

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia

Multi media adalah suatu sarana yang didalamnya terdapat berbagai perpaduan sebagai bentuk elemen. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multi media juga dapat diartikan sebagai suatu kombinasi data atau data untuk menyampaikan sebuah informasi sehingga dapat tersaji dengan baik [1].

Menurut munir multimedia dapat berbeda dari sudut pandang seseorang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macammedia untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya, video music adalah suatu bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video [1]. Adapun surjono mengumumkan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui sebuah computer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu [2].

2.1.1. Unsur-Unsur Multimedia

Berasal dari istilah multimedia maka terdapat beberapa unsur umum pembentuk multimedia. Berikut adalah beberapa unsur yang dimaksud:

1. Teks

Teks adalah kata-kata tertulis atau tulisan yang digunakan untuk memberikan informasi atau sebuah pesan tertentu. Adapun fungsinya yaitu memberikan sebuah informasi yang dibahas. Teks juga dapat untuk memfasilitasi suatu pemahaman dan kemudahan pada aksesibilitas saat menggunakan multimedia.

2. Gambar

Gambar merupakan tiruan dari suatu benda nyata atau hasil dari imajinasi yang dibuat dengan menggunakan alat tulis pada suatu media. Gambar adalah bagian dari media grafis [3]. media pembelajaran grafis adalah suatu alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali sebuah informasi yang didapat dengan melalui indra penglihatan atau pendengaran. Kemudian disajikan kembali secara grafis Jenis media grafis dalam bentuk gambar ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, bahkan foto adalah suatu bagian dari gambar [4].

3. Audio

Audio merupakan bahan pembelajaran yang disampaikan lewat rekaman atau informasi yang dapat diterima dengan indra pendengaran. Audio adalah suara atau rekaman audio yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi, nada, atau efek suara dalam presentasi atau video [5].

4. Video

Video adalah sebuah bentuk informasi yang terdiri dari gambar bergerak yang dapat tersiri dari suara atau tanpa suara. Informasi berupa video dapat berupa rekaman gambar bergerak [6].

5. Animasi

Animasi merupakan media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami [7].

Animasi adalah gambar yang diatur dengan cara berurutan untuk menciptakan sebuah efek gerakan tertentu. Animasi sering digunakan dalam bentuk kartun atau dalam pengembangan game.

6. Interaktif

Unsur terakhir dalam multimedia adalah adanya pemicu kegiatan interaktif dalam media tersebut. Interaktif dalam multimedia merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten multimedia.

2.2. Desain

Desain adalah kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata bahasa ingris yaitu design, istilah ini menggeser sebuah kata 'rancang/rancangan/merancang' yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, para kalangan insinyur menggunakan istilah rancang

bangun, sebagai pengganti istilah desain. Namun dikalangan keilmuan senirupa, istilah 'desain' tetap secara konsisten dan formal dipergunakan. Hal itu ditindaklanjuti pada pembakuan nama program studi di perguruan tinggi, nama cabang ilmu, nama organisasi profesi, nama majalah, nama jurnal serta istilah yang dipergunakan pada beberapa undang-undang perlindungan intelektual.

2.3. Video Animasi

2.3.1. Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah prepresentasi visual dari sebuah gambar bergerak yang disusun dalam urutan tertentu untuk menciptakan ilusi gerakan (motion). Animasi adalah proses menciptakan gerakan dari objek diam dengan memperlihatkan gambar secara berurutan pada waktu tertentu. Video animasi sering digunakan dalam dunia pendidikan dan promosi karena mampu menyampaikan pesan dengan interaktif dan menarik [8].

2.3.2. Karakteristik Media Video Animasi

Media video animasi memiliki beberapa karakteristik, antara lain yaitu :

1. Memiliki beberapa media yang menyatu dengan menggabungkan audio visual
2. Mandiri dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan konten, memungkinkan pengguna untuk menggunakan konten tanpa bimbingan orang lain

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan suatu media pembelajaran audiovisual yang memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan media-media lainnya [9].

2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Ada beberapa kelebihan dalam video animasi sebagai media yaitu:

- 1) Taraf keefektifan serta kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
- 2) Pengulangan pada pembahasan tertentu bisa dilakukan.
- 3) Video bisa mengulangi suatu proses serta peristiwa secara rinci dan konkret.
- 4) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrack menjadi konkret
- 5) Tahan lama serta taraf kerusakan rendah sehingga bisa diterapkan secara berulang-ulang.
- 6) Meningkatkan kemampuan dasar serta penambahan pengalaman baru bagi peserta didik.
- 7) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang memfokuskan aktifitas belajar.

Selain memiliki sebuah kelebihan, media video animasi juga memiliki beberapa kekurangan sebagai alat pendukung belajar [10]. media video animasi dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal, termasuk materi, biaya, dan waktu [11].

2.3.4 Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi

Dalam proyek animasi promosi, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, antara lain:



Gambar 2.1 Langkah pembuatan video animasi

1. Pra-Produksi

- a. Penentuan dan tujuan pesan utama animasi
- b. Penulisan naskah (script) dan pembuatan storyboard
- c. Desain karakter dan latar

2. Produksi

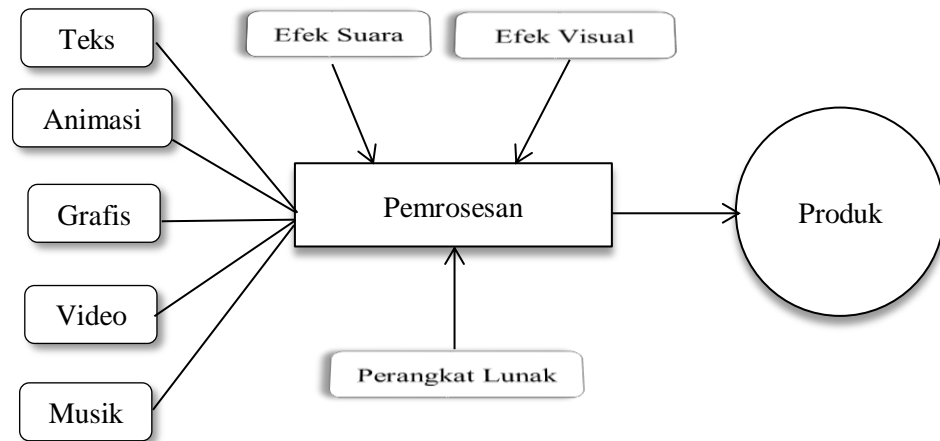
- a. Penggabungan sebuah elemen visual dan transisi antara suatu adegan
- b. Penambahan suara latar, narasi, dan music

3. Pasca-Produksi

- a. Editing akhir
- b. Render dan ekspor kedalam format video.
- c. Uji coba dan evaluasi efektivitas pesan

Tahapan ini digunakan secara efektif dalam pembuatan video promosi Universitas Mahakarya Asia Baturaja yang berhasil meningkatkan ketertarikan calon mahasiswa [12].

A. Bagan Produksi Video Animasi



Gambar 2.2 Bagan Produksi Video Animasi

2.4. Adobe Animate Sebagai Alat Produksi Video Animasi

Adobe Animate merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi 2D interaktif. Software ini didukung berbagai format file seperti HTML5, SWF, dan video. *Adobe Animate* banyak digunakan dalam pembuatan animasi pendidikan, game, hingga video animasi.

Menurut Widiastuti, *Adobe Animate* menyediakan fitur-fitur penting seperti timeline, motion tween, classic tween, dan shape tween, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan suatu animasi dinamis dengan control penuh terhadap sebuah elemen grafis [13].

2.4.1. Fitur-fitur Utama Adobe animate

Didalam aplikasi adobe animate terdapat beberapa fitur-fitur utama yang sering digunakan dalam pembuatan animasi antara lain sebagai berikut:

1. Timeline dan Keyframe

- a. Digunakan untuk mengatur urutan animasi dan waktu gerakan objek
- b. *Keyframe* berfungsi untuk menentukan perubahan gerak atau property objek dalam waktu tertentu.

2. Motion Tween dan Classic Tween

- a. Membuat gerakan objek secara otomatis antara dua keyframe
- b. *Motion Tween* cocok untuk gerakan kompleks, sedangkan *Classic Tween* untuk gerakan yang sederhana

3. Layer (Lapisan)

- a. Memisahkan elemen visual agar bisa dianimasikan secara terpisah
- b. Membantu pengorganisasian elemen dalam animasi

4. Asset Panel & Library

- a. Menyimpan dan mengolah symbol, gambar, suara, dan video
- b. Dapat digunakan kembali dalam berbagai bagian proyek

5. Vector Drawing tools

- a. Alat gambar *vector* seperti Pen Tool, Brush, dan Shape Tool
- b. Mendukung pembuatan ilustrasi langsung didalam aplikasi

6. *Bone Tool (Ringing)*

- a. Digunakan untuk membuat kerangka karakter agar bisa digerakan seperti boneka (Puppet animation)
- b. Memudahkan animasi karakter

7. *HTML 5 Canvas & WebGL Support*

- a. Output animasi ke format HTML 5, cocok untuk web dan mobile
- b. Bisa juga diekspor ke format lainnya seperti .GIF, .MOV, dan .SWF.

8. *Audio Synchronization*

- a. Menambahkan dan menyingkronkan audio dengan animasi
- b. Dapat digunakan untuk lipsync katakter atau efek suara

9. *Camera Tool*

- a. Menambahkan efek kamera seperti zoom, pan. dan rotate
- b. Memberi efek sinematik pada animasi

10. *Code Snippets & ActionScript/JavaScript*

- a. Menambahkan interaktivitas pada animasi dengan skrip
- b. Bisa digunakan untuk membuat animasi interaktif atau game ringan.

2.5. Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil Utama
1	Andi Wijaya	Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Studi Sistem Informasi Universitas Negeri Surabaya	Multimedia Development Live Cycle (MDLC)	Penelitian ini menghasilkan video animasi 2D berdurasi 3 menit yang memperkenalkan profil Program Studi Sistem Informasi. Adobe Animate digunakan sebagai perangkat lunak utama dalam pembuatan animasi, dengan tambahan Adobe Audition untuk pengolahan Suara. Video diuji melalui kuisisioner kepada 30 responden dengan hasil 86% responden menyatakan video menarik dan inofatif
2	Fitriani, S.Kom.	Desain Video Animasi 2D Sebagai Media	Metode yang digunakan ADDIE (Analysis, Design,	Hasil dari penelitian ini ialah video animasi edukatif dengan durasi 4 menit untuk memperkenalkan kurikulum, prospek kerja, dan fasilitas yang

		Edukasi dan Promosi Program Studi Teknik Informatika	Development, Implementation, Evaluation)	tersedia di jurusan Teknik Informatika. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 90% mahasiswa baru merasa terbantu memahami isi program studi dari video ini.
3	Rizki Ananda	Pembuatan Media Video Animasi Promosi Sekolah Berbasis Adobe Animate dan After Effects	Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah R&D (Researc and Development)	Video animasi berdurasi 5 menit diproduksi untuk promosi sekolah tngkat SMA. Penekanan pada desain karakter dan penggunaan motion graphic membuat tampilan menjadi menarik. Adobe Animate digunakan untuk animasi karakter, sedangkan After Effects digunakan untuk efek transisi dan teks dinamis