

BAB III

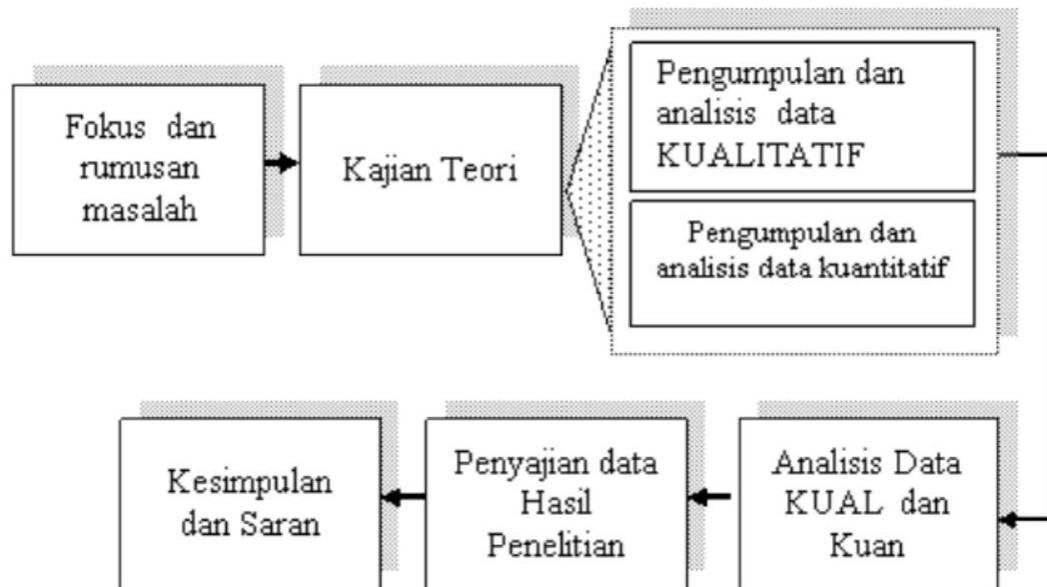
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Secara umum, metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dijelaskan oleh Sugiyono (2013), yaitu cara ilmiah memiliki pengertian sebagai kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yakni rasional, empiris, dan sistematis. Rasional dalam artian kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga dapat dijangkau oleh akal manusia. Setelah itu, empiris yang berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara tersebut. Dan terakhir, yaitu sistematis yang berartikan proses yang digunakan dalam penelitian itu akan menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode penelitian merupakan rencana dan prosedur yang mengandung langkah-langkah berdasarkan asumsi-asumsi luas, yang berakhir pada metode-metode terperinci dalam pengumpulan, analisis, dan interpretasi data (Creswell, 2016). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif campuran, yang dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan serta karakteristik target sasaran penelitian. Pemilihan metode ini didasari oleh empat karakteristik utama, yakni: (1) belum terjalinnya hubungan yang mantap antara teori dan penelitian sebelumnya, (2) adanya kemungkinan ketidaktepatan, ketidaksesuaian, atau bias pada teori-teori yang tersedia, (3) kebutuhan untuk menyelidiki serta menguraikan fenomena dalam mengembangkan atau memperbarui teori yang ada, dan (4) adanya sifat alami dari fenomena yang diteliti yang tidak memungkinkan untuk diukur secara kuantitatif.

3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian



Gambar 3.1.1.1 Alur Model Analisis Data Kualitatif
Sumber: Miles dan Huberman (1992, 22)

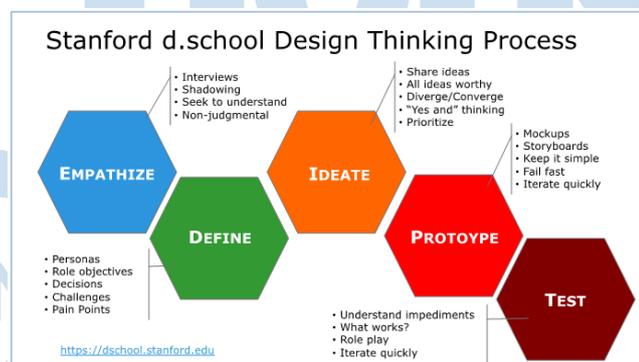
Pada penelitian ini, digunakan metode penelitian kombinasi concurrent embedded, khususnya model kualitatif sebagai metode primer. Metode ini dipilih karena selaras dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, selain itu karakteristik permasalahan juga lebih menekankan pada kebutuhan akan data kualitatif dalam merumuskan solusi desain. Data kualitatif dianggap lebih relevan karena mampu menggali informasi yang bersifat personal dan mendalam dari target sasaran. Namun walaupun begitu, data kuantitatif tetap diperlukan, meskipun tidak sedalam data kualitatif karena memiliki peran penting dalam memperoleh gambaran umum serta dalam menarik kesimpulan yang bersifat konkret dan terverifikasi. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian akan dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang sesuai dengan metodologi yang telah ditetapkan.

3.2 Tahapan Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan identifikasi fokus dan perumusan masalah, di mana peneliti mengkaji inti fokus masalah untuk merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Tahap

selanjutnya adalah penyusunan kajian teori yang berfungsi sebagai landasan dan gambaran dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu, dilakukan proses pengumpulan dan analisis data kualitatif, dan kemudian diikuti dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif. Kedua jenis data tersebut kemudian dianalisis secara komprehensif untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Hasil analisis disajikan dalam bentuk data yang terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan kesimpulan dan temuan penelitian. Seluruh tahapan ini diakhiri dengan implementasi hasil penelitian melalui proses perancangan dengan metode yang telah ditentukan.

Dalam perancangan media video sebagai media pendukung, peneliti memilih metode *Design Thinking* yang dikemukakan oleh David Kelley dan Tim Brown sebagai fondasi awal proses perancangan. *Design Thinking* merupakan suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain (William Visser, 2006). Metode ini akan dipadukan dengan pendekatan *Stages of Editing Process* yang dikemukakan oleh Christopher J. Bowen, dengan tujuan memperkuat tahapan produksi dan pasca-produksi dalam proses perancangan media video tutorial. Penggabungan ini ditunjukkan agar dapat mengembangkan metode dan dapat digunakan untuk menghasilkan media video tutorial. Berdasarkan metode perancangannya, terdapat lima tahapan yang menjadi fondasinya, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.2.1 An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE
Sumber: Stanford University

3.2.1 Emphasize

Tahapan ini merupakan tahapan pertama yang berfokus pada *user-centric research*, dimana peneliti diperlukan untuk mencapai pemahaman empati dari permasalahan yang ingin diselesaikan (Interaction Design Foundation, 2025). Sehingga, tujuan utama tahapan ini adalah untuk mengenal pengguna, khususnya dalam memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan yang mereka miliki (Gamedia, 2021).

Pada tahap ini, peneliti mempelajari riset target sasaran yang telah dilakukan oleh tim peneliti dosen dalam perancangan Media Tutori (2021) mereka. Dari riset ini, ditemukan suatu permasalahan inti yang dihadapi oleh orang tua para penyandang disabilitas, yakni kesulitan mereka dalam menggunakan solusi desain berupa aplikasi gawai yang diberikan. Beberapa penyebab terbesarnya adalah faktor psikografis mereka yang cenderung kurang percaya diri dalam menggunakan barang-barang elektronik atau yang berkaitan dengan ‘teknologi’, dan preferensi mereka untuk menggunakan barang-barang secara manual. Oleh karena itu, peneliti melakukan *focus group discussions* kepada orang tua para penyandang disabilitas di UKM CIDCO di Bandung untuk mengetahui target secara lebih mendalam dan lebih relevan. Langkah ini kemudian diikuti dengan kegiatan wawancara kepada ahli bidang videografi untuk mengetahui relevansi solusi desain dan target secara empatetik.

3.2.2 Define

Tahap ini merupakan tahapan identifikasi masalah atau hambatan yang dialami oleh target dan berujung pada didapatkannya *problem statement* (Gamedia, 2021). Proses ini harus dilakukan melalui perspektif kebutuhan target, dimana akan ditemukan pertanyaan yang membantu peneliti dalam menemukan solusi (Interaction Design Foundation, 2025).

Dari data yang diperoleh pada tahap *empathize*, peneliti melakukan analisis mendalam untuk memahami karakteristik target sasaran. Analisis ini mencakup pemahaman terhadap tingkat literasi teknologi, preferensi terhadap jenis media, serta gaya visual dan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan

kenyamanan mereka. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian melanjutkan riset dengan tujuan untuk mengidentifikasi bentuk solusi desain yang paling relevan dan diharapkan oleh target sasaran, yang akhirnya mengarah pada penetapan perancangan media pembelajaran video tutorial sebagai media solusi yang dipilih.

3.2.3 Ideate

Menurut Nielsen Norman Group, ideate merupakan proses menghasilkan serangkaian gagasan berdasarkan topik tertentu, sebagai tanda adanya upaya untuk menilai atau mengevaluasinya. Oleh karena itu, di tahapan ini terdapat kebebasan untuk mengeksplorasi ide (Gamedia, 2021).

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menerapkan metode *brainstorming*, yaitu proses eksplorasi untuk menggali ide-ide awal dalam bentuk kata kunci / *keywords*, *big idea*, dan arah gaya desain. Berdasarkan hasil eksplorasi tersebut, peneliti menyusun sebuah *moodboard* sebagai dasar visual untuk mengembangkan ide dan konsep lanjutan yang muncul selama proses perancangan. Setelah ide dan konsep terpilih ditetapkan, peneliti melanjutkan dengan pendalaman melalui perancangan elemen-elemen pendukung seperti modul pembelajaran, naskah, *storyboard* video tutorial, serta aset visual yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut.

3.2.4 Prototype

Tahapan ini merupakan simulasi produk yang belum jadi dengan menggunakan sampel untuk mengevaluasi ide dan desain yang telah dirancang atau dihasilkan (Gamedia, 2021). Langkah ini bertujuan untuk menguji coba produk dan mengetahui apakah produk berhasil dalam mencapai tujuan perancangannya atau tidak.

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan proses perancangan secara menyeluruh, final, dan terperinci. Kegiatan ini mencakup penetapan akhir modul pembelajaran, penyebaran naskah final kepada narator atau pengisi suara yang telah ditentukan, perancangan aset visual yang akan digunakan dalam video, serta implementasi *storyboard* ke dalam perangkat lunak

penyuntingan video hingga menghasilkan video tutorial versi final. Setelah itu, dilakukan uji coba berkala oleh peneliti atau editor terhadap media video tutorial untuk mengidentifikasi kelancaran serta potensi kendala dalam desain yang telah disusun. Langkah ini bertujuan untuk mengantisipasi permasalahan teknis yang dapat mengganggu proses pengujian dengan target sasaran, sehingga evaluasi yang dilakukan dapat difokuskan sepenuhnya pada efektivitas dan kualitas desain media itu sendiri.

3.2.5 Test

Tahap ini merupakan tahapan dimana peneliti akan melakukan uji coba kepada pengguna untuk dapat memaksimalkan produk tersebut dari *feedback* yang didapatkan dari pengguna uji coba tersebut (Gramedia, 2021).

Sebelum desain diuji secara menyeluruh kepada para orang tua, peneliti akan melaksanakan tahap *alpha test* terlebih dahulu yang melibatkan tim peneliti dosen, tim peneliti mahasiswa, serta beberapa perwakilan dari target audiens yang dipilih. Proses ini akan dilakukan secara daring karena keterbatasan jangkauan jarak dan waktu, khususnya dari perwakilan target audiens yang dipilih. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal terhadap desain yang telah dirancang, serta untuk mengidentifikasi potensi permasalahan atau ketidaksesuaian yang mungkin muncul selama proses uji coba. Informasi awal ini penting agar para orang tua memiliki pemahaman dasar mengenai desain, sehingga dapat menghindari kebingungan atau kekacauan saat pelaksanaan *alpha test* berikutnya. Umpan balik mengenai aspek teknis dan desain akan didapatkan dari tim peneliti dosen dan mahasiswa, sedangkan masukan terkait keberhasilan serta kesesuaian implementasi desain terhadap kebutuhan target audiens akan diberikan langsung oleh para orang tua.

Setelah tahap *alpha test* berhasil dilaksanakan, peneliti bersama tim peneliti dosen dan mahasiswa melanjutkan ke tahap *beta test* yang melibatkan seluruh target audiens, yakni para orang tua secara langsung atau *onsite*. Tahapan ini bertujuan untuk menguji efektivitas implementasi serta keberhasilan pencapaian tujuan dari perancangan video tutorial secara nyata.

Dalam pelaksanaannya, peneliti akan memutar video tutorial yang telah dirancang. Setelah itu, peneliti akan menyampaikan presentasi singkat dan terstruktur mengenai hasil desain serta proses perancangannya dengan bahasa yang ringkas dan mudah dipahami. Selanjutnya, tim peneliti mahasiswa lainnya akan lanjut melakukan presentasi dan memaparkan media-media lain yang telah mereka kembangkan. Sejalan dengan tujuan *alpha test*, *beta test* ini difokuskan untuk menilai sejauh mana video yang dirancang dapat dipahami dan digunakan secara optimal oleh target sasaran, serta apakah media tersebut mampu mendukung tercapainya tujuan penggunaan video secara efektif. Apabila ditemukan kendala atau ketidaksesuaian, maka desain akan direvisi sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi. Sebaliknya, apabila media telah sesuai, maka perbaikan lanjutan akan difokuskan pada penyempurnaan berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipilih oleh penulis untuk pengumpulan data kualitatif adalah *focus group discussion* (FGD) kepada para orang tua, dan wawancara kepada ahli videografi.

3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Menurut Ali dan Yusof (2011), penelitian kualitatif menekankan pada ketidakhadiran penggunaan alat-alat statistik. Hal ini pastinya membedakan penggunaan metode kualitatif dengan metode kuantitatif yang bergantung pada penggunaan perhitungan dan prosedur analisis statistika. Khususnya karena metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih mendalam pada substansi makna yang muncul dari fenomena tersebut. Beberapa metode yang dipilih untuk mengumpulkan data kualitatif ini adalah:

3.3.1.1 Focus Group Discussion

Metode *focus group discussion* merupakan metode pengumpulan data kualitatif yang mengumpulkan anggota masyarakat dan memulai pembahasan topik tertentu dengan cara

memberikan pertanyaan terbuka untuk merangsang diskusi informal. Metode ini ditujukan agar dapat menyelidiki pandangan orang secara lebih rinci daripada survei, dan mendapatkan wawasan tentang bagaimana suatu kelompok berpikir tentang suatu masalah, khususnya yang berkaitan dengan pendapat, ide, inkonsistensi, dan variasi yang ada dalam komunitas tertentu terkait keyakinan dan pengalaman mereka (Gamedia, 2021). Metode ini secara khusus dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan relevansi solusi desain yang diberikan dengan target audiens, dan bagaimana solusi tersebut dapat dibuat sesuai dengan target tersebut.

FGD dilakukan pada 17 Maret 2025, pada pukul 13.30-15.30 WIB di Restoran Parla yang terletak di Bandung. Peserta kegiatan ini mencakup 1 orang ketua UKM CIDCO yang bernama Puspatriani Agustina, 1 dosen peneliti, yaitu Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., 7 anggota UKM CIDCO yang berupa orang tua para penyandang disabilitas, dan 3 tim peneliti mahasiswa yang mencakup penulis, Vallerie Ophelia Chavella, dan Chara Sevina Siharjo. Nama anggota-anggota ini adalah Tati Gunarti, Diah Said, Euis Rohaeti, Anna Surismi, Elni Koesnaeni, Tika Rustika, Puspatriani Agustina, dan Yanti Budiyantini. Dalam prosesnya, ketua UKM CIDCO dan dosen peneliti mengambil peran sebagai moderator dan menjelaskan secara mendasar kegiatan yang akan dilakukan dan tujuannya. Setelah itu, tim peneliti mahasiswa mulai memberikan pertanyaan yang telah disiapkan ketika dipersilahkan moderator, dan para anggota menjawab pertanyaan yang telah diberikan.



Gambar 3.3.1.1.1 Foto Kegiatan FGD Bersama UKM CIDCO

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku moderator memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan FGD, tujuan serta proses penelitian. Setelah itu, penulis memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan video tutorial, dan diakhiri dengan pertanyaan milik rekan peneliti mahasiswa lainnya. Beberapa pertanyaan yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai video tutorial adalah:

1. Apakah ibu-ibu pernah atau senang nonton video tutorial (seperti tutorial resep masakan, cara merajut, dan lain-lain)? Dan video tutorial apa yang paling sering atau disenangi untuk ditonton?
2. Dimana biasanya ibu paling sering nonton video tutorial (di youtube, tiktok, seri TV, dan lain-lain)?
3. Video tutorial milik siapa yang paling disukai untuk ditonton?

Jawaban-jawaban yang diberikan oleh para orang tua memunculkan diskusi yang konstruktif, sehingga peneliti mulai menyusun dan mencatat data yang telah diseleksi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang difokuskan dalam tahap ini berkaitan dengan perilaku dan aspek psikografis target audiens, serta kecenderungan mereka dalam mengonsumsi konten video tutorial secara general.

3.3.1.2 Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik mengumpulkan informasi atau data milik seseorang, yang bisa dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Wawancara dalam konteks penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data dan memahami fenomena yang sedang diteliti (Gramedia, 2021). Metode ini khususnya dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai solusi desain, baik mengenai proses pembuatan maupun implementasinya yang terverifikasi dan mendetail.

Oleh karena itu, peneliti memilih dosen Universitas Multimedia Nusantara yang berada pada program studi Film dan Animasi, yakni Dr. Natalia Depita, M. Sn. sebagai responden atau subjek yang diwawancarai untuk metode ini.



Gambar 3.3.1.2.1 Foto Dr. Natalia Depita, M. Sn.

Wawancara dilakukan pada pukul 09.00 - 09.30 WIB di Universitas Multimedia Nusantara pada gedung D, dengan lantai bernomor 18. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mencakup sebagai berikut:

Pertanyaan Pembuka:

1. Sebelum itu, apakah ibu sudah mengetahui mengenai penelitian ini? (Diberikan informasi mengenai penelitian secara singkat, yakni khususnya mengenai lembaga UKM CIDCO, cara

kerja UKM yang mereka miliki, dan masalah yang sedang mereka hadapi)

2. Penjelasan ini kemudian dikaitkan dengan solusi desain yang ditawarkan dan keterkaitannya responden dengan topik ini.
3. Penjelasan kemudian diakhiri dengan kata terimakasih atas kesempatan dan kesediaan responden untuk mengikuti wawancara dan data-data yang akan diberikan.

Pertanyaan Inti:

1. Pertama-tama dari pengetahuan ibu, apakah generasi X memiliki tipe-tipe atau kecenderungan format video yang disukai? Jika iya, apa karakteristik video tersebut?
2. Apakah ada spesifikasi tertentu yang perlu diperhatikan agar video disenangi atau akan diikuti sampai akhir oleh generasi X?
3. Apakah ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan suatu video tutorial, seperti dalam perekaman video, proses pengeditan, alat-alat yang harus ada dan digunakan, dan lain-lain?

Pertanyaan Penutup:

1. Untuk itu, apakah ada tips, masukan, atau saran dari ibu dalam proses perancangan atau pembuatan video tutorial ini?
2. Apakah ada tambahan pesan yang ingin ibu berikan?

Dari jawaban-jawaban yang telah diberikan, peneliti mendapatkan data-data informasi yang dibutuhkan. Khususnya yang berkaitan dengan proses dan teknik perancangan video tutorial, kecenderungan orang tua dalam mengkonsumsi konten

video tutorial secara teknis, dan masukan, saran, dan tips perancangan video tutorial.

3.3.2 Pengumpulan Data Kuantitatif

Mengutip buku Metodologi Penelitian Pendidikan oleh Iwan Hermawan, pengamatan pada penelitian kuantitatif mencakup hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian, fenomena, dan korelasi di antara keduanya. Metode penelitian ini disebut kuantitatif karena data-data yang digunakan berupa angka dan menggunakan statistik. Umumnya, bagian kesimpulan penelitian kuantitatif disertai tabel, grafik, dan sebagainya. Oleh karena itu, metode ini dipilih untuk mendapatkan data pasti untuk melihat relevansi, kredibilitas, dan mendukung solusi desain yang akan dibuat.

3.3.1.3 Participant Observation

Kata 'observasi' berasal dari bahasa Latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Pada umumnya, observasi diasosiasikan dengan proses dimana suatu objek/subjek dimelihat, dimenamati, dan ditinjau dengan seksama (Ni'matuzahroh dan Prasetyaningrum, 2018). Sehingga mereka menyimpulkan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati perilaku seseorang atau sesuatu dalam situasi tertentu, kemudian mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memberikan makna pada peristiwa yang diamati tersebut. Sementara itu, *participant observation* atau observasi partisipan merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara peneliti secara langsung melibatkan diri dalam dunia sosial yang diteliti, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat yang diamati, dan mencatat pengamatan mereka secara sistematis (Angrosino, 2007).

Meskipun metode ini umumnya digunakan untuk memperoleh data kualitatif, proses analisis dan pengukuran data yang dikumpulkan akan dilakukan secara kuantitatif. Oleh karena itu, metode ini dapat dikategorikan sebagai bagian dari pendekatan pengumpulan data kuantitatif. Proses pengumpulan data akan

menggunakan ide “*Quantitising*” milik Sandelowski (2009) dalam jurnalnya yang berjudul ‘*On Quantitizing*’ untuk proses kuantifikasi data kualitatif data yang akan ditemukan. Kuantifikasi mengacu pada proses pemberian nilai numerik (nominal atau ordinal) pada data yang dianggap bukan numerik. Data non-numerik ini merujuk pada segmen teks dalam bentuk transkrip tertulis atau catatan lapangan yang dihasilkan dari wawancara atau observasi partisipan yang dibentuk untuk mengakomodasi analisis yang direncanakan (Emerson, Fretz, & Shaw, 1995; Poland, 2002).

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan *beta test* di ATC Widyatama Bandung pada hari Jumat, 23 Mei 2025 jam 13:00. Sehingga, metode ini akan dilakukan setelah keseluruhan hasil desain berhasil dirancang. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang akan mengukur tingkat keberhasilan desain, dengan cara menggunakan variabel pengukur untuk mendapatkan data kuantitatif yang dibutuhkan. Terdapat 4 variabel yang menjadi pedoman utama dan tolak ukur indikasi keberhasilan solusi desain. Variabel ini mencakup pendataan ekspresi atau raut wajah dan tindakan yang muncul pada bagian-bagian video tertentu, dengan daftar indikasi sebagai berikut:

1. *Smiling* / tersenyum akan menjadi indikasi bahwa para orang tua menyenangi bagian-bagian tertentu pada video, yang juga akan menjadi indikasi keberhasilan perancangan video tutorial.
2. Beberapa indikasi fokus yang memperlihatkan imersifitas peserta dalam menonton video tutorial, yaitu anggukan kepala, pupil mata mengikuti setiap pergerakan kursor, gerak badan yang mengikuti instruksi video, kurangnya tindakan yang mengindikasikan distraksi seperti memainkan

barang-barang tertentu atau berbicara dengan peserta / anggota lainnya.

3. Muka bingung dengan alis mengkerut menjadi indikasi kegagalan.
4. Respon dan komentar yang diberikan secara langsung, yaitu pemberian masukan secara langsung menjadi indikasi keberhasilan desain namun memiliki bagian yang dapat diperbaiki.



Gambar 3.3.1.3.1 Foto *Participant Observation* Kepada UKM CIDCO

Dalam prosesnya, peserta kegiatan ini akan mencakup 1 dosen pembimbing dan 3 anggota tim peneliti mahasiswa sebagai moderator dan presentator materi, dan seorang ketua UKM CIDCO, bersama dengan 8 orang ibu-ibu orang tua para penyandang disabilitas yang akan menjadi subjek observasi. Pada kegiatannya, peneliti akan menayangkan video tutorial yang telah dirancang dengan menggunakan salah satu proyektor di kelas milik ATC Widyatama, kemudian tim peneliti mahasiswa lainnya akan memberikan asistensi dalam mengobservasi dan mencatat tindakan atau perilaku yang muncul ketika menonton penayangan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4 Analisis Data

Dari pelaksanaan metode penelitian FGD yang dilakukan dengan UKM CIDCO, wawancara bersama ahli videografi, yakni Dr. Natalia Depita, M. Sn., dan observasi partisipan kepada UKM CIDCO ditemukan hasil data dan analisa sebagai berikut:

3.4.1 Analisis Data Focus Group Discussion

Dari kegiatan diskusi berkelompok yang dilakukan dengan para orang tua dari para penyandang disabilitas di UKM CIDCO, ditemukan bahwa para orang tua memiliki kesulitan khusus pada tahapan perancangan aset visual, khususnya proses digitalisasi aset manual. Hal ini meliputi proses penentuan karya kreatif milik anak mereka yang dianggap ‘cukup’ atau ‘bagus’, proses perubahan karya kreatif menjadi aset digital, hingga proses penentuan warna melalui *software* desain, penentuan ukuran yang pas, *layouting* aset visual, hingga mockup desain.

Oleh karena itu, mereka membutuhkan media-media yang dapat memberikan bantuan, baik secara teknis, maupun secara praktis dalam mendorong dan membimbing mereka selama proses produksi. Berdasarkan jawaban-jawaban yang telah diberikan peserta, dibutuhkan media yang dapat mengajarkan secara spesifik cara mengubah karya kreatif anak mereka menjadi aset digital, membimbing secara *step-by-step* jalannya proses digitalisasi aset visual untuk memaksimalkan esensi estetika aset, dan memberikan *guide* atau panduan dalam menentukan ukuran dan *layouting* yang pas, agar ketika diproduksi aset digital dapat terimplementasikan dengan baik pada produk.

Dalam data mengenai solusi desain yang ditawarkan oleh peneliti, ditemukan bahwa para orang tua memiliki kesenangan untuk mengonsumsi konten dalam bentuk video tutorial. Khususnya video tutorial untuk memasak yang berada di *platform* Youtube atau Tiktok, tanpa kriteria atau ketentuan spesifikasi video secara khusus. Video tutorial yang dipilih biasa terletak di paling atas tampilan, atau video lainnya secara acak, dengan preferensi video yang lengkap dan memberikan informasi yang dibutuhkan tanpa gangguan-

gangguan atau interupsi tertentu, seperti adanya iklan. Jenis atau preferensi gaya video yang dimiliki oleh para orang tua adalah memberikan proses dengan informasi dalam bentuk teks sebagai keterangan agar dapat dengan nyaman disimpan melalui penangkapan layar. Terdapat editan-editan yang diperlukan, seperti potongan-potongan untuk mempercepat proses yang tidak penting, namun tidak perlu yang terlalu banyak karena dapat menyebabkan kebingungan. Mereka juga menambahkan bahwa penggunaan audio juga penting dalam video.

3.4.2 Analisis Data Wawancara

Dari kegiatan wawancara yang dilakukan bersama ahli videografi, yaitu Dr. Natalia Depita, M. Sn., selaku dosen Film dan Animasi Universitas Multimedia Nusantara, peneliti menemukan informasi-informasi dan data yang diperlukan, khususnya dalam mendorong keberhasilan proses perancangan video tutorial yang akan dilakukan. Sebelum wawancara dimulai, peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan awal yang berkaitan dengan keberadaan UKM CIDCO dan latar belakang penelitian yang sedang dilakukan. Dari pertanyaan ini, ditemukan bahwa narasumber belum atau kurang mengetahui mengenai kedua hal ini, oleh karena itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu untuk dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Kemudian, pertanyaan dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan inti yang bersifat langsung untuk mengetahui secara pasti mengenai video tutorial menurut ahli.

Ditemukan bahwa generasi X akan dapat lebih mudah mempelajari melalui media 'e-learning' karena generasi ini memiliki fleksibilitas dan kemandirian untuk belajar sendiri, dengan akses yang dibuat lebih mudah yaitu melalui media video yang terbukti telah lebih efektif dalam mempelajari suatu informasi / pembelajaran. Namun dalam perancangan media ini, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Beberapa di antara itu adalah durasi yang tidak boleh terlalu panjang, dengan maksimal 7 hingga 8 menit, bentuk atau form dengan teks yang jelas, dengan penambahan motion graphic yang minim atau sedikit. Setelah itu,

peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembuatan suatu video tutorial, diperlukan sebuah modul yang akan menjadi step-by-step langkah tutorial untuk mengetahui apakah pengetahuan / informasi yang akan diberikan cukup dirangkum atau dibuat dalam satu video, atau harus lebih. Sehingga sebelum masuk pada proses perancangan, harus dilakukan analisis materi terlebih dahulu, dan kemudian dibuat menjadi sebuah formula pembelajaran dengan durasi-durasi waktu yang diperlukan. Kemudian dalam proses perancangan video untuk generasi X, diperlukan alat-alat berupa kamera yang dapat memberikan kualitas yang ‘cukup jelas’ dan ‘dapat memberikan detail-detail highlight pembelajaran’, dan secara khusus perlu diberikan perhatian lebih kepada audio.

Pada pertanyaan terakhir, peneliti mendapatkan informasi khususnya yang berkaitan dengan masukan, saran, dan tambahan pesan yang bisa atau ingin diberikan oleh narasumber kepada peneliti / penelitian. Masukan yang pertama adalah highlight untuk penulis agar dapat memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai target sasaran yang ingin dicapai dan karakteristik yang mereka miliki, untuk pembelajaran dalam lingkup e-learning, durasi tidak melebihi 10 menit, penggunaan tekstual sebagai bentuk instruction atau panduannya, dan educational plan. Pada saat shooting atau perekaman video, terdapat penekanan bahwa audio harus terdengar jelas, eyeline yang diberikan pembicara harus nampak cukup jelas ke arah kamera.

3.4.3 Analisa *Participant Observation*

Dari kegiatan observasi partisipan yang dilakukan kepada para orang tua dari para penyandang disabilitas di UKM CIDCO pada *beta test*, ditemukan bahwa lebih dari 80% peserta menunjukkan kepuasan mereka terhadap desain, alur video, dan durasi yang digunakan pada video tutorial. Hal ini ditunjukkan dari observasi raut wajah dan tindakan / perilaku yang mereka lakukan, yakni tersenyum dan mengangguk. Lebih dari 75% orang tua memberikan senyuman pada bagian-bagian tertentu video, seperti ketika mendengar suara narator yang dikenal, bagian akhir

video yang mencakup kata-kata semangat dan motivasi yang diberikan oleh maskot, bintang yang didapatkan pada akhir video, salam penutup video, dan lain-lain. Sementara itu, hampir 50% memberikan anggukan dan senyuman ketika para peserta mengerti materi pembelajaran dan kata-kata motivasi yang bersifat mengingatkan ketika materi belum bisa dimengerti.

Selain itu, hampir 60% memperlihatkan antusiasme mereka dalam penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran proses digitalisasi aset manual mereka. Antusiasme ini didapatkan dari data yang dikumpulkan, yakni hampir 100% peserta ingin / melihat langsung ke layar ketika kursor pada video bergerak ke arah tertentu, dan hampir 50% diantaranya melihat ke keyboard ketika video menjelaskan *shortcut software* atau instruksi penggunaan keyboard. Dari kelompok peserta ini, hampir 30% lainnya memberikan indikasi antusiasme mendalam. Hal ini ditunjukkan ketika beberapa dari mereka menonton sambil mencoba melakukan praktik langsung. Salah satu diantaranya mencoba untuk mengikuti panduan penggunaan mouse hanya dengan menggunakan bayangan penggunaan mouse, sementara beberapa yang lainnya melakukan praktik langsung pada laptop yang mereka bawa. Namun walaupun begitu, masih terdapat hampir 20% diantaranya yang menunjukkan indikasi bosan dan tidak tertarik, yakni dengan menonton sambil bermain *handphone* / melakukan kegiatan lainnya.

Seluruh data yang telah dikumpulkan ini akan menjadi dasar dalam proses perancangan video tutorial selanjutnya. Khususnya, data ini akan menjadi fondasi untuk menyusun alur perancangan yang lebih terstruktur dan sistematis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A