

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media

Sundayana (2016:4) mengartikan “media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal”.

Bovee (Sundayana, 2016:6) menyebutkan bahwa “media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.”

Djamarah dan Zain (2010:121) mengemukakan bahwa “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”.

Sementara Nugroho (2015:11) “media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar.”

Sedangkan Arsyad (2015: 3) mengartikan “media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Adapun Sadiman, dkk (2011: 19) mengemukakan bahwa “ media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan”.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Huda dalam Jasmiati (2018: 5) pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi banyak faktor”.

Ariyanti dalam Jasmiati (2018: 5) mengemukakan bahwa “pembelajaran kegiatan yang yang dirancang dan dilakukan untuk mengembangkan potesi yang dimiliki siswa melalui belajar”.

Sementara Gagne, et al dalam Kurniawan (2014:27) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal”.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang memiliki tujuan pengajaran atau intruksional. Media pembelajaran memiliki berbagai tipe yang digunakan sesuai dengan target pasar serta pembahasannya.

Media pembelajaran pada pengembangannya terbagi menjadi beberapa macam, seperti yang dinyatakan oleh Leshin, dan kawan-kawan (1992) media terbagi menjadi beberapa tipe yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual serta media berbasis komputer.

2.1.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang memiliki banyak tipe seperti yang dinyatakan Leshin, Pollock, dan Reigeluth (1992) hal ini ada karena untuk memenuhi kebutuhan belajar yang memerlukan media belajar yang efektif untuknya. Media pembelajaran terbagi menjadi seperti dibawah ini:

1. Media berbasis manusia

Merupakan media yang bertujuan untuk mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini antara lain : Guru, Tutor, Bermain Peran, Kegiatan Berkelompok.

2. Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak adalah media berupa buku, lembar belajar, buku latihan, jurnal, penuntun. Media ini harus memperhatikan elemen- elemen tertentu seperti format, daya tarik, ukuran font, warna dan huruf. Pemberian kotak pada informasi penting dapat menekan kan informasi yang ingin diberikan.

3. Media Berbasis Komputer

Media dengan basis komputer adalah media pengajaran dengan menggunakan bantuan komputer, dan video interaktif. Penggunaan komputer

dapat menjadi pembantu tambahan belajar, digunakan sebagai penyaji informasi materi, sebagai media latihan ataupun keduanya. Media ini juga dapat digabungkan dengan media cetak menjadi sebuah tugas berbasis bacaan cetak, berkelompok, kegiatan simulasi pembelajaran, dan kegiatan interaktif dengan video.

4. Media Berbasis Visual

Media dengan basis visual, merupakan tingkatan diatas media cetak. Media ini dapat berupa peta, gambar, majalah, slide, bagan, grafik dan dapat pula berupa buku.

5. Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio visual terdiri dari film, video, dan televisi. Media ini adalah media yang menggabungkan suara dan gambar. Memerlukan pengerjaan lain untuk membuat media ini. Media ini harus melakukan riset untuk menuliskan materi yang akan disampaikan serta membuat rancangan tampilan. Media ini juga harus memiliki daya tarik hingga orang tertarik untuk melihat dan menonton-nya.

2.2 Video

2.2.1 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 (Binanto, 2010)

Video termasuk jenis media Audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, dimana jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar dan umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, pendidikan dan informasi.

Keunggulan Media Video adalah pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat

yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Dwyer dalam Azmi (2018:19), video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program.

2.3 Animasi dan *Motion Graphic*

2.3.1 Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime*, yang di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya terkesan hidup. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi adalah “acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak.”

2.3.2 Pengertian *Motion Graphic*

Motion graphic merupakan gabungan dari potongan-potongan 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 (Jon Krasner, 2008).

Motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen - elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang dimasukkan berupa still images atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor, dan data video maupun audio. Pada dasarnya, menurut Yoav Hornung, Co-founder & CEO di Veed.me pada website

Quora (Azmi, 2018:20), *motion graphic* adalah istilah lain dari infografis bergerak yang bertujuan untuk memvisualisasikan informasi dan data berbasis grafis dengan menyajikan konten yang bersifat menginformasikan, mendidik, memungkinkan untuk kegiatan promosi, serta entertainment (contoh: bumper video, ilusi optik video mapping, dsb).

Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum bisa dikategorikan sebagai bagian dari motion graphic, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

2.3.3 Perbedaan Animasi dan *Motion Graphic*

Animasi dan motion graphic memiliki cakupan yang serupa namun memiliki beberapa perbedaan seperti pada tabel berikut ;

Tabel 2.1 Perbedaan Animasi dan Motion Graphic

Animasi	<i>Motion Graphic</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pendalaman detail karakter 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak berfokus pada pendalaman karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Biasanya imitasi perilaku kehidupan nyata 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik digital yang menggabungkan gambar, kata, suara, video, tipografi, ilustrasi, logo dan bentuk
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk grafis lebih kompleks 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk grafis tidak serumit animasi
<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan: alur cerita, hiburan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan: edukasi, promosi, kebanyakan digunakan untuk menampilkan data, angka dll. (infografis bergerak)
<ul style="list-style-type: none"> • Penggagas: Walt Disney, Mickey Mouse 1928 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggagas: Saul Bass, Logo motion graphic 1955

2.3.4 Karakteristik *Motion Graphic*

Ada beberapa karakteristik kunci untuk lebih mendefinisikan sifat motion grafis :

1. Motion graphic 2 dimensi, tetapi dapat menciptakan illusi elemen gerakan tiga dimensi. hal tersebut ada sebagai gambar pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tetapi tidak ada kedalaman. Hanya terlihat seperti space atau objek 2 dimensi yang terletak pada 3 dimensi space.
2. Motion graphic tidak harus benar-benar berpindah posisi, asalkan ada sesuatu yang berubah dalam jangka waktu tertentu pada objek tersebut. Sebagai contoh, pada layar terdapat sebuah objek font, font tersebut hanya diam tidak berpindah tempat melainkan ada perubahan dalam dirinya seperti dalam durasi tertentu font tersebut berubah warna.
3. Motion Graphic yang sering digunakan dalam interaktif multimedia, tetapi tidak juga selalu interaktif. Hanya disajikan secara linear dan user tidak memiliki kemudi penuh atas motion graphic tersebut (Jon Krasner, 2004).

2.3.5 Prinsip *Motion Graphic*

Terdapat dua metode dalam teknik motion grafis, yaitu dengan menggerakkan gambar, dan menggabungkan sequence gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan motion graphic yang efektif :

1. Spatial, merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame, semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Gerakan \rightarrow frame juga diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera.
2. Temporal, pertimbangan temporal terdiri dari time dan velocity, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Dalam video dan film, time menggambarkan secara numeric sebagai frame per second (fps). Frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang dapat

dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standart frame rate pada film untuk komersial motion picture adalah 24fps.

3. Live Action, ketika bekerja dengan konten live action, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.
4. *Typographic*, merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Dalam penggunaan type terdapat beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan seperti tipe huruf, weight, capital atau lowercase (Curran, 2000).

2.4 *Storyboard*

2.4.1 *Pengertian Storyboard*

Storyboard merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita sesuai naskah.

Isi *storyboard* merupakan penggabungan narasi dan visual yang terkoordinasi satu sama lain. Dengan kata lain, *storyboard* merupakan naskah yang di visualkan melalui media sketsa gambar. Storyboard yang baik akan membantu pemahaman suatu konsep cerita, bahkan cerita yang tidak biasa sekalipun. Selain itu, dapat memberikan gambaran tata letak visual, proses gerak, efek, maupun unsur-unsur lain yang berkaitan dengan animasi secara jelas dan rinci.

Liz Blazer (2016) mengungkapkan proses dalam pembuatan storyboard, yaitu antara lain: •

1. Membangun *Storyboard*

Proses ini terdiri dari beberapa tahap antara lain:

a. *Thumbnail*

Thumbnail merupakan sketsa kasar pada *storyboard*. *Thumbnail* membantu dalam sekuensi suatu adegan dan memberikan pandangan aspek *staging*, *framing*, skala, dan transisi.

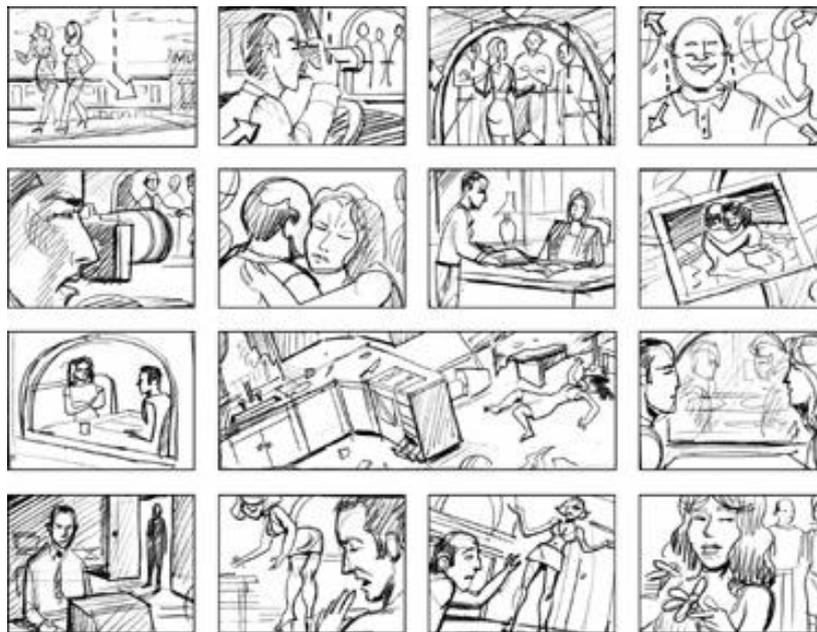
b. *Membuat Storyboard*

Penambahan detail yang mampu menjelaskan gambar yang ada di *storyboard* berupa dialog atau catatan penjelas.

2.4.2 Jenis-Jenis *Storyboard*

1. *Thumbnail*

Gambar *storyboard* dalam bentuk panel sketsa yang masih sangat sederhana, berisi nomor urut sebagai indeks dan juga pergerakan kamera atau karakter yang ditandai dengan simbol anak panah.

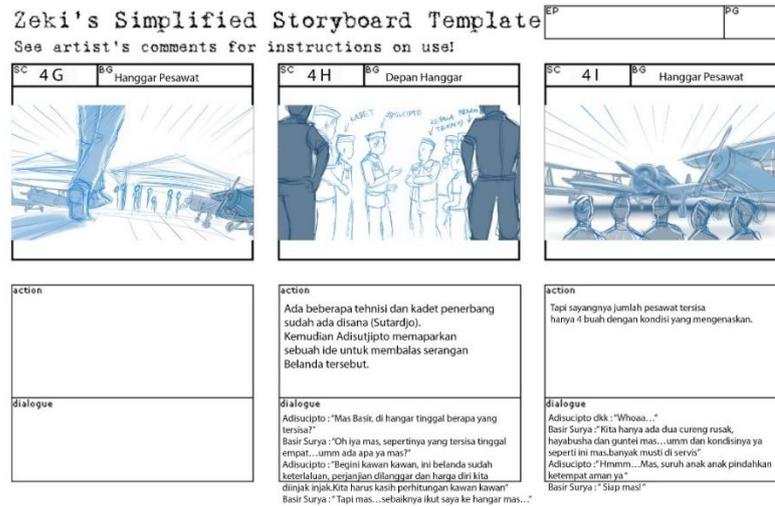


Gambar 2.1 *Thumbnail Storyboard*

(Sumber : Ainaki)

2. *Rough Storyboard*

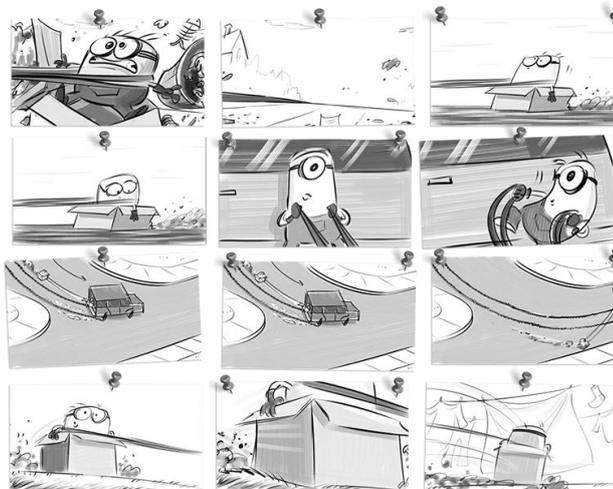
Jenis *storyboard* yang masih berupa gambaran kasar. Dapat dikatakan jenis ini merupakan *storyboard* awal yang masih ‘mentah’, meskipun dari segi bentuk gambar *storyboard* ini lebih halus dibandingkan dengan *thumbnail*. *Storyboard* ini biasanya berupa gambar-gambar terpisah yang ditempel dalam satu panel, terkadang sudah disertai penambahan keterangan shot maupun contoh dialog. Karena masih berupa sketsa kasar, *storyboard* ini mungkin dibuat dalam waktu yang relatif singkat, tetapi sudah memberikan gambaran secara jelas.



Gambar 2.2 Rough Storyboard
(Sumber : Serangan Kadet 1947)

3. Clean Up Storyboard

Storyboard yang sudah jadi. Gambar sketsa lebih rapi dan detail. Detail yang dimaksud berarti gambar lebih jelas dan terkadang dilengkapi dengan penambahan keterangan waktu, suara, gerak, dialog, efek visual dan lain-lain. Namun, ada juga yang benar-benar hanya menonjolkan gambar, tanpa ada keterangan teks, karena gambar tersebut sudah sangat jelas.



Gambar 2.3 Clean Up Storyboard
(Sumber : Illumination Entertainment)

2.4.3 Elemen-Elemen *Storyboard*

Storyboard memiliki beberapa elemen konstruktif yang tidak kalah penting untuk diperhatikan dalam proses pembuatannya. Elemen-elemen penting itu, diantaranya adalah :

1. *Basic figure*

Bukan *Stick Figure*. Sketsa yang biasa dibuat oleh *storyboard artist* adalah *basic figure*. Alasannya, *basic figure* merupakan bentuk paling sederhana untuk sketsa, namun sudah mampu mengkomunikasikan makna cerita, alur, ekspresi, hingga gerakan yang nantinya dibuat menjadi animasi.

Meskipun masih ada *storyboard* yang menggunakan *stick figure*, namun penggunaannya sebaiknya dihindari dikarenakan tidak mampu mewakili gerakan, ekspresi maupun mood yang dibangun sebuah karakter dalam animasi. Akan tetapi tidak ada aturan penggunaan bentuk gambar dalam *storyboard*. Bentuk *basic figure*, *stick figure*, atau pun lainnya dapat dipergunakan, bergantung pada kemampuan *storytelling* dari seorang *storyboard artist* itu sendiri. Apapun bentuk gambarnya, yang paling penting adalah kemampuan untuk menceritakan maksud dan tujuan konsep cerita awal dengan baik dalam *storyboard*.

2. Perspektif

Menurut KBBI, perspektif merupakan cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar, sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan 3 dimensi. Kemampuan menggambar dalam *storyboard*, khususnya menggambar perspektif, menjadi salah satu elemen pada pembuatan *storyboard* yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Teknik-teknik menggambar perspektif ini nantinya akan berhubungan dengan sudut-sudut pengambilan kamera.

Perspektif dipengaruhi oleh sudut pandang yang digunakan untuk melihat suatu benda atau objek. Dengan perspektif, suatu objek tidak tampak statis, tetapi dimanis berkat adanya ‘kedalaman’ yang muncul dari perspektif tersebut.

3. *Blocking* dan *Point of Interest*

Blocking adalah penempatan atau kedudukan karakter dalam gambar, sehingga karakter sebagai subjek utama dalam *storyboard* mampu memberikan

gambaran atau menyampaikan pesan secara jelas kepada audien, baik berupa gerakan, ekspresi, maupun letak posisi karakter satu dengan karakter yang lain.

Point of interest adalah sesuatu yang mampu ‘mencuri’ perhatian audiens. Dapat ditonjolkan keberadaanya melalui komposisi serta *blocking* yang baik. *Blocking* dan komposisi yang tepat dengan sendirinya akan memunculkan *point of interest* dari objek-objek tertentu. Dengan begitu, objek tersebut mampu menyampaikan pesan kepada audiens. Perlu diketahui bahwa objek yang diposisikan berada di tengah *frame* selalu dengan mudah menjadi pusat perhatian audiens.

4. Framing

Framing atau pembingkaiian merupakan cara menata atau membingkai suatu adegan atau objek dengan objek-objek lain yang ada di sekitarnya.

Dalam hal ini, *point of interest* sebaiknya ditentukan terlebih dahulu, dengan begitu posisi *framing* pun dapat diatur mengelilinginya sedemikian rupa sehingga menghasilkan kesan bingkai bagi objek yang berperan sebagai *point of interest*. Kesan *framing* salah satunya dapat diwujudkan dengan menempatkan objek yang jaraknya dekat dengan kamera sebagai latar depan (*foreground*), yang kemudian berfungsi sebagai *point of interest*.

Tujuan *framing* adalah memberikan konteks pada gambar yang ada, sehingga mampu memperjelas pesan yang hendak disampaikan kepada audiens.

5. Action Line

Action line merupakan sebuah garis khayal yang digambarkan diantara kedua subjek tersebut hingga keluar batas layar atau *frame* disisi kiri atau kanan.

Gambar dapat diambil dari sisi manapun pada satu sisi garis yang ada. Subjek yang berada di kiri, tetap berada pada sisi layar kiri, begitu juga sebaliknya. *Action line* bertujuan agar audiens selalu mendapat gambaran relasi fisik antara karakter, *setting*, dan adegan pada *storyboard*. Gambaran itu dapat diwujudkan dengan konsistensi letak dan jarak antar subjek.

6. Direction

Direction mengacu pada arah gerak karakter atau subjek animasi dan masih berkaitan dengan *action line* yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Hal ini dapat dihubungkan dengan lalu lintas gerak dari karakter tersebut terhadap pergantian yang terjadi dari satu *frame* ke *frame* berikutnya. Arah gerak yang biasanya sering digunakan adalah dari kiri ke kanan. Meskipun begitu, bukan berarti arah dari kanan ke kiri tidak baik. Yang paling penting adalah arah gerak yang disajikan konsisten, meskipun sudah berganti *frame* sekalipun.

7. *Angle*

Angle atau sudut kamera merupakan sudut dimana kamera mengambil gambar suatu objek atau benda, pemandangan, maupun adegan.

Sudut-sudut tertentu akan menghasilkan shot yang menarik dan perspektif yang unik sehingga akan menciptakan kesan tertentu dalam sebuah adegan. Memaksimalkan sudut kamera untuk mengekspresikan sudut pandang tertentu adalah cara yang harus ditempuh untuk mendapatkan hasil yang dinamis. Selain itu, sudut-sudut kamera yang tidak lazim akan memberikan keunikan tersendiri dibandingkan dengan sudut yang statis dan monoton, misalnya sudut sejajar mata secara terus-menerus.

8. Kreatif dan Komunikatif

Storyboard dikatakan menarik apabila didalamnya terdapat unsur-unsur kreatif yang mampu mengalihkan perhatian audiens maupun sutradara animasi.

Unsur kreatif tersebut dapat dilihat pada jenis shot-shot yang dipakai, tipe gambar yang sesuai, pengembangan cerita yang baik secara visual, dan kesesuaian dengan elemen-elemen storyboard lainnya.

Suatu storyboard dikatakan memenuhi kriteris sebagai storyboard yang komunikatif apabila mampu menyampaikan pesan cerita yang dapat dinilai dengan hasil akhir.

2.4.4 Pergerakan Kamera Pada *Storyboard*

1. Pan / Panning

Singkatan Shot Panorama. Kamera bergerak dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

2. Tilt

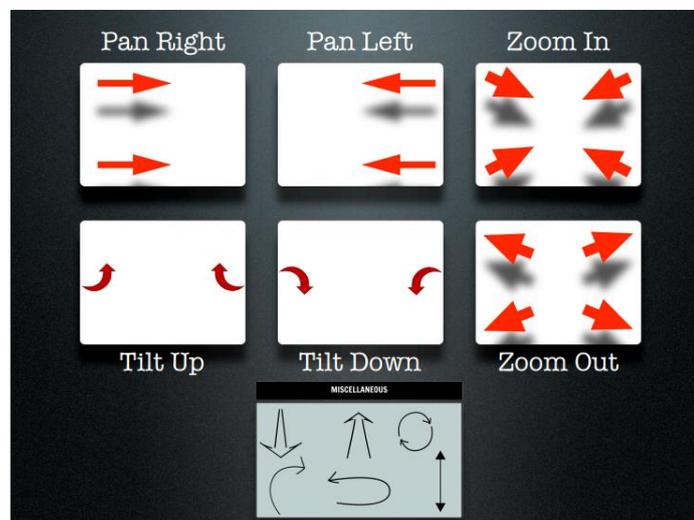
Kamera bergerak dari atas kebawah atau sebaliknya.

3. Zoom In

Memperkecil area gambar yang di tandai

4. Zoom Out

Memperbesar area gambar yang di tandai.



Gambar 2.4 Pergerakan Kamera Pada *Storyboard*

(Sumber : Google Image)

2.5 *Storytelling*

2.5.1 Pengertian *Storytelling*

Storytelling dapat didefinisikan sebagai cara untuk menyampaikan suatu cerita atau pesan secara jitu. Jitu yang dimaksud berkaitan dengan hasil akhir dari penyampaian cerita tersebut, yaitu orang yang menjadi target penyampaian sebuah cerita dapat mengetahui dan memahami isi cerita tersebut dengan jelas dari awal hingga akhir.

Storytelling bersifat naratif. Agar mampu menyampaikan pesan secara jelas kepada target, diperlukan suatu narasi yang tersusun berdasarkan urutan kejadian yang terjadi. *Storytelling* sama halnya dengan berbicara tentang susunan alur cerita. Salah satu perwujudan *storytelling* adalah dengan *motion graphic*. Dalam *motion graphic*, konsep narasi harus sangat diperhatikan. Dalam hal ini, kemampuan *storytelling* merupakan inti dari informasi yang hendak dibawakan. *Motion graphic* sendiri merupakan salah satu media visual. Tujuan dari *motion graphic* itu tidak

lain adalah menyampaikan informasi yang divisualkan dalam bentuk gambar bergerak dengan unsur grafis, audio, dan tipografi.

2.5.2 Visual Storytelling

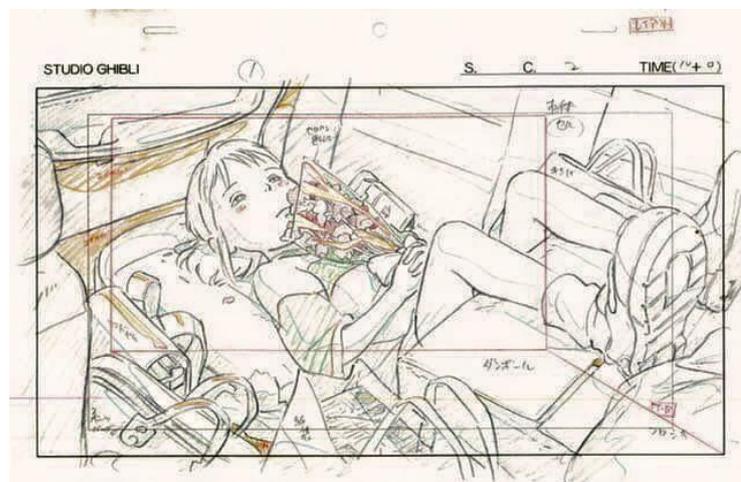
Visual *storytelling* adalah penyampaian cerita dengan menggunakan media-media visual, media yang dapat dilihat menggunakan mata. Media visual yang paling umum digunakan adalah gambar. Gambar terdiri dari foto, lukisan, sketsa, dan lain-lain.

Visual *storytelling* berfungsi memberikan gambaran visual awal tentang suatu cerita. Melalui visual storytelling ini, suatu gambar seolah memiliki cara sendiri untuk ‘berbicara’ dan menyampaikan pesan suatu cerita. Maka dari itu, sering kita mendengar istilah ‘gambar yang berbicara’.

Ada dua jenis visual storytelling, yaitu single image storytelling dan photo sequence story telling.

1. Single Image Storytelling

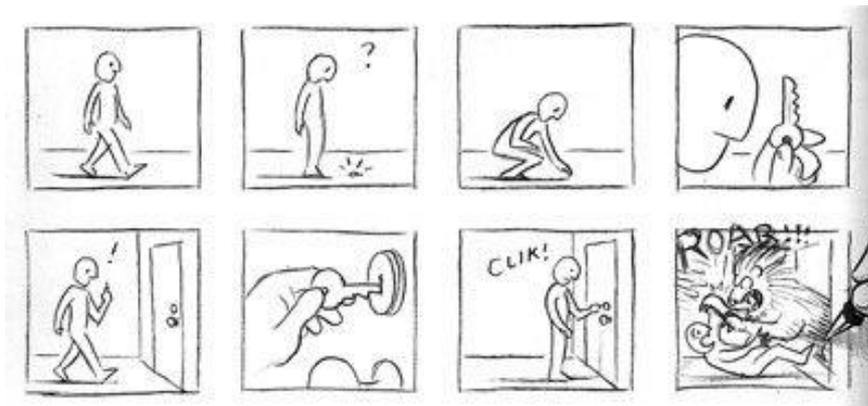
Merupakan visual *storytelling* yang hanya menggunakan satu gambar. Dapat dijumpai pada karya-karya lukisan atau biasa digunakan juga pada ilmu fotografi, misalnya foto *still life*. Memiliki kekuatan dalam cerita yang terkandung pada sebuah gambar. Lukisan atau foto yang memiliki kekuatan tersebut dapat dikatakan telah berhasil menyampaikan makna atau pesan kepada audience.



Gambar 2.5 Contoh Single Image Storytelling
(Sumber : Ghibli Studio)

2. *Photo Sequence Storytelling*,

Terdiri dari beberapa gambar yang disusun atau diurutkan sedemikian rupa sehingga membentuk suatu alur cerita yang menarik. *Storytelling* ini sangat bergantung pada bentuk susunan atau rangkaian yang dibuat. Apabila susunan atau rangkaian gambar tersebut diubah dari rangkaian sebelumnya, maka cerita akan berubah dan hal itu akan berimbas pada proses penyampaian cerita. Contoh *photo sequence storytelling* dapat ditemukan dalam komik, cerita bergambar atau *graphic novel*. Jenis *storytelling* inilah yang menjadi dasar pembuatan *storyboard* dan animasi.



Gambar 2.6 Contoh *Photo Sequence Storytelling*
(Sumber : Google Image)

2.6 Audio

2.6.1 Pengertian Audio

Audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali / detik.

Suara yaitu suatu getaran yang dihasilkan oleh gesekan, pantulan dll., antara benda-benda.

Sedangkan gelombang yaitu suatu getaran yang terdiri dari Amplitudo dan juga waktu. Suara dibangun oleh periode, Apabila Tidak Berarti itu bukanlah Suara.

Pengertian audio yang lainnya adalah merupakan salah satu elemen yang penting, karena ikut berperan dalam membangun sebuah sistem Komunikasi dalam bentuk suara, ialah suatu sinyal elektrik yang akan membawa unsur-unsur bunyi

didalamnya. Audio itu terbentuk melalui beberapa tahap, diantaranya: tahap pengambilan atau penangkapan suara, sambungan transmisi yang membawa bunyi, amplifier, dll.

2.6.2 Jenis-Jenis Audio

Saat ini terdapat macam atau Jenis-jenis audio yang dikelompok berdasarkan media ataupun perangkat yang sering gunakan, diantaranya:

1. Audio *Streaming*

Audio Streaming adalah suatu istilah yang dipakai untuk mendengarkan siaran langsung atau live melalui jaringan internet. Seperti contohnya: Winamp (MP3), RealAudio (RAM) dan juga Liquid Radio.

2. Audio visual

Audio visual adalah suatu istilah yang digunakan untuk seperangkat *soundsystem* yang dilengkapi dengan tampilan gambar, biasanya dipakai untuk presentasi dan pembuatan animasi.

3. Audio Modem Riser (AMR)

AMR (Audio Modem Riser) adalah suatu istilah yang dipakai untuk sebuah kartu plug-in untuk *motherboard* intel yang memuat sirkuit audio ataupun Modem.

2.6.3 *Diegetic dan Non-Diegetic Sound*

Dalam film, sound terbagi menjadi dua jenis, *diegetic sound* dan juga *nondiegetic sound*. Berikut penjelasan mengenai dua jenis sound ini :

1. Diegetic Sound

Yang dimaksud dengan *diegetic sound* adalah suara yang berasal dari efek suara, suara musik, dialog atau lagu yang berasal dari sumber cerita atau film. Penggunaan musik *diegetic sound* ini biasanya jarang untuk digunakan untuk mengiringi sebuah adegan.

Adapun, selain suara yang nampak terlihat oleh fisik, ada juga suara yang tak nampak oleh mata, seperti suara batin yang didengarkan atau dipikirkan oleh karakter yang juga merupakan *diegetic sound*.

Berikut adalah macam-macam dari *diegetic sound* beserta penjelasannya :

a. *External dan Internal Diegetic Sound*

Dalam sebuah cerita, tentunya ada suara yang mampu ditangkap oleh indera dan juga pikiran dari pelaku cerita. Hal tersebut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *external diegetic sound* dan *internal diegetic sound*.

External diegetic sound, mempunyai sifat yang obyektif dimana segala sumber suara yang berasal dari pelaku dan semua obyek yang ada dapat didengar oleh orang lain. Dan pada umumnya semua suara dari sebuah film adalah *external diegetic sound*.

b. *Onscreen* dan *Offscreen* Sound

Onscreen sound ialah segala jenis suara yang dihasilkan oleh pelaku dalam sebuah cerita yang berada di dalam frame.

Offscreen sound ialah, segala jenis suara yang dihasilkan oleh pelaku yang berasal dari luar frame. Biasanya banyak digunakan dalam film genre horror untuk menambah kesan mistis dan menyeramkan.

2. *Nondiegetic Sound*

Seluruh elemen suara yang berasal dari luar cerita disebut sebagai *nondiegetic sound*, suara ini mampu didengar oleh penonton yang melihatnya, namun tidak semua tokoh dalam cerita mampu mendengarnya.

Yang termasuk dalam suara ini seperti narasi, lagu dan juga ilustrasi musik, dan kebanyakan film selalu menggunakan lagu dan juga ilustrasi musik yang digunakan untuk mengiringi ceritanya.

2.7 Fotografi

2.7.1 Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari kata “foto” dan “grafi” yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti, foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi arti fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar melalui bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya (Kurniawansyah, 2020 : 13).

Fotografi adalah salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang terbaik untuk mengatasi permasalahan yang ada. Foto dapat memperluas apa yang dilihat, dipikirkan, membuat seseorang kagum, terhibur, bahkan merasakah keajaiban dan kasih sayang setiap kita melihatnya (Barnbaum, 2017:1-2).

Secara umum fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. (Andi, 2005 : 1).

2.7.2 Genre Fotografi

Genre, yang biasanya sebagian orang menyebut dengan aliran, atau ada juga yang menyebut dengan gaya, atau tipe, adalah suatu pengkategorian atau pengelompokan sesuatu hal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh gunawan (2014) genre fotografi yang diminati oleh fotografer di Indonesia adalah terbagi dalam beberapa kelompok sebagai berikut :

1. Jurnalistik

Fotografi jurnalistik adalah bentuk khusus dari jurnalisme yang menciptakan gambar agar dapat menceritakan sebuah kisah yang melengkapi sebuah berita, biasanya foto jurnalistik yang baik sudah dapat menceritakan banyak hal hanya dari visual fotonya.

2. *Still Life*

Fotografi still life, pemotretan dengan objek benda mati yang difoto dengan keseriusan sehingga benda yang difoto akan nampak lebih artistik dengan beberapa usaha yang lebih, misalnya dengan menggunakan cahaya tambahan, atau dengan menggunakan lensa yang khusus (misalnya lensa makro). *Still life photography* dapat diartikan memotret benda mati tampak lebih hidup dan berbicara.

3. Portrait

Foto Portrait adalah foto yang berusaha membawa orang yang mengamati foto tersebut dapat masuk berempati dengan keadaan jiwa individu yang dijadikan sebagai objek atau subjek foto. Foto Portrait merupakan foto yang menggunakan wajah seseorang sebagai objek fotonya.

4. *Commercial Advertising*

Fotografi *commercial advertising* merupakan foto yang diambil untuk keperluan promosi, biasanya diatur saat pemotretan agar tampil lebih menarik dengan bantuan *editing* dan *digital imaging* di komputer grafik, dengan tujuan untuk menjual suatu produk, atau menjual ide.

5. *Wedding*

Fotografi *wedding* merupakan foto yang diambil untuk mengabadikan momen pernikahan. Cabang dari genre ini adalah fotografi *prewedding*, fotografi *candid*.

6. *Fashion*

Fotografi *Fashion*; merupakan genre fotografi yang ditujukan untuk menampilkan pakaian dan barang-barang *fashion* lainnya. *Fashion photography* bertujuan untuk membuat kostum yang di desain terlihat menarik sehingga orang ingin membelinya.

7. Makanan

Fotografi Makanan (*Food*); sesuai dengan istilahnya fotografi makanan ini menampilkan objek foto makanan dalam berbagai jenis, dan kadang juga termasuk *genre food and beverages*.

8. *Fine Art*

Fotografi *fine art*; fotografi tipe ini biasanya memuat suatu visi atau konsep dari fotografernya, biasanya mengandung pesan atau maksud yang belum tentu secara langsung tersampaikan saat pengamat melihat foto tersebut.

9. *Landscape*

Fotografi *Landscape*; salah satu aliran yang sudah lama dikenal dalam bidang fotografi yang dalam karyanya mengabadikan alam yang ada, dengan segala kelebihannya yang umumnya menampilkan bagian yang cukup luas dari suatu lokasi.

Fotografi *landscape* adalah karya foto yang mengabadikan tentang lingkungan sekitar baik berupa keindahan alam ataupun suatu bangunan yang terbilang langka sebagai objek pengabdian momen. Fotografi *landscape* bukan hanya menampilkan karya nyata tentang adanya keindahan estetik tapi juga adanya kekuatan emosional yang terpancar dari hasil foto tersebut. Oleh sebab itu, seorang fotografer *landscape* bukan hanya dapat menguasai teknik ataupun komposisi foto tetapi juga harus penyatuan rasa antara hati dan objek foto

10. *Wildlife*

Fotografi *Wildlife*; jenis fotografi yang secara khusus merekam kegiatan-kegiatan dari hewan terutama hewan liar, yang membutuhkan waktu dan usaha yang cukup besar, terutama jika harus ke hutan-hutan atau ke padang pasir.

11. *Makro*

Fotografi *makro*; aliran ini membutuhkan lensa khusus yang mampu mengambil fokus di jarak yang sangat dekat dekat objek, karena genre ini mengambil detail objek foto berukuran kecil.

2.8 Komposisi

2.8.1 Pengertian Komposisi

Komposisi adalah rangkaian elemen gambar dalam suatu ruang/format. Dengan komposisi yang baik, foto akan lebih efektif menampilkan pesan pembuatnya dan menimbulkan dampak yang lebih kuat. Pemilihan komposisi merupakan pilihan pribadi fotografer. Jadi, komposisi foto merupakan salah satu cara bagaimana fotografer mengekspresikan dirinya (Herlina, 2007: 84).

Dalam dunia kesenian, komposisi berarti “susunan”. Dalam pengertian umum maupun dalam pengertian seni rupa, komposisi adalah susunan gambar dalam batasan satu ruang. Batasan ruang ini merupakan liminitas, sekaligus syarat mutlak bagi adanya komposisi (Soelarko, 1990:19).

Sedangkan komposisi dalam foto adalah seni untuk menciptakan harmoni pembagian bidang dengan memanfaatkan berbagai unsur visual yang tersedia: alur

garis, bentuk, cahaya, bayangan, warna, dan tekstur (G. Sukarya 2009: 31).

Menurut Alwi (2004:42- 44), komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini antara lain garis, shape, warna, terang dan gelap.

2.8.2 Komposisi Fotografi

Dalam sebuah fotografi diperlukan sebuah komposisi yang baik agar hasil karya fotografi dapat memiliki nilai mutu yang tinggi dan menarik. Berikut adalah beberapa komposisi yang digunakan dalam fotografi (Williams, R. G., 2015) :

1. *Rabatment of the rectangle*

Teknik komposisi yang digunakan sebagai bantuan untuk penempatan objek dan membagi ruang didalam frame.

2. *Rule Of Thirds*

Komposisi ini merupakan komposisi yang paling dasar dalam fotografi. Komposisi ini membagi bidang foto menjadi 9 kotak yang sama besar dan meletakkan point of interest pada titik temu garis pada bidang yang terbagi menjadi 3 x 3 tersebut.

3. *Leading Line*

Komposisi yang menggunakan garis berbentuk maya atau nyata yang menuntun kita ke objek yang menjadi point of interest atau garis itu sendiri yang menjadi *point of interest*.

3. *Diagonal*

Komposisi ini hampir mirip dengan komposisi *leading line*, akan tetapi garis diagonal pada komposisi ini sifatnya lebih dinamis untuk menciptakan pergerakan yang baik dalam foto.

4. *Framing*

Komposisi ini memanfaatkan *frame* untuk mengarahkan mata melihat pada bagian dalam *frame* tersebut yang menjadi *point of interest*. *Frame* yang dimaksud bukanlah bingkai foto melainkan objek yang dapat dijadikan *frame*.

5. *Figure To Ground*

Komposisi ini dibuat dengan menjadikan *point of interest* lebih kontras atau menonjol dengan *background* dalam foto.

6. *Fill The Frame*

Komposisi ini sangat baik digunakan pada fotografi potrait. Komposisi ini adalah komposisi yang menjadikan *point of interest* memenuhi keseluruhan foto yang diambil.

7. *Patterns*

Komposisi ini adalah komposisi yang memanfaatkan sesuatu yang berulang untuk menciptakan *pattern* yang menjadi *point of interest*.

8. *Golden Ratio*

Golden Ratio (Rasio Emas) merupakan bentuk sempurna dari *Rule of Thirds* atau tata letak *Rule of Thirds* adalah penyederhanaan dari *Golden Ratio*. Dari segi historis, kaidah *Golden Ratio* banyak dipergunakan seniman dan arsitek dari abad Renaisans untuk acuan proporsi lukisan, bangunan, relief, dan juga patung. Kaidah ini juga sangat relevan untuk diterapkan pada fotografi. Salah satu bentuk penerapan *Golden Ratio* adalah dengan menggunakan *Golden Spiral* atau biasa disebut *Golden Rectangle*.

2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat beberapa jenis perangkat lunak (*software*) yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

2.9.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program editing grafis berbasis vektor. Vektor adalah sebuah tipe gambar yang tidak mungkin pecah meski diperbesar berkali-kali. Inilah yang membuat Adobe Illustrator cocok untuk dimanfaatkan dalam pembuatan ilustrasi apa pun, termasuk logo dan ikon.

Pasalnya, gambar-gambar tersebut akan terjaga kualitasnya, dan tidak akan pecah meski diubah-ubah ukurannya untuk menyesuaikan penggunaannya.



Gambar 2.7 Logo Adobe Illustrator
(Sumber : Flaticon)

2.9.2 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software Design* yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu *software Design* yang handal. Standart Effects yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan objek. Disamping itu, membuat animasi dengan Adobe After Effects, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode script yang biasa disebut *Expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

Adobe After Effects memiliki fitur-fitur penting, misalnya Adobe After Effects memiliki alat untuk membuat *Shape* (seperti yang terdapat pada Adobe Photoshop). Pada Adobe After Effects terdapat *Keyframe* seperti yang terdapat pada Adobe Flash (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga *Expression* yang hampir mirip dengan Action Script pada Flash, dan masih banyak lagi yang lain.



Gambar 2.8 Logo Adobe After Effect
(Sumber : Flaticon)

2.9.3 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah *software* buatan adobe yang difungsikan untuk mengedit video (Jubilee Enterprise, 2018: 2).

Tayangan video yang utuh dan dapat dinikmati oleh orang lain umumnya merupakan hasil dari penggabungan beberapa cuplikan film pendek, atau biasa disebut dengan istilah *clip*, dan asset lain yang telah disiapkan, seperti audio, *title* (teks dan judul), *still image* (foto dan ilustrasi), dan efek-efek khusus.

Penggabungan itu dilakukan menggunakan software editing video seperti Adobe Premiere. Selain digunakan untuk menggabungkan beberapa clip dan asset lain menjadi satu video utuh, Adobe Premiere juga bisa digunakan untuk pengeditan dengan pengertian yang lebih luas seperti :

1. Menghapus adegan yang tidak diinginkan
2. Memberi efek transisi antara satu clip dengan clip lainnya
3. Membuat efek-efek khusus pada video
4. Mengoreksi video, seperti menambah intensitas cahaya, mengatur saturasi, dan sebagainya
5. Mengekspor video hasil editan tersebut kedalam format yang dapat dipahami oleh platform lain
6. Mengedit audio serta music yang menyertai video tersebut, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.9 Logo Adobe Premiere

(Sumber : Flaticon)

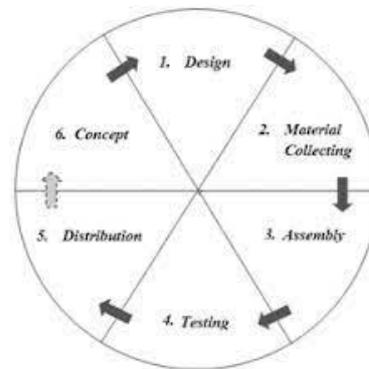
2.10 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi

pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis (T.Glinka,2008).

2.11 Metode Pengembangan Multimedia

Penelitian ini menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Menurut Rahman & Tresnawati dalam Suhardi (2018:15), Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *Distribution*.



Gambar 2.10 Siklus MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

(Sumber : Google Image)

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) bertujuan untuk menentukan tujuan dan siapa penggunanya (identifikasi *audience*). Selain hal tersebut juga menentukan seperti apa aplikasinya (interatif, presentasi, dll) dan tujuan dari aplikasi tersebut (hiburan, pendidikan, dll) serta menentukan seberapa panjang durasi yang ingin dicapai.

2. *Design*

Tahap *design* (perancangan) tahapan ini untuk menentukan spesifikasi arsitektur program atau project, gaya tampilan dan kebutuhan material

untuk project video *motion graphic*. Tahapan ini akan menghasilkan *storyboard* dari *motion graphic* yang akan dikerjakan.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Material yang dikumpulkan berupa Gambar, audio, foto, dan video serta material pendukung lainnya. Proses ini dilakukan dengan menggunakan *software* desain grafis.

4. *Assembly*

Tahapan *assembly* adalah tahapan dimana material yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya disusun dan dijadikan satu kesatuan sehingga membentuk video animasi. Proses ini disusun dengan acuan dari *design* yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahapan ini tahap produksi berada di tahapan *editing* dan *compositing*, serta di akhir masuk ke proses *rendering* hingga menjadi sebuah video Animasi.

5. *Testing*

Tahap *testing* atau pengujian dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan teknik kuesioner kepada beberapa target *audiens*.

6. *Distribution*

Tahapan ini dilakukan saat produk yang telah dibuat dinyatakan tidak ada kesalahan serta dinyatakan baik dan sesuai dengan tujuannya, Produk yang dalam hal ini video *motion graphic* akan di distribusikan melalui media internet dan media sosial seperti youtube atau website pembelajaran lainnya.

2.12 Perbandingan Metode Yang Ada Dalam Penyelesaian Permasalahan

Untuk menyelesaikan permasalahan, diperlukan jurnal-jurnal yang dijadikan acuan untuk mengembangkan video media pembelajaran yang akan dibuat penulis. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti media pembelajaran, metode penelitian, dan *Motion*

Graphic. Perbandingan dilakukan untuk melihat persamaan dan perbedaan dengan jurnal yang ada, ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini adalah asli dan bukan duplikasi dari skripsi lainnya.

2.12.1 Referensi Jurnal Penelitian

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori-teori untuk mengkaji penelitian juga dapat dijadikan media pembelajaran dan informasi yang lebih baik. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis *Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Jurnal ini dibuat pada tahun 2018 oleh Mustika Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech Palembang. Pada jurnal ini, penulis merancang sebuah aplikasi bernama Sumsel Museum dengan metode pengembangan project multimedia MDLC berbasis teknologi *Augmented Reality* dengan menggabungkan jenis konten model obyek tiga dimensi dan video *motion graphic* menggunakan Adobe Photoshop CS6, fontLCD Solid & Square font dan software Unity 3D 5.4 yang bertujuan sebagai media informasi interaktif bagi pengunjung, dapat menjadi *virtual guide* sehingga dapat membantu petugas *tour guide* museum, serta menjadi daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat dijadikan sebagai pemandu wisata digital, dan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Teknik *Frame By Frame 2 Dimensi Pada Mata Kuliah Animasi Berbasis Virtual Reality*

Skripsi yang dibuat oleh Anggun Destia Ramadhani pada tahun 2021 yang merupakan mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Pada penelitian ini, penulis membuat media pembelajaran dengan video animasi 2D berbasis *Virtual Reality* yang membahas tentang materi pembelajaran pada mata kuliah Animasi

yaitu Teknik Animasi 2 dimensi *Frame by Frame* menggunakan perangkat lunak Clip studio paint EX dan Unity 2019. Pada perancangannya penulis menggunakan metode Luther atau MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, percobaan dan distribusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi 2D berbasis *Virtual Reality* dapat dijadikan sarana penunjang pembelajaran serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Bagi Siswa Kelas XI Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan

Jurnal ini merupakan jurnal yang ditulis oleh Utrisa Luftania Furi merupakan mahasiswa Jurusan KTPUniversitas Negeri Surabaya dan Mustaji merupakan Dosen Jurusan KTPUniversitas Negeri Surabaya, yang diterbitkan pada jurnal Kwangsan, Vol. 5, No. 2, Edisi Desember 2017. Pada penelitian ini, penulis menghasilkan media video mata pelajaran komposisi foto digital yang layak dan efektif bagi siswa kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, media video pembelajaran mata pelajaran komposisi foto digital dinyatakan layak dan efektif sebagai pembelajaran .

4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo

Skripsi yang dibuat oleh Afrisal Said seorang mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Palopo pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Motion Graphic* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo untuk pembelajaran matematika tentang pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas 8 yang valid dan praktis, dengan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D) menggunakan aplikasi filmora, corel draw, audacity, dan Microsoft power point. Penelitian ini menggunakan 4 tahapan pengembangan dari model pengembangan 4-D yaitu : (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *develop*, (4) tahap *disseminate*. Penelitian ini menghasilkan

pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* dikatakan sangat valid.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sifat-Sifat Cahaya Dan Hubungannya Dengan Penglihatan Di Kelas IV SD/MI

Skripsi ini dibuat oleh Nursyah Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020. Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada model ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut dengan *Research and Development* (R & D). *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model Brog and Gall yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Didalam jurnal ini penulis membuat media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D yang menghasilkan produk yang telah diuji coba dengan responden atau peserta didik “sangat menarik” sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

6. Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif

Jurnal yang diterbitkan oleh EDUTCEHNOLOGIA, Tahun 2, Vol 2 No. 1, 2018 dibuat oleh Fahmi Nugrohadi dan Rudi Susilana keduanya merupakan mahasiswa Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang meneliti gambaran mengenai efektivitas penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran saintifik terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *One Group Time Series Design*. Pada desain penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok lain sebagai pembanding. Yang menghasilkan bahwa media pembelajaran *motion graphic* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar domain kognitif peserta didik atau dapat dikatakan Media pembelajaran *Motion Graphic* ini dapat membantu peserta didik dalam menerjemahkan sebuah peristiwa yang tidak setiap saat terjadi menjadi sebuah ilustrasi visual untuk memudahkan pemahaman terhadap isi dari materi.

7. Implementasi Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pemanfaatan Batubara

Skripsi ini dibuat oleh Farrah Meirisah pada tahun 2020 yang merupakan mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Pada jurnal ini, peneliti membuat media pembelajaran Pemanfaatan Batubara berupa animasi *motion graphic* dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Pembuatan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* ini menggunakan metode penelitian pengembangan multimedia, yaitu Luther dan skala Likert guna menghitung kuesioner yang diberikan saat sosialisasi media pembelajaran. Dari penelitian ini, hasil pengujian video animasi *motion graphic* pemanfaatan batubara mampu menyampaikan informasi tentang pemanfaatan batubara yang mudah dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa/i.

2.12.2 Metode Penelitian Yang Digunakan

Pada penelitian ini, penulis membuat media pembelajaran dengan video pembelajaran berbasis *motion graphic* 2D yang membahas tentang materi pembelajaran pada mata kuliah fotografi yaitu komposisi. Pada perancangannya penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, percobaan dan distribusi. Pada setiap tahapan, memiliki bagian-bagian tersendiri, seperti pembuatan konsep, pembuatan asset/ material yang digunakan, editing, compositing dan rendering.

Tabel 2.2 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Masalah

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>video motion graphic</i>. • Menggunakan metode pengembangan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang menggunakan <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran, sedangkan penulis terdahulu menggunakan <i>motion graphic</i> berbasis <i>mobile</i> sebagai media informasi interaktif untuk pengunjung museum.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Teknik <i>Frame By Frame 2</i> Dimensi Pada Mata Kuliah Animasi Berbasis <i>Virtual Reality</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) sebagai pengembangan media pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>motion graphic 2D</i>, sedangkan penulis terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>.

3.	<p>Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Bagi Siswa Kelas XI Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat media pembelajaran berupa video tentang komposisi fotografi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang menggunakan metode penelitian MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>), sedangkan penulis terdahulu menggunakan metode penelitian ADDIE.
4.	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Motion Graphic</i> Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i>. • Memuat media pembelajaran yang bersifat edukatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang menggunakan metode penelitian MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>), sedangkan penulis terdahulu menggunakan metode penelitian R&D dari model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>). • Penulis sekarang menggunakan aplikasi adobe illustrator, adobe

			<p>after effect, adobe premiere dan toonboom storyboard pro 6, sedangkan penulis terdahulu menggunakan aplikasi filmora, corel draw, audacity, dan Microsoft powerpoint.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang membahas tentang komposisi fotografi, sedangkan penulis terdahulu membahas pembelajaran matematika tentang pokok bahasan bangun ruang sisi datar.
5.	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Animasi <i>Motion Graphic</i> 2D Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sifat-Sifat Cahaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang menggunakan metode penelitian MDLC (<i>Multimedia</i>

	Dan Hubungannya Dengan Penglihatan Di Kelas IV SD/MI	<ul style="list-style-type: none"> • Memuat media pembelajaran yang bersifat edukatif. 	<p><i>Development Life Cycle</i>), sedangkan penulis terdahulu menggunakan metode penelitian R&D dari model Brog&Gall.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang membahas tentang komposisi fotografi, sedangkan penulis terdahulu membahas mata pelajaran ipa materi sifat-sifat cahaya.
6.	Efektivitas Penggunaan Media <i>Motion Graphic</i> Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media penelitian <i>motion graphic</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang menggunakan metode penelitian MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>), sedangkan penulis terdahulu menggunakan

			metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian <i>one group time series design</i> .
7.	Implementasi Animasi <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Pembelajaran Pemanfaatan Batubara	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran. • Memuat media pembelajaran yang bersifat edukatif. • Menggunakan metode Luther atau MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang membahas tentang komposisi fotografi, sedangkan penulis terdahulu membahas pemanfaatan batubara.

2.13 Skala Likert

Skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932). Skala likert berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Skala Likert memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pernyataan negative diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Siregar, 2013 : 25). Berikut

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

Tabel 2.3 Batasan Skala Likert

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

Alternatif jawaban skala likert tidak hanya bergantung pada jawaban setuju saja. Alternatif jawaban dapat berupa apapun sepanjang mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek jawaban, misalnya penting, baik, senang, atau puas, dan lain-lain.