



BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab metode penelitian ini berisi kerangka penelitian yang akan menjelaskan tentang metode yang akan digunakan. Metode penelitian adalah tata cara, langkah, atau prosedur yang ilmiah dalam mendapatkan data untuk tujuan penelitian yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan video. MDLC adalah metode sistematis yang terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

3.1 Kerangka Penelitian

Sebelum memulai penelitian, peneliti akan melakukan beberapa tahap yang akan dilakukan dalam pengumpulan data dan informasi terkait dengan judul yang akan diteliti, Tujuan kerangka penelitian adalah untuk memberikan panduan sistematis dalam proses penelitian, sehingga penelitian dapat dilakukan secara terarah, konsisten, dan efektif. Penelitian ini memberikan pemahaman dan memberikan wawasan yang berharga tahap tersebut akan di paparkan sebagai berikut:



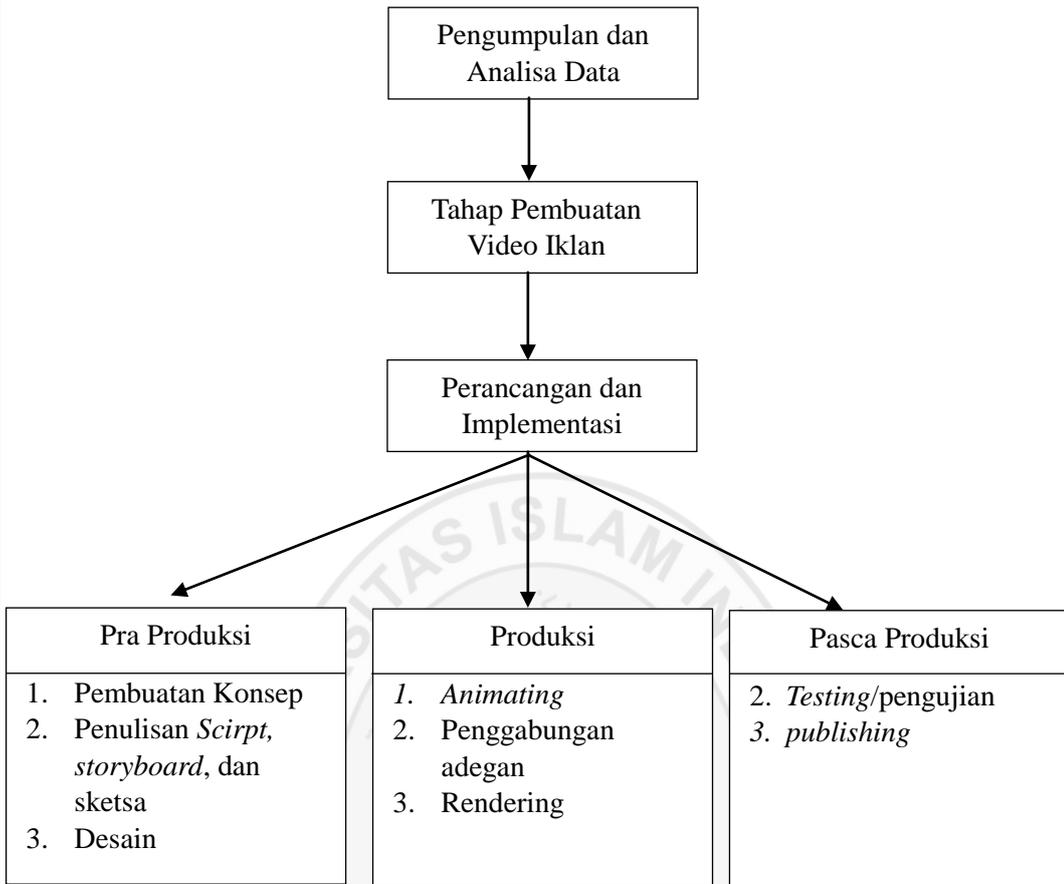
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi atau tindakan hukum.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Ndragiri



Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Video

Pada Gambar 3.1 gambaran bagaimana alur metode penelitian yang akan dirancang.

3.1.1 Tahap Pengumpulan dan Analisis Data

Tahapan ini adalah tahap awal dalam proses penelitian. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti memerlukan data yang benar yang dapat diperoleh di lapangan sesuai dengan Topik dalam penelitiannya. Metode Pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1.1 Observasi

Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati banyaknya masyarakat yang menghasilkan produk dari buah kelapa, yang merupakan sumber



pendapatan utama masyarakat di Desa Kotabaru Seberida. Namun, tidak dengan air kelapa tua. Peneliti dapat menyadari kelemahan masyarakat bahwa banyak orang tidak peka terhadap kandungan air kelapa tua, sehingga banyak orang membuangnya.

3.1.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Sekretaris dan beberapa masyarakat Desa Kotabaru Seberida. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang buah kelapa. Sekretaris desa memberikan informasi tentang produk-produk yang ada di Desa Kotabaru Seberida, termasuk perkebunan buah kelapa, banyak masyarakat yang membuat produk dari buah kelapa, tetapi produk-produk ini belum banyak dipromosikan atau tidak banyak orang yang tahu tentangnya. Peneliti akan menggunakan data wawancara ini untuk membuat Video Iklan produk Glow Candy yang dimana menggunakan bahan utama air kelapa sesuai dengan kebutuhan masyarakat di Desa Kotabaru Seberida.

3.1.1.3 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan teori, metode, dan praktik terbaik terkait pembuatan video Iklan berbasis multimedia. Peneliti mencari referensi dari jurnal, buku, dan sumber-sumber akademis yang membahas efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman tentang kandungan yang ada di air kelapa, khususnya pada masyarakat. Studi literatur juga melibatkan kajian tentang prinsip-prinsip desain instruksional untuk memastikan video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Melalui studi literatur ini, peneliti dapat memperoleh landasan teoretis yang kuat dalam merancang video Iklan yang



interaktif dan efektif.

3.1.2 Tahapan Pembuatan Video Iklan

Tahapan ini mulai dari pengumpulan dan analisis data, perancangan dan implementasi. Pada proses perancangan dan implementasi terbagi menjadi 3 proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, semua keperluan disiapkan dan dicocokkan, mulai dari pembuatan konsep cerita, penulisan script dan storyboard, dan desain lingkungan. Tahap produksi dimulai dengan animating, recording, pemberian sound effect dan musik, editing, dan rendering.

3.1.3 Perancangan dan Implementasi

Perancangan dan implementasi terdiri dari 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut penjelasan dari proses perancangan dan implementasi:

3.1.3.1 Pra Produksi

Pada tahap pra-produksi dalam pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis multimedia, terdapat beberapa langkah penting, termasuk pembuatan konsep, penulisan skrip, penyusunan storyboard dan sketsa, serta desain elemen visual. Berikut penjelasan lebih lanjut tentang masing-masing langkah ini:

1. Pembuatan Konsep

Langkah pertama adalah merumuskan konsep video Iklan yang akan dibuat. Konsep ini mencakup tujuan video, audiens yang ditargetkan, dan metode penyampaian materi yang akan digunakan. Dalam konteks Promosi Produk, konsep ini harus selaras dengan kebutuhan masyarakat, terutama dalam memperjelas manfaat di masing-masing varian. Pada tahap ini, pemahaman



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

tentang kandungan produk menjadi penting agar video dapat disusun dengan alur logis dan mudah dipahami. Konsep yang dibuat juga mempertimbangkan gaya visual yang menarik dan interaktif, sehingga konsumen lebih peka terhadap kesehatan tubuh mereka.

2. Penulisan Skrip, Storyboard, dan Sketsa

Penulisan skrip adalah proses merancang narasi atau dialog yang akan disampaikan dalam video. Skrip ini dibuat untuk setiap adegan, mencakup informasi detail yang disampaikan, termasuk instruksi visual dan elemen interaktif.

Setelah skrip selesai, proses dilanjutkan dengan penyusunan storyboard yang menggambarkan urutan adegan secara visual. Storyboard ini meliputi sketsa kasar yang menunjukkan posisi elemen-elemen seperti teks, karakter, atau ilustrasi pada tiap adegan, sehingga keseluruhan alur visual video dapat terlihat jelas. Sketsa ini juga berfungsi sebagai acuan saat produksi, untuk menjaga konsistensi antara ide awal dan hasil akhir.

3. Desain

Desain elemen visual adalah tahap merancang aspek grafis dan interaktif yang akan digunakan dalam video. Ini mencakup pemilihan warna, jenis font, ikon, dan animasi yang relevan dengan Iklan Permen Glow Candy, serta elemen-elemen yang dapat berinteraksi dengan pengguna, seperti tombol atau kuis. Desain elemen visual dirancang sedemikian rupa agar menarik dan mudah dimengerti. Setiap elemen visual ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dengan memberikan dukungan visual yang selaras dengan narasi. Desain yang efektif juga akan membantu konsumen mengikuti alur Iklan dan fokus pada



informasi penting yang disampaikan dalam video.

3.1.3.2 Produksi

Pada tahap produksi dalam pembuatan video Iklan Produk Glow Candy berbasis multimedia, beberapa proses krusial dilakukan untuk menghasilkan video yang menarik. Proses ini mencakup animating, penggabungan agenda, dan rendering. Berikut penjelasan mengenai masing-masing proses tersebut:

1. Animating

Proses animating adalah langkah penting di mana elemen-elemen grafis dalam video dihidupkan. Animasi dapat mencakup gerakan karakter, transisi antar adegan, dan efek visual yang menambah daya tarik video. Di tahap ini, setiap elemen visual yang telah dirancang sebelumnya akan diberi animasi sesuai dengan storyboard yang telah disusun. Penggunaan teknik animasi yang bervariasi, seperti animasi 2D, akan membantu menyampaikan informasi secara lebih dinamis dan interaktif. Animasi ini dirancang untuk mendukung pemahaman konsumen terhadap materi yang disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik.

2. Penggabungan Agenda

Setelah semua elemen animasi selesai, langkah selanjutnya adalah penggabungan agenda, di mana semua bagian video, termasuk narasi, animasi, dan elemen digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh. Pada tahap ini, setiap segmen video diatur dalam urutan yang sesuai dengan alur pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyuntingan dilakukan untuk memastikan transisi antar bagian berjalan mulus, sehingga konsumen dapat mengikuti video tanpa kebingungan. Selain itu, penggabungan agenda juga mencakup penambahan



musik latar atau efek suara yang dapat meningkatkan pengalaman menonton dan memberikan nuansa yang lebih hidup pada video. Dengan penggabungan yang baik, pesan yang ingin disampaikan akan lebih efektif dan mudah dicerna oleh konsumen.

3. Rendering

Tahap akhir dalam produksi adalah rendering, di mana semua elemen yang telah digabungkan diolah menjadi file video akhir. Rendering adalah proses teknis yang mengonversi proyek video menjadi format yang dapat diputar di berbagai perangkat dan platform. Pada tahap ini, kualitas video diperhatikan agar hasil akhirnya memiliki resolusi yang baik dan audio yang jelas. Proses ini dapat memakan waktu tergantung pada kompleksitas video dan spesifikasi perangkat yang digunakan.

3.1.3.3 Pasca Produksi

Dalam tahap pasca-produksi pada pembuatan Video Ikan Produk Glow Candy berbasis multimedia, terdapat dua proses penting yang memastikan bahwa video siap digunakan secara efektif yaitu testing dan publishing. Kedua proses ini bertujuan untuk memeriksa kualitas akhir video dan mendistribusikannya kepada audiens yang tepat. Berikut penjelasan mengenai masing-masing proses:

1. Testing

Testing atau pengujian adalah proses pertama dalam pasca-produksi, di mana video diperiksa dengan seksama untuk memastikan semua elemen berfungsi sesuai harapan. Pada tahap ini, video diputar ulang dan diperiksa dari segi kualitas visual, audio, serta aspek interaktivitas untuk memastikan bahwa semuanya



bekerja tanpa kendala. Testing juga melibatkan uji coba oleh pengguna, untuk mendapatkan masukan tentang pengalaman mereka saat melihat video. Mereka menilai apakah informasi yang disampaikan jelas, interaksi mudah dilakukan, dan apakah video tersebut membantu mereka dalam memahami informasi yang disajikan, Jika ada masalah atau bagian yang membingungkan, perbaikan dilakukan sebelum publikasi, agar hasil akhir optimal dan sesuai dengan tujuan.

2. *Publishing*

Setelah testing dan revisi selesai, tahap akhir adalah *publishing* atau publikasi video. Video yang sudah lolos uji dan direvisi akan diunggah ke platform media sosial yang telah dipilih, seperti Instagram, Facebook atau Pameran UMKM Desa. Pada tahap ini, format video disesuaikan agar mudah diakses oleh konsumen, baik melalui laptop, ponsel, atau perangkat lainnya. Deskripsi video juga ditambahkan, mencakup informasi tentang permen Glow Candy, Manfaat, serta kandungan yang baik untuk kesehatan yang berbeda-beda disetiap varian rasa Glow Candy. Publikasi ini memastikan bahwa konsumen dapat mengakses video kapan saja sesuai kebutuhan, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka secara mandiri. Dengan proses publishing yang baik, video iklan ini dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam mendukung UMKM yang ada di Desa Kotabaru Seberida.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.