

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Balai Riset dan Standardisasi Industri Palembang**

Balai Riset dan Standardisasi Industri Palembang yang sebelumnya dikenal sebagai Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Palembang adalah unit pelaksana teknis di lingkungan Kementerian Perindustrian yang berada di bawah Badan Pengkajian Kebijakan Mutu dan Iklim Industri Kementerian Perindustrian. Secara definitif, institusi ini diresmikan pada tahun 1981 berdasarkan SK. Menperin No. 357/M/SK/8/1980 tanggal 26 Agustus 1980 sebagai Balai Penelitian dan Pengembangan Industri. Setelah itu institusi ini berganti nama menjadi Baristand Industri dan Perdagangan Palembang berdasarkan SK Menperindag No. 784/MPP/Kep/11/2002 tanggal 29 November 2002, kemudian berdasarkan Peraturan Menteri Perindustrian No.49/MIND/PER/6/2006 tanggal 29 Juni 2006, berganti nama menjadi **Baristand Industri Palembang**.

##### **2.1.1. Visi dan Misi Balai Riset dan Standardisasi Industri Palembang**

###### **1. Visi**

Menjadi institusi handal di bidang riset, Standardisasi, dan Sertifikasi di tingkat Nasional maupun Internasional.

###### **2. Misi**

**a.** Meningkatkan kegiatan riset yang berkualitas dalam bidang bahan baku, bahan penolong, proses, peralatan/mesin, dan produk, serta mengembangkan inovasi teknologi tepat guna dalam rangka peningkatan kompetensi inti industri daerah.

**b.** Memberikan pelayanan teknologi di bidang riset, rancang bangun dan perekayasaan, standardisasi, sertifikasi, pengujian, training, konsultasi dan informasi iptek dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan industri di Sumatra Selatan maupun di tingkat nasional yang berorientasi pada teknologi, jaminan mutu dan penanggulangan pencemaran lingkungan.

## 2.2. Animasi

Dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup. (Arief Ruslan, 2016:15). Menurut Arief Ruslan, melihat dari tampilan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 6, yaitu :

### 1. Animasi *Cel*

Animasi *Cel* adalah animasi yang dibuat pada media cetak, khususnya pada kertas dengan penggambaran manual, atau boleh jadi dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media digital.

### 2. Animasi *Flipbook*

Animasi *flipbook* adalah animasi yang dimainkan dengan banyak kertas dan tidak memiliki *timeline* yang pasti, karena tergantung dengan kecepatan tangan untuk membalikan kertas-kertas secara menyeluruh. Sedikit perbedaan animasi *Flipbook* dengan animasi *Cel* yang dibuat dengan bahan dasar kertas, lalu ditempelkan dengan bermain *layer*/lapisan kertas transparan. Animasi *flipbook* lebih menekankan dengan satu lapisan saja dengan bahan kertas.

### 3. Animasi *Stop-Motion*

Animasi stop-motion merupakan menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda secara frame by frame atau scene per shoot, atau satu per satu dan diambil gambarnya dengan alat perekam, dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar menjadi seakan-akan bergerak (animasi), pergerakan animasi ini lebih disebut dengan gambar sekuen (sequences).

### 4. Animasi 2D

Animasi 2D atau Motion Graphic adalah animasi yang menekankan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, seperti komputer, dengan pewarnaan serta pergerakan yang digital. Tampilan yang diberikan menekankan ketegasan dari garis, pergerakan, pewarnaan, dan gestur serta aksi-aksi yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.

## 5. Animasi 3D

Pada dasarnya, animasi 3D memiliki kekuatan perpektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai dengan kebutuhan animasinya, sehingga tidak sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realita, seperti penggunaan peran asli digabungkan dengan fiktif yang dibuat dari 3D subjek.

## 6. Animasi *Multidemensi*

Animasi multidemensi atau lebih dapat dipahami dengan sebutan penggabungan antara berbagai tipe animasi. Penggabungan animasi ini bisa antara tipe animasi 2D dengan animasi 3D, atau dengan animasi *Cel* dengan animasi *flipbook*, atau dengan video *live shoot*, dan seterusnya.

### 2.3. Animasi 2D atau *Motion Graphic*

*Animasi 2D atau Motion Graphic* adalah percabangan dari Seni *motion graphic* yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Biasanya *motion graphic* terdiri dari dua kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphics*, juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital Kreasi: 2016).

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphic* yang efektif:

#### 1. *Spatial*

*Spatial* merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*, semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Gerakan –frame juga diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera. *Temporal* Pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity*, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Dalam video dan film, *time* menggambarkan secara numeric sebagai *frame per second* (fps). Frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum

animasi yang dapat dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standar *frame rate* pada film untuk komersial motion picture adalah 24fps.

### 3. *Live Action*

Ketika bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing*.

### 4. *Typographic*

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan seperti tipe huruf, *weight, capital atau lowercase*. (Steven: 2016)

## 2.4. **Storyboard**

Storyboard merupakan gambaran scene bentuk visul perancangan, audio, durasi keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan storyboard. Hasil dari perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi. Storyboard pada scene awal adalah halaman pembukan selanjutnya adalah scene untuk menu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan dalam keseluruhan film. Format apapun yang dipilih untuk storyboard (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015).

## 2.5. **Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan**

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS 6.

### 1. Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop CC 2018 adalah perangkat lunak digital imaging yang paling maju di dunia, yang digunakan oleh fotografer, desainer, profesional web, dan video profesional. (Adobe Systems Incorporated, 2013).



Gambar 2.1. Logo Adobe Photoshop.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

## 2. Adobe After Effects CC 2018

Adobe After Effects CC 2018 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak compositing kreatif yang digunakan oleh berbagai motion graphic dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. Dalam pembuatan video profil ini, Adobe After Effects CC 2018 digunakan dalam melakukan proses compositing dan animasi.



Gambar 2.2. Logo Adobe After Effect.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

## 3. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk didalamnya Warp Stabilizer untuk menstabilkan footage, timeline trimming yang dinamis, multicam editing yang diperluas, adjustment layers, dan banyak lagi. Dalam pembuatan video profil ini, Adobe Premiere Pro digunakan dalam melakukan proses editing.

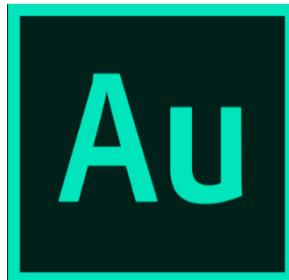


Gambar 2.3. Logo Adobe Premiere Pro.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

#### 4. Adobe Audition CC 2018

Rekam, mengedit, dan membuat konten audio dengan toolset komprehensif dari Adobe Audition CC 2018, termasuk *waveform*, tampilan spektrum, dan *multitrack*. Program editing suara ini dirancang untuk mempercepat audio dan alur kerja produksi video dan memberikan standar tertinggi untuk kualitas audio (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Audition CS6 digunakan dalam melakukan proses *sound effect & musik*.



Gambar 2.4. Logo Adobe Audition.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

## 2.6. Hardware yang digunakan

Dalam pembuatan video animasi ini terdapat beberapa *hardware* yang akan digunakan diantaranya sebagai berikut:

### 2.6.1. Komputer atau Laptop

Komputer atau laptop merupakan salah satu alat elektronik yang mampu menerima *input* data, memproses dan *output* data. Dalam produksi film animasi, memerlukan komputer atau laptop yang mampu menjalankan *software* pembuatan animasi. Spesifikasi komputer atau laptop yang bisa digunakan

dalam produksi film animasi memiliki standar tersendiri, tergantung *software* yang kita gunakan. Dalam pembuatan film animasi ini, penulis menggunakan Laptop dengan spesifikasi CPU: Core i7 NVIDIA GeForce 950M, RAM 16 GB, HDD 1 TB, OS Windows 10.

### **2.6.2. Mouse**

*Mouse* merupakan perangkat tambahan untuk melengkapi penggunaan komputer atau laptop. Seorang editor yang menggunakan laptop, biasanya sangat memerlukan *mouse* untuk menjalankan laptopnya karena lebih mempermudah kinerja kerja editor. Berbagai jenis *mouse* seperti *Mechanical Mouse*, *Optomechanical Mouse*, *Optical Mouse*, *Bus Mouse*, *Bus Mouse*, *PS/2 Mouse*, *USB Mouse*, dan *Wireless Mouse*.

### **2.6.3. Smartphone**

Smartphone merupakan alat yang di gunakan dalam proses wawancara pengambilan data. Berfungsi untuk merekam suara pada saat mewawancarai narasumber. Adapun spesifikasi smartphone yang digunakan ialah HP Realme 6.

## **2.7. Tahapan dalam produksi Animasi**

Metode yang diteapkan dalam pembuatan animasi 2d ini adalah metode Luther, dimana metode ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut (Siregar, 2017).

### *a. Concept*

Menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain dan spesifikasi umum

### *b. Design*

Tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

### *c. Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar icon, foto, animasi, video, dan audio

### *d. Assembly*

Pada tahap ini, adalah pembuatan animasi dari bahan yang telah di kumpulkan pada tahap material collecting

*e. Distribution*

Tahap ini adalah tahapan terakhir dimana hasil dari tahapan sebelumnya di kemas dan disebarakan melalui media yang telah di siapkan.

## **2.8. Kuisisioner**

Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulirformulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. (Mardalis: 2008)

### **2.8.1. Jenis-jenis Kuisisioner**

Menurut Gilbert tahun 2005 dalam bukunya berjudul “*Dasar-dasar Riset Pemasaran*” kuisisioner terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Kuisisioner Terstruktur Yang Terbuka

Tingkat struktur dalam kuisisioner adalah tingkat standarisasi yang diterapkan pada suatu kuisisioner. Pada kuisisioner terstruktur yang terbuka dimana pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan susunan kata-kata dan urutan yang sama kepada semua responden ketika mengumpulkan data.

b. Kuisisioner Tak Terstruktur Yang Terbuka

Kuisisioner tidak terstruktur yang tersamar berlandaskan pada riset motivasi. Para periset telah mencoba untuk mengatasi keengganan responden untuk membahas perasaan mereka dengan cara mengembangkan teknik-teknik yang terlepas dari masalah kepedulian dan keinginan untuk membuka diri. Teknik tersebut dikenal dengan metode proyektif. Kekuatan utama dari metode proyektif adalah untuk menutupi tujuan utama riset dengan menggunakan stimulus yang disamarkan.

Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuisisioner yang mengandung stimulus yang memaksa para subjek untuk

menggunakan emosi, kebutuhan, motivasi, sikap, dan nilai-nilai yang dimilikinya sendiri dalam memberikan suatu jawaban atau respon.

c. Kuesioner Terstruktur Yang Tersamar

Kuesioner terstruktur yang tersamar merupakan teknik yang paling jarang digunakan dalam riset pemasaran. Kuesioner ini dikembangkan sebagai cara untuk menggabungkan keunggulan dari penyamaran dalam mengungkapkan motif dan sikap dibawah sadar dengan keunggulan struktur pengkodean serta tabulasi jawaban.

## 2.9. Skala Pengukuran *Likert*

Menurut Nazir: 2014 Skala *Likert* merupakan metode skala *bipolar* yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Dalam membuat skala *Likert*, ada beberapa langkah prosedur yang harus dilakukan, antara lain:

1. Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, memiliki relevansi dengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukai dan tidak disukai.
2. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representative dari populasi yang ingin diteliti.
3. Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angkat 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.
4. Total skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut.
5. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata Batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total.

Dengan Skala *Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan instrumen penelitian yang menggunakan Skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* (Sugiyono, 2017). Berikut ini adalah contoh Skala *Likert* bentuk *checklist* pada **Tabel 2.1** yaitu:

**Tabel 2.1** Bentuk *Checklist*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Apakah informasi dari animasi ini mudah dimengerti?					

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif dengan diberi nilai seperti **Tabel 2.2** dibawah ini:

**Tabel 2.2** Skala *Likert*

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Rensis *Likert* di tahun 1932 telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi, 2016).

## 2.10. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang animasi 2d ini sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut pada **Tabel 2.3** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

**Tabel 2.3.** Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya.

<b>Nama (Tahun)</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Data</b>	<b>Hasil</b>
RM. Chairil Andri (Tahun 2017)	Video Profil dengan Pendekatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Sriwijaya	Pada jurnal ini berisikan mengenai video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya, dengan pendekatan <i>motion graphic</i> dan metode <i>live shot</i> sebagai informasi kepada masyarakat.
Muhammad Iqbal Hanafri (Tahun 2018)	Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan	Tugas Akhir, STMIK Bina Sarana Global	Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat yang ada pada BPJS Ketenagakerjaan dengan animasi 2D yang menarik, sehingga informasi yang diberikan mudah dicerna masyarakat.

Mifta Fadya (Tahun 2017)	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Promosi Pada <i>Campaign</i> “Kado Belanja” Di Media Sosial Pt.Metraplasa-Blanja.Com	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Jakarta	Hasil akhir <i>project motion graphics</i> kado blanja ini adalah dengan memberikan hasil produk jadi kepada pembimbing industri yang nantinya akan diberikan kepada salah satu <i>staff social media content</i> untuk di <i>upload</i> ke media sosial PT. Metraplasa – blanja.com.
-----------------------------	--	--	---

Setelah melihat dari Table 2.3 tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai informasi mengenai layanan jasa penelitian dan pengembangan di Baristand Palembang, dan juga sebagai media promosi berupa video animasi 2D.

