

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pengertian Multimedia**

Menurut Suryanto (2005) Istilah multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti banyak atau bermacam – macam dan kata *media* yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video (Gian Gusli, 2015).

Menurut Hamalik (2005) Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagaibagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Syamsiah, 2017:56).

##### **2.1.1. Unsur-unsur Multimedia**

Menurut Haryadi (2006) di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video, dan animasi (Syamsiah, 2017:56) :

#### **1. *Text***

Teks Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

#### **2. *Image***

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar sering kali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) yang mempermanis teks.

### 3. **Audio**

Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Masing-masing kemampuan membutuhkan teknologi, perangkat keras, dan perangkat lunak untuk menjalankannya. Ada tiga belas jenis objek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format waveform audio, aiff dat, ibf, mod, rni, sbi, snd, voc, au, MIDI *soundtrack*, *compact disk audio*, dan MP3 file.

### 4. **Video**

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia : *live video feeds*, *videotape*, *videodisc*, dan *digital video*.

### 5. **Animasi**

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam yaitu animasi sel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *splin*, animasi *vector*, animasi karakter, animasi *computational*, dan *morphing*.

#### 2.1.2. **Metode Pengembangan Multimedia**

Metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther (1994) .Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah (Iwan Binanto 2015). :

##### 1. **Concept**

Tujuan pengembangan perangkat lunak multimedia di definisikan pada tahapan ini, melingkupi identifikasi masyarakat, jenis informasi (presentasi, interaktif, dst.), tujuan informasi (pemberitahuan, hiburan, pengajaran, dst.), isi informasi dan hal-hal umum. . Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

**2. *Design***

Tujuan tahapan ini adalah menentukan secara detil arsitektur, gaya, dan semua material yang akan digunakan pada perangkat lunak multimedia yang akan dikembangkan, Tahapan ini diharapkan cukup detil sehingga tahapan-tahapan berikutnya, yaitu content collection dan assembly dapat dilakukan tanpa perlu keputusan-keputusan alternatif lain. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter dan *storyboard*.

**3. *Material Collecting***

Dari daftar konten yang sudah dibuat pada tahap design, pengembang harus mengumpulkan konten materialnya. Material yang dikumpulkan ialah *image, audio, video*, dan gambar yang lainnya. Hasil dari tahapan ini ialah *bumper opening, closing, credit tittle*. Pekerjaan ini sering dikerjakan secara parallel dengan tahapan *assembly*.

**4. *Assembly***

Setelah pembuatan *storyboard*, maka tahap selanjutnya ialah tahap *assembly* (pembuatan). Media sosialisasi ini berbasis 2D, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut ialah animasi dan *compositing* yang menggunakan *adobe flash CS6* dan *After Effects CS6*, serta editing dan rendering yang menggunakan *Adobe Premiere CS6*.

**5. *Testing***

Setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Hal yang lebih penting sebenarnya adalah *testing* untuk melihat apakah media sosialisasi yang dibuat tersampaikan dengan baik di lingkungan masyarakat, maka dilakukan uji kelayakan dengan teknik kuesioner kepada beberapa masyarakat pengguna LRT.

**6. *Distribution***

Pada tahap distribusi, hasil animasi yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial Facebook, Google Form dan Youtube. Selain itu peneliti menampilkan langsung media sosialisasi ini pada masyarakat

pengguna LRT yang menjadi sasaran. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

## **2.2. Media Sosialisasi**

Manusia tidak mungkin mengadakan sosialisasi tanpa melibatkan pihak atau unsur dari luar. Unsur dari luar itulah yang disebut media sosialisasi.

Media sosialisasi adalah pihak atau unsur dari luar yang terlibat dalam sosialisasi. Media Sosialisasi memiliki beberapa macam seperti: keluarga, teman sebaya, sekolah, lingkungan kerja dan media massa. Media yang lain yaitu berupa media massa, terbagi menjadi media cetak dan media elektronik. Kedua media ini dapat menjangkau masyarakat besar secara langsung. Pola perilaku yang dihasilkan oleh penyampaian pesan melalui media diatas tentu ada yang bersifat positif dan negatif. (Suhardi dan Sunarti:2009).

## **2.3. *Light Rail Transit* ( LRT ) Sumatera Selatan**

Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 116 Tahun 2015 Presiden Joko Widodo menyetujui pembangunan moda transportasi baru *Light Rail Transit* (LRT) di Provinsi Sumatera Selatan. Pembangunan proyek ini untuk mendukung terlaksananya ASEAN game 2018 mendatang. LRT / *Light Rail Transit* merupakan sebutan untuk kereta api ringan. LRT ini akan menghubungkan dari Bandara Sultan Mahmud Bandarudin II sampai ke stadion Jakabaring Sport City.

PT Kereta Api Indonesia (Persero) mendapat penugasan dari Pemerintah selaku penyelenggara prasarana dan sarana Kereta Api Ringan di Provinsi Sumatera Selatan khususnya dibidang pengoperasian prasarana dan sarana Kereta Api Ringan berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 116 Tahun 2015 tentang Percepatan Penyelenggaraan Kereta Api Ringan *Light Rail Transit* di Provinsi Sumatera Selatan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 55 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 116 Tahun 2015 tentang Percepatan Penyelenggaraan Kereta Api Ringan *Light Rail Transit* di Provinsi Sumatera Selatan. Sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 24 Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 121 Tahun 2017 tentang Lalu Lintas Kereta Api yang

menyatakan "Penyelenggara prasarana perkeretaapian dan penyelenggaraan sarana perkeretaapian wajib membuat Standar Operasional Prosedur (SOP) mengenai pengoperasian Kereta Api sesuai kebutuhan dan bertanggung jawab atas keselamatan, keamanan, dan kelancaran pengoperasian Kereta Api". Sebagai tindak lanjut Peraturan Menteri tersebut, dan dalam rangka pelaksanaan pengoperasian prasarana dan sarana Kereta Api Ringan di Provinsi Sumatera Selatan, perlu menetapkan Peraturan Direksi tentang Standar Operasional Prosedur Pengoperasian Kereta Api Ringan di Provinsi Sumatera Selatan.



**.Gambar 2.1 LRT Sumatera Selatan**

### **2.3.1 Larangan Di dalam Gerbong LRT**

Adapun larangan saat menaiki LRT, pada saat berada didalam gerbong LRT adalah sebagai berikut :

1. Dilarang membawa benda mudah terbakar.
2. Dilarang membawa senjata api / senjata tajam.
3. Dilarang makan minum.
4. Dilarang merokok.
5. Dilarang membawa hewan peliharaan.
6. Dilarang duduk dilantai.
7. Dilarang membuang sampah sembarangan.
8. Dilarang berjualan .
9. Dilarang mengamen .
10. Dilarang membawa benda berbau menyengat.

### 2.3.2. Larangan Di area Luar Gerbong LRT

Adapun larangan saat menaiki LRT, pada saat berada diarea stasiun LRT adalah sebagai berikut :

1. Setelah tab karcis langsung masuk, batasnya tidak boleh lebih dari 1 menit.
2. Dilarang naik keatas gerbong sebelum ada intruksi.
3. Menunggu di ruang tunggu selama 5 menit sebelum keberangkatan.
4. Bagi calon penumpang diharuskan berada dibelakang safety line.
5. Dilarang saling dorong – dorongan saat akan naik LRT.
6. Diutamakan bagi penumpang yang keluar terlebih dahulu.

### 2.4. Animasi

Menurut Chris (2003) Animasi adalah sebuah proses merakam dan memaikan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri (Waris Parwono, 2017).

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi (Iwan Binanto, 2010).



**Gambar 2.2 Vector Animasi 2D.**

### 2.4.1 Jenis Animasi

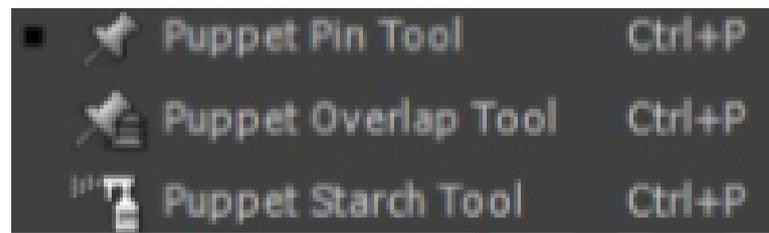
Jenis animasi dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Animasi 2D merupakan animasi yang cenderung seperti gambar yang bergerak dan terkesan datar sehingga terkesan tidak nyata. Sedangkan untuk animasi 3D lebih terlihat tampak nyata dengan bentuk karakter dan latar belakang yang dapat dilihat dari segala arah, yaitu: (Erick Handinata Irawan,2012).

1. Animasi 2D adalah animasi yang digambar *frame by frame*, dimana animasi tersebut digambarkan di atas kertas, dan biasanya untuk satu gerakan 1 langkah saja membutuhkan 8 *frame* gambar yang menggambarkan alur/cara orang berjalan secara sederhana. Metode dalam animasi ini disebut juga metode animasi tradisional.
2. Animasi 3D adalah animasi perpaduan animasi stopmotion dan animasi 2D dimana animasi ini lebih menggunakan teknik komputer dalam pembuatannya. Teknik animasi terkini yang menggunakan teknologi komputer sebagai media utama dalam pembuatan.

### 2.4.2 Puppet Pin

Menurut Madcoss (2013) *Tool Puppet pin* berfungsi untuk memberikan pergerakan natural pada gambar dengan cepat, termasuk still *image*, *shapes*, dan *text*. Efek puppet bekerja berdasarkan posisi pin yang ditempatkan atau digerakkan. Menurut Malia, Luwak (2012) Pin-pin tersebut menggambarkan bagian obyek mana yang harus digerakkan, diam, dan berada di depan. Berikut adalah beberapa jenis-jenis puppet seperti dibawah ini (Eriya, 2017) :

- a. *Puppet Pin Tool* Berfungsi untuk menempatkan dan menggerakkan pin.
- b. *Puppet Overlap Tool* Berfungsi untuk menempatkan *pin Overlap* yang menunjukkan bagian mana dari gambar yang berada di depan ketika perubahan menyebabkan bagian lain bertumpuk.
- c. *Puppet Stratch Tool* Berfungsi untuk menempatkan pin *Stratch* dimana akan membuat bagian yang diam akan mengalami sedikit perubahan.



**Gambar 2.3 Puppet Pin Panel.**

### **2.4.3 Tahapan Pembuatan Animasi**

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

#### **2.4.3.1 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**

Tahap ini penulis melakukan perancangan ide yaitu pembuatan film animasi 2D. Dalam pembuatan film animasi 2D perlu ide yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai cerita dan tokoh yang diperankan. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat.

##### **2. Merancang Konsep**

Tahap ini merupakan tahap dasar dalam perancangan pembuatan film animasi 2D. Dalam hal ini penulis mengambil sebuah konsep animasi yang menggunakan banyak karakter sehingga penikmat bisa lebih menikmati konsep dari film animasi yang akan dibuat.

##### **3. Desain Karakter**

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model karakter.

#### 4. **Merancang Naskah**

Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari narasi dalam film animasi yang akan disajikan.

#### 5. ***Storyboard***

Menurut Putra dan Purwanto (2015: 26) *Storyboard* adalah bentuk visual/gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak - kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. Sedangkan menurut Ristina dan Purnama (2013: 6) *Storyboard* merupakan istilah untuk kertas yang berisi ide cerita, dan berupa susunan gambar dari setiap adegan. *Storyboard* proses awal dalam pembuatan karakter dan animasi agar dapat lebih cepat, mudah dan efisien.

#### 2.4.3.2 Proses produksi

Proses produksi merupakan proses dimana pembuatan animasi film animasi tersebut dimulai. pada tahap ini penulis menggunakan beberapa *software* untuk mendukung proses dalam pengerjaan proyek yaitu Adobe flash CS6, After Effect CC 2015 dan Adobe Premiere CS6 sebagai *software* untuk membuat properti, animasi, compositing video, dan rendering. Berikut tahapan proses produksi :

##### 1. **Pembuatan Karakter**

Desain karakter merupakan gambaran-gambaran seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*Camera view*) sebagai landasan awal atau utama dalam perfilman, khususnya film animasi. Saat akan membuat sebuah karakter hal yang perlu diperhatikan adalah membuat suatu karakter yang sesuai dengan tujuan si pembuat animasi.

##### 2. ***Background***

Background merupakan lokasi dan *setting* di mana animasi itu berada. Background yang baik harus memperhatikan sudut pandang (persepektif), dan *lighting* yang disesuaikan dengan situasi adegan film sehingga mendapat kesan yang seakan nyata dan menarik untuk dilihat. Pada tahap pemberian background penulis menggunakan *software* Coreldraw untuk pembuatan gambar.

### 3. *Coloring*

Setelah panduan gambar dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu memberikan warna. Pewarnaan dilakukan biasa dan tidak muluk-muluk, asalkan menarik.

### 4. *Animation*

Langkah selanjutnya setelah proses *coloring* yaitu proses animasi. Penganimasian adalah membuat gerakan atau menggerakkan. Pembuatan film animasi 2d “Aturan saat Naik LRT” menggunakan Teknik Puppet Pin dengan menggunakan *After Effect CC 2015*.

### 5. *Dubbing*

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

### 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 film animasi yang berbasis yang menunjukkan sebuah identitas dari pembuat produksi iklan tersebut.

#### 2.4.3.3 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 untuk menggabungkan kembali objek - objek yang telah dipisah-pisahkan pada tahap sebelumnya dengan background, penggabungan ini dilakukan di *Adobe After Effect CC 2015*.

## 2. *Eiditing*

Adapun pada tahap ini terdapat proses pengolahan, pemotongan dan penggabungan video. Pemberian *effect* pada video transisi, penambahan teks. Juga penambahan musik dalam video dapat dilakukan dalam proses ini.

## 3. *Finishing*

*Finishing* adalah proses yang harus dilakukan untuk membuat video dapat dinikmati dengan nyaman. Proses *finishing* meliputi rendering dan *publishing*. Hasil proses rendering adalah HDTV 720p 25 *High Quality*. *Publishing* di sini adalah promosi Animasi 2d ke berbagai media sosial.

## 2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan

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

### 2.5.1 *Software Editing Video*

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

### 2.5.2 *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 *Corel Draw X7*, *Adobe Premiere CC 2015* dan *Adobe After Effect CC 2015*.

## 2.6 Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Laptop ASUS X450J

2. *Processor*: Intel® Core™ i7 4720HQ Processor
3. *Memory*: DDR3L 1600 MHz SDRAM, 4 GB
4. *Harddisk*: 1TB HDD 5400 RPM
5. *Monitor*: NVIDIA® GeForce® GT 940M 2GB DDR3
6. *Speaker*: ASUS SonicMaster Technology
7. *Mouse*: Micropack MP-716W PK

## 2.7 Pengertian Jasa

Kata jasa mempunyai banyak arti dan ruang lingkup, dari pengertian yang sederhana, yaitu hanya berupa pelayanan dari seseorang kepada orang lain. Menurut Jafar, (2005:15) jasa juga bisa diartikan sebagai mulai dari pelayanan yang diberikan manusia, baik yang dapat dilihat (*explicit service*) maupun yang tidak dapat dilihat, yang hanya bisa dirasakan (*implicit service*) sampai kepada fasilitas-fasilitas pendukung yang harus tersedia dalam penjualan jasa dan benda-benda lainnya.

Tjiptono, (2005:16) mendefinisikan “jasa adalah sebagai tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang pada dasarnya bersifat *intangibel* (tidak berwujud fisik) dan tidak memiliki kepemilikan”.

Berdasarkan definisi diatas, pada dasarnya jasa tidak berwujud, tidak menghasilkan kepemilikan, dapat memberikan kepuasan serta untuk menghasilkan tersebut mungkin perlu atau tidak perlu juga memerlukan penggunaan benda nyata (Linaria Sitorus, 2015).

Adapun pengertian Pengguna Jasa / Konsumen menurut Undang-undang (UU) No.8 1999 tentang perlindungan konsumen (UU konsumen) mendefinisikan konsumen sebagai setiap pengguna barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat. Menurut Cambridge International Dictionaries pelanggan adalah “ *a person who buys goods or a service*” (pelanggan adalah seseorang yang membeli suatu barang atau jasa). Sementara menurut Webster’s Dictionary pelanggan adalah “ *one who frequents any place of sale for the sake or purchasing goods or wares* ”

(pelanggan adalah seseorang yang beberapa kali datang ke tempat yang sama untuk membeli suatu barang atau peralatan).

Dengan kata lain, pelanggan adalah seseorang yang secara *contunue* dan berulang kali datang ke suatu tempat yang sama untuk memuaskan keinginannya dengan memiliki suatu atau mendapatkan suatu jasa dengan membayar produk atau jasa tersebut.

## **2.8 Metode Analisis Data**

Metode pendekatan Deskriptif Kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor- faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor- faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat di ukur dengan angka. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian tidak dipaksakan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang telah diteliti (Sulistyo-Basuki,2006:24). Metode pendekatan Deskriptif Kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa factor faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

Dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis data Skala Likert Menurut Sugiyono (2011) Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir – butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dalam peroses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan.

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini di ambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala

likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti :

1. Sangat setuju
2. Setuju
3. Netral
4. Tidak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Skala Likert kerap digunakan sebagai skala penilaian karena memberi nilai terhadap sesuatu (Syofian, 2015). Untuk keperluan analisis kuantitatif, skala jawaban pada skala likert dapat diberi skor misalnya :

1. Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
2. Setuju (ST) diberi skor 4
3. Ragu-ragu (RG) diberi skor 3
4. Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

## **2.9 Penelitian sebelumnya**

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 *video motion graphic* sudah banyak dilakukan, baik sebagai media sosialisasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut pada **Tabel 2.1** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

**Tabel 2.1.** Daftar Penelitian Sebelumnya.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Candra Agustina (2015)	Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk Muhammadiyah Prambanan	Tugas Akhir, Universitas Negeri Yogyakarta	Pada jurnal ini berisikan mengenai pembuatan media pembelajaran dengan teknik Animasi 2D menggunakan adobe flash, dengan memakai metode model pengembangan multimedia versi Luther yang terdiri dari 6 tahap. . Tahap-tahap tersebut yaitu <i>concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution</i>
Suci Indah Pratiwi (Tahun 2019)	Video Animasi <i>Motion Graphic</i> Pemesanan Tiket Kereta Api Pada Kai Access Pt. Kereta Api Indonesia (Persero)	Tugas Akhir, Politenik Negeri Sriwijaya	Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan teknik <i>motion graphics</i> dengan pendekatan infografis yang menarik, sehingga informasi yang diberikan mudah untuk dicerna masyarakat.

Eriya, Fariz Arizky Zhafiri (Tahun 2017)	Pembuatan Film Animasi “TEMAN” Menggunakan Teknik Puppet Pin dan Duik sebagai Media Edukasi Anak	Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Jakarta	Pembuatan film animasi 2D dengan teknik puppet pin dan duik sebagai media edukasi anak dibuat dalam bentuk Animasi 2D, agar film animasi 2D yang dihasilkan lebih menarik dan mudah dipahami oleh seluruh penonton.
Herdika Melia Putra, Agus Purwanto (Tahun 2015)	Pembuatan Film Animasi 2d Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta	Jurnal Ilmiah, AMIK Cipta Darma Surakarta Jl. Ahmad Yani No.181 Kartasura 57164 Surakarta	Menjelaskan tentang tahapan – tahapan membuat animasi 2D menggunakan aplikasi Adobe Flash. Serta menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari pra produksi, produksi, pasca produksi.

Setelah melihat dari **Tabel 2.1** tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai media promosi berupa video animasi 2D tentang aturan bagi pengguna jasa LRT.