

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan panduan dalam melaksanakan proses penelitian agar dapat mengambil langkah-langkah yang terstruktur, sistematis dan juga jelas. Langkah-langkah ini akan membantu tercapainya tujuan dari penelitian. Desain Penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Design & Development* atau Desain dan Pengembangan.

Richey & Klein memaparkan *Design & Development* (D&D) memiliki definisi sebagai berikut:

*“The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.”* (2007, hlm. 1).

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa D&D merupakan studi sistematis dengan melibatkan proses desain, pengembangan dan juga evaluasi di dalamnya. Senada dengan Richey & Klein, J. Ellis & Levy (2010) mengungkapkan jika desain penelitian D&D merupakan desain juga pengembangan yang dihasilkan dari sebuah penelitian untuk kemudian memproduksi sebuah produk. Jika membandingkan dua definisi tersebut dapat dipahami jika D&D merupakan desain penelitian yang memiliki proses desain, pengembangan dan evaluasi yang menghasilkan produk sebagai hasil akhir dari penelitian yang dilaksanakan.

#### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan penelitian adalah pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian terutama dalam melakukan penilaian atau uji validitas. Uji validitas akan dilakukan dengan penilaian oleh ahli (*expert judgement*). Tempat penelitian adalah lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian termasuk pencarian data-data.

### 3.2.1 Partisipan

Terdapat beberapa partisipan yang turut andil dalam penelitian ini. Partisipan terdiri dari ahli media, ahli ilustrasi, dan ahli materi. Ahli materi yang dimaksud adalah pustakawan.

Ahli media yang akan memberikan penilaian adalah Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UPI, Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. Unsur-unsur penilaian media berkaitan dengan keseluruhan isi komik sebagai media penyampaian pesan atau informasi.

Ahli ilustrasi berfungsi membantu penilaian konten komik yang dikembangkan seperti karakter, plot cerita, kesesuaian penggabungan elemen-elemen komik dan sebagainya. Penilaian akan dilakukan oleh Dosen Seni Rupa UPI yakni Bapak Suryadi, M.Sn.

Penilaian isi konten atau materi akan divalidasi oleh dua belas pustakawan Perpustakaan UPI. Penilaian dari segi materi berguna untuk membantu memberikan penilaian dan juga evaluasi terkait materi *user education* yang telah dikemas dalam bentuk komik digital.

### 3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi, No. 229, Bandung, 40154. Lokasi tersebut merupakan tempat data-data yang diperlukan akan diambil untuk kemudian dikelola oleh peneliti.

## 3.3 Definisi Operasional

Berikut adalah pemaparan jenis materi dan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan fenomena dan tujuan penelitian yang telah disusun.

### 3.3.1 *User Education*

Materi *user education* yang akan digunakan adalah tingkat atau level orientasi atau pengenalan perpustakaan khususnya orientasi perpustakaan dalam masa adaptasi kebiasaan baru (AKB) di tengah pandemi. Tahap orientasi sendiri

memuat mengenai pengenalan lokasi dan jam layanan perpustakaan, tata cara keluar dan masuk perpustakaan dalam masa AKB, tata tertib perpustakaan pada masa AKB, larangan perpustakaan pada masa AKB dan layanan-layanan yang dapat diakses selama masa pembelajaran daring.

### **3.3.2 Komik**

Komik yang akan dikembangkan adalah jenis komik strip digital dengan jumlah 4 sampai 6 panel dalam satu episode. Komik bersifat serial atau memiliki alur cerita bersambung. Pendistribusian komik akan dilakukan melalui platform komik digital yakni *Webtoon*. Pembuatan komik sebagai media penyampaian materi *user education* diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dan dimanfaatkan oleh perpustakaan sebagai media sosialisasi materi *user education* sekaligus sarana rekreasi di perpustakaan.

## **3.4 Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah penelitian akan dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pada desain penelitian D&D atau *design and development* menurut J. Ellis & Levy (2010). Langkah-langkah tersebut meliputi *identify problem* (identifikasi masalah), *describe the objectives* (deskripsi tujuan), *design and develop the artifact* (pengembangan produk), *test the artifact* (pengujian produk), *evaluate testing results* (evaluasi hasil pengujian) dan terakhir *communicating the testing result* (mengomunikasikan hasil evaluasi)

### **3.4.1 Identify Problem (Identifikasi Masalah)**

Tahap pertama dari langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan adalah identifikasi masalah. Pada tahap ini akan dipaparkan permasalahan-permasalahan berdasarkan fenomena-fenomena yang ditemukan berkaitan dengan komik digital dan kegiatan *user education* di perpustakaan perguruan tinggi.

### **3.4.2 Describe the Objective (Deskripsi Tujuan)**

Proses pendeskripsian tujuan akan disusun berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data dari fenomena yang telah ditemukan. Tahap ini akan mengarahkan penelitian sehingga dapat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### 3.4.3 *Design and Develop the Artifact* (Desain dan Pengembangan Produk)

Tahap desain mengacu pada pengembangan komik juga materi yang disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan dan pemustaka. Tahap desain dan pengembangan pada komik digital ini akan menggunakan model ADDIE menurut Aldoobie (2015) untuk melihat hasil analisis kebutuhan akan materi dan juga jenis komik yang dibutuhkan oleh pemustaka.

Metode ADDIE memiliki lima langkah penelitian yakni *analysis phase* (analisis), *design phase* (desain), *development phase* (pengembangan), *implementation phase* (implementasi), dan *evaluation phase* (evaluasi). Kelima tahapan ini akan membantu proses analisis kebutuhan komik digital yang dibutuhkan oleh pemustaka.

#### 1) *Analysis Phase* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap untuk menentukan kebutuhan perpustakaan dalam menyampaikan sebuah materi *user education*. Pada tahap ini akan dipaparkan analisis kebutuhan Perpustakaan UPI terhadap materi yang akan disajikan dalam bentuk komik digital.

#### 2) *Design Phase* (Desain)

Tahap desain akan memaparkan mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk proses pengembangan komik diantaranya adalah desain penelitian, bentuk produk yang akan dihasilkan, dan strategi pengembangan komik digital. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

#### 3) *Development Phase* (Pengembangan)

Tahap desain mengacu pada pengembangan komik digital, pengembangan materi, dan implementasi desain yang telah ditentukan. Langkah-langkah pengembangan komik digital yang akan dilaksanakan akan dibuat berdasarkan tahap-tahap yang dipaparkan oleh Sishertanto & Widhyatmoko (2016) dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Komik*. Langkah-langkah tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Ide dan Konsep

Tahap ini terdiri dari penentuan jenis komik dan pemilihan materi yang akan digunakan. Jenis komik yang akan dibuat adalah jenis komik strip digital yang memiliki 4 sampai 6 panel per-episode dengan masing-masing episode memaparkan materi yang berbeda-beda namun tetap sesuai dengan pedoman dari Perpustakaan UPI.

b. Naskah Cerita

Tahap ini terdiri dari pembuatan narasi cerita berdasarkan materi yang telah dipilih. Materi yang digunakan adalah materi *user education* pada tingkat orientasi atau pengenalan perpustakaan khususnya pada masa AKB yang mengacu pada pedoman dan peraturan yang telah diterapkan oleh Perpustakaan UPI. Pembuatan naskah akan diketik pada *Microsoft Word* untuk kemudian diubah ke dalam bentuk visual menjadi sebuah *storyboard* dan sketsa.

c. Sketsa (*Sketch*)

Tahap ini meliputi proses penerjemahan naskah yang memuat materi *user education* menjadi sebuah ilustrasi atau gambar. Pada tahap ini ditentukan bentuk panel, latar adegan, pose karakter dan sebagainya. Panel yang digunakan memiliki rasio 1:1 dengan resolusi 350p dan ukuran kanvas 5000x5000 pixel untuk setiap satu episode komik yang berjumlah 4 sampai 6 panel. Latar adegan yang digunakan adalah lingkungan sekitar perpustakaan dan bagian dalam gedung Perpustakaan UPI. Terdapat tiga karakter utama yang dibuat yaitu Mahasiswa A, Mahasiswa B dan seorang Pustakawan.

d. Penintaan (*Line Art*)

Penintaan merupakan proses penegasan sketsa yang telah dibuat sehingga warna gambar menjadi lebih tajam dan jelas. Baik proses sketsa maupun penintaan akan dibuat menggunakan perangkat lunak *PaintTool SAI*.

e. Pewarnaan (*Coloring*)

Tahap ini merupakan tahap pemberian warna pada hasil sketsa yang sudah dipertegas. Proses pewarnaan juga menggunakan teknik digital dengan bantuan perangkat lunak *PaintTool SAI*.

f. Penulisan Huruf

Penulisan huruf meliputi penambahan narasi dan dialog di dalam ilustrasi komik yang telah dibuat. Tahap ini juga menampilkan efek-efek suara yang dapat lebih membangun dan menghidupkan cerita. Penambahan *sound effect* atau efek suara dibuat menggunakan *PaintTool SAI*, sedangkan penambahan balon kata, penulisan narasi, dan dialog dibuat pada *Adobe Photoshop CS6*.

g. Editorial

Tahap editorial adalah tahap penilaian konten komik yang telah selesai melalui tahap-tahap sebelumnya. Tahap ini adalah tahap penilaian komik agar lebih layak untuk didistribusikan.

h. Distribusi dan Promosi

Komik yang lolos tahap editorial akan diunggah pada platform komik digital yaitu *Webtoon*. *Webtoon* akan menjadi sarana pendistribusian sekaligus promosi dari komik yang telah selesai dibuat agar dapat sampai kepada pembaca.

4) *Implementation Phase* (Implementasi)

Tahap implementasi akan memaparkan mengenai bagaimana komik digital yang memuat materi *user education* di perpustakaan perguruan tinggi akan diterapkan di perpustakaan dengan memperhatikan kebutuhan perpustakaan yang telah dianalisis dan juga melalui tahap pengembangan pada tahap sebelumnya. Penerapan komik digital akan dilakukan melalui tahap pendistribusian dengan memanfaatkan media daring agar komik dapat disebarluaskan dan diakses secara lebih efektif dan meluas kepada pemustaka.

### 5) *Evaluate Phase* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi akan dipaparkan mengenai hasil proses pengembangan komik digital dengan menggunakan langkah-langkah dari metode ADDIE. Evaluasi memuat bagaimana pengembangan dan penerapan komik digital mengenai *user education* level orientasi pada masa AKB akan dilakukan di lingkungan perpustakaan perguruan tinggi.

#### 3.4.4 *Test the Artifact* (Pengujian Produk)

Pada tahap ini, dilakukan validasi produk oleh beberapa ahli. Tahap validasi ini berguna untuk mendapatkan data terkait kesesuaian komik sebagai sebuah media grafis, cerita bergambar dan sebagai sebuah konten *user education*. Validasi akan dilakukan oleh ahli media, ahli ilustrasi, dan pustakawan sebagai ahli materi *user education* di perpustakaan.

##### 1) Ahli Media

Tahap validasi produk kepada ahli media bertujuan untuk menguji terkait kelayakan komik sebagai salah satu media grafis atau visual yang diubah ke dalam bentuk digital. Penilaian yang digunakan diambil berdasarkan elemen-elemen komunikasi visual yang dikemukakan oleh Clarkson (2015) yakni:

##### a. *Graphic Elements* (Elemen Grafis)

Elemen grafis terdiri dari beberapa aspek yaitu:

- *Position* (Posisi), yakni bagaimana pemosisian letak ilustrasi dan dialog pada komik
- *Color* (Warna), yakni pemilihan warna pada ilustrasi dan teks pada komik
- *Size* (Ukuran), yakni ukuran objek pada ilustrasi dan ukuran teks yang digunakan pada komik
- *Shape* (Bentuk), yakni bagaimana gambar atau ilustrasi pada komik dapat merepresentasikan naskah yang telah dibuat
- *Orientation* (Orientasi), yakni peninjauan kesesuaian penempatan ilustrasi dan juga teks pada komik

##### b. *Composition* (Komposisi)

Elemen komposisi memiliki beberapa aspek yaitu:

- *Contrast* (Kontras), yakni perbedaan mencolok antara beberapa elemen atau objek yang terdapat pada komik baik berdasarkan warna, ukuran, bentuk, maupun orientasi
- *Repetition* (Repetisi), yakni konsistensi pengulangan ilustrasi pada setiap episode komik
- *Alignment* (Kerataan), yakni keteraturan dan kerataan pemosisian ilustrasi dan teks pada komik
- *Proximity* (Kedekatan), yakni jarak antar objek ilustrasi dan ilustrasi dengan teks pada komik

c. *Communicate to Viewers* (Komunikasi pada Pembaca)

Elemen ini memiliki beberapa aspek yaitu:

- *Hierarchy* (Hierarki), yakni pengaturan urutan prioritas elemen pada komik sehingga komik mudah dipahami pembaca
- *Grouping* (Pengelompokkan), yakni kesesuaian penggabungan tiap elemen pada komik sehingga mudah dicerna oleh pembaca
- *Sequence* (Urutan), yakni urutan dialog teks maupun ilustrasi pada komik sehingga mudah dipahami oleh pembaca

2) Ahli Ilustrasi

Tahap validitas kepada ahli komik dilakukan untuk melihat kelayakan ilustrasi pada komik digital yang akan dipublikasikan. Komik memiliki beberapa unsur agar dapat menjadi sebuah komik yang utuh. Menurut Eisner (1985), terdapat 4 syarat dasar dalam pembuatan komik, yaitu:

a. *Narrative* (Naratif)

Komik harus bersifat naratif atau memiliki jalan cerita yang dapat dibaca oleh khalayak umum. Pembuatan narasi yang kuat dapat dibantu dengan mengetahui sasaran pembaca sehingga komikus dapat

menentukan minat dan kebutuhan pembaca berdasarkan karakteristik sasaran.

b. *Composition* (Komposisi)

Komik harus memiliki komposisi berdasarkan narasi yang telah dibuat, hal ini menjadi bahan dasar ketika menentukan bentuk dan penempatan panel. Komposisi juga akan berpengaruh pada halaman komik.

c. *Character* (Karakter)

Karakter atau tokoh menjadi salah satu unsur penting dalam komik. Tokoh harus memiliki karakteristik yang kuat agar dapat memikat pembaca.

d. *Draftmanship* (Penerjemahan Draf)

*Draftmanship* adalah proses pembangunan gambar berdasarkan elemen-elemen komik. Tahap ini juga dapat dipahami sebagai tahap penerjemahan elemen-elemen yang ada untuk membuat komik yang utuh.

3) Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah dua belas orang pustakawan Perpustakaan UPI yang memahami mengenai konten *user education*. Penilaian materi mencakup kemampuan dan kualitas materi yang dialihbentukkan ke dalam bentuk komik dengan materi *user education* sehingga dapat bermanfaat untuk diaplikasikan di perpustakaan. Aspek-aspek yang akan digunakan dalam instrumen validasi ahli materi akan dibuat berdasarkan faktor pendidikan pemustaka sebagai sebuah media pembelajaran yang dikemukakan oleh Fatmawati (2013), berikut penjabarannya.

- a. *Motivation* (Motivasi), yakni bagaimana komik dapat memberikan motivasi kepada pembaca agar mau memanfaatkan layanan perpustakaan

- b. *Activity* (Aktivitas), yakni bagaimana kesesuaian komik dengan ketentuan perpustakaan dalam melakukan pelaksanaan *user education*
- c. *Understanding* (Pemahaman), yakni bagaimana materi yang dialihbentukkan menjadi komik digital dapat mudah dipahami oleh pembaca
- d. *Feedback* (Timbal Balik), yakni bagaimana komik mengenai *user education* yang telah dibuat dapat memicu adanya interaksi dari pembaca

#### **3.4.5 Evaluate Testing Results (Evaluasi Hasil Pengujian)**

Evaluasi merupakan tahap dimana produk yang dihasilkan akan dikaji ulang sehingga komik dapat dikembangkan agar menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan perpustakaan sekaligus pemustaka. Tahap ini berfungsi untuk melihat apakah proses dan langkah-langkah penelitian telah sesuai dan dapat menghasilkan komik yang layak untuk didistribusikan.

#### **3.4.6 Communicating the Testing Result (Mengomunikasikan Hasil Pengujian)**

Tahap pengomunikasian produk akan menjadi tahap akhir penelitian yang memperlihatkan hasil dari keseluruhan langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini juga akan dipaparkan hal-hal yang menjadi kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti selanjutnya.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian memuat aspek-aspek yang akan digunakan untuk melakukan uji validasi atau *expert judgement* produk komik digital yang telah dikembangkan dengan demikian diperlukan adanya kisi-kisi sebagai acuan dari pembuatan instrumen tersebut. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang telah disusun.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

No	Rujukan	Aspek	No. Soal	Responden
1	Elemen- elemen Komunikasi Visual (Clarkson, 2015)	<i>Graphic Elements</i> (Elemen Grafis)		Ahli Media
		<i>a. Position</i> (Posisi)	1-3	
		<i>b. Color</i> (Warna)	4-6	
		<i>c. Size</i> (Ukuran)	7-9	
		<i>d. Shape</i> (Bentuk)	10-12	
		<i>e. Orientation</i> (Orientasi)	13-15	
		<i>Composition</i> (Komposisi)		
		<i>a. Contrast</i> (Kontras)	16-18	
		<i>b. Repetition</i> (Repetisi)	19-20	
		<i>c. Alignment</i> (Kerataan)	21	
		<i>d. Proximity</i> (Kedekatan)	22-23	
		<i>Communicating to Viewers</i> (Komunikasi pada Pembaca)		
		<i>a. Hierarchy</i> (Hierarki)	24	
		<i>b. Grouping</i> (Pengelompokkan)	25	
<i>c. Sequence</i> (Urutan)	26			
2	Syarat Dasar Komik (Eisner, 1985)	<i>a. Narrative</i> (Narasi)	1-10	Ahli Ilustrasi
		<i>b. Composition</i> (Komposisi)	11-21	
		<i>c. Character</i> (Karakter)	22-29	

No	Rujukan	Aspek	No. Soal	Responden
		<i>d. Draftmanship</i> (Pembuatan Draf)	30-33	
3	Pendidikan Pemustaka sebagai Sebuah Media Pembelajaran (Fatmawati, 2013)	a. <i>Motivation</i> (Motivasi) b. <i>Activity</i> (Aktivitas) c. <i>Understanding</i> (Pemahaman) d. <i>Feedback</i> (Timbal Balik)	1-5 6-9 10-16 17-22	Pustakawan

*Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)*

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan cara menyebarkan angket atau kuisisioner kepada responden yang telah ditentukan yakni ahli media, ahli ilustrasi, dan ahli materi *user education* yaitu pustakawan. Pertanyaan pada angket atau kuisisioner akan dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya untuk kemudian diubah menjadi suatu instrumen penilaian yang utuh. Penggunaan angket atau kuisisioner akan membantu peneliti melihat kelayakan komik digital sekaligus agar peneliti dapat menemukan kelebihan dan kekurangan pada produk komik yang dikembangkan sehingga komik dapat menjadi lebih layak untuk didistribusikan kepada publik khususnya sivitas akademika UPI.

Jenis angket yang akan disebarluaskan kepada responden adalah karakteristik media berdasarkan elemen komunikasi visual, karakteristik ilustrasi komik berdasarkan syarat dasar pembuatan komik dan karakteristik materi berdasarkan faktor pendidikan pemustaka sebagai sebuah media pembelajaran. Peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap pustakawan untuk mengumpulkan dan melengkapi kebutuhan penelitian.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan merupakan analisis deskriptif dimana data yang diperoleh dijabarkan kembali ke dalam bentuk narasi, hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) yaitu dalam penggunaan teknik deskriptif, penjelasan yang disajikan lebih banyak menggunakan kata-kata dan juga gambar daripada menggunakan angka.

Proses analisis data yang dilakukan akan melalui proses mengindeks dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan dalam proses pengindeksan data berisi pertanyaan yang dibuat secara sistematis dengan tujuan mendapatkan tanggapan responden pada pertanyaan yang telah diajukan (Priyono, 2008). Skala *likert* memiliki kriteria penilaian dengan masing-masing memiliki nilai atau skor yang berbeda, kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2**

**Kriteria Penilaian dalam Skala Likert**

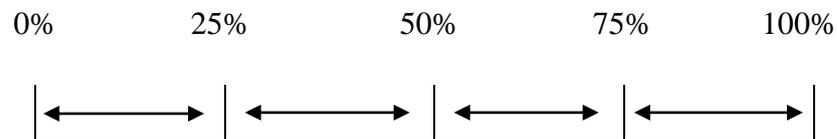
<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

*Sumber: Sugiyono (2013)*

Kriteria penilaian tersebut dapat membantu peneliti dalam melihat hasil penilaian pada produk yang akan dibuat. Hasil penilaian akan menentukan layak atau tidaknya sebuah produk yang sedang diteliti dan dikembangkan. Perhitungan pada skala *likert* dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang telah diperoleh dengan frekuensi yang diharapkan, kemudian hasil perhitungan dikalikan dengan 100% untuk mengetahui hasil dari persentase nilai yang diperoleh.

$$\frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\% = \text{Nilai Persentase}$$

Setelah melakukan perhitungan skor berdasarkan hasil penilaian yang ada, maka dapat ditemukan hasil persentase nilai untuk dilihat kelayakannya. Kriteria atau jumlah skor ideal yang didapatkan dari rumus tersebut dapat dibandingkan dengan kategori skala penilaian di bawah ini.



*Sumber: Sugiyono (2015)*

Skala tersebut akan menjadi acuan dari hasil persentase kriteria nilai akhir pada penilaian berdasarkan skala *likert*. Hasil skor persentase kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3.3**

**Skala Persentase**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Kurang Baik	25% - 49%
Sangat Kurang Baik	0% - 24%

*Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)*