

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Sejarah Universitas Baturaja

Universitas Baturaja merupakan sebuah universitas swasta yang berada di Kota Baturaja Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Provinsi Sumatra Selatan. Unbara didirikan berdasarkan Dirjen Dikti Nomor 111/D/O/1999 tanggal 8 Juli 1999. Dusiaanya yang sudah mencapai 25 tahun, Unbara telah berkembang cukup pesat seiring dengan perkembangan dunia Pendidikan di Indonesia. Saat ini, Unbara telah memiliki 5 Fakultas dan 16 Program Studi dan pasca sarjana yang terdiri dari 3 program studi.

Fakultas Teknik dan Komputer, merupakan salah satu fakultas yang ada di Unbara. Fakultas ini menaungi 3 Program Studi yaitu Teknik Sipil, Teknik Lingkungan dan Teknik Informatika. Program Studi Informatika merupakan program studi ilmu komputer pertama yang hadir di Unbara sesuai dengan tanggal berdirinya 2 Juli 2019, dengan nomor SK Penyelenggara: 510/KPT/I/2019. Dengan profil lulusan dari program studi Informatika adalah pengembang perangkat lunak (*Software developer*), *system administrator*, serta wirausahawan berbasis teknologi (*technopreneur*), dimana gelar lulusannya adalah Sarjana Komputer (S.Kom)

1.2 Tempat Dan Waktu

Tujuan penelitian ini, adalah agar mendapatkan data dan informasi yang lebih lengkap, jelas dan memudahkan penulis yang akan melaksanakan penelitian. Penelitian dilakukan di Universitas Baturaja, khususnya pada Fakultas Teknik dan Komputer, Program Studi Informatika.

1.3 Bahan Dan Alat

Tabel 3 1 Bahan dan Alat

No.	Perangkat	Alat dan Bahan
1.	Perangkat keras	Handphone Vivo Y16
		RAM 4.00 GB
		Prosesor 2.3 GHz Octa-Core
2.	Perangkat lunak	Aplikasi Spring 2024 versi 1.2
		Aplikasi Ibis Paint X 2014 versi 12.2.4
		Aplikasi Aligt Motion 2018 versi 5.0

1.4 Metode Pengumpulan Data

Data dan informasi yang didapat untuk mengetahui hal-hal yang bersifat mendalam, serta sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Proses pengumpulan data ini meliputi:

1.4.1 Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengumpulkan data-data atau informasi yang diperlukan pada penelitian ini, di Program Studi Informatika.

1.4.2 Wawancara

Berkunjung ke Universitas Baturaja di bagian program studi Informatika, tahap wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah perkembangan prodi Informatika dari awal didirikan hingga saat ini, informasi terkait mata kuliah pada informatika, serta gambaran peluang kerja seperti apa saat mengambil program studi informatika.

1.4.3 Studi kepustakaan

Mengumpulkan data, dengan mencari referensi terkait *motion graphic* video dari jurnal, maupun karya tulis dari situs internet. Serta, dilakukannya pengumpulan sample iklan yang sudah beredar yang

dapat mendukung seputar topik, yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi.

1.5 Cara Kerja

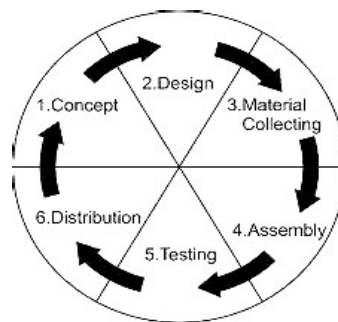
1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk menentukan beberapa topic serta penentuan judul dalam suatu penelitian. Keberadaan metode penelitian sangatlah penting, dalam penulisan sebuah karya ilmiah terutama penelitian ini. Dengan adanya sebuah metode penelitian, penulis dapat menentukan tata cara, langkah atau prosedur yang ilmiah dalam mendapatkan data untuk tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dengan model Luther (1994) yang selanjutnya disempurnakan oleh Sutopo (2003). Adapun tahapan model pengembangan MDLC Luther – Sutopo terdiri dari enam tahapan. Mulai dari *concept, design, material collecting, assembly, testing*, sampai dengan *distribution*. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan, dapat menghasilkan produk yang baru dan dapat menarik mata yang menontonnya.

1.5.2 Tahapan perancangan animasi

Tahapan perancangan animasi *motion graphic* diterapkan dengan pengembangan model MDLC Luther – Sutopo.[16]



Gambar 3 1 Siklus Pengembangan MDLC

1. *Concept*

Tahapan ini ditujukan untuk menentukan maksud tujuan dan target akhir pengguna akhir. Tahapan ini juga dapat digunakan untuk mencatat bahan dan keperluan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk. Konsep. Penulis harus memahami informasi yang didapatkan, dan tampilan yang diperlukan.

Pada tahap pengonsepan dibuat *storyline*. *Storyline* merupakan rancangan kasar sedangkan *storyboard* merupakan rancangan yang lebih terpadu. *Storyline* sama seperti alur cerita. *Storyline* penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (Mahasiswa Universitas Baturaja sedang berjalan)
- "KAKAK!"(seorang siswi memanggil mahasiswa tersebut)
"kakak ganteng dari Universitas apa?"
- "kakak dari Universitas Baturaja".
- "Jurusan?"
- "Fakultas Teknik dan Komputer di Program Studi Informatika".
- "Informatika? Yang belajar tentang komputer itu ya kakk, WAHHH JANGAN-JANGAN KAKAK HEACKER HAHA".
- "Ga melulu jadi heacker si dek. Banyak hal yang dipelajari di Prodi ini, seperti Pemograman. Setelah kamu menguasai skill pemograman, kamu dapat bekerja sebagai web developer, aplikasi developer, insinyur perangkat lunak. Adapun grafika, kamu dapat bekerja dibidang desain grafis, seperti editor, animator, UI/UX designer. Dan bahkan di era maju saat ini, kamu akan belajar tentang AI. Ini bakal berguna banget buat masa depan nanti".
- "Pasti mahal ya kak masuk di Universitas Baturaja".
- "Tenang aja dek, unbara merupakan salah satu Universitas di OKU yang banyak memiliki jalur beasiswa, jadi jangan khawatir lagi deh pokoknya".

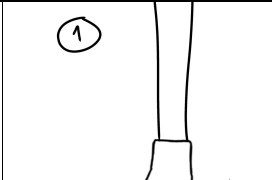
- “Liat infonya dimana kak?”.
- “ceknya di website resmi Unbara di <https://Unbara.ac.id> atau <https://informatika.Unbara.ac.id>”
- “mau langsung cek ahhh..”
 “tappp-iii ngomong-ngomong boleh minta hostpot ga kak hehehe”







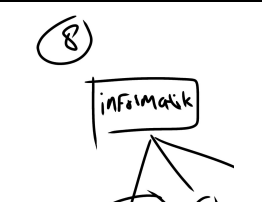
2. *Design*






Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program (gambar), gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyampaikan gambaran dari ilustrasi tampilan yang dibuat dalam video *motion graphic*. Dalam penelitian ini penulis ingin memaparkan informasi dan keunggulan, yang dimiliki oleh Program Studi Informatika di Universitas Baturaja. Video ini akan berdurasi 1 menit 32 detik. Pada pembuatan video *motion graphic* akan menerapkan desain yang minimalis.

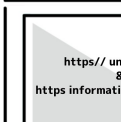

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard* sebagai perancangan awal. Proses *storyboard* sendiri, berguna untuk memvisualisasikan arah animasi (alur cerita) dan desain elemen atau komponen visual. Dengan *storyboard*, dapat dilihat dengan jelas bagaimana urutan jalan cerita, apa saja yang terdapat di video animasi, beserta komposisi adegan perdetiknya.

Tabel 3 2 Storyboard

Scane	Board	Durasi	Naskah
1.		00:00:02	Mahasiswa Universitas Baturaja sedang berjalan

2.		00:00:03	Transisi
3.		00:00:06	“KAKAK!!”
4.		00:00:09	“kakak ganteng dari Universitas apa?”.
5.		00:00:13	“kakak dari Universitas Baturaja”
6.		00:00:15	"Jurusan apa kak?" “Fakultas teknik & computer Program studi Informatika”
7.		00:00:21	"Informatika? Yang belajar tentang komputer itu ya kakk, WAH JANGAN-JANGAN kakak heacker HAHA".
8.		00:00:30	“Ga melulu jadi heacker si dek. Banyak hal yang dipelajari di Prodi ini, seperti Pemograman...”

9.		00:00:35	<p>“Setelah kamu menguasai skill pemograman, kamu dapat bekerja sebagai web developer, aplikasi developer, insinyur perangkat lunak. Adapun grafika, kamu dapat bekerja dibidang desain grafis, seperti editor, animator...”</p>
10.		00:00:50	<p>“UI/UX designer. Dan bahkan di era maju saat ini, kamu...”</p>
11.		00:00:56	<p>“akan belajar tentang AI. Ini bakal berguna banget buat masa depan nanti”.</p>
12.		00:01:01	<p>“Pasti mahal ya kak masuk di Universitas Baturaja”.</p> <p>“Tenang aja dek, unbara merupakan salah satu Universitas di OKU yang banyak memiliki jalur beasiswa, jadi jangan khawatir lagi deh pokoknya”.</p>
13.		00:01:15	<p>“Liat infonya dimana kak?”.</p>

14.		00:01:18	“ceknya di website resmi Unbara di https://Unbara.ac.id atau https://informatika.Unbara.ac.id ”
15.		00:01:26	“mau langsung cek ahhh..” “tappp-iii ngomong-ngomong boleh minta hostpot ga kak hehehe”

3. *Material collecting*

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel. Dalam penelitian memerlukan bahan-bahan, antara lain *asset* gambar, audio (seperti *voice over* dan *backsound*), serta materi konten yang telah disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

4. *Assembly*

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh materi objek multimedia seperti, teks, gambar, dan lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya, dibuat menjadi sebuah video animasi yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan memutar video animasi dan dilihat apakah ada kesalahan atau ketidaksesuaian. Tahap ini disebut juga sebagai uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan metode kuisisioner yang dibagikan kepada 5 orang Tenaga Para ahli.

Menurut hasil penelitian yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen dalam artikel yang berjudul *Why You Only Need To Test With 5 Users*, berpendapat bahwa “5 users are sufficient to identify the majority of usability issues”. Jika di terjemahkan, mengandung arti “5 pengguna cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah kegunaan”. Pengujian UAT dilakukan dengan 5 responden berdasarkan pendekatan efisiensi dalam pengujian pengguna sebagaimana dikemukakan oleh Nielsen (2000), yang menyatakan bahwa lima pengguna dapat mengungkapkan sekitar 85% masalah utama dalam system. [20]

Adapun menurut Retnawati (2016) jumlah ahli yang dibutuhkan untuk uji validitas isi minimal 3 orang. Di samping itu, Aiken (1985) menentukan jumlah *rater* minimal yang dibutuhkan adalah 2 orang ahli/expert. [21]

Sebelum mengisi kuisioner, para ahli terlebih dahulu melihat media iklan ini, agar para ahli mengetahui isi dari media promosi ini. Media ini diujikan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media promosi atau tidak dengan memanfaatkan survei. Untuk mengetahui tanggapan responden memakai pengujian *Blackbox* dan *User Acceptance Testing (UAT)*.

Pada pengujian pertama *Blackbox*, terdapat jawaban yang dibagi kedalam 5 kriteria komponen yang mewakili dari hasil video promosi ini, seperti tertera pada tabel di bawah ini

Tabel 3 3 Kriteria Pengujian *Blackbox*

No	Komponen yang di uji	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Gambar	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan gambar atau tidak	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan gambar	() Diterima () Gagal

2.	Animasi	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan Animasinya atau tidak	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan Animasi	() Diterima () Gagal
3.	Musik	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan Musiknya atau tidak	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan musik	() Diterima () Gagal
4.	<i>Dubbing</i>	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan <i>dubbing</i> atau tidak	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan <i>dubbing</i>	() Diterima () Gagal
5.	<i>Sound effect</i>	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan <i>Sound effect</i> atau tidak	<i>Motion graphic</i> video mengeluarkan <i>Sound effect</i>	() Diterima () Gagal

Pada pengujian kedua *User Acceptance Testing* (UAT), terdapat jawaban yang dibagi kedalam 5 kriteria bobot seperti tertera pada tabel dibawah ini: [17]

Tabel 3 4 Kriteria Bobot Jawaban

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari penyebaran kuisisioner yang terdiri dari 5 pertanyaan yang diajukan kepada 5 para ahli. 5 pertanyaan terdiri dari: [18]

- 1) Apakah animasi ini menarik?
- 2) Backsound yang digunakan sudah sesuai?
- 3) Apakah informasi mengenai prospek karier lulusan prodi Informatika telah disampaikan dengan jelas & mudah dipahami?

- 4) Animasi video promosi ini menampilkan visual yang menarik?
- 5) Apakah informasi tentang Prodi Informatika telah dikemas secara modern & inovatif?

Setelah mendapatkan jawaban dari 5 para ahli, maka untuk menentukan kesimpulan harus dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai *presentase*

P = Total jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden

Q = Jumlah skor ideal, diasumsikan dengan bobot/skor tertinggi total jumlah skor (P) didapat dari jumlah skor/bobot * Frekuensi pada masing-masing jawaban.

Pengujian secara eksklusif dilakukan kepada 2 Dosen Program studi Informatika dan 3 Staff Pusat Penerimaan Mahasiswa Baru (PPMB). Kemudian, disimpulkan hasil yang dihitung menggunakan rumus tersebut. Setelah *testing* dilakukan dan mendapatkan beberapa revisi, kemudian penulis melakukan perbaikan kembali pada video. Setelah dinilai sempurna, hasil video tersebut dapat langsung digunakan oleh program studi Informatika dalam kegiatan promosi. selain itu, video tersebut dapat menjadi arsip dari karya-karya mahasiswa Informatika, yang suatu saat dapat berguna dalam mendukung berbagai kegiatan program studi Informatika di Universitas Baturaja

6. *Distribution*

Setelah semua proses selesai, tahap terakhir adalah mendistribusikan video dengan menyimpannya dalam format file MP4. Yang akan disimpan melalui media penyimpanan dalam

bentuk *flashdisk*. Jika media tidak mencukupi kapasitasnya, hasil video akan dikompres. Tampilan akhir dari video nantinya akan berbentuk *landscape*, yang dapat diputar melalui *handphone* dan PC. Hasil akhir video promosi akan di distribusikan di posting melalui akun Instagram Prodi Informatika dengan berkolaborasi ke akun Instagram PPMB Unbara serta akun Instagram MAN 1 OKU.