

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO yang beralamat di Jl.Pol. Soemarto, Karangjambu, Purwanegara, Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan September 2018 - Februari 2020.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah mempelajari bahan tertulis antara lain jurnal atau majalah ilmiah (Sukandarrunidi: 2012). Dalam penelitian ini peneliti mencari jurnal dan buku yang terdapat di perpustakaan maupun internet.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya (Jogiyanto: 2008). Dalam penelitian ini observasi dilakukan dilingkungan perpustakaan dan kampus UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto dengan mengamati proses pelayanan perpustakaan sehingga memperoleh data hasil pengamatan.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015). Terdapat 2 kuesioner dalam penelitian ini, kuesioner pertama digunakan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mahasiswa mengenai prosedur pendaftaran KTA perpustakaan. Kuesioner kedua digunakan untuk mengetahui apakah animasi yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan responden atau tidak.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya seni, yang terdapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. (Sugiyono, 2015).

5. Wawancara

Metode wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006). Dalam penelitian ini wawancara

dilakukan terhadap kepala UPT perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto mengenai prosedur pelayanan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan objek penelitian.

C. Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat

Berisi tentang *software* dan *hardware* yang digunakan untuk melakukan penelitian ini. Dalam penelitian ini, peralatan yang digunakan meliputi:

a. *Hardware*

- 1) *Processor Intel core i3 2,4 Ghz*
- 2) *RAM 4 GB DDR3*
- 3) *VGA Intel HD Graphics 3000*
- 4) *Mouse*
- 5) *Speaker*
- 6) *Keyboard*
- 7) *Printer Canon MP 280*

b. *Software*

- 1) *Sistem Operasi Windows 10 64bit*

Sebagai sistem operasi dalam menjalankan *software* yang akan digunakan untuk membuat video animasi.

- 2) *Adobe After Effect CS6*

Software utama yang digunakan untuk membuat video animasi.

3) *Adobe Illustrator CS6*

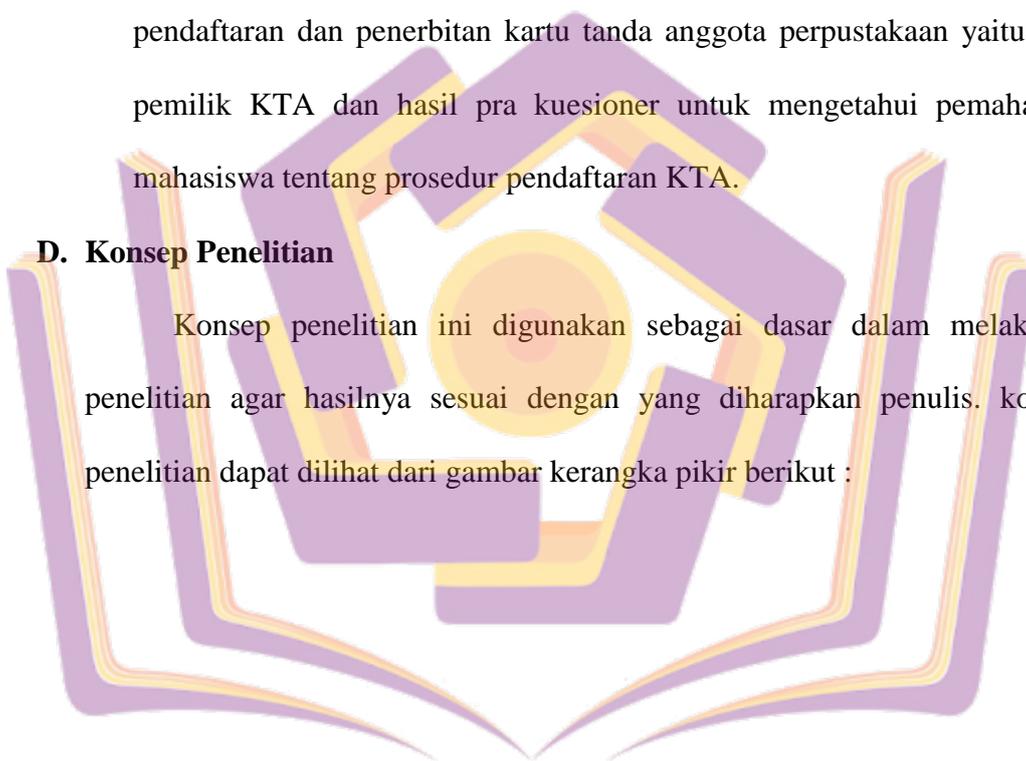
Sebagai *software* untuk membuat karakter dan objek yang akan digunakan sebagai bahan dalam pembuatan video animasi.

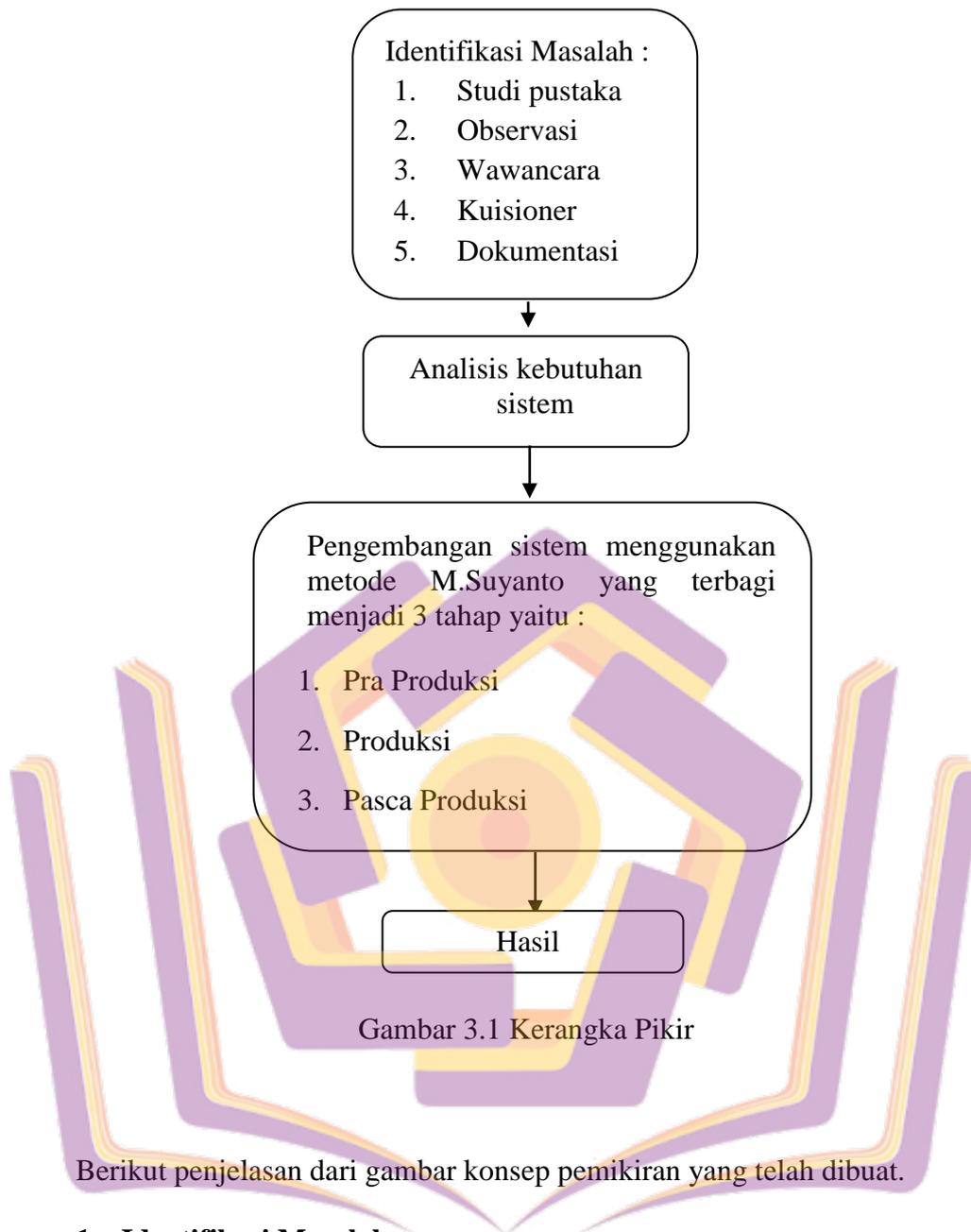
2. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam pembuatan animasi prosedur pendaftaran dan penerbitan kartu tanda anggota perpustakaan yaitu data pemilik KTA dan hasil pra kuesioner untuk mengetahui pemahaman mahasiswa tentang prosedur pendaftaran KTA.

D. Konsep Penelitian

Konsep penelitian ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan penulis. konsep penelitian dapat dilihat dari gambar kerangka pikir berikut :





1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini peneliti terlebih dahulu menentukan objek penelitian. Kemudian dari objek penelitian yang sudah ditentukan, dilakukan pencarian masalah objek dengan cara :

- a) Studi pustaka, mempelajari buku dan jurnal

- b) Observasi, mengamati proses pelayanan perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto.
- c) Wawancara, melakukan tanya jawab dengan kepala UPT Perpustakaan.
- d) Kuesioner, memberikan seperangkat pertanyaan kepada mahasiswa.

Setelah dilakukan pencarian masalah, maka peneliti memperoleh informasi bahwa banyak mahasiswa yang belum membuat kartu anggota perpustakaan, dikarenakan media informasi yang kurang efektif dalam menyampaikan informasi tentang prosedur pembuatan kartu anggota.

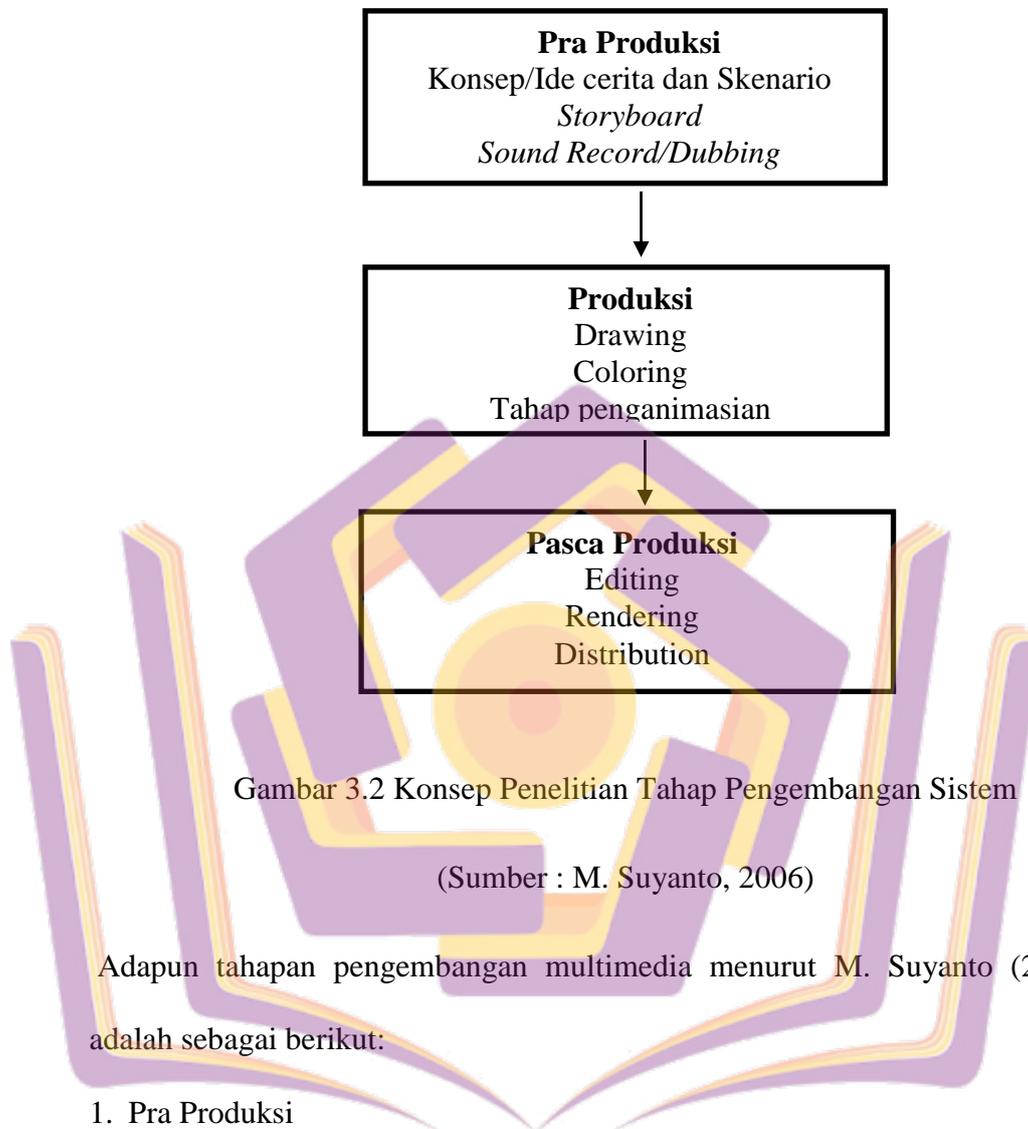
2. Analisis kebutuhan sistem

Pada tahap ini penulis mencoba menganalisa kebutuhan sistem yang cocok untuk diterapkan di objek penelitian. Dari masalah yang ada ditemukan kebutuhan objek penelitian yang cocok adalah animasi.

3. Metode Pengembangan

Metode penelitian dari Animasi 2D prosedur pendaftaran dan penerbitan kartu tanda anggota baru sesuai standard operasional prosedur (SOP) perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto ini menggunakan metode pengembangan sistem menurut M. Suyanto.

Menurut M. Suyanto (2006) yang berpendapat bahwa dalam metode ini terdapat tiga tahapan dalam memproduksi sistem multimedia komersial yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi :



Gambar 3.2 Konsep Penelitian Tahap Pengembangan Sistem

(Sumber : M. Suyanto, 2006)

Adapun tahapan pengembangan multimedia menurut M. Suyanto (2006) adalah sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses pembuatan animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama dalam pembuatan animasi dimana alur cerita ditentukan ditahap ini.

Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi yaitu:

a. Konsep/Ide Cerita

Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk membangun sebuah karya animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan/*adventure*, dan lain sebagainya.

b. Cerita dan Skenario

Adalah penjelasan tertulis tentang cerita apa ingin ditampilkan dilayar. Skenario meliputi 5W + 1H, *who*-siapa sajakarakter dalam cerita, *what*-apa yang terjadi, *when*-kapan terjadinya, *where*-dimana lokasi kejadian, *why*-mengapa terjadi, dan *how*-bagaimana menyelesaikan cerita.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa film dalam bentuk gambar berurutan, kegunaan story board adalah sebagai perencanaan gerak pada film.

d. *Sound Record/Dubbing*

Sebelum digambar, dilakukan perekaman suara awal untuk menentukan pewaktuan yang nantinya akan dimasukan dalam *dropsheet* sebagai panduan bagi *animator* untuk membuat *frame* dan *lypsinc*. Proses *dubbing* dilaksanakan berdasarkan arahan sutradara dan panduan *storyboard*.

2. Produksi

Merupakan tahap dimana proses pembuatan film animasi tersebut dimulai. Tahap produksi merupakan inti dari proses pembuatan film, dalam tahap ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur.

a. Drawing

Drawing atau penggambaran animasi hingga film itu jadi sebenarnya hanyalah terletak pada terdapatnya unsur gelap terang, garis, lingkaran, kotak dan kurva. Dari kombinasi tersebut, dihasilkan gambar sesuai bentuknya.

b. Coloring

Proses *coloring* atau pewarnaan ada yang menggunakan teknik *analog* dengan menggunakan cat air dan ada pula yang dihasilkan dengan cara *digital* menggunakan *software* komputer.

c. Tahap Penganimasian

Setelah pembuatan desain karakter selesai dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu proses penganimasian, yaitu proses yang dilakukan dengan menggerakkan objek atau karakter 2D seolah-olah hidup.

3. Pasca Produksi

Merupakan tahap terakhir dalam pembuatan film animasi yaitu *editing*, *rendering* dan *distribution*. Adapun pengertiannya sebagai berikut:

a. *Editing*

Editing merupakan proses penyatuan semua unsur yang ada dalam sebuah film animasi. *Editing* dilakukan menggunakan *software Adobe After Effect*.

b. *Rendering*

Rendering dapat diartikan suatu langkah akhir atau *scene 2* dimensi untuk menghasilkan suatu citra yang dapat dijalankan dan ditampilkan dilayar.

c. *Distribution*

Merupakan tahap mempublikasikan sistem yang telah dibuat bisa disebarluaskan melalui *videotron*, komputer, DVD player, sosial media, atau dapat juga melalui *youtube*.

4. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah animasi 2 dimensi prosedur pendaftaran dan penerbitan kartu tanda anggota baru perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto.