

## **BAB II**

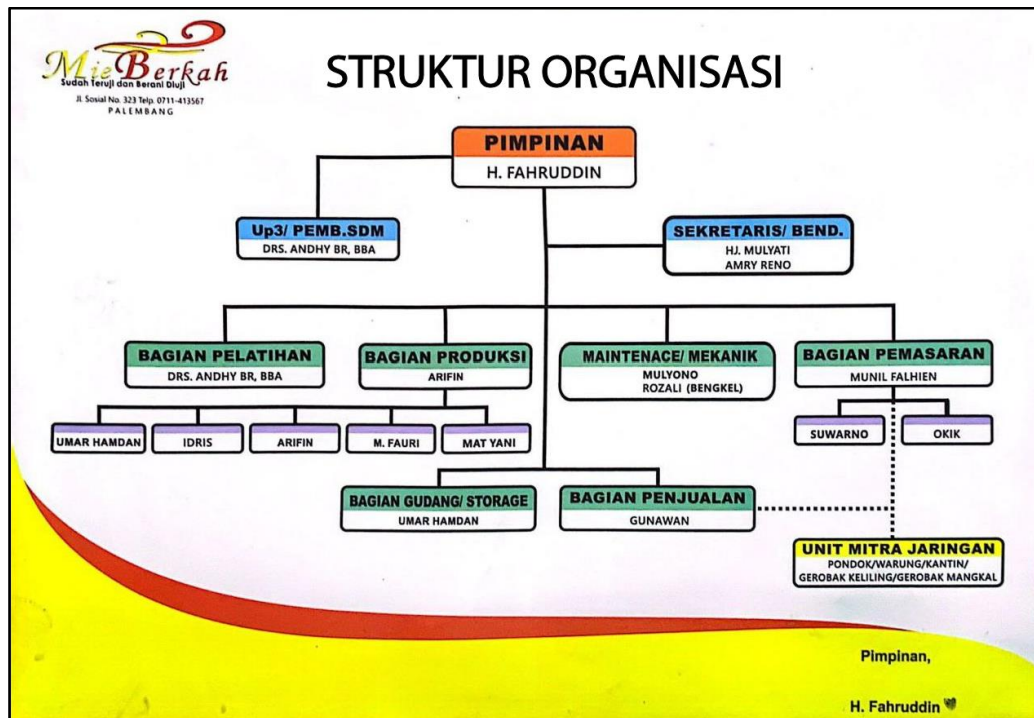
### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tentang UMKM Pak H. Fahrudin**

Pak H. Fahrudin adalah pimpinan dari PD Mie Ayam Berkah, PD Mie Ayam Berkah berlokasi di Jalan Sosial No.323, Suka Bangun, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan. PD ini merupakan salah satu produsen mie yang menyuplai para pedagang mie ayam dan bakso, serta masyarakat di Kota Palembang. Selain menjual produk-produknya, PD Mie Ayam Berkah juga memberikan pelatihan kepada konsumennya mengenai cara pembuatan bakso dan mie ayam. Mereka juga menyediakan peralatan berupa gerobak untuk konsumen yang berminat membuka usaha.

PD yang dipimpin oleh Pak H. Fahrudin telah berdiri sejak 27 Juli 1997, tahun demi tahun usaha ini semakin berkembang dengan mengikuti pelatihan hingga mendapatkan sejumlah penghargaan dan juga membuka cabang pabrik di beberapa tempat. PD ini juga sejak dulu sering menerima PKL SMK dan pelatihan ataupun penelitian bagi mahasiswa.

PD ini memiliki visi Menjadi Perusahaan Regional dan Nasional yang Berdedikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Produksi Melalui Penggunaan Sumber Daya Manusia yang Handal, Produktif dan Kemitraan Jangka Panjang Berdasarkan Ekonomi Kerakyatan. Lalu adapun misinya yaitu Memberikan Pelayanan Terbaik Kepada Pelanggan, Menjual Produk Bahan Makanan Berkualitas Tinggi, Melayani Masyarakat Melalui Standard Pelayanan Prima, dan Pendayagunaan Pengangguran. Berikut struktur organisasi dari PD milik Pak H. Fahrudin dapat dilihat dari **Gambar 2. 1.**



**Gambar 2. 1** Struktur Organisasi

(Sumber : PD Mie Ayam Berkah)

Seiring berjalannya waktu, PD ini mengalami pengembangan bisnis yang dimana pada awalnya merupakan produsen mie ayam kemudian berkembang menjadi produsen gula aren juga. Usaha produksi gula aren ini berdiri sejak 5-6 tahun yang lalu dan terbilang baru, meskipun PD Pak H. Fahrudin bisa dibilang sudah cukup dikenal namun *basic* usaha produk yang telah dikenal merupakan produk mie ayam, oleh karena itu butuh media promosi untuk mempromosikan produk gula aren tersebut.

“Gula Arenku” adalah nama brand dari gula aren milik Pak H. Fahrudin, PD ini memproduksi berbagai produk gula aren. Tersedia dalam beberapa jenis seperti, gula aren bubuk atau gula semut, gula batok, dan gula aren cair dalam kemasan botol, sesuai kebutuhan. Tersedia juga dalam bermacam ukuran dan berat, serta untuk harga masing-masing berat dan ukuran menyesuaikan.

## 2.2 Gula Aren

Gula aren merupakan pemanis yang dihasilkan dari sari nira yang berasal dari kelopak bunga jantan pohon enau. Gula aren sering kali juga terkait dengan berbagai macam gula yang diproduksi dari sari nira, yakni cairan yang diekstraksi dari bunga pohon-pohon keluarga palma, termasuk kelapa, aren, dan siwalan. Dalam proses mendapatkan gula aren dilakukan penyadapan nira aren serta pengurangan kandungan air hingga mencapai konsistensi yang padat. Di pasaran, gula aren bisa ditemukan dalam bentuk gula cetak dan gula semut. Gula cetak diperoleh dengan mengolah nira aren hingga mencapai konsistensi yang kental, lalu mencetaknya menggunakan cetakan bambu berbentuk lingkaran atau mangkok. Sementara itu, gula semut mengalami proses yang lebih panjang, yaitu hingga terbentuk kristal-kristal gula, kemudian mengalami pengeringan atau pemanggangan hingga kadar airnya turun hingga mencapai 3% (Pusung, R. A., 2018).

Gula aren memiliki beragam manfaat, termasuk sebagai bahan dasar dalam pembuatan masakan yang memberikan cita rasa khas Indonesia. Selain itu, gula aren juga memiliki sejumlah manfaat kesehatan, seperti meningkatkan energi, mencegah anemia, meningkatkan peredaran darah, memperkuat sistem kekebalan tubuh, menjaga kadar kolesterol, dan banyak manfaat lainnya. Keberagaman manfaat ini disebabkan oleh kandungan gula aren yang tepat dalam hal kalori, kandungan zat besi yang tinggi, niacin, dan komponen lainnya.

Gula aren memiliki potensi untuk diaplikasikan dalam beragam jenis makanan dan minuman, menjadikannya produk yang sangat diminati dalam berbagai industri makanan. Gula aren dapat digunakan dalam berbagai produk makanan seperti kue cincin, kue wajit, cimplung, dan klepon. Selain itu, dalam dunia minuman, gula aren digunakan dalam pembuatan minuman seperti cendol dan beberapa varian kopi. Pada bulan Ramadhan, gula aren juga sangat dicari sebagai bahan utama dalam pembuatan kolak. Saat ini, Indonesia juga mengembangkan produksi gula aren semut yang diekspor ke berbagai negara (Lingawan, A., et al, 2019).

### **2.2.1 Perbedaan Gula Aren dan Gula Merah**

Jika dilihat sekilas, tidak ada perbedaan mencolok antara gula aren dan gula merah. Kedua jenis gula ini memiliki warna coklat dan memberikan sensasi manis yang serupa. Namun, gula aren dan gula merah sebenarnya adalah dua produk yang berbeda serta memiliki perbedaan dalam bahan baku, tekstur, warna serta rasa. Menurut Slamet Sudijono, CEO dan founder Mahorahora bahan baku gula aren terbuat dari nira pohon aren sedangkan gula merah terbuat dari nira kelapa. Selanjutnya, perbedaan antara gula aren dan gula merah terletak pada warnanya. Gula aren memiliki warna yang lebih cerah jika dibandingkan dengan gula merah. Perbedaan gula aren dan gula merah juga dapat dilihat dari segi tekstur dan rasa. Gula aren memiliki tekstur yang lebih lembut daripada gula merah, mudah dihaluskan, sementara gula merah memiliki ciri khas tekstur yang lebih keras. Sekilas rasa gula aren dan gula merah mungkin terlihat serupa, namun jika dicermati rasa gula aren jauh lebih manis daripada gula merah. Selain itu, aroma dari gula aren juga lebih intens dibandingkan dengan aroma gula merah.

### **2.3 Animasi 2D**

Penulis *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, Ibiz Fernandez berpendapat bahwa animasi merupakan suatu proses di mana serangkaian gambar diam direkam dan diputar kembali untuk menciptakan ilusi pergerakan. Secara harfiah, animasi adalah usaha untuk memberi kehidupan atau menggerakkan objek yang sebenarnya tidak dapat bergerak sendiri. Video animasi adalah kombinasi dari simbol-simbol verbal, visual, dan gerakan, yang dilengkapi dengan elemen audio, dan dapat diputar kembali sewaktu-waktu. Hasilnya menciptakan pengalaman yang hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. (Palimbong, Y. W, 2021).

Animasi adalah proses pembuatan objek yang bergerak melintasi panggung (stage) dalam periode waktu tertentu dengan mengalami perubahan pada ukuran, warna, bentuk, rotasi, atau sifat-sifat lainnya, dan merupakan jenis karya grafis bergerak yang sering digunakan dalam produksi film, iklan, video profil, dan berbagai keperluan lainnya. (Arta Jaya, I, 2020).

Secara keseluruhan, media animasi melibatkan pergerakan objek atau gambar yang memungkinkan mereka mengubah posisi dalam periode waktu tertentu (timeline), menciptakan ilusi gambar bergerak yang memberikan kesan bahwa objek terlihat lebih dinamis. (Apriansyah, M. R., 2020).

Animasi 2D juga dikenal sebagai *flat animation*, telah mengalami perkembangan revolusioner dengan menciptakan film-film kartun yang terkenal. Animasi dapat berbentuk 2 dimensi atau 3 dimensi. Animasi 2D mempersembahkan objek sehingga tampak hidup dengan menggunakan kertas atau teknologi komputer. (Munir, 2013) di dalam (Arta Jaya, I, 2020).

Animasi 2D adalah teknik menciptakan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan seperti efisiensi, kemudahan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia sesuai kebutuhan proyek. Prosesnya melibatkan penyusunan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang menghasilkan ilusi gerakan ketika setiap gambar diputar secara berurutan. (Arta Jaya, I, 2020). Biasanya, animasi 2D dilakukan dengan cara tradisional, yaitu dengan menggambar setiap frame secara manual atau menggunakan perangkat lunak animasi khusus yang menghasilkan gerakan dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan.

#### **2.4 *Motion Graphic***

Dalam buku "Exploring Motion Graphics" karya Rebecca Gallagher, *Motion Graphic* diartikan sebagai kedinamisan yang memberikan efek hidup pada tulisan dan gambar, sehingga menyampaikan pesan kepada penonton. *Motion Graphic* merupakan kombinasi teks, gambar, atau keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan teknik-teknik pergerakan dan ritme untuk menyampaikan komunikasi visual. (Novtriadi, G., et al, 2022).

*Motion graphic* adalah kombinasi dari elemen desain atau animasi berbasis visual yang menggabungkan unsur-unsur dari bahasa film dengan desain grafis. Untuk mencapainya, motion graphic mengintegrasikan berbagai elemen seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik. (Machda, 2010) di dalam (Saputra, R. D., et al., 2020)

*Motion graphic* merupakan suatu teknik yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi untuk menyajikan informasi secara menarik, sehingga menarik minat audiens untuk mengikutinya. Dalam konteks media promosi, penerapan teknik *motion graphic* memungkinkan informasi disampaikan dengan cepat dan mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk visual dan audio. Video promosi yang menggunakan teknik *motion graphic* dengan objek flat design sangat menarik dan inovatif, sehingga memiliki daya tarik khusus bagi para penonton. (Rizal, M., et al., 2021).

Secara umum *motion graphic* adalah bentuk animasi grafis yang melibatkan pergerakan dan transisi dari teks, gambar, atau keduanya dalam ruang dan waktu. Dengan menggunakan teknik-teknik pergerakan, ritme, dan efek visual, *motion graphic* bertujuan untuk menyampaikan pesan atau komunikasi visual yang menarik dan efektif bagi penonton. Pendekatan ini menggabungkan unsur desain grafis dan animasi untuk menciptakan konten yang dinamis, kreatif, dan mengesankan. *Motion graphic* sering digunakan dalam berbagai media seperti iklan, promosi, pembukaan acara, video pendek, dan presentasi untuk meningkatkan daya tarik dan dampak visual.

#### **2.4.1 Prinsip Komposisi *Motion Graphic***

Penyampaian informasi dengan video *motion graphic* biasa menjadi metode untuk menyampaikan pesan agar visualisasi terlihat lebih menarik. Dalam *motion graphic* didukung oleh beberapa prinsip-prinsip komposisi, penggunaan prinsip-prinsip komposisi dalam *motion graphic* berguna untuk membangun komunikasi yang jelas dan afektif (Krasner, 2008:216). Prinsip-prinsip komposisi dalam *motion graphic* adalah sebagai berikut :

a) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) adalah prinsip dasar bahwa semua komposisi bekerja bersama-sama untuk mencapai harmoni secara keseluruhan. Hal ini menciptakan rasa kekompakan dalam komposisi dan merupakan salah satu cara utama untuk menciptakan stabilitas.

b) Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) dalam sebuah video *motion graphic* adalah salah satu metode untuk mencapai kesatuan (*unity*). Keseimbangan (*balance*) diperlukan untuk menciptakan stabilitas atau instabilitas. Keseimbangan (*balance*) dibagi menjadi 2, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan (*balance*) simetris adalah pembagian ruang menjadi bagian yang sama dalam ukuran dan berat. Sedangkan keseimbangan (*balance*) asimetris adalah memungkinkan penggunaan yang lebih dinamis dari *negative space*, memberikan kebebasan lebih besar kepada desainer dalam menyusun *frame*.

c) Ruang *negative*

Ruang *negative* (*negative space*) adalah daerah yang terlihat kosong. *Negative space* diperlukan untuk seluruh elemen dalam kesatuan, keseimbangan, dan lain-lain. dari sudut pandang estetika, ruang *negative* memberikan ruang bernapas untuk mata. *Negative space* bukan hanya ruang kosong dalam sebuah *frame*.

d) Skala dan Ukuran

Tiap-tiap elemen yang terdapat dalam *frame* memiliki unsur skala dan ukuran. Ukuran dapat memberikan kontribusi konseptual ke pesan yang dikomunikasikan dengan mendirikan badan atau massa. Elemen dalam skala memberikan penampilan secara bersamaan.

e) Batasan tepi

Batasan tepi dalam *frame* menjadi komponen fundamental dari sebuah desain dalam *motion graphic*, tepi *frame* terdapat empat batasan, yaitu sisi kiri, kanan, atas, dan bawah.

f) Arah

*Direction* memiliki *control* yang kuat dengan mata *audiens* untuk bergerak dalam ruangan. Hal ini berguna untuk mengetahui tujuan dari komposisi, dari sisi masuk dan keluar untuk *audiens*.

g) Kontras

Kontras merupakan salah satu prinsip penting dari komunikasi grafis dan ekspresi. Kontras dapat memperkenalkan berbagai komposisi,

mengklarifikasi atau menyederhanakan informasi, mengintensifkan makna, atau memperbaiki pesan yang dikomunikasikan. Jenis yang paling standar dari kontras adalah skala, nilai, warna, bentuk, permukaan, kedekatan, dan orientasi.

## 2.5 Flat Design

Gaya *flat design* telah menjadi tren yang sangat populer dalam kurun waktu satu dekade terakhir dan terus berkembang sejalan dengan perkembangan pesatnya media digital. Hal ini terjadi karena keberadaan konten visual yang sederhana menjadi krusial dalam meningkatkan efektivitas media digital. Gaya *flat design* ditandai oleh penekanan pada fungsionalitas dengan mengadopsi tata letak yang minimalis dan bersih. Desain ini melibatkan penggunaan elemen grafis dua dimensi yang datar atau *flat*, tipografi tanpa serif (Sans Serif), tanpa bayangan dan tekstur yang berlebihan, serta memanfaatkan palet warna cerah atau tenang dan penggunaan ruang kosong yang cukup atau *white space*. (Rustan, 2019).



**Gambar 2. 2** Contoh *Flat Design*

(Sumber : [suriantorustan.com](http://suriantorustan.com) )

Penerapan gaya *flat design* pada *motion graphic* berfokus pada kesederhanaan, kemudahan pemahaman, dan informativitas. Gaya *flat design* ini pertama kali diterapkan pada platform digital seperti website dan aplikasi mobile,



dengan tampilan visual yang cenderung minimalis, simpel, dan menonjolkan warna-warna cerah dan kontras. Pendekatan ini bertujuan agar konten informasi atau pesan dalam *motion graphic* dapat dengan cepat dipahami oleh audiens yang dituju (Anindita & Riyanti, 2016).

## 2.6 *Storyboard*

*Storyboard* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sketsa awal yang berisi ide cerita dan susunan gambar lengkap dari setiap adegan. Dengan adanya *storyboard*, proses pembuatan karakter dan animasi dapat berlangsung lebih cepat, mudah, dan efisien. (Rosyida, 2017).

Secara umum, *Storyboard* merupakan urutan rangkaian sketsa atau gambar yang digunakan sebagai sarana perencanaan visual dan pengaturan urutan cerita dalam berbagai produksi, seperti film, animasi, iklan, atau komik. Fungsi utamanya adalah sebagai panduan visual yang membantu para pembuat konten untuk merancang dan menyusun adegan atau bab dalam narasi secara terperinci sebelum memproduksi konten sebenarnya.



**Gambar 2.3** Format *Storyboard*

(Sumber : Scribd)

## 2.7 *Script*

Naskah bisa diartikan sebagai ekspresi tertulis dari pemikiran atau konsep seseorang. Namun, tidak semua bentuk tulisan bisa dianggap sebagai naskah. Sepertinya telah menjadi adat bahwa yang disebut sebagai naskah adalah hasil tertulis dari pemikiran seseorang yang telah disusun secara sistematis untuk

mencapai tujuan tertentu yang direncanakan. Dapat disimpulkan bahwa naskah adalah panduan komunikasi dalam bentuk tertulis yang dibentuk berdasarkan gagasan atau konsep yang kemudian diubah menjadi tulisan yang lengkap (Kustiawan, W, 2022).

```

EXT. PARK - DAY

Rumble, pulls a still grasping robot hand from his
arm, smirks as Glamm is placed in a waiting squad
car.

          RUMBLE
RUMBLE with us again and we'll give
you more of the same!

DYLLIAN (a alluring young woman from the concert
audience) approaches Rumble.

          DYLLIAN
You tell 'em! Butting those robot
heads together was so cool!

Rumble tosses the robot hand aside.

          RUMBLE
You think so?

          DYLLIAN
I KNOW so.

Cassie picks up one of the robot heads from the
ground and starts fingering its eyeholes
curiously.

Nate, with his neck in a brace, is loaded into an
ambulance.

Ol' Flying Glory and Flying Glory watch as the
ambulance speeds away in the background, <SIRENS>
blaring.

          FLYING GLORY
Grandma Elsie, please...

Tears stream down Flying Glory's face.

          FLYING GLORY (CONT'D)
... please start training me before
I lose people I LOVE.

```

**Gambar 2. 4** Format *Naskah*

(*Sumber : Scribd*)

## 2.8 *Software*

*Software* atau perangkat lunak adalah kumpulan perintah program dalam komputer yang, apabila dieksekusi oleh pengguna, akan memberikan fungsi dan unjuk kerja sesuai dengan harapan pengguna. Pernyataan ini menggambarkan bahwa software berfungsi sebagai panduan bagi komputer agar dapat beroperasi secara optimal sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh pengguna (Yulianto, W. W. E, 2023).

Secara keseluruhan, *software* dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu perangkat lunak sistem (*system software*) dan perangkat lunak aplikasi (*application software*). Perangkat lunak sistem meliputi sistem operasi dan utilitas yang mengatur sumber daya dan operasi dasar komputer. Di sisi lain, perangkat lunak aplikasi terdiri dari program-program yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan tugas-tugas spesifik pengguna, seperti aplikasi

produktivitas, hiburan, atau pembelajaran. Sedangkan dalam konteks multimedia, *software* multimedia merupakan jenis perangkat lunak (*software*) yang secara khusus dibuat untuk mengolah dan mengedit berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, suara, video, animasi, dan grafis. Dengan *software* multimedia ini, pengguna dapat menciptakan, mengedit, dan menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik dan interaktif.

### **2.8.1 *Adobe After Effects***

*Adobe After Effects* adalah perangkat lunak grafik bergerak yang berfungsi sebagai alat kompositing, animasi, dan efek video. Para editor film profesional banyak mengandalkan *Adobe After Effects* untuk memberikan sentuhan efek-efek yang menarik dan realistis pada film, sehingga menciptakan kesan yang lebih menarik bagi penonton. Software ini juga sering digunakan oleh para desainer grafis dan animator untuk menghasilkan animasi yang menarik. *Adobe After Effects* menjadi salah satu perangkat lunak pembuat animasi yang sangat populer. Dengan berbagai fitur unggulan yang disediakan, pengguna dapat dengan mudah menciptakan animasi yang menarik dan mengagumkan. (MADCOMS, 2019).



**Gambar 2. 5** Logo *Adobe After Effect*

### **2.8.2 *Adobe Illustrator***

*Adobe Illustrator* adalah sebuah software desain grafis yang dikembangkan oleh Adobe Inc. Program ini merupakan salah satu aplikasi yang populer di kalangan para desainer, ilustrator, dan seniman digital, yang digunakan untuk membuat grafik dalam bentuk vektor.

*Adobe Illustrator* merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. (Andi, 2011: 2) di dalam (Wijaya, W. P., et al, 2021).



**Gambar 2. 6** Logo *Adobe Illustrator*

### **2.8.3** *Adobe Premiere Pro*

*Adobe Premiere Pro* adalah perangkat lunak yang banyak digunakan untuk melakukan pengeditan video, baik untuk keperluan pembuatan film, iklan, dan berbagai keperluan lainnya. Keunggulan utama dari Adobe Premiere Pro adalah kemampuannya untuk mengakomodasi hampir semua format video yang umum digunakan, seperti .avi, .mov, .mp4, dan format lainnya. (Rizal, M., et al, 2021).



**Gambar 2. 7** Logo *Adobe Premiere Pro*

## **2.9** **Metode Pengembangan Multimedia Villamil-Molina (1997).**

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan video promosi animasi 2D berbasis *motion graphic* ini adalah metode Villamil-Molina (1997).

Menurut Villamil-Molina, keberhasilan pengembangan multimedia memerlukan perencanaan yang cermat, penguasaan teknologi multimedia yang solid, dan kemampuan manajemen produksi yang baik.

Metode Villamil-Molina terdiri dari 5 tahap yaitu *Development*, *PreProduction*, *Production*, *Post production*, dan *Delivery*.

#### A. *Development*

Pada tahap ini, konsep pengembangan multimedia mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran dari proyek ini, serta memastikan tersedianya jaminan pembiayaan.

#### B. *Preproduction*

Setelah tahap di atas dilalui, maka tahap ini dapat dikerjakan, yaitu memperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan. Selain itu juga menyiapkan skrip atau narasi serta storyboard.

#### C. *Production*

Selanjutnya melaksanakan tahap produksi, seperti mengumpulkan material atau *asset* yang diperlukan terutama dalam pembuatan *motion graphic*, kemudian tahap penganimasian, *compositing*, *editing*, *sound design* dan *rendering*.

#### D. *Postproduction*

Setelah menyelesaikan langkah-langkah sebelumnya, selanjutnya masuk ke tahap pengujian alfa dan beta. Setelah produk multimedia lolos uji alfa dan beta, maka memasuki tahap berikutnya.

#### E. *Delivery*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan produk multimedia. Dalam konteks pengiriman produk multimedia berupa video *motion graphic*, ini melibatkan proses menyampaikan video *motion graphic* kepada audiens atau pengguna akhir. Video tersebut dapat disampaikan melalui berbagai cara, termasuk situs web, platform media sosial, saluran streaming, presentasi langsung, dan berbagai media lainnya sesuai kebutuhan mitra terkait.

## **2.10 Pengujian dan Perhitungan**

Tahapan pengujian kelayakan video promosi berbasis animasi 2D *motion graphic* dengan menggunakan metode *expert judgement* (validasi dengan para ahli media dan ahli materi).

### **2.10.1 Uji Validitas**

Cooper dan Schindler berpendapat bahwa validitas adalah suatu indikator yang menunjukkan kesesuaian antara variabel yang diukur dan variabel yang ingin diselidiki oleh peneliti. Berdasarkan pernyataan tersebut, validitas adalah suatu konsep yang menggambarkan sejauh mana variabel yang diukur dalam sebuah penelitian sesuai dengan variabel yang ingin diteliti oleh peneliti tersebut. Dalam kata lain, validitas menunjukkan sejauh mana instrumen atau metode yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur apa yang ingin diselidiki oleh peneliti.

Dalam hal ini, untuk menguji validitas sebuah produk yang dihasilkan menggunakan pengujian validitas konstruk yaitu pendapat para ahli atau *expert judgement*. Menurut Seoling (2018) *Expert judgement* merupakan istilah yang secara spesifik mengacu pada metode evaluasi yang dibuat berdasarkan serangkaian standar dan/atau pengetahuan khusus yang telah diperoleh dalam suatu domain pengetahuan khusus, atau dalam bidang produk, disiplin ilmu tertentu, industri, dan lain sebagainya. Validitas konstruk menurut Sugiyono (2017) merupakan validitas dengan menggunakan pendapat dari ahli yang dimana para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Hasil penelitian berupa video promosi animasi 2D berbasis *motion graphic* perlu diuji validitasnya oleh para ahli, terutama mereka yang memiliki keahlian dalam bidang *motion graphic*, dengan penekanan pada keterampilan ilustrasi.

### **2.10.2 Uji Reliabilitas**

Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa uji reliabilitas mencerminkan sejauh mana data yang diperoleh dari pengukuran yang dilakukan pada objek yang identik akan menunjukkan konsistensi atau kesamaan. Keandalan, yang dikenal

juga sebagai reliabilitas, menggambarkan sejauh mana suatu rangkaian pengukuran atau instrumen pengukur dapat dipercaya dalam memberikan hasil yang konsisten. Keandalan ini dapat terlihat dalam dua situasi, pertama dalam konteks pengukuran yang dilakukan berulang kali dengan instrumen yang sama, dimana diharapkan hasilnya konsisten dari uji ke uji berikutnya. Kedua, terutama dalam situasi di mana pengukuran lebih subjektif, yaitu apakah dua evaluator atau penilai memberikan penilaian yang serupa terhadap objek yang sama. Dalam kedua kasus ini, keandalan atau reliabilitas mengacu pada kemampuan alat ukur atau evaluasi untuk memberikan hasil yang dapat diandalkan dan konsisten. Reliabilitas dinilai melalui tingkat kesepakatan antara evaluator atau penilai yang akan memberikan pandangan yang lebih rinci melalui penilaian mereka dalam bentuk skor, mengenai sejauh mana kesepakatan mereka. Koefisien kesepakatan *Cohen Kappa* digunakan untuk mengindikasikan konsistensi antara dua evaluator dalam pengukuran yang dijalankan.

### 2.10.3 Cohen Kappa

Cohen (1960) mengembangkan koefisien untuk mengukur kesepakatan antar rater yang kemudian dikenal dengan koefisien kappa. Penggunaan Koefisien kappa sangat sesuai ketika terdapat jumlah rater yang terbatas dan biasanya satu subjek dievaluasi oleh dua orang rater. (Widhiarso, W. 2011). Cohen Kappa (K) adalah sebuah metrik reliabilitas yang mengindikasikan kesepakatan pengukuran antara dua penilai (rater) dan juga dapat diterapkan untuk mengevaluasi kesepakatan antara dua instrumen pengukuran. Fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cohen Kappa* sebagai berikut :

Rumus :

$$K = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan :

K = Moment Kappa (yang menentukan kualitas produk).

$P_o$  = *Observed Agreement* yaitu proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan validator dibagi jumlah nilai maksimal.

$P_e$  = *Expect Agreement* yaitu proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

**Tabel 2. 1** Kategori Keputusan berdasarkan Momen Kappa

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak Efektif

(Sumber : Boslaugh, 2008)

Di atas merupakan interval dari kategori keputusan berdasarkan momen Kappa. Pengelompokan nilai Kappa ke dalam interval-interval ini membantu mengartikan sejauh mana tingkat kesepakatan antara penilai-penilai, berdasarkan skala yang telah ditetapkan.

### 2.11 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada studi-studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Referensi yang digunakan mencakup jurnal dan artikel ilmiah serta laporan penelitian. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis pada **Tabel 2. 2.**



Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Video Promosi Produk Homecare	Ika Romadoni Yunita, Argiyan Dwi Pritama, Retno Waluyo. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya 2022	<p>Pada penelitian ini menghasilkan video promosi <i>motion graphic</i> produk <i>homecare</i> berupa pewangi pakaian dari sebuah agen laundry.</p> <p>Menggunakan aplikasi CorelDraw, Adobe After Effect, Adobe Audition dan Adobe Premiere Pro.</p> <p>Tahapan pengembangan multimedia dengan metode Alur produksi terdiri dari tahap Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.</p> <p>Tidak terdapat penjelasan durasi dari hasil akhir video yang dibuat.</p>
Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel	Ekatri Ayuningsih, Indra Gunawan Prodi Teknologi Komputer Politeknik LP3I Medan Jurnal SENHASTEK 2022	<p>Menghasilkan video promosi berupa video animasi <i>motion graphic</i> yang mempromosikan toko <i>handphone</i> bernama Taufiq Ponsel dengan durasi 3 menit.</p> <p>Video animasi <i>motion graphic</i> ini dirancang menggunakan software CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe After Effects dan Adobe Premier Pro.</p> <p>Metode yang digunakan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>.</p> <p>Tidak terdapat pengujian atau data kuesioner.</p>

Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Promosi Interlac Probiotic Suplemen Anak	Ratuyatbaku Rosalia dan Henny Hidajat,  JURNAL TITIK IMAJI  2022	<p>Menghasilkan video <i>motion graphic</i> sebagai media promosi Suplemen Anak dengan judul “Senyuman Si Kecil adalah Senyuman Anda - Interlac” yang berdurasi 4.30 detik.</p> <p>Video promosi yang juga memberikan informasi secara sederhana tentang apa dan bagaimana penyakit kolik, sekaligus untuk menginformasikan tentang produk suplemen tersebut.</p> <p>Dalam perancangan tugas akhir ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.</p> <p>Metode perancangan dengan metode <i>design thinking</i>.</p>
Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture	Gendhy Dwi Harlyan, Yunintiyas  Animasi Politeknik Negeri Batam  2022	<p>Menghasilkan sebuah video animasi 2D yang bertujuan untuk mensosialisasikan prosedur pengajuan kredit menggunakan aplikasi Toonboom Harmony. Video ini berformat MP4 dan memiliki durasi selama 1 menit 48 detik.</p> <p>Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&amp;D) dengan model perancangan ADDIE <i>Analysis</i> (analisis), <i>Design</i> (Desain) <i>Develop</i></p>

<b>Judul</b>	<b>Penulis dan Tahun</b>	<b>Hasil</b>
		<p>(Pengembangan), dan <i>Implement</i> (Implementasi).</p> <p>Untuk analisis data, digunakan Model Analisis Miles &amp; Hub yang bersifat kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa video ini mendapatkan respon positif dari responden dengan uji media sebesar 4,02 dengan kategori "setuju" (S), dan uji informasi sebesar 4,92 dengan kategori "Sangat setuju" (SS). Selain itu, dari perhitungan responden, diperoleh nilai 85,23% yang termasuk dalam kategori "Sangat Setuju" (SS).</p>
<p>Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas</p>	<p>Yesty Desca Refita Putri, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta</p> <p>Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer</p>	<p>Pada penelitian ini menghasilkan sebuah media sosialisasi yang menarik dan informatif untuk inovasi produk berbasis aplikasi di salah satu layanan transaksi pasar modal Mandiri Sekuritas yaitu Mandiri Sekuritas Online Trading (MOST) Mobile yang dikemas dalam bentuk motion graphics menggunakan aplikasi Adobe After Effects dan Adobe Illustrator.</p> <p>Dalam penelitian ini hanya menggunakan sebagian dari tahapan metode pengembangan Villamil Molina yaitu Preproduction, Production, dan Postproduction.</p>

<b>Judul</b>	<b>Penulis dan Tahun</b>	<b>Hasil</b>
	2017	Evaluasi hasil akhir project dilakukan oleh Project Manager dan dua puluh dua orang pegawai, yang terdiri dari 15 karyawan divisi Retail Marketing Pasar Modal & Reksa Dana, 2 karyawan divisi Information & Technology dan 5 karyawan di divisi Research sebagai beta-tester.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada **Tabel 2. 2** menjelaskan beberapa kesamaan serta perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sekarang baik dari segi metode pengembangan maupun variable yang digunakan. Penelitian sekarang menerapkan teknik *motion graphic* pada video promosi produk gula aren dari UMKM dan untuk metode pengembangan yang digunakan adalah Villamil Molina. Setelah melihat hasil-hasil dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *motion graphic* sebagai media promosi cocok untuk digunakan dan diterapkan.