

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
“AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” PADA SD NEGERI 1
KADIPIRO YOGYAKARTA, MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

RAYNALDI RANDE

16.11.0871

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
“AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” PADA SD NEGERI 1
KADIPIRO YOGYAKARTA, MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

RAYNALDI RANDE

16.11.0871

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
“AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” PADA SD NEGERI 1
KADIPIRO YOGYAKARTA, MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Raynaldi Rande

16.11.0871

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2022

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
“AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” PADA SD NEGERI 1
KADIPIRO YOGYAKARTA, MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Raynaldi Rande

16.11.0871

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Yoga Pristvanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Dhismas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Desember 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 : **Raynaldi Rande**
NIM : **16.11.0871**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran “AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” Pada SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta, Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : **Dhimas Adi Satria, S.Kom.,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, 25 November 2022

Yang Menyatakan,



Raynaldi Rande

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur atas berkat penyertaan Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberi kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran “AYO MENGENAL BUDAYA INDONESIA” Pada SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta, Menggunakan Teknik Motion Graphic. Dengan segala kerendahan hati, saya berterimakasih dan mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak dan Mama di Asmat yang telah memberi dukungan penuh untuk saya, anakmu ini sangat berterimakasih, semoga dengan menyelesaikan studi ini bapak dan mama tambah bangga.
3. Saudara-saudara saya Ransal, Lia, Rusni, dan Argya. Terimakasih selalu mendukung saya, serta Eva yang selalu memberi semangat untuk mengerjakan skripsi.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing skripsi yang telah membantu dalam memberi saran dan masukan, terimakasih karena telah membantu hingga skripsi dapat terselesaikan.
5. Teman-teman yang sudah membantu selama pembuatan skripsi, Lyan Wohel dan Hana. Terima kasih bantuan dan dukungannya.

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf bila ada salah yang di sengaja maupun yang tidak di sengaja. Tuhan Yesus Memberkati

Yogyakarta, 29 November 2022

Raynaldi Rande

NIM. 16.11.0871

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur atas segala berkat dan limpahan yang di berikan oleh Tuhan Yesus Kristus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih perlu belajar banyak dan walaupun sederhana namun penulis berharap skripsi ini bisa di terima dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingi mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
4. Bapak Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng
5. Bapak Ahmad Habibur Rahman. S. Pd

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih ada kesalahan-kesalahan maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat di hargai penulis. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membaca.

Yogyakarta, November 2022

Raynaldi Rande
NIM. 16.11.0871

DAFTAR ISI

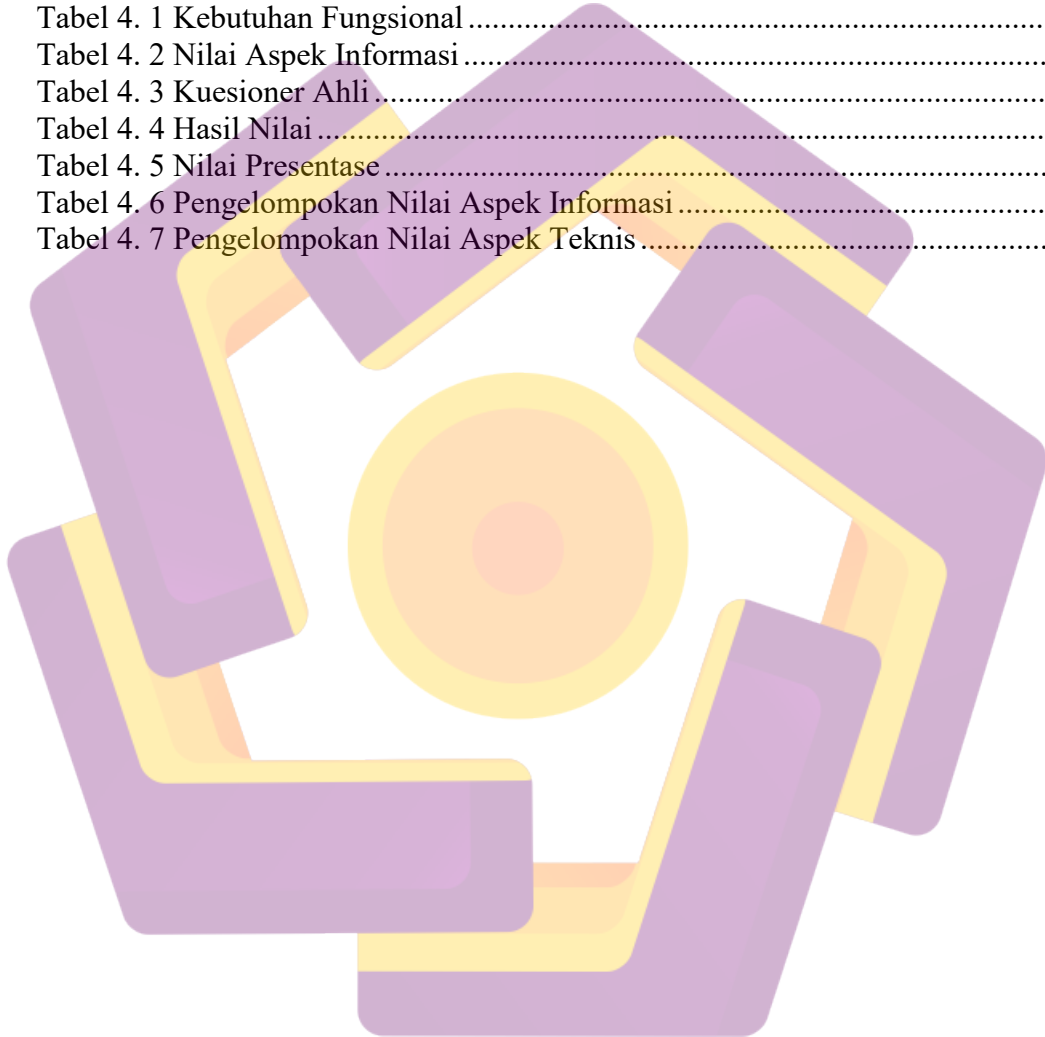
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISTILAH	Error! Bookmark not defined.
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 METODE PENELITIAN	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.1.1 Metode Observasi	6
1.6.1.2 Metode wawancara	6
1.6.1.3 Metode kepustakaan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	12

2.2.1 Multimedia	12
2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia	13
2.3 Animasi	14
2.3.1 Jenis Animasi	14
2.4 Animasi Motion Graphic	19
2.4.1 Pengertian Motion Graphic	19
2.4.2 Karakteristik Motion Graphic	20
2.4.3 Prinsip Dasar Animasi	20
2.4.4 Elemen Motion Graphic	26
2.5 Media Pembelajaran	30
2.5.1 Defenisi Media Pembelajaran	30
2.5.2 Manfaat media pembelajaran	30
2.6 Teori Tahap Pembuatan Motion Graphic	31
2.6.1 Pra Produksi	31
2.6.2 Produksi	32
2.6.3 Pasca Produksi	33
2.7 Software	34
2.8 Pengujian	37
2.8.1 Pengujian Alpha	37
2.8.2 Pengujian Beta	37
2.9 Evaluasi Pengujian	38
2.9.1 Skala Likert	38
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Objek Penelitian	41
3.2 Alur Penelitian	42
3.3 Alat dan Bahan	44
3.3.1 Wawancara	44
3.3.2 Observasi	44
3.3.3 Kepustakaan	45
3.4 Analisis Kebutuhan	46
3.4.1 Analisi Kebutuhan Fungsional	46

3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
3.5 Pra Produksi	49
3.5.1 Ide Cerita	49
3.5.2 Naskah	50
3.5.3 Storyboard	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Tahapan Produksi	54
4.1.1 Pembuatan Karakter	54
4.1.2 Pembuatan Aset	56
4.1.3 Produksi Audio	57
4.2 Pasca Produksi	58
4.2.1 Animating	58
4.2.2 Editing	63
4.2.3 Rendering	64
4.3 Evaluasi	65
4.3.1 Alpha Testing	65
4.3.2 Evaluasi Beta Test	67
4.3.3 Skala Likert	69
4.3.4 Hasil Kuisioner Responden Guru	70
4.3.5 Hasil Kuisisioner Responden Ahli	71
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
REFERENSI	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

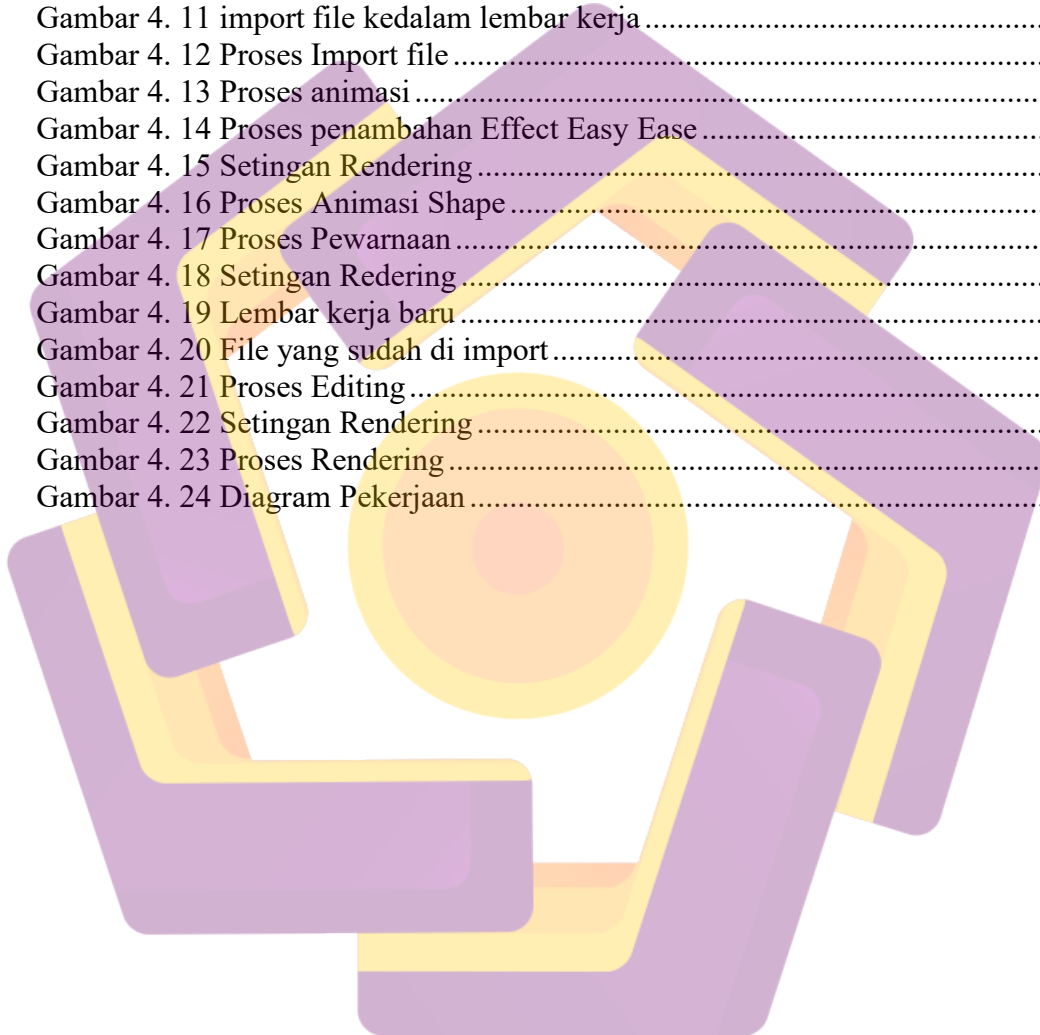
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 Skala Likert	38
Tabel 2. 3 Interval uji kuesioner	39
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak	47
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	47
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware	49
Tabel 3. 4 StoryBoard	52
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	65
Tabel 4. 2 Nilai Aspek Informasi	67
Tabel 4. 3 Kuesioner Ahli	68
Tabel 4. 4 Hasil Nilai	69
Tabel 4. 5 Nilai Presentase	69
Tabel 4. 6 Pengelompokan Nilai Aspek Informasi	70
Tabel 4. 7 Pengelompokan Nilai Aspek Teknis	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2. 2 CCell Animation	14
Gambar 2. 3 Contoh Animasi Frame	15
Gambar 2. 4 Contoh Animasi Sprite	15
Gambar 2. 5 Contoh Animasi Lintasan	16
Gambar 2. 6 Contoh Animasi Spline	16
Gambar 2. 7 Contoh Animasi Vector	17
Gambar 2. 8 Contoh Animasi Karakter	17
Gambar 2. 9 <i>Contoh Animasi Morphing</i>	18
Gambar 2. 10 Contoh Motion Graphic	19
Gambar 2. 11 <i>Terapan squash & strech</i>	20
Gambar 2. 12 Penerapan Prinsip Antisipasi	21
Gambar 2. 13 Penerapan prinsip staging pada objek animasi	21
Gambar 2. 14 Terapan prinsip straight a head	21
Gambar 2. 15 Terapan prinsip Pose to pose	22
Gambar 2. 16 Terapan prinsip Follow through	22
Gambar 2. 17 Terapan prinsip Slow in Slow out	23
Gambar 2. 18 Penerapan prinsip Arch	23
Gambar 2. 19 Terapan prinsip Secondary Action	23
Gambar 2. 20 Terapan prinsip Timing dan Spacing	24
Gambar 2. 21 Terapan prinsip Exaggeration	24
Gambar 2. 22 Terapan prinsip Solid drawing	25
Gambar 2. 23 Terapan prinsip Appeal	25
Gambar 2. 24 Audio	26
Gambar 2. 25 Bentuk Shape dan Form	27
Gambar 2. 26 Tone color	28
Gambar 2. 27 Pattern	28
Gambar 2. 28 Image	28
Gambar 2. 29 Time	29
Gambar 2. 30 Typography	29
Gambar 2. 31 Software Adobe Illustrator	34
Gambar 2. 32 Software After Effect	35
Gambar 2. 33 Software Adobe audition	35
Gambar 2. 34 Software Adobe Premiere CC 2020	36
Gambar 2. 35 Alur Pengujian Alpha	37
Gambar 2. 36 Alur Pengujian Beta	37
Gambar 3. 1 SD Negeri Kadipiro 1	41
Gambar 3. 2 Bagan alur penelitian	43
Gambar 3. 3 Referensi video youtube	44
Gambar 3. 4 Referensi Youtube	45
Gambar 3. 5 Buku IPAS kelas IV	45
Gambar 4. 1 Lembar kerja baru	54
Gambar 4. 2 Tools-tools yang digunakan	55

Gambar 4. 3 pembuatan badan karakter menggunakan pen tool	55
Gambar 4. 4 Pembuatan mata karakter menggunakan elipse tools	55
Gambar 4. 5 karakter selesai	56
Gambar 4. 6 Pembuatan Shape	56
Gambar 4. 7 Backround	57
Gambar 4. 8 Backsound Musik	57
Gambar 4. 9 Proses rekaman suara	58
Gambar 4. 10 setingan lembar kerja baru	59
Gambar 4. 11 import file kedalam lembar kerja	59
Gambar 4. 12 Proses Import file	60
Gambar 4. 13 Proses animasi	60
Gambar 4. 14 Proses penambahan Effect Easy Ease	60
Gambar 4. 15 Setingan Rendering	61
Gambar 4. 16 Proses Animasi Shape	61
Gambar 4. 17 Proses Pewarnaan	61
Gambar 4. 18 Setingan Redering	62
Gambar 4. 19 Lembar kerja baru	63
Gambar 4. 20 File yang sudah di import	63
Gambar 4. 21 Proses Editing	64
Gambar 4. 22 Setingan Rendering	64
Gambar 4. 23 Proses Rendering	64
Gambar 4. 24 Diagram Pekerjaan	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SIP (Surat Ijin Penelitian).....	76
Lampiran 2 Hasil Responden.....	77
Lampiran 3 Naskah Lengkap.....	78



INTISARI

Motion graphic dalam dunia media pembelajaran berguna untuk membuat cara belajar siswa agar lebih menarik dan mudah dipahami juga tidak seperti cara pembelajaran pada umumnya. Maka dari itu tujuan dalam penelitian skripsi ini yaitu untuk membahas tentang perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran IPS, dan menghasilkan produk yang dapat membantu siswa dalam memahami materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya,

Alur penelitian dari naskah skripsi ini meliputi pengumpulan data (observasi, wawancara, studi pustaka), analisis kebutuhan (fungsional dan non fungsional). perancangan (pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi), serta metode pengujian.

Penelitian ini akan dibuat menggunakan teknik animasi *motion graphic*, yang akan menceritakan tentang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, seperti bentuk rumah adat, senjata tradisional dan pakaian adat.

Kata kunci: Suku dan budaya, Media Pembelajaran, *Motion Graphic*, Multimedia

ABSTRACT

Motion graphics in the world of learning media are useful for making students' learning methods more interesting and easy to understand as well as different learning methods in general. Therefore, the purpose of this thesis research is to discuss the design and manufacture of motion graphic-based learning media for grade IV elementary school students in social studies subjects, and to produce products that can help students understand material on ethnic and cultural diversity.

The research flow of this thesis manuscript includes data collection (observation, interviews, literature study), needs analysis (functional and non-functional), design (pre-production, production and post-production stages), as well as testing methods.

This research was made using motion graphic animation techniques, which will tell about cultural diversity in Indonesia, such as the shape of traditional houses, traditional weapons and traditional clothing. Abstract merupakan hasil terjemahan Intisari dalam versi Bahasa Inggris. Tata cara penulisan dan ketentuan bisa melihat bagian Intisari.

Keyword: *Tribe and culture, Learning Media, Motion Graphic, Multimedia*