

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ialah rancangan awal yang menjelaskan tata cara maupun langkah penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif, dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau Metode Penelitian dan Pengembangan. Metode Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2006, hlm. 30) : “Cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”.

Metode Penelitian dan Pengembangan sangat tepat untuk diterapkan pada penelitian ini karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Penelitian

Pada tahap ini, proses yang dilakukan ialah penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, studi pendahuluan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini. Contohnya penulis bertanya langsung pada peserta didik tentang bagaimana pemahaman terhadap pola aneka manset dalam kelas Analisis Pola Busana.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ialah tahap pengumpulan data yang akan diolah menjadi produk akhir penelitian. Pada penelitian ini, data yang dimaksud ialah pembuatan macam-macam pola manset, gambar digital, rancangan animasi yang dibutuhkan, efek audio untuk produk akhir, dan teks.

3. Tahap Produksi

Tahap Produksi ialah tahapan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

4. Tahap Pengujian

Tahap pengujian atau evaluasi ialah tahap menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan rencana awal.

Dengan tahapan yang telah disebutkan di atas, metode Penelitian dan Pengembangan sangat tepat untuk diterapkan dalam penelitian Pembuatan Multimedia Animasi Pola Manset.

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan penelitian ini berfungsi sebagai validator pembuatan multimedia animasi pola manset yang terdiri dari validator ahli materi pembuatan pola manset, validator ahli multimedia mengenai pembuatan multimedia animasi, dan validator pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah menyelesaikan mata kuliah Analisis Pola Busana.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang berlokasi di Jalan Setiabudi No. 229 Sukasari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia sebagai lokasi penerapan produk hasil penelitian, yakni multimedia animasi pola manset.

C. Fasilitator Penelitian

Fasilitator penelitian ini ialah validator ahli materi pembelajaran analisa pola busana dan ahli multimedia mengenai multimedia simulasi pembelajaran serta pengguna yaitu mahasiswa program studi pendidikan tata busana yang telah mempelajari materi Analisis Model Busana.

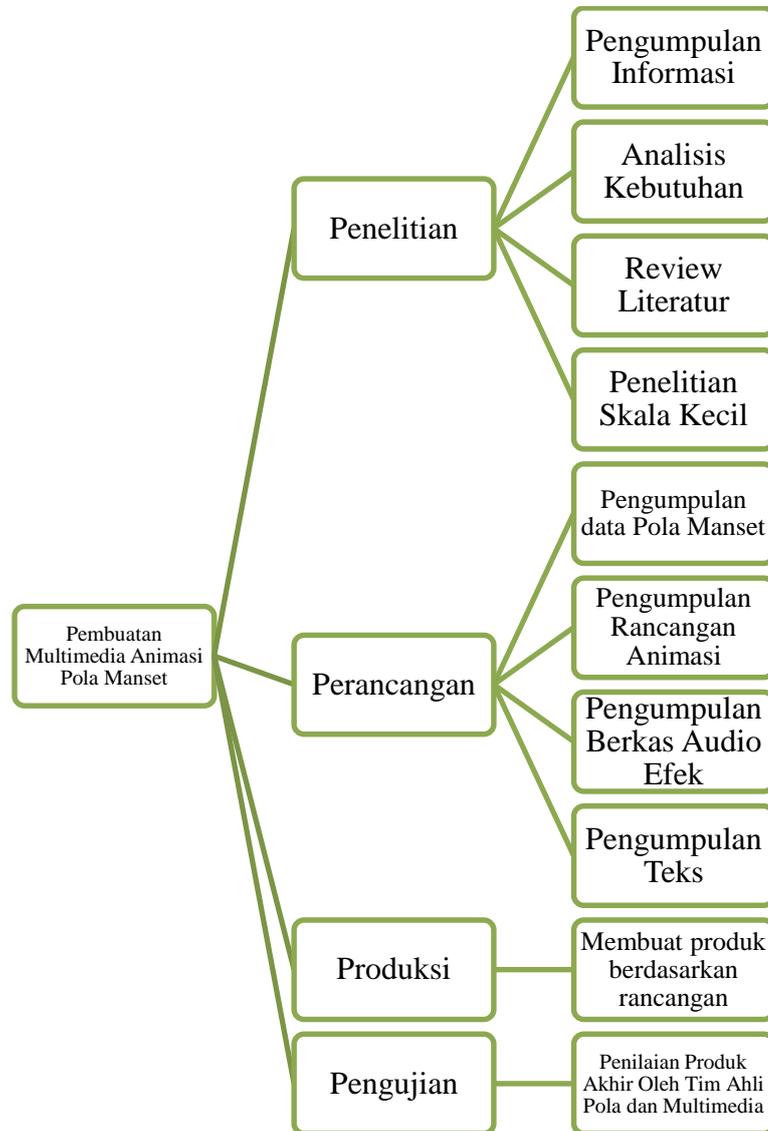
D. Instrumen Penelitian

Instrumen validasi ialah alat pengumpul data sebagai bahan untuk menyelesaikan permasalahan dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian mengenai pembuatan multimedia animasi pola manset ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian atau *rating scale*. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditujukan kepada ahli materi mengenai pembuatan pola manset dan ahli multimedia untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas dari multimedia animasi pola manset.

E. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu kesatuan, rencana terperinci dan spesifik mengenai cara memperoleh, menganalisis, dan menginterpretasi data. Rancangan

penelitian ini menggunakan model pengembangan *software* yang dijabarkan pada bagan berikut ini.



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Penelitian Multimedia Animasi Pola Manset

Sumber : Hidayati, 2019

1. Tahap Penelitian Pembuatan Multimedia Animasi Pola Manset

Tahap penelitian yang dimaksud disini bukanlah penelitian secara keseluruhan, melainkan tahapan meneliti atau memahami permasalahan yang ada di lapangan. Tahapan penelitian ini meliputi :

- a. Pengumpulan informasi, yaitu keadaan faktual di lokasi penelitian yang menjadi motivasi utama dilakukannya penelitian.
- b. Analisis kebutuhan, berupa rincian dasar kebutuhan penelitian untuk mencegah kurangnya sumber daya yang mendukung penelitian, baik sarana dan prasarana hingga kajian literatur utama pendukung penelitian.
- c. Review literatur, yaitu proses menemukan sumber-sumber kajian literatur penelitian dari para ahli melalui buku dan internet. Dengan cara ini, informasi yang ditemukan dapat dibandingkan agar didapatkan kajian pustaka yang paling mendukung penelitian.
- d. Penelitian skala kecil, berupa studi pendahuluan kepada populasi mahasiswa yang telah menuntaskan mata kuliah Analisis Pola Busana sehingga lebih jelas menentukan arah penelitian serta perencanaan kebutuhan lainnya.

2. Tahap Rancangan Pembuatan Multimedia Animasi Pola Manset

Pada tahap ini penelitian memasuki proses perancangan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam menghasilkan produk akhir penelitian berupa multimedia animasi pembelajaran. Tahap ini meliputi :

- a. Pengumpulan data pola manset, yang didapat dari sumber pustaka yang tersedia dan dipilah kembali berdasarkan pola yang relevan dengan definisi para ahli mengenai pola manset.
- b. Pengumpulan rancangan animasi, berupa pembuatan pecah pola variasi manset yang akan diproses secara *sequential*, agar didapatkan hasil animasi yang mudah dipahami namun tetap menarik secara visual.
- c. Pengumpulan berkas audio efek, yaitu proses menentukan audio pengiring multimedia animasi yang bersifat memberi fokus visual. Audio efek berupa EDM atau *Electronic Dance Music* yang dapat dinikmati dan tidak berupa narasi karena multimedia animasi yang dibuat cukup sederhana dengan cakupan sebagian besar tertuju pada pembuatan pola.
- d. Pengumpulan teks, yaitu keterangan singkat berupa tulisan yang memperjelas proses pecah pola serta ukuran yang dibutuhkan.

3. Tahap Produksi Pembuatan Multimedia Animasi Pola Manset

Tahap ini ialah tahap yang cukup rumit yaitu membuat produk berdasarkan rancangan. Peneliti berpartner dengan animator membuat produk berdasarkan sumber-sumber yang telah didapatkan sebelumnya sesuai waktu pengerjaan dan tingkat kesulitan pola. Pada tahap ini, sistem berupa panduan produksi ialah sebagai berikut.

- a. Pembuatan pola lengan dasar sistem *Meyneke* secara digital menggunakan *software CorelDraw X8*.
- b. Pengembangan pola lengan dasar digital sesuai dengan desain manset.
- c. Proses paham gambar pola lengan bermanset untuk menentukan ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan pola manset.
- d. Pembuatan pola manset sesuai dengan analisis dan paham gambar.
- e. Melakukan pecah pola manset dalam bentuk digital sesuai kebutuhan.
- f. Membuat panel pembuka, panel navigasi, panel kuis dan panel *credits* sebagai pelengkap produk multimedia.
- g. Membuat rekaman audio berisi narasi keterangan pada panel.
- h. Seluruh gambar digital selanjutnya dikirim ke e-mail animator untuk dibuat animasinya.
- i. Berkas audio juga akan diterapkan pada produk multimedia sesuai fungsi.
- j. Revisi pasca proses animasi juga dilakukan jika ada bagian yang luput atau tidak sesuai dengan perencanaan.

4. Tahap Pengujian Pembuatan Multimedia Animasi Pola Manset

Pada tahap ini, produk penelitian telah selesai dan dapat diuji oleh tim ahli pola yang telah berpengalaman dan tim ahli multimedia yang khususnya bergerak di bidang animasi.

F. Analisis Data

Analisis data ini didapatkan dengan mempersentasikan *rating scale* berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli multimedia sebagai Skor Kelayakan, yang akan dijabarkan melalui rumus sederhana. Rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Skala Persentasi Kelayakan

SKOR PENILAIAN	PERSENTASE PENCAPAIAN	INTERPRETASI
4	75 - 100%	Sangat Layak
3	50 – 74,9%	Layak
2	25 – 49,9%	Kurang Layak
1	0 < 24,9%	Tidak Layak

Sumber : Sugiyono (2012, hlm. 137)