

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Sokanegara, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan mulai bulan Mei 2020 sampai dengan bulan Juni 2020.

B. Metode Pengumpulan Data

Bagian Menurut Sukmadinata (2005), metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Metode wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada masyarakat Kelurahan Sokanegara.

2. Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan dengan cara pengamatan langsung di wilayah kelurahan Sokanegara. Mengumpulkan informasi mengenai edukasi covid-19 pada masyarakat digunakan sebagai isi dari video yang dibuat.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Metode ini adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku, jurnal-jurnal dan literatur lain yang dapat dijadikan referensi yang berhubungan dengan teknik *motion graphic* sebagai media edukasi.

C. Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu:

Software :

a. *Corel draw X7*

Corel draw X7 digunakan dalam pembuatan gambar *vector* karakter dan objek tambahan yang nantinya akan dianimasikan pada *software Adobe after effect*.

b. *Adobe After Effect*

Adobe After Effect digunakan dalam penganimasian video dan penggabungan berbagai jenis komponen yang menghasilkan gambar bergerak serta suara.

Hardware :

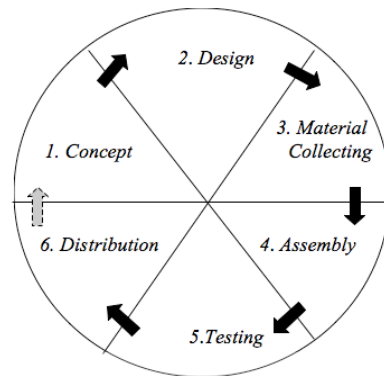
- a. *Komputer* : ASUS
- b. *Processor* : *Intel(R) Core i3-4150 CPU @ 3.50GHz*
- c. *Memory RAM* : 4096 MB
- d. *Harddisk* : 1 TBHDD
- e. *VGA* : AMD RADEON R5 2

2. Bahan yang digunakan di dalam penelitian yaitu :

- a. *Backsound* dan rekaman *backsound*
- b. *Gambar Vektor*

D. Konsep Penelitian

Metode Pengembangan sistem yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metodologi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther (Munir, 2012). Peneliti akan menggunakan prosedur yang dijelaskan oleh Luther Munir karena fokus peneliti adalah multimedia interaktif, bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif dan akan di uji kepada masyarakat. Didalam metodologi Luther ini terdapat enam tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan metodologi penelitian tersebut diantaranya, yaitu: konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan distribusi.



Gambar 3.1. Metode *MDLC* (*Multimedia Development Life Cycle*)
 Sumber: (Munir, 2012)

1) Konsep

Merupakan rancangan awal menciptakan video berbentuk narasi dalam animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* sebagai edukasi COVID-19 pada masyarakat. Video bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia yang interaktif sehingga mudah dipahami.

2) Desain

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk dilakukan secara terperinci karena akan berpengaruh ditahapan selanjutnya.

Storyboard merupakan suatu sketsa dari sebuah ringkasan cerita.

Storyboard berbentuk cuplikan gambar dari suatu video yang berurutan.

Menggambar *storyboard* umumnya dilakukan pada lembaran kertas dan digambar tangan sebagai cetakan biru dari adegan-adegan video.

3) Pengumpulan Material

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan apa saja yang harus disiapkan untuk tahap selanjutnya seperti *backsound*, karakter animasi 2D, *background* dan objek-objek tambahan.

4) Pembuatan

Pada tahap ini seluruh material dikembangkan oleh peneliti sesuai yang telah dirancang pada tahap desain. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu *modeling* di *software coreldraw*, *animating*, dan *rendering* di *software Adobe After Effect*.

5) Testing

Pada tahap pengujian ini hasil dari video animasi yang telah dibuat sebelumnya diperiksa untuk dilihat dan memastikan apakah terdapat suatu kesalahan pada video animasi tersebut atau tidak. Kemudian pada tahap ini dilakukan juga pengujian terhadap masyarakat untuk mengukur sejauh mana kelayakan video sebagai edukasi. Apabila sudah dipastikan tidak terdapat suatu kesalahan dalam video animasi, maka dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu pendistribusian.

6) Distribusi

Pada tahap ini dilakukan implementasi terhadap video yang telah dibuat. Video yang telah dibuat kemudian disebar luaskan melalui media sosial *whatsapp*, *instagram* dan *youtube*.