

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK
VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
SMAN 1 PURWAREJA KLAMPOK**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmat Tofik Hidayat

17.11.1272

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK
VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
SMAN 1 PURWAREJA KLAMPOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rahmat Tofik Hidayat

17.11.1272

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SMAN 1 PURWAREJA KLAMPOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Tofik Hidayat

17.11.1272

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Dwi Nurani, M.Kom.

NIK. 190302236

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SMAN 1 PURWAREJA KLAMPOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Tofik Hidayat
17.11.1272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom

NIK. 190302409

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK. 190302235

Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

LEMBAR KEASLIAN

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, 24 Juni 2021



Rahmat Tofik Hidayat

NIM. 17.11.1272

MOTTO

“Boleh jadi kamu tidak menyukai sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah : 216)

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu,”

(QS. Ibrahim: 7)

“Aku benci saat dia tertawa, tapi ternyata dia lebih menyebalkan saat menangis”



PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Kami panjatkan puji syukur kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya kepada kami sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan ketekunan, sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik dengan hasil yang maksimal.
- Ibu Dwi Nurani, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil terbaik.
- Kedua orang tua dan adik saya yang saya sayangi, cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Semua saudara sepupu yang senantiasa membantu menghibur disaat saya mulai menjumpai kejenuhan hati dan pikiran.
- Teman-teman Kontrakan Ngadiman Squad Hanif Andri Wibowo, Aviga Aji Haria Fresa, Zinggih Eko Tianto, Ahfas Reza Maulana yang telah berjuang bersama bertahan hidup di perantauan, beserta teman-teman tamu yang senantiasa turut menghidupkan suasana Kontrakan.
- Teman-teman BLK Uno Alfin Thoriq Bahtiar, Amelia Nur Khasanah, Arif Nur Hidayat, Asha Gita Dinia, Dhuha Hanif Bahtiar, Fadhilah Nur Azizah, Firdah Nur Aeni, Hari Ayuningtyas, Hastiwi Amelia Nurawaliah, Mahmud Arifin, Nur Dani Estri, Panca Ade Saputra, Vina Okta Vidiana yang telah memberikan semangat dan dukungan, serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- Teman-teman kelas Informatika angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang tidak ada Tuhan selain Dia yang menguasai seluruh alam semesta ini. Rasa syukur penulis panjatkan atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga bisa terselesaikannya skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik *Motion Graphic* Untuk Video Pembelajaran Bahasa Inggris SMAN 1 Purwareja Klampok”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Dwi Nurani, 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 Universitas 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. Pihak SMAN 1 Purwareja Klampok yang sudah bersedia memberikan izin penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan kepada semua pihak.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 32 Agustus 2021

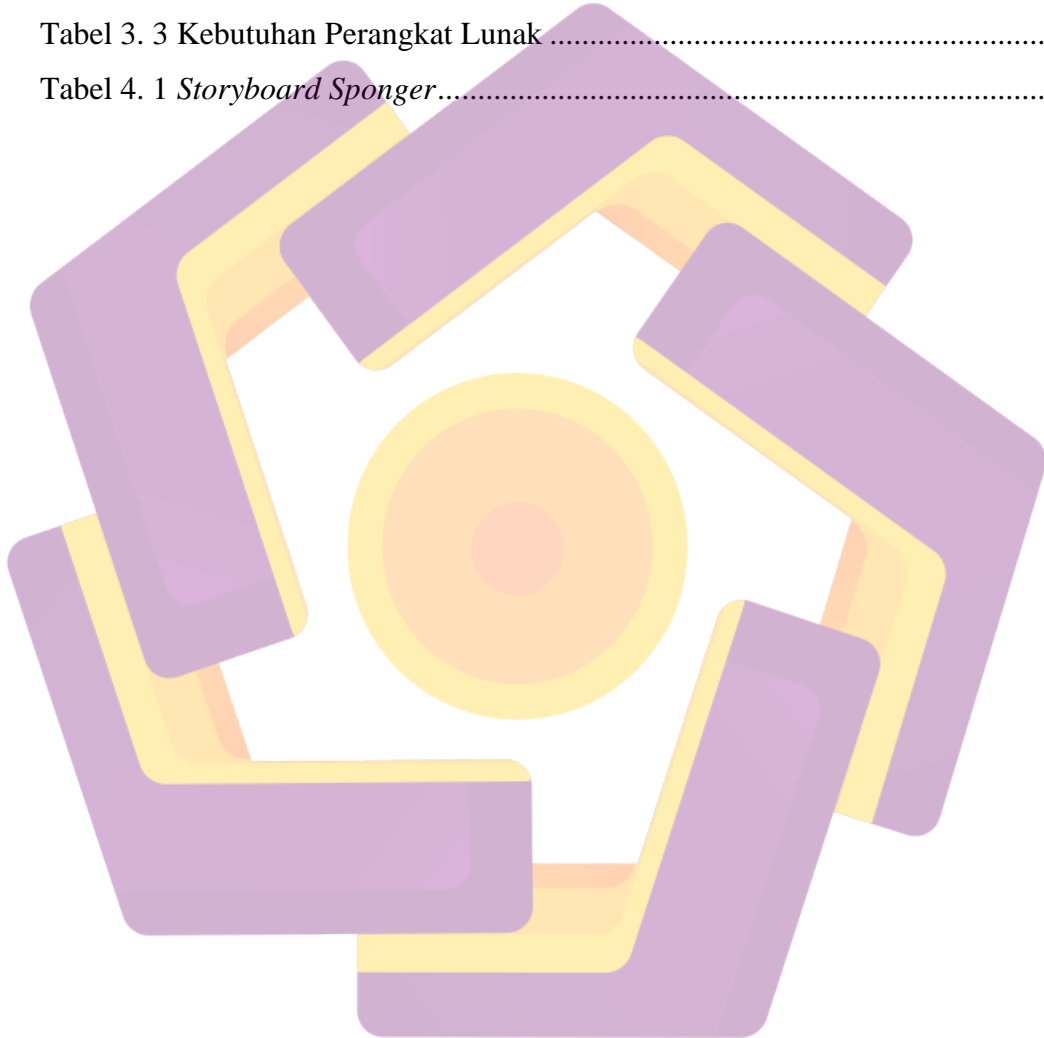
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR KEASLIAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| INTISARI | xiii |
| ABSTRACT | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 4 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.6 Metode Penelitian | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 9 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 9 |
| 2.2 Dasar Teori | 13 |
| 2.2.1 Definisi Animasi..... | 13 |
| 2.2.2 Jenis Animasi..... | 14 |
| 2.3 Motion Graphic..... | 15 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.3.1 | Sejarah Motion Graphic..... | 15 |
| 2.3.2 | Definisi Motion Graphic..... | 15 |
| 2.3.3 | Prinsip dalam Motion Graphic | 16 |
| 2.4 | Media Pembelajaran | 27 |
| 2.4.1 | Jenis Media Pembelajaran | 27 |
| 2.5 | Video Pembelajaran..... | 29 |
| 2.6 | Teori Analisis PIECES | 30 |
| 2.7 | Skala Likert..... | 31 |
| 2.7.1 | Rumus Presentase Skala Likert..... | 32 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 34 |
| 3.1 | Deskripsi SMAN 1 Purwareja Klampok..... | 34 |
| 3.2 | Analisis Masalah..... | 34 |
| 3.2.1 | Tahapan Penelitian | 34 |
| 3.2.2 | Perancangan Video..... | 37 |
| 3.2.3 | Hasil Analisis..... | 39 |
| 3.3 | Analisis Kebutuhan..... | 41 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Perangkat Keras | 41 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak | 42 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 43 |
| 4.1 | Produksi Video | 43 |
| 4.1.1 | Tahap Pra Produksi..... | 43 |
| 4.1.2 | Tahap Produksi..... | 50 |
| 4.1.3 | Tahap Pasca Produksi..... | 61 |
| 4.2 | Pengujian Video..... | 64 |
| 4.3 | Pembahasan | 64 |
| BAB V PENUTUP..... | | 69 |
| 5.1 | Kesimpulan | 69 |
| 5.2 | Saran | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 70 |

DAFTAR TABEL

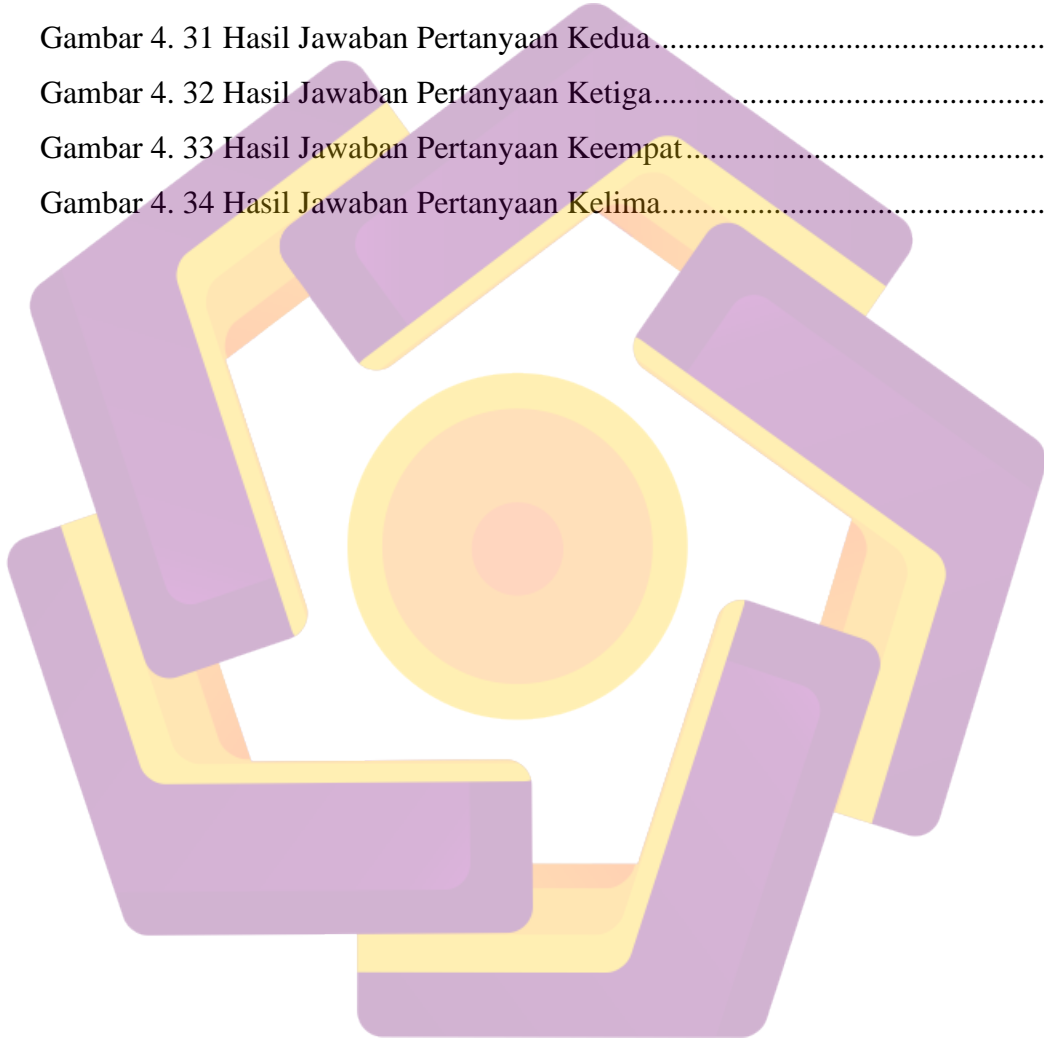
| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka | 10 |
| Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert..... | 32 |
| Tabel 2. 3 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi | 33 |
| Tabel 3. 1 Analisis PIECES..... | 39 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras | 41 |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak | 42 |
| Tabel 4. 1 <i>Storyboard Sponger</i> | 47 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>Ghatering, Dispersion, Exclusion, Chunking</i> | 19 |
| Gambar 2. 2 <i>Optical Center dan Off-Center</i> | 20 |
| Gambar 2. 3 Transisi <i>Dissolve</i> | 22 |
| Gambar 2. 4 Transisi <i>Push</i> | 23 |
| Gambar 2. 5 Transisi <i>Wipe</i> | 24 |
| Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian..... | 35 |
| Gambar 3. 2 Perancangan Video | 38 |
| Gambar 4. 1 Pertanyaan Wawancara..... | 44 |
| Gambar 4. 2 Teks <i>English We Speak-Sponger</i> | 45 |
| Gambar 4. 3 File Audio <i>English We Speak-Sponger</i> | 45 |
| Gambar 4. 4 Teks Pertanyaan Materi <i>Sponger</i> | 46 |
| Gambar 4. 5 Proses Menghilangkan Musik dari Percakapan | 51 |
| Gambar 4. 6 Proses Pemisahan Suara Tokoh Pria dan Wanita | 51 |
| Gambar 4. 7 Pembuatan <i>Voice Over</i> Perintah Pengulangan | 52 |
| Gambar 4. 8 Pembuatan <i>Voice Over</i> Sesi Pertanyaan | 52 |
| Gambar 4. 9 Pembuatan Karakter..... | 53 |
| Gambar 4. 10 Desain Kelopak Mata | 53 |
| Gambar 4. 11 Desain Gerak Mulut..... | 54 |
| Gambar 4. 12 Pembuatan <i>Environment</i> | 54 |
| Gambar 4. 13 Proses <i>Rigging</i> Bagian Kepala..... | 55 |
| Gambar 4. 14 Proses <i>Rigging</i> Bagian Tubuh | 55 |
| Gambar 4. 15 Proses <i>Animating</i> Bagian Mulut | 56 |
| Gambar 4. 16 Proses <i>Animating</i> Bagian Mata..... | 57 |
| Gambar 4. 17 Proses <i>Animating</i> Bagian Tubuh | 57 |
| Gambar 4. 18 Proses <i>Animating</i> Perintah Pengulangan | 58 |
| Gambar 4. 19 Proses <i>Animating</i> Sesi Pertanyaan..... | 58 |
| Gambar 4. 20 <i>Setting Format Output</i> Bagian Kepala | 59 |
| Gambar 4. 21 <i>Setting Format Output</i> Bagian Tubuh | 59 |
| Gambar 4. 22 <i>Setting Format Output</i> Perintah Pengulangan | 60 |
| Gambar 4. 23 <i>Setting Format Output</i> Sesi Pertanyaan..... | 60 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 24 Proses <i>Rendering</i> | 61 |
| Gambar 4. 25 <i>Final Editing</i> Tahap Pertama..... | 62 |
| Gambar 4. 26 <i>Final Editing</i> Tahap Kedua | 62 |
| Gambar 4. 27 Pembuatan <i>Scene</i> Judul dan Pengeditan Transisi | 63 |
| Gambar 4. 28 Proses <i>Final Rendering</i> | 63 |
| Gambar 4. 29 Kuesioner Untuk Siswa | 64 |
| Gambar 4. 30 Hasil Jawaban Pertanyaan Pertama | 66 |
| Gambar 4. 31 Hasil Jawaban Pertanyaan Kedua..... | 66 |
| Gambar 4. 32 Hasil Jawaban Pertanyaan Ketiga..... | 67 |
| Gambar 4. 33 Hasil Jawaban Pertanyaan Keempat..... | 67 |
| Gambar 4. 34 Hasil Jawaban Pertanyaan Kelima..... | 68 |



INTISARI

Perkembangan teknologi dan arus informasi semakin pesat dengan berbagai macam media, animasi dalam video terkadang memberikan daya tarik sendiri, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Seiring dengan maraknya pembelajaran daring, banyak siswa SMA yang kesulitan dalam memahami beberapa materi termasuk Speaking Bahasa Inggris khususnya SMAN 1 Purwareja Klampok. Maka, diperlukan suatu media yang dapat menyampaikan pembelajaran secara menarik bagi para siswa, yaitu motion graphic.

Motion graphic adalah jenis animasi yang menggabungkan teks, grafik, warna dan gerakan untuk membuat konten video yang menarik secara visual. Motion graphic ini berisi percakapan antara tokoh pria dan wanita beserta teks dialog yang bersumber dari buku ajar yang digunakan Guru dalam pembelajaran. Di akhir percakapan akan disajikan perintah bagi siswa untuk menggantikan tokoh pria untuk merespon dialog bersama tokoh wanita di percakapan selanjutnya, dengan menghilangkan suara tokoh pria. Selanjutnya diulang perintah sebelumnya untuk menggantikan tokoh wanita.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Bahasa Inggris, Adobe Character Animator, Adobe After Effects, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

The development of technology and the flow of information are increasingly rapid with various kinds of media, animation in videos sometimes gives its own appeal, especially in learning English. Along with the proliferation of online learning, many high school students have difficulty understanding several materials including English Speaking, especially SMAN 1 Purwareja Klampok. So, we need a medium that can convey learning effectively and attractively, namely motion graphics.

Motion graphics are a type of animation that combines text, graphics, color and motion to create visually appealing video content. This motion graphic contains conversations between male and female characters along with dialogue texts that are sourced from textbooks used by the Teacher in learning. At the end of the conversation, there will be instructions for students to replace the male characters in responding to the dialogue with the female characters in the next conversation, by eliminating the male characters' voices. Furthermore, the previous command is repeated to replace the female character.

Keyword: *English Learning Videos, Adobe Character Animator, Adobe After Effects, Motion Graphic.*