

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “media” merupakan arti dari kata “medium” yang dapat diartikan menjadi sarana “perantara” atau “pengantar” secara harfiah. Sehingga media dapat diartikan sebagai sarana perantara atau pengantar untuk memberikan atau menerima suatu informasi.

Pengertian media menurut AECT (*Association for Education and Communicati on Technology*), bahwa media merupakan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk melakukan proses pertukaran informasi. Media memiliki banyak arti yang dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli salah satunya, Ruth Lautfer (1993) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembuatannya, dapat membantu para pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada pelajar sehingga memudahkan pelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, 2015). Joni Purwono et al. (2014) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong munculnya proses belajar yang efektif.

2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale (1969) dalam bukunya “ *Audio visual methods in teaching* ”. Dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

2.2 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kombinasi data atau media ini dapat menyampaikan suatu sosialisasi sehingga sosialisasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Multimedia menyajikan sebuah sosialisasi dari gabungan beberapa elemen media seperti, audio, grafik, video, teks, animasi dan sebagainya. Gabungan elemen ini dipadukan sehingga menghasilkan sosialisasi yang lebih menguntungkan ketimbang elemen media secara individual. (Munir, 2020)

Multimedia menyajikan sebuah sosialisasi dari gabungan beberapa elemen media seperti, audio, grafik, video, teks, animasi dan sebagainya. Gabungan elemen ini dipadukan sehingga menghasilkan sosialisasi yang lebih menguntungkan ketimbang elemen media secara individual

2.2.1 Elemen-Elemen Multimedia

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan stylehurufnya (warna, bold, italic).

b. Grafik

Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Manusia berorientasi pada visual, sehingga sosialisasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan sosialisasi dalam bentuk teks.

c. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect.

d. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

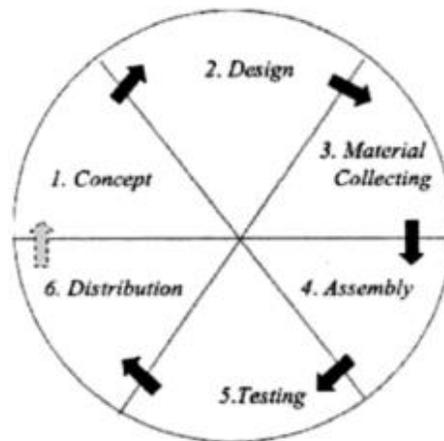
e. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Selanjutnya untuk metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia (Prayogha Dwi, 1994:2). Sebagaimana telah bagaimana

telah diadopsi dan dimodifikasi (Sutopo, 2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Rangkaian alur berdasarkan metode luther

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan termasuk identifikasi audiens, jenis produk multimedia, tujuan produk, isi produk multimedia dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti durasi produk multimedia, target, dan lain-lain.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi produk multimedia mengenai gaya, tampilan dan kebutuhan material/assets untuk produk.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, animasi, video, dan *image-image* pendukung lain.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak sesuai produk multimedia yang akan dibuat.

5. Testing

Tahap *testing* (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Distribution

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial seperti Facebook, Google Form dan Youtube. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

2.3 Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda dan Adjie, 2019)

Nia Saurina (2017), mengatakan bahwa 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 suatu yang tidak hidup sebelumnya”. Ada beberapa teori umum dari definisi *animation* menurut berbagai versi yang dikeluarkan oleh banyak pengarang, yaitu menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak (Vaughan, 2021).

Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, diantaranya animasi sebagai media hiburan,

media presentasi, media iklan/promosi, media alat bantu, dan pelengkap suatu objek atau tampilan (Meyti & Iwan, 2021). Secara umum animasi terbagi menjadi 2, yaitu : Animasi 2D, adalah suatu karya seni modern yang menghasilkan gambar bergerak dengan komputer sebagai alatnya. Pembuatan animasi ini menggunakan sistem CGI (*Computer Generated Imagery*).

2.3.1 Prosedur Pembuatan Animasi

Dalam proses pengerjaan video animasi harus mempunyai alur pembuatan agar dapat lebih terarah. Jadi, untuk itu dibuatlah alur pembuatan video animasi.

2.3.1.1 Pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian data awal yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari pembelajaran yang akan dibuat. Sebelum masuk ketahap produksi, yang perlu dipersiapkan dahulu adalah storyline, storyboard dan script berdasarkan data yang sudah diperoleh.

2.3.1.2 Proses produksi

Tahapan Produksi ini merupakan tahapan dimana proses penggabungan asset - asset yang disesuaikan dan dilakukan berdasarkan rencana dari script dan storyboard yang telah dibuat.

2.3.1.3 Pasca Produksi

Tahapan Pasca Produksi Tahapan dimana pengerjaan sudah masuk kedalam tahap editing untuk menggabungkan video animasi dan audio yang diinginkan disesuaikan dengan rencana script dan storyboard yang dibuat dan tahapan rendering untuk menggabungkan semua hasil kedalam satu hasil video. (Ariatmanto, 2021)

2.4 Stitching

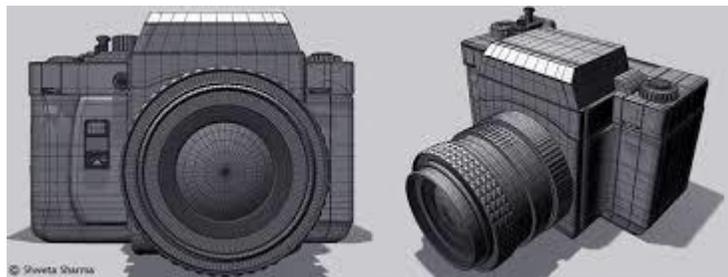
Stitching adalah sebuah teknik fotografi yang bertujuan untuk membuat gambar ukuran sangat besar dengan memanfaatkan gambar-gambar kecil yang memiliki area yang saling bertumpukan.

A. Image Stitching

Image stitching adalah penggabungan gambar berkaitan dengan penggabungan dua atau lebih gambar dari adegan yang sama ke dalam satu gambar resolusi tinggi yang disebut gambar panorama. Teknik *Image stitching* dapat dikategorikan ke dalam dua pendekatan umum: teknik langsung dan berbasis fitur. Teknik langsung membandingkan semua intensitas piksel gambar dengan satu sama lain, sedangkan teknik berbasis fitur bertujuan untuk menentukan hubungan antara gambar melalui fitur berbeda yang diekstrak dari gambar yang diproses (Pramana Gilang Yuda, 2019:2). Alat-alat yang di butuhkan untuk melakukan teknik stitching sebagai berikut:

1. Camera

Kamera Merupakan Perangkat yang berfungsi untuk mengabadikan suatu objek menjadi sebuah gambar diam atau bergerak.



Gambar 2.2 Camera

2. L-Bracket

L-Bracket memudahkan untuk memposisikan kamera dalam posisi vertikal atau untuk mendapatkan komposisi potrait dan sesuai dengan apa yang diinginkan.



Gambar 2.3 L-Bracket

3. *Ball Head Tripod*

Tripod jenis ini memudahkan perubahan komposisi pada gambar tanpa mengubah porosnya sehingga menciptakan gambar yang stabil.



Gambar 2.4 Ball Head Tripod

2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan

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

2.5.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak grafis berbasis vector, yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. Seiring berjalannya tahun, Adobe Illustrator telah mengalami perkembangan versi Illustrator CC merupakan versi terkini dari generasi kedua puluh untuk produk illustrator. Software ini dipergunakan untuk menggambarkan karya dalam bentuk digital ilustrasi dengan hasil yang maksimal. Beberapa karya digital yang bisa dihasilkan dari aplikasi ini antaranya logo, ikon, desain produk, tipografi, ilustrasi desain iklan di billboard, desain konten media dan lainnya. (Novitasari, 2020)



Gambar 2.5 Logo Adobe Illustrator

2.5.2 Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek videoa serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio. Diantara beberapa efek tersebut membutuhkan kartu grafis dengan kualitas tinggi dimana dari ke-45 efek tersebut 3 diantaranya yang hanya bisa dioperasikan dengan bantuan kartu grafis seperti AMD atau NVIDIA. Adobe Premiere Pro jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli adalah merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video.(Zaini,2019)



Gambar 2.6 Logo Adobe Premiere

2.5.3 Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah aplikasi yang diproduksi oleh Adobe yang dapat digunakan untuk menyunting media secara multi (lebih dari satu), diantaranya video, gambar, dan audio. Kegunaan Adobe After Effect sangatlah luas, baik itu untuk proses awal (beginning) ataupun akhir (finishing). Dengan menerapkan beberapa efek di Adobe After Effect dapat menghasilkan suatu media dari mentah menjadi matang sehingga sesuai dengan keinginan. Mudah dalam penerapan efek video, filter, suara, teks, warna, dan lain-lain yang sangat dibutuhkan untuk penyuntingan sekaligus penyelesaian akhir pada suatu proyek. Didalam Adobe After Effect pun kalian dapat membuat suatu animasi untuk gambar dan teks dilengkapi pengaturan keyframe yang dapat memudahkan proses kerja. (Supriyadi,2019)



Gambar 2.7 Logo Adobe After Effect

2.6 Skala Pengukuran Likert

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. 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 variabel penelitian.

Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. (Sugiyono,2017). Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	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 pernyataan, atau pada kisaran 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.7 Referensi Jurnal Penelitian

Diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan video animasi yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti media sosialisasi, animasi, dan metode penelitian. Dengan melakukan perbandingan metode, akan ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari skripsi yang lain.

2.7.1 Penelitian Yang Relevan

Hasil yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan. Adapun penelitian yang relevan ini adalah sebagai berikut.

1. **“PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D YANG BERJUDUL EMPAT MONSTER PADA KOMUNITAS MULTIMEDIA AMIKOM SURAKARTA”, Penelitian oleh Herdika Melia Putra, Agus Purwanto (2015).**

Penelitian ini mengambil judul "Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta" dengan tujuan untuk memberikan hiburan, inspirasi, dan juga sebagai menyampaikan pesan moral pada khalayak umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini berupa film animasi 2 dimensi yang mampu menghibur dan menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.

2. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ZOOM MEETING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR", Penelitian oleh Mayang Ayu Sunami (2021).

Di dalam penelitian ini tujuannya untuk melihat apakah ada pengaruh minat belajar peserta didik terhadap penggunaan video animasi dan apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Jumlah populasi totalnya 64 orang dalam penelitian ini, diantaranya VA berjumlah 32 orang dan VB berjumlah 32 orang. Pada penelitian ini, saya memakai metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental, khususnya desain kontrol non-equivalent. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas dan homogenitas data tersebut normal dan homogen. Penggunaan media video animasi untuk pembelajaran ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran guru biasa gunakan. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya karena dilihat selama penelitian siswa kurang aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penggunaan media video animasi membuat minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas

kemudian mempengaruhi nilai IPA siswa-siswi kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya dan sangat membantu dalam pembelajaran secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan.

3. “VIDEO ANIMASI 2D PENGOLAHAN KARET MENTAH PADA BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG”, Penelitian oleh Kelpin Juliansyah (2020).

Penelitian ini untuk membuktikan bahwa konsumsi karet alam dalam negeri menjadi barang dari karet mentah sangat kecil, Indonesia juga masih bergantung pada ekspor komoditas tersebut keluar negeri. Karet alam baru negara produsen yang cukup meresahkan pasar karet alam dunia. Salah satu kelemahan utama alam petani indonesia, karet itu kotor. Ini adalah penyebab harga rendah. Agar banyak orang memproduksi barang dari karet, dibuatlah animasi pengolahan karet mentah berdurasi 3.44 menit dengan menampilkan gambar dan penjelasan sesederhana mungkin agar dimengerti oleh masyarakat.

4. “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D”, Penelitian oleh Eva Utami Tamara (2021).

Penelitian ini fokus pada penggunaan virtual reality sebagai inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran animasi 3D untuk menangani masalah pembelajaran tatap muka. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui efektifitas penggunaan virtual reality dalam menyampaikan informasi mengenai materi animasi 3D sehingga layak diterapkan dan digunakan pada mata kuliah tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Responden dalam penelitian ini berjumlah 5 orang ahli dan 30 orang mahasiswa D-4 Teknik Komputer, yang didapatkan dari penyebaran kuesioner online. Hasil dari penelitian ini

diketahui bahwa sikap 5 orang responden ahli mengenai media pembelajaran animasi 3D berbasis virtual reality ini sejumlah 80% berada di kategori “Sangat Setuju” dan sikap 30 orang responden mahasiswa D4 Teknik Komputer sejumlah 87,19% berada di kategori “Sangat Setuju”.

5. “PENGUNAAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI TATA CARA EVAKUASI PENUMPANG LRT PALEMBANG KETIKA MENGALAMI GANGGUAN DI JALAN BEBAS”, Penelitian oleh Kariena Supriatna (2020).

Metode pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther Sutopo (Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi). Penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap pengujian, pertama tahap pengujian teknik yaitu untuk menguji apakah video animasi itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan pengujian terhadap responden untuk mengetahui apakah video animasi ini mampu menyampaikan informasi kepada pengguna LRT dan masyarakat umum. Hasil penelitian terhadap responden menunjukkan bahwa video animasi 2D mampu membuat pengguna LRT dan masyarakat umum mengerti tata cara evakuasi penumpang LRT dengan menampilkan grafis, karakter yang ditampilkan serta audio yang menarik sehingga lebih efektif sebagai media sosialisasi terlihat dari hasil nilai yang diinginkan pada kuisioner sebesar 91,08 % dari responden.

6. “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG BAHAYA NARKOBA”, Penelitian oleh Faris Alvansa (2020).

penelitian ini akan dibuat game 2d sebagai media edukasi tentang bahaya narkoba agar mampu memperluas pengetahuan masyarakat tentang bahaya narkoba dengan cara yang menyenangkan. Game 2d ini telah dibuat dengan software pembuat game. Metode pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther

Sutopo (Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi). Penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap pengujian, pertama tahap pengujian teknik yaitu untuk menguji apakah game itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan pengujian terhadap responden untuk mengetahui apakah game ini mampu memberikan edukasi tentang bahaya narkoba kepada masyarakat. Hasil penelitian terhadap responden menunjukkan bahwa game edukasi ini mampu mengajak masyarakat untuk sadar tentang bahaya narkoba dengan menampilkan alur cerita, grafis, karakter yang ditampilkan serta audio yang menarik sehingga lebih efektif sebagai media edukasi terlihat dari hasil nilai yang diinginkan pada kuesioner sebesar sebesar 86,6 % dari responden.

7. “PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI LIPCRAFT HANPAINTED GOODS”, Penelitian oleh Mey Imaniar Mufida (2020).

Promosi adalah suatu usaha untuk menginformasikan dan mempengaruhi orang lain untuk memakai atau menggunakan produk atau jasa yang dipromosikan. Lipcraft Handpainted Goods merupakan brand kerajinan yang memproduksi dan menjual produk handmade. Lipcraft Handpainted Goods juga termasuk brand baru dan banyak yang belum mengetahui brand tersebut. Oleh karena itu Lipcraft Handpainted Goods memerlukan sebuah media promosi yang unik dan menarik yang mampu menjelaskan produknya agar dapat meraih banyak audiens. Tujuan proyek studi ini menghasilkan animasi 2 dimensi sebagai media promosi Lipcraft Handpainted Goods. Animasi 2 dimensi dipilih untuk mempromosikan karena menggunakan animasi dapat lebih menarik daripada iklan berbentuk statis. Metode perancangan animasi 2 dimensi ini melalui beberapa tahap yakni 1) tahap pra produksi, 2) tahap produksi, 3) tahap pasca produksi. Perancangan animasi 2 dimensi ini bersifat informatif, membentuk atau menciptakan kesadaran mengenai produk Lipcraft Handpainted Goods yang sudah ada kepada audien. Animasi ini secara keseluruhan menggunakan gaya kartunal dengan

menonjolkan keunikan produk Lipcraft Handpainted Goods sesuai dengan khasan yang dimiliki yakni warna-warna produk yang menunjukkan kesan feminim dan ceria. Animasi 2 dimensi ini dipublikasikan menggunakan media sosial Instagram dan Youtube. Hasil dari promosi melalui Instagram mendapatkan insight yang cukup baik dilihat dari banyaknya yang membuka akun Instagram Lipcraft Handpainted Goods dan promosi melalui Youtube juga mendapatkan insight cukup baik dilihat dari insight yang didapat yakni banyaknya pengguna Youtube yang melihat animasi tersebut. kemudian ketika pameran diadakan dimana banyak pengunjung yang mengapresiasi dan memberi respon yang sangat baik

**Tabel 2.2 Perbandingan Metode Yang Ada
Dalam Penyelesaian Permasalahan**

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D YANG BERJUDUL EMPAT MONSTER PADA KOMUNITAS MULTIMEDIA AMIKOM SURAKARTA	Memanfaatkan animasi 2D sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang kajian pada materi film animasi.
2.	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ZOOM	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu menggunakan vidio

	MEETING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR		animasi untuk melakukan kajian.
3.	VIDEO ANIMASI 2D PENGOLAHAN KARET MENTAH PADA BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang media sosialisasi untuk dijadikan film animasi.
4.	IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang menggunakan basis animasi 2D sedangkan penulis terdahulu menggunakan basis 3D.
5.	PENGGUNAAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI TATA CARA EVAKUASI PENUMPANG LRT PALEMBANG KETIKA MENGALAMI	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang media sosialisasi untuk dijadikan film animasi.

	GANGGUAN DI JALAN BEBAS		
6.	PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG BAHAYA NARKOBA	Memfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang media sosialisasi untuk dijadikan film animasi.
7.	PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI LIPCRAFT HANPAINTED GOODS	Memfaatkan animasi sebagai media pembelajaran.	Penulis sekarang mengambil bidang kajian pada materi Fotografi sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang media promosi untuk dijadikan film animasi.