

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah kerangka rencana menyeluruh yang membimbing jalannya suatu penelitian dari tahap awal hingga akhir. Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, dimulai dari pembuatan hipotesis yang menjadi dasar penelitian, hingga pelaksanaan tindakan operasional yang terinci untuk menguji hipotesis tersebut (Irwanto,2022). Selain itu, rancangan penelitian mencakup perencanaan metode pengumpulan data, analisis yang akan digunakan, serta interpretasi hasil akhir. Setiap langkah diarahkan untuk memastikan kualitas dan ketepatan penelitian. Pada tahap akhir, data yang terkumpul akan dianalisis secara cermat, hasilnya disimpulkan, dan rekomendasi atau saran yang didasarkan pada temuan penelitian diberikan. Dengan demikian, rancangan penelitian menjadi landasan yang kokoh untuk menjalankan penelitian secara sistematis dan menyajikan kontribusi ilmiah yang berarti.

3.2 Lokasi Penelitian

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini dilakukan di Kampung Ilmu Purwakarta dengan menjelaskan proses budidaya maggot di daerah tersebut. Dengan harapan bisa mendapatkan informasi lebih dalam mengenai proses budidaya maggot.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses sistematis dan strategis untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan penelitian. Ini melibatkan pemilihan metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian Anda dan memastikan keandalan data. teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:

a. Observasi

Penulis berencana untuk memahami perkembangan budidaya maggot melalui observasi komprehensif. Pendekatan mencakup analisis forum kepada pertain budidaya maggot. Metode ini diharapkan memberikan

gambaran lengkap dan akurat tentang budidaya maggot terhadap masyarakat yang ada di Purwakarta.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan di daerah Purwakarta untuk mencari data dalam mencari data bagaimana proses budidaya maggot dan cara menangani masalah dalam budidaya maggot itu sendiri, serta manfaat dalam budidaya maggot. Dalam wawancara ini diharapkan bisa menjadi data yang penting untuk dituang dalam media visual melalui *motion graphic*.

3.4 Teknik Analisa Data

Penelitian ini dapat dimulai dengan mengamati dan melakukan wawancara terhadap petani budidaya maggot untuk memahami proses budidaya maggot dan manfaat untuk budidaya maggot itu sendiri, lalu membuat kuesioner secara umum untuk memahami opini masyarakat umum terhadap budidaya maggot, sebuah kuesioner akan disusun untuk mengumpulkan pandangan, preferensi, dan persepsi mereka terhadap dua topik tersebut.

3.4.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

1. Segmentasi

Segmentasi pasar untuk “Perancangan *Motion Graphic* Proses Budidaya Maggot di Kampung Ilmu” yang ditargetkan pada kalangan masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga yang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor penting dalam mengurangi sampah yang ada di rumah.

2. Targeting

Berdasarkan segmentasi di atas, target pasar *motion graphic* proses budidaya maggot untuk masyarakat dengan memberikan informasi tentang budidaya maggot yang dapat bermanfaat untuk mengurangi sampah dan juga bisa menjadi sebuah pupuk organik. Selain itu, *motion graphic* ini juga mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi masyarakat, seperti pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek budidaya maggot atau pemanfaatan budidaya maggot itu sendiri. Dengan demikian, *motion*

graphic ini diharapkan dapat memberikan edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat yang menjadi target pasar.

No	<i>Segmentasi</i>	Keterangan
1.	Jenis Kelamin	Pria dan Wanita
2.	Usia	30 – 40 Tahun
3.	Aktivitas	Masyarakat dan Ibu Rumah Tangga

Tabel 3.1 Segmentasi motion graphic budidaya maggot

3. *Positioning*

Motion graphic proses budidaya maggot yang ditujukan untuk masyarakat Purwakarta sebagai sebuah media edukasi yang tidak hanya menarik tetapi juga informatif. Perancangan *motion graphic* harus mampu menyajikan bagaimana cara mengolah budaya maggot dan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana proses. Lebih penting lagi, *motion graphic* ini harus disusun dengan bahasa visual yang sederhana dan mudah dipahami oleh masyarakat Purwakarta, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Selain itu, tujuan *motion graphic* ini bukan hanya memberi tahu proses budidaya nya saja, tetapi juga memberikan dampak positif dalam melakukan proses budidaya maggot yaitu dapat mengurangi sampah dan juga dapat digunakan sebagai pupuk organik untuk masyarakat Purwakarta. Diharapkan *motion graphic* ini dapat menambah wawasan masyarakat Purwakarta tentang konteks proses budidaya maggot dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, *motion graphic* diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pemahaman masyarakat terhadap budidaya maggot.

3.4.2 Strategi 5W+1H

- *Who* (Siapa)

Motion graphic ini disiapkan khusus untuk masyarakat khususnya Ibu rumah tangga yang tertarik memperdalam pengetahuan mereka dalam

bidang budidaya perikanan, dengan fokus pada konteks di Kampung Ilmu. Dalam *motion graphic* ini, para masyarakat dengan target audience 30 – 40 tahun yang akan diperkenalkan dengan berbagai aspek penting dalam budidaya maggot yang relevan di wilayah Purwakarta.

- **What (Apa)**

Motion graphic ini memberikan sebuah edukasi mengenai maggot sebagai solusi untuk mendaur ulang sampah organik. Dengan memanfaatkan larva dari serangga ini, maggot tersebut tidak hanya mengurangi jumlah sampah organik yang terbuang sia-sia, tetapi juga menciptakan sumber daya baru yang bernilai ekonomi. Melalui *motion graphic* ini, masyarakat mengetahui proses daur ulang sampah organik dengan maggot menjadi pakan ternak yang kaya nutrisi. Selain itu, budidaya maggot juga dianggap sebagai langkah ramah lingkungan karena mengurangi pencemaran lingkungan akibat pembuangan sampah organik yang tidak terkelola. Dengan adanya program ini, Kampung Ilmu Purwakarta tidak hanya menjadikan lingkungannya lebih bersih dan sehat, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pembangunan ekonomi lokal.

- **Where (Dimana)**

Motion graphic ini merupakan sebuah perjalanan visual yang memperlihatkan berbagai lokasi menarik di Kampung Ilmu, mulai dari pengembang biakan maggot dari larva hingga maggot menjadi pupuk organik. Dengan visual yang menarik, penonton diajak untuk menyaksikan kehidupan sehari-hari para petani maggot di sekitar daerah tersebut. Dari kesibukan para petani di kolam ikan, hingga keriuhan pasar ikan yang menjadi pusat aktivitas ekonomi lokal, setiap adegan memberikan gambaran yang berwarna tentang kehidupan masyarakat pesisir di Purwakarta. Tidak hanya itu, video juga menampilkan kantor dinas perikanan sebagai pusat informasi dan koordinasi bagi para pelaku industri perikanan di daerah tersebut. Dengan menggabungkan potongan-potongan yang menarik dari setiap lokasi, video ini memberikan pandangan yang

komprehensif tentang kehidupan sehari-hari dan dinamika industri perikanan di Purwakarta.

- **When (Kapan)**

Motion graphic ini diproduksi tahun 2024

- **Why (Kenapa)**

Motion graphic ini dibuat untuk edukasi kepada masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga dengan tujuan utama bahwa sampah yang dihasilkan oleh Ibu rumah tangga dapat menjadi makanan maggot yang dapat mengurangi jumlah sampah organik yang dihasilkan di rumah tepatnya Kampung Ilmu. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *Youtube*, *Tiktok*, dan *Instagram* *motion graphic* bisa ditonton dengan mudah.

- **How (Bagaimana)**

Motion graphic ini akan dibuat dengan menggunakan software *adobe premier* dan *adobe after effect*.

3.4.3 Analisa Pesaing

Dalam perancangan *motion graphic* proses budidaya maggot untuk kalangan masyarakat, itu penting untuk melakukan analisa pesaing untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan produk pesaing. Dengan demikian, Anda dapat membuat *motion graphic* yang lebih menarik dan informatif, serta dapat bersaing dengan produk pesaing.

- **Analisis Video Edukasi Budidaya Maggot**

Video edukasi budidaya maggot yang tersedia di platform digital merupakan pesaing yang paling langsung. Video-video ini memiliki keunggulan dalam hal visualisasi yang menarik dan informatif. Namun, video-video ini juga memiliki kelemahan dalam hal durasi yang relatif singkat dan konten yang tidak komprehensif.



Gambar 3. 1 Video budidaya maggot sebagai mesin penghancur

(Sumber: <https://youtu.be/g6Jj5svG9fA?si=wf8Z26I-BcqsjTfE>)

- **Analisis Buku Tentang Ternak Maggot BSF**

Buku tentang maggot yang diterbitkan oleh penerbit lokal dan internasional merupakan pesaing yang tidak langsung. Buku-buku ini memiliki keunggulan dalam hal konten yang komprehensif dan akurat. Namun, buku-buku ini juga memiliki kelemahan dalam hal visualisasi yang kurang menarik dan tidak interaktif.

3.4.4 Analisa SWOT

Dalam merancang *motion graphic* proses budidaya maggot untuk kalangan masyarakat, analisis pesaing menjadi langkah yang sangat penting. Dengan memahami dengan baik produk-produk sejenis yang telah ada, tim perancang dapat mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing *motion graphic* yang akan dibuat. Analisis ini memungkinkan tim untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif baru dan strategi

penyajian informasi yang lebih menarik, memastikan bahwa *motion graphic* yang dihasilkan mampu memenuhi atau bahkan melebihi ekspektasi mahasiswa. Dengan memahami tren dan preferensi yang telah ditegaskan oleh pesaing, tim perancang dapat merancang konten yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Sebagai hasilnya, *motion graphic* tidak hanya menjadi sumber informasi proses budidaya magot yang komprehensif, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang paling efektif dan menarik dalam lingkungan pendidikan siswa.

Kekuatan (Strengths)

- Meningkatkan Kesadaran Masyarakat: *Motion graphic* dapat menarik perhatian dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang budidaya maggot.
- Informasi yang Mudah Dimengerti: *Motion graphic* dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti dan menarik.
- Meningkatkan Minat Budidaya Maggot: *Motion graphic* dapat menginspirasi dan mendorong masyarakat untuk mencoba budidaya maggot.
- Media Promosi yang Efektif: *Motion graphic* dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif untuk budidaya maggot.
- Meningkatkan Nilai Jual Maggot: *Motion graphic* dapat meningkatkan nilai jual maggot dengan menunjukkan manfaatnya bagi lingkungan dan ekonomi.

Kelemahan (Weaknesses)

- Biaya Produksi Tinggi: Biaya produksi *motion graphic* bisa tinggi, terutama untuk animasi yang kompleks.
- Membutuhkan Keahlian Teknis: Membutuhkan keahlian teknis untuk membuat *motion graphic* yang berkualitas.
- Kurang Efektif untuk Target Audiens Tertentu: *Motion graphic* mungkin tidak efektif untuk target audiens tertentu, seperti orang tua atau orang yang tidak terbiasa dengan teknologi.
- Potensi Kesalahpahaman: *Motion graphic* yang tidak dirancang dengan baik dapat menyebabkan kesalahpahaman tentang budidaya maggot.

Peluang (Opportunities)

- Peningkatan Penggunaan Internet: Peningkatan penggunaan internet membuka peluang untuk menjangkau lebih banyak audiens dengan *motion graphic*.
- Perkembangan Teknologi: Perkembangan teknologi animasi dan video editing membuat *motion graphic* lebih mudah dan murah untuk diproduksi.
- Meningkatnya Kepedulian terhadap Lingkungan: Meningkatnya kepedulian terhadap lingkungan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap budidaya maggot.
- Dukungan Pemerintah: Dukungan pemerintah terhadap budidaya maggot dapat membuka peluang untuk kerjasama dan pendanaan.

Ancaman (Threats)

- Persaingan dari Media Lain: Persaingan dari media lain, seperti video edukasi dan infografis, dapat membuat *motion graphic* kurang menarik bagi audiens.
- Ketersediaan Konten yang Berkualitas: Ketersediaan konten *motion graphic* tentang budidaya maggot yang berkualitas masih terbatas.
- Kesalahpahaman tentang Magot: Kesalahpahaman tentang maggot dapat menghambat perkembangan budidaya maggot.