

BAB III

METODE PENELITIAN

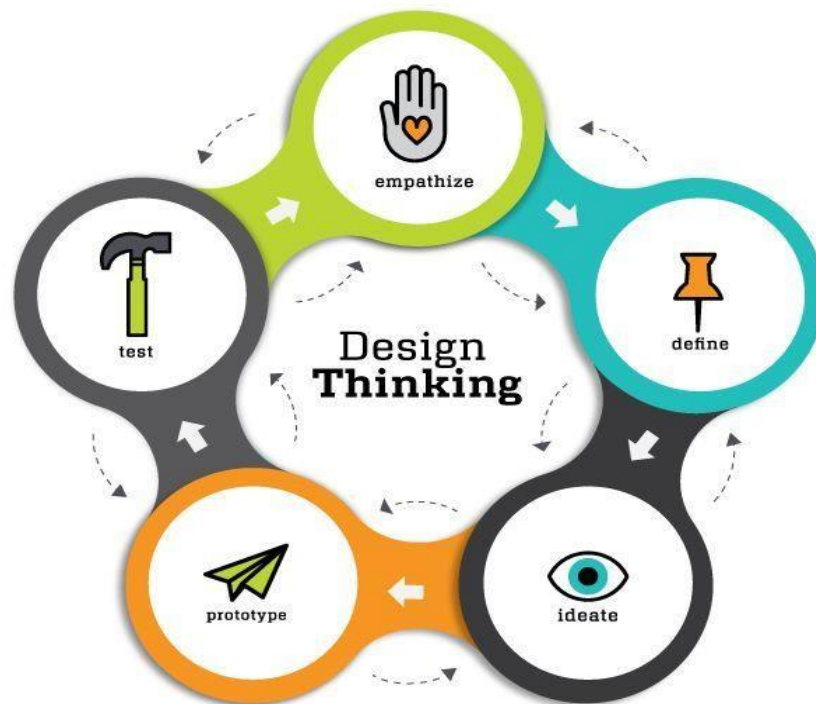
3.1 Metode Penelitian

Metode eksperimen merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan terhadap variabel lainnya dalam situasi yang terkontrol. Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan intervensi atau perlakuan tertentu kepada subjek, lalu mengamati perubahan atau efek yang ditimbulkan pada variabel lain. Ciri utama dari metode ini adalah adanya variabel independen yang dimanipulasi serta variabel dependen yang menjadi objek pengamatan. Selain itu, metode eksperimen biasanya dilengkapi dengan kelompok kontrol sebagai tolok ukur pembanding. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat efektif digunakan untuk menguji hubungan kausal secara langsung antarvariabel. (Sugiyono 2018).

Dalam penelitian ini, proses perancangan sistem menggunakan Metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan perancangan yang dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna melalui tahap empati, sehingga perancang dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan merumuskan ide-ide solusi yang relevan. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *Prototype* dan diakhiri dengan pengujian terhadap hasil rancangan. Tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan oleh siapa pun, serta mampu meningkatkan ketertarikan atau motivasi pengguna, khususnya dalam konteks pembelajaran.

3.2 Tahapan Metode *Design Thinking*

Tahapan perancangan Desain video Animasi 2D Pelayanan Publik diterapkan menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini melibatkan lima tahap utama yang saling terhubung, yaitu tahap Empathize, Define, Ideate, *Prototype*, dan Test, sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Kelima proses tersebut dijalankan secara dinamis dan tidak kaku, sehingga memungkinkan dilakukan secara berulang jika diperlukan, guna memperoleh solusi desain yang paling optimal serta benar-benar selaras dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3. 1 Tahapan Metode *Design Thinking*

Berikut ini merupakan tahapan prosedur perancangan menggunakan metode *Design Thinking* pada perancangan desain video animasi 2D pelayanan publik

1. Empati (Empathize) :

Tahapan ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang dialami masyarakat terkait kurangnya pemahaman prosedur layanan publik di Polres Sabang. Proses empati ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan masyarakat dan personel Polres, serta pengumpulan data terkait media informasi yang telah digunakan sebelumnya. Tujuannya adalah memahami kebutuhan, hambatan, dan sudut pandang pengguna secara nyata.

2. Definisi (Define) :

Setelah mengumpulkan data pada tahap empati dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan yang dihadapi pengguna. Pada tahap ini, ditemukan bahwa informasi layanan publik belum disampaikan secara efektif dan visual, sehingga membingungkan masyarakat. Hasil perumusan masalah ini menjadi dasar dalam menentukan fokus perancangan media edukatif yang solutif dan tepat sasaran.

3. Ide (Ideate) :

Pada tahap ini, dilakukan dengan brainstorming berbagai alternatif solusi media yang dapat menyampaikan informasi layanan publik secara lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami. Dari berbagai ide yang muncul, dipilihlah konsep video edukasi berbasis animasi 2D karena dinilai efektif dalam menyampaikan pesan secara visual dan interaktif.

4. Prototype (*Prototype*) :

Setelah konsep ditetapkan, dilakukan proses pembuatan *Prototype* berupa video animasi 2D yang menyajikan informasi layanan publik di Polres Sabang secara sistematis dan komunikatif. *Prototype* ini mencakup elemen-elemen visual seperti ilustrasi, animasi gerak, teks informatif, serta audio pendukung, yang dirancang sesuai dengan hasil temuan di tahap sebelumnya.

5. Pengujian (*Test*) :

Tahap akhir adalah melakukan uji coba terhadap *Prototype* video yang telah dirancang. Uji coba dilakukan kepada sekelompok masyarakat dan petugas Polres Sabang untuk memperoleh umpan balik terhadap efektivitas, daya tarik, serta kejelasan informasi dalam video. Masukan dari tahap ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum video digunakan secara resmi sebagai media edukasi publik.

Kelima tahap dalam metode *Design Thinking* memiliki sifat iteratif, yang berarti proses perancangan dapat kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan kendala atau potensi pengembangan pada tahap berikutnya. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas dalam menciptakan solusi yang lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk menunjang proses Perancangan Desain video Animasi 2D pelayanan publik Untuk mempermudah masyarakat dalam memahami informasi contohnya pembuatan SIM :

1. Observasi :

Peneliti melakukan observasi secara langsung di tempat , yaitu di Polres Sabang, dengan tujuan untuk memahami situasi nyata dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat, Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa sebagian besar informasi layanan masih disampaikan secara konvensional, seperti melalui banner, brosur cetak, serta papan pengumuman yang dipasang di lingkungan kantor. Media tersebut cenderung bersifat statis, kurang interaktif, dan memiliki keterbatasan dalam menjangkau masyarakat secara luas, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

2. Wawancara :

Wawancara dilakukan secara langsung dengan beberapa pihak yang berkaitan, yaitu personel Polres Sabang sebagai penyedia layanan publik, dan masyarakat sebagai penerima layanan. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh data kualitatif terkait penyampaian informasi layanan publik yang sudah berjalan serta tingkat pemahaman masyarakat terhadap informasi tersebut.

3.4 Alat Dan Bahan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, digunakan beberapa alat dan bahan untuk menunjang proses perancangan penelitian. Alat dan bahan yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

1. Alat Penelitian

Tabel 3. 1 Alat Penelitian

No	Nama	Fun
1	Laptop	Digunakan untuk merancang vidio Animasi 2D
2	Graphic Drawing Tablet (Ver.C.2.0)	Digunakan untuk dokumentasi pada saat wawancara di Polres Sabang
3	Capcut	Digunakan untuk dokumentasi pada saat wawancara di Polres Sabang

4	Adobe Illustrator (Laptop)	Digunakan sebagai alat untuk membuat ilustrasi vektor seperti karakter, ikon, infografis, dan elemen-elemen visual lainnya dalam video animasi.
5	Adobe Photoshop (Laptop)	Digunakan untuk mengolah gambar berbasis raster, seperti mengedit background, menyesuaikan warna, menghapus noise, dan mempersiapkan elemen grafis tambahan yang bersifat detail.

2. Bahan Penelitian

Tabel 3. 2 Bahan Penelitian

No	Nama Bahan	Keterangan
1	Hasil Observasi dan Wawancara	Data yang diperoleh dari lapangan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menentukan isi
2	Audio Musik dan Efek Suara	Digunakan sebagai latar belakang dan penegas visual agar
3	Ilustrasi Karakter dan Objek	Visualisasi tokoh, petugas, masyarakat, ikon layanan, dan lingkungan sekitar yang

1.5 Pengujian Media

Pengukuran efektivitas media dilakukan menggunakan metode pretest dan posttest terhadap 10 responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat sebelum dan sesudah menggunakan media edukasi berbasis animasi 2D pada layanan publik Polres Sabang. Hasil pengujian diharapkan dapat menunjukkan bahwa media edukasi mampu membantu masyarakat memahami prosedur layanan publik secara lebih mudah, menarik, dan interaktif.