

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

2.1.1 Pengertian Animasi

Animasi ialah rangkaian gambar yang disusun berurutan yang dikenal dengan istilah *frame*. Pada bagian satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Contohnya, animasi disetel dengan 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detiknya, semakin banyak nilai fpsnya, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi. Menurut (Soenyoto, 2017) Animasi adalah paduan seni dengan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari disiplin ilmu film (sinematografi). Animasi kartun 2D adalah dasar utama yang harus dikuasai sebelum kita terjun pada tingkatan jenis animasi lain seperti 3D (tiga dimensi).

2.1.2 Teknik Animasi

Dalam membuat sebuah animasi menurut (Purnasiwi, 2013) diperlakukan teknik khusus agar animasi yang dihasilkan berkualitas. Teknik tersebut diantaranya:

1. *Stop Motion Animation*

Animasi dibentuk dari gambar-gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Jadi, animasi stop motion adalah cara atau teknik yang biasa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Peralatan yang dibutuhkan hanya kamera foto atau kamera video, tripod atau apapun yang dapat menyangga kamera tepat pada tempatnya dan paling penting adalah obyeknya.

2. *Hybrid Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar manual diatas kertas, kemudian ditransfer ke komputer.

3. *Digital Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan murni menggambar di komputer, peralatan yang digunakan sudah serba digital. Berikut beberapa dari digital animasi :

a) *Multi-Sketching*

Merupakan sketsa gambar tangan menggunakan peralatan *pen-Tablet* atau *Digitalizer-Tablet* yang di *capture* langsung menjadi video.

b) *Cell-shaded Animation*

Cellshading atau *ToonShading* yaitu sebuah tipe dari non *photorealisticrendering* yang didesain untuk membuat grafik yang dibuat dari komputer terlihat seperti digambar oleh tangan.

c) *Onion Skinning*

Teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dengan mengedit *movie* untuk melihat beberapa *frame* dalam suatu

tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

d) *Rotoscoping*

Rotoscoping adalah teknik animasi dimana animator mengambil gerakan nyata suatu dari film, secara *frame by frame*, dan digunakan untuk film animasi. Awalnya, pre-rekaman film *live action*, gambar yang diproyeksikan ke sebuah panel kaca yang beku dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut peralatan *rotoscope*, walaupun perangkat ini telah digantikan oleh komputer dalam beberapa tahun terakhir. Dalam industri efek visual, istilah *rotoscopin* merujuk kepada teknik secara manual dalam piringan *live-action* agar dapat dikomposisikan dalam background lain.

2.2 *Motion Graphic*

Motion Graphics bisa dikatakan sejenis dengan *infographic*, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. *Motion graphics* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai judul untuk film, pembuka program televisi, *bumper*, dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari *motion graphics*, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris (Yesty, 2017).

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk menyampaikan sebuah pesan, suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut menyampaikan pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin koordinasi suatu kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan maupun kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses mengajar, namun pendidik juga harus selektif untuk memilih jenis media apa yang digunakan. Di era digital sekarang, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik saja, namun harus dengan media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menemukan beberapa dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan, 2020).

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Seluk-beluk proses belajar.

- d) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e) Nilai atau mamfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

2.3.2 Landasan Teori Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu pengajar untuk mencapai keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan bahwa efektivitas penggunaan alat bantu atau media yang digunakan pada proses belajar-mengajar dikelas terutama peningkatan prestasi siswa. Dengan terbatasnya media yang digunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Dengan demikian penggunaan media dalam proses belajar-mengajar merupakan salah satu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan, hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan yang menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempu oleh siswa ialah dengan menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa

dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

Definisi Media Pembelajaran Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis-jenis Media Pembelajaran Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran.

2.4 Bahasa Arab

Bahasa Arab dapat ditinjau dari sisi bahasa dan istilah. Pengertian “Arab” secara bahasa adalah gurun sahara, atau tanah tandus yang di dalamnya tidak ada air dan pohon yang tumbuh di atasnya. sedangkan “Bahasa” adalah alat komunikasi

yang digunakan manusia untuk saling berinteraksi dan berhubungan dengan berbagai motivasi dan keperluan yang mereka miliki. Secara istilah bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan oleh sekelompok manusia yang berdomisili di atas Negeri Gurun Sahara, Jazirah Arabiyah. Bahasa Arab adalah bahasa Semitik dalam rumpun bahasa Afro-Asiatik dan bersahabat dengan bahasa Ibrani dan beberapa bahasa Neo Arami yang telah dipakai di jazirah Arab sejak zaman dahulu. Bahasa Arab banyak memiliki penutur dari bahasa-bahasa yang lain dalam kelompok bahasa Semitik. Saat ini bahasa Arab telah dipakai secara umum dan luas di muka bumi. Bahasa Arab telah digunakan lebih dari 280 juta orang di bumi, mereka kebanyakan berdomisili di Timur Tengah dan Afrika Utara. Menurut Rosyidi & Ni'mah (2018) Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang diakui oleh umat manusia di dunia. Bahasa Arab, mengalami perkembangan yang cukup signifikan seiring dengan perkembangan sosial kemasyarakatan dan ilmu pengetahuan. Pada pembelajaran Bahasa Arab kali ini di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang memiliki 2 Semester yang mana setiap semester memiliki 3 sub bab, yaitu :

2.4.1 الساعة – alsaaea - Waktu

Waktu adalah skala waktu yang merupakan interval antara dua buah keadaan/kejadian, atau bisa merupakan lama berlangsungnya suatu kejadian. Menurut (Muhammad Abdul Jawwad, 2004) Waktu adalah sumber daya yang paling berharga yang tak mungkin tergantikan.

2.4.2 يومياتنا – yawmiaatuna - Buku Harian

Buku Harian atau Catatan Harian merupakan buku tulis yang berisi catatan kegiatan yang dialaminya setiap hari. Buku harian berisi hal penting yang terjadi pada hari itu. Buku Harian pada dasarnya adalah catatan penting tentang pengalaman, pemikiran, dan perasaan yang ditulis setiap hari oleh seseorang. Menurut pengertian-pengertian di atas, jadi pada dasarnya buku harian merupakan tempat atau wadah seseorang untuk

meluapkan dan menuangkan segala macam perasaan, pemikiran serta pengalaman yang telah dialami (Zulkarnaini, 2009).

2.4.3 الهواية – alhiaya – Hobi

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang dan sebuah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang didasari rasa senang (Adhitya Prasetya, 2017).

2.4.4 الرياضة – alriyada – Olahraga

Olahraga adalah suatu bentuk pendidikan yang gerakannya mengutamakan gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Olahraga dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Menurut (Desy Anggar Aditia, 2015) olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang tersebut setelah melakukan olahraga. Berbicara tentang olahraga, akan dijumpai banyak hal, mulai dari kemenangan, kejuaraan, piala, kebanggaan, bahkan sampai kekecewaan, kegagalan, pertikaian, kerusuhan, dan masih banyak lagi.

2.4.5 المهنة - almihna – Pekerjaan

Pekerjaan adalah salah satu jenis kegiatan untuk memperoleh suatu imbalan atau upah, pekerjaan juga biasa disebut dengan mata pencarian atau pokok kehidupan. Kegiatan sosial dimana individu atau kelompok menempatkan upaya selama waktu dan ruang tertentu, kadang-kadang dengan mengharapkan penghargaan moneter (atau dalam bentuk lain), atau tanpa mengharapkam imbalan, tetapi dengan rasa kewajiban kepada orang lain (Refi Meisartika, Yoyon Safrianto, 2021).

2.4.6 المرضى عيادة – eiadat almardaa - Klinik Pasien.

Klinik adalah fasilitas pelayanan kesehatan perorangan yang menyediakan pelayanan medis dasar dan/atau spesialistik, diselenggarakan oleh lebih dari satu jenis tenaga kesehatan dan dipimpin oleh seorang tenaga medis. Tenaga medis yang dimaksud adalah dokter, dokter spesialis, dokter gigi atau dokter gigi spesialis dan Pasien adalah orang yang memiliki kelemahan fisik atau mentalnya menyerahkan pengawasan dan perawatannya, menerima dan mengikuti pengobatan yang ditetapkan oleh tenaga kesehatan atau para medis yang di obati dirumah sakit atau klinik (Devi Udariansyah, Hadi Syaputra, 2019).

2.5 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat berisi pertanyaan terbuka, tertutup, atau kombinasi dari keduanya. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, adalah bentuk pertanyaan tertutup. Adapun beberapa jenis-jenis dari kuisisioner, antara lain:

1) Kuesioner Terbuka

Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang tidak terbatas atau bebas. Jawaban yang diberikan oleh responden akan dicatat dan dianalisis oleh peneliti.

2) Kuesioner Tertutup

Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang membatasi responden dalam memberikan jawaban dengan pilihan yang sudah disediakan. Responden hanya perlu memilih salah satu atau beberapa jawaban yang sudah disediakan.

3) Kuesioner Gabungan

Kuesioner gabungan adalah kuesioner yang menggabungkan pertanyaan terbuka dan tertutup. Kuesioner ini memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang tidak terbatas dan jawaban dengan pilihan yang sudah disediakan.

2.6 Skala Likert

Dalam pembuatan kuisisioner, peneliti menggunakan metode skala likert, dengan cara membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan suatu isu atau objek, lalu subjek atau responden diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala Likert ialah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Metode kuesioner skala likert adalah untuk dapat menghasilkan data yang akurat dan teruji (Amelia Aditya Santika, Triando Hamonangan Saragih, Muliadi, Dwi Kartini, Rahmat Ramadhani. 2023).

Metode Skala Likert digunakan untuk perhitungan kuesioner.. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative, Skala yang umum dipakai dalam metode ini menggunakan lima angka penilaian, yaitu:

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Keterangan	Skala	Pengertian dan Batasan
Sangat Setuju (SS)	5	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 81% sampai dengan 100% harapan responden.
Setuju (S)	4	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 61% sampai 80% pernyataan sesuai dengan harapan.

Keterangan	Skala	Pengertian dan Batasan
Cukup Setuju (CS)	3	Apabila responden menyetujui 41% sampai 60% atau ragu-ragu antara sangat setuju/setuju dengan tidak setuju/kurang setuju.
Kurang Setuju (KS)	2	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan 21% sampai 40% dari pernyataan yang sesuai
Tidak Setuju (TS)	1	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 0% sampai 20%

Rumus untuk menghitung jumlah skor dari setiap jawaban yang telah diisi oleh para koresponden adalah Jumlah yang menjawab x Bobot jawaban. Kemudian seluruh skor tiap jawaban dijumlah dan digunakan untuk hitung hasil interpretasi, sebelum menghitung hasil interpretasi perlu diketahui skor tertinggi (x) dan terendah (y)

$X = \text{Skor tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden}$

$Y = \text{Skor terendah Likert} \times \text{Jumlah Responden}$

Menghitung Intepretasi hasil dalam Persentase : $\text{Total Skor} / \text{Skor Tertinggi} \times 100$. Setelah mendapatkan Persentase Hasil, barulah dapat diketahui hasil dari sebuah penelitian tergolong kepada kategori Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS).

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji peneliti yang dilakukan. Berikut ini pada **Tabel 2.2** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal.

1) “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik *Masking*” Penelitian oleh Rona Guines Purnasiwi, Mei P Kurniawan (2013)

Penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam proses sosialisasi sebagai contoh dengan video *liveshoot*, dengan durasi yang tidak cukup lama. Teknik *masking* juga agar proses sosialisasi dan edukasi yang dilakukan lebih maksimal mengenai pesan-pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat. Dalam jurnal ini pembuatan Animasi disusun beberapa tahapan, seperti Praproduksi, Produksi, dan Pasca Produksi yang mana Pra Produksi itu mencari Ide, Tema, Sinopsis, *Treatment*, Pembuatan Gambar, Naskah, *Scene*, *Storyboard*, Tahap Produksi dengan melakukan *Drawing*, *Scaning*, *Tracing*, *Editing* Animasi, *Checking*, dan *Rendering*, dan Pasca Produksi adalah lanjutan dari tahap produksi ialah meliputi pemotongan video, penggabungan *voice over*, *sound effect*, dan *backsound* lalu masuk proses final yaitu *rendering*.

2) “Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*”

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi nasabah yang terhubung dengan koneksi internet melalui perangkat *mobile* dan untuk menghasilkan sebuah media sosialisasi yang menarik dan informatif untuk inovasi produk berbasis aplikasi disalah satu layanan transaksi pasar modal Mandiri Sekuritas yaitu Mandiri Sekuritas Online Trading (MOST) yang dikemas dalam bentuk *motion graphics*.

3) “Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik *Frame by Frame*” Penelitian oleh Defi Putriati, Agus Purwanto (2018)

Penelitian ini bertujuan untuk pembuatan film pendek 2D jurusan sistem informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, dengan pendekatan Teknik Animasi 2 Dimensi dan Prinsip dasar Animasi. Karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *keyframe*,

karena sebagian pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *keyframe*, *shapping*, ataupun *motion*. Teknik *frame by frame* dirasa dapat memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y, namun bisa memutar dengan sumbu z.

**4) “Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android”
Penelitian oleh Rizky Januar Yudhistira, Widiarina (2019)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi interaktif mengenal huruf dan angka hijaiyah serta juga dilengkapi dengan permainan yang diharapkan agar anak-anak tidak mudah cepat bosan, melatih daya ingat, dan juga mudah dalam memahaminya. Animasi ini targetnya ialah anak-anak usia dibawah 7 tahun.

5) “Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students” Penelitian oleh Angganigrum Shinta Hapsari, Muhammad Hanif, Gunarhadi, Roemintoyo (2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik animasi dan metode pengajaran modern. Dengan metode ini Siswa hanya mendengar, melihat, dan memahami apa yang muncul pada layar.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa penilaian uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 sampel siswa memperoleh skor dengan rata-rata 9 sampel 90,58 dan 15 sampel skor rata-rata 83.09 Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk dilanjutkan.

6) “Motion Graphics Design – Applied History and Aesthetic” Penelitian oleh Jon Krasner (2008)

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan studi kasus dan keterlibatan grafik yang menampilkan karya dengan nilai artistik dan praktisi dan mahasiswa dari seluruh dunia menawarkan wawasan tentang bagaimana desainer merumuskan ide, memecahkan masalah, dan mencari ekspresi

yang artistic, guna untuk menantang dan memotivasi untuk mengembangkan pemahaman tentang literasi gerak, kinetika gambar dan juga tipografi dan berurutan secara aspek.

7) **“Teknik *Frame by Frame* dalam Penggarapan Film Animasi 2 Dimensi sebagai Media Pembelajaran” Penelitian oleh Iswan Diosa (2019)**

Penelitian ini bertujuan untuk menyapaikan pesan cerita dalam film animasi yang menceritakan seorang anak yang kehilangan sahabatnya. Dalam pembuatan animasi ini memiliki konsep cerita yang cocok untuk dilakukan dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame*.

Tabel 2.2 Daftar Penelitian Terdahulu

No	Judul Jurnal Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik <i>Masking</i>	Memanfaatkan animasi sebagai media informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pada melakukan Tracing, penulis menggunakan Adobe Illustrator, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan aplikasi Corel Draw X6
2	Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi <i>Mobile Trading Online</i> Mandiri Sekuritas	Memanfaatkan animasi sebagai media informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran, sedangkan penulis terdahulu memanfaatkan sebagai media

No	Judul Jurnal Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
			sosialisasi dan promosi.
3	Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik <i>Frame by Frame</i>	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang mengambil teknik <i>Frame by Frame</i> dalam menggerakkan karakter.
4	Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis sekarang mengambil bidang pada materi tentang Bahasa Arab keseharian sehari-hari sedangkan penulis terdahulu mengambil bidang pada materi tentang pengenalan Huruf Hijaiyah
5	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam pembuatan <i>motion graphic</i> penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects sedangkan penulis terdahulu hanya menggunakan Adobe After Effect

No	Judul Jurnal Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
6	<i>Motion Graphics Design – Applied History and Aesthetic</i>	Menjadikan <i>motion graphic</i> sebagai media interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam pembuatan pergerakan di <i>motion graphic</i> penulis hanya menggunakan Adobe After Effect, sedangkan penulis terdahulu menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Flash
7	Teknik <i>Frame by Frame</i> dalam Penggarapan Film Animasi 2 Dimensi sebagai Media Pembelajaran	Memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam pembuatan <i>motion graphic</i>, penulis menggunakan teknik <i>hybrid</i>, sedangkan penulis terdahulu menggunakan teknik <i>frame by frame</i>.