

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Dalam perspektif pendidikan media merupakan instrumen yang strategis dalam menentukan berhasilnya proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan adanya dinamika tersendiri yang diberikan langsung terhadap peserta didik.

Media pembelajaran sendiri berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, dalam proses belajar mengajar media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, videografis, fotografis ataupun elektronik dalam menangkap, memproses, maupun merepresentasikan kembali informasi verbal ataupun visual (Arsyad: 2016).

2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat dari media sebagai alat pembelajaran yaitu untuk memudahkan interaksi antara dosen dengan mahasiswa agar proses kegiatan pembelajaran dapat lebih mudah dimengerti dan efisien. Secara khusus manfaat dari media pembelajaran memiliki beberapa hal lebih rinci.

Manfaat media pembelajaran antara lain (Ariyati: 2016):

1. Materi pelajaran yang abstrak dapat diubah menjadi lebih konkrit dengan bantuan media. Simbol-simbol dan bagan dalam media grafis dapat menjelaskan sebuah arus listrik. Dengan bantuan media pula dapat menyajikan materi pelajaran yang rumit lebih sederhana. Misalnya dengan menggunakan bagan skema yang sederhana dapat menyederhanakan materi yang membahas mesin atau rangkaian peralatan elektronik.
2. Kendala keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi dengan bantuan media. Dengan bantuan media, sesuatu yang terjadi di luar kelas dapat dihadirkan di ruang kelas. Demikian pula kita dapat menyajikan sesuatu yang telah terjadi di masa lampau ke depan para mahasiswa sewaktu-

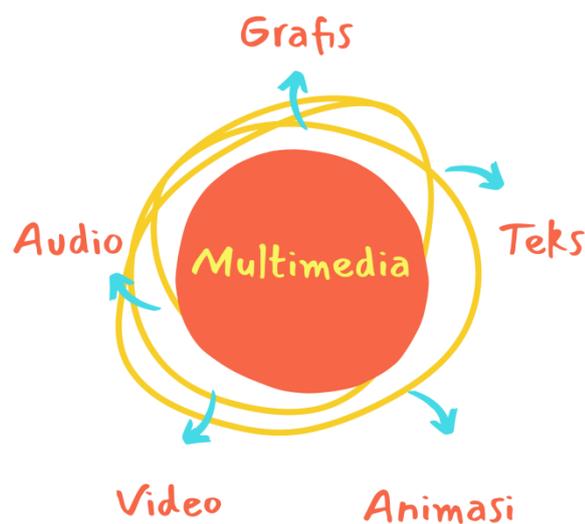
waktu. Peristiwa penting yang terjadi di benua lain dapat ditampilkan ke depan para mahasiswa dengan bantuan media.

3. Keterbatasan indera manusia dapat diatasi dengan bantuan media. Dengan bantuan media kita dapat mempelajari objek pelajaran yang terlalu besar, terlalu kecil, ataupun terlalu jauh.

2.2 Konsep Dasar Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Pengertian multi artinya banyak atau lebih, sedangkan istilah media artinya alat atau sarana perlengkapan untuk berkomunikasi.

Multimedia memiliki komponen-komponen yang dapat membantu dalam proses pengajaran. Komponen-komponen dalam multimedia tersebut meliputi audio, teks, video, animasi, dan grafis.



Gambar 2.1 Komponen Multimedia

Penjelasan dari kelima komponen tersebut adalah sebagai berikut (Simarmata: 2020):

1. Audio

Audio (suara) membantu penyajian informasi dengan lebih efektif. Bertujuan untuk meningkatkan daya tarik konten yang disajikan.

2. Teks

Teks adalah komponen dasar untuk menyajikan informasi. Ada banyak jenis dan bentuk tulisan yang berbeda yang dapat menarik perhatian pembaca atau penonton dan akan lebih terfokus pada apa yang ingin disampaikan.

3. Video

Video adalah metode yang sangat menarik dalam penyampaian informasi dan sesuai dengan dunia nyata. Video merupakan komponen atau media yang sangat dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi.

4. Animasi

Animasi berfungsi sebagai pemikat dalam penyampaian informasi dan sangat berguna untuk menjelaskan kompleksitas konsep dengan mudah dalam bentuk simulasi.

5. Grafis

Grafis merupakan komponen terpenting yaitu sebagai penekanan secara visual terhadap suatu penyampaian informasi. Grafis dapat memberi kesan lebih menarik dalam penyampaian informasi maupun suatu kegiatan presentasi.

2.3 Videografi

Video adalah sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Video yang hebat merupakan alat komunikasi dengan pengaruh yang tak ada bandingannya. Karena dengan video itu bisa mengubah sejarah, mengabadikan pergerakan tertentu, membagi dan memperkuat emosi, serta membangun komunitas.

Videografi adalah media untuk merekam suatu moment/kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari, baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah/pernah terjadi. Dalam sebuah penelitian mengatakan

bahwa pikiran manusia dapat mentransfer informasi visual dengan sangat cepat dan dengan cara yang lebih efisien serta permanen dibandingkan dengan mentransfer informasi secara tertulis atau verbal. Terlihat bahwa sebuah media visual gerak seperti video dapat meningkatkan kemudahan dalam penyampaian sebuah pesan secara lebih luas (Nadya: 2020).

2.4 Animasi

Dalam bahasa Inggris, kata animasi berasal dari kata; “*to animate*”, yang artinya menghidupkan. Jika diartikan secara umum, animasi berarti suatu kegiatan yang dimana benda mati dapat digerakkan ataupun dijalankan, dengan memberikan kekuatan, dorongan, dan semangat agar terlihat hidup (Ruslan: 2016).

Menurut Ruslan, ada 6 kategori pada tampilan animasi yang ada pada saat ini, yaitu:

1. Animasi *Cel*

Animasi *cel* merupakan animasi yang dibuat dalam media cetak, seperti penggambaran manual pada kertas, ataupun dicetak dari media digital, meskipun pada akhirnya animasi tersebut dicetak pada media digital.

2. Animasi *Flipbook*

Animasi *flipbook* adalah animasi yang dibuat dengan teknik penggabungan dari banyak lembar kertas dan tidak memiliki *timeline* yang pasti, hal tersebut dikarenakan kecepatannya dipengaruhi oleh tangan yang membalikkan kertas-kertas tersebut. Perbedaan yang ada pada animasi *flipbook* dengan animasi *cel* yang dibuat dengan bahan dasar kertas, lalu ditempelkan dengan lapisan kertas transparan, animasi *flipbook* hanya menekankan pada satu lapisan kertas saja.

3. Animasi *Stop-Motion*

Animasi *stop-motion* merupakan animasi yang menggerakkan suatu objek baik itu orang, benda, ataupun hewan dengan secara *frame by frame* atau *scene per shot*, atau satu-persatu gambar-gambar tersebut diambil dengan menggunakan alat perekam dan kemudian digabungkan dengan media digital lainnya, sehingga gambar-gambar tersebut terlihat seolah-olah bergerak (animasi). Pergerakan gambar animasi ini juga biasa disebut dengan sekuen (*sequence*).

4. Animasi *Motion Graphic* atau 2D

Animasi *motion graphic* merupakan animasi penekanan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, salah satunya yaitu komputer, dengan pewarnaan dan juga pergerakan yang menggunakan alat digital. Dengan memberikan tampilan penekanan ketegasan pada pewarnaan, garis, gestur, pergerakan dan aksi-aksi yang dibuat untuk karakter-karakter tersebut.

5. Animasi 3D

Animasi 3D pada dasarnya memiliki perpektif yang dapat diolah atau diubah sesuai dengan kebutuhan sang animator, sehingga jika digabungkan dengan realita tidak akan sulit untuk menyesuaikan tampilannya, seperti penggunaan subjek 3D dalam menggabungkan peran asli dengan peran fiktif.

6. Animasi Multidemensi

Animasi multidemensi atau secara mudahnya yaitu animasi yang menggabungkan beberapa tipe animasi. Penggabungan animasi ini seperti animasi 2D dengan animasi 3D, atau animasi *cel* dengan animasi *flipbook*, atau digabungkan dengan video *liveshoot* dan lain sebagainya.



Gambar 2.2 Cuplikan Film Animasi *Big Hero 6*

2.5 *Motion Graphic*

2.5.1 Pengertian

Motion graphic merupakan potongan-potongan dari media visual berbasis waktu yang menggabungkan antara film dan desain grafis. Hal tersebut dapat dicapai dengan menggabungkan animasi 2D dan 3D, tipografi, ilustrasi, video, film,

musik, ataupun fotografi. Secara umum, *motion graphic* digunakan sebagai *title sequence* (adegan pembuka) serial TV atau film, akhir iklan dengan logo yang bergerak, sebuah siaran yang memiliki elemen-elemen 3D, animasi berbasis web dan lain-lain (Sukarno: 2014).

Dalam menghasilkan *motion graphic* yang efektif, berikut penjelasan pertimbangannya:

1. *Spatial*

Spatial berarti pertimbangan ruangan, terdiri dari ukura, arah, arah gerakan, arah acuan, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*, perubahan ketika dipengaruhi pergerakan lain, faktor-faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan dalam menentukan sebuah koreografi dalam animasi. Gerakan-gerakan pada *frame* dapat diciptakan melalui gerakan fisik ataupun gerakan kamera.

2. *Temporal*

Temporal berarti pertimbangan yang terdiri dari *time* dan *velocity*, *temporal* memiliki peran yang cukup besar dalam menentukan koreografi dalam animasi. Dalam film dan video, *time* digambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps). Kecepatan maksimum animasi digambarkan melalui *frame rate* ini untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Pada film komersial motion picture standar *frame ratenya* yaitu 24fps.

3. *Live Action*

Pada konten *live action*, faktor-faktor yang perlu diperhatikan yaitu bentuk atau konteks, sifat sinematik, seperti *contrast*, *tone*, *depth of field*, *lighting*, *camera angle*, *focus*, *mobile framing* dan *shot size*, dan properti film.

4. *Typographic*

Salah satu prinsip dalam membangun sebuah pesan dalam desain adalah *typographic*. Beberapa hal yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan *type* sesuai kebutuhan seperti tipe huruf, *capital*, *weight* atau *lower case* (Algiffari: 2015).



Gambar 2.3 Cuplikan *Frame* dalam Animasi *Motion Graphic*

2.5.2 Cakupan *Motion Graphic*

Metode-metode yang telah dilalui *motion graphic* seperti *footage frame by frame* dan animasi. Dalam perkembangan teknologi, komputer sudah dapat mengkalkulasikan ataupun mengacak sebuah gambar untuk menciptakan sebuah gerakan ataupun transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan memori komputer yang kecil dengan *tweening* otomatis, pada proses *rendering* sebuah animasi waktu dalam pengerjaannya sudah ditentukan. Hal tersebut disebut juga *keyframe*. Pada contoh program Adobe Animate (Adobe Flash), menggunakan metode *tweening*, *frame by frame* dan video.

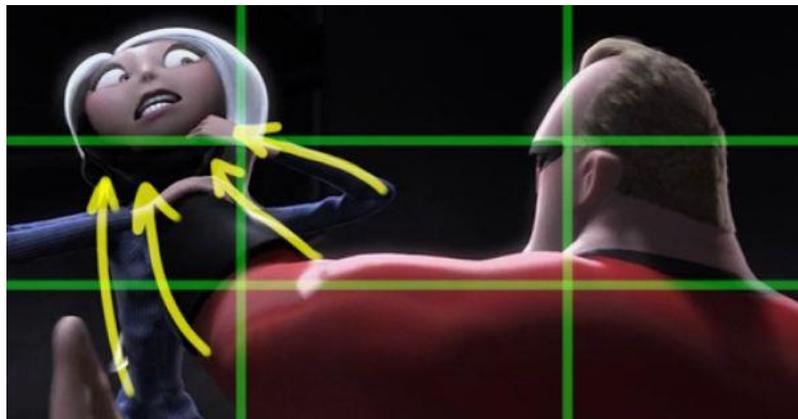
2.6 Kamera

Dalam aktivitas fotografi, kamera merupakan salah satu alat yang paling populer. Nama kamera sendiri berasal dari bahasa Latin “*camera obscura*” yang berarti “ruang gelap”. Hal ini dikarenakan pada awal munculnya kamera menggunakan mekanisme dalam memproyeksikan tampilan dimana ruang gelap itu sendiri berfungsi seperti kamera fotografis yang modern, namun pada waktu itu belum ada cara untuk menampilkan hasil foto secara langsung melainkan dengan cara manual mengikuti arahnya (Alfarisi: 2019).

2.6.1 Komposisi Kamera

Dalam dunia sinematografi, komposisi merupakan salah satu bagian terpenting. Komposisi yaitu peletakan sebuah objek dalam bingkai kamera yang bertujuan untuk membuat hasil dari foto atau video terlihat menarik. Jika yang dibuat adalah videografi maka pergerakan sangat menentukan hasil dari video yang diambil. Komposisi pada videografi meliputi *rule of third*, perspektif, warna, garis, dan gerak (Santoso: 2013).

2.6.1.1 *Rule of Third*



Gambar 2.4 Penerapan *Rule of Third* pada Film *The Incredibles*

Gaya tata letak komposisi dalam dunia film *mainstream* telah digunakan hampir di seluruh film di dunia terutama Hollywood dan Eropa. Bukan hanya di dunia perfilman saja, komposisi *rule of third* ini juga bisa ditemui pada seni rupa, tata panggung, maupun arsitektur. Dalam dunia fesyen, komposisi ini juga disebut sebagai *golden section*. Teori ini berasal dari Yunani dan disebut *rule of third* atau pembangian tiga bidang.

Pada gambar 2.4 memperlihatkan komposisi *rule of third* tersebut. Posisi kepala yang dituju berada dalam titik temu pada diagram *rule of third*.

2.6.1.2 Perspektif

Perspektif juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keindahan sinematografi. Perspektif memiliki hubungan dengan pengambilan

gambar pada kamera. Dalam perspektif akan menciptakan gambar yang lebih dinamis, berdimensi, dan memiliki kedalaman ruang (*depth*).

Dalam penempatan kamera, perspektif harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan jika tanpa memperhitungkan perspektif, gambar akan terlihat datar.

2.6.1.3 Warna

Konsep pewarnaan sangat penting dalam dunia videografi karena berhubungan langsung dengan visual. Penonton akan cepat masuk ke dalam cerita jika disuguhkan dengan penataan warna yang baik dan terukur. Hal ini menyebabkan penonton akan berada seolah-olah di dalam film tersebut.

2.6.1.4 Garis

Seorang videografer akan lebih baik jika memperhitungkan komposisi elemen garis dalam pengambilan gambar atau *angle*. Hal ini dikarenakan garis mempengaruhi dinamika komposisi gambar. Garis bukan hanya lurus saja, tetapi ada juga yang melingkar ataupun melengkung.

2.6.1.5 Gerak

Dalam perfilman, gerak juga biasanya disebut dengan *blocking*. Hal ini yang membuat adanya perbedaan antara sinematografi dengan fotografi. Tata gerak (*blocking*) sangat mempengaruhi videografi dalam menarik perhatian penonton. Selain pemain, gerak juga bisa dilakukan oleh kamera (*camera movement*), atau perpaduan antara gerak kamera dan gerak pemain.

2.6.2 Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Gerak merupakan suatu hal yang membedakan antara fotografi dan sinematografi. Kata *cinema* berasal dari Yunani yaitu *kinema*, lalu diterjemahkan kedalam bahasa Inggris menjadi *movement* atau *movie*. Dalam dunia videografi, gambar akan lebih baik jika direkam dengan menggunakan format *landscape*. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan hasilnya pada layar.

Teknik atau variasi dari gerak dasar kamera dalam membuat sebuah video yaitu pan left – pan right, crab left – crab right, track in – track out, zoom in – zoom out, tilt up – tilt down, ped up – ped down (Santoso: 2013).

2.6.2.1 Pan Left – Pan Right

Pan berasal dari kata panorama (*panoramic*). Gerakan kamera membuat penonton dapat melihat pemandangan secara horizontal dengan gerakan ke kanan atau ke kiri dan berpaku pada sumbu tengah. Dengan kata lain, dalam gerakan memutar, kamera tetap berada pada posisinya namun arah menghadap dari kemara tersebut berubah. Pan biasanya digunakan untuk mengikuti arah sebuah karakter yang bergerak atau untuk menangkap gambar dengan lebih luas.



Gambar 2.5 Teknik *Panning*

2.6.2.2 Crab Left – Crab Right

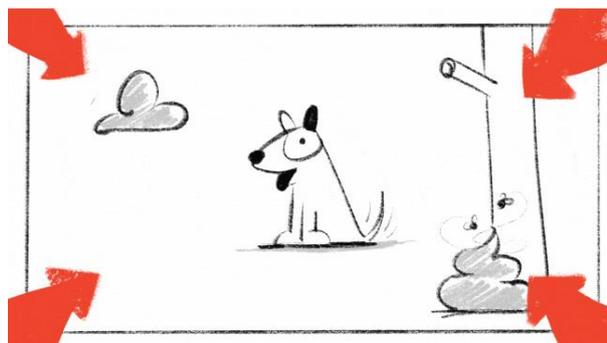
Kamera akan bergerak seperti jalan kepiting (*crab*), yaitu berjalan menyamping bersamaan dengan gerak subjek. Gerakan kamera pada teknik ini biasanya menggunakan bantuan alat kamera (*grip*) seperti *dolly*, *crane*, *slider*, ataupun *steadycam*. Teknik ini juga dapat dilakukan dengan *handheld*, namun penggunaannya harus melalui tahap latihan dikarenakan agar gambar yang dihasilkan tidak goyang.



Gambar 2.6 Teknik Craning

2.6.2.3 Track In – Track Out

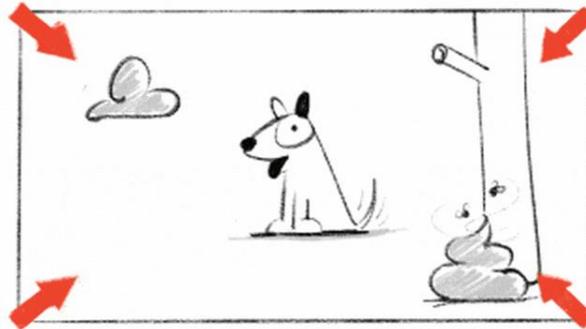
Gerakan kamera pada teknik ini yaitu kamera bergerak mendekati subjek dan bukan subjek yang mendekati kamera. Untuk mendapatkan hasil perekaman yang halus, teknik ini memerlukan alat seperti *dolly* di atas *track* atau rel.



Gambar 2.7 Teknik Tracking

2.6.2.4 Zoom In – Zoom Out

Teknik *zoom* merupakan salah satu teknik pergerakan kamera yang cukup terkenal. Dalam penggunaan teknik *zoom*, kamera tidak digerakkan pada keseluruhan melainkan hanya lensanya saja yang diputar. Dengan menggunakan *zoom*, subjek akan terlihat mendekat ataupun menjauh. Teknik *zoom* ini biasanya digunakan untuk menambahkan kesan drama dan energi, tentunya jika digunakan dengan benar.



Gambar 2.8 Teknik Zooming

2.6.2.5 Tilt Up – Tilt Down

Teknik *tilt* pada dasarnya hampir sama dengan teknik *pan* dimana kamera berada pada posisi tidak bergerak. Namun berbeda dengan teknik *pan* (yang berubah dari sisi ke sisi), teknik *tilt* berfokus pada pergerakan ke atas atau ke bawah. Dengan menggunakan teknik *tilt* ke atas akan membuat subjek terlihat lebih besar atau signifikan, sedangkan penggunaan teknik *tilt* ke bawah akan membuat subjek terlihat sebaliknya.



Gambar 2.9 Teknik Tilting

2.6.2.6 Ped Up – Ped Down

Teknik *ped* atau *pedestal* biasanya digunakan untuk *establishing shot*, yaitu kamera bergerak *tracking* ke atas atau ke bawah. Teknik ini mirip seperti *tilt up-down*, namun kamera ikut bergerak dan dengan bantuan alat seperti *crane*, *porta jib*, *jimmy jib*, ataupun *dolly*.

Teknik *pedestal* ini biasanya digunakan untuk mengambil subjek yang tinggi (biasanya gedung-gedung tinggi) selagi tetap mempertahankan pengambilan gambar yang sejajar dengan mata penonton.



Gambar 2.10 Teknik Pedestal

2.7 Metode Pengembangan Multimedia

Secara umum, setiap animasi harus memiliki subjek-subjek yang dapat berupa gambar maupun tulisan, dalam animasi tidak semuanya harus menggunakan karakter sebagai penyampai informasi, contohnya seperti pengertian warna tombol dalam menu *website* atau aplikasi *smartphone*. Sebagai informasi kepada penonton dan pemakainya, animasi dianggap bentuk komunikasi yang penting, sehingga informasi perlu dirancang sedemikian rupa agar sampai dengan baik ke audiensnya (Ruslan: 2016).

Ada 6 tahap yang dapat dikerjakan dalam pengembangan multimedia melalui metode pengembangan Luther (1996), dimana tiap tahapannya tidak perlu berurutan dan dapat dikerjakan paralel, namun tahap perencanaan (*concept* dan *design*) harus dimulai dulu.

Adapun rangkaian kegiatan berdasarkan metodologi tersebut adalah (Binanto: 2010):

1. *Concept*

Pada tahanan *concept* (penkonsepan) dilakukan untuk menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, tujuan animasi pembelajaran, jenis animasi pembelajaran, isi animasi pembelajaran dan spesifikasi umum. Hasil yang akan

didapat dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk ide, tujuan, sasaran, dan anggaran.

2. *Design*

Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan untuk menerjemahkan tujuan ke dalam desain yang akan menjadi acuan dari dibuatnya animasi pembelajaran ini. Hal yang akan didapat dari tahapan ini adalah *script*, *storyboard*, dan desain karakter.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) dilakukan untuk mengumbulkan bahan-bahan. Proses yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu aset, *background* aset, narasi dan *background music* dan *sound effect*.

4. *Assembly*

Pada tahap *assembly* (penggabungan) seluruh material yang ada akan digabungkan. Pada tahap ini seluruh material akan digabungkan dan dengan menggunakan proses *compositing*, *animating* dan *rendering*.

5. *Testing*

Pada tahap *testing* animasi *motion graphic* sudah selesai dikerjakan dan dalam bentuk video. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang kurang dan apakah materi yang disampaikan ke audiens dapat dipahami dengan melakukan pengujian dan pengemasan produk.

6. *Distribution*

Pada tahap *distribution*, pendistribusian video animasi pembelajaran yang sudah sepenuhnya siap ditampilkan harus disiapkan dan disesuaikan dengan lingkungan yang sebenarnya, yaitu sebagai bahan ajar untuk jurusan Teknik Komputer.

2.8 Perangkat Lunak (*Software*) yang Digunakan

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC 2015, Adobe Premiere Pro CC 2015, Adobe After Effects CC 2015 dan Adobe Media Encoder CC 2015.

2.8.1 Adobe Illustrator CC 2015



Gambar 2.11 Logo Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan media pembelajaran yang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikembangkan dengan baik. Desain berbasis vektor atau desain ilustrasi dapat dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator. *Software* ini sangat terkenal karena memiliki fitur dan fasilitas yang luar biasa dalam membuat suatu pekerjaan kreatif (Novitasari: 2015).

2.8.2 Adobe Premiere Pro CC 2015



Gambar 2.12 Logo Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro merupakan program pengeditan video yang dikembangkan oleh Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya (Wirasasmita: 2015).

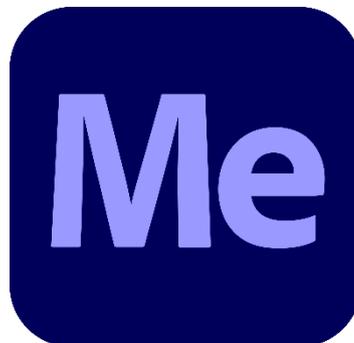
2.8.3 Adobe After Effects CC 2015



Gambar 2.13 Logo Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah *software* yang sangat canggih dalam membuat animasi dan *special effect* yang sangat populer. *Software* ini banyak dipakai oleh para animator desainer grafis karena fasilitasnya yang lengkap dan kemampuannya yang luar biasa. Hal ini menyebabkan para animator dan desainer grafis merasa terbantu dan dimudahkan dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan visual. Adobe After Effects merupakan *software* yang dikembangkan oleh Adobe. *Software* ini sering digunakan untuk pembuatan film dan pasca produksi sebuah video (Maharani: 2016).

2.8.4 Adobe Media Encoder CC 2015



Gambar 2.14 Logo Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder merupakan *software* untuk *encoding* video dengan mudah. Aplikasi ini dapat mengoptimalkan kualitas video hanya dengan dengan

sangat cepat. Adobe Media Encoder ini adalah paket untuk membantu rendering video dengan kualitas yang maksimal dari Adobe After Effect ataupun Adobe Premiere Pro (Ahmadi dkk: 2016).

2.9 Kuesioner

Kuesioner ataupun angket merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan melalui metode pengisian data pada formulir yang berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk sekelompok ataupun perorangan yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Nugroho: 2018).

2.10 Skala Likert

Skala likert adalah metode yang mengukur tanggapan positif dan negatif dengan kata lain metode ini merupakan metode skala *bipolar*. Ada beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam membuat skala likert (Nazir: 2014):

1. Peneliti harus mengumpulkan item-item yang cukup banyak, terdiri dari item yang disukai dan tidak disukai.
2. Lalu item-item tersebut dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif.
3. Responden kemudian diminta untuk mengecek item-item yang telah ada, apakah responden tersebut memahami (+) ataupun tidak (-). Lalu respon tersebut dikumpulkan. Dalam masalah ini, pemberian angka 5 sebagai angka tertinggi dan angka 1 sebagai angka terendah. Begitu juga dengan jawaban “baik” dan “kurang” dalam item-item yang diberikan.
4. Masing-masing individu memiliki total skor dari penjumlahan skor individu tersebut.
5. Respon kemudian dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang memiliki skor tinggi ataupun rendah.

Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat kurang, (2)

Kurang, (3) Cukup, (4) Baik, (5) Sangat baik. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat Kurang	Apabila responden tidak menyukai pernyataan 100%
2	Kurang	Apabila responden menyukai sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Cukup	Apabila responden menyukai 50% atau ragu-ragu antara baik dengan kurang
4	Baik	Apabila responden menyukai sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Baik	Apabila responden menyukai penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.11 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi rujukan penulis sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi teori yang didapat untuk penelitian. Sudah ada banyak penelitian tentang *motion graphic* sebagai media pembelajaran. Berikut penelitian terdahulu dari beberapa jurnal yang telah dipilih penulis:

1. **Satria Rusdiansyah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1.”**

Menggunakan metode *motion graphic* yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis android dalam kemasan animasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa media pembelajaran animasi *motion graphic* berbasis android yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar matematika.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- Media pembelajaran video animasi *motion graphic* dapat dibuat sangat menarik. Hal ini mempengaruhi bertambahnya minat peserta didik dalam belajar matematika.
 - Video pembelajaran matematika dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.
 - Dalam pembelajaran video animasi *motion graphic* peserta didik merasa senang karena adanya visualisasi secara nyata. Hal ini membuat para peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar matematika.
2. **Elly Herliyani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan *Motion Graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIK) UNDIKSHA.”**

Pada penelitian ini menggunakan metode *CIPP* (*Context, Input, Process and Product*) yaitu *context evaluation*: evaluasi terhadap konteks, *input evaluation*: evaluasi terhadap masukan, *process evaluation*: evaluasi terhadap proses, dan *product evaluation*: evaluasi terhadap hasil. Keempat singkatan dari *CIPP* tersebut itulah yang menjadi komponen evaluasi.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects, Adobe Photoshop, CoreIDRAW, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Camtasia Studio, dan Xilisoft Video Converter dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- Media pembelajaran terdiri dari tiga tampilan utama, yaitu tampilan intro, tampilan *main*, dan tampilan *exit*.

- Setelah melalui tahap uji coba, penulis mendapatkan respon positif. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik.
3. **Yesty Desca Refita Putri yang berjudul “Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas”**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro dalam membuat *motion graphic* ini.
- Ada 3 tahap dalam pembuatan *motion graphic* yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dalam ketiga tahap ini saling berhubungan dan memiliki peran yang sangat penting.
- Dengan menggunakannya metode *motion graphic* memberikan respon baik karena mereka merasa lebih dapat memahami isi dari video animasi *motion graphic* tersebut.

Dari hasil pengamatan tentang judul dan tema *motion graphic* dan media pembelajaran terdapat beberapa judul dan tema yang bervariasi. Penulis disini bermaksud untuk mencari perbedaan dan persamaan dari perancangan penelitian terdahulu dan perancangan penelitian sekarang.

Penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan sekarang dicari letak perbedaan dan persamaanya. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa skripsi yang sekarang ini tidak menjiplak ataupun hasil duplikasi dari skripsi manapun.

Tabel 2.2 Tabel Perbandingan Metode

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Motion Graphic</i> Matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama sebagai media pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran pada penelitian terdahulu yaitu

<p>Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan sama-sama berbasis animasi <i>motion graphic</i>. 	<p>matematika sedangkan materi pembelajaran penelitian sekarang yaitu animasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran dengan hasil akhir berupa aplikasi Android. • Ditujukan untuk siswa kelas 5 SD.
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan Motion Graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai media pembelajaran. • Sama-sama menggunakan <i>software</i> Adobe Illustrator dan Adobe After Effects. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran pada penelitian terdahulu yaitu <i>motion graphic</i> sedangkan materi pembelajaran penelitian sekarang yaitu animasi. • Hasil akhir yang didapat berupa aplikasi interaktif. • <i>Software</i> yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Flash, Camtasia Studio,

		<p>dan Xilisoft Video Converter sedangkan penelitian sekarang ini yang berbeda yaitu menggunakan Adobe Premiere Pro.</p>
<p>Pembuatan <i>Motion Graphics</i> sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi <i>Mobile Trading Online</i> Mandiri Sekuritas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan sama-sama berbasis animasi <i>motion graphic</i>. • Metode penelitian menggunakan kuisisioner <i>online</i>. • Sama-sama menggunakan teknik infografis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>Semiotika Peirce</i> dalam metode analisis. • Sebagai sarana promosi aplikasi <i>mobile trading online</i> Mandiri Sekuritas.