

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Sebuah alat pembantu dalam menyampaikan sebuah materi. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut

2.2 Keamanan Komputer Jaringan

Keamanan komputer menurut (Zuafa,2015) adalah suatu faktor yang penting dalam dunia teknologi informasi. Sasaran keamanan komputer antara lain adalah sebagai perlindungan informasi terhadap pencurian data data yang dianggap penting oleh suatu lembaga. Sistem keamanan jaringan yang umum digunakan masyarakat ataupun mahasiswa adalah sistem keamanan jaringan yang sudah ada pada suatu sistem operasi misalkan windows. Windows menggunakan sistem keamanan firewall dalam melindungi pengguna yang sedang terkoneksi jaringan, akan tetapi sistem firewall pada windows tidak secara efektif melindungi data pengguna dari serangan para hacker ataupun cracker, disisi lain suatu lembaga ingin juga memberikan layanan kepada pengguna yang mempunyai hak akses untuk mengakses jaringan lokal milik lembaga tersebut dimanapun mereka berada, untuk mendukung kegiatan ini, suatu lembaga perlu menerapkan File Transfer Protocol (FTP) supaya pengguna dapat mengakses file yang ada di universitas walaupun menggunakan jaringan publik, dari sisi keamanan suatu lembaga memerlukan metode keamanan yang bagus sehingga keamanan transfer data dapat terjaga.

2.3 Pengertian Animasi 2 Dimensi

Animasi dua dimensi atau animasi dwi&mitra dikenal juga dengan nama flat animation. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu persatu. (Munir, 2012)

2.4 Jenis Animasi

Secara umum jenis-jenis animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru. Dalam buku multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan (Cahyani, 2014) menjelaskan jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1) Animasi 2D

Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Contohnya Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon.

2) Animasi 3D

Pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi tiga dimensi adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya. Dengan animasi tiga dimensi, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney (Pixar Studio).

2.5 Tahapan Pembuatan Video Animasi

Proses pembuatan video animasi melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan, jika salah satu proses ini dihilangkan maka dalam proses pembuatan animasi itu akan menjadi kekacauan dalam proses pembuatan. Dalam jurnal (Gunawan, 2019) beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

1) Ide cerita

Tahapan ini adalah tahapan untuk menentukan cerita yang akan dibuat, Merupakan satu kata yang menjadi fokus cerita yang akan ditulis serta menjadi acuan untuk membangun konsep cerita. Oleh karena itu, ide cerita dituliskan dalam kalimat pernyataan.

2) Naskah Cerita

Ide cerita dikembangkan menjadi sebuah premis yang nantinya di bentuk menjadi Naskah Cerita atau script. Di dalam script semua informasi mengenai suara (audio), special effect dan gambar (visual) yang akan di kemas dalam produk baik film, maupun animasi dikemas dalam skenario baik bentuk, ruang, dan aksi yang diperlukan.

3) Storyboard

Storyboard adalah bentuk visual gambar dari storyline yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat. Storyboard berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi. Oleh karena itu, segala macam informasi yang dibutuhkan harus dibuat dan tercantum dalam storyboard, seperti angle kamera, tata letak, layout, staging, durasi, timing, dialog, ekspresi dan informasi lainnya. Dengan adanya storyboard, maka proses pembuatan animasi akan menjadi lebih mudah, jelas, fokus, dan terarah.

4) Take voice and Music background

Proses ini adalah proses pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga ilustrasi musik sebagai background untuk video animasi.

2.6 Penelitian Terdahulu

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

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu

NAMA PENELIT I	JUDUL PENELIT I	DATA	HASIL YANG DI TELITI
Zanderiyani Sabrinatami, 2018	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK	Program Studi Pendidikan Teknik Boga Jurusan Pendidikan Teknik Boga DanBusana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yoyakarta	Penelitian ini bertujuan : 1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video

Khalid Al Hadza, 2019	Video Pembelajaran Pembuatan Logo	Program Studi D.III Manajemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh	Penelitian ini bertujuan membuat video pembelajaran pembuatan logo agar masyarakat mengetahui cara pembuatan logo yang benar beserta langkah-langkahnya. Video yang dihasilkan akan digunakan sebagai media pembelajaran.
--------------------------	---	--	---