

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bela Negara**

##### **2.1.1 Makna Bela Negara**

Pada jurnal karya Puspitasari (2021), Bela negara adalah salah satu bentuk kecintaan terhadap negara Indonesia. Sebagai warga negara Bela negara Indonesia adalah hak dan kewajiban setiap warga negara terkandung dalam peraturan perundang-undangan dasar pertahanan negara. Pasal 27 UUD 1945 Ayat 3 pasal tersebut berbunyi: "Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan negara" dan Pasal 30 (1), yang mengatakan: "Setiap warga negara mempunyai hak dan kewajiban untuk ikut serta dalam pertahanan dan keamanan negara." Selain undang-undang ini RI No. 3 Tahun 2002 tentang Pasal 9 (1) dan (2) Pertahanan Negara yang berbunyi "Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara yang sedang dilaksanakan dalam penyelenggaraan pertahanan negara". Pelaksanaannya juga dilakukan melalui a) pendidikan kewarganegaraan, b) pelatihan militer, c) dinas militer TNI sukarela atau wajib, d) dinas sesuai profesi.

##### **2.1.2 Unsur Bela Negara**

Menurut jurnal dari Puspitasari (2021). yang harus dilindungi dalam rangka melindungi negara yaitu terdapat 4 hal yaitu kemerdekaan dan kedaulatan negara, persatuan dan kesatuan bangsa, keutuhan wilayah dan yurisdiksi negara, dan nilai-nilai negara Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, dari kedua konsepsi bela negara tersebut dapat disimpulkan bahwa bela negara adalah perilaku warga negara yang dilandasi kecintaan terhadap negara Indonesia dan kemampuan melindungi negara dari berbagai ancaman dan permasalahan. . Tujuan bela negara sendiri adalah, a) Mempertahankan kehidupan berbangsa dan bernegara, b) Mempertahankan jati diri bangsa dan negara, c) Mewujudkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945, d) Melestarikan budaya, e) Berbuat baik untuk Tanah Air, untuk Negara.

Ada beberapa faktor untuk melindungi negara, antara lain:

a. Cinta Tanah Air

Bentuk dari cinta tanah air adalah rasa memiliki dengan cara menjaga dan merawat tanah air Indonesia, tidak mengeksploitasi untuk kepentingan sendiri maupun kelompoknya, dan juga menjaga diri untuk tidak melakukan perbuatan yang dapat merusak nama baik tanah air.

b. Kesadaran Berbangsa dan Bernegara

Sadar sebagai bagian dari bangsa dan negara, untuk senantiasa memajukan kehidupanberbangsa dan bernegara, dan berkontribusi terhadap kemajuan bangsa dan negara.

c. Pancasila sebagai Ideologi Negara

Artinya menyadari dengan sepenuh hati bahwa dasar negara Indonesia adalah Pancasila, maka dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dasarnya adalah Pancasila.

d. Rela berkorban untuk bangsa dan negara

Rela berkorban mementingkan kepentingan umum (bangsa dan negara) diatas kepentinganpribadi atau golongan maupun kelompok.

e. Memiliki kemampuan bela negara

Setiap warga negara harus mempunyai kemampuan dasar bela negara. Seperti dijelaskan dalam UUD 1945 Pasal 27 ayat 3 menyatakan bahwa “ Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara” dan Pasal 30 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan negara”. agar siap menjadi pemimpin yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan rasa bela negara di era globalisasi antara lain adalah wajib untuk memperhatikan materi kuliah, kualitas pengajar dan pengembangan wawasan melalui studi banding maupun kuliah kerja lapangan yang sangat mendukung rasa cinta tanah air.

## **2.2 Perwujudan Bela Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan**

Pada buku yang ditulis oleh Sumartini (2018). Upaya pembelaan negara, pada dasarnya didorong oleh rasa cinta terhadap tanah air, sikap rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara, serta mampu menempatkan persatuan dan kesatuan, juga keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan. Partisipasi masyarakat dalam upaya pembelaan negara dapat dilakukan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, dan pertahanan keamanan sesuai dengan bidang profesinya masing-masing. Berikut ini beberapa contoh partisipasi masyarakat dalam upaya pembelaan negara dalam berbagai bidang.:

### **a) Ideologi**

Ideologi negara kita adalah Pancasila, sebagai warga negara, kita harus memahami nilai-nilai Pancasila serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Wujud partisipasi warga negara dalam membela negara di bidang ideologi, misalnya percaya dan yakin terhadap Tuhan Yang Maha dengan selalu menjalankan ibadah sesuai dengan ajaran masing-masing saling menghormati dan saling mencintai antar sesama manusia dengan selalu melakukan kegiatan kemanusiaan

### **b) Politik dan hukum**

Mewujudkan stabilitas politik nasional demi kelangsungan hidup pemerintahan yang berdaulat, dapat dilakukan dengan turut serta menyukses- kan pemilihan umum, pemilihan kepala daerah (pilkada), pemilihan pemimpin organisasi, dan bentuk pemilihan lainnya. Kegiatan menyampaikan aspirasi secara lisan ataupun tertulis dilakukan dengan sopan, bersikap kritis terhadap segala permasalahan. Upaya lainnya, dengan memberikan saran atau usul kepada pihak-pihak yang berwenang, tidak melakukan perbuatan curang atau politik uang (money politic) dalam mencapai suatu tujuan. Selain itu, turut melaksanakan kebijakan-kebijakan serta peraturan perundang-undangan yang dibuat oleh pemerintah. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah

adalah menetapkan peraturan perundang-undangan tentang pajak.

c) Ekonomi

Dalam bidang ekonomi, setiap warga negara dituntut untuk dapat meningkatkan taraf hidupnya yang lebih baik dalam rangka pemenuhan kebutuhan ekonominya, dengan:

- 1) bekerja mencari nafkah;
- 2) melakukan transaksi jual beli sesuai dengan kesepakatan bersama dan ketentuan yang berlaku;
- 3) mengembangkan usaha kecil, menengah, dan koperasi agar lebih efisien, produktif, dan berdaya saing, sehingga dapat membantu pemerintah dalam meningkatkan devisa bagi negara.

d) Sosial budaya

Masyarakat Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, memiliki keragaman suku bangsa, budaya, agama, ras, dan golongan. Oleh karena itu, kita dituntut untuk mewujudkan kehidupan masyarakat yang ber-Bhinneka Tunggal Ika dengan: mempererat hubungan baik antarwarga masyarakat dengan mengembangkan sikap toleransi antar suku bangsa, agama, ras, dan antargolongan; memberikan bantuan kepada warga masyarakat yang tertimpa musibah bencana alam, mengalami kemiskinan, anak-anak jalanan, orang-orang cacat, orang-orang lanjut usia/jompo; mengembangkan bakat dan kemampuan masing-masing seperti dalam bidang seni atau olahraga sehingga dapat meningkatkan prestasi yang membanggakan dan membawa harum nama baik daerahnya maupun bangsa; melestarikan adat istiadat dan budaya daerah sebagai salah satu unsur budaya nasional; memelihara dan melestarikan lingkungan hidup sehingga terhindar dari bencana alam, seperti banjir atau longsor.

e) Pertahanan dan Keamanan

Dalam mewujudkan sistem pertahanan keamanan rakyat semesta, diperlukan partisipasi dari seluruh lapisan masyarakat. Misalnya, melakukan kegiatan

sistem keamanan lingkungan (siskamling) di wilayahnya masing-masing. Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) dapat diintegrasikan ke dalam sistem pendidikan nasional yang diselenggarakan di sekolah atau di luar sekolah. Kegiatan pembelajaran dalam semua mata pelajaran, maupun dalam upacara bendera serta kegiatan ekstrakurikuler, seperti Pramuka, PKS, PMR, penghijauan, Karya Ilmiah Remaja, dan lain-lain. Keanggotaan Rakyat Terlatih (Ratih) sebagai salah satu bentuk keikutsertaan warga negara yang menunjukkan sifat kesemestaan dan keserbagunaannya dalam penyelenggaraan pertahanan keamanan negara. Kegiatan Ratih meliputi pertahanan sipil (hansip), perlawanan rakyat (wanra), keamanan rakyat (kamra), dan resimen mahasiswa (menwa). Kegiatan Perlindungan Masyarakat sebagai organisasi masyarakat untuk melakukan fungsi menanggulangi/memperkecil akibat malapetaka yang ditimbulkan oleh perang atau bencana alam. Pengabdian sebagai Prajurit TNI dan Polri, dimana TNI bertugas melaksanakan kebijakan pertahanan negara untuk mempertahankan kedaulatan negara, keselamatan wilayah, melindungi kehormatan dan keselamatan bangsa, melaksanakan operasi militer selain perang, dan ikut serta secara aktif dalam tugas pemeliharaan perdamaian regional dan internasional. Sementara itu, Polri berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan supremasi hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri.

### **2.3 Animasi**

Animasi berasal dari kata anima yang berarti membuat sesuatu menjadi memiliki sifat-sifat seperti hidup. Dalam pengertiannya sebagai salah satu bentuk teknik film berarti membuat gambar, model, atau bentuk lain menjadi terkesan hidup, cara yang dipakai adalah dengan menyusun rangkaian sejumlah gambar diam berupa frame secara linear dalam urutan tertentu, kemudian memainkan rangkaian gambar tadi

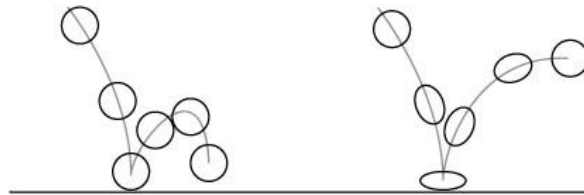
membentuk simultan dengan kecepatan tertentu dalam sebuah layar sehingga memunculkan kesan gerak. (Tri Widadijo, 2020)

### 2.3.1 Prinsip Dasar Animasi

Tri Widadijo (2020), animator ketika mengerjakan animasi harus berpedoman pada 12 prinsip dasar animasi yang meliputi:

a) *Squash and stretch*

Pada **Gambar 2.1** menampilkan sebuah teknik *squash and stretch* yang penjelasannya akan dijelaskan sebagai berikut:

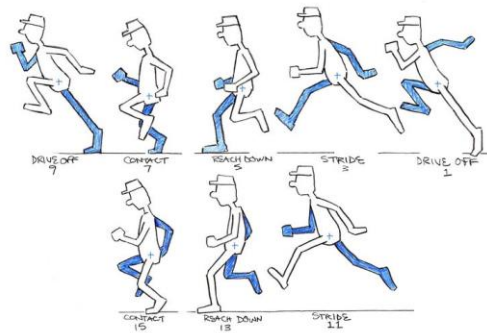


**Gambar 2.1** *Squash and stretch*

Prinsip *Squash and stretch* menyatakan bahwa ada saat di mana benda ketika bergerak akan mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng (*squash*) dan di saat yang lain menjadi meregang (*stretch*). Prinsip ini memiliki tujuan untuk memberi kesan jenis bahan dan fleksibilitas benda. Sebagai contoh adalah bola karet yang memantul di lantai.

b) *Anticipation*

**Gambar 2.2** menunjukkan sebuah teknik *Anticipation* yang menggambarkan contoh sebuah objek berjalan

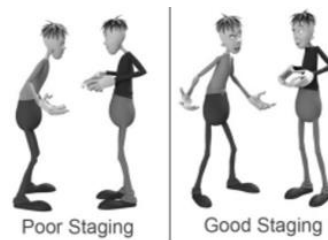


**Gambar 2.2** *Anticipation*

Setiap benda yang bergerak akan diawali gerakan persiapan / pendahuluan yang biasanya berlawanan arah terhadap gerakan utamanya. Sebagai contohnya, orang yang akan berlari biasanya akan mengumpulkan tenaga dan mengambil ancang-ancang terlebih dahulu.

c) *Staging*

Prinsip *Staging* lebih berhubungan dengan teknik komposisi dan *layout* yang ditunjukkan pada **Gambar 2.3**.



**Gambar 2.3** *Staging*

Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen / aset visual dalam tiap potongan adegan (cut) dalam film animasi harus di *layout* sedemikian sehingga membentuk komposisi yang tepat. Komposisi yang tepat bisa menampilkan *focal point* dan balance atau blocking adegan yang menarik untuk dilihat.

d) *Straight ahead action and pose to pose*

**Gambar 2.4** menampilkan sebuah figure yang mengangkat batu yang prinsip tersebut dinamakan *Straight ahead action and pose to pose*

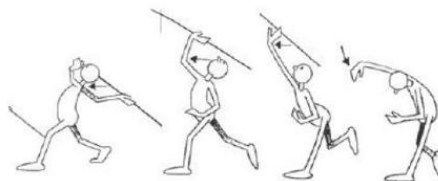


**Gambar 2.4** *Straight ahead action and pose to pose*

Prinsip ini berkaitan dengan teknik menggambar dalam setiap *frame* yang dikerjakan oleh animator. Teknik *straight ahead* biasa dipakai untuk menggambar *frame* animasi yang bersifat ekspresif, spontan dan langsung. Animator menggambar *frame* demi *frame* dimulai dari *frame* pertama hingga *frame* terakhir dari gerakan yang ingin dihasilkan. Animasi gerakan selempar daun kering yang melayang tertiuap angin bisa dikerjakan dengan prinsip *straight ahead action*. Sementara itu sebuah gerakan yang dirancang dan lebih terencana bisa dikerjakan dengan berpedoman pada prinsip *pose to pose action*. Teknik yang biasa dipakai adalah dengan mengawali membuat beberapa gambar kunci (*key frame = key pose*) dan diteruskan dengan membuat banyak gambar pengisi (*inbetween*) di antara gambar kunci. Adegan animasi seseorang akan mengangkat beban yang berat mungkin bisa diselesaikan dengan teknik ini.

e) *Follow through and overlapping action*

Sebuah objek bergerak dengan seolah melempar sebuah tombak yang ditunjukkan pada **Gambar 2.5** yaitu *Follow through and overlapping action*

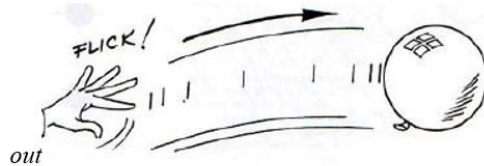


**Gambar 2.5** *Follow through and overlapping action*

Prinsip ini pada hakikatnya mengadopsi hukum fisika *Newton*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan kesan gerak yang natural. *Prinsip follow through and overlapping action* menyatakan bahwa benda yang bergerak kemudian tiba-tiba berhenti akan meneruskan gerak sebelumnya pada arah yang sama. Sebagai contohnya, mobil yang melaju cepat ke depan dan tiba-tiba direm akan menyebabkan penumpang di dalamnya akan bergerak mengayun ke depan.

f) *Slow in and slow out*

Seolah objek dilempar seperti bola pada **Gambar 2.6** prinsip ini dinamakan *Slow in and slow out*

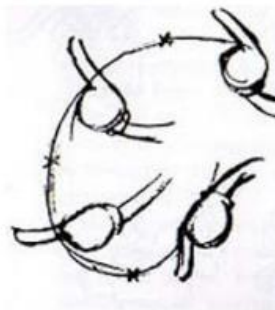


**Gambar 2.6** *Slow in and slow out*

Prinsip ini pada hakikatnya juga mengadopsi hukum fisika *Newton* agar kesan gerak yang dihasilkan tetap natural. Prinsip *slow in and slow out* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.

g) *Arcs*

Sebuah linkaran yang bergerak melengkung dari **Gambar 2.7** yang dinamakan prinsip *Arcs*



### **Gambar 2.7** *Arcs*

Prinsip ini menyatakan bahwa hampir semua benda bergerak membentuk lintasan gerak melengkung. Hal ini disebabkan karena ada tumpuan dan atau poros gerak benda. Sebagai contoh, misalnya, bola yang ditendang akan bergerak melayang membentuk lintasan melengkung (parabola) sampai dia jatuh ke tanah. Contoh lain adalah gerak anggota tubuh yang memiliki sendi sebagai poros gerak.

#### *h) Secondary action*

Seorang bergerak berjalan tanpa ada gerakan terhenti ditunjukkan pada

**Gambar 2.8** prinsip ini dinamakan *Secondary action*

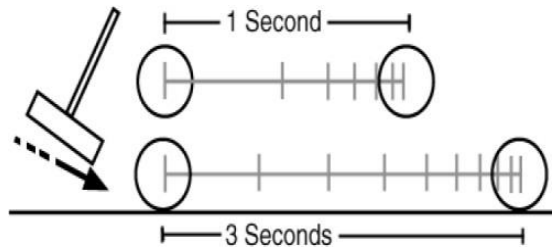


**Gambar 2.8** *Secondary action*

Prinsip ini dikembangkan berdasar asumsi bahwa hampir tidak ada gerakan tunggal ketika seseorang melakukan suatu kegiatan atau aksi. Tujuannya adalah agar gerakan yang muncul terkesan lebih hidup. Prinsip ini memang lebih banyak diaplikasikan pada animasi karakter. Seseorang yang sedang berjalan bisa saja dianimasikan sambil bersiul.

#### *i) Timing*

Waktu perubahan dan penempatan sebuah frame pada pembuatan motion graphic digambarkan pada **Gambar 2.9** prinsip ini dinamakan *Timing*

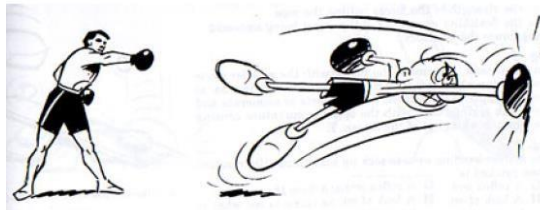


**Gambar 2.9** *Timing*

Timing merupakan prinsip yang sangat penting di dalam animasi. Prinsip *Slow in - Slow out* dan prinsip *straight ahead action – pose to pose action*, serta prinsip *follow through and overlapping action* yang diuraikan di atas sangat tergantung dari pengaturan timing. Prinsip ini menjadi acuan untuk mengatur durasi terjadinya suatu gerakan dan durasi percepatan-perlambatan gerakan.

j) *Exaggeration*

Effect yang sering kita lihat saat seseorang pada serial kartun yang memiliki sebuah effect visual yang begitu banyak digambarkan pada **Gambar 2.10** prinsip ini dinamakan *Exaggeration*

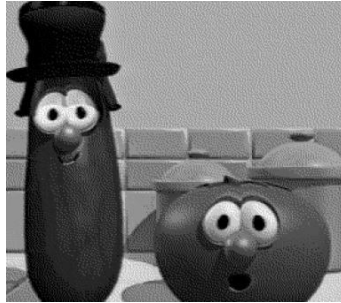


**Gambar 2.10** *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* adalah teknik melebih-lebihkan tampilan *visual* dan kesan gerakan dalam animasi tanpa mengurangi aspek natural suatu gambar atau gerakan. Tampilan dan gerakan mungkin tampak menjadi lebih karikatural namun tetap masuk akal.

k) *Solid drawing*

Sebuah gambar yang menampilkan sebuah tampilan yang bagus dan solid digambarkan pada **Gambar 2.11** teknik tersebut dinamakan *Solid drawing*



**Gambar 2.11** *Solid drawing*

Setiap *frame* dalam animasi harus dikerjakan sungguh-sungguh dengan skill yang bagus yang mesti dimiliki oleh animator. Prinsip ini menyatakan bahwa gambar dalam sebuah video, apapun tekniknya, mesti ditampilkan dengan kualitas bagus.

1) *Appeal*

Sebuah gambar yang seperti hidup dalam sebuah serial anime ataupun film ditampilkan pada **Gambar 2.12** dinamakan *Appeal*



**Gambar 2.12** *Appeal*

Prinsip ini paling sulit diaplikasikan, karena menuntut pemahaman yang komprehensif atas naskah, desain karakter, storyboard, dan animator sendiri dalam menghidupkan karakter dalam film. Prinsip ini menyatakan bahwa karakter dan suasana dalam film animasi harus benar-benar terlihat hidup sehingga penonton bisa “terbawa” masuk dalam plot.

### 2.3.2 Jenis-Jenis animasi

Dari karya tulis Syahfitri (2011), mengatakan Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

#### 1. Animasi 2D

(Dua Dimensi) Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

#### 2. Animasi 3D

(Tiga Dimensi) Perkembangan teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

#### 3. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Meski namanya Clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan palsticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi clay dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi clay pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web* Rarebit Nigthmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul *Chicken Run*.

## 2.4 *Motion Graphic*

Pada **Gambar 2.13** memvisualisasikan sebuah contoh animasi motion graphic yang digambarkan dengan 2 objek manusia yang bergerak secara bersamaan



**Gambar 2.13** *Motion Graphic*

Pengertian *Motion Graphic* pada karya tulis Saputra (2018), *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, didalamnya dengan secara sengaja digerakan atau diberi pergerakan. Motion graphics biasanya merupakan kombinasi dari desain/animasi berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Jadi, motion graphics merupakan salah satu cabang dari ilmu desain grafis yang artinya gerak sebagai gerak dan grafis. sebagai seni desain berbantuan komputer, yaitu perpaduan antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi yang dibuat dengan gambar bergerak atau menggabungkan bagian-bagian gambar secara berkesinambungan sehingga tampak bergerak, tampak hidup dan sesuatu. Membuat sesuatu yang menarik, video yang dinamis dan dapat ditonton dengan media audiovisual.

#### **2.4.1** *Motion graphic Design*

Romadonah & Maharani (2019), *Motion graphic Design* adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya sehingga mampu menciptakan sebuah karya beresensial, dinamis dan menarik. Pertimbangan dalam pembuatan motion graphic untuk menghasilkan

gerak yang dinamis, yaitu :

1) *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah ukuran, arah gerak, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame. Factor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses ketika proses koreografi animasi

2) *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari time and velocity, memiliki peranan dalam gerakan koreografi. Didalam video, waktu menggambarkan secara numeric sebagai frameper second, frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dinamakan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan

3) *Live Action*

Faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konteks, property video, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting dept of field, focus, camera angle, shotsize*, dan mobile framing.

4) *Typographic*

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis, sehingga penggunaan tipografi dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, capital atau huruf kecil.

#### **2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Motion Graphic***

Terdapat beberapa keuntungan penggunaan *motion graphic* menurut Romadonah & Maharani (2019), diantaranya:

- 1) menggunakan *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik
- 2) *motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi

pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor

- 3) menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan pemeransungguhan
- 4) menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
- 5) *motion graphic* dapat lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah

Disamping beberapa kelebihan penggunaan *motion graphic* ada pula kelemahannya diantaranya :

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

## **2.5 Media Pembelajaran**

Dari jurnal Romadonah & Maharani, (2019) Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar mengacu kepada perkembangan teknologi dan industri. Padangan bahwa belajar adalah suatu pengalaman sehingga peran media pembelajaran bisa dikatakan mempermudah dalam meraih pengalaman sesuai dengan tujuan belajar.

Pada karya tulis Sanjaya (2012) Adapun pentingnya media dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar sehingga peserta didik melihat dan mendengar penyajian melalui media dan menerima pesan yang

sama meskipun cara penafsiran pendidik berbeda-beda namun ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga pesan atau informasi yang tersampaikan sama kepada peserta didik

- b. Pembelajaran lebih menarik karena penyerapan itu sebesar 83 % melalui penglihatan
- c. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dikurangi sehingga lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan adanya integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran sehingga terorganisasi baik, spesifik dan jelas
- e. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun apabila dibutuhkan
- f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Peran pendidik berubah kearah yang positif sehingga beban pendidik untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

### **2.5.1 Fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran**

Berdasarkan jurnal Sanjaya, (2012) Pemanfaat media pembelajaran digambarkan dengan berbagai bahasa yaitu sebagai media pembelajaran, media sebagai alat bantu mengajar, media sebagai alat peraga, media sebagai penyalur pesan dan media sebagai sumber belajar inilah manfaat dari pada media pembelajaran.

Dari jurnal yang dibuat oleh Miarso (2013) Ada berbagai fungsi dari media pembelajaran yaitu:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga berfungsi secara optimal
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas

4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang kongkret maupun yang abstrak
9. Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya kesadaran akan dunia sekitar
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri peserta didik

### **2.5.2 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Sanjaya (2012) mengklasifikasikan media pembelajaran memiliki beberapa bagian sebagai berikut :

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok yaitu:
  1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recoder, kaset, piringan dan rekaman suara.
  2. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
  3. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain media mengandung unsur

suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan sejajar seperti radio dan televisi. Melalui media, mereka dapat melakukan hal-hal atau peristiwa-peristiwa yang sebenarnya secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dan lain sebagainya.
  - 3) Dilihat dari cara atau pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam beberapa bagian

## **1.6 Komponen Pembuatan Motion Grafis**

### **2.6.1 StoryBoard**

Menurut Khulsum (2018), Storyboard adalah area berurutan dari sketsa yang digunakan sebagai alat desain untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi sebuah cerita berlangsung. Story Board juga merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk memudahkan pembuatan film.

### **2.6.2 StoryLine**

Pengertian mengenai storyline atau naskah menurut Field, S. (2005), dalam bukunya *The Foundations of Screenwriting* adalah Naskah merupakan sebuah cerita yang diceritakan dengan gambar berupa deskripsi yang ditempatkan konteks struktur, naskah dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan. Semua naskah menampilkan premis dasar, karakter dan melakukan tindakannya.

### **2.6.3 Design Grafis**

Menurut Tiawan (2020), Perancangan atau grafis sering disebut dengan desainer grafis atau dalam bahasa Inggris nya *Graphic Design* adalah profesi yang berhubungan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau graphic motion/gambar bergerak/ animasi. Seorang desainer menciptakan grafis karya untuk (misalnya: penerbit, media cetak, elektronik, dan lain-lain), termasuk di dalamnya brosur dan iklan suatu produk. Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak).

### **2.6.4 Tipografi**

Dalam karya tulis Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2018), yang berjudul “Desain Komunikasi Visual. Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula”, dalam menggunakan tipografi kita harus memperhatikan syarat - syarat utama suatu tipografi tersebut antara lain “readability” (dapat dibaca), “legability” (mudah dibaca), juga “clarity” (jelas). Berikut adalah beberapa jenis huruf yang diklasifikasikan oleh James Craig antara lain adalah Serif, Sanserif, Script, dan Dekoratif.

### **2.6.5 Komposisi**

Pada karya tulis Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2018), menulis tentang relevansi Komposisi, dan berikut adalah beberapa prinsip komposisi yang digunakan dalam film pendek pendidikan ini adalah:

a. Unity

Prinsip yang dipakai agar semua komponen yang digunakan memiliki kesatuan.

b. Balance

pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik.

c. Rhythm

Pengulangan irama gerak atau penyusunan bentuk secara berulang – ulang.

d. Emphasis

penggunaan penekanan yang berfungsi untuk membangun visual sebagai pusat perhatian yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

e. Size and Scale: Pengaturan ukuran dari elemen visual yang akan digunakan dalam motion graphic.

### 2.6.6 Freepik

Menurut jurnal dari Jeharu, V. A. N. (2022). Freepik adalah Microstock dengan produk unggulan berupa vektor dan bitmap dalam format master fail (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, maupun Corel Draw) dengan sistem open source. Platform ini didirikan pertama kali pada tahun 2010 di bawah pimpinan Alejandro Sánchez Blanes, Pablo Sánchez Blanes, dan Joaquín Cuenca Abela di Spanyol. Freepik populer karena banyaknya aset grafis siap pakai yang ditawarkan.

## 2.7 Software Yang digunakan

### 1. *Adobe after Effect*

Nurhardian. (2015). *After effects* “adalah Program paling populer dipakai untuk membuat animasi bergerak”. Sebuah software aplikasi yang memungkinkan dapat menambahkan berbagai spesial efek pada video yang di buat agar menjadi lebih baik dan keren. Software ini banyak digunakan untuk pembuatan efek-efek pada perfilman karena kemampuannya yang dapat menghasilkan efek Film atau Video yang sangat bagus. Hal ini dikarenakan *After Effect* didukung fitur-fitur yang lebih lengkap serta terdapat juga tools panel yang memberikan banyak kemudahan untuk berimprovisasi.

## 2. *Adobe illustrator*

Adobe illustrator merupakan salah satu program handal pengolah vektor selain daripada *CorelDraw* dan *Macromedia Freehan*. Dengan *illustrator* kita dapat mengontrol dan memanipulasi bentuk dari yang berukuran mikro sampai yang berukuran makro tanpa harus kehilangan kualitas gambar. Pada vektor gambar didefinisikan oleh garis bersegmen dan dikendalikan oleh *anchor point*, sedangkan vektor bersifat *scalable* maksudnya, adalah kita bisa mencetak gambar vektor baik itu dalam ukuran perangko sampai baligo tanpa kehilangan kualitas gambar. (Desca Refita Putri, 2017)

## 3. *Adobe Audition*

*Adobe Audition* adalah perangkat lunak perekaman audio digital multitrack, editor dan mixer yang berfungsi untuk merekam audio. potong/campur audio dan memberikan efek tambahan. Audisi Adobe biasanya digunakan oleh musisi rekaman atau produser. Adobe Audition juga memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View* dan *Multitrack View*. Edit tampilan bisa menangani hanya satu bentuk gelombang pada satu waktu momen. Sedangkan *Multitrack View* bisa menangani lebih dari satu bentuk gelombang secara bersamaan di beberapa track. Bisa digunakan secara bergantian pada tampilan terpisah. (Setiadi, 2019)

## 2.8 Penelitian Terkait

1. Pada karya tulis Fauzi, M. F., & Wibowo, T. S. (2021). (**Perancangan Video Animasi 2D “Metamorfosis Katak” Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran**). Di dalam Karya tulis tersebut Fauzi dan rekan nya juga pernah membuat video pembelajaran yang pada masalahnya proses pembelajaran metamorfosis katak membutuhkan penjelasan serta contoh secara detail agar siswa lebih mudah dalam memahami proses metamorfosis yang terjadi. Metode penelitian yang

digunakan adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap Pra produksi adalah tahap penyusunan tema, konsep, dan persiapan perangkat lunak yang akan digunakan, serta naskah dan storyboard dari video animasi 2D yang akan dibuat. Tahap produksi adalah tahap pembuatan dari video animasi 2D dengan melakukan compositing, editing, dan rendering. Tahap pasca produksi adalah tahap akhir dengan melakukan pengujian dan implementasi, solusi dalam hal tersebut maka dibuatlah sebuah video pembelajaran menggunakan animasi *Motion Graphic* yang menghasilkan siswa yang dapat lebih mudah dalam menangkap pembelajaran karena disajikan dalam animasi 2D yang lebih menarik dan dilengkapi dengan informasi secara detail. Untuk tahap Mekanisme pengujian menggunakan metode kuisisioner yang kemudian dihitung menggunakan metode Skala Likert. Pengujian dilakukan meliputi aspek informasi dan aspek multimedia. Aspek informasi bertujuan untuk menilai kebutuhan informasi yang disajikan dalam video animasi 2D metamorfosis katak. Aspek informasi dinilai oleh 60 audience yang terdiri dari siswa dan pemirsa umum. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dari kuesioner peserta didik dan masyarakat umum, didapatkan nilai sebesar 93,9% dengan kriteria Sangat Baik. Aspek Multimedia digunakan untuk mengukur unsur-unsur multimedia yang terdapat dalam video animasi 2D. Aspek Multimedia dinilai oleh 30 audience yang terdiri dari para praktisi multimedia. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dari kuesioner praktisi, multimedia didapatkan nilai sebesar 88,82% dengan kriteria Sangat Baik.

2. Pada karya tulis Anisyah (2019), **Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec. Sukarami**. Di dalam karya tulis tersebut Anisyah pernah menerapkan sebuah video animasi *Motion Graphic* dikarenakan masalah penyebaran pembuatan kartu identitas,

Diketahui pada Bulan Maret Tahun 2019 didapatkan 1.306 anak yang telah membuat KIA padahal masih ada 62.138 data anak belum membuat kartu identitas KIA yang masuk di wilayah Kecamatan Sukarami. Angka ini sangat minim dibandingkan target anak yang seharusnya sudah membuat KIA. Maka dari itu dibuatlah sebuah animasi motion graphic yang menjadi media sosialisasi alternatif baru pembuatan KIA, dengan harapan dapat lebih profesional dan menarik dengan berbagai warna dan ikon sehingga dapat mengurangi kebosanan. Karena animasi ini dikemas dalam bentuk video, maka sangat fleksibel jika diintegrasikan dengan media sosial seperti youtube, whatsapp dan sosialisasi langsung. Pembuatan video animasi *Motion Graphic* menggunakan metode *Villamil-Molina*, Metode ini menyatakan bahwa pengembangan multimedia berjalan baik dengan memerlukan perencanaan yang matang, penguasaan teknologi multimedia yang baik, dan pengendalian manajemen produksi yang baik. Dengan kata lain, pengembangan multimedia yang sukses adalah hasil kerja tim yang terintegrasi. Tahap pengujian media pengembangan menggunakan kusioner dan skala linkert dengan Responden terdiri dari 15 ibu posyandu dan 25 masyarakat umum yang memiliki anak atau pun saudara berusia kurang dari 17 tahun, Hasil pengujian Alfa adalah 71,6 dengan skor 35,8 dengan 10 responden ahli dan hasil pengujian Beta 170,75 dengan skor 85,375 dengan 40 responden yang telah menjawab.

3. Pada karya tulis Reno (2018), (**Implementasi *Motion Grafis* Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Nirmana**) Di dalam Karya tulis tersebut Reno pernah menerapkan media pembelajaran yang pada dasarnya masalah yang dialami dalam karya tulis tersebut karena aktivitas kegiatan anak-anak seni PAUD adalah menggambar, Yang dimana aktivitas gambar yang dilakukan anak tersebut berbeda-beda sesuai imajinasi anak-anak dan tanpa disadari setiap gambaran yang digambar anak tersebut memiliki keterkaitan dari objek Nirmana. maka dari itu Reno berinisiatif membuat sebuah animasi *Motion*

*Graphic* yang dapat memajukan tumbuh kembang ide anak dalam menggambar, Dalam merancang produk multimedia ini Reno digunakan metode Luther- Sutopo dengan langkah pengembangan yang dimulai dari concept (perencanaan), design (desain), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian). Untuk tahap pengujian Reno memberikan beberapa lembar untuk menggambar sebagai percobaan setelah menonton motion grafis animasi 2D pengenalan nirmana, Dari hasil pengujian tersebut didapati sebanyak 4 dari 8 anak yang berhasil mencapai bintang 3 dan 1 anak yang mencapai bintang 4.

4. Pada karya tulis Siahaan (2021), (***Motion Graphic untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Inggris***) Didalam Karya tulis tersebut Siahaan juga pernah membuat sebuah video pembelajaran yang pada masalah nya Sistem pengajaran yang diberikan kepada anak-anak masih diajarkan dengan cara manual yaitu dengan menulis di papan tulis, menggambar, mewarnai atau dengan cara menunjukkan suatu objek yang sedang dipelajari secara langsung kepada anak-anak. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berbasis *Motion Graphic*. Grafik Gerak memadukan beberapa unsur multimedia berupa audio, gambar dan tulisan, dimana video yang dihasilkan tersebut akan lebih fleksibel, menarik dan informasi yang disampaikan dianggap lebih komunikatif. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *motion graphic* tersebut menggunakan metode MDLC atau *multimedia development life cycle* karena penelitian yang dibuat bertujuan untuk merancang dan menghasilkan video *motion grafis* metode ini cukup jelas langkah-langkah dalam pembuatan nya dan lengkap sesuai dengan yang Siahaan inginkan. Dari hasil pembuatan video *motion graphic* tersebut para guru merasa terbantu karena bahan ajar yang dibuat dapat diberikan

kepada para siswa sekolah. Untuk tahap pengujian Siahaan menggunakan alpha test dan beta test untuk melihat hasil kelayakan pada video motion graphic, Untuk pengujian beta, dilakukan dengan metode uji pretest dan posttest, dimana hasil pengujian dilihat dari rata-rata nilai pada soal yang telah diberikan, Dalam pengujian ini terdapat 10 pertanyaan dan diberikan kepada 18 anak. Pada soal posttest memiliki tingkat kesulitan yang sama seperti soal pretest yang diberikan sebelumnya. Ditemukan peningkatan nilai dari semula pretest nilai rata-rata adalah 8.5 sedangkan ketika pemberian posttest ditemukan rata-rata senilai 9.7. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikan posttest. Untuk pengujian Alfa memiliki 2 responden ahli materi dan dosen ahli multimedia dari hasil pengujian tersebut didapatkan data yang diperoleh dari para validator sebagai bagian dari uji alpha, ditemukan hasil dari validasi oleh ahli adalah “Baik” dengan nilai 77%.

5. Pada karya tulis Setyawan (2020), (**Implementasi *Motion Grafis* Dalam Tujuh Langkah Pelayanan Di KFC**) Di dalam Karya tulis tersebut Setyawan pernah menerapkan sebuah video media pembelajaran yang pada masalahnya penerapan SOP pada 7 titik pelayanan KFC masih menggunakan metode lama yaitu menggunakan buku modul, Dalam hal itu metode tersebut kurang efisien untuk diberikan kepada customer karena kurang informatif dan kurang menarik untuk dilihat oleh customer tersebut, Maka dari itu diterapkanlah sebuah video animasi *motion graphic*. Yang diharapkan dengan adanya motion grafis tersebut dapat lebih efektif dan efisien guna meningkatkan pemahaman tentang standard kerja kepada seluruh karyawan KFC. Dalam karya tulis Setyawan Model Pengembangan Media Pembelajaran versi Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Untuk Uji kelayakan Setyawan melakukan uji Validator bersama Dosen Politeknik Negeri Batam yaitu Bapak Afdol Dzikri sebagai validator I dan

PDO wilayah Batam yaitu Bapak Junial Syahputra R sebagai validator 2. Pada pengujian validator I yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2018, skor yang diperoleh untuk kuesioner dengan indikator 1 dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal adalah 15, sedangkan untuk indikator 2 dengan jumlah soal 3 mendapat skor sebesar 15 dan pada indikator ke 3 dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal mendapatkan skor sebanyak 14, dari perolehan total skor dibagi dengan jumlah soal maka pengujian validator I mendapatkan nilai sebesar 4.88 yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Kemudian dilakukan pengambilan data pada validator II pada tanggal 16 November 2018 yang memperoleh skor sebesar 15 untuk soal dengan indikator 1, 15 untuk soal dengan indikator 2, dan 15 untuk soal dengan indikator ke 3. Dari jumlah perolehan skor didapat nilai sebesar 5 yang mana termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

## **2.9 Metode Villamil-Molina**

Villamil-Molina (1997) mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Dengan kata lain, keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari pekerjaan tim yang terpadu.

Villamil-Molina (1997) juga memberikan tahapan-tahapan pengembangan multimedia, Berikut tahapan pengembangan :

### **a) Development**

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan.

### **b) Preproduction**

Setelah tahap di atas dilalui, maka tahap ini dapat dikerjakan, yaitu mengembangkan kontrol anggaran, mempekerjakan para spesialis yang

terlibat pada proses aplikasi multimedia, mempekerjakan kru produksi audio dan video, menyewa studio rekaman maupun menyewa dan/atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan, pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merencanakan riset untuk spesialis konten, pengembangan aliran logis, skrip, storyboard, serta pembuatan jadwal yang masuk akal.

c) Production

Setelah tahap preproduction dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahapan ini adalah riset konten, pengembangan outline/garis besar aplikasi, desain antarmuka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan musik latar dan perekaman, pengembangan animasi komputer, produksi video digital, dan authoring untuk mengumpulkan dan merekatkan apa yang sudah dibuat per bagian sehingga menjadi sebuah produk utuh yang siap diuji.

d) Post production

Pada tahap ini, pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta. Tetapi sebelum memasuki tahap uji alfa, aplikasi akan dievaluasi secara internal oleh tim pengembang dengan memperhatikan aspek-aspek a) desain aplikasi, b) tujuan dan sasaran, c) konten, d) teks dan narasi, e) grafis, f) suara, g) navigasi, h) kode program, i) delivery, j) waktu dan pembiayaan, k) pertimbangan hukum. Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahap packaging/ pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulisan ke CD/DVD atau dipublikasikan ke internet sebagai website.

e) Delivery

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara, yaitu berbasis presentasi kelompok, presentasi individual, dan melalui internet. Semua metode ini

memerlukan perhatian khusus, terutam dalam kaitannya logistic pengiriman.

### **2.10 Metode wawancara**

Pada jurnal yang dibuat oleh Yunus (2010), Wawancara adalah proses komunikatif atau interaktif untuk mengumpulkan informasi suatu jenis percakapan antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan dengan teknologi informasi saat ini, wawancara juga dapat dilakukan tanpa tatap muka yaitu melalui sarana komunikasi. Pada intinya, wawancara adalah suatu kegiatan untuk menerima informasi rinci tentang topik atau topik yang disajikan dalam publikasi untuk mempelajari Atau ada proses pembuktian informasi atau informasi yang ada telah diperoleh di masa lalu dengan teknik lain. Karena merupakan proses pembuktian, maka bisa saja hasil wawancara sesuai atau berbeda dengan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

Agar wawancara efektif, maka terdapat berapa tahapan yang harus dilalui, yakni :

1. mengenalkan diri
2. menjelaskan maksud kedatangan
3. menjelaskan materi wawancara, dan
4. mengajukan pertanyaan

### **2.11 Metode Observasi**

Dalam karya tulis Bungin (2007), Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data sangat umum dalam metode penelitian kualitatif. Pengamatan pada dasarnya adalah tindakan menggunakan panca indera, melihat, mencium, mendengar, mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. hasil tersebut berupa kegiatan, peristiwa, benda, dan keadaan tertentu atau suasana perasaan seseorang yang melakukan pengamatan untuk mendapatkan gambaran yang sebenarnya tentang suatu kejadian atau peristiwa acara di mana pertanyaan penelitian dijawab, ada

beberapa bentuk observasi, yaitu:

- 1) Observasi partisipasi adalah (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengintaian di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan.
- 2) Observasi tidak tertata merupakan hal yang tidak direncanakan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.
- 3) Observasi kelompok ialah seseorang yang melakukan hal tersebut secara berkelompok yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi objek penelitian.

## **2.12 Metode Pengujian Kuesioner**

Dari karya tulis Isti Pujihastuti (2010), Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei dan observasi untuk memperoleh opini responden. Kuesioner dapat didistribusikan kepada responden dengan cara:

1. Langsung oleh peneliti (mandiri);
2. Dikirim lewat pos (mailquestionair);
3. Dikirim lewat komputer misalnya melalui jaringan internet (e-mail).

Kuesioner dikirimkan langsung oleh peneliti apabila responden relatif dekat dan penyebarannya tidak terlalu jauh dan luas. Lewat pos ataupun e-mail memungkinkan biaya yang murah, daya jangkau responden lebih luas, dan waktu cepat tidak terbuang sia-sia. Tidak ada prinsip khusus namun peneliti dapat mempertimbangkan efektivitas dan efisiensinya dalam hal akan dikirim lewat pos, e-mail ataupun langsung dari peneliti. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan dan keinginan responden. Idealnya semua responden mau mengisi atau lebih tepatnya memiliki motivasi untuk menyelesaikan pertanyaan ataupun pernyataan yang ada pada kuesioner penelitian. Apabila tingkat respon (repon rate) diharapkan 100% seluruh kuesioner yang dibagikan

kepada responden dikembalikan kepada peneliti dalam keadaan baik untuk kemudian dianalisis lebih lanjut.

### **2.12.1 Skala Likert**

Dalam karya tulis Suasapha (2020). Skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Rensis Likert dan dipublikasikan dalam artikelnya “A Technique for Measurement of Attitudes” dalam *Journal of Archives Of Psychology* pada tahun 1932, Penelitian dibalik penulisan artikel tersebut sebenarnya merupakan bagian dari penelitian Likert dengan Gardner Murphy yang telah berlangsung sejak tahun 1929 (Likert, 1932). Dalam penelitian tersebut, Likert berkeinginan untuk menyiapkan skala pengukuran untuk sikap orang-orang terhadap 5 (lima) isu penting pada waktu itu, yaitu masalah hubungan internasional, masalah ras, konflik ekonomi, konflik politik dan agama. Dalam perkembangannya, Skala Likert banyak digunakan dalam ilmu sosial, maupun penelitian survey. keputusan sikap, yang sering kita lihat dalam survei skala Likert, biasanya mengacu pada penerimaan pernyataan, mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju", dan ada variasi antara dua tanggapan ekstrim tersebut, seperti pilihan. "Setuju", “Netral”, dan “Tidak Setuju”. Namun pada artikel aslinya, Likert memproduksi beberapa jenis tangga nada. Tidak hanya dalam bentuk di atas, tetapi juga dalam bentuk skala yang dimulai dengan pilihan “ya” dan “tidak” dan beberapa pilihan. Pilihan jawaban kemudian diberi nomor, contohnya 1, 2, 3, 4, dan 5 bila pilihan jawaban adalah 5, dimulai dengan “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Netral”, “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”.

### **2.12.2 Analisis Data Penilaian**

Menurut Anas Sudijono (2008). Analisis data dalam setiap siklus yang terdapat pada penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui hasil pada pembelajaran, apakah terjadi peningkatan selama tindakan berlangsung dan menyelesaikan sesuai target yang peneliti sudah tetapkan.

### **2.12.3 Tes**

Dalam jurnal yang dibuat oleh Arum & Khotimah (2021). Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, kecerdasan, kecerdasan, atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok. Terdapat dua macam tes yaitu:

1. Tes Subjective

Tes ini berupa esai yang berguna untuk mengetahui kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian atau kata-kata panjang.

2. Tes Objective

Terdapat 4 macam tes objective yaitu Benar Salah, Pilihan Ganda, Menjodohkan, Tes Lisan.

