

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan merancang *motion comic* mengenai detoks media sosial menggunakan *Design and Development* (D&D). Menurut Richey & Klein dalam (Jannah et al., 2022) *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi yang memiliki tujuan membangun dasar empiris dalam penciptaan produk, alat intruksional ataupun non-intruksional baik dalam bentuk model baru ataupun mengembangkan model yang sudah ada.

Menurut Munawaroh (2015), bahwa D&D atau desain dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan sebuah produk yang dapat dipertanggung jawabkan, baik itu produk baru maupun produk yang sudah ada. Menurut Thomas & Rothman (2013) penelitian menggunakan D&D dilakukan untuk menciptakan solusi bagi suatu permasalahan yang nyata. Solusi tersebut bisa dalam bentuk pengembangan produk, alat, maupun media edukasi.

Model D&D memiliki cakupan yang luas terhadap segala aspek perancangan, namun menurut Richey & Klein dalam (Ihsan, 2017.), inti dari model D&D adalah (1) *The study of the process and impact of specific design and development effort.* (2) *The study of the design and development process as a whole, or of a particular process component.* Model D&D terbagi ke dalam 2 kategori, yakni *product and tool research* dan *model research*. Penelitian ini tergolong ke dalam kategori *product and tool research* yang menjelaskan, menganalisis, dan melakukan evaluasi terhadap setiap proses perancangan dan pengembangan yang telah dibuat.

Model D&D umumnya menggunakan pendekatan *mixed methods research*, dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hal ini dijelaskan oleh Richey dan Klein dalam (Ihsan, 2017) bahwa, “*The majority of design and development studies use multimethod approaches typically blending both qualitative and quantitative methods*”. Namun, menurut Spector dalam (Goro,

2022), umumnya model penelitian D&D lebih dominan menggunakan pendekatan kualitatif ketimbang kuantitatif.

Tahapan dalam melaksanakan penelitian menggunakan D&D menurut desain model N.J. Manson dalam (Rusdi, 2018) dimulai dengan kepekaan terhadap masalah (*Awareness of problem*), Pemberian saran (*Suggestion*), pengembangan produk (*Development*), pelaksanaan evaluasi (*Evaluation*), dan menentukan kesimpulan (*Conclusion*).

### **3.1.1 Kepekaan Terhadap Masalah (*Awareness of problem*)**

Penelitian diawali ketika peneliti menyadari adanya permasalahan dalam suatu lingkup kehidupan. Masalah yang ditemukan bisa dari semua aspek, baik aspek pendidikan maupun non pendidikan. Pada penelitian ini, masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah tingginya intensitas remaja terhadap pengaksesan media sosial yang akan berdampak buruk kepada kondisi fisik, mental, maupun kemampuan interpersonal remaja. Tahap ini dimulai dengan menyusun usulan atau proposal penelitian mengenai desain dan pengembangan dengan menggunakan data-data sebagai penguatnya. Dalam mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan observasi secara langsung kepada partisipan, yaitu 50 orang remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di Kota Bandung dengan menggunakan angket berupa *google form*. Selain itu, peneliti melakukan tjujuan pustaka terhadap teori-teori dan penelitian terdahulu.

### **3.1.2 Pemberian saran (*Suggestion*)**

Setelah ditemukan masalah, peneliti perlu untuk menemukan alternatif solusi dalam bentuk gagasan atau desain sementara. Penemuan solusi ini biasanya dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pengkajian secara teoritis serta pemikiran kreatif untuk menghasilkan rancangan dari produk yang akan dikembangkan. Setelah melakukan pengkajian dan pengamatan, peneliti menemukan alternatif solusi dari permasalahan yang telah ditemukan dalam bentuk perancangan *motion comic* sebagai sarana edukasi.

### 3.1.3 Pengembangan Produk (*Development*)

Tahap berikutnya adalah tahap mengembangkan produk dari gagasan yang ditemukan pada tahap sebelumnya menjadi produk final yang akan diujicobakan. Produk yang dihasilkan dapat berupa produk baru maupun pengembangan dari produk yang telah ada sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti perlu untuk menyusun secara rinci hal-hal yang dibutuhkan untuk pengembangan produk dari mulai alat dan perangkat hingga tahap pengembangan yang sesuai.

Pada tahap ini, gagasan perancangan *motion comic* akan direalisasikan dengan melalui 9 tahap, yakni (1) Perancangan naskah, (2) perancangan konsep desain, yang terdiri dari desain warna, desain karakter, dan desain tipografi, (3) perancangan storyline, (4) perancangan storyboard, (5) pembuatan ilustrasi yang terdiri dari sketsa dan *coloring* (6) pembuatan animasi yang terdiri dari *puppet karakter* dan animasi *scene* (7) *rough cut*, (8) pengisian suara yang terdiri dari *voice over*, *voice acting*, dan *sound effect*, dan (10) *editing*.

### 3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dirancang. Tahap evaluasi terdiri dari proses validasi dan juga uji coba. Proses validasi disesuaikan dengan media yang dirancang. Pada penelitian ini, peneliti akan melalui tahap validasi terdiri dari validasi media dan juga validasi bahasa. Validasi media dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan *motion comic* dari segi media yang telah dibuat. Sementara validasi bahasa dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kesesuaian bahasa yang digunakan baik dari segi ejaan maupun tata bahasa yang disesuaikan dengan kondisi kognitif sasaran. Pada tahap evaluasi, peneliti akan mendapatkan saran, masukan, serta timbal balik dari para ahli untuk perbaikan dari produk yang dirancang

Setelah dilakukan validasi kepada para ahli, maka produk akan diujicobakan kepada partisipan dengan menggunakan teknik *probability random sampling* kepada 50 remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di kota Bandung. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon remaja terhadap media edukasi yang telah dirancang sebelumnya.

### 3.1.5 Menentukan Kesimpulan (*Conclusion*)

Pada tahap ini, peneliti mencatat, menganalisis, dan mengolah hasil data dari validasi dan uji coba produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Dalam melakukan pengolahan data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dalam melakukan analisis deskriptif kualitatif, peneliti melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Sementara dalam melakukan analisis deskriptif kuantitatif, peneliti menyusun data secara sistematis ke dalam bentuk angka dan presentase. Data diperoleh melalui validasi ahli bahasa, ahli media, dan angket respon remaja. Dalam analisis data, peneliti menggunakan skala Likert.

Berdasarkan pada desain penelitian tersebut, peneliti hendak menggunakan metode penelitian D&D dengan tujuan untuk menghasilkan media yang akan digunakan sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja. Produk yang akan peneliti rancang ialah *motion comic* berjudul *Reconnected* dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

## 3.2 Subjek Penelitian

### 3.2.1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini ialah 50 orang remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di kota Bandung yang dipilih menggunakan teknik *Probability random sampling*. *Probability random sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel secara acak dengan kategori tertentu. Populasi dari penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di kota Bandung. Namun untuk mempersingkat waktu dan menekan biaya yang harus dikeluarkan dalam proses penelitian, maka peneliti mengambil sampel secara acak sebanyak 50 orang remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di kota Bandung.

## 3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, instrumen data yang akan digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media *motion comic* ini adalah menggunakan angket atau kuisioner dan wawancara. Angket dalam

penelitian ini digunakan untuk validasi kelayakan produk oleh para ahli, meliputi ahli bahasa dan ahli media dan angket respon dari remaja dengan rentang usia 15-18 tahun. Penggunaan instrumen penelitian untuk pengumpulan data *motion comic* ini dikelompokkan sebagai berikut:

### **3.3.1 Lembar Validasi**

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan produk dari ahli bahasa maupun ahli media. Validasi dengan ahli bahasa dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan tata bahasa *motion comic* berdasarkan PUEBI dan juga kesesuaian bahasa yang digunakan untuk tingkat pemahaman remaja. Sedangkan Validasi dengan ahli media dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dirancang. Setelah melakukan validasi, peneliti akan mendapatkan penilaian dan masukan dari para validator. Kemudian, peneliti akan melakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para validator.

#### **3.3.1.1. Validasi Media**

Proses validasi media dilakukan oleh ahli media, yakni bapak Andi Suryadi, S.Pd., M.Sn., selaku dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Aspek yang dinilai dalam validasi ini ialah aspek *style* ilustrasi, warna, desain tata letak, font yang digunakan, hingga kemenarikan media. Ahli media merupakan dosen yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang multimedia dan memiliki pemahaman yang baik mengenai ilustrasi dan animasi. Hasil validasi dari ahli media memuat komentar, saran, dan juga masukan yang dapat digunakan untuk perbaikan media. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu >61% (Putri, 2020).

Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Kualitas Desain</b>						
1	Keterbacaan teks					
2	Penggunaan tipografi dalam <i>motion comic</i>					
3	Penggunaan warna dalam <i>motion comic</i>					
4	Tata letak <i>motion comic</i>					
5	Konsistensi karakter					
6	Kesesuaian latar yang digunakan dengan cerita					
7	Unsur animasi terbatas					
8	Transisi <i>motion comic</i>					
9	Kesesuaian latar suara dan musik dengan <i>motion comic</i>					

### 3.3.1.2. Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi ini dilakukan oleh ahli bahasa, yakni bapak Waway Tiswaya, M.Hum selaku dosen Sastra Bahasa Indonesia Universitas Padjajaran. Aspek yang dinilai pada validasi ini ialah aspek kesesuaian bahasa dengan psikologis remaja usia 15-18 tahun, kejelasan makna kata atau kalimat, dan konsistensi menggunakan tanda baca. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang Bahasa Indonesia. Hasil validasi dari ahli bahasa memuat komentar, saran, dan juga masukan yang dapat digunakan untuk perbaikan media. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu >61% (Putri, 2020).

Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Keterbacaan</b>						
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.					
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.					
3	Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh remaja.					
4	Kejelasan makna kata / kalimat.					
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan bahasan.					
6	Ketepatan ejaan.					
7	Kalimat yang digunakan mewakili informasi yang ingin disampaikan					

### 3.3.2. Angket Respon Remaja

Angket respon remaja digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang telah dirancang oleh peneliti. Proses validasi ini melibatkan 50 remaja dengan rentang usia 15-18 tahun di kota Bandung. Dengan ini, maka peneliti akan mendapatkan data mengenai respon remaja mengenai sarana edukasi yang dibuat. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu >61% (Putri, 2020).

Tabel 3. 3 Angket Respon Remaja

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Konten</b>						
1	Saya memahami maksud yang disampaikan pada <i>motion comic</i> yang dirancang					
2	Penyampaian materi dikemas dengan menarik					
3	Makna kata/kalimat yang disajikan dalam <i>motion comic</i> mudah untuk dipahami					
4	Saya merasa termotivasi untuk melakukan detoks media sosial setelah menonton <i>motion comic</i> ini					
5	Informasi yang disajikan dalam <i>motion comic</i> ini bermanfaat bagi saya					
<b>Aspek Desain</b>						
6	Ilustrasi dalam <i>motion comic</i> yang dirancang menarik untuk dilihat					
7	Warna yang digunakan menarik					
8	Tata letak panel yang digunakan baik					
9	Animasi (pergerakan) dari <i>motion comic</i> ini menarik					
10	Tulisan pada <i>motion comic</i> mudah untuk dibaca					

### **3.4 Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dijabarkan sebagai berikut.

#### **3.4.1 Analisis deskriptif kualitatif**

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk menganalisis data data yang bersifat deskriptif seperti saran dan kritik terhadap perancangan media. Data tersebut didapat dari hasil penilaian dari ahli bahasa dan ahli media. Berikut adalah Langkah-langkah dalam analisis kualitatif.

##### **1. Pengumpulan data**

Data-data yang diperoleh sebelumnya dikumpulkan untuk dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan. Data-data tersebut meliputi data awal dari proses observasi permasalahan, kajian pustaka, proses validasi maupun ujicoba.

##### **2. Reduksi data**

Pada tahap ini, semua data yang sudah dikumpulkan dirangkum dan disusun untuk lebih fokus kepada hal-hal yang penting. Proses reduksi atau penyederhanaan ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam proses kesimpulan.

##### **3. Penyajian data**

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Penyajian data ini berisikan gambaran penelitian yang telah dilakukan dan disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengamat.

##### **4. Kesimpulan**

Setelah dilakukan penyajian data, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini harus menjawab rumusan masalah yang sebelumnya dipaparkan dalam penelitian ini.

### 3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dilaksanakan dengan menyusun data secara sistematis ke dalam bentuk angka dan presentase sehingga diperoleh informasi umum. Data yang akan dianalisis diperoleh melalui validasi ahli media dan juga ahli bahasa serta angket respon pengguna.

Analisis data angket validasi dan respon pengguna dikakukan dengan menggunakan skala Likert dengan skala skor 1 sampai 5, berikut penjelasannya.

Tabel 3. 4 Keterangan Skor Angket Validasi

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 3. 5 Keterangan Skor Angka Respon Remaja

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat setuju

Data hasil uji kelayakan yang diperoleh dari para ahli dan remaja dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan diubah ke dalam bentuk presentasi dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus(1) berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentasi

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Uji Validasi

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Tabel 3. 7 Interpretasi Tingkat Respon Remaja

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Sangat tidak setuju
21-40	Tidak Setuju
41-60	Ragu-ragu
61-80	Setuju
81-100	Sangat Setuju