

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
INDONESIA PADA SD NEGERI BUMIJO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



**disusun oleh
Pantra Rizal Pamungkas
17.12.0023**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
INDONESIA PADA SD NEGERI BUMIJO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Pantra Rizal Pamungkas
17.12.0023

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
PADA SD NEGERI BUMIJO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pantra Rizal Pamungkas

17.12.0023

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
PADA SD NEGERI BUMIJO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pantra Rizal Pamungkas

17.12.0023

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Oktober 2021



Pantra Rizal Pamungkas

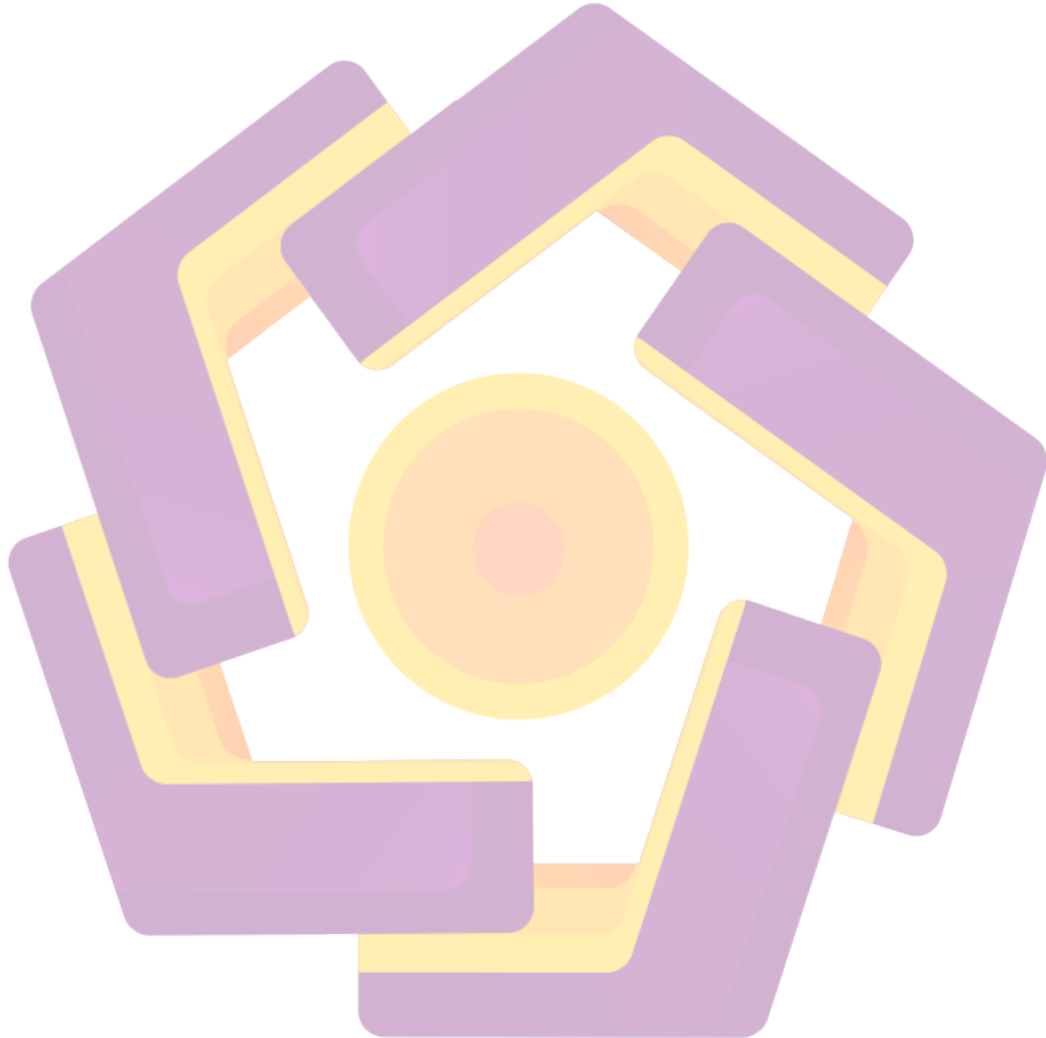
NIM. 17.12.0023

MOTTO

“Lakukan apapun pekerjaan dengan ikhlas ”

“Dibalik kesulitan, pasti akan ada jalan kesuksesan”

“Sabar dan berusaha adalah kunci kesuksesan”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
- Orang Tua (Ibu Sri Sulastri) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya, dan (Alm. Bapak Supriyadi Targono) yang semoga tenang di alam – Nya.
- SD Negeri Bumijo Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
- Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Teman-teman kelas Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
- Teman saya Aulia, Dani, Rabani, Andika yang senantiasa berjuang bersama-sama dan yang selalu memberikan dorongan agar skripsi ini segera terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA PADA SD NEGERI BUMIJO YOGYAKARTA*” dapat terselesaikan dengan baik

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Yogyakarta, 02 Agustus 2021

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1.1 Metode Observasi.....	3
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan	4
1.6.5 Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7

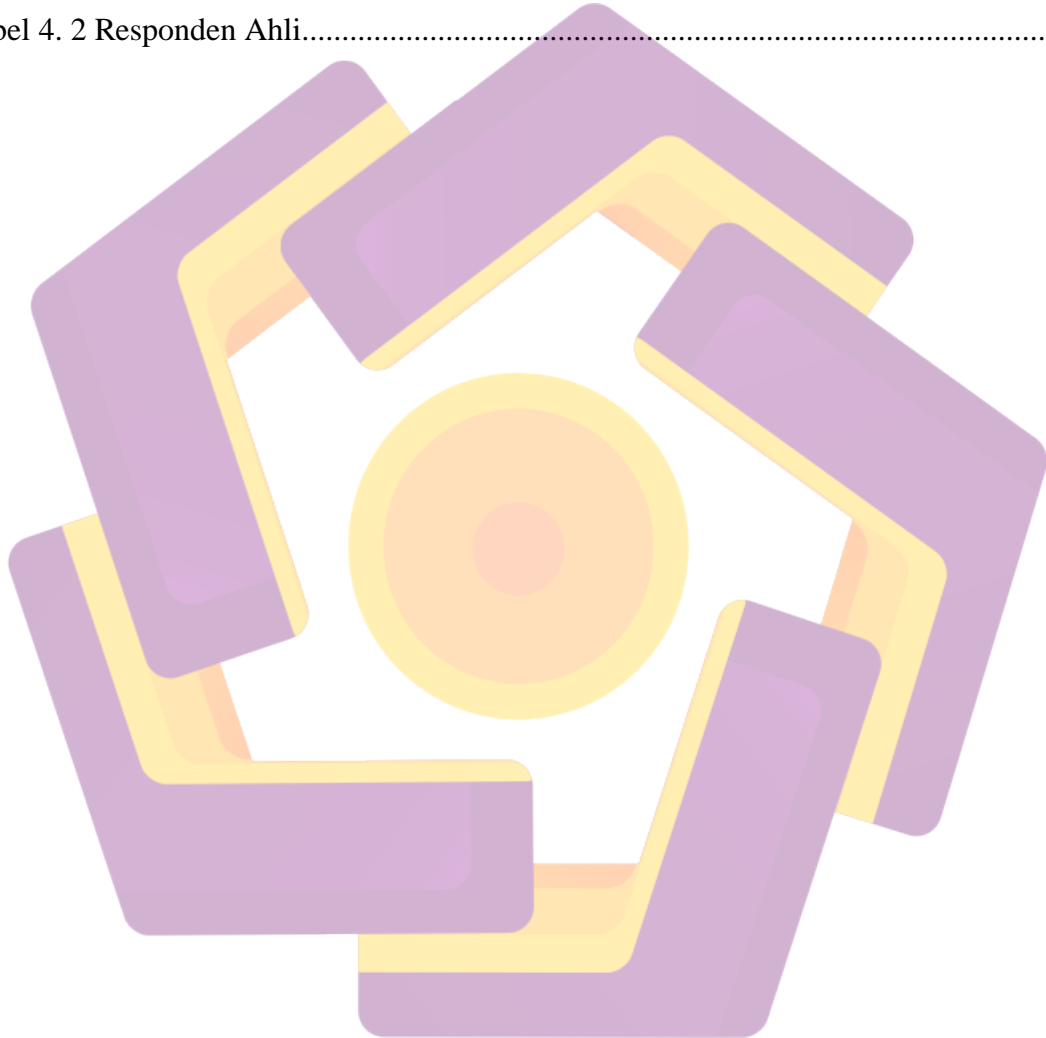
2.1	Tinjaun Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia	9
2.3	Media Pembelajaran.....	10
2.4	Animasi	11
2.4.1	Elemen Animasi	12
2.5	Pendidikan Sejarah Penjajahan Belanda di Indonesia	12
2.6	Motion Graphic.....	13
2.7	Metodologi Penelitian	14
2.7.1	Konsep (<i>Concept</i>)	14
2.7.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	14
2.7.3	Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>).....	15
2.7.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	15
2.7.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	15
2.8	Analisis SWOT	15
2.9	Metode Perancangan	16
2.9.1	Pra Produksi	16
2.9.1.1	Konsep dan ide	16
2.9.1.2	Skrip	17
2.9.1.3	<i>Storyboard</i>	17
2.9.1.4	<i>Model Sheet</i>	17
2.9.1.5	<i>Design/Lay out</i>	17
2.9.1.6	<i>Work Book</i>	17
2.9.1.7	Presentasi	17
2.10	Produksi.....	18

2.10.1	Panduan gambar (<i>drawing guidance</i>)	18
2.10.2	Animasi	18
2.11	Pasca Produksi	18
2.11.1	Perekaman	18
2.11.2	Finishing	18
2.12	Kuesioner	19
2.13	Responden	20
2.14	Skala Likert	20
BAB III	22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Deskripsi Singkat Sistem	22
3.2	Identifikasi Masalah	23
3.3	Pengumpulan Data	24
3.3.1	Wawancara	24
3.3.2	Studi Pustaka	25
3.3.3	Proses Guru Menjelaskan Materi	26
3.4	Analisis SWOT	26
3.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.4.1.1	Kebutuhan Fungsioanl	28
3.4.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	29
3.5.1	Kelayakan Teknologi	29
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum/Legal	30
3.5.3	Kelayakan Operasional	30
3.6	Metode Perancangan	31
3.6.1	Perancangan Konsep	31

3.6.2	Perancangan Naskah.....	31
3.6.3	Perancangan Storyboard.....	32
BAB IV	37
4.1	Produksi Sistem.....	37
4.1.1	Pembuatan Objek Grafis.....	37
4.1.1.1	Pembuatan Karakter.....	38
4.1.1.2	Coloring.....	41
4.1.2	Pembuatan Video Animasi.....	42
4.1.3	Perekaman dan Pengeditan Suara.....	45
4.1.4	Penggabungan (Composting).....	47
4.1.5	Rendering.....	49
4.2	Kuesioner Pengujian.....	50
BAB V	57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	58
DAFTAR	PUSTAKA	59
.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	28
Tabel 3. 2 Perancangan Naskah.....	32
Tabel 3. 3 Perancangan Storyboard	36
Tabel 4. 1 Tabel Responden Umum	51
Tabel 4. 2 Responden Ahli.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Buku Peristiwa dalam Kehidupan, Tematik Tema 7 Kurikulum 2013.....	25
Gambar 4. 1 Membuat Karakter	38
Gambar 4. 2 Membuat Karakter	39
Gambar 4. 3 Mengedit Garis dengan Shape Tool.....	39
Gambar 4. 4 Mengedit Garis dengan Shape Tool.....	40
Gambar 4. 5 Eyedropper Tool	41
Gambar 4. 6 Eyedropper Tool	41
Gambar 4. 7 Composition Setting.....	42
Gambar 4. 8 Editing Footage 1	43
Gambar 4. 9 Editing Footage 2.....	43
Gambar 4. 10 Efek Gelombang	44
Gambar 4. 11 Efek Trim Path.....	45
Gambar 4. 12 Noise Reduction.....	46
Gambar 4. 13 Mengatur Level Volume Suara	47
Gambar 4. 14 Setting Rendering di After Effect	48
Gambar 4. 15 Rendering Video pada Media Encoder	49
Gambar 4. 16 Setting Rendering Adobe Premiere Pro	Gambar 4. 17 Rendering Video pada
Media Encoder.....	49
Gambar 4. 18 Setting Rendering Adobe Premiere Pro	49
Gambar 4. 19 Setting Rendering Adobe Premiere Pro	49

INTISARI

Akhir – akhir ini dunia multimedia sudah sangat marak di telinga masyarakat luas. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi – teknologi yang semakin canggih dengan pendukung multimedia. Seiring dengan kemajuan teknologi multimedia khususnya ada bidang komunikasi, memaksa kita untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam memberikan materi sejarah tentang Indonesia dalam Ilmu Pengetahuan Sosial agar siswa lebih tertarik dan memiliki wawasan luas tentang masa lalu Indonesia. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Bumijo Yogyakarta

Penelitian ini merupakan proyek penelitian yang hasilnya dapat langsung digunakan untuk menjelaskan permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan kurang kreatif, serta keterbatasan alat bantu atau media, sehingga menyulitkan guru untuk menyampaikan materi.

Untuk membantu pengajaran guru dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah, maka diperlukan pembelajaran dengan menggunakan Animasi 2D menggunakan metode SWOT dengan judul ” PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA SD NEGERI BUMIJO YOGYAKARTA”.

Keyword: Media Pembelajaran, Animasi, Sejarah Indonesia

ABSTRACT

Lately, the world of multimedia has become very popular in the ears of the wider community. This is due to the use of increasingly sophisticated technologies with multimedia support. Along with the advancement of multimedia technology, especially in the field of communication, it forces us to follow these technological developments. This study aims to assist teachers in providing historical material about Indonesia in Social Sciences so that students are more interested and have broad insight into Indonesia's past. This research is aimed at 5th grade students of SD Negeri Bumijo Yogyakarta.

This research is a research project whose results can be used directly to explain the problems at hand. In this case, the problem faced is that the learning method used by the teacher still uses conventional methods in learning and is less creative, as well as the limitations of tools or media, making it difficult for teachers to deliver material. To assist the teaching of teachers in the teaching and learning process and increase the level of students' understanding of history subjects, it is necessary to learn using 2D animation using the SWOT method.

To help teachers teach in the teaching and learning process and increase the level of students' understanding of history subjects, it is necessary to study using 2D animation using the SWOT method with the title "DESIGN OF HISTORY LEARNING MEDIA AT BUMIJO STATE SD YOGYAKARTA".

Keyword: Learning Media, Animation, Indonesian History