

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan perancangan penelitian *motion graphic* tentang pentingnya minum air mineral, peneliti menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey dan Klein 2007 Penelitian *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk membentuk dasar empiris dalam perancangan produk berupa alat intruksional maupun non intruksional, baik mengembangkan model yang sudah ada sebelumnya maupun model yang sudah ada. Penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan solusi bagi suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat. Solusi dari permasalahan tersebut dapat berbentuk pengembangan produk, alat, maupun media (Thomad & Rothman, 2013).

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan desain model N.J Manson. Model N.J Manson merupakan model penelitian yang biasa digunakan untuk perancangan media edukasi. Menurut Rusdi (2018), tahapan N.J Manson terdiri dari 5 tahap, yakni 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)

Pada tahap kepekaan terhadap masalah, peneliti menemukan masalah yang terjadi dalam suatu lingkup masyarakat. Masalah tersebut adalah remaja dengan rentang umur 15 – 17 tahun mengalami dehidrasi. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang pentingnya minum air mineral setiap hari. Dalam mengumpulkan data mengenai permasalahan ini, peneliti melakukan tinjauan pustaka melalui penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan, kemudian peneliti melakukan observasi kepada remaja dengan rentang usia 15 – 17 tahun di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung dengan menggunakan angket yang disebar secara langsung melalui google form.

3.1.2 Pemberian saran (Suggestion)

Pada tahap pemberian saran, peneliti memiliki saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu berupa gagasan yang nantinya akan dijadikan produk pada tahap selanjutnya. Penemuan saran ini dilakukan dengan pengamatan secara teoritis melalui tinjauan pustaka yang didukung dengan pemikiran kreatif. Alternatif saran yang peneliti miliki dari permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya adalah perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi mengenai dehidrasi bagi remaja dengan rentang usia 15-17 tahun.

3.1.3 Pengembangan Produk (Development)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan *motion graphic* yang akan diujicobakan. Produk yang dihasilkan berupa hasil dari gagasan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti perlu menyiapkan beberapa hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk video *motion graphic*. Ada 8 tahapan untuk merealisasikan perancangan *motion graphic*, yaitu (1) Perancangan naskah *motion graphic* (2) Perancangan *storyboard motion graphic* (3) Perancangan konsep visual atau desain yang terdiri dari karakter, aset grafis, warna dan tipografi (4) Pembuatan aset grafis *motion graphic* (5) Perekaman *voice over* untuk *motion graphic* (6) Pembuatan animasi setiap *scene* dan segmen (7) Tahap *compositing* semua aset yang telah dianimasikan, dan (8) Tahap *editing* dan memasukan audio yang diperlukan seperti *backsound music* dan *sound effect*.

3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengujian validasi kepada validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur kesesuaian materi yang disampaikan sementara validasi ahli media dilakukan untuk mengukur kelayakan keseluruhan aspek media untuk remaja. Selain itu, peneliti pun melakukan uji coba kepada 30 remaja dengan rentang usia 15-17 tahun di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung yang diambil secara *probability simple random sampling* untuk mengetahui respon remaja mengenai *motion graphic* yang telah dirancang.

3.1.5 Menentukan Kesimpulan (Conclusion)

Pada tahap kesimpulan, peneliti mengolah keseluruhan data yang telah diperoleh dari mulai tahap penemuan masalah hingga tahap evaluasi. Dalam melakukan pengolahan data, peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif. Dalam analisis deskriptif kuantitatif dilakukan penyusunan data ke dalam bentuk angka berupa presentase. Data data tersebut didapat dari validasi kepada ahli media, ahli materi, dan respon uji coba remaja.

3.2 Subjek Penelitian

3.2.1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 15-17 tahun di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung sebanyak 30 orang remaja yang diambil dengan menggunakan teknik *probability random sampling*. Menurut Kerlinger dan Lee (2000) dalam Wardhani (2009) jumlah minimal sampel yang disarankan dalam penelitian kuantitatif adalah sebanyak 30 sampel. Oleh sebab itu, peneliti mengambil 30 sampel remaja dengan rentang usia 15-17 tahun yang diambil secara simpel random sampling. Sampel 30 orang ini dipilih untuk mempersingkat waktu dan menghemat biaya yang dikeluarkan dalam proses penelitian.

3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuisioner dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah validasi ahli media, validasi ahli materi, dan juga respon uji coba kepada remaja. Instrumen penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dinilai dari aspek materi dan aspek media. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dalam *motion graphic*. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *motion graphic*. Dari validasi tersebut, peneliti memperoleh penilaian dan masukan dari para validator. Kemudian peneliti memperbaiki produk sesuai saran yang telah diberikan. Adapun

validator ahli materi yaitu Hanan Haniyyah Ihsan, S.Gz. Validator ahli materi merupakan ahli gizi divisi catering dari PT. King Gold Indonesia. Validator ahli media yaitu Dian Anggraini, S.ST., M.T. Validator ahli media merupakan dosen jurusan rekayasa perangkat lunak dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

3.3.1.1 Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yakni Hanan Haniyyah Ihsan, S.Gz. Dalam validasi ini yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan media yang dirancang. Hasil validasi dari ahli media meliputi penilaian, komentar, serta saran untuk perbaikan media. Media dinyatakan valid apabila hasil validasi kepada ahli materi yaitu >61% (Putri, 2020). Berikut lembar validasi materi yang akan digunakan.

Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Umum					
1	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami					
2	Kemudahan untuk memahami materi yang disampaikan dalam <i>motion graphic</i>					
3	Penggunaan kalimat yang tepat untuk mewakili informasi					
4	Dapat menambah wawasan kepada remaja					
	Materi					
5	Ketepatan isi materi dari <i>motion graphic</i>					
6	Bobot materi yang dibahas					
	Penyajian					

7	Visual yang disajikan dalam <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi					
8	Cara penyajiannya dapat menarik perhatian remaja					
TOTAL SKOR						

3.3.1.2 Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media, yakni Dian Anggraini, S.ST., M.T. . Dalam validasi ini yang dinilai adalah kualitas visual dari *motion graphic* yang dirancang. Hasil validasi dari ahli media meliputi penilaian, komentar, serta saran untuk perbaikan media. Media dinyatakan valid apabila hasil validasi kepada ahli media yaitu >61% (Putri, 2020). Berikut lembar validasi materi yang akan digunakan.

Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Grafis					
1	Kualitaas desain karakter dan backround pada <i>motion graphic</i>					
2	Keserasian warna yang digunakan dalam <i>motion graphic</i>					
3	Penggunaan aset grafis yang menarik					
4	Tata letak dan ukuran objek pada <i>motion graphic</i>					
	Tipografi					
5	Pemilihan jenis dan warna font pada <i>motion graphic</i>					

6	Keterbacaan teks pada <i>motion graphic</i>					
Audio						
7	Ketetapan suara musik dan suara narasi pada <i>motion graphic</i>					
8	Kejelasan dan kejernihan suara pada <i>motion graphic</i>					
Penyajian						
9	Ketepatan dan kecepatan pergerakan animasi dengan musik dan suara narasi					
10	Cara penyampaian yang menarik					
TOTAL SKOR						

3.3.1.2 Angket Respon Uji Coba

Angket respon uji coba remaja dilakukan untuk melihat tanggapan remaja terhadap media *motion graphic* yang telah dirancang. Dalam menguji respon ini, peneliti melibatkan 30 remaja dengan rentang usia 15-17 tahun di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Media dinyatakan valid apabila hasil respon uji coba yaitu >61% (Putri, 2020). Berikut lembar validasi materi yang akan digunakan.

Tabel 3. 3 Angket Respon Remaja

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Materi					
1	Saya paham tentang video motion graphic yang dirancang					
2	Materinya menarik buat dilihat					

3	Setelah saya menonton video ini, saya termotivasi untuk suka minum air mineral					
Aspek Media						
4	Visual di motion graphicnya bagus					
5	Warnanya enak buat dilihat					
6	Pergerakan animasinya menarik					
7	Tulisan pada motion graphic mudah untuk dibaca					
TOTAL SKOR						

3.4 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menyusun data ke dalam bentuk presentase maupun angka. Data diperoleh melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket uji coba respon remaja. Analisis angket validasi dan uji coba respon dilakukan dengan menggunakan skala Likert sebagai berikut.

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 ahli media, ahli materi, dan uji coba respon. Skor diperoleh dari pembagian jumlah skor yang di dapat dibagi jumlah skor ideal dikali 100% Berikut rumus (1) yang digunakan.

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

Ps = Presentasi

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Uji Validasi

Skor Rata-rata (%)	Kategori
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

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