

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah perantara atau pengantar (Jurusan et al., 2019). Media mengacu pada berbagai alat, sarana, atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten kepada masyarakat luas. Dalam perkembangannya, media telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia modern, termasuk media cetak, media elektronik, dan media digital, yang semuanya memiliki peran dalam menyebarkan berita, hiburan, dan informasi lainnya kepada khalayak umum.

2.1.1 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Yulianti & Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, n.d.). Dalam era digital dan teknologi informasi, pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan dasar pemahaman konsep, prinsip, dan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan dan penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi dengan tujuan belajar, serta membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran (Yulianti & Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, n.d.).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak, menghadirkan materi dalam cara yang lebih menarik,

dan memberikan umpan balik secara langsung (Yuliati et al., 2022). Dalam bantuan media pembelajaran, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, memungkinkan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses belajar.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses, mengelola, dan menggunakan informasi serta sumber daya pembelajaran. Era digital dan teknologi informasi telah memungkinkan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dengan cara yang semakin penting dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah membawa perubahan positif dalam pengalaman pembelajaran, menciptakan peluang untuk pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan beragam.

2.2 Animasi

Animasi adalah proses membuat ilusi gerakan dengan cara mengatur gambar-gambar statis secara berurutan. Ini menciptakan efek visual yang membuat objek atau karakter terlihat seolah-olah bergerak atau hidup. Animasi dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan dalam memahami materi yang dipelajari (Shoddik et al., n.d.). Animasi dapat membantu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dengan cara yang efektif dan menarik (Fitrianisah, 2022). Animasi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain animasi 2D, animasi 3D, dan animasi stop motion.

Animasi memiliki kekuatan untuk mengekspresikan konsep atau ide dengan cara yang kreatif dan menarik (Mousadecq et al., n.d.). Dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit, mengilustrasikan proses-proses yang kompleks, dan menghadirkan materi pembelajaran dengan cara yang memikat dan mudah dimengerti. Dengan menggunakan elemen-elemen visual, suara, dan gerakan, animasi dapat memicu reaksi emosional dan kognitif.

2.2.1 Animasi 3D

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D dan karakter pada animasi 3D terlihat lebih nyata mendekati dengan perwujudan di dunia nyata (Ababil, 2021). Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi dan teknik yang lebih canggih dalam produksi animasi 3D, yang memungkinkan pergerakan, ekspresi, dan detail yang lebih mendalam dalam karakter dan objek.

2.3 Blender

Blender adalah sebuah *software* yang sangat fleksibel dan kuat yang cocok untuk berbagai kebutuhan kreatif dalam industri animasi, visual efek, pembuatan game, dan banyak lagi. Dengan kemampuan untuk menciptakan karakter dan objek 3D yang kompleks, Blender telah menjadi alat yang sangat populer dalam industri animasi, pembuatan film, pengembangan permainan, visualisasi arsitektur, dan banyak bidang lainnya. Selain itu, sebagai perangkat lunak *open – source*, Blender memberikan akses terbuka kepada komunitas pengguna yang luas, mendorong kolaborasi dan pertumbuhan dalam industri animasi dan pengembangan perangkat lunak 3D. Alat-alat yang disediakan mungkin sederhana, tetapi Blender telah dirancang untuk memenuhi semua keperluan dalam pembuatan model 3D dan film animasi (Agus Dharma & Rosandy, 2024). Blender juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan software 3D lainnya, seperti *software* ini gratis dan memiliki berbagai ekstensi yang dapat diaktifkan atau nonaktifkan dengan mudah, memungkinkan pengguna untuk mengerjakan proyek yang akan dibuat dengan lebih efektif.

2.4 Tinjauan Tentang Skateboard

Skateboard adalah sebuah fenomena budaya yang telah merajai panggung olahraga ekstrem dan gaya hidup urban. Diciptakan pada tahun 1950-an di California, *skateboard* telah mengalami perkembangan yang luar biasa dari alat transportasi sederhana menjadi salah satu olahraga paling ikonik dan populer di dunia. Papan

skateboard, dengan beragam bentuk, ukuran, dan desainnya, memungkinkan pengendara untuk mengembangkan gaya unik mereka sendiri. *Skateboard* tidak hanya tentang berpindah tempat, tetapi juga menggabungkan seni, kreativitas, dan keterampilan untuk melakukan trik-trik spektakuler.

Di sisi lain, *skateboarding* adalah sebuah olahraga yang memiliki budaya yang terkait dengannya. Dalam budaya *skateboard*, inovasi dan kreativitas memainkan peran penting dalam perkembangan trik-trik baru dan pendekatan bermain *skateboard* yang berbeda. Selain itu, *skateboard* seringkali menjadi sarana ekspresi seni, mode, dan musik yang terkait dengan budaya *skateboard*. Ini bukan lagi sekedar sebuah olahraga ekstrem, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi diri yang unik dan subkultur yang telah menciptakan komunitas global yang kuat dan beragam.

Banyak seniman menggunakan *skateboard* sebagai media ekspresi, dan merek terkenal dalam industri fashion telah merilis pakaian dan aksesoris yang terinspirasi oleh estetika *skateboard*. Selain itu, *skateboard* adalah alat yang mempromosikan gaya hidup aktif dan sehat, serta mengajarkan nilai-nilai seperti kesabaran, ketekunan, dan kemampuan untuk mengatasi kegagalan.

Olahraga ini dapat membantu meningkatkan kesehatan fisik dan mental, seperti meningkatkan keseimbangan, kekuatan otot, keterampilan motorik, dan membantu meningkatkan rasa percaya diri, karena *skateboarder* harus mengatasi rasa takut dan mengambil risiko dalam melakukan trik-trik yang sulit. Kegiatan *skateboarding* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial, *skateboarder* seringkali berinteraksi dengan *skateboarder* lainnya dan membentuk komunitas yang solid.

Skateboard dapat digunakan sebagai sarana transportasi alternatif yang ramah lingkungan dan efisien, hanya memerlukan papan luncur dan sepatu olahraga menjadikannya olahraga yang terjangkau. *Skateboard* menjadi olahraga yang dapat diikuti oleh berbagai kalangan usia, baik anak-anak maupun dewasa, dan dapat dijadikan sebagai hobi atau profesi. Meskipun popularitas *skateboard* terus meningkat, sayangnya masih banyak pemain *skateboard* yang belum familiar

dengan teknik-teknik dasar, dan ini salah satu hal yang menyebabkan banyak dari mereka mengalami kecelakaan atau cedera saat bermain.

Pentingnya teknik pembelajaran dasar *skateboard* adalah bahwa *skateboard* bukanlah olahraga yang dapat dikuasai tanpa pemahaman dan praktik yang baik. Pembelajaran *skateboard* memerlukan keterampilan khusus, koordinasi tubuh, dan kesadaran atas teknik yang benar. Tanpa dasar yang kuat dalam teknik pembelajaran dasar menjadikan *skateboarder* kurang efektif dalam berkendara.

Pembelajaran dasar *skateboard* mencakup pemahaman tentang komponen-komponen *skateboard* seperti *deck*, *trucks*, *wheels*, dan *bearings*. Pemahaman ini membantu *skateboarder* dalam merawat dan memahami papan mereka dengan baik, sehingga papan dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu, teknik pembelajaran dasar *skateboard* mencakup teknik dasar berjalan dan mengendalikan papan, serta pemahaman tentang sikap kaki dan postur tubuh yang benar. Berlatih teknik dasar adalah langkah awal yang krusial untuk menjadi *skateboarder* yang terampil dan berpengalaman sebelum melangkah ke tahap bermain yang lebih rumit dan berisiko. Pengendara juga harus memahami pentingnya perlindungan keselamatan seperti helm, pelindung lutut (*knee pads*), pelindung siku (*elbow pads*), dan pelindung pergelangan tangan (*wrist guards*).

Dalam hal bahaya *skateboard*, *skateboarder* terlibat dalam berbagai aktivitas fisik yang melibatkan gerakan cepat, akrobatik, dan seringkali esktrim. Cedera seperti patah tulang, lecet, memar, cedera kepala, patah gigi, dan cedera lainnya adalah risiko yang harus dihadapi oleh *skateboarder*. Bahkan yang paling berpengalaman pun tetap rentan terhadap cedera. Pembelajaran dasar ini membantu *skateboarder* untuk menghindari risiko cedera yang dapat terjadi jika tidak memiliki dasar yang kuat dalam teknik berkendara dan keselamatan.

Selain cedera fisik, *skateboarder* juga bisa terpapar risiko cedera yang berhubungan dengan faktor lingkungan, seperti ketidakamanan di jalanan umum, kemungkinan tabrakan dengan kendaraan bermotor atau mobil, atau situasi yang tidak terduga

seperti retakan di permukaan jalan, lubang, atau kerikil yang dapat menyebabkan kecelakaan.

2.5 Metode *pose to pose*

Metode *pose to pose* adalah teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D untuk menciptakan gerakan yang halus dan tampak nyata. Dalam penerapan metode *pose to pose*, animator merencanakan seluruh gerakan dalam animasi dan menentukan pose kunci atau *keypose* untuk karakter 3D. Metode ini juga memungkinkan untuk bekerja dengan lebih terstruktur dan efisien, karena dapat fokus pada *keypose* yang paling penting dalam adegan tersebut.

Dengan menggunakan metode *pose to pose*, diharapkan animasi 3D ini dapat dibuat dengan kualitas gerakan yang baik serta memberikan hiburan dan edukasi yang baik. Teknik ini memainkan peran penting dalam mengatasi permasalahan utama dalam pembuatan animasi 3D, yaitu kualitas gerakan yang kasar atau tidak terkesan nyata (Abdilah et al., 2021).

2.6 Tahapan Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan video animasi, terdapat serangkaian tahapan proses yang harus dilalui, dimulai dari penentuan ide konsep (*storyboard*), kemudian menentukan karakter, dan dilanjutkan dengan meriset komponen seperti *modeling*, *rigging*, *texturing*, dan sebagainya. Agar hasil akhir dapat tercapai, maka semua bagian dalam alur kerja tersebut harus saling berkaitan (NA Firdaus, 2019). Dalam perancangan animasi 3D, terdapat 3 alur tahapan kerja, yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

Tahap-tahap ini meliputi proses pembuatan animasi 3D, mulai dari *modeling*, *texturing*, *animating*, *rendering*, hingga *compositing*.

2.6.1 Pra Produksi

Pra-produksi dalam animasi 3D adalah tahap awal dan penting dalam proses pembuatan animasi yang melibatkan perencanaan, desain, dan persiapan sebelum animasi sebenarnya dimulai (NA Firdaus, 2019). Ini adalah langkah kunci untuk memastikan kesuksesan proyek animasi 3D. Untuk menggambarkan gerakan yang akan dianimasikan dibutuhkan pembuatan *stroyboard*.

a. Storyboard

Dalam tahapan ini, storyboard suatu representasi visual dari cerita yang akan dibuat, yang digunakan untuk menggambarkan adegan-adegan, karakter, dan suasana yang akan digunakan. Storyboard dibuat dengan menggunakan gambar-gambar yang disusun dalam urutan yang sesuai, sehingga memungkinkan para pembuat animasi untuk memvisualisasikan cerita dan membuat perubahan sebelum proses produksi dimulai. Storyboard sendiri sangat membantu kerja dalam penyusunan adegan pada animasi terutama dalam proses editing (Teknika et al., n.d.). Secara garis besar storyboard bertujuan untuk merancang alur cerita, kronologi waktu, tata letak, gerakan, serta sudut pengambilan gambar yang akan digunakan pada setiap frame dalam sebuah video (Mutiara & Ramadhan, 2024).

2.6.2 Produksi

Produksi merujuk pada tahap di mana video animasi dibuat, dimulai dengan pembuatan model yang kemudian diwarnai, diberikan gerakan, dan efek khusus. Tahap produksi mencakup: (1) *Modeling*, (2) *Texturing*, (3) *Rigging*, (4) *Animating*, (5) *Lighting*, (6) *Rendering*.

a. Modeling

Modeling pada produksi animasi 3D adalah tahap pembuatan objek atau karakter dalam bentuk tiga dimensi. Pada tahap ini, animator perlu melalui dua jenis proses, yaitu solid dan shell. Pada model solid, animator harus memperhatikan volume dari objek yang akan dibuat, sedangkan pada model

shell, animator hanya perlu menggambarkan permukaan objek saja tanpa perlu memperhatikan volume dari objek.

b. Texturing

Penggunaan tekstur adalah elemen penting dalam proses pembuatan animasi 3D untuk memberikan kesan realistis pada karakter yang diciptakan. Dengan tekun dalam merancang dan menerapkan tekstur, animator mencapai tingkat realisme dan visual yang dibutuhkan untuk proyek animasi, sehingga menjadikan objek atau karakter dalam animasi terlihat lebih hidup.

c. Rigging

Rigging dalam animasi 3D merupakan tahap penting dalam proses produksi, di mana kontrol untuk menggerakkan objek 3D dibuat. Semua objek 3D yang akan digerakkan membutuhkan sistem agar animator dapat menggerakkan objek lebih efisien yang dinamakan *rig*. *Rigging* memungkinkan karakter karakter yang menggunakan *rigging* dapat membuat proses animating menjadi lebih efektif, dan merupakan metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakan. *Rigging* juga memungkinkan objek yang ditambahkan ke dalam shot tetap berada di tempatnya di setiap perpindahan shot seperti sudah ada pada set syuting yang ditangkap oleh kamera.

d. Animating

Animating adalah salah satu tahap kunci dalam proses produksi animasi 3D yang melibatkan pembuatan gerakan dan perilaku karakter, objek, atau elemen lainnya dalam animasi. Tahap ini berperan penting dalam menghidupkan dunia animasi dan memberikan karakteristik, ekspresi, dan emosi kepada objek 3D.

e. Lighting

Lighting dalam animasi 3D merupakan tahap penting dalam proses produksi, di mana pencahayaan pada objek 3D dan lingkungan sekitarnya dibuat. Pencahayaan yang tepat dapat memberikan efek yang dramatis pada animasi 3D, sehingga dapat meningkatkan kualitas visual dari animasi tersebut.

Selain itu, *lighting* juga dapat digunakan untuk menciptakan efek bayangan dan refleksi (Raharjo, 2021).

f. Rendering

Rendering pada produksi animasi 3D adalah tahap akhir dalam pembuatan animasi secara keseluruhan. Proses *rendering* adalah proses yang akan menentukan hasil dari animasi 3D tersebut. Pada tahap ini, semua data yang sudah dimasukkan dalam proses *modeling* dan *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output. Proses *rendering* memerlukan waktu yang cukup lama tergantung dari kompleksitas dari animasi yang dibuat. Setelah proses *rendering* selesai, hasil dari animasi 3D akan dihasilkan dalam bentuk *sequence* atau *video*.

2.6.3 Pasca Produksi

Dalam tahap *pasca produksi*, dilakukan proses *compositing* yang bertujuan untuk menggabungkan semua elemen 3D yang berbentuk *video* atau *gambar*. Setelah penggabungan semua elemen visual, tahap selanjutnya adalah melakukan penyuntingan suara, termasuk *dubbing* dan penambahan efek suara lainnya, untuk menciptakan pengalaman mendalam bagi penonton. Setelah selesai mengedit suara, dilakukan penyuntingan *video* untuk menambahkan efek yang diperlukan dan menyesuaikan warna. Terakhir, hasil penyuntingan akan menjalani proses *rendering* akhir.

2.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Masalah	Solusi	Hasil
1.	Bramasty a Bayu Sadewa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018	Perancangan Video “ <i>Back To The Basics</i> ” Sebagai Media Edukasi Olahraga Skateboard	Banyak skateboarder yang sering mengalami cedera serius selama bermain, dan kurangnya pemahaman tentang pencegahan serta penanganan cedera yang diterapkan dapat menghambat kelancaran aktivitas para pemain olahraga ini.	Merancang video agar <i>skateboarder</i> dan masyarakat umum meningkatkan kesadaran akan pentingnya keselamatan dan kenyamanan saat bermain <i>skateboard</i> .	Menghasilka n video jenis instruksional, dimana setiap videonya akan menampilkan kegiatan bermain <i>skateboard</i> ditambah dengan penjelasan dan juga di peragaan para <i>talent</i> tentang kebiasaan bermain <i>skateboard</i> .
2.	Triadi Noviansy ah Siregar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universit as Lampung, 2016	Analisis Efektivitas Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Pada Skater Pemula Di Bandar Lampung (Studi Pada Komunitas Lampung Skateboard Division)	Seberapa efektif video tutorial dalam meningkatka n pemahaman teknik dasar bagi pemula dalam olahraga <i>skateboardin g?</i>	Penulis menggunakan teori Uses and Gratification, teori ini berperan bagi <i>skater</i> dalam menentukan pilihan media mana yang sesuai untuk memenuhi kebutuhannya.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dapat efektif dalam memberikan motivasi kepada <i>skater</i> pemula untuk berlatih tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu, sehingga

					dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka.
3.	M. Khoirul Muttaqin Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang , 2019	Pengembangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah Menggunakan Software Muvizu	Kurangnya penyebaran informasi mengenai kegiatan dan layanan perpustakaan daerah Provinsi Jawa Tengah menyebabkan beberapa layanan tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, terdapat pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh pengunjung, yang dapat dikaitkan dengan kurangnya pengetahuan mengenai peraturan-peraturan di perpustakaan	Memanfaatkan animasi tiga dimensi sebagai media informasi untuk memperkenalkan perpustakaan, memahami informasi mengenai layanan dan peraturan perpustakaan.	Animasi tiga dimensi yang dirancang dengan menggunakan Muvizu dinilai cocok untuk dijadikan media pengenalan informasi perpustakaan di wilayah Jawa Tengah.

4.	Nur Vita Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang , 2019	Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kopling Dan Sistem Transmisi Mobil	Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Tulung, guru menerapkan metode konvensional yaitu gambar yang statis (visual) sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan kebosanan dan kesulitan pemahaman bagi siswa.	Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, digunakanlah media pembelajaran berupa video animasi tiga dimensi dalam konteks pembelajaran materi kejuruan, khususnya pada topik sistem transmisi dan sistem kopling mobil.	Media video animasi 3D terbukti efektif sebagai media pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara rata-rata nilai posttest dengan nilai rata-rata nilai pretest, yaitu rata-rata nilai posttest (89,94) lebih tinggi daripada nilai pretest (50,79) dan terjadi peningkatan nilai sebesar 39,15.
5.	Ferly Firdaus Na Fakultas Sain dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019	Implementasi Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 2D Proses Pernikahan Adat Jawa	Untuk memahami hasil perbandingan frame antara penerapan metode <i>pose to pose</i> dengan video <i>real</i> yang telah ditetapkan.	Membuat film animasi yang mengangkat kisah turunnya Surah Al-Fil atau peristiwa tahun burung, dengan menerapkan metode Pose to Pose dalam proses pembuatan	Penerapan metode pose to pose dalam mensimulasikan pergerakan burung dalam pembuatan animasi 3D mencapai tingkat kesamaan yang

				animasi 3D tersebut.	signifikan dengan gerakan asli objek yang terdapat pada video <i>real</i> .
--	--	--	--	----------------------	---

Perbandingan penelitian terdahulu dan penelitian penulis:

1. Bramastya Bayu Sadewa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian penulis adalah bahwa penelitian sebelumnya lebih berfokus pada video instruksional yang menampilkan kegiatan bermain *skateboard* dengan penjelasan dan demonstrasi langsung dari para talenta atau pemain *skateboard*. Konten ini lebih berbasis pada rekaman nyata dari aksi *skateboarding* yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan penelitian penulis lebih berfokus pada pemanfaatan teknologi animasi 3D sebagai alat bantu pembelajaran. Animasi ini akan menggambarkan konsep dasar *skateboard* secara visual lebih mendetail, yang membantu memahami teknik dan gerakan dengan lebih jelas.

2. Triadi Noviansyah Siregar Universitas Lampung.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian penulis adalah video tutorial umumnya bersifat linier dan fleksibel, sedangkan animasi 3D dengan metode "*pose to pose*" lebih terstruktur, dengan penekanan pada penguasaan setiap tahap gerakan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

3. M. Khoirul Muttaqin Universitas Negeri Semarang.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian penulis adalah bahwa penelitian sebelumnya bertujuan untuk informasi dan pengenalan menggunakan Muvizu yang mungkin lebih mudah untuk animasi berbasis karakter dan presentasi sederhana, sedangkan penelitian penulis berfokus

pada pembelajaran dengan teknik animasi spesifik menggunakan Blender dengan teknik *pose to pose* untuk animasi yang lebih dinamis dan teknis.

4. Nur Vita Universitas Negeri Semarang.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian penulis adalah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada evaluasi dampak dan efektivitas dari sebuah media, sedangkan penelitian penulis lebih pada proses kreatif dan desain media pembelajaran.

5. Ferly Firdaus Na Universtas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Penelitian sebelumnya dan penelitian penulis, keduanya sama-sama menggunakan metode *pose to pose* tetapi dalam konteks yang sangat berbeda. Pada penelitian sebelumnya, animasi dibuat dengan ruang dua dimensi yang berarti karakter dan objek hanya bergerak dalam bidang datar. Sedangkan penelitian penulis, dibuat dalam ruang tiga dimensi yang memungkinkan pergerakan dan perspektif lebih realistis.