

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Rancangan Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dan dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Akan didaparkannya sebuah data berupa wawancara dan observasi yang akan diolah untuk memvisualisasikan tentang hasil dari perancangan *Motion Graphic* di Maximum Ultimate Organizer. Pendekatan ini digunakan dengan tujuan penelitian yaitu untuk merancang *Motion Graphic* sebagai media promosi di Maximum Ultimate Organizer.

Menurut Sugiyono (2008) menjelaskan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian dengan dilandasi filsafat *post positivisme*, guna supaya meneliti dalam kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan cara *purposive* dan *snowball*, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasilnya kualitatif lebih menekankan arti dari pada generalisasi.

### **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini yaitu orang-orang yang diwawancarai tentang *Motion Graphic*, dalam penelitian ini partisipannya yaitu *creative division* di Maximum Ultimate Organizer.

Merujuk Patton (1990) terdapat 2 kriteria pokok yang digunakan untuk memilih subyek tneliti/partisipan itu. Pertama. “kaya dengan informasi” sehingga ia akan memberikan pemahaman yang terpercaya atas sesuatu peristiwa atau gejala

sosial yang menjadi pempunan penelitian. Kedua, “terjangkau” dalam arti dapat mudah ditemukan dan bersedia membagikan informasi dengan peneliti.

Maka dari itu penulis memilih *creative division* sebagai *key informan* karena divisi ini lah yang menampung dan merealisasikan keinginan *client* untuk membuat sebuah media promosi.

Di bawah ini merupakan profil perusahaan yang dijadikan tempat penelitian :

**GAMBAR 2**  
**Logo Maximum Ultimate Organizer**



Nama Perusahaan : PT. Maha Kreasi Indonesia  
Alamat : Jl. Kembar VIII No.44, Cigereleng, Kec. Regol,  
Kota Bandung, Jawa Barat 40253  
Telepon : 022 421 3113

**C. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menurut Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin (2011) adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang penulis gunakan:

a. Wawancara

Wawancara menurut Esterberg dalam sugiyono (2013) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Pada penelitian ini penulis mewawancarai 3 narasumber yaitu Creative *Marketing* Maximum Ultimate Organizer, *Motion Graphic* Expert dan Pengguna Jasa *Motion Graphic* Maximum Ultimate Organizer.

Wawancara yang dilakukan mengacu kepada pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di pedoman wawancara.

b. Observasi

Widyoko (2014) mengatakan observasi yaitu “pengamatan dan pencatatan dengan cara prosesatis dengan unsur-unsurnya yang terlihat dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Menurut Sugiyono (2013) “observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tertata dari berbagai proses biologis dan psikologis”.

Berdasarkan teori di atas dapat dimengerti bahwa tujuan menggunakan cara observasi sebagai teknik penelitian diantaranya adalah untuk mengetahui perancangan *Motion Graphic* di perusahaan tersebut.

Penulis telah melakukan observasi selama 6 bulan pada saat Job Training di Maximum Ultimate Organizer.

### c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, buku, catatan dan laporan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan. (Nazir 2013).

Penulis menggunakan teknik ini untuk menemukan data secara teoritis yang dapat digunakan untuk mengolah data dan menarik kesimpulan.

## **D. Teknik Berkarya**

Dalam berkarya digunakan teknik output video. Untuk menghasilkan video *Motion Graphic* yang baik perlu menggunakan aset atau gambar-gambar yang berukuran besar dan kekuatan warna yang baik. Kemudian kumpulan *Motion Graphic* dirangkai sesuai dengan storyboard sehingga membentuk sebuah video iklan.

Hasil video akan disimpan dengan format MP4 adar iklan video yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus untuk selanjutnya di upload ke platform Youtube

### A. Alat

Proses pengerjaan media promosi *Motion Graphic* Maximum Ultimate Organizer memerlukan peralatan yang secara efektif dan efisien dapat membantu menciptakan media promosi yang telah dirancang. Dalam perancangan desain karya ini, penulisan menggunakan dua media yaitu perangkat keras atau yang sering disebut hardware dan juga perangkat lunak atau yang sering disebut software.

Perangkat keras atau hardware merupakan komponen pada komputer yang mempunyai atau berwujud/bentuk fisik. Hardware juga mempunyai fungsi yang

beragam sehingga mampu mendukung berjalannya sebuah sistem komputer agar sesuai seperti semestinya. Perangkat keras (hardware) yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan rancangan desain *Motion Graphic* antara lain sebagai berikut.

Alat- alat yang digunakan dalam proses pembuatan *Motion Graphic* ini yaitu :

a. Laptop

Lenovo Legion Y520, Intel® Core™ i7 7700HQ CPU @ 2.80GHZ, Windows 10 Home edition, 15.6" FHD (1920 x 1080) 16:9; IPS; Anti-Glare, NVIDIA Geforce GTX 1050Ti, with 4 GB GDDR4 VRAM, 1 TB HDD Samsung + 250 GB SSD.

b. *Mouse dan Keyboard*

Mouse dan keyboard yang digunakan adalah merek Logitech wireless, dipakai untuk mengetik dan me-layout desain.

c. Hardisk

Hardisk yang digunakan dalam perancangan desain multimedia adalah Samsung 1 TB, berfungsi untuk menyimpan data.

d. Printer

Printer yang digunnnakan bermerek Epson L-300, berfungsi mencetak hasil desain sementara dalam setiap tahapan perancangan.

Bahan yang digunakan dalam proses perancangan aset dan tampilan visual dari *Motion Graphic*, adalah:

a. Kertas

Digunakan dalam membuat rancangan aset *Motion Graphic* sebelum dipindahkan ke gambar *Digital*.

b. Pensil

Digunakan sebagai alat untuk membuat rancangan storyboard *Motion Graphic* secara manual.

c. Pena (pen)

Digunakan sebagai alat untuk memperjelas sketsa yang dibuat menggunakan pensil.

Perangkat lunak (software) adalah perangkat yang terdiri dari intruksiintruksi atau program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai apa yang dikehendaki oleh pengguna. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan media promosi *Motion Graphic* adalah sistem operasi Windows 10 Home 64-bit.

**E. Jadwal Penelitian**

**TABEL 1**  
**JADWAL PENELITIAN**

No	Kegiatan	Ags	Sep	Okt	Nov
1	Pengumpulan Data				
2	Pengolahan Data				
3	Penyusunan Proyek Akhir				
4	Pengumpulan Proyek Akhir				
5	Sidang Proyek Akhir				
6	Perbaikan Hasil Sidang Proyek Akhir				