

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Gambaran Umum

Desa Rawasari adalah sebuah desa yang dipimpin oleh Bapak Kepala Haris Tamami Mu'azom, sebuah Desa Rawasari yang memiliki luas 600 Hektar dengan jumlah penduduk 1.121 jiwa. Seluruh data yang diambil oleh peneliti akan diselesaikan di Desa Rawasari dengan tanggung jawab dari bapak kepala desa.

1.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Didalam penelitian ini peneliti memilih tempat untuk penelitian yaitu di Desa Rawasari, Kabupaten OKU Timur, Kecamatan Buay Pemuka Bangsa Raja.

b. Waktu Penelitian

Peneliti melakukan waktu dalam penelitian yaitu dilaksanakan dari bulan Juli sampai dengan bulan November 2023. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam table dibawah ini :

Table 3.2 Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan					
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	Perancangan Judul						
2	Penelitian						
3	Pembuatan Proposal						
4	Seminar Proposal						
5	Pembuatan Film Animasi						
6	Penyusunan Skripsi						
7	Ujian Akhir						

1.3 Alat dan Bahan

Adapun kebutuhan yang dipergunakan oleh peneliti adalah :

a. *Software* (Perangkat Lunak)

1. Sistem Operasi Windows 10
2. *Adobe Flash CS6*
3. *Adobe Premiere Pro*
4. *Adobe Audition CS6*

b. *Hardware* (Perangkat Keras)

1. Laptop Asus Intel 2Core N33350, up to 2.4GHz

Dengan *spesifikasi* :

- a. Ram 4GB
- b. Hard Disk Drive (HDD) 500GB
- c. Flashdisk 16GB

2. Buku Gambar
3. Pensil
4. Penghapus
5. Peruncing
6. Printer Canon
7. Kertas HVS

1.4 Konsep

Dalam tahapan konsep yaitu untuk menentukan tujuan jenis alur cerita dan kegunaan produk. Secara umum proses yang dilakukan pada tahapan konsep untuk menentukan suatu produk sehingga menghasilkan suatu tujuan yang di harapkan. Adapun cara kerja dalam konsep yaitu sebagai berikut :

a. Cara Kerja

Adapun cara kerja dalam konsep pembuatan film animasi memiliki beberapa cara untuk menghasilkan film animasi yang menarik yaitu dengan cara produksi.

1. Pra Produksi

Dalam cara kerja pada pra produksi memiliki beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

1. Ide dan konsep cerita

Dalam ide cerita ini penulis membuat sebuah cerita dengan judul “Pembuatan Film Animasi Sejarah Terbentuknya Desa

Rawasari OKU Timur Menggunakan *Adobe Flash CS6*” dengan sebuah konsep atau tema sejarah terbentuknya Desa Rawasari.

2. Sinopsis

Sinopsis dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah sebagai berikut :

“Pembuatan Film Animasi Sejarah Terbentuknya Desa Rawasari OKU Timur Menggunakan Adobe Flash CS6”

Di sebuah Profinsi Sumatera Selatan, Kabupaten OKU Timur, Kecamatan Buay Pemuka Bangsa Raja, terdapat salah satu desa yang bernama, Desa Rawasari dengan luas 600 hektar dengan jumlah penduduk 1.121 jiwa, terdiri dari 315 KK, sebuah desa yang memiliki tambang pencarian pangan yang menghasilkan uang dengan berkebunan karet, sawit, dan juga persawahan padi.

Namun Didalam desa rawasari juga terdapat salah satu seseorang yang memiliki kerajinan dari bambu, beliau bernama pak karis, pak karis adalah seorang perajin bambu yang membuat kerajinan seperti tampah, kipas, wadah nasi, kurungan ayam, dan lain-lainnya.

Hingga suatu hari ada seseorang anak yang bernama Reni dan

Rendi, mereka bermain kerumah pak karis yang sedang membuat kerajinan, lalu mereka ikut belajar dan membantu pak karis membuat sebuah kerajinan tersebut.

Reni : Ren ayok kita main ketempat pak karis yok?

Rendi : Ayok, biasanya pak karis suka buat kerajinan, kita bisa sambil belajar

Reni : Iya ren

Rendi : Selamat siang pak, bapak sedang buat apa iya pak,

Pak karis : Ini, bapak sedang buat kipas

Rani : Kipas, bias iya pak di buat dari bambu

Pak karis : Bisa nak, bamboo itu serbaguna dapat dibuat apa saja

Rani : Wah seperti itu pak

Rendi : Pak karis, boleh tidak jika kami belajar membuat kerajinan ini

Pak karis : Tentu boleh , mari bapak ajari

Reni : Baik pak

Hingga beberapa saat kemudian mereka pun penasaran akan cerita rakyat tentang sejarah terbentuknya Desa Rawasari, lalu mereka bertanya kepada pak karis tentang sejarah desa rawasari, dan pak karis pun menceritakannya dengan semangat dan senang hati.

Reni : Ngomong2 desa kita dahulunya seperti apa iya pak?
Apakah bapak tau tentang kisa desa kita?

Pak karis : Desa kita dulunya hanya hutan belantara, yang diduduki dari beberapa masyarakat transmigrasi

Reni : Boleh kah pak, jika kami mendengar kisahnya

Pak karis : Tentu boleh, jadi.... Pada zaman dahulu

Pada zaman dahulu tepatnya pada tahun 1957 datangnya para rombongan transmigrasi dari pulau Jawa dengan berbagai daerah mereka menuju Kalimantan, Sulawesi dan Sumatera melalui program transmigrasi pemerintah.

Adapun pemimpin dari rombongan transmigrasi yaitu yang bernama Sa'at. Pak Sa'at yang memimpin para rombongan transmigrasi yang berasal dari Banyuwangi yang terdiri dari 20 orang, mereka transit di Lampung sebelum akhirnya dipindahkan ke sebelah timur sekitar 177 km dari kota Palembang yang memiliki luas 600 hektar. Yaitu sebuah desa yang memiliki banyak pepohonan serta rawa-rawa, mereka pun menetap di sebuah desa tersebut.

Rombongan demi rombongan pun mulai berdatangan yang berasal dari daerah Bandung, Semarang, Ci'Amis, Kedu dan dari Bali. Para rombongan transmigrasi yang menetap di desa tersebut mereka memanfaatkan pertumbuhan serta pepohonan yang ada di desa itu untuk kehidupan sehari-hari sehingga mereka merasa cukup dan tidak kekurangan makanan, sampai akhirnya mereka merasa kersan dan betah, sehingga membuat sebuah gubuk atau rumah sebagai tempat tinggal mereka yang sesungguhnya.

Namun beberapa saat kemudian dari daerah bali pun tidak krasan hingga akhirnya mereka memutuskan berpindah ke daerah lain.

Warga bali : Permisi pak, maaf pak kami mau pamit dari desa ini.

Pak saat : Loh kenapa bu pak kok tiba berpamitan

Warga bali : Tidak papa pak, kami mau tinggal di desa lain yang bergabung bersama keluarga kami yang lain

Pak saat : Baik lah pak bu kalau begitu

Warga bali : Baik pak terimakasih, kami pamit ya pak

Pak saat : Iya pak bu, hati-hati di jalan iya

Seiring berjalannya waktu pak saat serta rombongan memutuskan untuk menamai desa tersebut,

Pak saat : Bagaimana jika kita menamai desa ini, dengan bermusyawarah nanti malam

Warga : Boleh pak,

Pak saat : Berkumpul di rumah saya iya

Warga : Siap pak

Hingga pada malam hari mereka pun berkumpul untuk bermusyaearah.....

Pak saat : Bagaimana ini pak, desa kita mau di namakan dengan nama apa

Masyarakat : Nama apa ia pak yang cocok untuk desa ini, desa

ini banyak sekali pepohonn liar serta rawa-rawa yang ada

Pak saat : Heemmm iya pak, dengan adanya rawa dapat menjadi sumber kehidupan kita, sampai kira tidak kekurangan air

Masyarakat : Bagaimana jika desa ini dinamai dengan nama Desa Rawasari yang memiliki banyak rawa-rawa sebagai sumber mata air untuk kehidupan sehari-hari

Pak saat : Bener juga pak, jadi mulai sekarang nama desa kita adalah DESA RAWASARI

yaitu dengan nama Desa Rawasari yang artinya sebuah desa yang memiliki banyak rawa-rawa sebagai sumber mata air kehidupan masyarakat.

Hingga lama kelamaan desa tersebut dikenal dengan nama Desa Rawasari. Sebuah desa kecil yang diduduki dengan beberapa penduduk kini telah menjadi desa yang ramai dan damai dengan berbagai penduduk dengan pendidikan untuk mencerahkan anak bangsa.

Pak karis : Begitu lah ceritanya

Rendi : Seperti itu iya pak ceritanya

Reni : Sekarang kami jadi tau tentang sejarah terbentuknya desa rawasari

Pak karis : Ia nak

Rani : Sepertinya ini sudah sore kek, kalok begitu kami
izin pulang iya kek

Pak karis : Iya hati-hati iya

Setelah Pak Karis selesai menceritakan kisah asal-usul terbentuknya Desa Rawasari mereka pun beranjak untuk berpamitan dan pergi pulang, karena hari telah mulai petang.

Rani : Sepertinya ini sudah sore kek, kalok begitu kami
izin pulang iya kek

Pak karis : Iya hati-hati iya

Dari kisah tersebut kita harus mengenang jasa para sesepuh yang telah membentuk sebuah desa ini menjadi lebih baik dan damai.

1.5 Desain (*Design*)

Dalam proses desain pembuatan film animasi sejarah terbentuknya Desa Rawasari adalah membuat sebuah karakter dan *storyboard* dimana, *storyboard* dibuat berdasarkan alur cerita yang telah di dapat oleh sesepuh Desa Rawasari. Adapun karakter dan storyboard dalam film animasi sejarah terbentuknya Desa Rawasari yaitu sebagai berikut :

1. Karakter

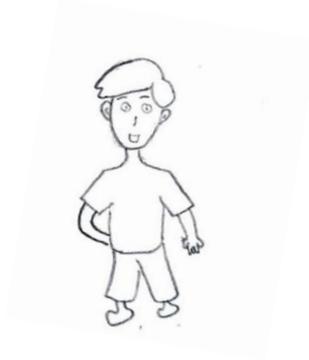
Didalam cerita ini penulis menerapkan tokoh-tokoh serta karakter yaitu, sebagai berikut :

Karakter Rendi

Umur 10 tahun

Kulit langsung

Rambut hitam lurus



Karakter Reni

Umur 11 tahun

Kulit kuning langsung

Berhijab



Pak Karis

Umur 71 tahun

Kulit sawo matang

Rambut warna putih

Berkacamata



Karakter pak Sa'at

Umur 30 tahun

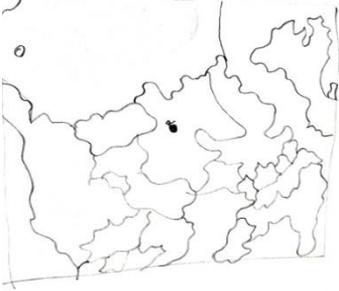
Kulit sawo matang

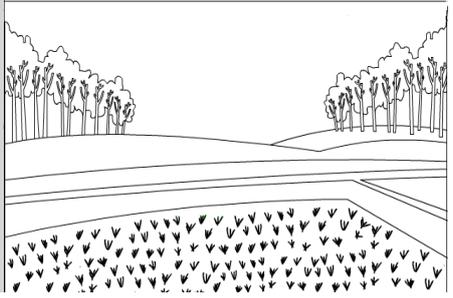
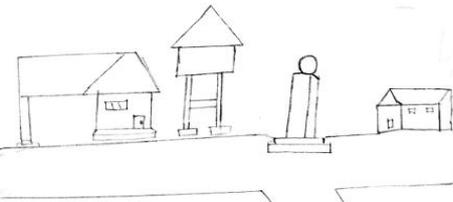


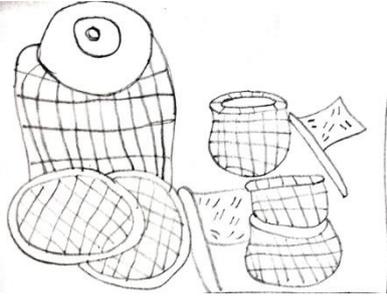
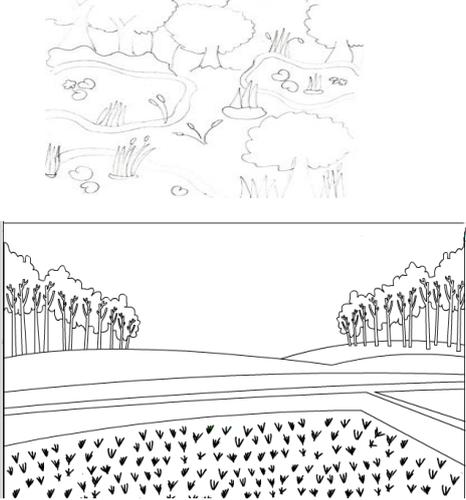
2. Storyboard

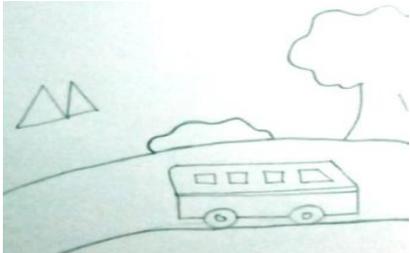
Dalam *storyboard* ini menjelaskan tentang *scene* film animasi 2D dalam cerita rakyat di Desa Rawasari, berikut ini *scene* film animasi :

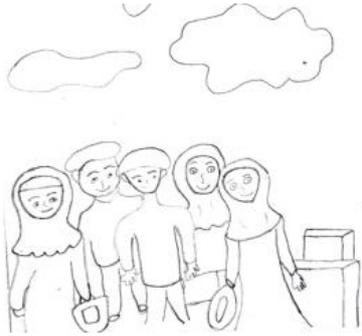
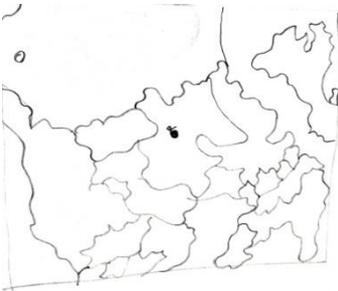
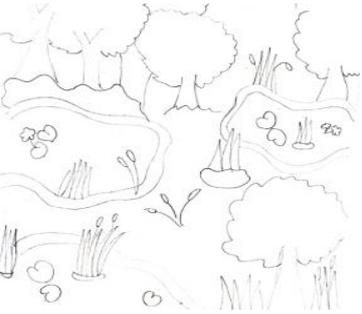
Table 3.1 Storyboard Film Animasi

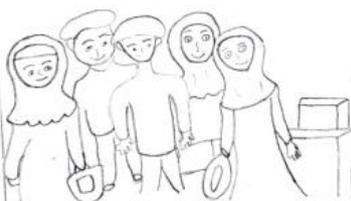
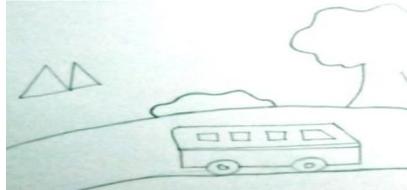
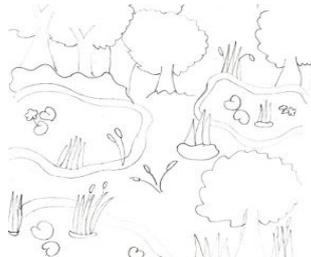
No	Tampilan	Musik	Waktu
1	 <p>Keterangan : Sebuah intro, dengan ditampilkan logo Universitas Baturaja, dan teks judul dengan instrument music untuk menghidupkan suasana.</p>	Instrument gending jawa! Terbawa suasana desa adem ayem	00.00 00.15
2	 <p>Keterangan : Sebuah peta yang menunjukkan arah letak Desa Rawasari</p>	Instrument Gending jawa	00.16 00.24

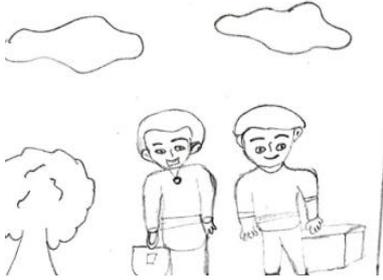
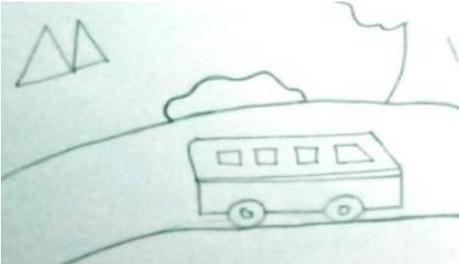
4	 <p>Keterangan : Sebuah Persawahan dan perkebunan sebagai tambang pencarian di Desa Rawasari</p>	Instrument Gending jawa	00.25 01.05
5	 <p>Keterangan : Sebuah perumahan yang menunjukkan keadaan desa di Rawasari</p>	Instrumenta l jawa modern	01.06 01.14
5	 <p>Keterangan : Pak Karis yang sedang membuat kerajinan dari bamboo</p>	Instrumen tal jawa modern	01.15 01.24

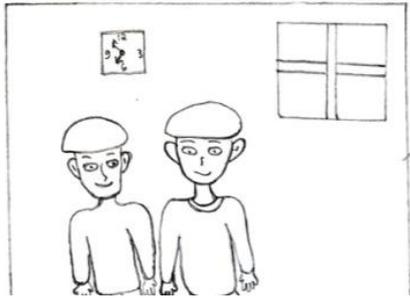
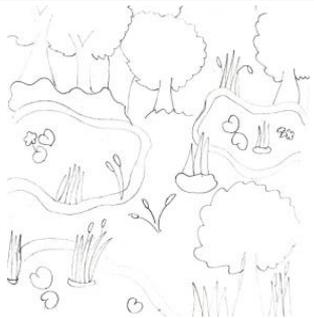
6	 <p>Keterangan : Hasil dari kerajinan yang di hasilkan oleh Pak Karis</p>	Instrumen tal jawa modern	01.25 01.32
7	 <p>Keterangan : Reni dan Rendi yang akan bermain ke rumah Pak Karis</p>		01.33 02.04
8	 <p>Keterangan ; Sebuah keadaan rawa rawa serta pepohonan dan persawahan padi di Desa Rawasari</p>	Backsound music gamelan sumilir Backsound music gamelan sumilir	02.05 02.10

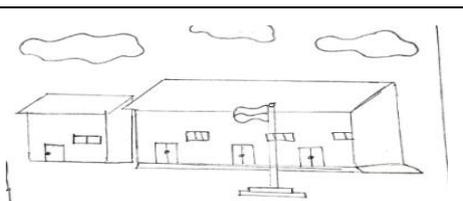
<p>9</p>	 <p>Keterangan : Rani dan Rendi yang tengah membuat kerajinan dan membantu Pak Karis hingga reni dan reni penasaran akan sejarah desa rawasari lalu mereka pun bertanya dengan Pak Karis.</p>	<p>Backsound gamelan</p>	<p>02.11 03.43</p>
<p>10</p>	 <p>Keterangan : Sebuah mobil dan pemandangan serta teks yang menunjukkan keadaan program transmigrasi.</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>03.44 04.06</p>
<p>11</p>		<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>04.07 04.15</p>

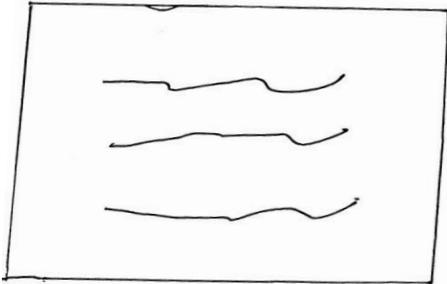
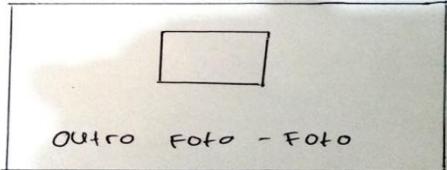
	<p>Keterangan :</p> <p>Seorang tokoh pak sa'at yang memimpin para rombongan transmigrasi pemerintah</p>		
12	 <p>Keterangan :</p> <p>Para rombongan transmigrasi yang di pimpin oleh Pak Sa'at</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>04.16 04.24</p>
13	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah peta yang menunjukkan perjalanan Desa Rawasari</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>04.25 04.33</p>
14		<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>04.34 04.39</p>

	<p>Keterangan :</p> <p>Sebuah Rawa di dalam keadaan Desa Rawasari.</p>		
15	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah keadaan rumah yang ada di desa rawasari pada zaman dahulu.</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>04.40 04.47</p>
16	 <p>Keterangan :</p> <p>Para rombongan transmigrasi yang translit dari pulau jawa.</p>	<p>Free javanes</p>	<p>04.48 04.55</p>
17	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah perjalanan bus yang mengantar para rombongan transmigrasi.</p>	<p>Backsound free javanes</p>	<p>04.56 05.06</p>
18		<p>Backsound free javanes</p>	<p>05.07 05.14</p>

	<p>Keterangan :</p> <p>Sebuah keadaan rawa yang ada di Desa Rawasari.</p>		
19	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah perumahan pada zaman dahulu sebagai tempat tinggal masyarakat transmigrasi.</p>	<p>Backsound free javanes</p>	<p>05.15 05.28</p>
20	 <p>Keterangan :</p> <p>Keadaan para rombongan transmigrasi yang dari Bali berpamitan dari desa tersebut.</p>		<p>05.29 06.09</p>
21		<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>06.10 06.17</p>

	<p>Keterangan :</p> <p>Sebuah mobil bus yang mengantarkan para rombongan transmigrasi.</p>		
22	 <p>Keterangan :</p> <p>Rumah Desa Rawasari pada zaman dahulu.</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>06.18 06.26</p>
23	 <p>Keterangan :</p> <p>Hingga keesokan harinya pak saat pun mengajak para masyarakat untuk menamai desa tersebut hingga dinamakan sebuah desa itu menjadi Desa Rawasari.</p>		<p>06.27 07.41</p>
24		<p>Instrument gending jawa</p>	<p>07.42 08.00</p>

	<p>Keterangan :</p> <p>Sebuah rawa serta pemandangan persawahan Desa Rawasari yang diperkenalkan dengan nama Rawasari</p>		
25	 <p>Keterangan :</p> <p>Perumahan sebuah desa rawasari pada saat ini yang di duduki dengan berbagai penduduk yang cukup ramai.</p>	<p>Instrument</p> <p>gending</p> <p>jawa</p>	<p>08.01</p> <p>08.08</p>
26	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah persekolahan SD yang ada didalam Desa Rawasari.</p>	<p>Instrument</p> <p>gending</p> <p>jawa</p>	<p>08.09</p> <p>08.12</p>
27			<p>08.13</p> <p>08.50</p>

	<p>Keterangan :</p> <p>Keadaan Reni dan Rendi, setelah mendengar cerita tentang sejarah Desa Rawasari oleh Pak Karis</p>		
28	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah teks yang menjelaskan tentang sejarah perjuangan desa Rawasari</p>	<p>Backsound music gamelan sumilir</p>	<p>08.51 09.11</p>
29	 <p>Keterangan :</p> <p>Sebuah <i>outro</i> yang menampilkan Perangkat desa Didalam Desa Rawasari, pengisi suara dan sebuah teks berjalan yang menjelaskan siapa yang membuat serta ucapan terimakasih.</p>	<p>Background music for youtube</p>	<p>09.12 09.58</p>

1.6 Mengumpulkan Data (*Material Colecting*)

Dalam tahapan ini dilakukan sebagai pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan seperti *synopsis* atau alur cerita, gambar-gambar, yang sesuai dengan kebutuhan produk, dan audio sebagai pengisi suara dalam suatu karakter yang ada.

1.7 Perakitan (*Assebly*)

Berikut ini adalah tahapan perakitan suatu film animasi :

a. Poduksi

Dalam pembuatan film animasi juga terdapat produksi, adapun tahapan-tahapan dalam produksi film animasi adalah sebagai berikut :

1. Animatik

Membuat animatik dalam versi kasar dengan alur berdasarkan *Storyboard* yang dibuat sebelumnya secara berurutan.

2. Animasi

Pembuatan animasi yaitu dengan memberikan animasi dalam bentuk 2D kedalam karakter atau adegan yang ada. Contohnya seperti pergerakan tangan, mata dan mulut.

3. Pengisian Suara

Dalam teknik ini yaitu memberikan atau menggabungkan suara kedalam animasi yang telah dibuat dan diedit menggunakan Adobe Audition CS6.

4. Musik

Memberikan sebuah music atau alunan-alunan suara untuk meningkatkan suasana dalam film animasi 2D.

b. Pasca Produksi

1. Editing

Dalam teknik editing ini yaitu untuk menghaluskan gerak atau suara dalam film animasi yang telah selesai dibuat sehingga film menjadi halus dan mulus saat di putar.

2. Rilis

Dalam teknik ini menyatakan bahwa film animasi siap di Publikasikan atau di tayangkan di social media seperti Youtube, Instagram dan lain-lainnya.

3.8 Metode Pengumpulan Data

Didalam metode ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena social atau kemanusiaan secara mendalam dengan menggunakan data non numoerik seperti teks, gambar, atau observasi.

Adapun metode yang dilakukan oleh peneliti di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan di Desa Rawasari, Peneliti menggunakan metode observasi, yaitu melihat sesuatu atau kondisi di dalam desa.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang relevan, peneliti menggunakan metode wawancara, yang melibatkan pertanyaan langsung kepada kepala desa, perangkat desa, dan sesepuh Desa Rawasari.

3. Angket

Untuk mengumpulkan data, suatu konsep angket atau kuesioner diperlukan untuk mengetahui seberapa layak produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam kuesioner ini, peneliti membutuhkan orang-orang seperti sesepuh, kepala desa, sekretaris desa, dan perwakilan dari masyarakat setempat untuk mengetahui tanggapan terhadap penelitian yang berjudul "Pembuatan Film Animasi Sejarah Terbentuknya Desa Rawasari OKU Timur Menggunakan Adobe Flash CS6", dalam Bentuk 2D.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ini mencakup gambar atau aktivitas yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian.

1.8 Metode Tes Produk

Dalam pembuatan produk ini tentu memiliki test atau uji coba kesesuaian yang diharapkan. Penulis melakukan tahapan untuk uji coba suatu produk, yaitu :

a. *User Acceptance Testing* (UAT)

Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) adalah teknik pengujian yang digunakan untuk membuat dokumen yang berfokus pada penerimaan produk. UAT pada produk ini dilakukan dengan menggunakan skala angket atau kuisisioner, dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak yang terlibat[12].

Adapun kuesioner yang akan diajukan oleh peneiti kepada responden untuk mengetahui kelayakan suatu produk adalah sebagai berikut :

Table 3.3 Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Apakah desain pada film animasi telah sesuai?
2	apakah suara pada film animasi sudah jelas?
3	Apakah musik yang digunakan pada film animasi menarik dan sesuai?
4	Apakah pergerakan pada film animasi sudah sesuai ?
5	Apakah Background dalam film animasi ini sudah cukup menarik?
6	Apakah alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai?
7	Apakah tokoh karakter sudah sesuai dengan cerita dalam film animasi?
8	Apakah tampilan dalam film animasi ini menarik?

b. Teknik analisis data

Adapun langkah langkah dalam analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut[13] :

1. Ubah nilai kategorikal menjadi hasil evaluasi.

Ulasan diubah menjadi poin penilaian dalam bentuk nilai kategorikal. Perubahan nilai dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert ditampilkan dalam tabel.

2. Analisis skor dengan menghitung skor peneliti, membagi skor ideal untuk setiap item dan kemudian kalikan 100%.

a. Menganalisis skor kelayakan

Menganalisis skor dengan membagi jumlah skor ideal untuk setiap item dan kalikan 100%.

Tabel 3.4 [13] Kategori ketentuan:

No	Kategori	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

Secara matematis, dapat diwakili dengan persamaan penentuan hasil presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N*100\%$$

[14]Keterangan :

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Total Frekuensi

100% = Bilangan tetap

b. Menghitung nilai kualitatif

Setelah menghitung nilai responden kemudian analisis apakah nilai yang didapat oleh responden dapat dinyatakan kelayakannya atau tidak.

Table 3.5 [13] Kelayakan

No	Presentase	Nilai
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak