

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Standar Operasional Prosedur (SOP)

Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah dokumen yang berkaitan dengan prosedur yang dilakukan secara kronologis untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang bertujuan untuk memperoleh hasil kerja yang paling efektif dari para pekerja dengan biaya yang serendah-rendahnya. SOP biasanya terdiri dari manfaat, kapan dibuat atau direvisi, metode penulisan prosedur, serta dilengkapi oleh bagan flowchart di bagian akhir (Laksmi, 2008:52).

Setiap perusahaan bagaimanapun bentuk dan apapun jenisnya, membutuhkan sebuah panduan untuk menjalankan tugas dan fungsi setiap elemen atau unit perusahaan. Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah sistem yang disusun untuk memudahkan, merapihkan dan menertibkan pekerjaan. Sistem ini berisi urutan proses melakukan pekerjaan dari awal sampai akhir.

Berikut beberapa pengertian SOP dari beberapa sumber buku:

1. Standar Operasional Prosedur (SOP) merupakan panduan yang digunakan untuk memastikan kegiatan operasional organisasi atau perusahaan berjalan dengan lancar (Sailendra, 2015:11).
2. Menurut Moekijat (2008), Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah urutan langkah-langkah (atau pelaksanaan-pelaksanaan pekerjaan), di mana pekerjaan tersebut dilakukan, berhubungan dengan apa yang dilakukan, bagaimana melakukannya, bilamana melakukannya, di mana melakukannya, dan siapa yang melakukannya.
3. Menurut Tjipto Atmoko (2011), Standar Operasional Prosedur (SOP) merupakan suatu pedoman atau acuan untuk melaksanakan tugas pekerjaan sesuai dengan fungsi dan alat penilaian kinerja instansi pemerintah berdasarkan indikator-indikator teknis, administratif dan prosedural sesuai tata kerja, prosedur kerja dan sistem kerja pada unit kerja yang bersangkutan.
4. SOP atau standar operasional prosedur adalah dokumen yang berisi serangkaian instruksi tertulis yang dibakukan mengenai berbagai proses

5. penyelenggaraan administrasi perkantoran yang berisi cara melakukan pekerjaan, waktu pelaksanaan, tempat penyelenggaraan dan aktor yang berperan dalam kegiatan (Insani, 2010:1).

2.1.1. Tujuan dan Fungsi Standar Operasional Prosedur (SOP)

Tujuan pembuatan SOP adalah untuk menjelaskan perincian atau standar yang tetap mengenai aktivitas pekerjaan yang berulang-ulang yang diselenggarakan dalam suatu organisasi. SOP yang baik adalah SOP yang mampu menjadikan arus kerja yang lebih baik, menjadi panduan untuk karyawan baru, penghematan biaya, memudahkan pengawasan, serta mengakibatkan koordinasi yang baik antara bagian-bagian yang berlainan dalam perusahaan.

Tujuan Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah sebagai berikut (Indah Puji, 2014:30):

1. Untuk menjaga konsistensi tingkat penampilan kinerja atau kondisi tertentu dan kemana petugas dan lingkungan dalam melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan tertentu.
2. Sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan tertentu bagi sesama pekerja, dan supervisor.
3. Untuk menghindari kegagalan atau kesalahan (dengan demikian menghindari dan mengurangi konflik), keraguan, duplikasi serta pemborosan dalam proses pelaksanaan kegiatan.
4. Merupakan parameter untuk menilai mutu pelayanan.
5. Untuk lebih menjamin penggunaan tenaga dan sumber daya secara efisien dan efektif.
6. Untuk menjelaskan alur tugas, wewenang dan tanggung jawab dari petugas yang terkait.
7. Sebagai dokumen yang akan menjelaskan dan menilai pelaksanaan proses kerja bila terjadi suatu kesalahan atau dugaan mal praktek dan kesalahan administratif lainnya, sehingga sifatnya melindungi rumah sakit dan petugas.
8. Sebagai dokumen yang digunakan untuk pelatihan.
9. Sebagai dokumen sejarah bila telah di buat revisi SOP yang baru.

2.1.2. Manfaat Standar Operasional Prosedur (SOP)

SOP atau yang sering disebut sebagai prosedur tetap (protap) adalah penetapan tertulis mengenai apa yang harus dilakukan, kapan, dimana dan oleh siapa dan dibuat untuk menghindari terjadinya variasi dalam proses pelaksanaan kegiatan oleh pegawai yang akan mengganggu kinerja organisasi (instansi pemerintah) secara keseluruhan. SOP memiliki manfaat bagi organisasi antara lain (Permenpan No.PER/21/M-PAN/11/2008):

1. Sebagai standarisasi cara yang dilakukan pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan khusus, mengurangi kesalahan dan kelalaian.
2. SOP membantu staf menjadi lebih mandiri dan tidak tergantung pada intervensi manajemen, sehingga akan mengurangi keterlibatan pimpinan dalam pelaksanaan proses sehari-hari.
3. Meningkatkan akuntabilitas dengan mendokumentasikan tanggung jawab khusus dalam melaksanakan tugas.
4. Menciptakan ukuran standar kinerja yang akan memberikan pegawai. cara konkret untuk memperbaiki kinerja serta membantu mengevaluasi usaha yang telah dilakukan.
5. Menciptakan bahan-bahan training yang dapat membantu pegawai baru untuk cepat melakukan tugasnya.
6. Menunjukkan kinerja bahwa organisasi efisien dan dikelola dengan baik.
7. Menyediakan pedoman bagi setiap pegawai di unit pelayanan dalam melaksanakan pemberian pelayanan sehari-hari.
8. Menghindari tumpang tindih pelaksanaan tugas pemberian pelayanan.
9. Membantu penelusuran terhadap kesalahan-kesalahan prosedural dalam memberikan pelayanan. Menjamin proses pelayanan tetap berjalan dalam berbagai situasi.

2.1.3. Prinsip - Prinsip Standar Operasional Prosedur (SOP)

Dalam PERMENPAN PER/21/M-PAN/11/2008 disebutkan bahwa penyusunan SOP harus memenuhi prinsip-prinsip antara lain: kemudahan dan

kejelasan, efisiensi dan efektivitas, keselarasan, keterukuran, dimanis, berorientasi pada pengguna, kepatuhan hukum, dan kepastian hukum.

1. Konsisten. SOP harus dilaksanakan secara konsisten dari waktu ke waktu, oleh siapapun, dan dalam kondisi apapun oleh seluruh jajaran organisasi pemerintahan.
2. Komitmen. SOP harus dilaksanakan dengan komitmen penuh dari seluruh jajaran organisasi, dari level yang paling rendah dan tertinggi.
3. Perbaikan berkelanjutan. Pelaksanaan SOP harus terbuka terhadap penyempurnaan-penyempurnaan untuk memperoleh prosedur yang benar-benar efisien dan efektif.
4. Mengikat. SOP harus mengikat pelaksana dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan prosedur standar yang telah ditetapkan.
5. Seluruh unsur memiliki peran penting. Seluruh pegawai peran-peran tertentu dalam setiap prosedur yang distandarkan. Jika pegawai tertentu tidak melaksanakan perannya dengan baik, maka akan mengganggu keseluruhan proses, yang akhirnya juga berdampak pada proses penyelenggaraan pemerintahan.
6. Terdokumentasi dengan baik. Seluruh prosedur yang telah distandarkan harus didokumentasikan dengan baik, sehingga dapat selalu dijadikan referensi bagi setiap mereka yang memerlukan.

2.2. Tool Crib

Tool crib adalah bagian yang melakukan pengelolaan terhadap peralatan untuk penunjang kegiatan akademis bagi mahasiswa maupun non mahasiswa di Jurusan Teknik Mesin. Selain itu bagian ini juga menunjang terhadap kegiatan produksi di lingkungan Polsri khususnya Jurusan Teknik Mesin.

2.2.1 Prosedur - Prosedur Kegiatan Tool Crib

Setiap kegiatan yang dilakukan di tool crib harus sesuai dengan prosedur yang ada. Kegiatan peminjaman ini melibatkan petugas jaga tool crib dan peminjam. Peminjaman peralatan dilakukan dengan melakukan pengisian formulir

dengan alat yang akan dipinjam. Formulir yang digunakan pada salah satu peminjaman berupa alat yang akan memberikan informasi tentang pemiliknya.

2.3. Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Suyanto, 2005)

2.3.1. Elemen - Elemen Multimedia

Multimedia dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru yang informatif dan efisien. Multimedia terdiri dari beberapa unsur program yang masing-masing unsur menyediakan fasilitas bagi penggunaannya, yaitu :

1. *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto, ataupun simbol.

3. *Audio*

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara, atau penggabungan diantara ketiganya.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik.

5. Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, *layout* dan animasi, dan *rendering*.

2.4. Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Seperti sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan yang hidup. Dapat disebut juga bahwa animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu dan juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda – benda mati dapat hidup dan animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek – obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. (Albardon, 2010)

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah – olah hidup dan bergerak. Dengan animasi 2D benda terlihat menjadi seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Ketika gambar – gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin, *clay* maupun boneka tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak

2.4.1 Prosedur Pembuatan Animasi

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

2.4.1.1 Pra Produksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses/pembuatan film animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi:

1. Ide Cerita

Ide cerita merupakan sebuah jawaban mengenai pertanyaan yang mendasar pada sebuah film, yakni apa yang hendak dibicarakan dalam film tersebut. Ide cerita ini pula yang akan menjadi sebuah *premise* atau tagline dari sebuah judul film. Oleh karena itu, ide cerita dituliskan dalam kalimat pernyataan. (Anton Mabururi, 2013)

2. Judul dan Sinopsis

Judul adalah sebuah bahasa yang tertulis dan terucap sebagai identitas sebuah karya yang mempunyai nilai-nilai filosofis dari karya tersebut. Judul juga dikenal dengan nama *premise*. Sinopsis bukan dipahami hanya sebagai ringkasan cerita sebuah film. Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan mempengaruhi plot, termasuk informasi tempat dan waktu kejadian. (Anton Mabururi, 2013)

3. *Time Schedule*

Time Schedule merupakan penjadwalan waktu dalam sebuah produksi agar produksi dapat berjalan sesuai dengan waktu yang di inginkan.

4. *Script*

Script adalah naskah film yang ditulis untuk film atau acara-acara televisi. *Script* dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra.

5. ***Storyboard***

Storyboard merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi hampir keseluruhannya *storyboard* ini dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya seperti sketsa dan alur cerita yang sudah didapat. (Arief Ruslan, 2016)

2.4.1.2 Proses produksi

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

1. ***Design Asset***

Desain karakter merupakan gambaran-gambaran seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*Camera view*) sebagai landasan awal atau utama dalam perfilman, khususnya film animasi. Desain sangat penting ketika para animator ingin menuangkan ide mereka dengan cepat instan.

2. ***Animating***

Animating atau penganimasian (*keyframe*) dilakukan pada saat semua proses dianggap sudah selesai, maka tahap animasi dapat dijalankan seperti animasi-animasi digital lainnya yang berbicara mengenai *keyframing*.

3. ***Rendering***

Rendering adalah proses pembangun gambar dari sebuah model yang secara kolektif yang dapat disebut sebuah berkas adegan yang menggunakan program komputer.

4. ***Recording Narasi***

Perekaman suara bicara dilakukan oleh *talent* yang sesuai dengan penokohan yang telah dibentuk *animator*. (Arief Ruslan, 2016)

5. ***Backsound Effect***

Backsound effect merupakan efek suara yang dibuat untuk mendukung suasana didalam adegan film animasi.

6. ***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.

2.4.1.3 Pasca produksi

Pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap pasca produksi, terdapat beberapa hal yang dilakukan adalah *editing*. Pada prinsipnya, sutradara dan *editor* memiliki kebebasan menginterpretasikan tema.

Sebelum memasuki tahap *editing*, yang perlu disiapkan adalah: memilih dan menyiapkan *editor*, *narrator*, penata musik, penata suara, penata narasi, dan penulis *editing script* atau *paper edit*. Selain itu, banyak *software* yang bisa digunakan dalam mengedit video seperti *Adobe Premiere*, *Final Cut Pro*, *Sony Vegas Pro* dan masih banyak lagi.

1. ***Editing Compositing***

Sebagian pendapat menganggap bahwa tema sebagai titik tolak, sehingga interpretasi merupakan tuntutan selanjutnya. Pasalnya, interpretasi dan teknik *editing*, itulah yang nantinya memberikan unsur dramatik pada subjek-subjek dalam dokumenter tersebut. (Gerzon Ayawaila, 2017) *Compositing* atau komposisi merupakan penggabungan dari semua yang sudah dibuat sebelumnya. Penggabungan ini membutuhkan skema pekerjaan atau progres *chart* yang merupakan barometer untuk mensikronisasikan antara animasi dan berbagai hal lainnya. (Arief Ruslan, 2016)

2. ***Final Rendering***

Final rendering merupakan proses akhir dari pembuatan. Semua elemen yang diperlukan dijadikan satu di *Adobe Premiere Pro*. Sebelum proses *rendering* dilakukan, terdapat beberapa pengaturan yang perlu diatur. Langkah -

langkah pengaturan *render* yaitu pilih menu *File - Export - Media*. Lalu akan masuk ke jendela *Export Setting*. Pada *Export Setting* ada beberapa hal yang harus diatur, diantaranya yaitu *Format* dan *Preset*. *Format* merupakan *Codex* yang digunakan dalam video, format yang digunakan dalam film ini yaitu H.264 dan untuk *Preset* yaitu HD 1080.

2.5. Motion graphic

Motion graphic atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika pemirsa/*audience* memutuskan apakah akan tetap atau akan pindah saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer *broadcasting*, desainer judul film dan animator dalam seni *motion grafis* (Curran, 2000 dalam Andri, 2017).

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

2.5.1 Spatial

Merupakan pertimbangan yang terdiri dari arah, ukuran, arah gerakan, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame.

2.5.2 Temporal

Merupakan sebuah pertimbangan yang berhubungan dengan *time* (waktu) dan *velocity* (kecepatan), serta memiliki peranan dalam sebuah pergerakan. Didalam video atau pun *motion graphic*, waktu digambarkan secara *frame per second*.

2.5.3 Live Action

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti

tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.

2.5.4 *Typographic*

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini terdapat beberapa jenis perangkat lunak (*software*) yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

2.6.1 *Software Editing Video*

Software editing video berfungsi membuat efek animasi, menggabungkan asset-asset 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 After Effect dan Adobe Media Encoder.*

2.6.2 *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.*

2.7 Perangkat Keras yang Digunakan

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

1. Laptop : ASUSTeK COMPUTER INC. GL552VX
2. Processor : Intel® Core™ i7-6700HQ CPU @ 2.60GHz
3. Memory : 8GB RAM DDR4
4. Harddisk : 1TB HDD 5400 RPM
5. Monitor : Integrated Intel® HD Graphics 530, IPS FHD (1920x1080)

6. *Speaker* : Conexant SmartAudio HD
7. *Mouse* : Logitech M170

2.8 Metode Penelitian

Selanjutnya untuk metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther, (1994) (dalam Hadi Sutopo 2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis iklan, tujuan iklan, isi iklan dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti durasi iklan, target, dan lain-lain. Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

2. *Design*

Tahap *design* (perancangan) ini menerjemahkan tujuan kedalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan iklan layanan masyarakat ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter dan *storyboard*.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, video, dan *image-image* pendukung lain. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah *graphic design*, *modelling* 3D, pembuatan *bumper opening*, *closing*, *credit title*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Setelah dibuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Iklan layanan masyarakat ini berbasis animasi 2D dan 3D, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut adalah *compositing* dan animasi yang menggunakan Adobe After Effects CS6,, *sound effect* dan musik

yang menggunakan Audacity, serta *editing* dan *rendering* yang menggunakan Adobe Premiere Pro CS6.

5. **Testing**

Tahap testing (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan teknik kuesioner kepada beberapa target audiens.

6. **Distribution**

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial Facebook, Google Form dan Youtube. Selain itu peneliti menampilkan langsung iklan layanan masyarakat ini pada sekelompok masyarakat yang menjadi sasaran. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

2.9 Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistic deskriptif dan inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian dapat berupa tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *piechart* (diagram lingkaran), dan *pictogram*. (Sugiyono, 2012)

2.9.1 Skala Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2012) 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 dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.10 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan

Dalam menyelesaikan permasalahan, diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan iklan yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti iklan layanan masyarakat, 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.

2.10.1 Referensi Jurnal Penelitian

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Permodelan Sistem Pengelolaan Peralatan Dengan Studi Kasus Pemodelan *Tool Crib*

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Jata Budiman, Yatna Yuwana Martawirya, dan Sri Raharno pada tahun 2012 yang merupakan mahasiswa Politeknik Manufaktur Negeri Bandung. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sistem pengelolaan peralatan dengan studi kasus pemodelan tool crib pada Jurusan Teknik Manufaktur Politeknik Manufaktur (Polman) Negeri Bandung. Pemodelan ini merupakan tahap persiapan dalam pengembangan alat bantu aplikasi sistem pengelolaan peralatan berbasis web. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat business process model dan physical data model sistem pengelolaan peralatan.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh, selanjutnya dibuat model tool crib dengan tahapan pendeskripsian proses, penentuan entitas, serta pembuatan tabel dan relasinya. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah business process model dan physical data model untuk pengelolaan tool crib yang merupakan model untuk mengembangkan interface aplikasi bantu pengelolaan peralatan.

2. Pengembangan Iklan Masyarakat dengan Pendekatan Infografis tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih

Tugas Akhir Adi Rahman Rovianto ini menjelaskan tentang bagaimana mengembangkan sebuah video iklan layanan masyarakat tentang pentingnya konsumsi air putih dengan pendekatan infografis, dan bagaimana sosialisasi secara langsung ke masyarakat agar video iklan tersebut dapat ditonton kapan saja

dan dimana saja. Dalam pembuatannya, ia menggunakan metode pengembangan multimedia Luther. Kemudian iklan layanan masyarakat tersebut di unggah ke youtube agar masyarakat bisa mengaksesnya.

Dalam mensosialisasikan iklan masyarakat ini, ia menggunakan kuesioner yang diisi ketika objek penelitian sudah menonton iklan layanan masyarakat tersebut. Objek penelitian pun mendapatkan stiker dan pembatas buku yang terdapat *tagline* “Sudahkah anda minum air putih hari ini?”, supaya mengingatkan masyarakat untuk tidak lupa minum air putih. Peneliti juga memberikan air mineral kemasan botol 600ml, sehingga masyarakat dapat langsung mengaplikasikan ajakan atau pengingat yang telah peneliti berikan melalui stiker dan pembatas buku.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Umrotul Hasanah dan Lukmanul Hakim pada tahun 2015 Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pada jurnal ini, penulis membuat sebuah film animasi tentang konsep fotosintesis yang digunakan sebagai media pembelajaran. Desain awal media pembelajaran berupa film animasi diawali dengan pembuatan diagram langkah-langkah penelitian, mengenai prosedur pengembangan film animasi yang akan dibuat. Selanjutnya, dilanjutkan dengan menganalisis kurikulum berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Media film animasi yang dihasilkan berjudul “Cahaya dan Fotosintesis”, dan digunakan sebagai media dalam bentuk CD. Media film animasi tersebut menggambarkan dua tokoh yang sedang melakukan percakapan tentang fotosintesis, dan dua tokoh tersebut yaitu Eria dan Javanica. Durasi media film animasi yang dikembangkan 15 menit 28 detik, yang terdiri dari apersepsi, inti dan evaluasi.

Uji ahli terhadap media film animasi tersebut menggunakan angket yang berisi beberapa aspek penilaian. Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu kualitas teknik, narasi, dan musik/efek suara, sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli

materi yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian soal evaluasi, kesesuaian materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran, hubungan materi dengan kemampuan berpikir kritis, dan hubungan materi dengan motivasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis, penilaian terhadap media film animasi cahaya dan fotosintesis dari segi materi memperoleh presentase 92% termasuk dalam kriteria sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan nilai dengan presentase 80% termasuk kriteria baik.

Dari beberapa referensi jurnal diatas, penulis berusaha mencari perbedaan dari perancangan yang dilakukan sekarang dan perancangan terdahulu. Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari tugas akhir lain. Berikut tabel persamaan dan perbedaannya :

**Tabel 2.2 Perbandingan Metode yang ada
dalam Penyelesaian Permasalahan**

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Permodelan Sistem Pengelolaan Peralatan Dengan Studi Kasus Pemodelan Tool Crib Pada Jurusan Teknik Manufaktur Politeknik Manufaktur Negeri Bandung	- Materi menjelaskan seputar tool crib	- Penulis membahas alur peminjaman dan pengembalian tool crib - Penelitian terlebih dahulu membahas pemodelan pada tool crib - Penulis menghasilkan output berbasis video animasi dua dimensi - Penelitian terlebih dahulu menghasilkan output berbasis web
2.	Pengembangan Iklan Masyarakat dengan Pendekatan Infografis tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih	- Menggunakan metode pengembangan multimedia Luther - Video yang dibuat menggunakan teknik <i>motion graphic</i>	- Objek Penelitian penulis merupakan mahasiswa teknik mesin - Objek Penelitian terlebih dahulu merupakan mahasiswa teknologi pertanian
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis	- Menganalisis data yang berasal dari sumber yang terkait dalam materi. - Penelitian berbasis animasi dua dimensi	- Penelitian penulis merupakan informasi yang akan disampaikan - Penelitian penulis terdahulu merupakan media pembelajaran