

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Desain Grafis

Definisi desain grafis menurut para ahli (Zuafa, 2016) adalah sebagai berikut :

a. **Suyanto**

Desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

b. **Jessica Helfand**

Mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

c. **Danton Sihombing**

Desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

d. **Michael Kroeger**

Visual Communications (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui tema-tema visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*).

e. **Warren dalam Suyanto**

Memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

f. **Blanchard**

Mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubung

an dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Demikian halnya senada dengan definisi yang dipaparkan.

g. Henricus Kusbiantoro

Bahwa desain adalah kompromi antara seni dan bisnis. Yaitu melayani kebutuhan orang banyak pada pemecahan problem visual, namun sekaligus tidak kehilangan karakter dan keunikan dari segi eksekusi visual baik konsep maupun visual teknis.

2.1.1 Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan (Widya dan Andreas, 2016) adalah sebagai berikut.

1. *Printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, *booklet*, *leaflet*, *flyer*, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. *Web design* (desain untuk halaman web) atau desain interaktif.
3. Film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif.
4. Identifikasi (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) merupakan desain profesional yang mencakup desain industri (iklan, *branding*, *company profile*, dan lain-lain).
5. Desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.

2.2 Tujuan dan Fungsi Logo

Tujuan dari logo berdasarkan (Mulyani, 2017) yaitu:

- a. Sebagai ciri khas dan identitas agar mudah dikenal oleh publik.
- b. Sebagai penunjuk karakter perusahaan di mata publik.
- c. Menginformasikan jenis usaha untuk membangun *image*.
- d. Merefleksikan semangat dan cita-cita perusahaan.
- e. Menumbuhkan kebanggaan di antara anggota perusahaan.

Sedangkan fungsi logo yaitu:

- a. Fungsi identifikasi: khalayak dapat mengidentifikasi perusahaan tersebut bergerak di bidang apa dan barang serta jasa apa yang dihasilkan.
- b. Fungsi pembeda: logo dapat membedakan perusahaan yang satu dengan

- perusahaan yang lain, produk yang satu dengan produk yang lain.
- c. Fungsi komunikasi: logo berperan sebagai pemberi informasi (jika berupa rambu-rambu), dan dapat juga menjadi pemberi tahu keaslian sebuah produk.
 - d. Merupakan aset yang berharga, jika produk tersebut lebih dikenal di negara-negara lain maka suatu perusahaan/merek akan dihargai dengan cara waralaba.
 - e. Mempunyai kekuatan hukum. Logo yang telah diregistrasi dapat dijadikan jaminan kualitas produk yang dilindungi undang-undang

2.3 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Limbong dan Janner, 2020).

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam *bukunya Macromedia Flash Animalion & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut: "*Animation is the process Of recording and playing back a sequence Of stills to achieve the illusion of continues motion*". Yang artinya kurang lebih adalah: "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri (Limbong dan Janner, 2020).

Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun , dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di alas kertas melainkan langsung di komputer (Limbong dan Janner, 2020).

2.3.1 Jenis-jenis Animasi

Secara umum jenis animasi berdasarkan (Limbong dan Janner, 2020) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

2.3.1.1 Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter

1. *Stop Motion Animation/ Claymation*

Jenis animasi ini pertamakali ditemukan oleh Blakton pada tahun 1906. Blakton memanfaatkan tanah liat (*clay*) sebagai objek animasi. Contoh film yang memakai teknik animasi *clay* adalah film *Chicken Run* dan *Shaun the sheep*. Tentu saja bahan yang digunakan bukanlah tanah liat biasa tapi palasticin, yaitu bahan yang elastis/ lentur.

2. Animasi 2 Dimensi (2D)

Animasi 2D kita kenal dengan kartun (*cartoon*), yaitu kumpulan gambar-gambar lucu dalam film animasi untuk menghibur penonton. Beberapa contoh film kartun misalnya; Donal Bebek, Tom & Jerry, dan lain-lain.

3. Animasi 3 Dimensi (3D)

Teknologi berperan besar bagi kemajuan animasi, khususnya teknologi komputer. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D di mana objek dalam animasi menjadi terlihat lebih hidup.

4. Animasi Jepang (Anime)

Film animasi Jepang (anime) sangat disukai berbagai kalangan di dunia dari segala usia. Beberapa anime Jepang yang sangat populer misalnya *One Piece*, *Slam Dunk*, *Naruto*, dan lain-lain.

2.3.1.2 Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya

a. Animasi *Cell*

Berasa dari kata “Celluloid”, ini merupakan teknik membuat film animasi yang cukup populer. Animasi cell biasanya merupakan lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal. Jadi masing-masing cel merupakan bagian terpisah. Misalnya objek dan latar belakangnya terpisah, sehingga bisa bergerak secara mandiri.

b. Animasi *Frame*

Animasi *frame* adalah animasi yang menggunakan rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian. Contoh sederhananya, seperti saat kita membuat gambar/ objek yang berbeda-beda pada lembaran-lembaran buku, lalu membuka buku tersebut secara cepat dengan jari maka gambar tersebut akan terlihat seolah-olah

c. Animasi *Sprite*

Animasi *sprite* menggunakan latar belakang diam lalu gambar digerakkan di bagian depan. Teknik ini adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya seperti burung terbang, planet yang berotasi, bola yang memantul, logo yang berputar, dan lain-lain.

d. Animasi *Path*

Teknik animasi *path* adalah animasi dengan menggerakkan obyek di sepanjang garis yang ditentukan sebagai lintasan. Contohnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu.

e. Animasi Vektor

Teknik animasi vektor mirip seperti animasi *sprite*, bedanya animasi *sprite* menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*-nya.

f. Animasi *Spline*

Teknik animasi *Spline* merupakan representasi matematis dari kurva, sehingga gerakan objek mengikuti garis berbentuk lurus dan berbentuk kurva.

g. Animasi Karakter

Teknik animasi karakter umumnya ada di film kartun dan juga pada film animasi 3D. Dalam animasi karakter, semua bagian dalam animasi bergerak bersamaan namun karakter setiap objek punya ciri dan gerakan yang berbeda.

2.4 Pengertian Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital (Nugraha, 2019).

2.4.1 Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset (Nugraha, 2019).

2.4.2 Video Digital

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut *frame*. Satuan ukuran yang menghitung *frame* rata-rata yang ditampilkan disebut *frame per second* (FPS). Setiap *frame* merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak W piksel dan tinggi sebanyak H piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *frame size* adalah W x H (Nugraha, 2019).

2.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Akbar, 2018).

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Akbar, 2018).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang

digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik (Akbar, 2018).

2.5.1 Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui berdasarkan (Nur, 2019). Jenis media pembelajaran tersebut diantaranya yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

3) Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan Microsoft power point merupakan salah satu

cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video dan lain sebagainya.

5) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan. Jadi, internet disini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas Negara.

6) *Multimedia*

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. *Multimedia* merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

2.6 Elemen-Elemen *Multimedia*

Istilah *multimedia* terdiri dari dua kata, yaitu *multi* dan *media*. Pengertian *multi* berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata *media* berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. *Multimedia* adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, ber-

kreasi, dan berkomunikasi (Nugraha, 2019).

Menurut Manik Larasati, di dalam *multimedia* terdapat beberapa elemen, elemen elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video dan animasi (Nugraha, 2019).

1. *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, *music*, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

5. Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, *layout* dan animasi, dan *rendering*.

2.7 *Motion Graphic*

Kata *motion graphic* berasal dari bahasa inggris yang terdiri dari dua kata yaitu “*motion*” yang memiliki arti gerak, dan “*graphic*” yang memiliki arti grafis. Dengan demikian dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, *motion graphic* dapat diartikan secara sederhana sebagai gambar grafis yang bergerak. *Motion graphics* adalah percabangan dari seni desain *graphics* yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi (Wicaksono, 2017).

2.8 Tahapan Pembuatan Video Animasi *Motion Graphic*

Produksi berdasarkan dalam (Ragasiwi, 2019), ada beberapa proses produksi dalam *Motion Graphics*, antara lain:

2.8.1 Konsep Awal

Konsep awal merupakan apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan point-point yang membantu.

2.8.2 *Script Writing*/ Penulisan Naskah

Dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, *voiceover*, efek suara, dan musik.

Dalam sebuah video, waktu sangatlah terbatas. Semakin singkat semakin baik. Lebih baik dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, sedangkan 60 detik masih bisa diterima, dan 90 detik merupakan rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan.

Yang mesti diingat dimana waktu yang sangat terbatas di video: semakin singkat semakin baik. Bila dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, itu fantastis, 60 detik masih di terima sedangkan 90 detik rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan. Akan sangat membantu dimengerti apabila penunjukan emosional dan keyakinan adalah faktor yang signifikan dalam membawa penonton kedalam aksi. Semua haruslah diperhitungkan.

2.8.3 *Storyboard*

Ini adalah langkah awal untuk membuat visual dan suara dimana berdasarkan koresponden dari skrip. Gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai "*Style Frame*". Lalu tuliskan deskripsi singkat dari *scene* dan semua narasi, suara, atau teks yang diperlukan dalam moment tersebut.

2.8.4 *Sound (Voiceover, Musik dan Sound Effects)*

Voiceover melibatkan proses *casting* sama seperti memilih aktor untuk pertunjukan TV, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat mereka mem-

baca skripnya. Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang-ulang karena perubahan intonasi, mood, dan ketebalan suaranya.

2.8.5 Animation

Proses animasi ini, dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama. Animator akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan.

Ini merupakan draft kasar dan kesempatan untuk mendapat *feedback* sebelum pekerjaan animasi sebenarnya dikerjakan dan untuk meminimalisir juga banyaknya revisi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh.

Komisioner akan melihat keseluruhan draft dari animasi termasuk *voice over*, dan adanya kemungkinan mereka melakukan perubahan kecil. Setelah animasi diselesaikan, waktu akhir, *voice over*, musik, dan suara akan dimasukkan dan secara perlahan diletakan untuk melengkapi proyek tersebut.

2.9 Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan antara lain Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.

2.9.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat mengolah vektor. Adobe Illustrator dapat mengontrol dan memanipulasi bentuk dari yang berukuran mikro hingga makro tanpa harus kehilangan kualitas gambar. Pada vektor gambar didefinisikan oleh garis bersegmen dan dikendalikan oleh *anchor point*, dan vektor bersifat *scalable* dimana mampu mencetak gambar vektor baik itu dalam ukuran perangko sampai baligo tanpa kehilangan kualitas gambar (Fadya, 2018).

2.9.2 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe System Inc. di Amerika, yang digunakan untuk menciptakan *motion graphics*, *compositing*, dan efek visual. Dengan perpaduan bermacam-macam

aplikasi desain yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu aplikasi desain yang handal. Standar efek yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang bisa mengubah dan menganimasikan objek. Adobe After Effects juga dapat menggunakan *plug in* tingkat tinggi untuk melakukan teknik-teknik canggih (Fadya, 2018).

2.9.3 Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro merupakan salah satu program aplikasi pengolah video yang cukup populer dan terbaik diantara program sejenis lainnya. Tempat dimana bisa mengkombinasikan foto, gambar , audio, grafis dan hal lainnya kedalam bentuk video. Aplikasi ini sangat memungkinkan pengguna untuk berexplorasi dalam membuat video, karena ada banyak kelebihan yang terdapat didalamnya (Sugiarto, 2018).

2.10 Rancangan Produk

Metode yang diterapkan dalam pembuatan skripsi adalah metode Luther (Sugiarto, 2018) dimana meliputi tahap –tahap sebagai berikut:

1. **Concept**

Menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain, dan spesifikasi umum.

2. **Design**

Tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

3. ***Material Collecting***

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar icon, foto, animasi, video, audio.

4. ***Assembly***

Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia.

5. ***Testing***

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan.

2.11 Kuesioner (Angket)

Kuesioner disusun dengan berbagai macam cara yang digunakan di banyak situasi yang berbeda dengan menggunakan banyak media koleksi data yang berbeda pula. Kuesioner berisi daftar pertanyaan terstruktur dengan alternatif jawaban yang tersedia, sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan aspirasi, persepsi, sikap, keadaan, atau pendapat pribadinya (Nugroho, 2018).

Kuesioner atau angket sebagai sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terkait dengan pribadinya maupun hal-hal lain yang terkait dengan materi penelitian (Nugroho, 2018).

2.11.1 Jenis- jenis kuesioner

Terdapat berbagai jenis angket yang dapat dipakai dalam melakukan sebuah penelitian. Bentuk kuesioner yang dibuat sebagai instrumen sangat beragam berdasarkan (Salim dan Haidir, 2019), seperti:

- a) Kuesioner terbuka, responden bebas menjawab dengan kalimatnya sendiri, bentuknya sama dengan kuesioner isian.
- b) Kuesioner tertutup, responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan, bentuknya sama dengan kuesioner pilihan ganda.
- c) Kuesioner langsung, responden menjawab pertanyaan seputar dirinya.
- d) Kuesioner tidak langsung, responden menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan orang lain.
- e) *Check list*, yaitu daftar isian yang bersifat tertutup, responden tinggal membubuhkan tanda check pada kolom jawaban yang tersedia.
- f) Skala bertingkat, jawaban responden dilengkapi dengan pernyataan bertingkat, biasanya menunjukkan skala sikap yang mencakup rentang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju terhadap pernyataannya.

Angket atau kuesioner yang digunakan adalah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda atau bentuk-bentuk yang lain yang disebut *closed-ended question*. Pertanyaan itu dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan pengetahu-

an.

2.12 Skala pengukuran *Likert*

Skala Likert merupakan sebuah skala untuk mengukur sikap masyarakat di tahun 1932 yang telah dikembangkan oleh Rensis Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Likert yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Taluke dkk, 2019).

2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu

| NAMA PENELITI | JUDUL PENELITI | DATA | HASIL YANG DI TELITI |
|----------------------------------|---|--|---|
| Zanderiyani Sabrinatami, 2018 | Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK | Program Studi Pendidikan Teknik Boga Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yoyakarta | Penelitian ini bertujuan : 1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video |

| | | | |
|-----------------------|-----------------------------------|--|---|
| | N 4 Yogyakarta | | animasi <i>stop motion</i> , yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran; 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi <i>stop motion</i> pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. |
| Khalid Al Hadza, 2019 | Video Pembelajaran Pembuatan Logo | Program Studi D.III Manajemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh | Penelitian ini bertujuan membuat video pembelajaran pembuatan logo agar masyarakat mengetahui cara pembuatan logo yang benar beserta langkah-langkahnya. Video yang dihasilkan akan digunakan sebagai media pembelajaran. |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>Azwar Aditya Putra, Adi Kusuma Widya Tama, Hamonangan Oktavianus Simbolon, 2020</p> | <p>Analisa Logo, Proses Kreatif Dan Pengaruh Filosofi Pada Penerapan Konsep Logo</p> | <p>Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja</p> | <p>Apabila seseorang akan merancang sebuah logo, maka ia sepatutnya berangkat dari nilai-nilai estetis yang ada pada visi misi-nya, semakin besar keterkaitan logo dengan pengertian nilai estetisnya, semakin besar pula bobot/dampak sebuah logo tersebut terhadap pandangan masyarakat, menyangkut kualitas dan pemasaran dari produk/jasa-nya sendiri.</p> <p>Perkembangan zaman juga berpengaruh pada perkembangan bentuk-bentuk logo, dimana makin modern zaman, maka makin simple pula logo yang dirancang.</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|-----------------|--|---|--|
| M. Zulpar, 2020 | Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Adobe Air For Android Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Untuk Siswa SMA/MA | Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi | Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis Android menggunakan Adobe AIR for Android pada pokok bahasan usaha dan energi yang berkualitas baik. Dalam penelitian ini produk divalidasi menggunakan penilaian angket yang disebarakan kepada beberapa ahli yaitu : ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui validitas media, dan dilakukan uji coba kepada guru mata pelajaran dan siswa, untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran. |
|-----------------|--|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>Dicky Valasta, Brave A. Sugiarso, Sary D. E. Paturusi, 2021</p> | <p>Pembuatan Animasi 2D Interaktif Pembelajaran Sel pada Makhluk Hidup</p> | <p>Jurusan Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado</p> | <p>Animasi interaktif 2 dimensi pembelajaran pertolongan pertama ini dibuat untuk mempermudah siswa SMA dan masyarakat belajar mengenai Sel Pada Makhluk Hidup berisi materi, dan video pembelajaran sel pada makhluk hidup. Animasi interaktif ini dibangun menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> dengan kerangka pikir <i>Work Breakdown Structure (WBS)</i> yang memiliki 6 tahapan yaitu, <i>concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.</i></p> |
|--|--|--|--|

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

| NO. | PENELITIAN | PERSAMAAN | PERBEDAAN |
|-----|--|--|---|
| 1. | Zanderiyani Sabrinatami. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi <i>Stop Motion</i> Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta. | Menggunakan Video Pembelajaran | - Menggunakan animasi dengan jenis <i>stop motion</i> - Pembahasan mengenai kue Indonesia - Menggunakan metode 4D (<i>Define, Design, Develop, and Disseminate</i>) |
| 2. | Khalid Al Hadza. 2019. Video Pembelajaran Pembuatan Logo. | - Menggunakan Video Pembelajaran - Pembahasan mengenai logo | Video pembelajaran pembuatan logo fokus pada proses pembuatan logo <i>Yellow Juice</i> |
| 3. | Azwar Aditya Putra, Adi Kusuma Widya Tama, Hamonangan Oktavianus Simbolon. 2020. Analisa Logo, Proses Kreatif Dan Pengaruh Filosofi Pada Penerapan Konsep Logo. | Pembahasan mengenai logo | Menggunakan metode analisa permasalahan, pengumpulan data, dan literasi |
| 4. | M. Zulpar. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android | Pengembangan media pembelajaran | - Pembahasan mengenai Fisika pada Pokok Bahasan Usaha dan Energi |

| | | | |
|----|---|---|--|
| | Menggunakan Adobe Air For Android Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Untuk Siswa SMA/MA. | | <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian penulis menggunakan konsep multimedia sebagai media pembelajarannya sedangkan penelitian M.Zulpar menggunakan konsep aplikasi berbasis android sebagai media pembelajarannya - Menggunakan metode ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>) |
| 5. | Dicky Valasta, Brave A. Sugiarto, Sary D. E. Paturusi. 2021. Pembuatan Animasi 2D Interaktif Pembelajaran Sel pada Makhluk Hidup. | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan video pembelajaran berbasis animasi 2D - Menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> atau bisa disebut dengan metode Luther | <ul style="list-style-type: none"> - Pembahasan mengenai Sel pada Makhluk Hidup - Animasi 2D yang digunakan berbentuk interaktif |