

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Implementasi

Secara umum implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti eksekusi atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Ulfatihmah (2020) Implementasi adalah sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan serta nilai dan sikap. Contoh implementasi dalam berbagai bidang:

1. Implementasi Perangkat Lunak: Proses mengembangkan dan menginstal perangkat lunak dalam sistem komputer sehingga perangkat lunak tersebut dapat digunakan oleh pengguna.
2. Implementasi Sistem Informasi: Proses merancang, mengembangkan, dan menerapkan sistem informasi dalam organisasi agar proses bisnis menjadi lebih efisien dan terkelola dengan baik.
3. Implementasi Proyek: Proses mengubah rencana proyek menjadi tindakan nyata, termasuk alokasi sumber daya, jadwal pelaksanaan, dan pemantauan progres proyek.
4. Implementasi Kebijakan Publik: Penerapan rencana tindakan atau keputusan pemerintah atau lembaga publik agar dapat berdampak pada masyarakat atau lingkungan yang dituju.
5. Implementasi Strategi Bisnis: Proses menerapkan strategi bisnis dalam operasional perusahaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
6. Implementasi Rencana Pemasaran: Penerapan taktik dan strategi pemasaran yang dirancang untuk meningkatkan penjualan dan keuntungan perusahaan.

Dalam konteks apapun, implementasi sering melibatkan beberapa langkah, seperti perencanaan, pengembangan, pengujian, pelaksanaan, dan pemantauan.

Selama proses implementasi, sering kali diperlukan pengaturan dan penyesuaian

untuk mengatasi tantangan atau perubahan yang mungkin terjadi dalam lingkungan atau situasi yang ada. Keberhasilan implementasi tergantung pada kemampuan untuk mengelola sumber daya, berkomunikasi secara efektif, dan melibatkan semua pihak terkait.

2.2 *Motion graphic*

Menurut Nurmansyah dkk (2019) *Motion graphic* adalah sebuah tayangan audio visual dalam bentuk animasi yang dalam penggunaannya sering digunakan oleh suatu instansi atau perusahaan untuk penyampaian informasi yang bersifat luas seperti iklan layanan masyarakat, *company profile*, dan media promosi. Tidak hanya instansi atau perusahaan yang bersifat komersial yang memanfaatkan *motion graphic* dalam pengembangan usaha atau pembaharuan sistem, dalam hal ini lembaga pendidikan pun banyak melakukan inovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Berikut ini beberapa jenis *motion graphic* yang umum:

1. Logo Animasi: Animasi yang menghidupkan logo perusahaan atau merek dengan efek gerak dan transisi yang menarik.
2. Iklan Motion Graphic: Penggunaan *motion graphic* dalam iklan untuk menyampaikan pesan atau memperkenalkan produk secara menarik dan kreatif.
3. Video Penjelasan (Explainer Video): *Motion graphic* digunakan untuk menyampaikan informasi kompleks atau konsep secara sederhana dan mudah dimengerti melalui animasi dan narasi.
4. Bumper dan Intro: *Motion graphic* yang digunakan sebagai pembuka atau penutup pada video atau program acara.
5. Infografis Animasi: Penggunaan *motion graphic* dalam bentuk infografis untuk memvisualisasikan data atau informasi dengan lebih menarik.
6. Presentasi Bisnis: *Motion graphic* digunakan dalam presentasi untuk membuat slide dan konten lebih menarik dan dinamis.
7. Musik Visualizer: Animasi yang bergerak sesuai dengan irama dan musik untuk menciptakan visualisasi menarik.

8. *Lower Thirds*: Grafis yang muncul di bagian bawah layar untuk menyajikan informasi tambahan, seperti nama pembicara atau judul acara.
9. Karakter Animasi: Penggunaan *motion graphic* untuk menciptakan karakter animasi dengan gerakan dan ekspresi tertentu.
10. Pameran dan Display: Penggunaan *motion graphic* dalam pameran atau display untuk menarik perhatian pengunjung dan menyampaikan informasi produk atau layanan.
11. Web Animasi: *Motion graphic* digunakan dalam desain web untuk memberikan interaksi dan animasi yang menarik bagi pengguna.
12. Video Musik: *Motion graphic* digunakan dalam video musik untuk menciptakan efek visual dan cerita yang menarik.

Itulah beberapa jenis *motion graphic* yang dapat digunakan dalam berbagai konteks dan industri. *Motion graphic* memiliki fleksibilitas dan daya tarik visual yang tinggi, sehingga sering digunakan untuk meningkatkan presentasi, konten media, dan pemasaran secara keseluruhan.

2.2.1 Prinsip Dasar *Motion Graphic*

Menurut Krasner (2008), berikut ini merupakan prinsip-prinsip dasar *motion graphic*:

1. *Composition*

Saat merancang komposisi desain, pasti melibatkan kelompok-kelompok elemen visual hingga menjadi sebuah tata letak tertentu. Beberapa jenis komposisi dalam *motion graphic* yaitu *gathering, dispersion, exclusion, chunking, optical center, dan off-center*. Semua jenis komposisi tersebut dapat menjadi acuan untuk membentuk komposisi yang estetik, serta dapat membuat tiap elemen visual yang terlibat menjadi saling berinteraksi. Sisi interaktif inilah yang menjadi daya tarik dalam karya *motion graphic*.

2. *Frame*

Umumnya, komposisi pada bingkai/*frame* terbentuk dari 4 sisi: kiri, kanan, atas, dan bawah. Bentuk dimensi *frame* tergantung oleh alat apa yang

kita gunakan. Maka dari itu dibutuhkan pemahaman serta kepekaan khusus dalam mengolah elemen-elemen visual dalam sebuah *frame*, supaya pesan/konten dari *motion graphic* dapat tersampaikan dengan utuh kepada audiens.

3. *Flow*

Bila kita menonton sebuah *motion graphic*, pastinya mata akan membaca dan mengikuti pergerakan tertentu. Pergerakan tersebut akan membawa elemen-elemen visual di dalam frame yang akan memicu otak kita untuk dapat memahami pesan yang disampaikan secara bertahap.

4. *Transition*

Secara umum transisi merupakan efek/pola perpindahan dari satu *frame* ke *frame* selanjutnya. Banyak sekali jenis transisi yang bisa diimplementasikan, baik dalam video, film, animasi, dan juga *motion graphic*. Beberapa jenis transisi yang sering digunakan yaitu *cut*, *dissolve*, *overlap*, *push*, *slide*, *wipe*, *glow*, *page turn*, dan sebagainya

5. *Texture*

Tekstur yang diaplikasikan pada elemen-elemen visual dapat menambahkan kesan dimensi, penekanan, kedalaman, dan pastinya meningkatkan aspek estetika pada sebuah karya desain.

6. *Sound*

Motion graphic termasuk ke dalam klasifikasi karya audio visual. Selain mengedepankan elemen visual yang bergerak, pastinya juga ditunjang oleh elemen suara/audio yang saling berkaitan. Bisa dibilang elemen suara adalah jiwanya, elemen visual adalah raganya. Detail efek suara terkecil pun mampu memberikan kesan/efek tersendiri bagi audiens.

7. *Emotion*

Karya yang baik selalu dapat diterima dengan baik oleh audiens. Tetapi karya yang hebat tidak hanya diterima saja, namun pasti dapat membuat audiens terpana, terheran, bahkan sulit untuk melupakannya. Hal-hal tersebut dapat dicapai oleh perancangannya, apabila mampu merumuskan konten yang mampu mengusik/menyentuh sisi emosi dari audiensnya.

8. *Inspiration*

Sulit di era sekarang untuk menemukan karya yang benar-benar orisinal. Dalam menemukan ide yang terbaik, pastinya akan ditunjang oleh referensi/inspirasi yang beragam pula. Hal inilah yang salah satunya akan menentukan keberhasilan karya yang dihasilkan. Bila sukses, karya tersebut akan dapat menjadi inspirasi baru bagi audiens.

2.3 **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi, yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulasi siswa agar termotivasi juga dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan dkk, 2021). Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti:

1. Media cetak: Buku teks, panduan, leaflet, brosur, majalah, dan materi cetak lainnya yang membantu dalam penyampaian informasi kepada siswa.
2. Media audio: Rekaman suara, podcast, atau piringan hitam (LP) yang memungkinkan siswa untuk mendengarkan materi pelajaran.
3. Media visual: Gambar, foto, ilustrasi, diagram, peta, dan grafik yang membantu memvisualisasikan konsep dan ide-ide tertentu.
4. Media audiovisual: Video, film, animasi, presentasi, dan slide yang menggabungkan elemen suara dan visual.
5. Media digital: Perangkat lunak, aplikasi, situs web, dan platform pembelajaran elektronik yang bisa diakses secara online atau offline.
6. Media interaktif: Permainan edukatif, simulasi, atau aplikasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu membangun pemahaman yang lebih baik, meningkatkan daya ingat, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Pilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta materi pelajaran yang akan diajarkan. Dalam pendidikan modern, penggunaan teknologi dan media digital telah

menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, memungkinkan akses ke beragam sumber belajar dan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pelajaran.

2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam konteks pendidikan dan proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.
2. Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep abstrak atau kompleks dengan lebih jelas. Ini membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami.
3. Meningkatkan daya ingat: Kombinasi antara elemen suara, visual, dan interaktivitas dalam media pembelajaran dapat memperkuat daya ingat siswa. Informasi yang disampaikan melalui berbagai indera cenderung lebih mudah diingat daripada hanya menggunakan metode pengajaran tradisional.
4. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa memungkinkan mereka untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini juga dapat membantu siswa yang lebih pemalu atau kurang percaya diri untuk belajar dengan lebih nyaman.
5. Memperkaya pengalaman belajar: Penggunaan media audiovisual, simulasi, dan permainan edukatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan.
6. Mengakomodasi beragam gaya belajar: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Media pembelajaran dapat disesuaikan untuk

mengakomodasi beragam gaya belajar, termasuk visual, auditorial, kinestetik, atau gabungan dari semuanya.

7. Meningkatkan efisiensi waktu: Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menghemat waktu pengajaran karena siswa dapat memproses informasi dengan lebih cepat dan lebih baik.
8. Akses ke sumber belajar yang luas: Dengan adanya media pembelajaran digital, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar dari berbagai sumber dan lokasi. Ini memperluas aksesibilitas materi pembelajaran dan mendukung pembelajaran jarak jauh.
9. Menyediakan umpan balik instan: Beberapa media pembelajaran interaktif menyediakan umpan balik langsung kepada siswa tentang pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesalahan dengan cepat.
10. Mendukung pengajaran kolaboratif: Media pembelajaran dapat digunakan dalam pengajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja bersama dalam memecahkan masalah atau menghadapi tantangan pembelajaran secara bersama-sama.

2.4 Biologi

Menurut (Umam, 2018) Biologi adalah ilmu tentang kehidupan mencakup semua aspek hewan, tumbuhan, manusia, mikroorganisme, dan hubungan antar makhluk hidup. Dalam biologi juga diartikan salah satu ilmu yang memberikan berbagai pengalaman untuk memahami konsep dan proses sains. Jadi dalam belajar dan memahami konsep bukan sekedar memahami dalam penguasaan teori dan konsep dalam pengetahuannya, tapi juga lebih dari itu yang terpenting mampu menyentuh aspek sosial yang dapat diterapkan langsung merasakan manfaatnya dalam kehidupan. Studi biologi mencakup berbagai tingkatan organisasi kehidupan, mulai dari sel sebagai unit dasar kehidupan, organisme, populasi, komunitas, ekosistem, hingga biosfer (seluruh bagian Bumi yang dihuni oleh makhluk hidup). Ilmuwan biologi, yang dikenal sebagai biolog, mempelajari beragam subjek, seperti

genetika, ekologi, anatomi, fisiologi, taksonomi, virologi, bioteknologi, dan banyak lagi.

Perkembangan ilmu biologi telah memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman kita tentang kehidupan dan dampaknya terhadap lingkungan. Dalam aplikasinya, ilmu biologi berperan penting dalam bidang kesehatan, pertanian, industri pangan, farmasi, dan pelestarian lingkungan, serta membantu memahami dan mengatasi berbagai tantangan global, seperti perubahan iklim dan penyebaran penyakit.

2.5 Animasi

Menurut Lingga dkk (2019) Animasi merupakan gambar bergerak yang saat ini banyak digunakan komputerisasi dalam proses pembuatannya. Seiring perkembangan zaman, meningkat pula cara membuat animasi, baik secara konvensional maupun secara digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah. Teknik animasi telah digunakan dalam berbagai media, termasuk film animasi, kartun, video game, iklan, presentasi, dan situs web interaktif. Proses animasi dapat dilakukan secara tradisional dengan menggambar setiap bingkai secara manual atau menggunakan teknologi komputer untuk menghasilkan animasi dengan bantuan perangkat lunak khusus. Berikut beberapa teknik animasi yang umum digunakan antara lain:

1. Animasi kartun tradisional: Proses pembuatan gambar frame-by-frame secara manual, yang biasanya melibatkan penggunaan kertas, pensil, dan tinta.
2. Animasi komputer (*CGI*): Animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer, di mana objek dan karakter dianimasikan dalam lingkungan virtual.
3. Stop motion: Teknik di mana objek fisik atau karakter dipindahkan secara perlahan dan diambil foto satu per satu, kemudian digabungkan menjadi film.
4. Animasi gerak terbatas: Pendekatan di mana beberapa elemen dalam gambar diatur ulang untuk menciptakan gerakan sederhana.

5. Animasi rotoskop: Menggunakan gambar atau video sebagai referensi untuk menggambar bingkai demi bingkai.

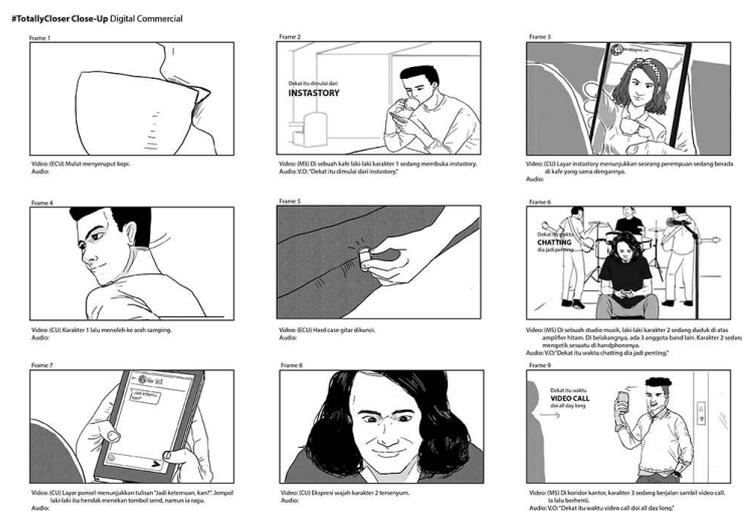
Ada beberapa jenis animasi yang umum digunakan dalam industri kreatif dan hiburan. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. Animasi Kartun Tradisional: Animasi kartun tradisional melibatkan penggambaran bingkai demi bingkai secara manual. Setiap gambar dipindahkan secara perlahan untuk menciptakan ilusi pergerakan saat bingkai-bingkai tersebut diputar dengan cepat.
2. Animasi Komputer (*CGI*): Animasi komputer (*Computer-Generated Imagery*) menggunakan perangkat lunak komputer untuk menciptakan animasi. Karakter dan objek dianimasikan dalam lingkungan virtual, menghasilkan efek visual yang realistis.
3. *Stop Motion*: Teknik animasi stop motion melibatkan pemotretan objek atau karakter fisik dalam posisi yang berbeda-beda secara perlahan, lalu menggabungkan foto-foto tersebut menjadi film. Jenis stop motion meliputi claymation (dengan menggunakan bahan seperti tanah liat), *cut-out animation* (dengan menggunakan gambar yang dipotong), dan lain-lain.

2.6 *Storyboard*

Storyboard adalah cara alternatif untuk membuat sketsa kalimat lengkap sebagai alat perencanaan. *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. *Storyboard* ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita sekaligus membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek yang sebenarnya (Khulsum dkk, 2018). Proses pembuatan *storyboard* melibatkan para kreator, seperti sutradara, desainer, atau animator. Dengan menggunakan *storyboard*, para kreator dapat dengan mudah memvisualisasikan dan mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada tim produksi dan kolaborator lainnya. Hal ini membantu memastikan bahwa visi dan alur cerita yang diinginkan tercapai secara konsisten selama proses produksi. Selain itu, *storyboard* juga membantu dalam perencanaan teknis, termasuk

pengaturan kamera, sudut pengambilan gambar, durasi adegan, dan komposisi visual lainnya. Dalam animasi, *storyboard* dapat membantu mengatur gerakan karakter dan objek, sehingga memudahkan animator dalam menciptakan pergerakan yang halus. *Storyboard* menjadi alat penting dalam produksi media visual karena membantu menyelaraskan pemahaman dan ekspektasi semua pihak terkait, sehingga meminimalkan kesalahan dan memperlancar proses produksi secara keseluruhan.



Gambar 2.1 Format Storyboard

Sumber : Studio Antelope

2.7 Desain Grafis

Desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berkaitan dengan grafik (cetakan) dan/atau dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). 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). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi brief dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya. (Sakinah dkk, 2020)

2.8 Metode *Villamil Molina*

Menurut *Villamil - Molina* tahapan - tahapan pengembangan multimedia, yaitu *Development, Preproduction, Production, Postproduction, Delivery*.

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut:

1. *Development*

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

2. *Preproduction*

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan dengan membuat ide, konsep, storyline, storyboard, pengumpulan dan pembuatan aset.

3. *Production*

Pada tahap produksi terdapat beberapa proses yang harus ditempuh, yaitu membuat aset, animating, compositing dan pemberian efek. Pembuatan video animasi berdasarkan outline atau storyboard dan proses kreatif yang berasal dari tahap desain konsep

4. *Postproduction*

Pada tahap pasca produksi terdapat beberapa proses yang harus ditempuh, yaitu membuat Compositing dan Video Editing, Final Rendering atau Rendering Compositing.

5. *Delivery*

Tahap ini merupakan tahap akhir untuk mempublikasikan hasil video animasi media pembelajaran. Delivery dapat menggunakan beberapa cara, yaitu presentasi kelompok, presentasi individual, dan melalui internet.

2.9 Naskah

Dalam Jurnal Indriasari dan Hutagalung (2020) Menurut Arni (2018) Naskah adalah teks yang berisi gambaran yang akan dibuat atau ditampilkan di layar. Tujuannya agar semua pendukung dalam pembuatan video memahami setiap detail alur cerita video yang akan disampaikan. Naskah dalam pembuatan video memiliki fungsi utama yaitu sebagai konsep dasar, arahan, acuan, landasan

penentuan pemeran, dasar perhitungan anggaran, dan penentuan hasil akhir. *Motion graphic* memiliki naskah yang memuat narasi berisikan teks voice over untuk digunakan sebagai penjelasan setiap scene.

```

FADE IN:

1. INT. RUANG TAMU RUMAH ARMAN - MALAM

ARMAN yang berpakaian casual duduk diam termenung dengan
wajah muram, lalu datang LUNA, istrinya dari ruang dalam
sambil membawa segelas kopi yang diletakkan di meja. Luna
memakai pakaian muslimah dan berjilbab. Dia ikut duduk di
sofa dekat Arman.

                LUNA
            (pelan)
        Bang.. apa aku harus ke rumah Ibu?

Arman menoleh.

                ARMAN
            (kesal)
        Kamu mau bilang ke Ibu, kalau lusa
        kita akan diusir dari rumah ini
        karena belum bayar kontrakan selama
        tiga bulan?

```

Gambar 2.2 Format Naskah

Sumber : Sokat and Life

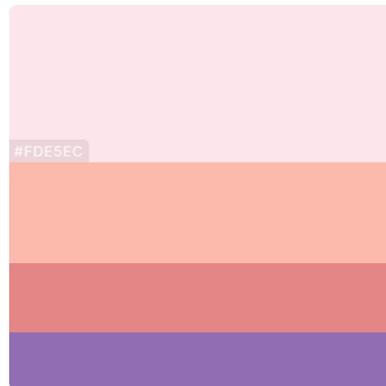
2.10 *Voice Over*

Menurut Shafira dan Gani (2022) *voice over* adalah penyampaian pesan dalam media audio atau audio visual, dengan teknik produksi *standard broadcasting* dan teknik membaca teks yang disesuaikan dengan target audiens melalui intonasi, penekanan dan jeda kalimat. *Voice over* bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan sebaik mungkin, sehingga target pembuatan *voice over* yaitu *awareness*, target penjualan, *engagement*, dll dapat tercapai. Orang yang berprofesi sebagai pembaca *voice over* biasanya disebut sebagai *voice over talent*, *voice actor*, atau pengisi suara.

2.11 Warna

Warna telah menjadi obyek penelitian para ahli di berbagai bidang termasuk fisika, kedokteran, psikologi, pemasaran serta desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna dapat mempengaruhi suasana hati seseorang, hingga memengaruhi keputusan pembelian. Begitu banyak peran warna dalam kehidupan manusia menjadikan warna sebagai objek kajian yang masih diteliti hingga saat ini. Dalam ilmu desain komunikasi visual, warna merupakan salah satu elemen desain yang penting. Warna pertama kali dirasakan sebelum bentuk dikenali, warna adalah

elemen wajib dalam desain, karena tanpa warna elemen lain pun bisa dikatakan tidak ada. (Listya, 2018)



Gambar 2.3 *Color palette*

Sumber : Color Hunt

2.12 Tipografi

Menurut Brian (2020) Tipografi adalah seni menyusun dan mengolah huruf dalam media tertentu untuk keindahan serta keterbacaan untuk kepentingan komunikasi. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat.

2.13 Transisi

Transisi merupakan elemen penting dalam dunia perfilman. Transisi video digunakan untuk menyampaikan adegan kepada pemirsa telah berubah dan sudut pandang lain dalam narasi sedang diceritakan atau bahwa sudut dari mana adegan dilihat telah diubah untuk menyampaikan skala atau atmosfer. Tujuan dari transisi video adalah untuk mengintegrasikan hasil *shots* yang berbeda dengan mulus sehingga narasi inti bergerak maju dengan meyakinkan dan tidak mengganggu penonton. (Gabriella, 2020)

2.14 *Adobe Illustrator*



Gambar 2.4 Logo *Adobe Illustrator*

Sumber : Adobe

Menurut Novitasari dkk (2015) *Adobe Illustrator* adalah program yang berguna untuk menggambar vektor seperti karakter animasi, kartun dengan tambahan beberapa efek, sehingga dapat menghasilkan penampilan yang lebih menarik. gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk bukan dari kumpulan titik melainkan terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Karena gambar jenis vektor ini bukan terdiri dari titik, maka apabila tampilan gambar ini diperbesar tetap tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambarnya tetap baik. Berikut adalah beberapa fitur dan fungsi utama dari *Adobe Illustrator*:

1. **Grafis Vektor:** *Illustrator* memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan mengedit grafis vektor, yang berarti gambar-gambar tersebut dapat diubah ukurannya secara bebas tanpa menyebabkan distorsi. Hal ini membuat grafis vektor cocok untuk berbagai aplikasi, dari logo hingga desain poster dan ilustrasi.
2. **Pen Tool:** *Pen Tool* di *Illustrator* memungkinkan pengguna untuk membuat garis dan bentuk dengan presisi tinggi. Ini adalah alat utama untuk menggambar dan mengedit jalur vektor.
3. **Fitur Desain dan Warna:** *Adobe Illustrator* menyediakan beragam alat dan fitur untuk mengatur dan mengedit warna, menggabungkan bentuk, dan mengatur tata letak elemen grafis.
4. **Efek dan Gaya:** *Illustrator* memiliki berbagai efek dan gaya yang dapat diterapkan pada grafis vektor untuk menciptakan tampilan yang menarik, seperti efek bayangan, efek transparansi, efek 3D, dan lain-lain.

5. Penggabungan dengan Aplikasi Lain: *Illustrator* berintegrasi dengan produk-produk *Adobe Creative Cloud* lainnya, seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe InDesign*, memungkinkan pengguna untuk mentransfer proyek dari satu aplikasi ke aplikasi lain dengan mudah.
6. Desain Responsif: *Illustrator* menyediakan alat dan fitur untuk mendesain grafis vektor responsif, sehingga pengguna dapat membuat desain yang dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran dan resolusi layar.

Adobe Illustrator banyak digunakan oleh desainer grafis, ilustrator, arsitek, animator, dan profesional kreatif lainnya untuk menciptakan grafis vektor yang berkualitas tinggi untuk berbagai keperluan, baik cetak maupun digital. Dengan kebebasan dalam mengubah ukuran, kepresisian dalam menggambar, dan kualitas grafis yang tinggi, *Illustrator* menjadi alat yang sangat penting dalam industri desain.

2.15 *Adobe After Effects*



Gambar 2.5 Logo *Adobe After Effects*

Adobe After Effect adalah produk perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah software produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe (Khairina dkk, 2020). *Adobe After Effects* menyediakan beragam alat dan fitur yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan efek visual yang menarik dan kompleks. Beberapa fitur utamanya meliputi:

1. Kompositing: *After Effects* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen visual dari berbagai sumber menjadi satu

adegan. Dengan fitur ini, elemen seperti latar belakang, karakter, dan efek khusus dapat digabungkan untuk menciptakan hasil akhir yang kohesif.

2. Animasi: Perangkat lunak ini memiliki fitur animasi yang kuat, memungkinkan pengguna untuk menganimasikan teks, grafis, dan elemen visual lainnya dengan mudah. Animasi dapat diatur dengan frame-by-frame atau menggunakan keyframe untuk mengontrol perubahan properti dari waktu ke waktu.
3. *Motion Graphic: After Effects* sering digunakan untuk membuat motion graphics, yang mencakup animasi teks, infografis, dan elemen grafis dinamis lainnya yang digunakan dalam video atau presentasi.
4. Efek Khusus: Program ini menyediakan berbagai efek khusus seperti efek pencahayaan, efek partikel, efek transisi, dan banyak lagi. Efek ini dapat diterapkan pada elemen video atau teks untuk menciptakan hasil visual yang menarik dan realistis.
5. Integrasi dengan *Adobe Creative Cloud: After Effects* berintegrasi dengan produk-produk lain dari *Adobe Creative Cloud*, seperti *Adobe Premiere Pro* untuk mengatur dan menyunting video, serta *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* untuk mengimpor dan memanipulasi grafis.

Adobe After Effects banyak digunakan oleh para pembuat film, animator, desainer grafis, dan kreator konten digital untuk menciptakan efek visual yang menarik dan mengagumkan dalam berbagai jenis proyek. Dengan dukungan fitur yang kuat dan fleksibilitasnya dalam mengolah berbagai elemen visual, *After Effects* menjadi alat penting dalam produksi konten visual modern.

2.16 *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere adalah *software* buatan *Adobe* yang difungsikan untuk meng-edit video. Tayangan video yang utuh dan dapat dinikmati oleh orang lain umumnya merupakan hasil dari penggabungan beberapa cuplikan film pendek, atau biasa disebut dengan istilah clip dan aset yang telah disiapkan, seperti audio, teks dan judul, foto dan ilustrasi dan efek – efek khusus (Pane dan Hidayah, 2022). *Adobe Premiere Pro* memungkinkan pengguna untuk mengedit video dalam

berbagai format dan menggabungkan berbagai elemen seperti klip video, audio, gambar, dan teks untuk menciptakan video berkualitas tinggi. Berikut adalah beberapa fitur dan fungsi utama dari *Adobe Premiere Pro*:

1. *Penyuntingan Video Non-Destruktif: Premiere Pro* menggunakan pendekatan non-destruktif, artinya aset video dan audio asli tidak diubah selama proses penyuntingan. Ini memungkinkan pengguna untuk bekerja dengan fleksibilitas tinggi dan mempertahankan kualitas asli dari klip video.
2. *Timeline: Adobe Premiere Pro* memiliki timeline yang intuitif dan kuat, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur klip video dan audio secara teratur. Di *timeline*, pengguna dapat memotong, memotong, dan menyusun klip video serta menambahkan transisi, efek, dan teks.
3. *Penggabungan dengan Aplikasi Lain: Premiere Pro* berintegrasi dengan aplikasi lain dalam paket *Adobe Creative Cloud*, seperti *Adobe After Effects* untuk efek visual dan *Adobe Audition* untuk penyuntingan audio, memungkinkan pengguna untuk mentransfer proyek antar aplikasi dengan mudah.
4. *Efek Visual dan Transisi: Premiere Pro* menyediakan berbagai efek visual dan transisi yang dapat diterapkan pada klip video untuk meningkatkan kualitas dan menambahkan elemen kreatif.
5. *Penyuntingan Audio: Program ini* tidak hanya untuk penyuntingan video, tetapi juga menyediakan alat dan fitur untuk mengedit dan mengolah audio. Pengguna dapat memotong, merapikan, dan menyesuaikan audio dalam proyek mereka.
6. *Pengeditan Multi-Kamera: Premiere Pro* memiliki fitur pengeditan multi-kamera yang memungkinkan pengguna menyinkronkan dan mengedit klip dari beberapa kamera yang merekam adegan yang sama.
7. *Desain Responsif: Premiere Pro* menyediakan fitur untuk membuat video responsif yang dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran dan resolusi layar.

Adobe Premiere Pro memberikan fleksibilitas dan kontrol yang besar dalam penyuntingan video, mulai dari proyek kecil hingga produksi film yang

kompleks. Dengan kemampuannya dalam mengedit berbagai elemen multimedia dan integrasinya dengan aplikasi kreatif lainnya, *Premiere Pro* menjadi alat yang sangat berharga bagi para profesional kreatif untuk menciptakan konten video yang menarik dan berkualitas tinggi.



Gambar 2.6 Logo *Adobe Premiere Pro*

2.17 *Skala Likert*

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Bahrun dkk, 2018).

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan *Skala Likert*

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang Setuju/ Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik

4	Setuju / baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden