan konsep yang ada pada tahap pertama yaitu script dan storyboard. Pada proses ini penulis menggunakan *software* dari adobe yaitu *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere Pro*.

5. *Testing* (Pengujian)

Proses ini dilakukan setelah proses sebelumnya yaitu pembuatan selesai. Tahap testing dilakukan dengan menguji kelayakan produk untuk sebelum akhirnya di sebar ke khalayak luas. Uji kelayakan yang akan dilakukan meliputi uji validasi oleh ahli media dan uji materi.

6. *Distribution* (Distribusi)

Tahapan terakhir pada desain penelitian MDLC adalah *distribution* (pendistribusian). Pendistribusian sendiri dilakukan dengan tujuan menyebarkan dan menyampaikan produk yang sudah selesai dibuat dan sudah melalui tahap pengujian ke subjek penelitian. (Borman & Purwanto, 2019). Pendistribusian untuk iklan layanan masyarakat yang telah dibuat nantinya dapat dilihat di sosial media Instagram atau tiktok dan *streaming platform* seperti youtube.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang berjumlah kurang lebih 2000 mahasiswa dari berbagai program studi. Jumlah sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini mengikuti pedoman Roscoe dalam bukunya yang berjudul *Research for Business* yang peneliti temukan dalam sebuah jurnal bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 (Amin et al., 2023). Maka sampel pada penelitian ini minimal adalah 30 mahasiswa dan maksimal 500 mahasiswa.

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru menjadi tempat penelitian yang akan dilakukan untuk pengambilan data respon mahasiswa. UPI Kampus Cibiru dipilih oleh peneliti karena menurut data yang sudah ada dan dipaparkan pada pendahuluan, tempat ini tepat untuk penelitian yang akan di lakukan. Tempat ini juga mudah dijangkau oleh peneliti sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan proses penelitian.

3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisisioner yang akan digunakan untuk keperluan mendapatkan data valid kelayakan iklan layanan masyarakat yang telah dibuat. Angket digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian agar memperoleh data valid pada ahli media dan ahli materi terhadap iklan layanan masyarakat yang telah dibuat. Angket yang bertujuan untuk

Moch Rafi Alviar, 2024

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE PADA MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU

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

mahasiswa UPI Kampus Cibiru akan disebarakan dengan bantuan *google form*. Berikut adalah penggunaan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data respon terhadap iklan layanan masyarakat yang telah dibuat:

3.4.1 Angket Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Angket untuk validasi ahli materi sangat diperlukan untuk dapat mengetahui hasil terkait kelayakan materi yang sudah dibuat dalam penelitian ini. Ahli materi dan bahasa pada penelitian adalah ibu Triana Lestari, S.Psi., M.Pd. dan ibu Syifa Nailul Muna Aljamaliah, S.Pd., M.Pd.. Pembuatan angket dibuat berdasarkan refrensi jurnal yang dibuat oleh Taqia, dkk (2022) yang dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Lembar Validasi Materi

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
Angket Validasi Materi dan Bahasa

| No. | Indikator | Tingkat Persetujuan | | | | |
|------------------------------|--|---------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kesesuaian Isi Materi | | | | | | |
| 1. | Apakah materi dalam video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online pada mahasiswa mudah dipahami? | | | | | |
| 2. | Apakah materi dalam video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online yang disajikan sudah jelas? | | | | | |

Moch Rafi Alviar, 2024

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE PADA MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU

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

| No. | Indikator | Tingkat Persetujuan | | | | |
|-----|--|---------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. | Apakah materi dalam video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online sudah lengkap disajikan? | | | | | |
| 4. | Apakah materi didukung oleh media yang tepat? | | | | | |
| 5. | Apakah visual pada video Iklan Layanan Masyarakat sudah tepat untuk memperjelas isi materi? | | | | | |
| 6. | Apakah materi dalam video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online dapat membantu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk tidak bermain judi online? | | | | | |

(Taqia et al., 2022)

Tabel 3.2
Instrumen Validasi Ahli Materi Bahasa

| No. | Indikator | Tingkat Persetujuan | | | | |
|--------------------|--|---------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tata Bahasa | | | | | | |
| 1. | Apakah Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami? | | | | | |
| 2. | Apakah kesesuaian Bahasa sesuai dengan subjek penelitian (mahasiswa)? | | | | | |
| 3. | Apakah penggunaan bahasa sudah tepat dan konsisten? | | | | | |
| 4. | Apakah narasi pada video dapat memberikan motivasi pada mahasiswa untuk tidak bermain judi online? | | | | | |
| 5. | Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)? | | | | | |

(Diantari, 2021) dan (Dewi et al., 2021)

1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek didalamnya. Yaitu aspek kesesuaian isi materi sebanyak tiga butir, Tingkat kemampuan peserta sebanyak satu butir, dan tata bahasa sebanyak dua butir. Pada table 3.2 merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Bahasa

| No. | Aspek Yang Dinilai | Indikator | Nomer Butir | Jumlah Butir |
|-----|-----------------------|---|-------------|--------------|
| 1. | Kesesuaian isi materi | Materi mudah dipahami | 1 | 6 |
| | | Materi yang disajikan jelas | 2 | |
| | | Materi yang disajikan lengkap | 3 | |
| | | Materi didukung oleh media yang tepat | 4 | |
| | | Visual pada video Iklan Layanan Masyarakat tepat untuk memperjelas isi materi | 5 | |
| | | Materi dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa | 6 | |
| 2. | Tata Bahasa | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 1 | 4 |
| | | Bahasa sudah sesuai kriteria subjek penelitian (Mahasiswa) | 2 | |
| | | Penggunaan bahasa sudah tepat dan konsisten | 3 | |
| | | Narasi dalam video dapat memotivasi mahasiswa untuk tidak bermain judi online | 4 | |
| | | Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan PUEBI | 5 | |

3.4.2 Angket Validasi Ahli Media

Untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat tentang bahaya judi online pada mahasiswa, dibutuhkan lembar validasi media yang dipakai untuk mengumpulkan data yang bersumber dari ahli yang sudah berpengalaman pada bidangnya. Ahli media pada penelitian adalah ibu Shauma Silmi Faza, S.Tr.Sn., M.Sn. dan ibu Ratu Verlaili Erlindriyani, M.T. Ahli media akan memberikan penilaian terhadap media yang sudah dibuat secara kuantitatif. Instrumen untuk validasi media tercantum pada Tabel 3.2:

Lembar Validasi Media

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 3.4
Instrumen Validasi Media

| No. | Indikator | Penilaian | | | | |
|------------------------------|--|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas Sajian Media | | | | | | |
| 1. | Apakah gambar yang di sajikan dalam video Iklan Layanan Masyarakat sudah sesuai? | | | | | |
| 2. | Apakah backsound dalam video Iklan Layanan Masyarakat sudah sesuai? | | | | | |
| 3. | Apakah warna background sudah sesuai? | | | | | |
| 4. | Apakah warna font sudah sesuai? | | | | | |
| 5. | Apakah tata letak animasi sudah sesuai? | | | | | |

Moch Rafi Alviar, 2024

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE PADA MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU

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

| No. | Indikator | Penilaian | | | | |
|--------------------|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. | Apakah transisi yang di terapkan dalam media sudah sesuai? | | | | | |
| Keterbacaan | | | | | | |
| 7. | Apakah ukuran dan jenis font mudah untuk dibaca? | | | | | |
| 8. | Apakah penggunaan jarak dan spasi terusun dengan rapih? | | | | | |
| Daya Tarik | | | | | | |
| 9. | Apakah video Iklan Layanan Masyarakat yang telah dibuat mampu untuk memberikan daya tarik? | | | | | |
| 10. | Apakah video Iklan Layanan Masyarakat mampu untuk menyadarkan mahasiswa? | | | | | |
| Durasi | | | | | | |
| 11. | Apakah durasi video sudah sesuai dengan durasi yang ditentukan? (maksimal 6 menit) (Guo et al., 2014) | | | | | |
| 12. | Apakah durasi setiap scene sudah sesuai dengan proposional? | | | | | |
| Resolusi | | | | | | |
| 13. | Apakah video Iklan Layanan Masyarakat memiliki resolusi yang bagus | | | | | |

(Nurfadhila & Khotimah, 2022)

1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media dalam penelitian ini, terdapat lima aspek didalamnya. Yaitu aspek kualitas sajian media 6 butir, keterbacaan dua butir, daya tarik satu butir, durasi satu butir, resolusi satu butir.. Pada tabel 3.4 merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli media.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| No. | Aspek yang dinilai | Indikator | Nomer Butir | Jumlah Butir |
|-----|-----------------------|--|-------------|--------------|
| 1. | Kualitas Sajian Media | Gambar yang disajikan sudah sesuai | 1 | 6 |
| | | Backsound sudah sesuai | 2 | |
| | | Warna background sudah sesuai | 3 | |
| | | Warna font sudah sesuai | 4 | |
| | | Tata letak animasi sudah sesuai | 5 | |
| | | Trasnisi sudah sesuai | 6 | |
| 2. | Keterbacaan | Ukuran dan jenis font pada media mudah dibaca | 7 | 2 |
| | | Ukuran jarak dan spasi pada media sudah sesuai | 8 | |
| 3. | Daya Tarik | Media mampu memberikan daya tarik | 9 | 2 |
| | | Media mampu untuk menyadarkan mahasiswa | 10 | |
| 4. | Durasi | Durasi pada media sudah sesuai | 11 | 1 |
| | | Durasi pada setiap scene proporsional | 12 | |
| 5. | Resolusi | Resolusi pada media sudah bagus | 13 | 1 |

3.4.3 Angket Respon Mahasiswa

Angket respon pada mahasiswa akan diisi oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru sebagai responden di penelitian ini. Mahasiswa akan mengisi angket yang telah dibuat dalam google *form* agar peneliti mendapatkan hasil penilaian responden dari video iklan layanan masyarakat yang telah dibuat. Hasil dari angket ini dapat menjadi patokan keberhasilan pembuatan iklan layanan masyarakat. Pada tabel 3.5 merupakan tabel instrumen angket respon mahasiswa dan tabel 3.6 merupakan kisi-kisi instrumen angket mahasiswa.

Lembar Validasi Mahasiswa

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 3.6
Angket Penilaian Mahasiswa

| No. | Aspek Yang Dinilai | Penilaian | | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Apakah visual dan grafis yang disajikan dalam video Iklan Layanan Masyarakat menarik? | | | | | |
| 2. | Apakah visual dan grafis yang disajikan dapat dipahami dengan mudah? | | | | | |
| 3. | Apakah pelafalan pada voice over narasi terdengar dengan jelas? | | | | | |
| 4. | Apakah musik dalam latar belakang sudah sesuai? | | | | | |
| 5. | Apakah audio mudah didengar? | | | | | |
| 6. | Apakah isi materi pada video Iklan Layanan Masyarakat dapat dimengerti? | | | | | |
| 7. | Apakah penjelasan tentang bahaya judi online dalam video mudah dimengerti? | | | | | |
| 8. | Apakah setelah menonton video Iklan Layanan Masyarakat ini anda mengerti apa saja bahaya judi online? | | | | | |
| 9. | Menurut anda apakah media Iklan Layanan Masyarakat ini dapat menjadi media sosialisasi tentang bahaya judi online? | | | | | |
| 10. | Apakah setelah menonton video ini, anda tertarik mengikuti permainan judi online? | | | | | |

(Krisciaputri & Wanas, 2021)

Moch Rafi Alviar, 2024

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE PADA MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU

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

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Mahasiswa

| No. | Indikator | Nomer Butir |
|-----|--|-------------|
| 1. | Visual dan grafis sudah menarik | 1 |
| 2. | Visual dan grafis dapat dipahami | 2 |
| 3. | <i>Voice over</i> terdengar jelas | 3 |
| 4. | Musik dalam latar belakang sudah sesuai | 4 |
| 5. | Audio mudah didengar | 5 |
| 6. | Materi dapat dimengerti | 6 |
| 7. | Penjelasan mudah dimengerti | 7 |
| 8. | Dapat mengerti dampak bermain judi online setelah melihat video | 8 |
| 9. | Media dapat menjadi media untuk sosialisasi tentang bahaya judi online | 9 |
| 10. | Ketertarikan bermain judi online setelah melihat video | 10 |

3.5 Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang akan dipakai adalah kuantitatif. Teknik analisis data sendiri berdasarkan dari angket yang telah diberikan dan disebarkan kepada ahli validasi materi, media dan juga mahasiswa. Untuk pengukuran angket yang telah peneliti buat, peneliti memakai skala likert yang dimana variasi skala memiliki penilaian negatif sampai positif untuk menilai jawaban (Nurfadhila & Khotimah, 2022). Skala likert sendiri merupakan alat yang digunakan untuk menilai persepsi, pemikiran, atau opini individu atau kelompok tentang fenomena sosial tertentu. (Pranatawijaya et al., 2019). Berikut adalah kriteria pada skala likert: (Athiyah, 2018).

Tabel 3.8
Kriteria Skala Likert

| Kriteria | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |

| | |
|---------------|---|
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Data yang diperoleh dari hasil pengujian akan dianalisis melalui perhitungan skor kelayakan. Data tersebut akan dihitung menggunakan rumus berikut: (Sylvia & Hariani, 2015).

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

P = Skor Persentase

F = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Persentase dari hasil yang telah dihitung dengan rumus diatas dapat dilihat berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Kriteria tersebut digunakan sebagai acuan untuk proses penilaian. Kriteria penilaian tersebut ditetapkan menggunakan standar yang tercantum pada tabel 3.8.

Tabel 3.9
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)