

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Dedi Irawan & Hariandy Harahap, 2019). Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media (latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian (Abdullah et al., 2018).

Multimedia terbagi dalam beberapa elemen:

##### **1. Text**

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

##### **2. Image**

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

### 3. Audio

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

### 4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021)

### 5. Animation

*Animation* (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

## 2.2 Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Arfida et al., 2021). Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif (Trilaksono et al., 2021). Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Didit et al., 2018). Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut.

Adapun beberapa fungsi animasi menurut (Ega Safitri & Titin, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
2. Memperindah tampilan presentasi
3. Mempermudah susunan presentasi.
4. Mempermudah penggambaran dalam suatu materi.

### **2.3 Pengertian Prosedur**

Prosedur mengacu pada sebuah himpunan langkah-langkah dalam melaksanakan sebuah aktivitas atau menghasilkan sebuah produk, seperti analisis dan desain sistem informasi, Prosedur merupakan himpunan konsep-konsep yang saling berelasi membentuk urutanurutan tertentu.

### **2.4 Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya**

Program Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) adalah salah satu bentuk kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi dengan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat di desa atau di daerah domisili mahasiswa. Oleh karena itu, kegiatan ini diarahkan untuk menjamin keterkaitan antara dunia akademik dan dunia praktis.

PKPM diharapkan dapat memberi pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa sehingga pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran bermasyarakatnya menjadi lebih baik. Kegiatan tersebut merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ditujukan sebagai sarana pengembang ide kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan masyarakat. Kehadiran Mahasiswa peserta PKPM diharapkan mampu membagikan ilmu dan pengetahuannya kepada masyarakat sehingga dapat menjadi motivasi dan menumbuhkan inovasi dalam bidang sosial kemasyarakatan. Hal tersebut selaras dengan peran dan fungsi perguruan tinggi dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkaitan dengan salah satu syarat kelulusan untuk Program S1 di Kampus IIB Darmajaya, pihak kampus

mewajibkan seluruh mahasiswanya untuk melaksanakan Mata Kuliah Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) pada salah satu desa yang telah ditentukan.

Maanfaat Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat, IIB Darmajaya, Mitra yang terlibat dan mahasiswa sebagai berikut :

- a. Sebagai bentuk nyata pemberdayaan pengabdian IIB Darmajaya Bandar Lampung kepada masyarakat
- b. Sebagai acuan dan bahan referensi tambahan di bidang Pengembangan Usaha bagi aktivitas akademik IIB Darmajaya
- c. PKPM merupakan salah satu tolak ukur hasil pendidikan yang dicapai penulis selama melaksanakan kegiatan PKPM
- d. Meningkatkan, memperluas dan mempererat kerjasama IIB Darmajaya dengan Kelurahan Purwodadi Dalam melalui mahasiswa yang melaksanakan PKPM.
- e. Sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi mahasiswa
- f. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat
- g. Memotivasi mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki.
- h. Memperoleh pengetahuan baru terkait bidang usaha mikro kecil menengah pada Umkm Tahu termasuk pembelajaran dari proses awal produksi sampai dengan selesai
- i. Melatih pola pikir mahasiswa serta pemecahan masalah terhadap situasi yang sedang di hadapi.

Tahapan-tahapan dalam Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya antara lain:

1. Mengambil Mata Kuliah PKPM
2. Membayar Biaya PKPM
3. Menunggu Info PKPM
4. Mengumpulkan Berkas PKPM Ke Jurusan

5. Pembekalan PKPM
6. Pengambilan Atribut PKPM
7. Pemberangkatan PKPM Dari Kampus
8. Kunjungan DPL Ke Tempat PKPM
9. Penjemputan PKPM
10. Bimbingan Laporan PKPM
11. Upload Laporan PKPM
12. Kumpulkan Seluruh Berkas PKPM Ke DPL
13. Menunggu Nilai PKPM Di Input
14. Nilai Sudah Di Input

## 2.5 Penelitian Terkait

**Tabel 2.1** Penelitian Terkait

No	Nama	Judul	Uraian
1	Agung Trilaksono , Suryanto	VIDEO ANIMASI PROMOSI KAMPUS UNIVERSITAS MAHAKARYA ASIA BATURAJA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE 2021	Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah terciptanya sebuah video animasi yang berjudul Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021.
2	Kusnita Yusmiarti , Medi Triawan	ANIMASI PEMBELAJARAN PADA SMP PGRI KOTA PAGARALAM BERBASIS ADOBE FLASH CS6	Adapun tujuan pengembangan aplikasi ini adalah untuk mengaplikasikan

			suatu media pembelajaran berbasis adobe flsash yang berupa animasi pada mata materi pelajaran di SMP PGRI Kota Pagar Alam
3	Samsudin , Muhammad Dedi Irawan , Ahmad Hariandy Harahap	MOBILE APP EDUCATION GANGGUAN PENCERNAAN MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC	Dengan adanya aplikasi mobile media pembelajaran sistem pencernaan manusia dan gangguannya berbasis multimedia ini dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat lebih memahami pelajaran sistem pencernaan manusia.
4	Lutfi Azis , Triana Asih	MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS ADOBE ANIMATED MENGUNAKAN MODEL RADEC (READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN, CREATE) MATERI SISTEM RESPIRASI KELAS XI	Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa apliaksi pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran di SMA NEGERI 5 METRO
5	Fatwa Fidia Nabilah , Budi Hendrawan ,	Pengembangan Media Animasi PTG Berbantuan Adobe Animate	Tujuan dari riset ini adalah untuk mengembangkan dan

	Mohammad Fahmi Nugraha	CC Materi Satuan Panjang Kelas IV SDN 2 Cintaraja	menguji efektivitas media pembelajaran animasi PTG berbantuan adobe animate cc pada materi hubungan antar satuan panjang untuk siswa kelas IV SDN 2 Cintaraja.
6	In Kurniati , Hasrul Bakri , Muh Yusuf Mappeasse	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate	tujuan penelitian ini adalah Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Muhammadiyah Marioriwawo menggunakan Adobe Animate,
7	Ninuk Riswandari , Nurma Yuwita , Gatut Setiadi	PENGEMBANGAN E- LEARNING MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD DENGAN PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)	Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran keberagaman SARA yaitu memberikan media pembelajaran interaktif tentang keberagaman SARA berbentuk flash dengan format (.exe);

8	Fibby Syaeful Abdullah , Tri Nova Hasti Yunianta	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TRIGO FUN BERBASIS GAME EDUKASI MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA MATERI TRIGONOMETRI	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis game edukasi pada materi Trigonometri bagi siswa kelas XI SMK yang valid, praktis, dan efektif.
9	Ryan Angga Pratama , Rahayu Sri Waskitoningtyas	GAME ANDROID "MENALAR" BERBASIS ADOBE ANIMATION CC	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Adobe Animation CC yaitu berupa permainan edukasi "MENALAR" yang dapat dimainkan di ponsel cerdas.
10	Filzah Izzati Amin , Sri Sumarni, Somakim	PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI BANGUN RUANG MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI KELAS V	Riset ini bertujuan yaitu menghasilkan multimedia yang valid, praktis, dan efektif. Siswa kelas V B SD Negeri 109 Palembang



Dari tampilan tabel diatas terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang di lakukan oleh penulis yaitu :

1. Judul yang di buat penulis adalah Animasi Prosedur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya,
2. Tempat penelitian yaitu di kampus IIB Darmajaya,
3. Metode yang digunakan yaitu ADDIE,
4. Untuk metode pembuatan animasi menggunakan rigging
5. Dan yang terakhir yaitu tujuan penelitian ini adalah memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai alur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

