

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Landasan Teori

#### 1. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, gambar diam/foto/seni grafis, suara, animasi, dan video *digital* dapat dengan mudah dilakukan oleh komputer (Binanto, 2010). Multimedia pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Frasa multimedia, komponen-komponen media tersebut berdiri sendiri, yaitu teks dan gambar disajikan dalam bahan tercetak atau *slide*, suara disajikan dalam bentuk kaset audio, animasi dan *film/video* disajikan dalam kaset video atau *compact disk (CD)* (Perkasa, 2019). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada *public* (Munir, 2012).

#### 2. Video

Arsyad (2011) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media visual yang dapat menggambarkan

suatu objek yang bergerak selaras dengan suara. Sedangkan Munir (2012) menyatakan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak.

### 3. Edukasi

Edukasi atau disebut juga pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, individu kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Irsyadi, 2015). Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dan sudah semestinya usaha dalam menumbuhkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas perlu terus di upayakan, sehingga tujuan dari proses pendidikan dapat dicapai secara optimal.

### 4. Animasi

Animasi menurut Munir (2012), merupakan benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau berkesan hidup. Berdasarkan definisi tersebut animasi adalah menghidupkan atau menggerakkan benda mati dengan diberikan dorongan semangat dan emosi sehingga menjadi hidup atau terkesan hidup. Animasi memiliki 12 prinsip dasar, dan perancangan menggunakan tiga prinsip untuk perancangan karakter yakni *staging*, *solid drawing*, dan *appeal*. Prinsip dasar animasi adalah menjalankan gambar-gambar yang terlihat

*frame per frame* secara berangkaian dan hampir bersamaan, sehingga terlihat seolah gambar tersebut bergerak (Iskandar, 2014).

#### 5. *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan *film* dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music (Sukarno, 2014). Pengertian lain tentang *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk *film*, animasi, media interaktif, dan *environmental design* (Humairah, 2015).

#### 6. *Adobe After Effect*

*Adobe After Effect* adalah program pengolah video *editing*. *Adobe after Effect* adalah digunakan untuk mengolah dan menambahkan efek - efek khusus dalam pembuat video acara-acara seperti pernikahan, maupun pembuatan iklan di industri (Suryani, 2019). *Adobe After Effects* adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software Design* yang telah ada, *Adobe After Effects* menjadi salah satu *software Design* yang handal. *Standart Effects* yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan obyek (Maharani, 2017).

## 7. Corel Draw

*Corel Draw* adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh *corel*, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 17 yang dinamai X7 dirilis pada tanggal 27 Maret 2014 (Bakti, 2016). *Corel Draw X7* adalah salah satu aplikasi yang menunjang pembuatan desain grafis dalam bentuk vektor. *Corel Draw* merupakan program pengolah desain grafis yang *familier* dan paling diminati dikalangan desain grafis (Budiarto, 2019).

## 8. COVID-19

*Coronaviruses (CoV)* merupakan bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari flu hingga penyakit yang lebih berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS-CoV)* and *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV)*. Virus corona merupakan pandemi yang mudah menyebar secara *contagious*. Istilah *contagion* mengacu pada infeksi yang menyebar secara cepat dalam sebuah jaringan, seperti bencana atau flu (Mona, 2020). *Corona virus* dapat menyebar terutama dari orang ke orang melalui percikan-percikan dari hidung atau mulut yang keluar saat orang yang terinfeksi *Corona virus* batuk, bersin atau berbicara. Percikan-percikan ini relatif berat, perjalanannya tidak jauh dan jatuh ke tanah dengan cepat. Orang dapat terinfeksi *Corona virus* jika menghirup percikan orang yang terinfeksi virus ini (Salsabila, 2020).

## B. Penelitian Sebelumnya

Penelitian tentang perancangan dan pembuatan video edukasi animasi 2 dimensi telah dilakukan oleh peneliti-peneliti dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Referensi ini terdapat 5 penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti terkait video edukasi animasi 2 dimensi antara lain sebagai berikut:

1. Dalam penelitian “Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak” yang ditulis oleh Suhendra (2016). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi 2D yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak serta mengandung nilai edukatif mengenai kesehatan gigi. Pembuatan video animasi menggunakan teknik proporsi *chibi* atau *child boy*. Penelitian ini menyatakan bahwa animasi 2D tersebut mempunyai daya tarik tersendiri dengan mengadopsi gaya karakter animasi *Dora The Explorer* yang menggunakan proporsi *chibi* atau *child boy*, yaitu istilah yang digunakan ketika menggambarkan karakter dengan ukuran kepala lebih besar dari pada badannya. Kemudian animasi edukasi sangat penting untuk perkembangan pengetahuan anak, bukan hanya sebagai hiburan, animasi edukasi merupakan media yang cocok dalam penyampaian ilmu pengetahuan bagi anak.
2. Dalam penelitian yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun” yang ditulis oleh Hadiwidjaja (2017). Penelitian ini bertujuan untuk merancang video edukasi kesenian Jawa Karawitan dalam bentuk animasi bagi anak usia 5-6 tahun. Teknik yang digunakan penelitian ini yaitu *stop*

*motion* dan animasi tradisional. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa video cukup membantu anak dalam mempelajari kesenian Jawa Karawitan. Menurut guru dan murid di PAUD, karakter dan bentuk alat musik yang lucu membuat mereka tertarik untuk mendengarkan apa yang dijelaskan. Beberapa dari mereka cukup baik untuk mengingat bentuk dan nama alat musik Karawitan.

3. Dalam Jurnal yang berjudul “Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal” yang ditulis oleh Yusa (2017). Penelitian bertujuan Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan Pemerintah Daerah Kabupaten Lombok Tengah akan media edukasi yang mampu memberikan informasi awal mengenai bahaya pencemaran merkuri, dan mempersuasi masyarakat penambang emas di Lombok Tengah untuk melakukan langkah-langkah preventif dalam mencegah dampak pencemaran merkuri pada kesehatan mereka. Teknik yang digunakan dalam membuat animasi yaitu menggunakan teknik visualisasi *flat design* yang sederhana sebagai gaya visual secara umum. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik visualisasi *flat design* dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.
4. Dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis *Motion Graphic* Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja” yang ditulis oleh Sari (2019). Penelitian ini bertujuan merancang

sebuah video animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic*, sebagai salah satu media edukasi untuk menyadarkan remaja terhadap bahaya zat adiktif. Pembuatan video dibuat menggunakan teknik *motion graphic*. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa penyampaian informasi edukasi tentang bahaya zat adiktif yang ditujukan pada remaja yang disampaikan melalui video animasi 2D berbasis *motion graphic*, dapat diterima tepat pada *receiver* (remaja), yaitu informasi dikemas dengan bahasa dan visual yang sederhana, serta audio yang dipilih disesuaikan dengan selera remaja.

5. Dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD” yang ditulis oleh Suryani (2019). Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai cara mencegah dan menanggulangi penyakit Demam Berdarah *Dengue* (DBD). Pembuatan video animasi dibuat menggunakan teknik *Basic Animation*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa animasi 2 dimensi disusun melalui proses *editing* yang menarik sehingga informasi yang ingin disampaikan mudah untuk dicerna masyarakat. Hasil uji kuesioner terhadap responden, dapat disimpulkan bahwa responden setuju bahwa video iklan tersebut layak secara penampilan untuk dipublikasikan kepada masyarakat.

Hasil perbandingan dengan penelitian sebelumnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1. Perbandingan penelitian sebelumnya

No.	Peneliti, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	
			Terdahulu	Saat ini
1	Suhendra, 2016	Animasi 2D ini memberikan pengetahuan dan pengajaran bagaimana merawat gigi yang baik dan benar kepada anak-anak	Animasi 2D ini mengadopsi gaya karakter tokoh <i>film</i> kartun dengan ukuran kepala lebih besar dari pada badannya	Animasi 2D ini mengadopsi karakter tokoh masyarakat dengan usia orang dewasa
2	Hadiwidjaja, 2017	Penelitian ini menyatakan bahwa video cukup membantu anak dalam mempelajari kesenian Jawa Karawitan.	Animasi 2D ini menjadikan gaya karakter <i>chibi</i> dan menjadikan alat musik sebagai karakter.	Animasi 2D ini menjadikan gaya karakter kartun dan menjadikan tokoh masyarakat sebagai karakter.
3	Yusa, 2017	Video edukasi animasi 2 dimensi tentang bahaya merkuri terhadap masyarakat Lombok Tengah sebagai dampak penambangan emas ilegal tersampaikan dengan baik dan jelas	Teknik visualisasi <i>flat design</i> yang digunakan secara sederhana sebagai gaya visual secara umum	Visualisasi <i>flat design</i> yang dipadukan dengan tulisan dan beberapa karakter sebagai ilustrasi.
4	Sari, 2019	Penyampaian informasi dapat diterima dan dipahami terkait edukasi bahaya zat adiktif yang ditujukan kepada remaja melalui video animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i>	<i>Motion graphic</i> yang digunakan yaitu animasi yang lebih sederhana dalam penggerakannya.	<i>Motion graphic</i> yang digunakan yaitu animasi yang mengilustrasikan dalam pergerakan maupun teks dan lebih menekankan isi dari informasi video.
5	Surtrisman, 2019	Animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat tentang penyakit DBD sudah layak untuk dipublikasikan	Animasi 2D ini menggunakan teknik <i>basic animation</i> yang terdiri dari <i>position</i> (posisi), <i>rotation</i> (rotasi), <i>scale</i> (skala), dan <i>opacity</i> (transparansi).	Animasi 2D ini menggunakan teknik <i>basic animation</i> yaitu <i>position, rotation, scale, dan opacity</i> dan ditambah dengan <i>Anchor Point</i> (titik tumpuan).

