

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 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)

2.2 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kombinasi data atau media ini dapat menyampaikan suatu sosialisasi sehingga sosialisasi itu tersaji dengan lebih menarik

Multimedia menyajikan sebuah sosialisasi dari gabungan beberapa elemen media seperti, audio, grafik, video, teks, animasi dan sebagainya. Gabungan elemen ini dipadukan sehingga menghasilkan sosialisasi yang lebih menguntungkan ketimbang elemen media secara individual.(Munir, 2012)

2.2.1 Elemen-Elemen Multimedia

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan

teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan stylehurufnya (warna, bold, italic).

b. Grafik

Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Manusia berorientasi pada visual, sehingga sosialisasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan sosialisasi dalam bentuk teks.

c. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect.

d. Video

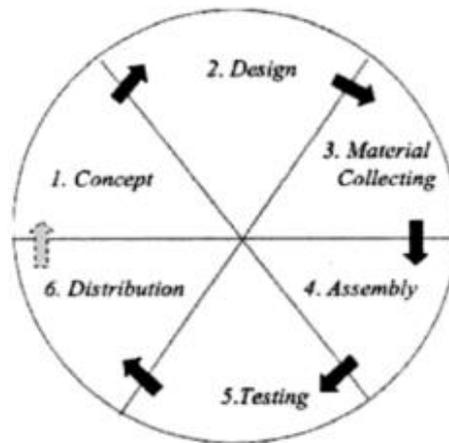
Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

e. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Selanjutnya untuk metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther, (1994) (dalam Iwan Binanto 2010). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Rangkaian alur berdasar metode luther

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan termasuk identifikasi audiens, jenis produk multimedia, tujuan produk, isi produk multimedia dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti durasi produk multimedia, target, dan lain-lain.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi produk multimedia mengenai gaya, tampilan dan kebutuhan material/assets untuk produk.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, animasi, video, dan *image-image* pendukung lain.

4. Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak sesuai produk multimedia yang akan dibuat.

5. Testing

Tahap *testing* (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Distribution

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial seperti Facebook, Google Form dan Youtube. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

2.3 Evakuasi LRT

Evakuasi ialah pengungsian atau pemindahan penduduk dari daerah-daerah yang berbahaya ke daerah yang aman. Evakuasi penumpang sempat terjadi saat Mogoknya Light Rail Transit (LRT) di Palembang, Sumatera Selatan, pada Minggu (12/8) sekitar pukul 16.30 WIB, yang mengakibatkan penumpang berhamburan turun dari kereta. Peristiwa tersebut viral di media sosial. (Kumparan.com)



Gambar 2.2 Evakuasi Penumpang LRT pada tahun 2018

(Source: https://twitter.com/Kateb_Khalid/status/1028611603632087040)

2.4 Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011)

2.4.1 Prosedur Pembuatan Animasi

Dalam proses pengerjaan video animasi harus mempunyai alur pembuatan agar dapat lebih terarah. Jadi, untuk itu dibuatlah alur pembuatan video animasi.

2.4.1.1 Pra produksi

Tahapan pra-produksi adalah tahapan awal dalam pembuatan produk animasi. Pada tahapan ini ide/konsep menjadi salah satu sumber utama untuk berlanjut keproses berikutnya. Aktivitas yang terjadi dalam tahapan ini adalah penentuan ide, penulisan skenario, dan pembuatan storyboard.

2.4.1.2 Proses produksi

Proses produksi merupakan proses dimana pembuatan video animasi tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatan video animasi adalah pada tahap produksi. Dalam tahap produksi ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur. Dimulai dari pembuatan *asset* 2D, hingga *rendering*.

2.4.1.3 Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Maka selanjutnya akan memasuki tahap pasca produksi. Pada tahap ini, terdapat beberapa hal yang dilakukan salah satunya ialah *editing* dan *rendering* keseluruhan animasi.

Banyak *software* yang bisa digunakan dalam mengedit video seperti *Adobe Premiere*, *Final Cut Pro*, *Sony Vegas Pro* dan masih banyak lagi.

2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam pembuatan video animasi 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, menggabungkan asset-aset animasi yang dibuat, serta menggabungkan seluruh material yang diperlukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat 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* dan *Adobe After Effect*.

2.6 Perangkat Keras yang Digunakan

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

1. Laptop Lenovo G50-80
2. *Processor*: Intel® Core™ i7-5500U CPU @ 2.40GHz
3. *Memory*: 4096 MB DDR3L SDRAM
4. *Harddisk*: 1 TB 54 SR
5. *Monitor*: Intel® HD Graphics 620, Generic PnP Monitor
6. *Speaker*: Realtek High Definition Audio Type WDM
7. *Mouse*: Logitech

2.7 Skala Pengukuran Likert

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala

Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

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. (Sugiyono,2017). Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

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 pernyataan, atau pada kisaran 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.8 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan

Diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan video animasi yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti media sosialisasi, animasi, dan metode penelitian. Dengan melakukan perbandingan metode, akan ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari skripsi yang lain.

2.8.1 Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.2 Uraian Penelitian Sebelumnya

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Suci indah pratiwi (Tahun 2019)	Video animasi <i>motion graphic</i> Pemesanan tiket kereta api pada kai <i>access</i> Pt. Kereta api indonesia (persero)	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Sriwijaya	Pada jurnal ini berisikan video pemesanan tiket kereta api, dengan pendekatan <i>motion graphic</i> sebagai sosialisasi kepada masyarakat.
Ratih Suryani (Tahun 2019)	Implementasi animasi 2d pada iklan layanan masyarakat sebagai sosialisasi pencegahan dan penanggulangan penyakit Demam berdarah dengue	Tugas Akhir, Politenik Negeri Sriwijaya	Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan <i>motion graphics</i> dengan pendekatan infografis yang menarik, sehingga sosialisasi yang diberikan mudah untuk dicerna masyarakat.

Efy yosrita (Tahun 2014)	Penerapan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Pada Pengembangan Aplikasi Simulasi Untuk Menghitung Determinan Matrik	Tugas Akhir, STT PLN Jakarta	Berisikan tentang penjelasan pengaplikasian metode penelitian luther sutopo terhadap pengembangan Aplikasi.
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.