

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Secara umum, animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi) (Utami, 2011). Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini, maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan (Luhulima, dkk, 2017). Menurut Arief Ruslan dalam bukunya yang berjudul “*Animasi - Perkembangan dan Konsepnya*” melihat dari tampilan animasi yang ada saat ini, dapat dikategorikan menjadi 6, yaitu:

1. ***Cel*** adalah animasi yang dibuat pada media cetak, khususnya pada kertas dengan penggambaran manual, atau boleh jadi dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media digital.
2. ***Flipbook*** adalah animasi yang dimainkan dengan banyak kertas dan tidak memiliki *timeline* yang pasti, karena tergantung dengan kecepatan tangan untuk membalikan kertas-kertas secara menyeluruh. Sedikit perbedaan animasi *flipbook* dengan animasi *cel* yang dibuat dengan bahan dasar kertas, lalu ditempelkan dengan bermain *layer/lapisan* kertas transparan. Animasi *flipbook* lebih menekankan dengan satu lapisan saja dengan bahan kertas.
3. ***Stop-Motion*** merupakan animasi yang menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda secara *frame by frame* atau *scene per shoot*, atau satu per satu dan diambil gambarnya dengan alat perekam, dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar

menjadi seakan-akan bergerak (animasi), pergerakan animasi ini lebih disebut dengan gambar sekuen (*sequences*).

4. **Motion Graphic atau 2D** adalah animasi yang menekankan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, seperti komputer, dengan pewarnaan serta pergerakan yang digital. Tampilan yang diberikan menekankan ketegasan dari garis, pergerakan, pewarnaan, dan gestur serta aksi-aksi yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.
5. **Animasi 3D** pada dasarnya memiliki kekuatan perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai dengan kebutuhan animasinya, sehingga tidak sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realita, seperti penggunaan peran asli digabungkan dengan fiktif yang dibuat dari 3D subjek.
6. **Multidemensi** atau lebih dapat dipahami dengan sebutan penggabungan antara berbagai tipe animasi. Penggabungan animasi ini bisa antara tipe animasi 2D dengan animasi 3D, atau dengan animasi *Cel* dengan animasi *flipbook*, atau dengan *video live shoot*, dan lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa, "Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail, dan dapat membantu pelajaran yang sifatnya sulit." (Apriansyah, dkk, 2020).

2.2 *Motion Graphic*

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. (Sukarno dan Pindi, 2015).

Media yang dimasukkan dalam *motion graphic* berupa *still image* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor, dan data video

maupun audio. Dalam pengaplikasian *motion graphic*, dapat membuat sebuah komposisi yang didalamnya terdapat *timeline*, resolusi, hitungan jumlah *frame* per detik dan ukuran. Pada saat membuat komposisi, dapat memasukkan satu atau lebih media, lalu muncul di dalam komposisi *window* dan juga *timeline*. (Febriansyah dan Melwin, 2016).

Dikatakan oleh (Prastio dan Melwin, 2017), pada proses pembuatan *motion graphic* diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphic* yang efektif, yaitu:

1. ***Spatial*** merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan *frame*/bingkai, diciptakan dari gerakan fisik, atau simulasi kamera.
2. ***Temporal*** terdiri dari *time* dan *velocity* dimana *time* atau waktu menggambarkan secara numerik sebagai *frame per second* (fps). Standar *frame rate* pada film untuk komersial *motion picture* adalah 24 fps.
3. ***Live action*** memiliki beberapa faktor yang perlu diperhatikan berupa *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.
4. ***Typographic Type*** dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, *weight*, *capital* atau *lowercase*.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercatat dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses

media pembelajaran juga, pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah (Astuti, dkk, 2017).

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi (Abdullah, 2016). Media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Sutirman, 2013).

2.4 Etika Profesi

Etika merupakan suatu kumpulan asas, nilai, atau moral yang menjadi pedoman seseorang dalam berperilaku. Etika juga berkenaan dengan hal baik dan hal buruk dalam berperilaku yang di dalamnya terdapat hak memutuskan apa yang benar dan dalam suatu situasi tertentu memutuskan apa yang konsisten dengan sistem yang ada dalam individu dan organisasi. Secara umum, etika juga berlaku pada konsep etika profesional. Karena etika profesional merupakan ukuran tingkah laku yang bersumber dari etika-etika umum dan menjadi pedoman berperilaku dalam bidang profesional tertentu (Sultoni, dkk, 2018).

Dalam buku "*Etika Profesi dan Kepemimpinan*", profesi dijelaskan sebagai pekerjaan yang dilakukan dengan mengandalkan keahlian dan keterampilan yang tinggi dan dengan melibatkan komitmen pribadi (moral) yang mendalam.

Sedangkan seorang profesional adalah orang yang dalam hidupnya mempraktekkan keahlian tertentu dan terlibat dalam suatu kegiatan.

(Greenstone, 2018) pun menjelaskan, bahwa etika profesional seseorang ditunjukkan dengan:

1. Kesadaran seseorang akan aturan yang berlaku dari nilai-nilai yang disepakati.
2. Kesiapan seseorang untuk melakukan dialog dengan berbagai entitas yang ada dalam organisasi.
3. Etika menjadi bahan pertimbangan dalam berinteraksi antara pimpinan dan sesama anggota organisasi.

2.5 Etika Sikap dan Pergaulan

Salah satu bagian dari etika profesi adalah etika dalam sikap dan pergaulan. Etika dan sikap pergaulan adalah pedoman dalam membina kepribadian dan mental seseorang dalam bergaul sehari-hari. Etika dalam hal ini adalah tata cara dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang sesuai dengan tata cara yang berlaku. Pengertian ini membuat setiap orang akan membangun sistem nilai dan etik yang tidak bersifat statis melainkan selalu dinamis dengan kemungkinan berubah seiring dengan berjalannya waktu seperti yang dijelaskan dalam buku "*Etika Profesi dan Kepemimpinan*".

2.5.1 Etika Berkenalan dan Berjabat Tangan

(Intan dan Rini, 2020) menjelaskan, dalam pergaulan ada aturan-aturan yang perlu diperhatikan :

1. Berkenalan

Pada saat berkenalan, perlu dilakukan tiga hal di bawah ini :

- a) Pandangilah wajah orang yang diperkenalkan kepada kita dengan senyum. Ini merupakan pernyataan bahwa kita senang berkenalan dengan orang itu.
- b) Dengarkanlah namanya dengan baik agar kita dapat mengingat nama orang tersebut, karena biasanya orang akan senang dan merasa dekat dengan kita.
- c) Setelah berkenalan, kita berjabat tangan dan mengangguk.

2. Berjabat Tangan

Berjabat tangan biasa kita lakukan sehari-hari untuk mengungkapkan berbagai perasaan hati seperti gembira, simpatik, penyesalan, turut berduka cita, dan lain-lain. Dalam berjabat tangan, hindarilah hal-hal sebagai berikut :

- a) Tangan yang diulurkan tidak boleh dipegang erat-erat.
- b) Atau sebaliknya tangan hanya disentuh saja.
- c) Tidak boleh memegang tangan terlalu lama.

2.5.2 Etika Berbincang

Salah satu rahasia pesona seseorang adalah karena ia merupakan seseorang yang bisa diajak bicara dengan baik. Yaitu seseorang yang bisa menjadi pendengar yang baik dan mempunyai kemampuan untuk memasukkan bahan obrolan yang menarik, serta mampu mengilhami orang lain untuk mengeluarkan yang terbaik untuknya.

Ada beberapa syarat untuk berbincang-bincang, yaitu :

- a) Pembicara yang baik dapat mengajak seseorang yang pendiam dan pemalu ikut dalam percakapan yang berlangsung.
- b) Seorang pembicara yang baik selalu berhati-hati dengan ucapannya sendiri.
- c) Pembicara yang baik tahu kapan harus bicara dan kapan harus diam.
- d) Saat berbicara dengan orang lain, perhatikan wajah lawan bicara karena kita dianggap kurang sopan bila mata bukan tertuju ke lawan bicara.
- e) Sewaktu bercakap-cakap wajah kita sebaiknya tidak terlalu dekat dengan lawan bicara.

Adapun berikut ini merupakan hal-hal yang harus dihindari dalam berbincang-bincang :

- a) Membicarakan topik yang tidak dimengerti oleh lawan bicara.
- b) Rasa ingin yang berlebih tentang lawan bicara sedangkan lawan bicara kita tidak mau membicarakannya.
- c) Fokus pada pembicaraan diri sendiri.
- d) Memberikan komentar-komentar yang dapat menyinggung perasaan lawan bicara.
- e) Memotong pembicaraan lawan bicara.
- f) Menyelesaikan kalimat pembicaraan lawan bicara.
- g) Tidak mendebat atau membantah pendapat orang lain jika tidak ada dasar yang kuat.
- h) Ketika sedang berada dalam kelom

Untuk menjadi seorang teman mengobrol yang menyenangkan bagi lawan bicara, berikut ini adalah hal-hal yang perlu dilakukan :

- a) Pikirkan topik yang akan diperbincangkan.
- b) Pilihlah topik yang menarik dan berkenan di hati lawan bicara dengan cara memancing berbagai topik pembicaraan.
- c) Selingi pembicaraan dengan sedikit humor.
- d) Kepada lawan bicara yang baru sebaliknya memperkenalkan diri terlebih dahulu.
- e) Mengingat beberapa *magic words* yang perlu digunakan pada keadaan tertentu, yaitu kata silahkan, terima kasih, mohon, maaf, tidak apa-apa, dan permisi. (Intan dan Rini, 2020).

2.5.3 Etika Bertelepon dan Mengirim Pesan

Menurut buku "*Etika Profesi dan Kepemimpinan*" oleh (Intan dan Rini, 2020) pada waktu bertelepon, sikap hormat dan ramah sangat penting daripada ketika kontak secara langsung. Karena dalam bertelepon, kita hanya mengandalkan suara untuk menunjukkan bagaimana sikap kita. Dalam bertelepon, suara yang

memberi kesan ramah, akrab, dan sopan akan membuat lawan bicara merasa dihargai, dihormati, dan disambut dengan senang hati. Saat berbicara di telepon, hindarilah ungkapan yang menyatakan ketidakpedulian, ketidaksabaran, dan kurang memerhatikan.

Berikut ini merupakan etika yang harus dilakukan ketika sedang bicara dalam telepon :

- a) Bila hubungan telepon telah tersambung, sebaiknya kita langsung siap untuk bicara dan jangan sampai lawan bicara mendengar suara atau percakapan kita dengan yang lain.
- b) Ucapkanlah salam dan bila sedang melakukan telepon formal, perkenalkan lah diri terlebih dahulu.
- c) Jangan berbicara sambil menutup mulut dengan tangan.
- d) Jangan memutus hubungan telepon sebelum lawan bicara selesai dengan pembicaraannya.
- e) Tunjukkan rasa terima kasih di akhir pembicaraan.

2.5.4 Etika Memberi dan Menerima Undangan

Secara umum, undangan terbagi menjadi dua, yaitu undangan formal dan undangan informal. Media yang digunakan dalam undangan formal biasanya adalah kartu undangan, sementara untuk undangan informal, undangan bisa langsung disampaikan secara lisan maupun melalui telepon.

Undangan yang disampaikan secara lisan biasanya merupakan undangan yang bersifat kekeluargaan seperti undangan untuk makan malam, piknik, dan sebagainya. Pada undangan ini, jumlah tamu yang diundang biasanya terbatas. Sedangkan undangan yang disampaikan secara tertulis biasanya undangan yang bersifat formal, tetapi ada pula undangan informal yang bersifat kekeluargaan. Untuk acara ini biasanya dihadiri oleh jumlah tamu yang cukup besar.

1. Menanggapi Undangan

Untuk menanggapi sebuah undangan, jika undangan disampaikan secara lisan atau lewat telepon, maka kita bisa langsung memberikan konfirmasi secara langsung kepada orang yang telah mengundang. Sedangkan jika diundang melalui kartu undangan dan tidak bisa hadir, sebaiknya memberikan pemberitahuan lewat telepon dan mengemukakan alasan yang sopan. Sebab kepastian hadir atau tidak hadir sangatlah penting bagi si pengundang agar dapat mengetahui jumlah tamu yang pasti hadir untuk mengatur kursi, meja dan makanan.

2. Kartu Undangan

Kartu undangan dapat dicetak dan dapat juga ditulis dengan tangan pada kartu undangan. Kadang kali kita temui di bagian sebelah kiri bawah tulisan RSVP atau Regret's Only, yang dalam bahasa Prancis adalah *Repondez'll Vous Plast*, maksudnya para undangan diharapkan memberitahu kepada pengundang apakah dapat hadir atau tidak. Warna kartu undangan yang lazim digunakan adalah warna putih/krem. Untuk mempermudah bagi para undangan dalam mengumpulkan pesan kepada si pengundangan tentang hadir atau tidaknya pada acara tersebut, maka biasanya di sebelah kiri bawah kartu setelah tulisan RSVP dicantumkan pula nomor telepon. (Intan dan Rini, 2020).

2.5.5 Etika Bersama Seseorang Yang Lebih Tua/Dihormati

Menurut (Intan dan Rini, 2020), ketika sedang bersama seseorang yang lebih dituakan atau dihormati seperti contohnya adalah orangtua, atasan di kantor, atau dosen di kampus, ada etika yang perlu kita lakukan agar tetap menjadi sopan. Di antaranya adalah :

- a) Ketika sedang bersama seseorang yang lebih tua atau yang dihormati, sebaiknya kita berjalan mendahulukan orang itu, sementara kita mengikuti tidak jauh di belakangnya. Jika posisi kita terlalu jauh di belakang atau di

depan, maka akan sulit untuk berkomunikasi ketika sedang berjalan bersama.

- b) Saat sedang makan bersama dengan seseorang yang lebih tua atau yang dihormati, sebaiknya kita mendahulukan orang yang lebih tua atau yang dihormati untuk makan terlebih dahulu daripada kita.
- c) Ketika sedang berbicara dengan orang yang lebih tua atau yang dihormati, bicaralah dengan sopan dan lembut, jangan sampai menggunakan suara yang keras atau berteriak karena akan dianggap tidak sopan.

2.6 Perangkat Lunak (*Software*) yang Digunakan

Dalam pembuatan animasi *motion graphic* ini terdapat beberapa jenis perangkat lunak (*software*) yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

1. *Software* Desain *Digital*

Untuk pembuatan aset-aset yang dibutuhkan pada pembuatan animasi *motion graphic* 2D dibutuhkan *software* desain *digital* yang dapat menunjang pembuatan aset-aset tersebut. Adapun *software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator 2020*.



Gambar 2.1 *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah sebuah *software* desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat gambar atau ilustrasi dalam bentuk vektor. Keunggulan dari objek vektor ialah ukurannya yang dapat diperbesar hingga ratusan kali lipat tanpa kehilangan detailnya. Akan tetapi, objek vektor memiliki kelemahan tidak

bisa menghasilkan sebuah objek yang detail sampai menyerupai realistis suatu objek, misalnya seperti foto. Kita melihat objek *vector* seperti selayaknya memerhatikan objek kartun, dan bukan hasil seni fotografi (Enterpise, 2020).

Adobe Illustrator dimanfaatkan apabila anda ingin menggambar objek-objek *vector*. Secara garis besar anda bisa menggunakan *Adobe Illustrator* yaitu untuk (Enterpise, 2020) :

- a) Membuat desain grafis
- b) Melukis objek
- c) Melakukan *tracing* pada objek bitmap
- d) Menata tulisan (*tipografi*)
- e) Membuat desain *website* dan sebagainya

2. *Software Animating*

Untuk pembuatan animasi, menggabungkan aset-aset animasi yang dibuat, dan menggabungkan seluruh material yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media pembelajaran animasi *motion graphic* ini digunakan *software animating*. Adapun *software animating* yang akan digunakan adalah *Adobe After Effects*.



Gambar 2.2 *Adobe After Effect*

Adobe After Effect adalah sebuah *software* professional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Standar efek yang mencapai 50 macam lebih pada *Adobe After Effects* dapat digunakan untuk merubah dan menganimasikan objek. Selain itu, *Adobe After Effects* juga bisa membuat animasi atau efek hanya dengan

mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut dengan *expression* guna menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis. (Supriyadi, 2019).

3. *Software Rendering*

Untuk tahapan akhir ditambahkan *software* perantara untuk proses *rendering* menggunakan *software animating*. *Software rendering* yang digunakan adalah *Adobe Media Encoder*.



Gambar 2.12 *Adobe Media Encoder*

Adobe Media Encoder merupakan *software* yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.* *Software* ini digunakan untuk *encoding* video dengan mudah dan dapat mengoptimalkan kualitas video. *Adobe Media Encoder* dapat membantu *rendering* video dengan kualitas yang maksimal dari *Adobe After Effect* ataupun *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Media Encoder* juga memberikan ruang untuk mengatur video sesuai yang diinginkan seperti resolusi, *frame rate*, *field order*, *aspect*, standar TV, *profile* ataupun level, serta dapat mengatur *encoding bitrate*. (Fadya, 2018).

2.7 Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Pada tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini menggunakan istilah “*authoring*” untuk mendefinisikan pengembangan perangkat lunak multimedia. Dalam metode ini, langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan

distribution, dimana setiap tahapannya tidak harus berurutan, namun dapat dikerjakan secara parallel dengan tahapan perencanaan (*concept dan design*) yang harus didahulukan (Mustika, dkk, 2017).

- a. **Concept (Pengonsepan)** yaitu tahapan yang menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, isi media pembelajaran dan spesifikasi umum. Pada tahap ini juga ditentukan dasar perancangan, seperti durasi animasi media pembelajaran, target untuk media pembelajaran tersebut, dan lain-lain. Hasil yang didapat dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.
- b. **Design (Perancangan)** merupakan tahap untuk menerjemahkan tujuan ke dalam sebuah desain yang akan menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Dari hasil tahapan ini, yang didapat adalah desain karakter serta *storyboard*.
- c. **Material Collecting (Pengumpulan Materi)** merupakan tahap pengumpulan material atau bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah gambar, audio, foto digital, video, dan bahan pendukung lainnya. Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah *graphic design*, *modelling 2D*, pembuatan *bumper opening*, *closing*, *credit title*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan menggunakan tahap *assembly*.
- d. **Assembly (Pembuatan)** adalah tahap yang dibuat setelah *storyboard*. Media pembelajaran ini berbasis animasi *motion graphic* dalam bentuk 2D, maka tahapan-tahapannya adalah *compositing* dan *animating*, *sound effect* dan musik, serta *editing* dan *rendering*.
- e. **Testing (Pengujian)** yaitu tahap yang dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Uji kelayakan produk dilakukan pada tahap ini menggunakan teknik kuesioner kepada beberapa target audiens.
- f. **Distribution** adalah tahap dimana hasil video media pembelajaran animasi *motion graphic 2D* yang telah jadi sebelumnya di-*upload* ke dalam media sosial. Selain itu, peneliti menampilkan langsung media pembelajaran ini

kepada mahasiswa yang menjadi sasaran audiens. Ini merupakan tahapan akhir dimana media pembelajaran animasi *motion graphic* 2D yang dibuat telah siap untuk digunakan.

2.8 Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan, dan keinginan responden. Idealnya, semua responden mau mengisi atau lebih tepatnya memiliki motivasi untuk menyelesaikan pertanyaan ataupun pernyataan yang ada pada kuesioner penelitian. Apabila tingkat respon (*response rate*) diharapkan 100%, artinya semua kuisisioner yang dibagikan kepada responden akan diterima kembali oleh peneliti dalam kondisi yang baik dan kemudian akan dianalisis lebih lanjut (Pujihastuti, 2010).

Adapun jenis-jenis pertanyaan pada kuisisioner terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. **Pertanyaan Terbuka**, merupakan pertanyaan-pertanyaan yang memberi pilihan-pilihan respons terbuka kepada responden. Respons yang diterima harus bisa diterjemahkan dengan benar.
- b. **Pertanyaan Tertutup**, merupakan pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan respons yang tersedia bagi responden. (Risanty dan Ade, 2017).

2.9 Skala Likert

Skala Likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisisioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei (Taluke, dkk, 2019). Pada skala Likert, terdapat dua bentuk pertanyaan yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini

merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala Likert.

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	Indeks
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik	0% - 19% Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100% atau hanya menyetujui kurang dari 20%
2	Kurang Setuju/ Kurang baik	20% - 39% Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 40% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	40% - 59% Apabila responden menyetujui 41% sampai 60% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik
4	Setuju / baik	60% - 79% Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 61% sampai 80% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Setuju / Sangat baik	80% - 100% Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 80% atau lebih dari 100% harapan responden

(Arikunto, 2013)

2.10 Penelitian Terdahulu

Salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian adalah penelitian terdahulu. Lewat penelitian terdahulu, penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Untuk penelitian mengenai animasi sendiri sudah banyak dilakukan, baik itu sebagai media informasi maupun media pembelajaran. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Raka Pramana Putra dan Asidigisianti Surya Patria (2020).	Perancangan Animasi “Kakek Odong” Sebagai Edukasi Etika Dalam Kehidupan Sehari-Hari Bagi Remaja	Jurnal Universitas Negeri Surabaya	Pada jurnal ini, penulis merancang sebuah animasi yang bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang etika yang baik.
Nurul Anisah dan Dra. Titin Indah Pratiwi (2020).	Pengembangan Media Bimbingan Bergaul Berbasis Video Animasi <i>Adobe Flash</i> Dalam Layanan Informasi Siswa Menengah Pertama	Jurnal Universitas Negeri Surabaya	Pada jurnal ini, penulis menghasilkan sebuah video animasi etika bergaul sebagai media yang lebih menarik bagi siswa untuk memperhatikan pelaksanaan layanan informasi.

Evaliata Br. Sembiring (2015).	Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D	Jurnal Politeknik Negeri Batam	Pada jurnal ini, penulis bertujuan untuk menghasilkan sebuah video animasi 2D sebagai alternatif lain untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada mahasiswa terkait peraturan-peraturan kampus.