

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design and Development Research (DDR) Tipe-1, yang merupakan model penelitian yang menekankan pada pengembangan produk dan evaluasi berdasarkan kebutuhan nyata serta teori yang relevan. Model penelitian DDR diperkenalkan pertama kali oleh Brown & Collins pada tahun 1992, dan saat ini penelitian ini dikenal dengan berbagai istilah lain, seperti penelitian pengembangan, penelitian desain, penelitian berbasis desain, penelitian formatif, dan studi kasus terancang (Sahrir dkk., 2012).

DDR adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan tujuan untuk membangun dasar empiris dalam menciptakan produk atau alat pengajaran baru atau model yang telah dikembangkan. Dengan kata lain, dalam penelitian DDR, hasil akhirnya adalah pengembangan suatu produk yang nantinya akan diuji coba. Metode ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu analisis, desain dan pengembangan serta evaluasi (Richey & Klein, 2014).



Gambar 3.1 Flowchart Alur Penelitian

Dalam konteks penelitian ini, DDR Tipe-1 diterapkan untuk merancang film animasi pendek 'Wanderstone' sebagai media edukasi visual, dengan fokus pada

Inas Hana Aisyah, 2025

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK NON-VERBAL 'WANDERSTONE' SEBAGAI MEDIA EDUKASI VISUAL MENGENAI ISU KEMISKINAN UNTUK GENERASI DIGITAL

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

penyampaian pesan tentang isu global kemiskinan (SDG 1). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk yang memenuhi kebutuhan generasi digital, yang lebih menyukai konten visual dan interaktif..

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Tahap I: Studi Analisis

Tahap pertama dalam analisis adalah identifikasi kebutuhan dan karakteristik generasi digital yang menjadi audiens utama. Dalam konteks ini, peneliti melakukan:

1. Studi literatur tentang preferensi media pembelajaran generasi digital, terutama mengenai animasi dan konten visual.
2. Observasi tren konten digital, termasuk film animasi pendek yang efektif untuk audiens muda.
3. Penyebaran kuesioner kepada audiens target untuk menggali kebutuhan konten yang sesuai dengan isu-isu global, khususnya kemiskinan.

Fokus utama pada tahap ini adalah pada analisis mengenai minat terhadap konten visual, durasi konten untuk perhatian yang lebih pendek, dan kebutuhan akan pembelajaran yang kontekstual dan relevan secara sosial.

3.2.2 Tahap II: Desain dan Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis, desain film animasi pendek mulai dikembangkan. Tahap ini mencakup:

1. Desain naratif dan visual, yang akan mengusung edukasi visual dengan simbolisme, ekspresi karakter, dan alur cerita universal.
2. Pembuatan storyboard, desain karakter, ilustrasi latar, dan proses animasi.

3. Pengembangan skenario visual (visual scripting) yang disesuaikan dengan audiens generasi digital.

Tujuan dari tahap desain dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan sebuah produk animasi yang dapat menyampaikan isu-isu SDG 1 (No Poverty) dan dengan cara yang empatik, inklusif, dan mudah diakses oleh lintas budaya.

3.2.3 Tahap III: Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas film animasi ‘Wanderstone’ dalam menyampaikan pesan secara non-verbal. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli yang melibatkan pakar di bidang komunikasi visual, media animasi, dan studi SDG 1 untuk menilai kesesuaian isi dan efektivitas pesan. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah film animasi pendek ‘Wanderstone’ berhasil dalam menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata dan apakah film ini mampu menarik perhatian audiens serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap isu-isu global.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Penyebaran kuesioner kepada target audiens untuk memahami preferensi mereka terhadap film animasi.
2. Kuesioner penilaian ahli yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan materi, desain visual, dan efektivitas pesan dari perspektif para ahli..

3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian perancangan film animasi pendek ‘Wanderstone’ sebagai media edukasi visual untuk generasi digital, teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif

mengenai efektivitas film animasi dalam menyampaikan pesan. Beberapa teknik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini adalah metode mengumpulkan informasi terkait teori-teori yang relevan dengan edukasi visual, animasi, dan generasi digital. Peneliti melakukan kajian pustaka dari berbagai sumber untuk memahami tentang konsep edukasi visual, penggunaan animasi dalam pendidikan, serta preferensi audiens generasi digital terhadap media visual.

Data yang diperoleh dari studi literatur ini ialah konsep-konsep teori, hasil penelitian sebelumnya, serta pemahaman mengenai audiens yang menjadi target film animasi.

2. Observasi

Observasi adalah metode penelitian yang berdasarkan pengamatan yang dicatat dengan sistematis pada fenomena yang diselidiki secara teliti dan seksama (Sugiyono dkk., 2017). Observasi dilakukan dengan cara penyebaran angket guna memantau tren konten digital yang populer di kalangan audiens target (generasi digital). Generasi digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Generasi Z, yaitu individu berusia 15–22 tahun yang lahir antara tahun 1997–2012. Mereka dikenal memiliki preferensi terhadap konten visual interaktif, pendek, dan mudah diakses melalui media sosial serta platform video digital seperti YouTube (Kumar, 2022). Peneliti juga bisa mengamati cara mereka mengonsumsi media visual dan interaktif, seperti video pendek, animasi, dan game edukatif. Tujuan dilakukannya observasi ini ialah untuk mengetahui harapan mereka terhadap film edukatif berbasis animasi, mengamati preferensi dan respons audiens terhadap media visual seperti animasi, serta gaya visual yang diminati generasi digital. Data yang diperoleh dari kegiatan ini ialah pola konsumsi

media, respons terhadap konten visual, dan preferensi gaya visual animasi.

3. Kuesioner dan Survei

Setelah film animasi diuji coba, kuesioner atau survei diberikan kepada audiens untuk menilai aspek-aspek seperti keterpahaman pesan, daya tarik visual, dan dampak edukatif. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan respons audiens terhadap elemen-elemen film. Tujuan pengumpulan kuesioner atau survei ini ialah untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait efektivitas film animasi pendek ‘Wanderstone’ dalam menyampaikan pesan dan dampaknya pada audiens. Data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner atau survei berupa umpan balik kuantitatif mengenai efektivitas film dalam menyampaikan pesan, kesan visual, dan dampak pembelajaran.

4. Evaluasi Ahli

Evaluasi dilakukan oleh pakar dalam bidang pendidikan, media animasi, dan SDG. Para ahli akan menilai berbagai aspek film, seperti kualitas desain visual, kesesuaian konten dengan pesan yang ingin disampaikan, dan keterjangkauan film bagi audiens lintas budaya. Tujuannya ialah untuk mendapatkan penilaian dari para ahli mengenai kelayakan dan efektivitas film animasi dalam menyampaikan pesan. Data yang diperoleh dari kegiatan ini berupa umpan balik yang lebih teknis tentang aspek teknis dan pedagogis dari film animasi .

3.5 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari proses evaluasi ahli dan uji coba terbatas terhadap target audiens akan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan kualitas, kelayakan, dan efektivitas film animasi pendek non-verbal ‘Wanderstone’

sebagai media edukasi visual terhadap isu kemiskinan .Secara khusus, teknik analisis ini akan digunakan untuk:

Pertama, menilai efektivitas media edukasi visual dalam menyampaikan pesan sosial melalui elemen visual seperti simbol, warna, ekspresi karakter, dan alur cerita — sesuai dengan rumusan masalah pertama dan ketiga, yaitu mengenai proses perancangan dan penerapan elemen visual dalam animasi.

Kedua, mengukur kualitas dan kelayakan produk akhir berdasarkan hasil penilaian ahli (validasi materi, visual, komunikasi) sebagai jawaban atas rumusan masalah kedua, yaitu sejauh mana animasi layak dan tepat digunakan sebagai media edukasi untuk generasi digital.

Peneliti akan menggunakan perhitungan persentase (%) pada setiap aspek penilaian untuk mengklasifikasikan tingkat kelayakan, berdasarkan kriteria berikut:

1. 81%–100% = Sangat Layak
2. 61%–80% = Layak dengan revisi kecil
3. 41%–60% = Layak dengan revisi besar
4. $\leq 40\%$ = Tidak layak

Dengan demikian, metode analisis data ini akan memberikan gambaran kuantitatif yang objektif terhadap kualitas desain, keberterimaan media, dan dampak komunikasi yang dihasilkan oleh film animasi pendek ‘Wanderstone’.

3.6 Alat dan Bahan

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini, berikut adalah alat dan bahan yang digunakan oleh peneliti:

3.6.1 Alat

Alat yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan film animasi pendek ‘Wanderstone’ ini adalah alat-alat sederhana yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti:

1. iPad

Perangkat utama yang digunakan untuk membuat animasi. iPad menyediakan platform yang memadai untuk menghasilkan karya animasi 2D.

2. Apple Pencil

Alat pendukung untuk menggambar dan mengilustrasikan secara presisi dalam aplikasi.

3. Laptop/PC

Digunakan untuk penyimpanan, pengeditan tambahan, dan analisis data penelitian.

4. Proyektor (Opsional)

Jika animasi diputar untuk audiens dalam penelitian offline.

5. Koneksi Internet

Diperlukan untuk riset tambahan, pengunduhan referensi, atau distribusi animasi dalam penelitian online.

3.6.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan peneliti dalam pembuatan film animasi pendek ‘Wanderstone’ adalah perangkat yang dapat ditemukan di AppStore atau PlayStore, seperti:

1. Procreate

Aplikasi ilustrasi digital untuk membuat desain karakter, latar belakang, dan elemen animasi lainnya dengan gaya visual yang diinginkan.

2. Toonsquid

Digunakan untuk merancang animasi 2D dengan fitur-fitur yang mendukung pembuatan video pendek berkualitas.

3. Adobe Premiere Pro

Digunakan untuk proses editing dan compositing yang mendukung pembuatan video pendek berkualitas.

4. Adobe After Effect

Digunakan untuk proses pembuatan atau penambahan effect.

3.6.3 Bahan

Bahan yang digunakan peneliti dalam dalam pembuatan film animasi pendek ‘Wanderstone’ adalah bahan-bahan yang umum digunakan dalam pembuatan animasi 2D lainnya, seperti:

1. Storyboard
Kerangka visual yang berfungsi sebagai panduan pembuatan animasi.
2. Materi Penelitian
Data atau referensi pendukung yang digunakan dalam pembuatan konten edukasi animasi, termasuk literatur tentang isu kemiskinan .
3. Kuesioner dan Instrumen Penelitian
Formulir serta kuesioner pemahaman untuk mengumpulkan data dari responden.

3.6.4 Pendukung Teknis

Peneliti menggunakan beberapa alat pendukung teknis untuk menyimpan dan mengelola data, seperti:

1. Penyimpanan Cloud
Digunakan untuk menyimpan dan mencadangkan file animasi, data penelitian, dan dokumen pendukung lainnya.
2. Aplikasi Analisis Data
Perangkat lunak seperti SPSS atau Excel untuk analisis statistik data hasil penelitian.

3.7 Metode Pengujian dan Evaluasi

Penelitian ini menggunakan metode tes dan evaluasi untuk memastikan efektivitas film animasi yang dikembangkan sebagai media komunikasi non verbal

dan validitas instrumen yang digunakan. Tahapan pengujian meliputi survei terhadap responden, validasi ahli dan evaluasi hasil penelitian.

3.7.1 Validasi Ahli

Validasi dilakukan dengan dua kelompok ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

- Ahli materi dirancang untuk menilai kesesuaian dan efektivitas konten pesan yang disampaikan dalam film animasi pendek ‘Wanderstone’ terkait dengan isu-isu global seperti kemiskinan (SDG 1) . Apakah pesan tersebut mudah dipahami tanpa menggunakan kata-kata (edukasi visual) dan seberapa efektif simbolisme visual serta ekspresi karakter dalam menyampaikan pesan edukatif kepada audiens.
- Ahli media mengevaluasi kualitas teknis dan visual film animasi pendek ‘Wanderstone’, termasuk desain karakter, kelancaran animasi, penggunaan warna, dan elemen visual lainnya yang mendukung penyampaian pesan. Se jauh mana aspek visual dan teknis film animasi pendek ‘Wanderstone’ sesuai dengan preferensi audiens generasi digital dan apakah kualitas teknis animasi mampu menjaga perhatian audiens serta menyampaikan pesan secara efektif dan menarik.

Alat angket validasi menggunakan skala likert dengan pernyataan terstruktur untuk memperoleh data kuantitatif, yang kemudian dianalisis dengan nilai Content Validity Ratio (CVR) atau metode pengukuran validitas lainnya.

Tabel 3.1 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Kesesuaian Materi Dengan SDG 1						
No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
1.	Akurasi penggambaran kondisi kemiskinan					

2.	Ketepatan dalam menunjukkan dampak kemiskinan					
3.	Relevansi dengan konteks kemiskinan global					
4.	Penggambaran kesenjangan sosial ekonomi					
5.	Relevansi dengan isu ketidaksetaraan kontemporer					
Kualitas Konten Edukasi						
6.	Kejelasan pesan edukatif yang disampaikan					
7.	Keseimbangan antara edukasi dan <i>entertainment</i>					
8.	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman target audiens					
9.	Kemampuan membangkitkan empati dan kesadaran sosial					
Aspek Edukasi visual						
10.	Efektivitas penyampaian pesan tanpa dialog					
11.	Penggunaan simbolisme untuk menyampaikan konsep					
12.	Ketepatan bahasa visual dalam konteks budaya					
13.	Universalitas pesan untuk lintas budaya					

Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Kualitas Teknis Animasi						
No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
1.	Kualitas gambar dan resolusi					
2.	Kelancaran gerakan animasi (<i>frame rate</i>)					
3.	Konsistensi kualitas visual sepanjang film					
4.	Kualitas <i>rendering</i> dan <i>finishing</i>					
5.	Kesesuaian format untuk distribusi digital					
Desain Visual dan Estetika						
6.	Originalitas dan kreativitas desain karakter					
7.	Kesesuaian desain karakter dengan cerita					

8.	Desain <i>environment</i> dan <i>background</i>					
9.	Penggunaan komposisi visual (<i>rule of thirds</i> , <i>framing</i>)					
10.	Konsistensi gaya visual (<i>art style</i>)					
Penggunaan Warna dan Pencahayaan						
11.	Ketepatan pemilihan palet warna					
12.	Penggunaan warna untuk <i>mood</i> dan atmosfer					
13.	Kualitas <i>lighting</i> dan <i>shading</i>					
14.	Kontras dan <i>readability visual</i>					
Audio dan Sound Design						
15.	Kualitas audio dan <i>mixing</i>					
16.	Kesesuaian musik dengan suasana cerita					
17.	Efektivitas <i>sound effects</i>					
18.	Keseimbangan antara musik dan <i>sound effects</i>					
Storytelling Visual dan Sinematografi						
19.	Penggunaan <i>camera movement</i> dan <i>angle</i>					
20.	<i>Timing</i> dan <i>pacing</i> cerita					
21.	Efektivitas transisi antar <i>scene</i>					
22.	Penggunaan visual <i>metaphor</i> dan simbolisme					
23.	<i>Clarity</i> dalam visual <i>storytelling</i>					
Kesesuaian Untuk Target Audiens						
24.	Kesesuaian gaya visual untuk generasi digital					
25.	<i>Appeal</i> dan <i>engagement factor</i>					
26.	Durasi yang tepat untuk <i>attention span</i> target					
27.	Aksesibilitas untuk berbagai <i>platform</i>					

3.7.2 Evaluasi Hasil

1. Evaluasi efektivitas elemen visual: Setiap elemen visual dinilai berdasarkan karakter dan ekspresi wajah, warna dan komposisi visual, gerakan tubuh dan gestur, musik/audio
2. Evaluasi ketercapaian tujuan: dibandingkan dengan tujuan awal penelitian