

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. 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. (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* 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 pershoot*, atau satu persatu 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 Motion Graphic atau 2D

Animasi *Motion Graphic* adalah animasi yang menekankan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, seperti computer, 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 perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai dengan kebutuhan animasinya, sehingga tidak sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realitas, 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.

2.2 Animasi Berdasarkan Teknologi

a. Clay Animation

Merupakan jenis animasi model objek dan propertinya dibuat dengan menggunakan tanah liat atau lilin melalui proses pematungan, dimana setiap pose dan adegan dari karakternya direkan satu per satu dengan menggunakan kamera dan hasil dari perekaman beberapa pose akan menghasilkan animasi clay.

b. Cell Animation

Suatu jenis animasi yang model objek gambar dan propertinya dibuat secara konvensional dengan menggunakan gambar tangan. Contoh film yang menggunakan cell animation antara lain Mickey Mouse, Tom and Jerry, Scooby Doo, Lion King dan masih banyak yang lainnya

c. *Computer-Assisted*

Animation Suatu jenis animasi yang model objeknya bias dibentuk 2D ataupun 3D, dan proses pekerjaannya menggunakan komputer.

d. *Puppet Animation*

Suatu teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan alat bantu puppet tau boneka yang dimainkan sedemikian rupa lalu direkam dengan menggunakan kamera sehingga tercipta sebuah animasi gerakan boneka.

2.3 Politeknik Negeri Sriwijaya

Saat ini jumlah mahasiswa Politeknik lebih dari 5000 orang dan jumlah itu semakin meningkat tiap tahunnya dengan penambahan fasilitas dan dibukanya beberapa Program Studi baru.

Sistem perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya dahulu berlangsung dari hari Senin hingga hari Sabtu. Namun kebijakan ini diubah sejak tahun awal Semester Ganjil 2013 menjadi hanya Senin hingga Jum'at.

Jam perkuliahan mahasiswa dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

1. Kelas Pagi (07.00 s/d 12.30).
2. Kelas Sore (12.40 s/d 18.10).
3. Kelas Malam (18.30 s/d 21.00 + Perkuliahan hari sabtu 7.30 s/d 15.00).

2.3.1. Latar Belakang Politeknik Negeri Sriwijaya

Sebagai Pilot Plant dari Politeknik telah dilahirkan Politeknik Mekanik Swiss ITB (Sekarang Polman, Politeknik Manufaktur Negeri Bandung) pada tahun 1976. Produk dari Politeknik ini sangat menggembirakan karena alumninya terpakai pada industri-industri. Atas keberhasilan tersebut selanjutnya diusulkan dengan perencanaan pengadaan Pendidikan Politeknik pada berbagai daerah di Indonesia. Dengan bantuan Bank Dunia ke-7 telah dilakukan proyek fase pertama dengan kredit No. 869-IND yang mencakup:

- a. Sebuah pusat pengembangan Pendidikan Politeknik yang berkedudukan di Bandung.

- b. 6 (enam) buah Politeknik, masing-masing di USU (Universitas Sumatera Utara), UNSRI (Universitas Sriwijaya), UI (Universitas Indonesia), ITB (Institut Teknologi Bandung), UNDIP (Universitas Diponegoro) dan UNIBRAW (Universitas Brawijaya).
- c. Pekerjaan fisik dimulai tahun 1981/1982 dan telah dapat dipakai pada tahun Akademik 1982/1983 pada keenam Politeknik diatas. Dengan telah mempersiapkan proyeksi ke depan tentang kebutuhan tamatan Politeknik untuk pembangunan, telah dimulai juga proyek perluasan Politeknik fase kedua dengan bantuan Bank Dunia ke VIII dengan loan 2290-IND meliputi:
- Perluasan pusat pengembangan Pendidikan Politeknik di Bandung.
 - Perluasan 6 (enam) Politeknik fase pertama.
 - Pengadaan 11 (sebelas) Politeknik pada: UNSYIAH (Universitas Syiah Kuala), UNAND (Universitas Andalas), UNHAS (Universitas Hassanuddin), ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember), UNTAN (Universitas Tanjungpura), UNLAM (Universitas Lambung Mangkurat), UNMUL (Universitas Mulawarman), UNSRAT (Universitas Sam Ratulangi), UNPATTI (Universitas Pattimura), UNCEN (Universitas Cendrawasih) dan UNUD (Universitas Udayana).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Politeknik tidak hanya dapat menyelenggarakan Pendidikan tidak hanya dapat menyelenggarakan Pendidikan vokasi atau program diploma, tetapi jika Politeknik tersebut telah siap maka Politeknik dapat juga menyelenggarakan program pasca sarjana terapan. Seiring berjalannya waktu, saat ini telah ada 38 (tiga puluh delapan) Politeknik Negeri di Indonesia.

2.3.2. Sejarah Umum Politeknik Negeri Sriwijaya

Politeknik Negeri Sriwijaya, dahulunya bernama Politeknik Universitas Sriwijaya secara resmi dibuka pada tanggal 20 september 1982 pada fase pertama Politeknik hanya mempunyai 2 (dua) Jurusan yaitu Jurusan Teknik

Sipil dan Jurusan Teknik Mesin dengan daya tampung maksimum 576 orang mahasiswa dan dengan sarana Pendidikan, staf pengajar dan kurikulum yang dirakit secara nasional dan terpusat di Pusat Pengembangan Pendidikan Politeknik PEDC Bandung. Pada fase kedua tahun 1987 Politeknik mempeluas bidang keteknikan dan melahirkan bidang Tata Niaga. Bidang keteknikan yang dikembangkan adalah Jurusan Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Teknik Telekomunikasi dan Teknik Kimia Industri sedangkan bidang Tata Niaga terdiri atas Jurusan/Program Studi Akuntansi Kesekretariatan telah dimulai tahun akademik 1986. Kemudian tahun 1992 Jurusan Tata Niaga berkembang menjadi dua Jurusan yaitu Akuntansi dan Administrasi Niaga. Tenaga ahli yang turut serta mengembangkan bidang keteknikan adalah dari Swiss Contact sedangkan Tata Niaga dari Australia.

Pada tahun 2002/2003 dikembangkan dua jurusan baru yaitu Teknik Komputer dan Manajemen Informatika, yang pendiriannya ditetapkan melalui surat Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) nomor 2800/D/T/2001. Pada tahun akademik 2002/2003 banyak pengembangan-pengembangan Pendidikan yang dilaksanakan oleh Politeknik di antaranya dengan dibukanya program Diploma III.

Politeknik Negeri telah mempunyai Program Diploma IV Perancangan Jalan dan Jembatan yang telah dibuka sejak tahun 2002 dan pada 2009 telah membuka Program Diploma IV baru pada Jurusan Teknik Kimia dengan nama Program Studi Teknik Energi.

Politeknik Negeri saat ini bekerja sama dengan Departemen Kimpraswil membuka kelas kerjasama Program Diploma III dan Dipoloma IV Konsentrasi Perancangan Jalan dan Jembatan (PJJ), dengan Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan membuka kelas kerjasama Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Listrik Konsentrasi Pembangkit Tenaga Listrik, dengan ConocoPhillips membuka kelas kerjasama pada Jurusan Teknik Mesin dan Teknik Kimia, dan untuk tahun akademik 2011/2012 Polsri bekerjasama dengan JOB Pertamina Talisman Jambi Merang untuk membuka kelas kerjasama pada Jurusan Teknik Kimia. Selain itu Polsri juga telah memasuki

tahun ketiga bekerjasama dengan PT PLN (Persero) dengan membuka kelas kerjasama bagi calon karyawan PT PLN (Persero) pada Jurusan Teknik Elektro dengan program studi Teknik Listrik.

Politeknik Negeri Sriwijata sampai dengan tahun akademik 2011/2012 memiliki tiga belas program studi dengan jumlah mahasiswa sebanyak 4241 orang. Mulai tahun akademik 2012/2013 Politeknik Negeri Sriwijaya bekerjasama dengan pemerintah daerah membuka kelas kerjasama luar domisili dan pada tahun 2012 ini juga Polstri satu di antara tiga Politeknik di Indonesia sebagai pilot project program Pendidikan rekognisi pembelajaran lampau (RPL).

2.4 Motion Graphic

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 sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphic* juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital kreasi: 2016).

Motion Graphic merupakan kombinasi dari *fine art*, *photography*, *illustration*, *digital art*, *typography* dan *image* yang dibuat bergerak. *Motion Graphic* digunakan sebagai alat berkomunikasi visual yang bergerak. Salah satu fungsi *Motion Graphic* adalah untuk menarik perhatian dan menyampaikan sebuah pesan (Arif, 2017).

Media yang dimasukkan dalam *motion graphic* berupa *still image* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vector, dan data video maupun audio. Dalam pengaplikasian *motion graphic*, dapat membuat sebuah komposisi yang didalamnya terdapat *timeline*, resolusi, hitungan jumlah *frame* per detik dan ukuran. Pada saat membuat komposisi, dapat memasukkan satu atau lebih media, lalu muncul di dalam komposisi *window* dan juga *timeline* (Febriansyah, 2016).

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

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.

2. Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity*, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi dalam video dan film, *time* menggambarkan secara numerik 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 24 fps.

3. Live Action

Ketika bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa factor 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 desain grafis. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan seperti tipe huruf, *weight*, *capital* atau *lowercase*.

2.4.1. Sejarah Motion Graphic

Bentuk awal bidang *motion* masih diperdebatkan karena tidak ada definisi *motion graphic* yang diterima secara universal (Sukarno, 2014). Selain itu, ada sebuah presentasi yang dapat diklasifikasikan sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Betancourt adalah orang yang pertama kali menulis survey terkait sejarah *motion graphic* yang menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah visual music dan film abstrak tahun 1920-an yang di sutradarai oleh Walter Rutthman, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar

Fischinger. Dan menurut Sukarno & Setiawan, salah satu pengguna pertama dari istilah “*motion graphic*” adalah animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama **Motion Graphics Inc**, serta Saul Bass adalah pelopor utama dalam pengembangan sebuah judul film yang karyanya termasuk ke dalam urutan judul-judul film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958) *Anatomy of a Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), dan *Advise & Consent* (1962).

2.4.2. Penggunaan *Motion Graphic*

Penggunaan *motion graphic* umumnya adalah sebagai *title sequence* atau adegan pembuka pada film ataupun serial televisi, logo-logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo yang berputar di sebuah siaran televisi, dll (Humairah, 2015).

2.4.3. Tahapan Pembuatan Video *Motion Graphic*

Adapun tahapan yang akan penulis lakukan, yaitu sebagai berikut (Roviantom, 2015):

1. Storyline

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang diambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita.

2. Storyboard

Storyboard merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi Panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

3. Graphic Design

Graphic Design atau desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan

(rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (Wijanarko, 2010). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, *graphic design* termasuk dalam proses *material collecting*.

4. Compositing

Menurut Bill Byrne, compositing adalah tindakan kombinasi dua sumber gambar yang berbeda; suatu proses manipulasi gambar untuk mengecoh mata, yang saat ini semakin dapat dikendalikan oleh komputer sehingga dapat mengurangi biaya (Byrne, 2014:3).

5. Animasi

Terdapat unsur animasi di dalam *motion graphic*. Animasi berasal dari bahasa latin, *Anima* yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi sendiri memiliki arti sebagai seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi juga merupakan sekumpulan beberapa gambar yang dirangkai, dengan pergerakan yang cepat dan berkelanjutan atau terus-menerus memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Penjelasan animasi sebagai dasar sebuah seni dalam mempelajari gerakan suatu objek, dan gerakan merupakan sesuatu hal yang paling diutamakan agar suatu objek atau karakter dapat terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi

Menurut Vaughan (2014), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan sebuah perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar terhadap proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Di dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan dari computer untuk menciptakan gerakan pada *layer*. Kesimpulan dari pengertian animasi yang sudah ada bahwa, animasi mewujudkan suatu Teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu dan gambar.

6. Sound Effect & Musik

Sound Effect digunakan untuk menekankan artistic, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik

kreatif tanpa menggunakan dialog atau music. Produksinya meliputi banyak ilmu yang berbeda, termasuk:

1. Efek suara keras yaitu suara umum yang muncul di layer, seperti membanting pintu, mengemudi kendaraan, menebak senjata.
2. Efek suara latar belakang (*Background sound effects*) adalah suara yang tidak tegas berhubungan dengan gambar, tetapi menunjukkan lokasi atau latar belakang untuk penonton, seperti suara hutan, dengungan lampu neon, dan interior dalam mobil.
3. Efek suara Foley adalah suara sinkron pada layer, biasanya dibutuhkan keahlian seorang artis Foley untuk merekam dengan benar. Misalnya langkah kaki, gerakan properti tangan (contohnya secangkir teh dan piring), gesekan kain pada pakaian.
4. Efek suara desain yaitu suara yang biasanya tidak terjadi di alam atau tidak mungkin untuk merekam di alam, suara-suara demikian digunakan untuk menunjukkan teknologi futuristik dalam film science fiction atau untuk menciptakan mood emosional (Novilia, 2011). Kemudian, menurut Suhastjarja (1992: 13), musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

7. Editing

Editing adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Thompson, 2012: 1).

8. Rendering

Rendering adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *rendering* akan mengkalkulasikan

seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2014).

2.5. Metode Pengembangan Multimedia

Metodologi pengembangan sistem mengacu pada metode Pengembangan Multimedia Luther. Sudah direvisi oleh (Binanto, 2010: 259).

Berikut rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan system metodologi tersebut diantaranya adalah:

1. Concept

Tahap *Concept* (pengonsepan) 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 parallel dengan tahap *assembly*.

4. Assembly

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

dan music 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* kedalam media sosial seperti *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.

2.6 Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau software yang digunakan antara lain Corel DRAW X8, Adobe Photoshop CC17, Adobe After Effect CC15, Adobe Premiere Pro CC.

2.6.1. Adobe Photoshop CC 2017

Adobe Photoshop CC 2017 adalah perangkat lunak digital imaging yang paling maju di dunia, yang digunakan oleh fotografer, desainer, profesional web, dan video profesional.



Gambar 2.1 Logo Adobe Photoshop. Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2.6.2 Corel DRAW X8

CorelDRAW adalah sebuah drawing software yang sangat populer. Sebuah software yang serbaguna dan dimanfaatkan oleh para desainer dari berbagai aliran: seni murni, desain logo, desain ikon dan karakter, desain poster, brosur, kartu nama, cover buku dan sebagainya. Digemari oleh desainer cetak karena memiliki palet warna yang mendekati warna yang dihasilkan oleh mesin cetak, meskipun demikian CorelDRAW tidaklah cocok digunakan untuk layout isi buku. Pertama kali muncul pada tahun 1987, versi terakhir yang dirilis adalah X5 (15) pada Februari 2010. Popularitas dan penggunaannya yang begitu luas membuat software lain yang sejenis, sedikit banyak kemudian mengikuti tampilan dan cara penggunaannya, termasuk drawing software yang tidak berbayar (open source), (Dirgantoro & Utomo.2018).



Gambar 2.2 LogoCorel DRAW.
Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

2.6.3. Adobe After Effects CC 2015

Adobe After Effects CC 2015 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 2015 digunakan dalam melakukan proses compositing dan animasi.



Gambar 2.3 Logo Adobe After Effect.
Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2.6.4. Adobe Premiere Pro CC 2015

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 2.4 Logo Adobe Premiere Pro.
Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2.7 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)

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

b. Kuesioner Tak Terstruktur Yang Terbuka

Kuesioner 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. 18 Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuesioner 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.

2.8 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 angka 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. 19
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				
		SS	ST	RT	TS	STS
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 Setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	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 20 yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi, 2016).