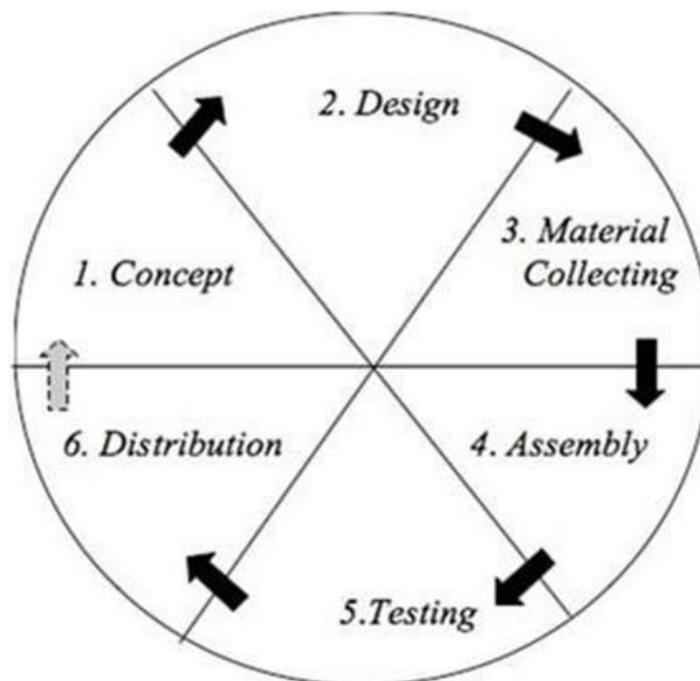


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang diciptakan oleh Borg dan Gall. Menurut Gustriani (2019) metode ini diterapkan dalam proses pengembangan dan validasi produk. Penelitian ini dilakukan sebagai usaha untuk mengembangkan produk yang layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media animasi berbasis *motion graphic*.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther yang dimodifikasi oleh Sutopo, A. H. (2020), Penelitian yang menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) mampu menciptakan media yang menggabungkan gambar, suara, video, animasi, dan elemen lainnya. Biasanya model ini memiliki 6 (enam) tahap rangkaian pembuatan, yaitu Konsep, Desain, Pengumpulan Material, Perakitan, Pengujian, dan Distribusi.



Gambar 3.1. Desain Penelitian

1) *Concept*

Tahap konsep adalah tahapan untuk menentukan tujuan dari pembuatan multimedia dan siapa pengguna sasaran dari multimedia tersebut.

2) *Design*

Tahap *design* merupakan pembuatan rancangan mengenai struktur multimedia, gaya atau tema, tampilan, serta kebutuhan dalam pembuatan multimedia.

3) *Material Collecting*

Tahap *material collecting* merupakan tahap pengumpulan dan pembuatan bahan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dikerjakan. Bahan tersebut dapat berupa gambar, video, audio, animasi dan lain-lain.

4) *Assembly*

Tahap *assembly* merupakan tahap penyusunan semua bahan yang telah dikumpulkan. Pembuatan media dibuat berdasarkan pada tahap desain.

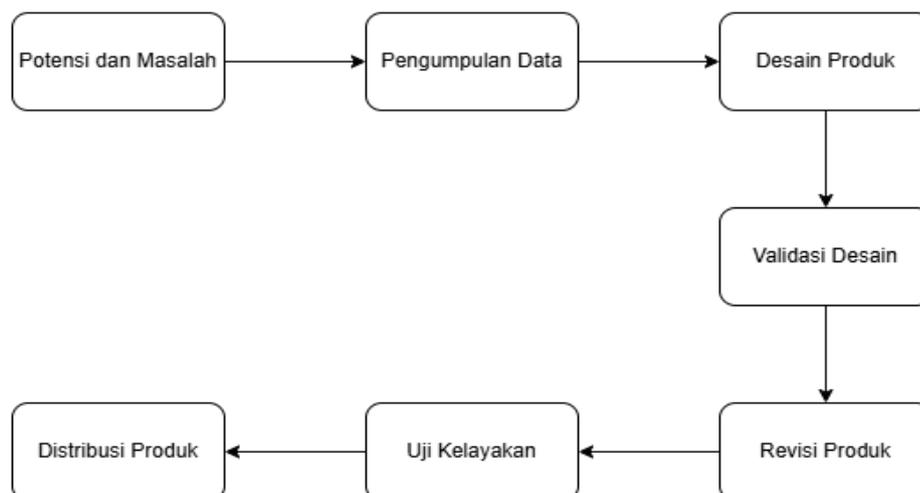
5) *Testing*

Tahap pengujian merupakan tahap menjalankan media dan memeriksa apakah media yang telah dibuat layak atau tidak untuk digunakan

6) *Distribution*

Tahapan ini merupakan tahap pendistribusian multimedia setelah dinyatakan layak digunakan pada tahap *testing*.

3.2 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2. Prosedur Penelitian

1) Potensi dan Masalah

Adanya masalah dan potensi memungkinkan penelitian dilakukan. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambahan saat digunakan. Sedangkan masalah adalah perbedaan antara apa yang diharapkan dan apa yang sebenarnya terjadi. Dengan melakukan observasi langsung pada perusahaan, non-profit melalui media massa bahwa masih praktik penyimpangan atau *fraud* pada perusahaan non-profit dan masih banyak masyarakat yang terkena dampak dari praktik penyimpangan tersebut.

Masalah yang terjadi yaitu masyarakat banyak yang belum mengetahui aspek dan nilai yang menjadi daya jual perusahaan non-profit sehingga perusahaan non-profit tersebut layak dipercaya dan menjadi wadah para donatur dan masyarakat untuk menyalurkan kepeduliannya kepada program-program kemanusiaan, kebencanaan dan kesejahteraan.

2) Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini peneliti melakukan wawancara dan observasi di Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia guna mendapatkan data dan informasi mengenai *brand equity* perusahaan non-profit khususnya Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia. Data dan informasi ini nantinya akan menjadi dasar konsep dalam pembuatan video animasi *motion graphic* Yayasan Rumah Yatim.

3) Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep, desain dan *storyboard* pada animasi *motion graphic*. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah menjadi dasar informasi dan pesan yang akan disampaikan pada animasi *motion graphic*. Selanjutnya informasi dan pesan yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk *storyboard* sehingga video animasi memiliki alur dan *scene* yang sesuai. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan animasi yang dilakukan dalam beberapa tahap yaitu *designing*, *layering*, *animating*, *rendering* dan *audio post-producton*

4) Validasi Desain

Selanjutnya, video animasi yang telah selesai dirancang, peneliti melakukan tes validasi pada video animasi. Validasi dilakukan oleh ahli media untuk menguji kelayakan pada video animasi yang telah dirancang.

Gibran Maula Haraky, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS MOTION GRAPHIC YAYASAN RUMAH YATIM
ARROHMAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA BRAND EQUITY**

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

5) Revisi Produk

Revisi produk pada animasi *motion graphic* dilakukan apabila dari hasil alpha testing dan beta testing terdapat revisi, komentar dan masukkan dalam video animasi terkait desain, konten, informasi dan pesan

6) Uji Kelayakan

Uji Kelayakan adalah pengujian yang dilakukan untuk menguji video animasi kepada beberapa orang responden. Pada pengujian ini berfokus pada skor kelayakan video animasi yang dikembangkan.

7) Distribusi Produk

Video animasi *motion graphic* yang telah selesai diuji dan direvisi kemudian didistribusikan kepada Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia dengan berbagai format dan resolusi yang dibutuhkan.

3.3 Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Pada penelitian ini, populasi yang menjadi fokus penelitian adalah donatur Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia dan masyarakat umum.

3.3.2 Sampel

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Disproportionate Stratified Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2019) Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasinya berstrata tetapi kurang proporsional.

3.3.3 Subjek Penelitian

Perusahaan non-profit Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia, salah satu Lembaga Sosial Nasional sekaligus Lembaga Amil Zakat Nasional dengan program peningkatan kualitas umat di bidang pendidikan, kesehatan dan pengembangan ekonomi produktif bagi para dhuafa yang berpusat di Jl. Buah Batu No.296, Kel. Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Kisi-kisi Instrumen

1) Pengujian Ahli Media

Penilaian dan kelayakan sebuah produk perlu divalidasi oleh ahlinya, pada penelitian dan pengembangan video *motion graphic* ini akan divalidasi oleh ahli media. Instrumen pengujian ahli media ini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2019) Skala *Likert* menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Variabel yang akan diukur diubah menjadi variabel indikator menggunakan skala *Likert*.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Animasi

Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
Video Animasi	- Penerapan Animasi	1, 2, 3, 4, 5	5
	- Penerapan Bahan	6, 7, 8, 9, 10	5
<i>Motion Graphic</i>	- Penerapan Audio	11, 12, 13, 14, 15	5
	- Penerapan Gaya Visual	16, 17, 18, 19, 20	5

2) Instrumen Responden

Responden untuk video animasi *motion graphic* ini adalah donatur Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia dan masyarakat umum. Tujuan dari pengujian responden ini adalah untuk mendapatkan penilaian pada video animasi *motion graphic*. Instrumen untuk responden ini menggunakan skala *Likert*.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Masyarakat

Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
Video Animasi	- Penerapan Animasi <i>motion graphic</i>	1,2,3,4,5	5
	- Kualitas Animasi <i>motion graphic</i>	6,7,8,9,10	5

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019) sumber data yang menyediakan informasi kepada pihak yang mengumpulkan data secara langsung bisa disebut sebagai sumber primer, sedangkan sumber data yang mendapatkan informasi secara tidak langsung misalnya, melalui orang atau dokumen disebut dengan sumber sekunder. Sehingga penelitian ini dilakukan dari sumber primer dengan menggunakan Teknik pengumpulan data Wawancara dan Observasi.

Gibran Maula Haraky, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS MOTION GRAPHIC YAYASAN RUMAH YATIM ARROHMAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA BRAND EQUITY

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

3.5.1 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data untuk studi pendahuluan, sehingga peneliti perlu melakukan identifikasi masalah yang harus diselidiki dan ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari sampel responden yang terbatas untuk selanjutnya dipelajari. Cara mendapatkan data definitif, wawancara dilakukan secara tidak terstruktur karena para peneliti berusaha mengumpulkan informasi awal dan tambahan mengenai masalah yang ada.

3.5.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang didapat dari pengamatan. Observasi dilakukan pada ruang lingkup Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia.

3.6 Teknik dan Alat Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Instrumen Ahli Media

Analisis instrumen ahli digunakan untuk mengetahui pandangan ahli terhadap media animasi berbasis *motion graphic* Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia. Analisis data instrumen menggunakan *persentase* kelayakan media dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n_0}{n_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka *presentase*

n_0 = jumlah skor yang didapatkan

n_1 = jumlah skor yang diharapkan

Hasil persentase kelayakan digunakan untuk menentukan apakah aspek yang diteliti layak untuk dimasukkan dalam kategori. Arikunto, S. (2009) membagi spektrum kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20	Sangat Tidak layak
2	21 - 40	Tidak Layak
3	41 - 60	Cukup Layak
4	61 - 80	Layak
5	81 - 100	Sangat Layak

3.6.2 Analisis Data Instrumen Penilaian Masyarakat

Analisis data dan instrumen dalam penilaian masyarakat dilakukan mengetahui penilaian media animasi berbasis *motion graphic* yang digunakan sebagai media *brand equity* Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia. Penilaian *responden* menggunakan kuisioner yang disebarkan setelah responden melihat animasi *motion graphic*. Responden media ini adalah donatur Yayasan Rumah Yatim Arrohman Indonesia dan masyarakat umum. Analisis pada data instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rating scale*.

Rating scale digolongkan menjadi 5 (lima) kategori yaitu; (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Cukup, (4) Baik dan (5) Sangat Baik. Rumus perhitungan *rating scale* dihitung dengan menggunakan rumus yang dikemukakan Sugiyono (2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{n_0}{n_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka *presentase*

n_0 = jumlah skor yang didapatkan

n_1 = jumlah skor yang diharapkan

Selanjutnya, dengan membagi jumlah skor ideal, data hasil perhitungan diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Hasil perhitungan dicocokkan dengan skala interpretasi untuk menentukan hasil tersebut. Berikut adalah beberapa skala interpretasi yang digunakan:

Tabel 3.4. Klasifikasi Perhitungan

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20	Sangat Kurang
2	21 - 40	Kurang
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Baik
5	81 - 100	Sangat Baik