

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.9 Penelitian Sebelumnya

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian, sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang video *motion graphic* 2 dimensi sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan saat ini :

Tabel 2.1 Daftar jurnal penelitian sebelumnya

NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	DATA	HASIL YANG DI TELITI
Muhammad Fikri Al – Anshori, Mhd. Rusdi Tanjung 2020	Perancangan Company Profile Humas Provinsi Sumatera Utara Dalam Bentuk Motion Graphic	Fakultas Seni dan Desain. Universitas Potensi Utama.	Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data adalah data primer dan data sekunder.
Muh Rizal , A.Muhammad Syafar , Hery Zuhaer 2019	Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Klinik Hilal Medika Makassar	lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STMIK AKBAy	Metode penilitian yang digunakan adalah pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi
Farid Muhharram 2016	Lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STMIK AKBAy	Stikom Surabaya	Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan <i>literature</i> seperti buku, jurnal, dan internet serta wawancara dan observasi langsung dilapangan agar mendapat data yang sesuai dengan perusahaan tersebut.

Muhamad Adam Pratama 2020	Perancangan <i>Video Company Profile</i> Pt. Dian Permata Omega Sebagai Media Promosi	PT. Dian Permata Omega	Pencipta membuat ilustrasi dengan gaya flat design dan ditambah sedikit gaya isometric 2D
Saifullah Al Maslul, Nicholas Wayong Kabalen, Mazaya Muftiya Al Farabi 2020	Perancangan Video Company Profile Universitas Nurul Jadid Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi	Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA) Vol.4, No.1 Tahun 2020 ISSN: 2580 - 8753	Menggunakan gaya <i>flat design</i> pada tampilan <i>motion graphic</i>
Ainun Tri Wiranto 2020	Pembuatan Video Company Profile Dengan Metode Sinematik Dan Motion Graphic "Oksigen Coffee"	Universitas Gadjah Mada	Mengangkat tema sinematografi dan <i>motion graphic</i>
Aisy Arrobbani Zulfiqor 2021	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Promosi Pt. Poci Kreasi Mandiri	Universitas Mercu Buana	Perancangan motion graphic ini menerapkan prinsip animasi sebagai teknik penyajian visual agar menghasilkan citra yang menarik.
Helmi Akbar 2020	Perancangan Video Company Profile Pada Dnprostudio Menggunakan Teknik Motion Graphic	STMIK ASIA Malang	<i>video company profile</i> menggunakan teknik animasi <i>motion tracking</i> dan <i>liveshoot camera</i>

Rahmat Zainur Fujianto, Condra Antoni 2020	Produksi Dan Efektivitas <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos	Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History Vol. 3, No. 2,	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina (1997) yang mencakup lima tahapan, yaitu <i>development, pre-production, production, post-production, dan delivery</i>
Joshua Alfian Leonardo , Deddi Duto Hartanto , Rika Febriani 2021	Perancangan Konsep Video <i>Company Profile</i> Untuk Meningkatkan <i>Awareness</i> Studio ADHD Surabaya	Universitas Kristen Petra	Menggunakan konsep visual <i>Fast Beat, Fast Paced, dan Fast Typography style</i> Selain penekanan kepada ketukan / <i>beat</i> pada video, penerapan implementasi minimal & <i>bold design</i> akan diterapkan

Dari 10 penelitian terdahulu yang tercantum dalam **Tabel 2.3** , dapat ditemukan persamaan dan perbedaan.

a. Persamaan

1. Metode penelitian yang digunakan adalah pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
2. Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan *literature* seperti buku, jurnal, dan internet serta wawancara dan observasi langsung dilapangan agar mendapat data yang sesuai dengan perusahaan tersebut.
3. Perancangan motion graphic ini menerapkan prinsip animasi sebagai teknik penyajian visual agar menghasilkan citra yang menarik.

b. Perbedaan

1. Pada penelitian milik Muhamad Adam Pratama (2020) membuat ilustrasi dengan gayaflat design dan ditambah sedikit gaya isometric 2D.
2. Pada penelitian milik Ainun Tri Wiranto (2020) Mengangkat tema sinematografi dan *motion graphic*.

Sedangkan dari skripsi ini yang berjudul *Video Motion Graphic* Profil Bakohumas Kota Palembang juga mempunyai persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu :

- a. Persamaan
 1. Metode penelitian yang digunakan adalah pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi
 2. Menggunakan gaya *flat design* pada tampilan *motion graphic*.
- b. Perbedaan
 1. Pada pembuatan *motion graphic* profil Bakohumas Kota Palembang tidak menggunakan teknik animasi *motion tracking* dan *liveshoot camera*
 2. Pada pembuatan *motion graphic* profil Bakohumas Kota Palembang tidak menggunakan konsep visual Fast Beat, FastPaced, dan Fast Typography style Selain penekanan kepada ketukan / beat pada video, penerapan implementasi minimal & bold design akan diterapkan

2.2 Multimedia

Menurut Vaughan (2010:2), “Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer”. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan dalam menyampaikan sebuah informasi. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Elemen – Elemen Multimedia

Dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video dan animasi .

1. *Text*

Menurut KKBI, teks merupakan naskah yang berisi kata-kata asli dari pengarang. Salah satu elemen multimedia yang ampuh dan jelas untuk menyampaikan informasi adalah teks.

2. *Image*

Image atau gambar merupakan salah satu elemen multimedia yang dapat menyampaikan informasi lebih menarik dan tidak dapat dijelaskan oleh kata-kata. Gambar hasil komputer terbagi menjadi dua, yaitu :

- a. Vector-drawn, gambar yang dihasilkan biasanya berbentuk lingkaran, garis, kotak, dan sebagainya.
- b. Bitmaps, gambar yang dihasilkan biasanya terdiri dari titik-titik kecil (pixel) yang akan membentuk sebuah gambar.

3. Audio

Audi atau suara merupakan bunyi yang dapat didengar oleh pancra indera manusia. Suara dapat memberi sensasi tersendiri yang dapat merubah mood dan kesenangan.

4. Video

Video terdiri dari gambar-gambar yang bergerak dengan cepat dan ditangkap secara berurutan. Video menjadi komponen menarik karena dapat merasakan seperti masuk ke dunia nyata. Melalui video, orang dapat menangingat lebih banyak.

5. Animasi

Animasi merupakan potongan-potongan gambar yang berganti secara cepat agar terlihat lebih hidup.

2.3 Definisi Video

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap *frame* tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan

gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambarnya. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.

2.3.1 Video Analog

Video analog adalah video yang menggunakan media analog. Sumber informasi audio berasal dari kaset audio dan mikrofon, dan sumber informasi video berasal dari VHS, 8mm VCR Video Cassette Recorder, dan camcorders. Video analog ini harus dikonversi ke dalam format digital terlebih dahulu untuk dapat diproses oleh komputer. Format Video Analog Video analog dapat disimpan dalam beberapa format, di antaranya : NTSC National Television Standards Committee Merupakan format video televisi yang digunakan di Amerika Serikat dan sekitarnya.

2.3.2 Video Digital

Video digital adalah video yang menggunakan media digital. Sumber informasi audio dan video berasal dari CD audio, DV, miniDV, Digital8 camcorders, dan DVD yang menyimpan audio dan video di dalam format digital. Data video digital dapat diproses secara langsung oleh komputer, dan digandakan tanpa mengurangi kualitas. 2.1.2.1 2.1.2.2 1. Sinyal Video Digital Sebuah sinyal video digital merupakan kombinasi dari tingkat keterangan luminance atau luma dan warna chrominance atau chroma.

2.4 Video Profil

Menurut Akbar & Munandar (2018:59) video profile adalah sebuah gambaran informasi tentang riwayat seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian kesuksesan dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum. Informasi tersebut disebarkan berbentuk audio visual atau video. Video profile perusahaan (*corporate profile*) merupakan video yang diproduksi untuk keperluan tertentu, misalnya memperkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebarluaskan ke publik, selain itu sering dipakai

sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu.

2.5 Animasi

Animasi dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata *animation*. *Animation* berasal dari Bahasa Yunani, *anima*, yang berarti “napas” dan napas identik dengan “hidup”, hingga animasi secara sederhana adalah memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya. Definisi lain dari animasi yaitu gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi” (Silitonga & Rosyida, 2018).

2.6 Jenis – jenis Animasi

Berikut merupakan jenis-jenis animasi :

2.6.1 Animasi Berdasarkan Kategori

a. *Motion Graphics Animation*

Motion Graphic Animation merupakan jenis animasi yang dibuat dengan menggunakan *Software* computer grafis berbasis animasi dan *Composing Fx*.

b. *Character Animation*

Character Animation adalah jenis animasi yang dibuat khusus untuk menggerakkan atau menghidupkan model – model objek karakter, bisa berupa manusia, hewan, robot dan unsur objek lain yang bisa dihidupkan.

c. *Facial Animation*

Facial Animation merupakan jenis animasi yang model objeknya dikhususkan pada karakter – karakter manusia, hewan, robot, dan unsur lainnya. Tetapi objek yang digerakkan hanya bagian wajah dari karakter yang dimaksud.

d. *Morphing Animation*

Morphing Animation merupakan suatu jenis animasi yang memvisualkan suatu gerak perubahan bentuk model objek, yaitu

perubahan bentuk model objek yang satu menjadi bentuk model objek lain. Syarat terjadinya animasi *morphing* adalah model objeknya menggunakan lebih dari satu data dimana masing – masing objek bentuknya berbeda, tetapi memiliki persamaan jumlah *vertex* dan *polygon*.

2.6.2 Animasi Berdasarkan Teknologi

a. *Clay Animation*

Merupakan jenis animasi model objek dan propertinya dibuat dengan menggunakan tanah liat atau lilin melalui proses pematungan, dimana setiap pose dan adegan dari karakternya direkam satu per satu dengan menggunakan kamera dan hasil dari perakaman beberapa pose akan menghasilkan animasi *clay*.

b. *Cell Animatio*

Suatu jenis animasi yang model objek gambar dan propertinya dibuat secara konvensional dengan menggunakan gambar tangan.

c. *Puppet Animation*

Suatu teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan alat bantu Puppet, boneka yang dimainkan sedemikian rupa lalu direkam dengan menggunakan kamera sehingga tercipta sebuah animasi gerakan boneka.

2.7 Bakohumas Kota Palembang

Bakohumas dibentuk berdasarkan surat Menteri Penerangan Nomor 31 Tahun 1971. Pembentukan Bakohumas sebagai lanjutan dari hasil musyawarah humas-humas Departemen pada tanggal 6 Desember 1967. Musyawarah ini, antara lain menyepakati bahwa untuk memperoleh dayaguna dan tempat operasi penerangan yang setinggi-tingginya, perlu dibentuk suatu badan yang mengkoordinir, mengkomunikasikan dan mensinkronkan kegiatan humas-humas pemerintah.

Musyawarah ini menyetujui diadakannya koordinasi antarhumas Departemen dan Lembaga negara yang disingkat BAKOR, yang pada waktu itu dikoordinasikan oleh Departemen Penerangan. Selanjutnya, pada pertemuan pleno Bakor pada 1 Juli 1970 yang

membicarakan peningkatan dan efektifitas wadah ini, diperoleh kesepakatan untuk mengubah nama Bakor menjadi Bakohumas.

Sedangkan Bakohumas Kota Palembang didirikan pada 6 September 2017 yang diprakarsai oleh Cevi Nurgaraha Sani kepala seksi opini dan publik dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang.

Adapun tugas Bakohumas ini adalah membantu Menteri Penerangan kala itu dalam menetapkan kebijakan pembinaan hubungan yang lancar dan harmonis antara masyarakat dan pemerintah; mengadakan koordinasi, sinkronisasi, integrasi dan kerja sama antara humas departemen dan lembaga negara; merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan sesuai dengan kebijaksanaan pemerintah .

2.7.1 Visi dan Misi Bakohumas Kota Palembang

1. Visi

Mewujudkan Keterbukaan informasi Publik kepada Masyarakat secara tepat, cepat dan akurat demi terwujudnya Palembang Emas Darussalam 2023.

2. Misi

- a. Tepat : salah satu kualitas informasi adalah tepat pada waktunya. Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat, karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.
- b. Cepat : aliran informasi yang cepat dan luas membuat masyarakat kota Palembang dapat mengetahui perkembangan-perkembangan yang terbaru yang ada di lingkup pemerintah Kota Palembang disebar melalui Humas dimasing-masing Organisasi Perangkat Daerah.
- c. Akurat : mencari informasi yang berprinsip akurasi dengan selalu melakukan verifikasi . Sehingga menghasilkan berita yang berkualitas dan kredibel.

2.8 *Motion Graphic*

Menurut Prastio (2017 : 2) *Motion graphic* merupakan gabungan dari potonganpotongan desain/ animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. *Motion graphic* dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti dua dimensi atau tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik *Motion graphic* adalah salah satu kategori dalam animasi yang membuat animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap komponennya.

2.9 Tahapan Pembuatan Video Profil *Motion Graphic* 2 Dimensi

Berikut tahapan pembuatan Video *Motion Graphic* :

2.9.1 *Storyline*

Menurut Nurhasanah dan Destyany (2011 : 5) *Storyline* adalah suatu panduan kerja dalam proses pembuatan sebuah informasi yang berisi konsep naskah dari informasi yang akan dikerjakan, sehingga penerapan informasi menjadi suatu perancangan dan implementasi mempunyai panduan yang jelas.

2.9.2 *Storyboard*

Menurut Pradana (2019: 50) *storyboard* merupakan teknik dunia shooting management yang didalamnya dibuat daftar gambar pada setiap scene atau adegan dan selanjutnya jika diperlukan dapat divisualisasikan ke bentuk sketsa gambar.

2.9.3 *Graphic Design*

Menurut Dewojati (2017 : 175) *Graphic Design* atau Desain Grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (*ingredients*) yang berupa : garis, huruf, bentuk (*shape*) dan tekstur. Sedangkan struktur (*structure*)-nya adalah pengorganisasian elemen-elemen desain tersebut. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi prinsip-prinsip desain yang akurat pada

proses penempatannya. Prinsip-prinsip desain yang utama terdiri dari : keseimbangan (*balance*), kontras, unity, nilai (*value*) dan warna.

2.9.4 Animasi

Terdapat unsur animasi di dalam *motion graphic*. Animasi merupakan sekumpulan beberapa gambar yang dirangkai, dengan pergerakan yang cepat dan berkelanjutan atau terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Di dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan dari computer untuk menciptakan gerakan pada layar. Kesimpulan dari pengertian animasi yang suda ada bahwa, animasi mewujudkan sautu teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu dan gambar.

2.9.5 Compositing

Compositing adalah proses digital dalam menggabungkan beberapa gambar atau beberapa urutan gambar menjadi satu bagian film atau rekaman video digital.

2.9.6 Sound Effect & Musik

Noise atau lebih umum disebut *sound effect* merupakan suara - suara diluar speech dan musik.

Musik Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk nada, irama, dan lagu yang mempunyai peran dalam memperkuat atau bahkan membangun mood. (Nugraha, 2019)

2.9.7 Editing

Menurut Subandi (2019 : 6) *Editing* merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita.

2.9.8 Rendering

Menurut Pramudia, Apriyani, dkk (2016 : 28) *Rendering* adalah proses membuat atau membangun output file dari animasi komputer. ketika sebuah animasi di-render, program akan mengambil bermacam-macam komponen, variabel, dan aksi dalam scene yang sudah dianimasi dan membangunnya menjadi hasil akhir yang dapat dilihat atau ditonton. Hasil render dapat

berupa sebuah gambar, kumpulan gambar (frame), atau kumpulan gambar yang disatukan menjadi format video.

2.10 Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan antara lain CorelDraw 2018, Adobe After Effect CC 2019, dan Adobe Premiere Pro CC 2019.

2.10.1 CorelDraw 2018

Menurut Pramuaji (2017 :21) CorelDraw merupakan suatu program aplikasi grafis berbasis vektor yang memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional, mulai dari yang simpel seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual.



Gambar 2.1 Logo CorelDraw 2018

Sumber : <https://salamadian.com/pengertian-corel-draw/>

2.10.2 Adobe After Effect CC 2019

Adobe after effects merupakan software *motion graphics* yang dapat digunakan sebagai *software compositing*, animasi dan videoeffect. Adobe after effects adalah *software animasi* bukan *image editing* sehingga untuk *image editing* perlu menggunakan photoshop. After effects pun bukan *software video editing*, sehingga untuk merangkai video dengan durasi *relative* panjang perlu menggunakan Adobe Premiere.



Gambar 2.2 Logo After Effect CC 2018

Sumber : <https://dianisa.com/pengertian-adobe-after-effects/>

2.10.3 Adobe Premiere Pro CC 2019

Menurut Septiana (2019 : 25) Adobe premiere merupakan program video editing yang dikembangkan oleh Adobe Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Adobe Premiere lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, sedangkan untuk animasi dapat memakai Adobe After Effect.



Gambar 2.3 Logo Adobe Premiere Pro CC 2019

Sumber : <https://www.teknokita.id/2020/06/download-adobe-premiere-pro.html>

2.11 Kuesioner

Menurut Anwar (dalam Fendya & Wibawa 2018 : 48) Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden.

Ada tiga bentuk kuesioner, yaitu kuesioner terbuka, tertutup, dan campuran. Penjelasannya, sebagai berikut :

a. Kuesioner Terbuka

Kuesioner terbuka adalah daftar pertanyaan yang memberi kesempatan kepada responden untuk menuliskan pendapat mengenai pertanyaan yang diberikan peneliti sehingga dalam hal ini proses mendapatkan datanya bisa dibilang memerlukan keahlian penelitian dalam memberikan pertanyaan yang mudah untuk di pahami.

b. Kuesioner Tertutup

Kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang alternatif jawabannya telah disediakan oleh peneliti. Cara ini seringkali dianggap efektif dengan alasannya karena responden dapat langsung membubuhkan tanda centang (✓) dalam kolom yang disediakan.

c. Kuesioner Campuran

Kuesioner campuran adalah perpaduan antara bentuk kuesioner terbuka dan tertutup. Biasanya teknik ini dipergunakan selain mengetahui topik yang mendalam juga difungsikan guna mendapatkan serangkaian data-data penelitian berupa angka.

2.12 Skala Pengukuran Likert

Skala Likert menurut Maryuliani, Suboroto Imam Much Ibnu, dkk (2016:2) adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert yang mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau trataan, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa *survei*.

a. Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, memiliki relevansidengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukaidan tidak disukai.

- b. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif dari populasi yang ingin diteliti.
- c. Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angka 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.
- d. Total skor masing – masing individu adalah penjumlahan dari skor masing – masing item dari individu tersebut.
- e. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total.

Berikut ini adalah contoh skala Likert bentuk *checklist* pada tabel 2.2 yaitu:

Tabel 2.2 Bentuk Checklist

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Apakah informasi dari animasi ini mudah dimengerti?					

Jawaban setiap item instrument yang menggunakan Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negative dengan diberi nilai seperti Tabel 2.3 dibawah ini :

Tabel 2.3 Skala Likert

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5

Setuju	4
Ragu - ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Dengan Skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun itemitem instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan, baik bersifat favorable (positif) bersifat unfavorable (negatif).