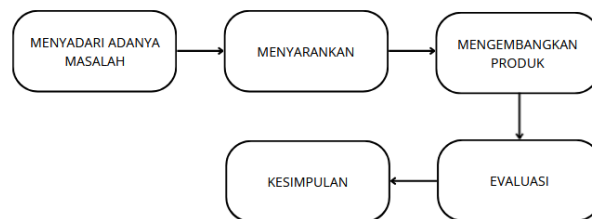


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (DDR), juga dikenal sebagai Penelitian Desain dan Pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan (DDR) merupakan proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang diperlukan untuk membuat produk baru atau mengubah produk yang sudah ada. Metode ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau non-pembelajaran (Richey & Klein 2007). Dalam penelitian ini menggunakan model N.J. Manson. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu menyadari permasalahan yang ada (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), mengembangkan produk (*development*), evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*Conclusion*) (M. Rusdi, 2018). Tahapan proses penelitian dengan metode DDR model N.J Manson terdapat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Model N.J Manson

*Sumber: M. Rusdi (2018)*

##### 3.1.1 Menyadari Permasalahan yang Ada (*Awareness Of Problem*)

Pada penelitian ini permasalahan yang diangkat diawali dengan maraknya berita yang muncul mengenai peningkatan kasus *Monkeypox* di berbagai wilayah di Indonesia. Dimana, hal inilah yang menjadikan timbulnya keinginan untuk menyediakan media edukasi mengenai penularan *Monkeypox*. Pengembangan ini dimulai melalui penyusunan usulan proposal penelitian. Kemudian, dilakukan studi literatur dalam rangka mengetahui bahasan lebih lanjut mengenai *Monkeypox*. Peneliti juga mengkaji isu lebih dalam serta memfokuskan topik penelitian melalui wawancara dan observasi langsung bersama Dinas Kesehatan Kota Bandung.

### 3.1.2 Memberikan Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, guna mencegah kasus penularan penyakit *Monkeypox* yang terjadi di berbagai wilayah di Indonesia, peneliti merancang sebuah media edukasi berbasis *motion graphic* yang memungkinkan audiens mengetahui dan memahami informasi serta pesan yang terdapat dalam video. Dalam media ini, setiap informasi dan pesan yang disampaikan akan mengandung data dan fakta terbaru yang diperoleh melalui literasi, observasi serta wawancara dengan sumber terpercaya.

### 3.1.3 Mengembangkan Produk (*Development*)

Setelah ditemukan solusi permasalahan, kemudian selanjutnya adalah tahap perancangan *motion graphic*. Terdapat 3 tahapan dalam perancangan ini yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Effendi & Sutrisno, 2021). *Animation Production Pipeline* secara umum dibagi menjadi tiga proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Di tahap pra produksi mencakup riset materi atau pengembangan alur cerita. Setelah proses tersebut, dilakukan pembuatan konsep awal produk, pembuatan konsep visual produk atau sketsa karakter dan aset grafis, pembuatan naskah atau storyline, pembuatan *storyboard*, menentukan tipografi dan *pallette* warna yang digunakan. Pada tahap produksi meliputi pembuatan sketsa karakter dan aset grafis menggunakan *Adobe Illustrator*, perekaman *voice over*, dan pembuatan animasi dalam bentuk *motion graphic* menggunakan *Adobe After Effect*. Kemudian di tahap pra produksi meliputi *editing* diantaranya menambahkan *voice over*, *backsound/sound effects*, *credit title* dan terakhir rendering. Sebelum memasuki tahap uji coba, peneliti akan melakukan screening atau preview hasil perancangan media terlebih dahulu.

### 3.1.4 Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah produk selesai dirancang, kemudian selanjutnya adalah tahap evaluasi produk. Produk dilakukan evaluasi dengan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan produk dengan materi yang disampaikan dan sesuai dengan target sasaran yang dibuat yaitu untuk masyarakat dengan rentang usia 28-39 tahun. Setelah dilakukan validasi ahli kemudian

dilakukan perbaikan media disesuaikan oleh saran dan penilaian para ahli. kemudian media dapat diujicobakan kepada target penelitian, uji coba responden untuk mengetahui respon masyarakat melalui kuisioner dalam bentuk *Google Form*.

### 3.1.5 Kesimpulan (*Conclusion*)

Tahap selanjutnya adalah memberikan Kesimpulan. Di tahap ini dilakukan analisis dan pengolahan data dari tahapan awal perancangan hingga hasil evaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba responden melalui kuisioner pada responden. dengan mengolah data, peneliti menggunakan teknik gabungan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

## 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah narasumber ahli, validator materi, validator media, dan target penelitian atau responden. Dimana, validator materi yaitu bapak Girindra Wardhana, SKM, MT, selaku sub-koordinator bagian Surveilans Pengendalian & Pencegahan Penyakit Menular (P2PM) Dinas Kesehatan Kota Bandung dan ibu Meisya Eka Yuliana, selaku anggota bagian Surveilans Pengendalian & Pencegahan Penyakit Menular (P2PM) Dinas Kesehatan Kota Bandung. Sedangkan, validator media yaitu ibu Shauma Silmi Faza M.Sn selaku dosen broadcast ISBI Bandung dan Bapak Handi Pranoto S.i.Kom, selaku anggota bagian media dan informasi Dinas Kesehatan Kota Bandung. Selanjutnya, responden yang menjadi target dalam penelitian ini yaitu masyarakat di Indonesia dengan rentan usia 18-39 tahun.

Populasi yang diambil dalam proses penelitian ini adalah masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia dengan rentan usia 18-39 tahun yang dipilih melalui teknik *probability random sampling*. *Probability random sampling* adalah Teknik yang cara pengambilan data atau sampel secara acak sehingga semua data mempunyai kemungkinan terpilih sebagai sampel yang sama besar (Suriani, N., & Jailani, M. S., 2023).

Namun, Dalam rangka mempersingkat waktu dan penekanan biaya yang perlu dikeluarkan, maka dalam proses penelitian ini peneliti mengambil sampel

acak sebanyak 50 masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia dengan rentan usia yaitu 18-39 Jumlah minimal uji coba suatu media dalam bentuk kuesioner adalah 30 responden, Dimana jika telah didapatkan lebih dari minimal maka distribusi data atau nilai yang diperoleh akan mendekati kurva normal (Singarimbun, M. And Effendi, 1995).

### 3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli dan kuesioner untuk mendapatkan data yang valid tentang apakah media yang dirancang dalam penelitian ini telah menyampaikan informasi dengan baik atau belum. Di mana pengumpulan data dilakukan melalui validasi materi diskusi dan hasil media oleh validator ahli. Selanjutnya, masyarakat Indonesia dengan rentang usia 18-39 tahun menurut kelompok umur yang terinfeksi *Monkeypox* di Indonesia menjadi target penelitian. Berikut ini adalah instrumen penelitian yang digunakan;

#### 3.3.1 Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilaian kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi yang telah menguasai materi edukasi untuk kepentingan masyarakat. Seseorang yang memiliki keahlian tersebut dapat dianggap sebagai validator ahli materi. Materi dianggap valid jika mendapatkan hasil  $>61\%$ . Metode validasi materi disesuaikan dengan pedoman penilaian bahan ajar (Purwono, 2008).

Tabel 3.1

Lembar Validasi Ahli Materi

| No   | Aspek penilaian                                       | Skor |   |   |   |   |
|------|-------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|      |                                                       | 5    | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Umum |                                                       |      |   |   |   |   |
| 1    | Penggunaan kaidah bahasa dengan baik dan benar        |      |   |   |   |   |
| 2    | Penggunaan bahasa istilah sesuai dengan topik bahasan |      |   |   |   |   |

| No                        | Aspek penilaian                                                                               | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|                           |                                                                                               | 5    | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3                         | Bahasa mudah dimengerti atau dipahami                                                         |      |   |   |   |   |
| 4                         | Kejelasan makna atau kalimat                                                                  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Kesesuaian informasi berdasarkan fakta dan data                                               |      |   |   |   |   |
| 6                         | Dapat menambah wawasan bagi masyarakat                                                        |      |   |   |   |   |
| <b>Kualitas Materi</b>    |                                                                                               |      |   |   |   |   |
| 7                         | Kesesuaian isi materi mengenai kasus <i>Monkeypox</i> di Indonesia                            |      |   |   |   |   |
| 8                         | Bobot materi yang dibahas                                                                     |      |   |   |   |   |
| <b>Kualitas Penyajian</b> |                                                                                               |      |   |   |   |   |
| 9                         | Visual dalam video edukasi berbasis <i>motion graphic</i> yang disajikan sesuai dengan materi |      |   |   |   |   |
| 10                        | Penyajian video edukasi berbasis <i>motion graphic</i> dapat menarik perhatian masyarakat.    |      |   |   |   |   |

(Modifikasi dari BNSP, Purwono 2008)

### 3.3.2 Lembar Validasi Ahli Media

Validasi media merupakan penilaian kesesuaian media yang dilakukan oleh profesional media yang menguasai teknik penyajian media. Seseorang yang memiliki pengetahuan tersebut dapat ditunjuk sebagai ahli verifikasi media. Suatu media dikatakan efektif apabila mencapai hasil > 61% (Putri, 2020).

Tabel 3.2  
Lembar Validasi Ahli Media

| No                 | Aspek penilaian                                                          | Skor |   |   |   |   |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|                    |                                                                          | 5    | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Visual Media |                                                                          |      |   |   |   |   |
| 1                  | Konsistensi desain karakter                                              |      |   |   |   |   |
| 2                  | Kesesuaian penggunaan asset grafis                                       |      |   |   |   |   |
| 3                  | Kesesuaian penggunaan warna                                              |      |   |   |   |   |
| 4                  | Kesesuaian transisi dan kecepatan pergerakan dalam <i>motion graphic</i> |      |   |   |   |   |
| 5                  | Kesesuaian tata letak atau <i>layout</i>                                 |      |   |   |   |   |
| Aspek Audio        |                                                                          |      |   |   |   |   |
| 6                  | Kesesuaian suara musik dan suara narasi pada <i>motion graphic</i>       |      |   |   |   |   |
| 7                  | Kejelasan dan kejernihan suara pada <i>motion graphic</i>                |      |   |   |   |   |
| Aspek Tipografi    |                                                                          |      |   |   |   |   |
| 8                  | Pemilihan jenis dan warna font pada <i>motion graphic</i>                |      |   |   |   |   |
| 9                  | Keterbacaan teks dalam <i>motion graphic</i>                             |      |   |   |   |   |
| Aspek Penyajian    |                                                                          |      |   |   |   |   |
| 10                 | Visualisasi yang disajikan menarik                                       |      |   |   |   |   |

(Modifikasi dari Putri, (2014)).

### 3.3.3 Angket Responden

Angket responden melibatkan 30 masyarakat pada usia 18-39 tahun. Proses validasi dilakukan untuk melihat kelayakan video *motion graphic* yang dibuat. Media dapat dikatakan valid jika mendapatkan hasil >61% (Putri, 2020). Instrumen angket responden diadaptasi dari standar penilaian bahan ajar (Purwono, 2008).

Tabel 3.3

Instrumen Angket Pilihan Ganda

| No | Soal                                                                                                      | Pilihan Ganda                               |                 |                                                         |                                                     |                                       |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------|
|    |                                                                                                           | a                                           | b               | c                                                       | d                                                   | e                                     |
| 1  | Salah satu gejala dari penyakit <i>Monkeypox</i> adalah?                                                  | Cemas                                       | Sakit Mata      | Demam > 38,5°C                                          | Maag                                                | Diare                                 |
| 2  | <i>Monkeypox</i> pada manusia pertama kali ditemukan di Republik Demokratik Kongo (DRC) tahun pada tahun? | 1970                                        | 1975            | 1980                                                    | 1985                                                | 1990                                  |
| 3  | Kelompok paling sering terinfeksi <i>Monkeypox</i> di Indonesia adalah?                                   | Biseksual                                   | Heteroseksual   | LSL                                                     | Homoseksual                                         | panseksual                            |
| 4  | Wilayah terbanyak dalam penyebaran kasus <i>Monkeypox</i> di Indonesia adalah?                            | DIY                                         | Jawa Barat      | DKI Jakarta                                             | Banten                                              | Jawa Timur                            |
| 5  | Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan guna menghindari virus <i>Monkeypox</i> , kecuali?           | menghindari kontak dekat dengan orang sakit | jaga kebersihan | tidak menyentuh barang yang terkontaminasi dengan hewan | melakukan hubungan seksual lebih dari satu pasangan | dan vaksinasi ke rumah sakit terdekat |

Tabel 3.4  
Lembar Uji Coba Media Responden

| Desain Media |                                                                                                |                 |   |   |   |   |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
| No           | Desain                                                                                         | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|              |                                                                                                | 5               | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 6            | Ilustrasi seperti karakter dan dan asset lainnya dalam <i>motion graphic</i> dirancang menarik |                 |   |   |   |   |
| 7            | Keserasian warna yang digunakan dalam <i>motion graphic</i>                                    |                 |   |   |   |   |
| 8            | Transisi yang disajikan dengan baik                                                            |                 |   |   |   |   |
| 9            | Teks yang disajikan mudah dibaca                                                               |                 |   |   |   |   |
| 10           | Kejelasan dan kejernihan suara ( <i>voice over</i> ) pada <i>motion graphic</i>                |                 |   |   |   |   |

(Modifikasi dari BNSP, (Purwono,2008))

### 3.4 Analisis Data

Penelitian yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penjelasan lebih lanjut akan dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.4.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dalam menganalisis hasil data bersifat deskriptif, seperti kritik dan rekomendasi untuk media yang dirancang oleh ahli atau validator materi dan media. Proses analisis ini terdiri dari beberapa langkah, diantaranya:

1. Pengumpulan data

Data dikumpulkan dan dianalisis untuk membuat kesimpulan. Data tersebut termasuk data dari proses observasi masalah sebelumnya, penelitian literatur, dan validasi dan uji coba.

2. Reduksi Data

Untuk memudahkan peneliti untuk mencapai kesimpulan, data yang dikumpulkan dari proses pengumpulan data selanjutnya akan dirangkum lebih rinci sehingga akan menghasilkan data yang lebih fokus, terorganisir, dan terarah.

3. Penyajian Data

Untuk mempermudah dalam memahami data yang telah direduksi, tata kemudian disajikan dalam format yang lebih sederhana untuk membuatnya lebih mudah dipahami.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah data dibuat lebih sederhana dan mudah dipahami barulah penarikan kesimpulan dilakukan. kesimpulan tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

### 3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif adalah upaya sadar dan sistematis untuk menjawab suatu masalah dan/atau mendapatkan informasi lebih mendalam tentang fenomena dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui tahap-tahap penelitian (Yusuf, 2016). Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan melalui proses penyusunan data terlebih dahulu dengan sistematis menggunakan angka dan persentase sehingga informasi yang diperoleh bersifat umum. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket responden penelitian. Metode kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam membuat video *motion graphic* edukasi pencegahan penyakit *Monkeypox*. Analisis kuantitatif ini mengumpulkan data dalam bentuk persentase dari hasil uji validasi ahli materi dan ahli media. Penelitian ini menggunakan skala likert 1-5 (Sugiyono, 2019), seperti berikut.

Tabel 3.5  
Keterangan Skor validasi

| Skor | Keterangan   |
|------|--------------|
| 1    | Tidak Layak  |
| 2    | Kurang Layak |
| 3    | Cukup Layak  |
| 4    | Layak        |
| 5    | Sangat Layak |

Tabel 3.6  
Keterangan Responden

| Skor | Keterangan    |
|------|---------------|
| 1    | Sangat Baik   |
| 2    | Baik          |
| 3    | Cukup         |
| 4    | Kurang        |
| 5    | Sangat Kurang |

Setelah validasi para ahli dan responden penelitian selesai, hasil akhir penelitian kemudian dianalisis dengan perhitungan presentase rata rata. Skor yang diperoleh dari perhitungan ini akan digunakan untuk menentukan kelayakan media yang dirancang. Perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan rumus untuk menginterpretasikan persentase skor, berikut:

$$\text{Hasil} = \sum \frac{S}{N} \times 100$$

Hasil = Interpretasi skor

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.7  
Interpretasi Kelayakan Uji Validasi

| Skor Rata-rata | Kategori     |
|----------------|--------------|
| 0-20           | Tidak Layak  |
| 21-40          | Kurang Layak |
| 41-60          | Cukup Layak  |
| 61-80          | Layak        |
| 81-100         | Sangat Layak |

Tabel 3.8  
Interpretasi Kelayakan Uji Coba Responden

| Skor Rata-rata | Kategori      |
|----------------|---------------|
| 0-20           | Sangat Kurang |
| 21-40          | Kurang        |
| 41-60          | Cukup         |
| 61-80          | Baik          |
| 81-100         | Sangat Baik   |