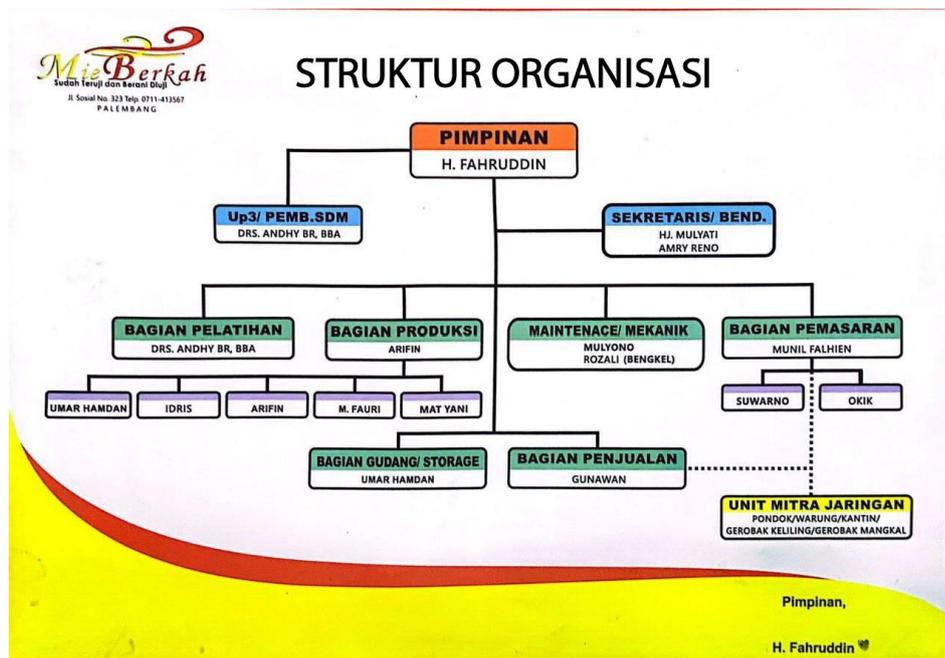


BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tentang UMKM Pak H. Fahrudin

Pak H. Fahrudin adalah pimpinan dari UMKM PD Mie Ayam Berkah, PD Mie Ayam Berkah berlokasi di Jalan Sosial No.323, Suka Bangun, Kec.Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan. UMKM 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.

UMKM 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. UMKM ini juga sejak dulu sering menerima PKL SMK dan Pelatihan ataupun pelatihan bagi mahasiswa. Berikut Struktur organisasi dari UMKM Pak H. Fahrudin.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

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.

MISI

1. Memberikan Pelayanan Terbaik Kepada Pelanggan
2. Menjual Produk Bahan Makanan Berkualitas Tinggi
3. Melayani Masyarakat Melalui Standard Pelayanan Prima
4. Pendayagunaan Pengangguran

Seiring berjalannya waktu, UMKM 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.

“Gula Arenku” adalah nama brand dari gula aren milik Pak H. Fahrudin, UMKM 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 Video

Menurut Drs. Siwi Widi Asmoro (2019:60), asal-usul kata "video" berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata "vi" dan "deo" yang dapat dijelaskan secara terpisah sebagai visual dan audio. Visual mengacu pada gambar atau tampilan visual, sedangkan audio mengacu pada suara. Oleh karena itu, video adalah media yang memungkinkan untuk menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Penggunaan video melibatkan beberapa komponen yang berfungsi sebagai sarana untuk mengirimkan suara dan gambar yang bergerak. Sebagai media komunikasi, video berfungsi untuk menyajikan informasi tentang suatu peristiwa, dengan atau

tanpa pengaturan tertentu. Informasi tersebut dapat memicu keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut tentang topik yang disajikan.

2.3 Animasi

Dalam kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata "animasi" berasal dari kata dasar "to animate", yang artinya adalah memberi kehidupan. Secara umum, animasi adalah kegiatan memberikan gerakan pada objek mati dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran, dan semangat agar terlihat seolah-olah hidup (Riyadhuddin & Ruslan, 2018).

Di Indonesia, kata "animasi" berasal dari kata "animation". "Animation" sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "anima", yang berarti "napas" dan berkaitan dengan arti "hidup". Sehingga secara sederhana, animasi dapat diartikan sebagai memberi kehidupan pada objek yang sebelumnya tidak hidup. Definisi lain dari animasi adalah memberikan gerakan pada objek mati sehingga terlihat seolah-olah hidup, menggunakan visualisasi gerakan pada objek mati, dan menampilkan urutan gambar 2D atau 3D atau model dalam posisi tertentu dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan (Rifai et al., 2018).

2.3.1 Jenis-jenis Animasi

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra dan Gede Pasek Putra Adnyana YASA (2020) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis animasi yang biasa digunakan untuk memberikan informasi mengenai kebutuhan sosial., di antaranya :

1. Animasi Stop Motion

Animasi stop motion memiliki keunggulan dalam cara pembuatannya yang sangat unik. Hal ini dikarenakan pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan kamera dan kemudian beberapa gambar yang dihasilkan digabungkan menjadi satu animasi utuh. Salah satu ciri khas karakter dalam animasi stop motion adalah karakter yang digunakan dapat berupa clay atau action figure, dan posisi tubuh karakter tersebut dapat diubah-ubah. Pembuatan

animasi ini membutuhkan kesabaran yang tinggi karena setiap gerakan figur harus diubah secara manual dan diambil gambarnya satu per satu.

2. Animasi 2 Dimensi

Dalam pembuatan animasi 2 Dimensi, teknik yang digunakan adalah frame by frame, yaitu menggambar setiap gerakan dan adegan yang dibuat. Oleh karena itu, jumlah gambar yang dibuat dalam pembuatan animasi 2 Dimensi sangat banyak. Semakin banyak gambar yang dibuat, semakin halus dan menarik hasil gerakan animasi yang dihasilkan. Keunggulan dari teknik pembuatan animasi 2 Dimensi adalah tampilan visual yang dihasilkan lebih menarik, karena animator dapat lebih berekspresi dalam menghasilkan visual dan gerakan yang dibuat secara manual.

3. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi adalah jenis animasi yang sebagian besar dibuat dengan menggunakan PC atau komputer. Animasi 3D ini memiliki kemampuan untuk menciptakan model karakter yang terlihat seperti bentuk nyata. Selain karakter, latar belakang dan aset lainnya juga terlihat nyata karena memiliki volume. Walaupun memiliki banyak kelebihan, animasi 3D memerlukan biaya yang besar untuk pembuatannya karena memerlukan perangkat yang memadai.

4. Animasi Motion Graphic

Motion graphic merupakan jenis animasi yang umum digunakan dalam promosi atau sosialisasi. Tampilan animasi yang sederhana membuat informasi yang disampaikan mudah dipahami. Biasanya, informasi ditampilkan dalam bentuk ikon yang merepresentasikan informasi secara visual. Untuk menciptakan animasi motion graphic yang efektif, seorang animator harus memahami konsep desain agar ikon-ikon yang digunakan dapat memperjelas tujuan dan maksud informasi yang disampaikan.

2.3.2 Prinsip-prinsip Animasi

Ada 12 prinsip animasi yang telah digunakan dalam pembuatan film animasi, yang diciptakan oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston dan dikenal melalui buku mereka yang berjudul "The Illusion of Life: Disney

Animation" (Padma dkk, 2020). Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari berbagai elemen, termasuk antara lain *timing, spacing, squash and stretch, anticipation, staging, follow through and overlapping action, straight ahead action and pose to pose, appeal, exaggeration, secondary action, solid drawing, dan appeal*. Semua prinsip tersebut membantu animator menciptakan gerakan yang halus dan realistis, sehingga memberikan kesan bahwa karakter animasi benar-benar hidup.

1. *Squash & Stretch*

Squash & Stretch merupakan Gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan dan diregangkan.

2. *Anticipation*

Anticipation merupakan Gerakan yang digunakan sebagai persiapan untuk memulai gerakan berikutnya.

3. *Staging*

Staging merupakan Penempatan karakter, kamera, dan set untuk membuat adegan mudah dimengerti oleh penonton.

4. *Straight ahead action & Pose to Pose*

Straight ahead action & Pose to Pose merupakan Pendekatan untuk menciptakan gerakan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan atau dengan merencanakan pose-pose gerakan terlebih dahulu.

5. *Follow Through & Overlapping Action*

Follow Through & Overlapping Action merupakan Gerakan susulan pada karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut..

6. *Slow In & Slow Out*

Slow in dan slow out merupakan Gerakan perlambatan pada awal dan akhir animasi untuk memberikan variasi pada gerakan.

7. *Arcs*

Arcs merupakan Kurva yang melingkar terdapat pada suatu gerakan yang dapat memberikan keindahan pada gerakan animasi.

8. *Secondary Action*

Secondary action merupakan Gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama tanpa mengambil alih performa gerakan utama.

9. *Timing & Spacing*

Timing & Spacing merupakan Penentuan jumlah frame yang ditentukan sesuai dengan gerakan yang cepat atau lambat untuk memberikan cerita yang berbeda pada setiap frame.

10. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan Gerakan atau ekspresi yang dilebihkan untuk menambah kesan dramatis dan meyakinkan.

11. *Solid Drawing*

Solid Drawing merupakan Gambar yang mempunyai kedalaman perspektif sehingga karakter terlihat bervolume dan konsisten di setiap frame animasi.

12. *Appeal*

Appeal merupakan Penampilan karakter yang menarik dan memiliki karisma yang khas.

2.3.3 Animasi 2D

Menurut Muhammad Iqbal Hanfri pada tahun 2018, animasi 2D adalah proses pembuatan gambar bergerak di lingkungan dua dimensi yang menggunakan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", untuk menciptakan simulasi gerakan. Animasi 2D dapat dibuat dan/atau diedit menggunakan gambar bitmap 2D atau gambar vector 2D di komputer. Animasi 2D juga mencakup versi animasi tradisional yang telah diotomatisasi pada komputer, seperti tweening, morphing, onion skinning, dan interpolate rotoscoping. (Binanto,2010)

1. Tweening atau inbetweening

Tweening atau inbetweening merupakan proses otomatis pembuatan frame di antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan efek perubahan yang halus dari gambar pertama menjadi gambar kedua, baik dalam bentuk perubahan bentuk atau koordinat. Teknik ini sangat berguna bagi animator untuk mempercepat proses pembuatan animasi.

2. Morphing

Morphing merupakan efek animasi khusus yang digunakan untuk merubah satu gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus. Biasanya efek ini digunakan untuk menggambarkan perubahan wajah dari satu orang ke orang lain.

3. Onion Skinning

Onion skinning merupakan teknik yang digunakan dalam animasi dan pengeditan video untuk melihat beberapa frame pada saat yang sama. Dengan teknik ini, animator atau editor dapat membuat keputusan tentang bagaimana membuat atau mengubah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

4. Rotoscoping

Rotoscoping adalah teknik animasi di mana animator menjiplak gerakan manusia dalam film (bukan animasi) secara frame by frame untuk digunakan dalam animasi. Awalnya, gambar film manusia diproyeksikan pada panel kaca dan digambar ulang oleh animator. Namun, saat ini perangkat proyeksi tersebut sudah digantikan oleh komputer.

5. Straight ahead Action dan Pose to Pose Straight-ahead action

Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose Straight-ahead action adalah dua teknik pembuatan animasi. Straight ahead action dimulai dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam gerakan yang berulang seperti berlari, sedangkan pose-to-pose melibatkan variasi gerakan dalam satu adegan yang membutuhkan keyframe yang jelas untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Penggunaan in-between dapat mengubah ritme gerakan secara keseluruhan. Prinsip straight ahead action mengacu pada teknik pembuatan animasi dengan menggambar frame per frame.

2.3.4 Tahapan Pembuatan Animasi

Menurut Putra dan Purwanto (2015: 23) terdapat 3 tahap perancangan film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

2.3.4.1 Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses pembuatan konsep agar dapat sesuai dengan film animasi 2D yang dibuat dan layak serta baik dipublikasikan. Berikut elemen – elemen dalam tahap pra produksi:

1. Ide Cerita

Dalam tahap ini, penulis merancang ide untuk membuat film animasi 2D. Ide yang matang sangat penting dalam pembuatan film animasi 2D karena akan memastikan karakter dan tokoh dalam cerita hidup dan sesuai dengan peran yang diperankan. Tahap ini melibatkan proses pencarian ide, konsep, dan gagasan untuk animasi yang akan dibuat..

2. Merancang Konsep

Pada tahap ini, merupakan tahap awal dalam merancang pembuatan film animasi 2D. Pada tahap ini, penulis membuat konsep dasar untuk animasi dengan menggunakan banyak karakter sehingga dapat memperkaya pengalaman menikmati film animasi yang akan dibuat.

3. Desain Karakter

Proses ini meliputi pembuatan dasar sketsa dari model karakter yang akan dibuat. Sketsa tersebut nantinya akan menjadi panduan bagi modeler dalam membuat model karakter yang sesuai dengan konsep film animasi 2D yang telah dirancang sebelumnya..

4. Merancang Naskah

Merancang naskah adalah sebuah proses untuk menentukan secara detail tentang narasi yang akan disajikan dalam film animasi.

5. *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk mempermudah para pembuat film animasi dalam menyampaikan ide atau gagasan cerita kepada orang lain dengan memberikan gambaran besar tentang alur cerita, dari awal hingga akhir cerita. Dalam pembuatan *Storyboard*, unsur visual harus diisi terlebih dahulu sebelum unsur narasi dan *audio*, karena unsur visual dapat lebih mudah dipahami dan menjelaskan ide atau gagasan cerita. Unsur narasi dan *audio* seperti latar belakang suara atau efek suara digunakan untuk

memperkuat bagian-bagian cerita yang sulit diungkapkan dalam bentuk *visual*. (M.yunus dkk, 2021)

Storyboard adalah gambar sketsa atau ilustrasi yang menggambarkan aksi atau adegan di dalam film animasi. Sketsa tersebut diatur secara teratur dan disertai dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan. Tujuan utama pembuatan *storyboard* adalah untuk memastikan agar film animasi yang dibuat tidak keluar dari konsep atau ide cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, *storyboard* juga berfungsi untuk membantu para pembuat animasi dalam memahami alur cerita secara lebih mudah. (Trisna dkk, 2021)

2.3.4.2 Proses Produksi

Pada tahap produksi, dimulai pembuatan film animasi menggunakan beberapa *software* seperti *Adobe Illustrator*, *After Effect 2022*, dan *Adobe Premiere Pro 2022*. *Software* tersebut digunakan untuk membuat properti animasi, menggabungkan video, dan merender animasi. Berikut adalah tahapan proses produksi yang dilakukan:

1. Pembuatan Karakter

Desain karakter adalah representasi visual seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (view kamera) yang menjadi dasar utama dalam film, terutama film animasi. Ketika membuat karakter, hal penting yang perlu diperhatikan adalah menciptakan karakter yang sesuai dengan tujuan pembuat animasi.

2. Background

Pada tahap pembuatan film animasi, background atau latar belakang menjadi elemen penting karena menentukan lokasi dan suasana cerita. Untuk menghasilkan background yang baik, perlu memperhatikan sudut pandang (perspektif) dan pencahayaan yang disesuaikan dengan situasi adegan agar terlihat realistis dan menarik. Dalam pembuatan background, penulis menggunakan *software Adobe Illustrator 2022* untuk menggambar.

3. Coloring

Setelah panduan gambar selesai dibuat, langkah berikutnya adalah mewarnai. Pewarnaan tidak perlu terlalu rumit, yang penting menarik dan sesuai dengan karakter dan suasana yang ingin ditampilkan.

4. Animation

Setelah proses pewarnaan selesai, langkah berikutnya adalah melakukan animasi. Animasi dilakukan dengan membuat gerakan atau pergerakan pada karakter atau objek yang telah dibuat sebelumnya. Untuk pembuatan proses produksi briket pada umkm menggunakan teknik animasi 2D dan *software* yang digunakan adalah *After Effect 2022*.

5. Dubbing

Pada proses dubbing ini dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama dan karakter pembantu jika mempunyai karakter.

6. Backsound *Effect*

Backsound *effect* merupakan efek suara yang dibuat untuk mendukung suasana didalam adegan film animasi.

7. Bumper opening, Closing dan Credit Tittle

Bumper merupakan tampilan awal di dalam sebuah animasi 2D yang menunjukkan sebuah identitas dari pembuat produksi iklan tersebut.

2.3.4.3 Pasca Produksi

Pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap pasca produksi, terdapat beberapa hal yang dilakukan adalah editing. Tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia di produksi secara nyata. Adapun tahapanya sebagai berikut :

1. *Compositing*

Compositing adalah Proses *compositing* adalah proses menggabungkan kembali objek-objek yang sebelumnya dipisahkan dengan background, dan dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects 2022*..

2. *Editing*

Pada tahap ini, dilakukan proses pengolahan video, seperti pemotongan dan penggabungan video, pemberian efek pada transisi, penambahan teks, dan musik pada video.

3. *Finishing*

Finishing adalah tahapan penting dalam produksi video untuk memastikan bahwa hasil akhir dapat dinikmati dengan nyaman. Proses *finishing* meliputi dua tahapan, yaitu *rendering* dan *publishing*. *Render* dilakukan untuk menghasilkan video dengan kualitas tinggi, dalam hal ini menggunakan format HDTV 1080p *High Quality*. Setelah *rendering* selesai, tahap *publishing* video animasi 2D proses produksi briket ke berbagai platform media sosial agar dapat dinikmati oleh khalayak yang lebih luas.

2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

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

2.4.1 *Software Editing Video*

Software editing video berfungsi membuat efek animasi, serta menggabungkan seluruh material yang diperlukan dalam pembuatan Mediasosialisasi berbasis animasi 2D ini. Beberapa jenis *software editing video* tersebut adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*.

2.4.2 *Software Desain Digital*

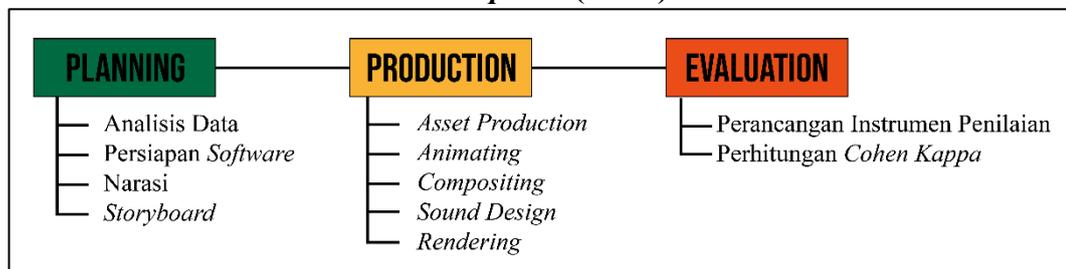
Untuk membuat asset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D (2 dimensi) dibutuhkan *software* yang dapat menunjang pembuatan asset tersebut. *Software* tersebut diantaranya adalah *Adobe Illustrator 2022*, *Adobe Premiere Pro 2022* dan *Adobe After Effect 2022*.

2.5 Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pembuatan Animasi 2D ini, Perangkat keras (*Hardware*) yang digunsksn adalah sebagai berikut:

Prosesor : AMD Ryzen 7 4800H with Radeon Graphics 2.90 GHz
 Memory : 8 GB RAM
 Penyimpanan : 512GB SSD
 VGA : NVIDIA RTX 3050
 Monitor : Acer 21”
 Keyboard : Fantech Maxfit108 Mechanical Keyboard
 Mouse : Fantech Crypto VX7 Macro Gaming Mouse.

2.6 Metode *Research And Development*(R&D) Model PPE



Gambar 2. 2 Tahapan-tahapan pada metode R&D

Metode *Research and development* dengan model PPE merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk yang sudah ada ataupun merancang produk baru dan menguji produk (Yusuf et al., 2021). Pengembangan metode *Research and Development* dengan model PPE ini dilakukan berdasarkan 3 tahapan yakni sebagai berikut:

1. *Planning*(Perencanaan)

Pada tahap *Planning*, peneliti fokus dalam menyusun desain yang akan dirancang melalui permasalahan, menganalisis menganalisis capaian, merumuskan tujuan, merancang struktur, menyesuaikan struktur dengan materi .

2. Produksi

Tahapan *Produksi* adalah tahap pembuatan objek atau bahan berdasarkan *narasi, storyboard* yang berasal dari tahapan sebelumnya.

3. Evaluasi

Evaluation (evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa layak produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Dalam penelitian R&D sendiri terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

1. Borg and Gall

Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal.

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari define (tahap pendefinisian), design (tahap perencanaan), development (tahap pengembangan), and dissemination (tahap penyebaran)

3. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analysis, development, implementation, and evaluation.

4. Richey and Klein

Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari planning (perencanaan) selanjutnya production (memproduksi) dan kemudian evaluation (evaluasi) PPE.

2.7 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan

Dalam menyelesaikan permasalahan, diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan video animasi yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti video animasi, Promosi, motion graphic dan metode penelitian. Dengan melakukan

perbandingan metode, akan ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari skripsi yang lain.

2.7.1 Referensi Jurnal Penelitian

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

Tabel 2. 1 Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Gian Dwi Jannata	Implementasi Animasi 2D Pada Proses Produksi Pupuk Urea Di PT.Pupuk Sriwijaya Palembang	Skripsi, Politeknik Negeri Sriwijaya	Jurnal ini berisikan informasi mengenai animasi 2d Proses Produksi Pupuk Urea Di PT.Pupuk Sriwijaya Palembang menggunakan Teknik tweening dan frame by frame.dibuat meenggunakan adobe flash cs6 dengan

			<p>penerapan metode luther sutopo. dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan interview, kuisisioner dan observasi</p>
<p>Desyanti, Febrina Sari, Revaldi Fauzi (2021)</p>	<p>Video Animasi 2D Keselamatan dan Kesehatan Kerja Pada Laboratorium</p>	<p>Jurnal Informatika,Manajemen dan Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai</p>	<p>Jurnal ini berisikan informasi mengenai Video Animasi 2D Keselamatan dan Kesehatan Kerja Pada Laboratorium Dibuat menggunakan adobe after effects cs 6 Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</p>

<p>Jimmy Pratama, Rayden Vebrianto (2022)</p>	<p>Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbentuk Animasi 2D di SMA Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC</p>	<p>Skripsi, Universitas Internasional Batam</p>	<p>Jurnal ini berisikan informasi mengenai Animasi 2D media pembelajaran dibuat menggunakan Canva Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan studi pustada</p>
<p>Dalwin Christopher, Surya Tjahyadi,S.T., M.M. (2022)</p>	<p>Animasi 2D Penjelasan dan Penanganan Virus & Bakteri Menggunakan Animate CC Dengan</p>	<p>Skripsi, Universitas Internasional Batam</p>	<p>Jurnal ini berisikan informasi mengenai Animasi 2D Penjelasan dan Penanganan Virus</p>

	Teknik Motion Tween Berbasis Multimedia		& Bakteri Menggunakan Animate CC Dengan Teknik Motion Tween Berbasis Multimedia dibuat menggunakan Adobe animate crearive cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)
Jimmy Pratama, Wendy Aprianto (2022)	Perancangan Video Animasi 2d Sejarah Kampung Vietnam Batam	Skripsi, Universitas Internasional Batam	Jurnal ini berisikan informasi mengenai Video Animasi 2D Sejarah Kampung Vietnam batam dibuat menggunakan Adobe after effects Dengan Penerapan

			<p>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara.</p>
<p>Nastiti, Mardiyah Dwi (2021)</p>	<p>Pembuatan Animasi 2d (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Materi “Etika Berbusana Dan Wiraga”</p>	<p>Skripsi, Politeknik Negeri Sriwijaya</p>	<p>Jurnal ini berisikan informasi mengenai Informasi Animasi 2d (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Materi “Etika Berbusana Dan Wiraga dibuat menggunakan adobe after effects Dengan Penerapan Metode</p>

			Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan skala Likert
Toiyibah, Niswatun (2021)	Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2d Motion Graphic Pada Mata Kuliah Dasar Desain Grafis	Skripsi, Politeknik Negeri Sriwijaya	Jurnal ini berisikan informasi mengenai Informasi Video Pembelajaran Animasi 2d Motion Graphic Pada Mata Kuliah Dasar Desain Grafis dibuat menggunakan Adobe after effects Dengan Penerapan Metode Luther Sutopo
Nur Anil Chakimi (2021)	Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak	Skripsi, Universitas Negeri Surabaya	Jurnal ini berisikan informasi mengenai Informasi Perancangan Animasi 2D

	Usia 8-12 Tahun		Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak Usia 8-12 Tahun dibuat menggunakan Adobe After Effects Dengan Penerapan Metode Design Thinking. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, Kuisisioner dan Studi Literatur.
--	--------------------	--	--