



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data berupa kualitatif melalui pendekatan *Focus Group Discussion* (FGD). Menurut Pawito (2007) penelitian kualitatif berarti mengemukakan pemahaman atau gambaran suatu gejala dan realitas komunikasi dalam suatu kejadian (hlm. 35). Irwanto (2006) mendefinisikan pendekatan FGD merupakan suatu proses pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu dengan spesifik melalui diskusi kelompok (hlm. 1-2). Ningrat (2005) menambahkan jumlah ideal peserta FGD adalah 4-7 orang (hlm. 7). Peserta FGD memiliki batasan dikarenakan bila peserta terlalu sedikit, maka tidak akan mendapatkan banyak masukan dari beberapa pihak sehingga hasil diskusi tidak begitu variatif. Sedangkan bila jumlah pesertanya tergolong terlalu banyak, maka akan mengurangi kesempatan masing-masing peserta untuk memberikan sumbangan pikiran.

Penelitian kualitatif berdasarkan pendekatan FGD berguna untuk mengetahui tanggapan remaja mengenai visual *motion graphic* yang sesuai untuk video *profile* prodi arsitektur UMN. Sehingga penulis dapat mengetahui lebih detail visual *motion graphic* yang sesuai dengan keinginan target *audience*.

3.2. Desain Riset

Target *audience* yang digunakan penulis untuk meneliti laporan Tugas Akhir ini adalah remaja SMA berusia 15-18 tahun. Penulis mengajak beberapa siswa SMA di dalam sebuah grup diskusi yang penulis pilih untuk dijadikan sampel penelitian kualitatif. Penulis melakukannya dengan cara menentukan tempat pertemuan untuk melakukan diskusi, lalu penulis mempersiapkan alat rekam untuk dijadikan bukti telah melakukan riset tersebut. Selanjutnya penulis memperlihatkan tiga video *motion graphic* sebagai pandangan visual yang menarik dan interaktif untuk dijadikan referensi pembuatan video *profile* prodi arsitektur UMN. Tiga video tersebut penulis ambil melalui media Youtube. Dari video tersebut, maka penulis jadikan sebagai acuan video *profile* prodi arsitektur UMN dari segi warna, *font*, karakter dan unsur-unsur lain yang ada di dalamnya.

3.2.1. Target Audience

Penulis memilih target *audience* remaja SMA berusia 15-18 tahun berdasarkan *client brief* dikarenakan remaja berusia tersebut merupakan kriteria yang sesuai dengan penulis cari, yaitu remaja sudah memiliki pola pikir yang mampu memberikan alasan bahwa visual yang diberikan menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka, terutama remaja yang hendak masuk ke universitas yang diinginkan. Sehingga, sebelum penulis membuat *motion graphic* untuk prodi arsitektur UMN, penulis dapat memberikan visual *motion graphic* yang sesuai dengan keinginan target *audience*.

3.2.2. Penelitian Kualitatif

Sebelum penulis masuk ke tahap penelitian kualitatif, penulis terlebih dahulu melakukan riset penelitian kuantitatif, yaitu dengan menyebarkan angket berupa kuesioner. Kemudian dari hasil penelitian tersebut penulis jadikan sebagai *preliminary*, untuk acuan diskusi dalam melakukan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *focus group discussion* (FGD). Dapat disimpulkan bahwa metode FGD yang penulis gunakan adalah metode sekunder, yang pada umumnya digunakan untuk melengkapi riset bersifat kuantitatif.

Riset yang disampaikan dalam bentuk kuesioner ini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan ketertarikan remaja SMA berusia 15-18 tahun mengenai visual yang diberikan berdasarkan tiga video *motion graphic* yang penulis ambil melalui media Youtube. Kuesioner tersebut penulis buat menggunakan aplikasi Google Form yang disebarkan oleh penulis melalui media *chat*. Penulis melakukan penyebaran tersebut melalui aplikasi *chat* bernama Line, Whatsapp, dan *direct message* di dalam Instagram. Pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis sampaikan adalah remaja dengan usia 15-18 tahun, mengetahui atau tidak mengenai *motion graphic*, yang terdapat pada pertanyaan kuesioner nomor 5. Pertanyaan kuesioner selanjutnya adalah *target audience* diberikan pilihan tiga bentuk visual *motion graphic* yang menurut siswa/i SMA di Tangerang Selatan maupun luar Tangerang Selatan paling menarik, dimana pertanyaan tersebut terdapat pada nomor 6. Terakhir, remaja SMA yang telah menonton ketiga video *motion graphic* tersebut, perlu memberikan alasan yang membuat mereka dapat menyukai video tersebut, dimana pertanyaan itu terdapat pada nomor 7. Setelah

pertanyaan kuesioner tersebut dijawab dengan lengkap, maka penulis akan masuk ke tahap penelitian kualitatif yang sesuai untuk melengkapi data responden.

Setelah *preliminary* riset dari penelitian kuantitatif dilakukan, maka penulis membuat agar riset tersebut dapat dipahami lebih jelas dan data yang di kumpulkan dapat di riset secara valid. Penelitian kualitatif ini dapat dikatakan sebagai metode sekunder yang fungsinya untuk melengkapi data dari penelitian kuantitatif yang sebelumnya sudah dikumpulkan, dan dilakukan metode pendekatan berupa *focus group discussion* (FGD). Penulis merasa terbantu dari diskusi yang dilakukan, salah satunya adalah penulis menemukan alasan bahwa video yang paling banyak dipilih mengacu pada video yang terlihat *colorful*.

3.3. Client Brief

Client brief menjadi acuan penulis dalam menentukan ide video yang tepat untuk pembuatan video *profile* prodi arsitektur UMN. Di dalam *client brief*, penulis dan rekan penulis mengatakan bahwa video yang akan disampaikan adalah video dapat tersampaikan secara interaktif. Sehingga, penulis dan rekan penulis selaku konsultan mengusulkan bahwa video yang tepat untuk menyampaikan video interaktif yaitu berupa perpaduan antara video *live action* dengan visual *motion graphic*. Klien setuju bahwa ide yang digunakan adalah penggabungan antara video *live action* dan *motion graphic*, karena target *audience* yang diinginkan klien adalah remaja berusia 15-18 tahun. Harapannya, video yang dibuat dapat membantu pihak marketing UMN mempromosikan ke sekolah-sekolah dan juga *edu fair* guna menambah jumlah mahasiswa/i UMN khusus untuk program studi arsitektur UMN.

3.4. Tahapan Kerja

Tahapan kerja pertama yang penulis dan rekan penulis lakukan adalah mengatur jadwal bertemu dengan klien bersama Bpk. Hendrico Firzandy Latupeirissa, S.T., M.Ars. dan Irma Desiyana, S.Ars., M. Arch. Setelah itu penulis memberikan *form* berupa *client brief* yang akan diisi oleh klien. Melalui *client brief*, klien mengatakan bahwa video yang akan dibuat nantinya dapat terlihat interaktif. Oleh karena itu, penulis mendiskusikan SWOT bersama rekan penulis di dalam kampus UMN yang nantinya dapat menentukan konsep video *profile* yang akan dibuat. Melalui SWOT maka penulis berhasil menemukan konsep video *profile* tersebut yaitu *modern*. Penulis dan rekan penulis bertemu kembali untuk berkonsultasi dengan klien mengenai konsep video yang nanti akan dibuat. Saat melakukan pertemuan kembali, klien menyetujui konsep tersebut berupa *modern* karena dapat dilihat dari segi bangunan, alat-alat, fasilitas, dan konsep *motion graphic* di dalam video *profile* prodi arsitektur UMN.

Selanjutnya penulis dan rekan penulis terlebih dahulu memperlihatkan beberapa referensi video dari Youtube berupa video *live action* yang dipadukan dengan *motion graphic*. Setelah klien setuju dengan ide yang diberikan penulis dan rekan penulis, maka penulis masuk ke tahap penyebaran angket melalui kuesioner.

Dari sini target *audience* diberikan beberapa contoh visual *motion graphic* yang akan mereka pilih menurutnya paling menarik, karena penerapan visual *motion graphic* memiliki variasi bentuk yang cukup banyak. Penulis membatasinya dengan memberikan tiga pilihan *motion graphic* yang diambil melalui media Youtube. Dari hal tersebut, penulis menyebarkan angket berupa kuesioner yang akan dijawab oleh

beberapa siswa/i SMA berusia 15-18 tahun yang berada di Tangerang Selatan dan luar Tangerang Selatan.

Penulis pertama-tama menyebarkannya dengan datang ke sekolah-sekolah yang berada di Tangerang Selatan. Terdapat 3 sekolah yang penulis kunjungi pada saat itu, yaitu SMA Tarakanita Gading Serpong, SMA Santa Ursula BSD, dan SMA Stella Maris BSD. Pertama, yaitu SMA Tarakanita Gading Serpong. Tahap awal yang dilakukan penulis yaitu mendatangi ke bagian pengurus sekolah, untuk penulis minta bantuan dalam menyebarkan kuesioner. Beliau mengatakan agar penulis membuat surat pertanyaan yang diwakilkan oleh pihak kampus. Penulis telah membuat dan langsung memberikannya kepada bagian yang berwajib mengurus hal tersebut. Mereka mengatakan akan memberikan kabar secepatnya bila sudah di sampaikan kepada kepala sekolah. Ternyata hingga satu minggu, penulis tidak mendapatkan respon sama sekali dari pihak sekolah dan penulis sudah mendatangi sekolah tersebut sebanyak dua kali. Bagian *staff* yang berwajib mengatakan bahwa penulis tidak dapat menemui langsung kepala sekolah bila belum diberi tanggapan secara langsung oleh *staff* pengurus sekolah. Berhubungan dengan waktu yang diberikan kampus untuk melengkapi kuesioner tidak dapat berlangsung lama, maka penulis mencoba ke sekolah lain untuk dimintakan bantuan mengisi kuesioner.

Sekolah kedua yang penulis kunjungi adalah Stella Maris BSD. Sekolah tersebut langsung memberikan penolakan dengan cepat karena penulis baru bisa bertemu dengan pengurus sekolah yaitu pada tanggal 1 Desember 2017. Hal itu dapat memperlambat kinerja penulis saat mengerjakan *video motion graphic*

dengan waktu terbatas yang diberikan oleh kampus. Sehingga, tahap selanjutnya penulis mendatangi sekolah yang tidak jauh dengan Stella Maris BSD, yaitu SMA Santa Ursula BSD. Respon positif mereka berikan dan penulis sudah memberikan surat pengantar disertai *link* lengkap untuk mereka sebarkan ke siswa/i di SMA tersebut. Namun setelah penulis tunggu beberapa hari, ternyata hal tersebut sama seperti yang penulis alami saat berkunjung ke SMA Tarakanita. Yaitu surat telah diberikan, namun tidak di *approval* hingga satu minggu lamanya. Akhirnya, penulis hanya mengandalkan beberapa rekan penulis yang memiliki adik masih duduk di bangku sekolah SMA dan juga rekan penulis yang berprofesi sebagai guru. Mereka menyebarkannya secara acak, sehingga beberapa sampel ada yang diambil hingga sekolah tersebut berada di luar Tangerang Selatan. Akhirnya, penulis memutuskan hasil kuesioner ini sebagai *preliminary* tahap pengerjaan laporan Tugas Akhir. Sehingga, penulis memutuskan untuk memetakan responden tersebut dengan melakukan penelitian berupa *focus group discussion* (FGD).

Setelah pertanyaan-pertanyaan kuesioner tersebut dijawab oleh *target audience*, maka penulis mengumpulkan data-data tersebut untuk diteliti secara lebih mendetail menggunakan pendekatan kualitatif berupa *focus group discussion* (FGD). Melalui tahapan ini penulis mendapatkan banyak hal terkait solusi yang tepat untuk visual *motion graphic* yang akan dibuat oleh penulis. Dari diskusi tersebut mereka mengatakan bahwa *motion graphic* adalah media yang cukup menarik untuk dijadikan sebagai video promosi prodi arsitektur UMN. Karena bagi remaja SMA, *motion graphic* belum begitu *familiar*. Penulis dan rekan-rekan FGD menyimpulkan bahwa video A dan video B perlu digabungkan menjadi satu bagian

karena bagi mereka, visual tanpa *font* kadang membingungkan penonton yang melihat video berkonsep *motion graphic*. Oleh karena itu, penulis menggabungkan konsep dari video A yang penulis berikan dengan dipadukan visual dari bentuk dan warna yang ada di dalam video B.

Dari hasil diskusi melalui metode FGD, dapat dilihat bahwa *motion graphic* masih menjadi daya tarik tersendiri khususnya bagi remaja SMA berusia 15-18 tahun. Maka setelah tahap penelitian kualitatif dilakukan, penulis masuk ke tahap pengerjaan *motion graphic*. Namun sebelumnya, penulis terlebih dahulu membuat *mood board* yang lalu ditujukan kepada rekan penulis dan klien. Awalnya *mood board* belum disetujui oleh rekan penulis karena bentuknya yang masih kurang diminati menurutnya. Lalu rekan penulis membantu memberikan contoh referensi video *motion graphic* yang menarik untuk dijadikan referensi penulis. Penulis setuju dengan contoh video tersebut dan penulis menggabungkannya dengan hasil kuesioner yang jadikan sebagai acuan visual *motion graphic*. Lalu *mood board* tidak penulis berikan kepada klien, namun penulis membuatnya sudah dalam bentuk video, agar lebih mudah bagi klien untuk melakukan revisi. Hal tersebut juga menjadi lebih efisien karena tidak perlu bolak-balik saat klien meminta revisi. Revisi dilakukan sebanyak dua kali dan setelah itu klien setuju dengan visual *motion graphic* tersebut. Selanjutnya, penulis masuk ke tahap akhir yaitu merapikan kembali *motion graphic* yang pada awalnya telah dibuat dengan menggunakan aplikasi di dalam komputer bernama Adobe After Effect dan Adobe Illustrator, hingga di terima oleh klien.

3.4.1. Penyusunan Pertanyaan

Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner adalah mengenai *profile* personal responden remaja. Pertanyaan tersebut mencakup penerapan visual *motion graphic* yang akan dijadikan acuan penulis membuat *motion graphic*. Visual tersebut penulis ambil melalui media sosial bernama Youtube. Begitu juga kuesioner tersebut nantinya hanya akan menjadi *preliminary* atau rencana awal bukti pengumpulan data, yang selanjutnya diteliti lebih dalam melalui metode *focus group discussion* (FGD). Pertanyaan-pertanyaan kuesioner tersebut yaitu sebagai berikut:

KUESIONER:

1. Jenis Kelamin:

- a. Laki – laki b. Perempuan

2. Asal Sekolah:

.....

3. Umur:

- a. 15 c. 17
b. 16 d. 18

4 Asal/Domisili:

- a. Tangerang Selatan
b. (luar Tangerang Selatan).....

5. Apakah anda mengetahui motion graphic?

- a. Ya b. Tidak

6. Dari ketiga pilihan tersebut, mana menurut anda yang paling menarik?



7. Kenapa anda suka? Jelaskan.

.....

3.5. Peralatan

Peralatan yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah laptop, PC, kertas coret-coret dan alat rekam. Pertama, laptop digunakan untuk menunjukkan tiga video *motion graphic* saat melakukan FGD, dan mendiskusikan SWOT serta proses *burn* CD untuk hasil akhir pengumpulan karya Tugas Akhir. Kedua, penulis menggunakan PC untuk membuat *motion graphic*, kuesioner, dan penyusunan laporan Tugas Akhir. Ketiga, kertas coret-coret yang digunakan oleh penulis berguna untuk membuat *mood board*. Terakhir, alat rekam dijadikan sebagai bukti bahwa penulis telah melakukan penelitian kualitatif dengan metode FGD.

3.6. Temuan

Berdasarkan survei yang telah terlaksana, maka klasifikasi data responden beserta responnya dapat dilihat dalam keterangan berikut ini:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Laki-Laki	31
Perempuan	41

2. Asal sekolah

Nama Sekolah	Jumlah Responden
Anderson School	8
Anglo	4
Binus	1
BPK Penabur	5
Penabur Gading Serpong	1
Pahoa	15
Permai	1
Saint John	1
SMA Santa Laurensia	1
SMA Dian Harapan	1
SMA Bruderan	1
SMAN 17	3
SMA Stella Marris BSD	10
SMA Strada Santo Thomas Aquino	3

SMA Tarakanita	3
SMAN 1	1
SMK Bethel	1
SMK Mitra Industri mm2100	1
SMA Tunas Bangsa	1
SMA Tunas Mulia	1
SMA Xaverius Pahoman	2

3. Umur

Umur	Jumlah Responden
15 tahun	32
16 tahun	19
17 tahun	11
18 tahun	10

4. Asal/domisili

Asal/Domisili	Jumlah Responden
Tangerang Selatan	39
Luar Tangerang Selatan	33

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Mengetahui *motion graphic*

Ya	33
Tidak	39

6. Tiga pilihan *motion graphic*

Keterangan	Jumlah Responden
A	44
B	14
C	14

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA