

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Ilmu Multimedia memiliki cakupan yang sangat luas, oleh sebab itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, sehingga dapat menjadi dasar dan sumber dalam penyusunan laporan.

Beberapa teknik pengambilan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah :

##### **1. Observasi**

Metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam waktu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal yang diamati.

##### **2. Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

### 3. Wawancara

Metode wawancara dilakukan penulis guna mencari informasi yang diperlukan mengenai pembuatan motion grafis dan juga dunia jurnalis. Adapun narasumber yang telah diwawancarai yaitu:

1. Yurizko Septiryan sebagai editor program acara “Movie Zone” yang menjelaskan proses editing video dan menampilkan motion grafis yang telah dibuat.
2. Haristya Nugroho dan Hadi Wijaya sebagai pembuat motion grafis OBB dan promo motion grafis program acara “Movie Zone”.
3. Santika Saraswati sebagai Eksekutif Produser program acara “Movie Zone”. Dia menjelaskan mengenai program Movie Zone dan sekaligus menjadi pembimbing selama saya melakukan KP.

### 4. Metode Literatur

Dilaksanakan dengan mempelajari buku-buku yang membahas mengenai motion grafis perancangan OBB (Opening Bumper Break) dan juga bisa didapat melalui situs-situs internet yang menjadi rujukan referensi dalam perancangan motion grafis.

### 5. Perancangan

Dasar dari perancangan desain motion grafis ini adalah dimulai dari sketsa, proses digital menggunakan software untuk mengaplikasikan perancangan motion grafis.