

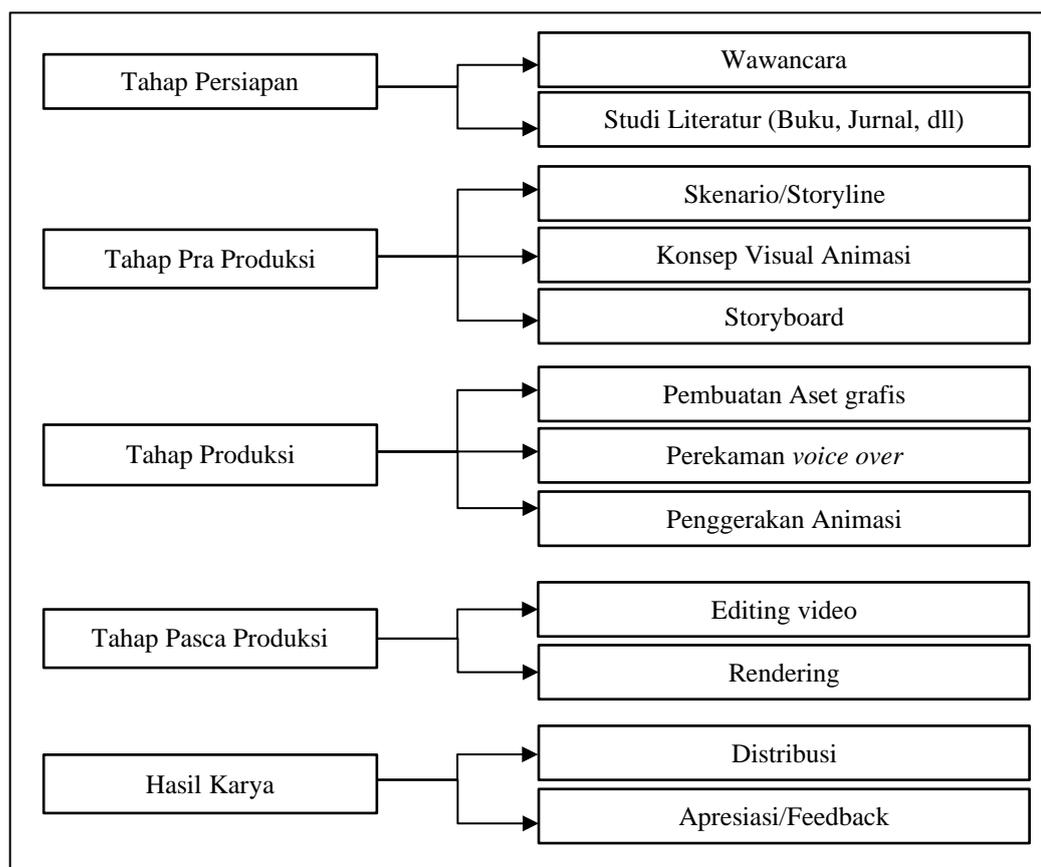
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan berarah praktik (*Practice-Led Research*). Penelitian *Practice-Led Research* merupakan metodologi penelitian yang didasarkan pada eksplorasi isu dan minat melalui produksi karya kreatif (Soetisna & Roihan, 2020). Dalam menggunakan penelitian berarah praktik, Smith dan Dean (2009) dalam Guntur (2016) menjelaskan karya seni sebagai bentuk penelitian dan kreasi karya yang melahirkan pengetahuan (*insight*) yang dihasilkan penelitian yang kemudian dapat didokumentasikan, diteorikan, digeneralisasikan.

Menurut Sugiyono (2012) dalam Oktari (2013), penelitian kualitatif atau disebut juga dengan metode artistik karena proses penelitiannya lebih bersifat seni atau kurang terpola dan disebut juga dengan *interpretative* karena data hasil penelitiannya dilakukan berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Dengan menggunakan metode deskriptif, menurut Sudjana (2001:64) dalam (Dahlan, 2021) mengartikan bahwa penelitian deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian, yang terjadi pada saat sekarang. Metode menganalisis secara deskriptif dapat didefinisikan sebagai metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan data-data yang telah dianalisis sebelumnya sehingga menghasilkan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2018). Adapun dalam pelaksanaan penelitian ini memiliki alur pembuatan *motion graphic* yang dimulai dari tahap persiapan sampai dengan hasil, yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian
Sumber: (Mahardhika & Fathoni, 2013)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini berisi kegiatan berupa wawancara dan studi literatur sebagai sumber referensi serta landasan teori melalui buku, jurnal penelitian, artikel ilmiah, dan laporan/temuan penelitian dari lembaga/organisasi.

a. Wawancara

Wawancara digunakan peneliti untuk menemukan suatu permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2020) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Kegiatan wawancara dilakukan peneliti dengan Bapak Ahmad Wahyudi, S.P., M.I.L., selaku Analis Ketahanan Pangan Ahli Muda, Sub Koordinator Konsumsi dan Panganekaragaman pangan di Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan (DKPP)

Syarifah Nur'aini, 2023

PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH "SUSU" SEBAGAI MEDIA EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG

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

Kota Bandung. Wawancara dilakukan untuk mendengarkan kebutuhan yang lebih akurat dan mendalam. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur. Memperkuat hal tersebut (Sugiyono, 2020) menyampaikan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang berupa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada Bapak Ahmad Wahyudi, S.P., M.I.L., selaku Analis Ketahanan Pangan Ahli Muda, Sub Koordinator Konsumsi dan Penganekaragaman pangan di Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan (DKPP) Kota Bandung dengan menggunakan *zoom meeting online*. Melalui wawancara nantinya dapat diketahui pentingnya perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi mengenai susu melalui platform *youtube* DKPP Kota Bandung.

3.2.2 Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini terdiri dari pembuatan naskah/*storyline*, konsep visual animasi, dan *storyboard*. Peneliti mulai memikirkan konsep dan ide yang akan dituangkan dalam video *motion graphic* yang akan dibuat. Setelah brainstorming konsep dan ide, peneliti akan mengkonfirmasi dengan narasumber video *motion graphic* apa yang akan dibuat atau perlu di *review*.

a. Naskah/*Storyline*

Menurut Hermany (2019) skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Setelah itu dibuatlah alur pengembangan ide atau disebut dengan *storyline*. *Storyline* merupakan panduan bekerja dalam proses pembuatan sebuah informasi yang berisi konsep naskah dari informasi yang akan dikerjakan, sehingga menjadi suatu perancangan dan implementasi yang jelas sebagai panduannya (Sukarno, 2008).

b. Konsep Visual

Memilih konsep visual yang menarik, kreatif, memiliki daya tarik tersendiri yang sesuai dengan tujuan yaitu meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap video animasi motion graphic yang bermanfaat dan mengedukasi (Rizal, Butsiarah, & Pahany, 2021).

c. Storyboard

Storyboard merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antar muka (*interface*) atau tampilan berupa gambar dan teks. Gambar-gambar pada storyboard menggambarkan alur visual dalam naskah/*storyline*. Sedangkan teks pada *storyboard* menggambarkan kolom *audio* atau *sound* dalam naskah (Sukarno, 2008).

3.2.3 Tahap Produksi

Pada tahap produksi, peneliti mulai melakukan perancangan aset grafis, perekaman audio, dan pergerakan animasi. Pada tahap ini materi dan grafis yang akan disajikan dalam video *motion graphic* adalah yang telah disepakati sebelumnya. *Voice over* adalah medium menyampaikan pesan pada media audio atau audio visual, dengan teknik produksi standard broadcasting dan teknik membacakan naskah yang disesuaikan pada target audiens melalui intonasi, emphasis, jeda kalimat (Putri & Giani, 2022).

3.2.4 Tahap Pasca Produksi

Pada tahap terakhir yaitu post-production, peneliti melakukan proses editing audio, editing video, dan rendering pada video *motion graphic* yang telah dirancang.

3.2.5 Hasil Karya

Setelah karya selesai maka dihasilkan video animasi *motion graphic* yang selanjutnya akan dilakukan distribusi dan apresiasi. Distribusi dilakukan melalui platform youtube. Apresiasi/feedback dilihat berdasarkan jumlah *views* dan *like* pada platform youtube serta melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan target audiens.

Syarifah Nur'aini, 2023

**PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH "SUSU" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG**

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