

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari 2 aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar (Setiawan, 2017:20).

### **2.2 Media Pembelajaran**

Media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada khalayak. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Wiarso dalam Nursyah, 2020:12). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sapriyah, 2019:471).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan yang disampaikan melalui media harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan satu atau gabungan beberapa alat indra mereka (Sanaky dalam Fakhriyannur, 2017:10). Secara ringkas, media pembelajaran merupakan semua sarana yang secara fisik digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

### **2.2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Dilihat berdasarkan sifatnya, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian (Nursyah,2020:14), di antaranya yaitu:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara seperti lukisan, gambar, foto dan sebagainya.
3. Media audio visual, yaitu media yang saling mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Kemampuan media ini sangat baik dan lebih menarik karena mengandung 2 unsur media yaitu media audio dan media visual.

### **2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar (Sudjana & Rivai dalam Fakhriyannur, 2017:14), yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

### 2.3 Media pembelajaran Animasi Berbasis Motion Graphic

Animasi menjadi hal menarik dan banyak keuntungan untuk dijadikan media pembelajaran (Munir dalam Romadonah & Maharani, 2019:117). Animasi berbasis *motion graphic* melibatkan indra penglihatan dan juga pendengaran dari peserta didik. Sehingga, materi pembelajaran yang disampaikan melalui animasi berbasis *motion graphic* dapat diterima secara maksimal.

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit dengan cara melakukan visualisasi sehingga materi yang dijelaskan dapat tergambar dengan jelas. Selain itu, animasi juga dapat dijadikan sebagai suatu perangkat bahan ajar yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja terlebih lagi pada masa sekarang animasi *motion graphic* menjadi hal yang sedang tren. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya penggunaan *motion graphic* di *youtube* untuk konten yang materinya berisi tentang pembelajaran.

#### 2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Terdapat beberapa keuntungan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* (Romadonah & Maharani, 2019:119) adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan animasi *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik.
2. Animasi *motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor.
3. Menggunakan animasi *motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan pameran sungguhan.
4. Menggunakan animasi *motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Memproduksi animasi *motion graphic* lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Di samping beberapa kelebihan penggunaan animasi *motion graphic* juga memiliki kelemahan di antaranya:

1. Membuat animasi *motion graphic* bukan pekerjaan yang mudah, memerlukan keahlian khusus.
2. Memproduksi animasi *motion graphic* diperlukan komputer dengan spesifikasi yang lumayan.
3. Animasi *motion graphic* akan menjadi satu hal yang biasa saja tanpa adanya suatu penguatan dalam beberapa desain *vector* dan kecocokan warnanya.

## **2.4 Animasi**

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari dkk. dalam Apriansyah dkk., 2020:12).

Rebeir menjelaskan bahwa bagian penting lain pada multimedia adalah animasi (Munir dalam Fikriany, 2018:1695). Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek.

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa animasi merupakan hasil penggabungan potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat nyata.

### **2.4.1 Jenis-Jenis Animasi**

Terdapat 5 jenis animasi (Ranchman dalam Rosalina, 2021:20), yaitu:

## 1. Animasi Tradisional



**Gambar 2.1** Animasi Tradisional

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai *hand-drawn animation* atau *cell animation*. Di abad 20, banyak animasi yang dimulai dari animasi tradisional ini. Jadi, ribuan gambar dilukis dengan menggunakan kertas-kertas yang setiap kertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit. Animasi tradisional memerlukan kemampuan artistik dari pelukisnya dan memiliki banyak jenis gambarnya seperti yang ada pada **Gambar 2.1**.

## 2. Animasi 2D



**Gambar 2.2** Animasi 2D

Meskipun animasi 2D sebenarnya juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun animasi 2D sudah termasuk dalam kategori animasi komputer berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun yang berarti gambar lucu. Animasi banyak digunakan sebagai *Graphical User Interfaces* yang digunakan dalam

keseharian seperti di *Mac* ataupun *Windows* seperti yang ada pada **Gambar 2.2.**

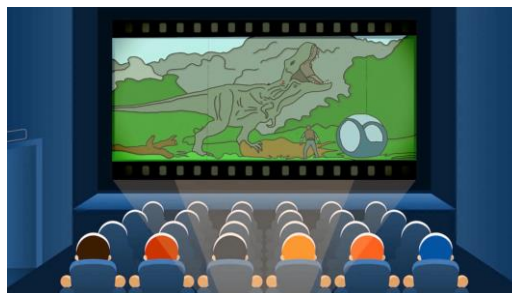
### 3. Animasi 3D



**Gambar 2.3** Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi dengan kedalaman lebih dari 2D. Dalam animasi 3D, biasanya *animator* memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan ke pola tulang tersebut. Misalkan menambahkan otot, badan, kulit dan bagian lainnya. Lebih sulit dari animasi 2D, animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk menggerakkan objek seperti yang ada pada **Gambar 2.3.**

### 4. Motion Graphic



**Gambar 2.4** *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan *film* dan desain grafis seperti yang ada pada **Gambar 2.4.** Hal tersebut bisa dicapai dengan menggunakan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, *video*, *film*, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik (Vadly, 2017:33).

## 5. Stop Motion



**Gambar 2.5** *Stop Motion*

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh Stuart Blackton. Awalnya, *stop motion* dilakukan dengan menggunakan tanah liat atau *clay* yang ditutup dengan plastisin. Setelah karakter sudah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detail gerakan yang berbeda di setiap fotonya. Animasi ini membutuhkan *frame* foto yang banyak dan memakan waktu yang cukup lama seperti yang ada pada **Gambar 2.5**.

### 2.5 Motion Graphic

*Motion graphic* adalah potongan – potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan *film* dan desain grafis, dengan menggabungkan berbagai elemen – elemen seperti animasi 2D dan 3D, *video*, *film*, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik (Marisa & Anita dalam Nursyah, 2020:22).

*Motion graphic* adalah percabang dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphic* terdiri dari 2 kata, yakni *motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau yang sering dikenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphic* juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak.

*Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan *video* dan animasi untuk menciptakan ilusi gerak ataupun transformasi (Wardhani dalam Miranti dkk.,2017).

*Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari *video* atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Bentacourt dalam Satria, 2017:6).

Pada umumnya *motion graphic* dibuat dari penggabungan gambar, foto, ilustrasi, tipografi, *video* atau objek – objek berbasis visual dan dirancang sehingga menciptakan ilusi gerak. Dengan melihat definisi dari *motion graphic* tersebut dapat diketahui bahwa cara menggabungkan gambar, tulisan, *video* ataupun objek – objek berbasis visual lainnya yang sedang dirancang sehingga mendapatkan hasil ilusi gerak.

### 2.5.1 Sejarah Motion Graphic

Perangkat – perangkat optik yang muncul di Eropa pada akhir abad ke-19 memeragakan fenomena *Persistence of Vision*, yaitu kemampuan mata untuk menyimpan suatu gambar selama sepersekian detik setelah gambar itu hilang.

Studi gerak pada hewan dan manusia yang dilakukan oleh Edward Muybridge berperan sebagai alat bantu bagi *visual artist* atau seniman visual untuk memahami pergerakan. Di Inggris, Lumiere bersaudara melakukan eksperimen lebih lanjut dan menciptakan kamera printer proyektor pertama yang digunakan dalam dunia perfilman *modern*.

Di awal abad ke – 20, para seniman mulai menolak representasi klasik dan keinginan untuk mengekspresikan ruangan dalam istilah-istilah geometri. Banyak dari seniman-seniman tersebut ingin memproduksi animasi abstrak eksperimental yang mengeksplorasi teknik-teknik baru seperti *direct on film* dan *collage*.

Di tahun 1970-an, tokoh-tokoh seperti Stan Vanderbeek, John Whitney dan Robert Abel mulai mengeksplorasi metode-metode animasi komputer dalam judul-judul *film*. Tahun 1950-an, pelopor desain grafis Saul Bass menjadi inovator judul *film* terkemuka di dunia perfilman.

*Credit Sequence*-nya yang menggugah bagi sutradara kenamaan seperti Hitchcock dan Preminger menarik perhatian publik dan bahkan dianggap sebagai miniatur *film* bagi *film-film* tersebut. Memasuki era 1960-an, animasi pembuat



kartun *The Pink Panther* (1963) karya Friz Freleng dan grafis pembuka *film* klasik James Bond karya Maurice Binder menjadi *icon pop culture*.

Pilihan kostum, tata panggung yang ganjil, judul-judul animasi yang pendek serta sudut kamera yang membingungkan telah menjadi tren dalam banyak desain. Pada tahun 1977, Richard Alan Greenberg dan saudaranya Robert mendirikan R/Greenberg *Associates* yang menjadikan reputasi mereka sebagai animasi pembuka gaya “terbang” pada tahun 1978 dengan *film* yang berjudul *Superman*.

Banyak desainer-desainer yang mengklaim bahwa *title sequence* merupakan terobosan untuk *film* klasik seperti Dr. Strangelove pada tahun 1964 yang merupakan karya dari desainer asal Kuba, Pablo Ferro yang menggunakan *rappid-cut editing* dan gaya gambar tangan yang mempengaruhi apa yang dikenal sekarang sebagai “MTV *Style*” dalam industri TV.

Terpengaruh oleh Pablo Ferro dan Saul Bass, Kyle Cooper ialah salah satu desainer judul *film* pertama yang membentuk ulang industri konservatif *motion picture* dengan memperkenalkan tren desain cetak yang menyertakan komputer untuk menggabungkan proses digital dan konvensional. Pada tahun 1995, *opening credits* dalam *film* psikologi thriller *Se7en* karya David Fincher dengan cepat menyedot perhatian massa dan hingga saat ini dipandang sebagai tonggak batas dalam sejarah industri *motion graphic*.

Teknik-teknik awal sinematik yang digunakan dalam *film-film* eksperimental *avant-garde* (pelopor seni) dan *title sequence* mulai diadaptasi ke dalam industri televisi.

Harry Marks, yang pada masa itu berkerja untuk stasiun TV ABC, menciptakan ide logo yang bergerak dan menyewa Douglas Trumbul yang merupakan perintis *special effect* dalam *film* *2001: A Space Odyssey* (1968) untuk membantunya merancang *sequence* gerakan untuk acara ABC, *Movie of The Week* yang telah memukau para penonton nasional dan membawa perubahan besar dalam revolusi desain grafis.

## 2.5.2 Elemen Motion Graphic

*Motion graphic* memiliki beberapa elemen penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya, yaitu:

### 2.5.2.1 Audio

Audio yang dimaksud dalam *motion graphic* ini adalah pentingnya peran *sound*, *voice* dan audio dalam *video* sebagai karya audio visual. Sebuah karya *motion graphic* dengan teknik yang sederhana bisa terlihat luar biasa karena peran audio yang melengkapi karya tersebut. Dalam sebuah *motion graphic*, audio merupakan elemen yang paling penting. *Motion graphic* dibuat dengan menyesuaikan audio yang telah ada.

Audio dalam *motion graphic* berperan untuk memperjelas informasi dan merekonstruksi realitas penyajian. Secara umum, audio biasanya berupa *sound* (suara manusia, elektronik, makhluk hidup), *voice* (suara manusia) dan audio (hasil suara yang sudah direkam). Tentunya terdapat beragam variasi dari 3 jenis suara tersebut seperti efek – efek suara elektronik, efek suara objek alam, suara *vocal* dan sebagainya. Semua elemen suara yang terlibat harus tersedia dalam bentuk digital, baik berupa *file* audio *digital* dan *file* MIDI. Adapun fungsi audio di dalam *motion graphic* antara lain sebagai berikut:

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian penonton.
2. Mengikuti pengarahannya.
3. Melatih daya analisis.
4. Menentukan arti dan konteks.
5. Memilah informasi dan gagasan.
6. Merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi.

### 2.5.2.2 Visual

*Motion graphic* memiliki unsur visual untuk memahami nilai estetika dalam gambar dan tipografi. Properti visual *motion graphic* adalah sebagai berikut:

#### 2.5.2.2.1 Basic

Visual *basic* yang ada pada *motion graphic* adalah bentuk, *tone and color*, *pattern* dan *image*.

### 1. **Bentuk (Shape and Form)**

Bentuk merupakan unsur yang paling dasar komunikasi visual, dapat berupa bentuk datar maupun 3D yang fungsinya untuk melambangkan, memvisualisasikan ide atau menyampaikan suatu emosi. Bentuk juga dapat menyiratkan kedalaman ruang (*space*), memberikan penekanan, serta membantu mengatur informasi dengan mengarahkan mata *audience* ke seluruh *frame*.

### 2. **Tone and Color**

*Tone* dapat memperluas kontras visual seperti mengukur gelap atau terangnya (*light and shade*) sebuah gambar atau warna. Hal ini dapat memperkaya pesan visual dan dapat menciptakan *focal point* dalam suatu posisi. Kemudian warna memiliki kemampuan untuk menciptakan *mood*, melambangkan ide dan emosi untuk menghasilkan tanggapan dari target *audience* yang diinginkan. Beberapa fungsi warna adalah:

- a. Untuk identifikasi.
- b. Untuk menarik perhatian, warna terang atau cerah akan memantulkan cahaya lebih jauh dibanding dengan warna gelap, sehingga warna terang lebih cepat menarik perhatian walaupun pada jarak penglihatan yang jauh.
- c. Untuk menciptakan suatu citra, warna disesuaikan untuk mencerminkan atau menggambarkan identitas acara.
- d. Untuk memperindah.
- e. Untuk menciptakan keterbacaan yang maksimum, biasanya digunakan warna kontras untuk sesuatu yang ingin ditonjolkan.
- f. Untuk membangkitkan minat dalam mode, warna dapat mencerminkan tren yang sedang berlangsung.

### 3. **Pattern**

*Pattern* terbentuk karena adanya *repetition* atau pengulangan. *Pattern* dapat menambah kontras dan kedalaman di dalam

komposisi, untuk memberikan sentuhan indrawi kepada penonton. Pemberian *pattern* pada *motion graphic* dapat menambah kekayaan dan kedalaman pada komposisinya.

#### 4. **Image**

*Image* dalam bahasa Indonesia biasa disebut ‘gambar’, penerjemahannya ke bahasa Inggris menjadi ‘*drawing*’. Padahal ‘*image*’ belum tentu ‘*drawing*’, untuk itulah digunakan kata *image* untuk menghindari salah pengertian, sebab kata *image* tidak hanya *drawing*. *Image* pada umumnya terbagi menjadi 2 yaitu:

##### a. **Still Image**

*Still image* cenderung diam seperti foto, ilustrasi, lukisan, logo, *icon*, *symbol*.

##### b. **Moving Image**

*Moving image* cenderung bergerak seperti *movie*. *Movie* dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

##### 1) **Animasi**

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah suatu usaha untuk menghidupkan atau menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. di dalam *motion graphic*, animasi berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam suatu *motion graphic*.

##### 2) **Live Action**

*Live action* adalah hasil dari sebuah syuting. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, *property film* dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size* dan *mobile framing*.

#### 2.5.2.2.2 Text

*Text* sebenarnya adalah satu set *image* sebagai lambang atau satu set simbol dari suara, angka dan ekspresi. Simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya. Sehingga, *text* ini muncul dalam format *text* Jepang, *text* China, *text* Arab, *text* Rusia dan alfabet yang lebih dikenal banyak masyarakat.

*Text* yang menjadi kata atau kalimat, juga cara membaca dan peletakkannya disesuaikan dengan budaya negara, bangsa atau suku suatu masyarakat. Sebab, ada yang membaca dari arah kiri ke kanan, ada yang membaca dari kanan ke kiri dan ada pula yang dari atas ke bawah dimana sangat erat kaitannya dengan landasan *sociology* budaya dan kebiasaan suatu bangsa. Tetapi, *motion graphic* yang baik, apapun jenis *text*nya kita masih bisa memahaminya.

#### 2.5.2.2.3 Time

*Time* dalam desain tampilan suatu halaman, maka diwujudkan berdasarkan urutan membaca. Tetapi *time* dalam animasi *motion graphic*, *movie* ataupun *video* merupakan urutan *sequence* tampilan *frame* demi *frame* yang di desain mana yang awal, mana yang selanjutnya dan mana yang di akhir, urutan sesuai waktu disebut *time code* bila sudah spesifik penjelasan waktunya.

Tentu saja dalam *motion graphic* elemen waktu ini sangat penting dalam mengurutkan *sequence* atau *footage* dalam suatu *timeline* dan sering sekali *time code* sangat penting. Oleh karena itu, memahami dan mengatur waktu agar durasi dan urutan tayang menjadi sangat penting. Satuan terkecil hitungan di *motion graphic* adalah *frame*, dimana dimulai dari jam, menit, detik dan *frame*.

#### 2.5.2.2.4 Tipografi

Tipografi yaitu seni memilih dan menata huruf dengan mengatur penyebarannya pada ruang – ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus. Sehingga, dapat menolong dalam kenyamanan membaca. Huruf merupakan elemen dasar tipografi yang digunakan dalam berkomunikasi.

Huruf sebagai sebuah bentuk dapat diolah atau ditata menjadi lebih indah atau didesain sedemikian rupa sesuai dengan nilai estetika dan fungsinya dengan membuat berbagai macam ekspresi. Pada akhirnya, tipografi yang baik dalam *motion graphic* harus memiliki 3 syarat, yaitu:

- 1. Legibility**

*Legibility* adalah tingkatan kemudahan suatu karakter teks atau satu huruf untuk dimengerti dan dikenali. *Legibility* menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang dan lain – lain. *Legibility* dipengaruhi oleh kerumitan desain huruf, penggunaan warna dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari – hari.

- 2. Readability**

*Readability* adalah kemudahan suatu susunan huruf terbaca berdasarkan susunan huruf, kerapatan, besar huruf dan kerumitan kalimat. Hal ini dimaksud agar sebuah tipografi dapat terbaca secara benar tanpa menimbulkan ambiguitas terhadap pembaca.

- 3. Clarity**

*Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat yang disusun teksnya secara jelas dan tidak banyak makna. Sehingga, kalimat langsung mengena pada makna yang dimaksud dan tidak membuat ambigu.

### **2.5.3 Kegunaan Motion Graphic**

*Motion graphic* dapat digunakan dalam berbagai macam jenis dan tujuan, misalnya:

- 1. Konten Media Sosial**

Banyak hal yang dapat dilakukan dengan media sosial seperti mencari informasi, sekedar hiburan dan lain – lain. Konten – konten tersebut akan lebih menarik banyak orang ketika ditambahkan *motion graphic*.

## 2. **Storytelling (Menceritakan Sebuah Cerita)**

Dalam *storytelling*, *motion graphic* memiliki peran penting. Seorang *motion designer* dapat menggunakan kreativitasnya dalam menceritakan sebuah cerita secara dinamis dan dibumbui efek – efek animasi.

## 3. **Video Brand**

Kini banyak perusahaan yang menggunakan *motion graphic* dalam melakukan *branding*. Tidak hanya itu, namun digunakan untuk membuat logo dan iklan produk.

## 4. **Video Instruksional**

*Video* instruksional akan lebih efektif serta mudah diingat, bila dibuat menggunakan *motion graphic*. *Audience* pun akan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

## 5. **Video Klip**

Di dunia hiburan, *motion graphic* sering diimplementasikan dalam pembuatan *video* klip. Contoh seperti dalam pengantar judul atau *intro*.

## 6. **Video Penjelasan**

*Video* yang berisi penjelasan tentang konsep atau ide tertentu juga memanfaatkan *motion graphic* di dalamnya. Contoh *video* penjelasan seperti tutorial dan visualisasi data.

## 2.6 Tahapan Pembuatan Animasi

Proses pembuatan *video* animasi melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan, jika salah satu proses ini dihilangkan maka dalam proses pembuatan animasi itu akan menjadi kekacauan dalam proses pembuatan. Beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

### 2.6.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap yang dilakukan pertama kali dalam pembuatan animasi pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi pembelajaran ini, yaitu:

### 1. **Ide Cerita**

Tahapan ini adalah tahapan untuk menentukan cerita yang akan dibuat. Merupakan satu kata yang menjadi fokus cerita yang akan ditulis serta menjadi acuan untuk membangun konsep cerita. Oleh karena itu, ide cerita dituliskan dalam kalimat pernyataan.

### 2. **Naskah Cerita**

Ide cerita dikembangkan menjadi sebuah premis yang nantinya dibentuk menjadi naskah cerita atau *script*. Di dalam *script* semua informasi mengenai suara (audio), *special effect* dan gambar (visual) yang akan dikemas dalam produk baik *film* maupun animasi dikemas dalam skenario baik bentuk, ruang dan aksi yang diperlukan.

### 3. **Storyboard**

*Storyboard* adalah bentuk visual/ gambar dari *storyline* yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi. Oleh karena itu, segala macam informasi yang dibutuhkan harus dibuat dan tercantum dalam *storyboard* seperti *angle* kamera, tata letak/ *layout*/ *staging*, durasi, *timing*, dialog, ekspresi dan informasi lainnya. Dengan adanya *storyboard*, maka proses pembuatan animasi akan jadi lebih mudah, jelas, fokus dan terarah.

### 4. **Sketsa Model Objek atau Karakter**

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar model yang akan dibuat. Akan lebih baik bila sketsa desain terdiri dari komponen gambar yang lengkap, seperti gambar tampak depan, samping kanan, kiri, belakang dan perspektif. Khusus untuk karakter, sketsa dibuat menampilkan berbagai ekspresi wajah seperti ekspresi gembira, tertawa, sedih, murung, bingung dan sebagainya.



## 5. Take Voice and Music Background

Proses ini adalah proses pengambilan dan perekaman untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga ilustrasi musik sebagai *background* untuk *video* animasi.

### 2.6.2 Produksi

Tahap produksi merupakan segala kegiatan yang berhubungan dengan proses pembuatan animasi setelah melewati tahap pra produksi. Proses produksi dari suatu produksi animasi 2D meliputi:

#### 1. Background

*Background* atau gambar latar tidak bergerak digambar untuk menjadi *guide* atau menjadi aturan bagaimana karakter akan berada dan bergerak di depan *background* tersebut. Selain *background* gambar yang tidak bergerak seperti *foreground* juga digambar terlebih dahulu. Dengan menyelesaikan *background* atau *foreground* akan memudahkan tim yang mengerjakan bagian *animating*.

#### 2. Animating

*Animating* atau penganimasian dilakukan dengan membuat *keyframe* atau titik mulai gambar animasi ke gerakan selanjutnya. Setelah membuat *keyframe* dilanjutkan dengan menggambar *inbetween* yaitu gambar yang menjadi transisi atau perpindahan gerak *keyframe* awal dan akhir.

### 2.6.3 Pasca Produksi

Proses akhir dari suatu produksi animasi 2D meliputi:

#### 1. Editing Animation and Voice

Tahap ini adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Dalam proses ini, klip animasi dan suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

## 2. **Compositing and Visual Effect**

Tahap ini adalah proses *compositing* pada elemen-elemen animasi serta pembuatan *visual effect* yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul atau penambahan efek-efek visual yang memperindah tampilan.

## 3. **Rendering**

*Rendering* merupakan proses akhir dari pembuatan. Semua elemen yang telah melalui proses edit dan *compose* dijadikan satu di *software Adobe Premier Pro*. Pada tahapan ini perlu diperiksa dan dipastikan dengan benar bahwa format yang tercantum pada *software rendering* sesuai dengan format pada animasi yang dikerjakan. Secara sederhana jika animasi dibuat dalam format 1080HD maka pengaturan pada *final rendering* juga berada pada format 1080HD.

## 4. **Preview and Final**

Pada tahap *preview and final* merupakan tahap penyatuan keseluruhan animasi, audio dan *compositing* yang telah dibuat.

## 2.7 **Sinematografi**

Dalam sebuah karya videografi seperti *film*, iklan, *video* dokumentasi, *video* klip dan lainnya tidak terlepas penggunaan teknik sinematografi seperti *type shot* atau *shot size*, *camera movement* atau pergerakan kamera dan *angle shot* atau arah gambar. Hal ini karena sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas teknik mengambil gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita atau ide (Spencer dalam Fadhlillah, 2018:10).

Jadi teknik sinematografi adalah cara atau metode yang digunakan untuk mengambil gambar agar penonton mudah untuk menangkap makna/pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar.

Terdapat beberapa aspek penting yang menjadi dasar dari sinematografi salah satunya adalah *shot size* atau *type of shot*.

## 2.8 **Shot Size / Type of Shot**

Dalam merekam sebuah adegan, tidak bisa selalu menampilkan semua elemen yang ada. Dalam praktiknya diperlukan teknik sinematografi untuk

menentukan *framing*. Mana saja yang perlu diperhatikan dan mana saja yang tidak perlu untuk ditampilkan. *Framing* yang baik membuat pesan bisa disampaikan dengan baik pula (Zulfa, 2019).

Untuk menentukan *framing* yang baik, ukuran gambar juga harus dipikirkan. Contohnya untuk memperlihatkan ekspresi salah satu tokoh, maka sebaiknya menggunakan ukuran gambar *close up*. Lain halnya jika sutradara ingin menunjukkan bahwa ada salah satu tokoh yang berjalan sendirian di tengah gurun pasir, maka ukuran gambar yang sebaiknya digunakan adalah *long shot/wide shot* atau bahkan *extreme long shot/extreme wide shot*.

Berikut ini adalah macam-macam *shot size* yang sering digunakan dalam produksi *film* dan *video*:

### 1. **Extreme Long Shot/Extreme Wide Shot**

*Shot size* ini digunakan untuk memperlihatkan tempat yang luas dengan subjek berukuran kecil biasanya dipakai untuk *setting* eksterior. *Shot* ini dapat menunjukkan keterangan waktu berupa siang atau malam. Dapat juga menjawab pertanyaan dimanakah suatu adegan sedang dilakukan dan di tempat seperti apa. *Shot* ini juga sering digunakan dalam *film* kolosal yang melibatkan ribuan subjek, dengan menggunakan tipe *shot* ini jumlah pasukan skala besar dan megah dapat tergambarkan secara sempurna.

### 2. **Long Shot/Wide Shot**

Pada *shot size* ini jarak pengambilan gambar masih cenderung luas dan memperhatikan *setting* yang masih jelas. Penggunaan *shot* ini mampu mengidentifikasi siapa tokoh yang berperan.

### 3. **Full Shot**

*Shot size* ini menampilkan subjek dari atas kepala hingga bawah kaki dengan masih menyisakan ruang pada bagian atas kepala dan bawah kaki subjek. Pada *shot* ini yang ingin ditampilkan adalah pergerakan dari keseluruhan subjek yang sedang berinteraksi dengan apa yang terjadi di sekitarnya.

#### 4. **Medium Long Shot/Knee Shot**

*Shot size* ini menampilkan bagian atas kepala subjek hingga bagian lututnya. *Shot* ini merupakan salah satu *shot* yang sering digunakan dalam pembuatan *film* karena kemampuannya untuk menangkap karakter dan elemen adegan dalam *film*. *Shot* ini cukup dekat sehingga penonton dapat melihat emosi subjek melalui ekspresi wajahnya. Akan tetapi, juga cukup luas untuk penonton dapat melihat pergerakan tubuh subjek dan aksi yang dilakukannya. *Shot* ini juga sangat bagus untuk *framing* banyak subjek karena dapat menangkap banyak hal dalam satu waktu. Sehingga, *shot* ini juga digunakan oleh *filmmaker* untuk menangkap ekspresi wajah, pergerakan tubuh dan latar tempat yang ada di sekitar subjek yang tentunya dapat membuat adegan berdialog menjadi lebih menarik.

#### 5. **Medium Shot**

*Shot size* ini merupakan *shot* yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci. Pada subjek manusia *shot* ini menampilkan subjek dari atas kepala hingga batas pinggang subjek. *Shot* ini masih memiliki ruang untuk memberi keleluasaan subjek dalam bergerak. *Shot* ini sering digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum *cameraman* mengambil gambar lebih dekat untuk mengekspos reaksi dan emosi subjek. *Shot* ini sering digunakan saat subjek sedang berbicara atau memberikan informasi misalnya pada waktu wawancara, pengambilan gambar presenter televisi maupun saat berdialog.

#### 6. **Medium Close Up**

*Shot size* ini menunjukkan wajah subjek agar lebih jelas yang membingkai subjek dari atas kepala hingga bagian dada subjek. Dengan menggunakan *shot* ini dapat dengan mudah merekam emosi dan ekspresi wajah subjek sambil mempertahankan *background*.

### 7. Close Up

*Shot size* ini merupakan *shot* yang sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subjek. *Shot* ini biasanya mengambil subjek manusia hanya bagian kepala hingga bahu. *Shot* ini juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*. *Shot* ini digunakan untuk merekam ekspresi wajah subjek lebih mendalam, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang diutarakan oleh subjek.

### 8. Big Close Up

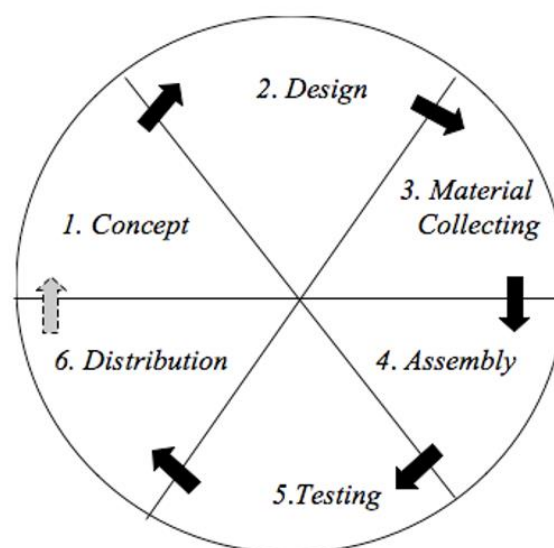
*Shot size* ini merupakan *shot* yang menunjukkan subjek dari dahi hingga dagu. *Shot* ini bertujuan untuk menunjukkan detail ekspresi subjek dengan *headroom* terpotong. *Shot* ini menghasilkan efek lebih dramatis.

### 9. Extreme Close Up

*Shot size* ini merupakan *shot* yang membingkai subjek dengan sangat dekat untuk menampilkan detail tertentu pada subjek misalnya bagian mata, hidung, telinga, bibir atau juga detail dari suatu objek.

## 2.9 Metode Pengembangan Multimedia

Penelitian ini menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther – Sutopo seperti yang ada pada **Gambar 2.6**.



**Gambar 2.6** Model Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo

Metode ini terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Fakriyannur,2016).

**1. Concept**

Tahap *concept* (pengkonsepan) bertujuan untuk menentukan tujuan dan siapa penggunanya (identifikasi *audience*). Selain hal tersebut juga menentukan seperti apa aplikasinya (interaktif, 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* animasi *motion graphic*. Tahapan ini akan menghasilkan *storyboard* dari animasi yang akan dikerjakan.

**3. Material Collecting**

*Material Collecting* (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Material yang dikumpulkan berupa gambar, audio, *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 memebentuk animasi *motion graphic*. 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 animasi *motion graphic*.

**5. Testing (Pengujian)**

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menonton animasi *motion graphic* dan melihat apakah terdapat kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat. Tahap yang dilakukan dalam pengujian meliputi *alpha* dan pengujian *beta*.

## 6. Distribution

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, media pembelajaran akan didistribusikan melalui media internet dan media sosial seperti *youtube* atau *website* pembelajaran lainnya.

### 2.10 Skala Likert

Skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. 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 (Likert, 1932). Persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (*item*) skala likert dapat dilihat pada **Tabel.2.1**.

**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 dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden
----	---------------------------	---

## 2.11 Software yang Digunakan

Berikut ini beberapa *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic*, yaitu:

### 1. Adobe Illustrator

*Adobe Illustrator* adalah *software* gratis vektor standar industri yang digunakan sebagai alat untuk membuat karakter tokoh, gambar untuk *background* dan semua gambar yang dibutuhkan dalam proses pembuatan pada media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic*. *Software* ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mendesain grafis, menjadikan *software* ini mulai banyak dipakai oleh para desainer komputer, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan desan grafis.

### 2. Adobe Photoshop

Bagi kebanyakan orang, *Adobe Photoshop* adalah *software* yang digunakan untuk edit foto. Namun, *software* ini berguna juga untuk membuat objek, membuat animasi grafis bahkan dapat digunakan untuk membuat *storyboard*.

### 3. Adobe After Effect

*Software* milik *Adobe Inc.* ini merupakan yang paling populer di kalangan *motion graphic designer*. Gunanya *Adobe After Effect* untuk melakukan komposisi objek dan memberi efek animasi pada setiap adegan atau *sequence* yang dibuat. Fiturnya yang sangat lengkap dan



penggunaan yang mudah, bisa dibilang *software* ini menjadi pilihan yang tepat untuk pemula.

#### **4. Adobe Premier**

Selain untuk edit *video*, *Adobe Premier* juga digunakan untuk *motion graphic*. Perannya untuk *cutting* adegan dari *file* mentah, menyatukan adegan serta menyatukan audio visual menjadi *video*.

#### **5. Adobe Media Encoder**

*Adobe Media Encoder* sebuah *software* yang memiliki kemampuan untuk kompres hasil *rendering video* sehingga nantinya *video* yang telah *dirender* bisa memiliki ukuran yang tidak terlalu besar.

#### **6. Fipaclip**

*Fipaclip* adalah sebuah *software* pembuatan animasi berbasis *android* yang memungkinkan pengguna untuk membuat suatu animasi dengan menggambar adegan satu per satu di setiap *frame*. Pada pembuatan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* kali ini *software fipaclip* memiliki peran untuk membuat cuplikan tayangan *film Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018) dan *film Furious 7* (2015) dalam bentuk animasi sesuai dengan apa yang sudah tertera dalam *script* dan *storyboard*.

### **2.12 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan dalam penelitian sehingga dapat memperkaya teori-teori untuk mengkaji penelitian juga dapat dijadikan media pembelajaran dan informasi yang lebih baik. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada **Tabel 2.2**.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Abstrak
1.	Abdul Rokhim (2021)	Metode Tutor Sebaya sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Komposisi Foto dan <i>Video (Type of Shot)</i> Siswa Kelas XI PSPT ( <i>Broadcast</i> ) SMK Negeri 1 Bangil Kabupaten Pasuruan	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pembelajaran tutor sebaya ( <i>peer tutoring</i> ) untuk siswa kelas XI PSPT ( <i>Broadcast</i> ) SMK Negeri 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Prestasi Belajar Komposisi Foto dan <i>Video (Type of Shot)</i> siswa kelas XI PSPT ( <i>Broadcast</i> ) SMK Negeri 1 Bangil dan mengetahui kelayakan metode pembelajaran tutor sebaya yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi.
2.	Khoirul Arifin, Sutrisno Widodo (2014)	Pengembangan Media <i>Video</i> Pembelajaran Tentang Pelajaran Videografi Kompetensi Dasar Gerakan Kamera dan Jenis Pengambilan	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media <i>video</i> pembelajaran tentang mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera <i>video</i>

		Gambar pada Kamera <i>Video</i> yang Layak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo	untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>video</i> pembelajaran untuk kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera <i>video</i> untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo dan mengetahui kelayakan dan efektivitas media <i>video</i> ini sebagai media pembelajaran untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan berupa model pengembangan prosedural dari Rayandra. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.
3.	Zainal Abidin, Rahmat Shofan Razaqi, Yesi Puspitasari (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Video</i> Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual Tahun Pelajaran 2020 – 2021	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual Tahun Pelajaran 2020-2021 SMK Al-Falah Pesanggrahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media

		SMK Al-Falah Pesanggrahan	pembelajaran berbasis <i>video</i> animasi menggunakan aplikasi <i>powtoon</i> dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>video</i> animasi menggunakan aplikasi <i>powtoon</i> pada mata pelajaran Videografi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D) model pengembangan <i>Brog and Gall</i> yang terdiri dari 6 langkah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara
4.	M. Fakhri Sholahuddin (2021)	Pembuatan dan Penerapan Animasi Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Vilamil - Molina</i>	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> tentang jenis – jenis <i>shot</i> pada kamera serta tujuan penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi pembelajaran tentang jenis – jenis <i>shot</i> pada kamera serta tujuan penggunaannya sesuai dengan tahapan yang ada pada metode <i>Vilamil-Molina</i> . Metode penelitian yang

			digunakan adalah metode <i>Vilamil-Molina</i> . Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara.
5.	Alisa Rosalina (2021)	Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar untuk Semester I Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> tentang akuntansi bagan standar untuk jurusan akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat pembelajaran akuntansi bagan akun standar berbasis animasi 2D yang akan diimplementasikan di semester 1 Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, literatur, tes kinerja sistem.
6.	Eka Riris Luthiawati (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Motion Graphic</i> berbasis <i>Power Point</i> pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran <i>motion graphic</i> berbasis <i>power point</i> tentang mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk

		Ekonomi untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang	menghasilkan produk dan menguji produk media pembelajaran <i>motion graphic</i> berbasis <i>Power Point</i> pada KD kerjasama ekonomi internasional. Metode penelitian yang digunakan adalah model <i>Research &amp; Development</i> .
7.	Afrisal Said (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Motion Graphic</i> untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo	Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang valid dan praktis untuk Siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research &amp; Development</i> yang hanya menggunakan 4 tahapan saja.

### 2.13 Metode Penelitian yang Digunakan

Pada penelitian ini, yang dibuat adalah media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* yang membahas tentang materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi pembelajaran pada mata kuliah Sinematografi yaitu *Shot Size*. Pada perancangannya, menggunakan metode *Luther* atau *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, percobaan dan distribusi.

Pada setiap tahapan, memiliki bagian-bagian tersendiri seperti pembuatan naskah, pembuatan *asset/material* yang digunakan, *editing compositing* dan *rendering*.

Pada tahap analisis, akan dilakukan publikasi hasil yang telah dibuat kepada mahasiswa D4 Teknik Komputer. Selanjutnya, akan dimasukan berupa penilaian dari penonton mengenai kelayakan hasil yang telah dikerjakan. Perbandingan metode yang digunakan penelitian ini dan terdahulu dapat dilihat pada **Tabel 2.3**.

**Tabel 2.3** Perbandingan Metode yang Ada dalam Penyelesaian Masalah

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Metode Tutor Sebaya sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Komposisi Foto dan <i>Video (Type of Shot)</i> Siswa Kelas XI PSPT ( <i>Broadcast</i> ) SMK Negeri 1 Bangil Kabupaten Pasuruan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membahas tentang materi <i>type of shot</i> dalam <i>video</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa animasi berbasis <i>motion graphic</i> sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berupa <i>peer tutoring</i> atau tutor sebaya</li> <li>Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian berupa</li> </ul>

			Tindakan Kelas dari Kemmis dan Taggart
2.	Pengembangan Media <i>Video</i> Pembelajaran Tentang Pelajaran Videografi Kompetensi Dasar Gerakan Kamera dan Jenis Pengambilan Gambar pada Kamera <i>Video</i> yang Layak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas tentang materi teknik pengambilan gambar dalam <i>video</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa animasi berbasis <i>motion graphic</i> sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berupa <i>video</i></li> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian berupa model pengembangan prosedural dari Rayandra</li> </ul>
3.	Pengembangan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>video</i> animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan <i>software</i> berupa <i>Adobe After</i></li> </ul>



	<p>Berbasis <i>Video</i> Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual Tahun Pelajaran 2020-2021 SMK Al-Falah Pesanggrahan</p>	<p>sebagai media pembelajaran</p>	<p><i>Effect, Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator</i> sedangkan penelitian terdahulu menggunakan aplikasi web <i>online</i> berupa <i>Powtoon</i> untuk membuat <i>video</i> animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian berupa <i>Research and Development</i> (R&amp;D) model pengembangan <i>Borg and Gall</i></li> </ul>
4.	<p>Pembuatan dan Penerapan Animasi Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Vilamil - Molina</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan animasi berbasis <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini membahas materi macam – macam <i>shot size</i> (ukuran <i>shot</i>) dan penggunaannya dalam sinematografi sementara penelitian terdahulu membahas materi jenis – jenis <i>shot</i></li> </ul>

			<p>pada kamera yang berfokus pada <i>camera movement</i> (pergerakan kamera) berupa <i>shot</i> statis dan dinamis saja serta tujuan penggunaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian berupa <i>Vilamil - Molina</i></li> </ul>
5.	<p>Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar untuk Semester I Jurusan Akuntansi Politeknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan animasi berbasis <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini membahas materi macam – macam <i>shot size</i> (ukuran <i>shot</i>) dan penggunaannya sementara penelitian terdahulu membahas materi akuntansi bagan standar.</li> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Multimedia</i></li> </ul>

	Negeri Sriwijaya		<i>Development Life Cycle</i> (MDLC) sementara penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian berupa ADDIE
6.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Motion Graphic</i> berbasis <i>Power Point</i> pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan animasi <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini menggunakan <i>software</i> berupa <i>Adobe After Effect</i>, <i>Adobe Premier</i>, <i>Adobe Photoshop</i>, <i>Adobe Illustrator</i> dan <i>Fipaclip</i> sedangkan penelitian terdahulu menggunakan <i>software Power Point</i> untuk membuat <i>video</i> animasi</li> <li>Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa <i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian <i>Research &amp; Development</i></li> </ul>
7.	Pengembangan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan animasi <i>motion graphic</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa</li> </ul>

	Berbasis <i>Motion Graphic</i> untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo	sebagai media pembelajaran	<i>Luther</i> atau <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian <i>Research &amp; Development</i>
--	--	-------------------------------	---