

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Menurut Penelitian Terkait

Telah banyak peneliti sebelumnya yang menggunakan penelitian terkait animasi 3D ini. Diantaranya seperti penelitian Inna Rizky Cahyani (2020) “PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA” Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan media animasi 3D dalam proses pembelajaran di tingkat SMA di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana animasi 3D dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik (Cahyani 2020).

Penelitian Lisana (2022) “Analisis Pemanfaatan Animasi 3D Interaktif pada Pembelajaran Tulang Manusia” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan animasi 3D interaktif dalam pembelajaran Biologi, khususnya mengenai struktur tulang manusia, pada siswa SMA di Indonesia. Penelitian ini mengevaluasi apakah penggunaan animasi 3D dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional menggunakan buku, serta menilai tingkat kepuasan siswa terhadap aplikasi animasi 3D berdasarkan aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, kenyamanan, kontrol, dan niat perilaku untuk terus menggunakan aplikasi tersebut (Lisana 2022).

Penelitian Yogi Pratama, Haida Dafitri , Sumi Khairani (2023) “ANIMASI 3D PEMBUATAN SISTEM AKUAPONIK” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi keterbatasan lahan pertanian di daerah perkotaan dengan memperkenalkan metode akuaponik melalui media animasi 3D. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang metode bertani akuaponik, menyediakan solusi bagi masyarakat perkotaan yang ingin bertani tetapi tidak memiliki lahan yang cukup luas, mengembangkan sarana edukasi berbasis multimedia yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai pembuatan dan manfaat sistem akuaponik, serta menghasilkan video animasi 3D yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi masyarakat untuk memahami dan menerapkan metode akuaponik (Pratama, Dafitri, and Khairani 2023).

Penelitian Vashania Yudistira, Rismayanti, Sarudin (2023) “Perancangan Video Iklan Kewirausahaan Bisnis Multi Level Marketing (MLM) Produk Leafhea Berbasis Animasi 3D” Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan video iklan berbasis animasi 3D untuk produk kecantikan Leafhea. Produk Leafhea, yang terdiri dari sabun dan serum dengan bahan aktif premium, masih baru di pasaran dan membutuhkan strategi pemasaran yang efektif untuk meningkatkan kesadaran, menarik minat pelanggan, dan memperluas jangkauan pasar. Dengan menciptakan video iklan animasi 3D yang menarik dan informatif, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya beli konsumen dan mendukung keberhasilan pemasaran produk Leafhea dalam bisnis multi-level marketing (MLM) (Yudistira, Rismayanti, and Sarudin 2023).

Penelitian Rahman Batdrian Syahputra, Dwita Deslianti (2021) “PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D KANTOR GUBERNUR PROVINSI BENGKULU” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah video animasi 3D sebagai media informasi untuk Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. Metode penelitian menggunakan model pengembangan sistem multimedia MDLC (Multimedia Development Life Cycle) oleh Luther Sutopo. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam menyediakan informasi mengenai tata letak gedung dan ruang di kantor gubernur kepada masyarakat. Dengan menggunakan aplikasi Sketchup dan Lumion, penelitian ini berhasil membuat video animasi 3D yang layak digunakan sebagai media informasi Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu (Syahputra and Deslianti 2021).

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu dengan beberapa cara. Pada penelitian pertama difokuskan pada Penggunaan animasi 3D dalam proses pembelajaran di tingkat SMA. Pada penelitian kedua bagaimana Efektivitas penggunaan animasi 3D interaktif dalam pembelajaran Biologi, khususnya struktur tulang manusia. Pada penelitian ketiga adalah Pengenalan metode akuaponik melalui media animasi 3D untuk mengatasi keterbatasan lahan pertanian di perkotaan. Pada penelitian keempat adalah bagaimana Pembuatan video iklan berbasis animasi 3D untuk produk kecantikan Leafhea dan memanfaatkan animasi 3D sebagai strategi pemasaran. Dan pada penelitian kelima adalah merancang dan membangun video animasi 3D sebagai media

informasi untuk Kantor Gubernur. Sedangkan pada penelitian ini mengedepankan edukasi sejarah dan pelestarian budaya melalui animasi 3D, khususnya terkait Benteng Marlborough. Dengan menggunakan teknologi *photogrammetry* untuk memastikan akurasi dan detail dalam model 3D. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pariwisata dengan menyediakan media informasi yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan apresiasi pengunjung terhadap Benteng Marlborough.