

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA
SITUS WARUNG BOTO MENGGUNAKAN TEKNIK
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ANDHIKA HATRIAWAN

18.12.0697

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA
SITUS WARUNG BOTO MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVESHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ANDHIKA HATRIAWAN

18.12.0697

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA
SITUS WARUNG BOTO MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVESHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

Andhika Hatriawan

18.12.0697

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA
SITUS WARUNG BOTO MENGGUNAKAN TEKNIK
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

Andhika Hatriawan

18.12.0697

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Andhika Hatriawan
NIM : 18.12.0697

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan media pembelajaran sejarah padasitus warung boto menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Oktober 2020

Yang Menyatakan,



Andhika Hatriawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, dan kakak saya yang senantiasa menemani, membimbing, dan berperan penting dalam memberikan semangat dan doa untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kalian sangat berharga dan tercinta.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kekuatan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan media pembelajaran sejarah pada situs Warung Boto menggunakan Teknik liveshoot dan motion graphic

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang strata satu dan memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku ketua program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu Bijaksana memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembuatan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga untuk doa dan ridho nya.
5. Semua pihak yang sudah memberikan semangat dan membantu dalam proses pembuatan secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Tuhan memberikan kebaikan untuk semua yang telah ikut membantu saya hingga skripsi ini dapat selesai. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang membangun diterima dengan dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk saya dan kita semua.

Yogyakarta, 15 Oktober 2022

Andhika Hatriawan

DAFTAR ISI

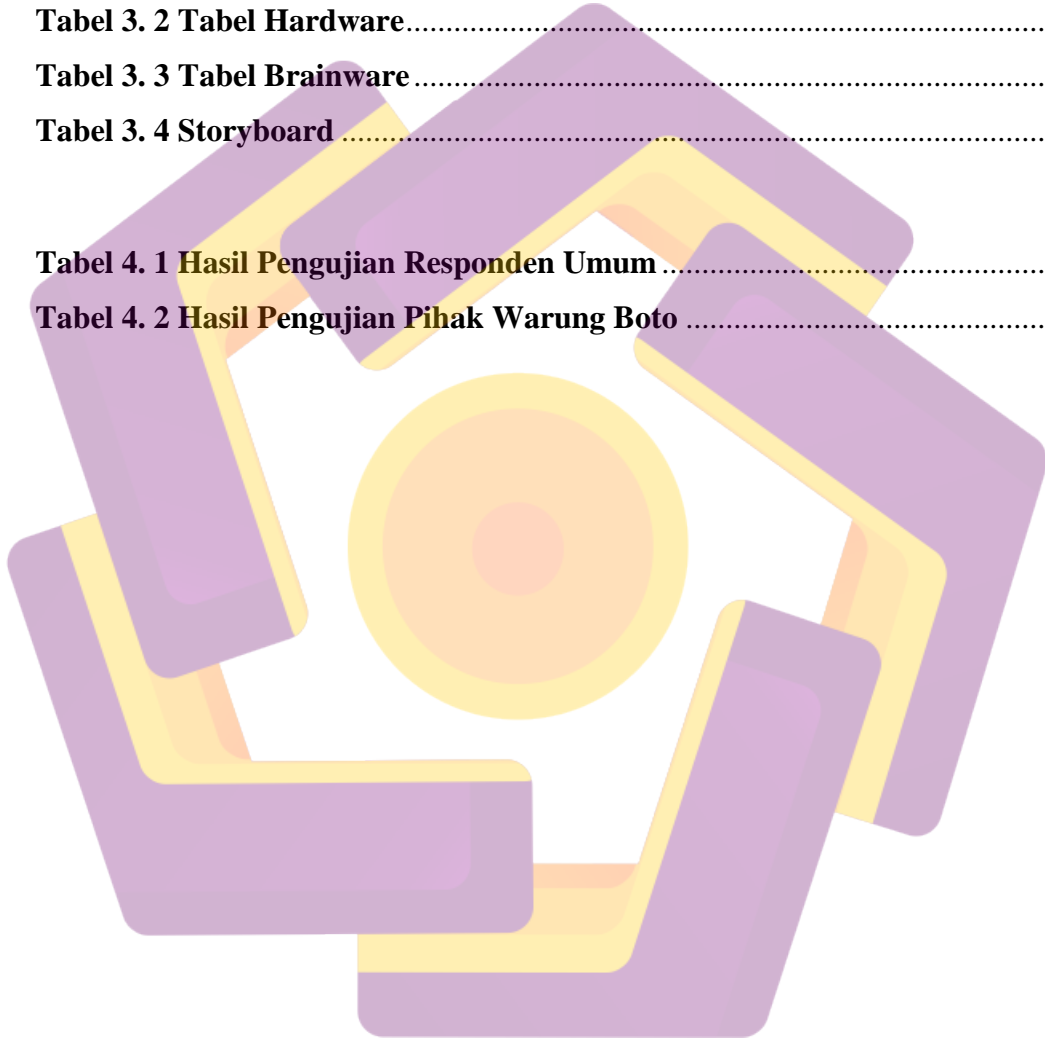
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	3
1.5.1 Untuk peneliti	3
1.5.2 Untuk Pengelola	3
1.5.3 Untuk Masyarakat	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Multimedia	9

2.2.1.1	Komponen Multimedia	10
2.2.2	Live Shoot	12
2.3	Analisis	13
2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	13
2.3.2	Analisis Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional	13
2.4	Tahap Perancangan	14
2.4.1	Pra Produksi	14
2.4.2	Produksi	15
2.4.3	Pasca Produksi	16
2.5	Evaluasi dan Pengujian	17
2.5.1	Metode Pengujian	17
2.5.1.1	Sejarah Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
2.5.1.2	Skala Likert	17
2.5.1.3	Rumus Presentase Skala Likert	17
2.5.2	Media Pengujian	17
BAB III	20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Deskripsi Situs Warung Boto	20
3.2	Alur Penelitian	21
3.3	Metode pengumpulan data	22
3.3.1	Metode wawancara	22
3.3.2	Metode observasi	22
3.4	Analisis Kebutuhan	22
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	23
3.4.2.1	Analisis Perangkat lunak (<i>Software</i>)	23
3.4.2.2	Analisis Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	23
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	24
3.5	Metode Perancangan	24
3.5.1	Pra produksi	24
3.5.2	Ide dan konsep	24

3.5.3	Naskah	24
3.5.5	Storyboard	27
BAB IV	31
4.1	Implementasi	31
4.2	Produksi	32
4.2.1	Produksi Desain Grafis	32
4.2.2	Sound Recording dan Sound Editing	34
4.2.3	Compositing	36
4.3	Pasca Produksi	38
4.3.1	Editing	38
4.3.2	Rendering	40
4.4.1	Kuisisioner	40
4.4	Distribusi	43
BAB V	45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
REFERENSI	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2. 2 Contoh Presentasi Skala Likert	17
Tabel 3. 1 Tabel Software.....	23
Tabel 3. 2 Tabel Hardware.....	23
Tabel 3. 3 Tabel Brainware.....	24
Tabel 3. 4 Storyboard	30
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Responden Umum	41
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Pihak Warung Boto	42

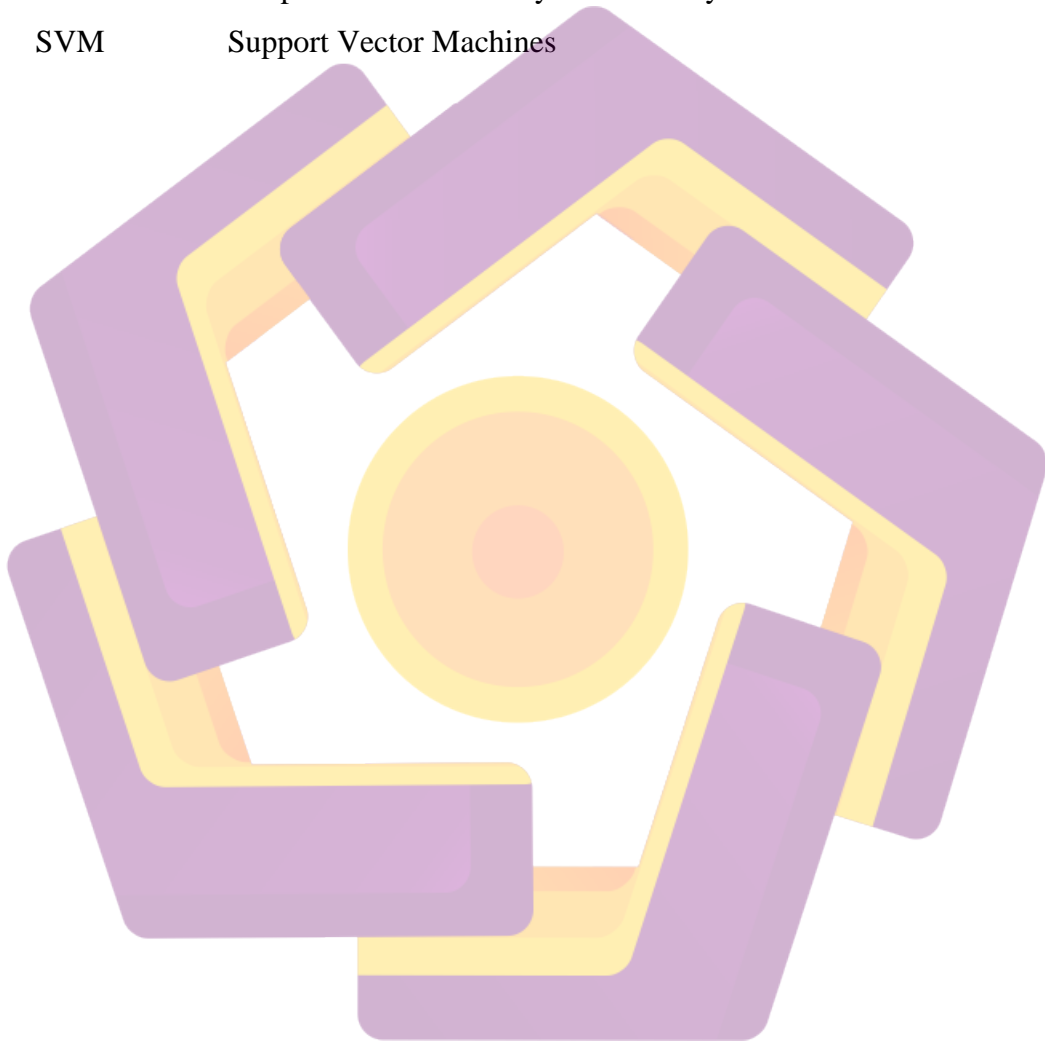


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Naskah.....	14
Gambar 2. 2 Storyboard.....	15
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian	21
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	31
Gambar 4. 2 Lembar Kerja.....	32
Gambar 4. 3 Membuat objek	33
Gambar 4. 4 Proses pewarnaan	33
Gambar 4. 5 Penyimpanan objek	34
Gambar 4. 6 New file adobe audition	35
Gambar 4. 7 Effect adobe audition.....	35
Gambar 4. 8 Export Audio.....	36
Gambar 4. 9 New Composition	37
Gambar 4. 10 Import Object.....	37
Gambar 4. 11 Transformasi gerakan	38
Gambar 4. 12 Compositing.....	38
Gambar 4. 13 Import file after effect	39
Gambar 4. 14 Proses editing Premier pro	39
Gambar 4. 15 Proses Rendering	40
Gambar 4. 16 Distribusi Hasil Penelitian	44

AMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Teknik *liveshoot* yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung, sedangkan teknik *motion graphic* adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi.

Situs Warung Boto merupakan salah satu saksi kehidupan peradaban kerajaan kuno, Situs ini memiliki nama asli Pesanggrahan Rejawinangun, yang berfungsi sebagai sebuah pesanggrahan dan pemandian. Dalam beberapa tahun terakhir situs ini kurang diminati oleh wisatawan dikarenakan efek dari pandemi. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk menghasilkan video pendidikan sejarah di Situs Warung Boto Dengan kemajuan teknologi, hal-hal yang bersifat mendidik dan menghibur akan lebih mudah dipahami jika video disajikan secara interaktif dan menarik. Video edukasi tentang sejarah merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk mengajak orang lain mempelajari sejarah tersebut.

Dalam menangani masalah di atas, diperlukan media pendidikan berupa multimedia. Video ini berisi informasi tentang kapan Situs Warung Boto didirikan, arsitektur, lokasi, dan informasi terkait lainnya tentang sejarah Situs Warung Boto. Dengan mengambil objek penelitian Situs Warung Boto, penulis menggunakan teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*.

Dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pariwisata situs Warung Boto dan juga menambah edukasi bagi wisatawan melalui video ini.

Kata Kunci : Situs Warung Boto, Sejarah, Video Edukasi, *Liveshoot*, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

The liveshoot technique is taking moving pictures directly, while the motion graphic technique is a branching of graphic design art which is an amalgamation of, Illustration, Typography, and Videography using Animation techniques.

Warung Boto Site is one of the witnesses to the life of ancient royal civilizations, this site has the original name Pesanggrahan Rejawinangun, which functions as a pesanggrahan and bath. In recent years this site has been less in demand by tourists due to the effects of the pandemic. In this study, the author aims to produce historical education videos at the Warung Boto Site With technological advances, things that are educational and entertaining will be easier to understand if the videos are presented interactively and interestingly. Educational videos about history are a form of communication that can be used to invite others to learn about the history.

In dealing with the above problems, educational media in the form of multimedia is needed. This video contains information about when the Warung Boto Site was founded, its architecture, location, and other related information about the history of the Warung Boto Site. By taking the object of research on Warung Boto site, the author uses Liveshoot and Motion Graphic techniques.

From this research, it is hoped that it can increase tourism of the Warung Boto site and also increase education for tourists through this video.

Keywords: *Warung Boto Site, History, Educational Videos, Liveshoot, Motion Graphic.*