

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-
MACAM PAKAIAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MOTION
GRAPHIC DI RA AL-AMIN**

SKRIPSI



disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

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

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO RECOGNIZE THE KINDS
OF CLOTHES FOR EARLY CHILDREN BASED ON MOTION
GRAPHIC IN RA AL-AMIN**

SKRIPSI



disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
MACAM MACAM PAKAIAN UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS MOTION GRAPHIC DI RA AL-AMIN**

SKRIPSI

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

disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

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

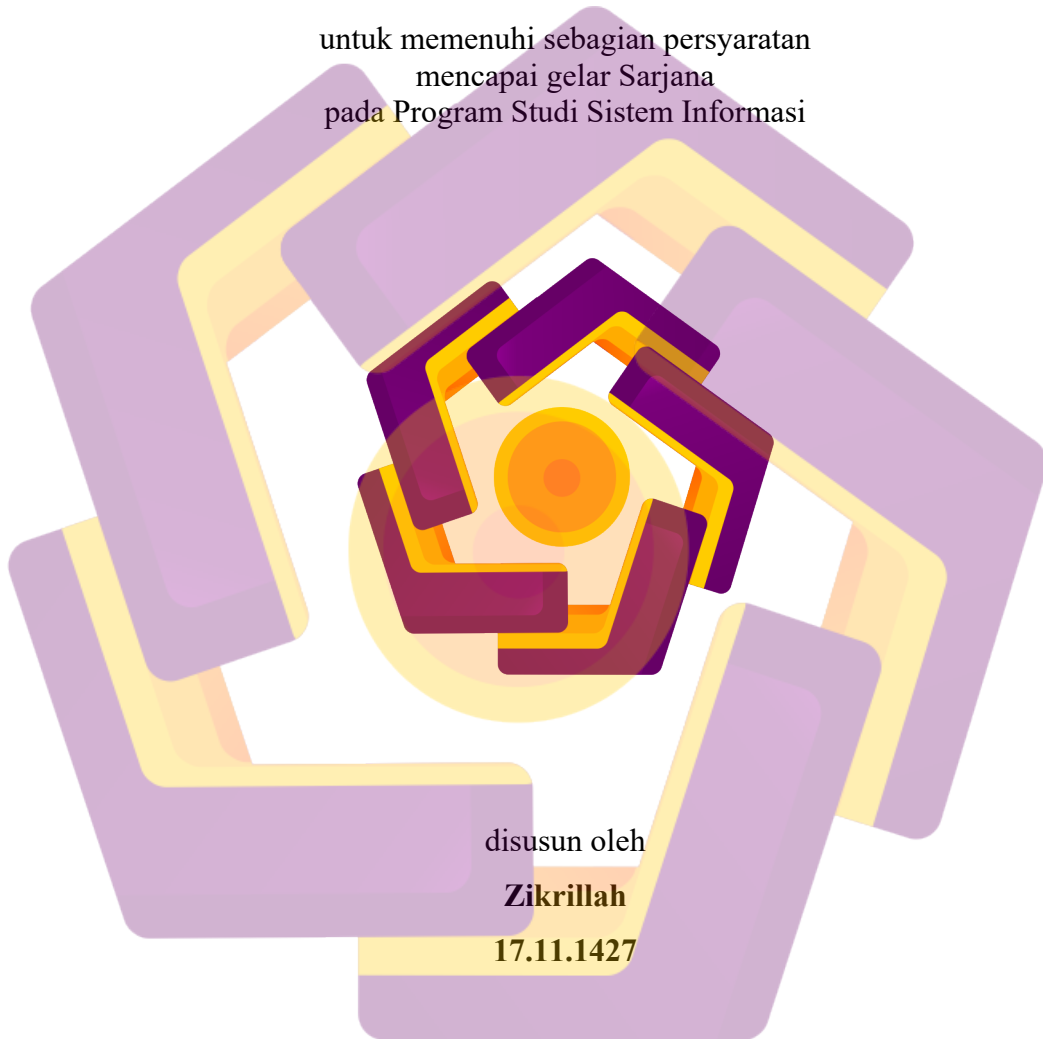
2021

iii

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO RECOGNIZE THE KINDS
OF CLOTHES FOR EARLY CHILDREN BASED ON MOTION
GRAPHIC IN RA AI-AMIN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-MACAM PAKAIAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MOTION GRAPHIC DI RA AL-AMIN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 April 2021

Dosen Pembimbing,

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom.

NIK. 190302276

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-MACAM PAKAIAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MOTION GRAPHIC DI RA AL-AMIN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zikrillah

17.11.1427

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom.
NIK. 190302276

Farry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235

Ikmah, M.Kom.
NIK. 190302282

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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, 24 Juni 2021



Zikrillah

NIM. 17.11.1427

MOTTO

”Memiliki cita - cita tanpa keterampilan sama halnya menjadi omong kosong,
dan memiliki keterampilan tanpa cita -cita akan menjadi hal yang sia sia.”



PERSEMBAHAN

Sebagai penulis skripsi ini, menyadari keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, kritik dan saran, serta banyak do'a dari berbagai pihak yang diberikan selama pembuatan skripsi ini. Untuk itu penyusun dengan segala rasa terima kasih sebesar – besarnya kepada :

- a. Allah SWT yang telah memberikan rezeki, berkat, rahmat dan kasih sayang kepada penulis.
- b. Penulis mengucapkan dengan rendah hati dan tulus kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung, mendo'akan, dan selalu tanpa lelah memberi nasehat siang dan malam
- c. Penulis juga mengucapkan dengan rendah hati dan tulus kepada bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom selaku dosen pembimbing telah selalu mendukung dan membimbing saya selama menyelesaikan skripsi.
- d. Penulis juga mengucapkan dengan rendah hati dan tulus kepada kepada Hj. Wahyu Eko Hariyanti, M.Pd selaku kepala RA Al - Amin sudah mengizinkan penulis untuk menggunakan dan menyempatkan waktunya dalam menyelesaikan skripsi.
- e. Penulis juga mengucapkan dengan rendah hati dan tulus kepadat Titik Ratna Damayanti, S.Pd. Selaku Guru Kelas B RA Al – Amin sudah menggunakan kelas beliau sebagai test uji coba dalam rangka menyelesaikan skripsi.
- f. Almamaterku Universitas Amikom Yogyakarta tercinta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat Hidayah dan Ridho-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. skripsi ini penulis buat sebagai tugas akhir penulis untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana.

Penulis dengan keadaan sadar menyadari bahwa dalam menyelesaikan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan pada penulis itu sendiri. penulis menyadari pula bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis skripsi ini banyak pihak yang telah membantu oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setinggi-tingginya dan tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, pemikiran dan kesabaran dalam membimbing disela-sela kesibukan sehingga membantu penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Hj. Wahyu Eko Hariyanti, M.Pd selaku kepala RA Al – Amin yang telah membantu memberikan keterangan dan mempercayai saya dalam menyelesaikan masalah, selama penulis mengadakan penelitian, sehingga selesainya skripsi ini.
4. Ratna Damayanti, S.Pd. Selaku Guru Kelas B RA Al – Amin telah membantu meluangkat waktu dan memberikan keterangan dalam penyusunan skripsi.
5. Kepada murid-murid kelas B RA Al-Amin telah meluangkan waktunya dalam mengikuti uji coba hasil skripsi ini

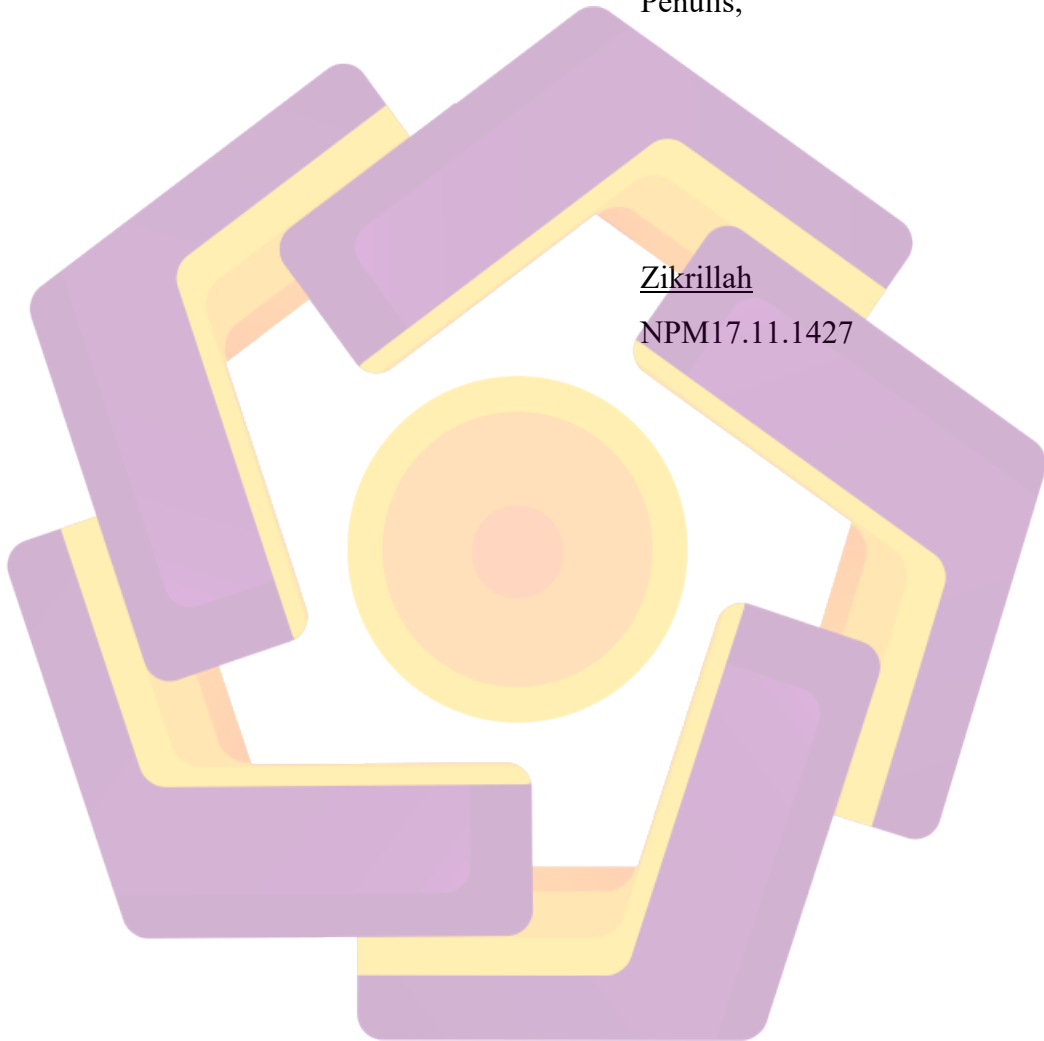
Semoga seluruh bantuan yang sudah di curahkan kepada penulis dibalas dengan amal dan pahala yang berlipat ganda dari Alloh, SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi parapembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2021

Penulis,

Zikrillah

NPM17.11.1427



DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN	V
PENGESAHAN	VI
PERNYATAAN.....	VII
MOTTO	VIII
PERSEMBAHAN.....	IX
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
DAFTAR ISTILAH.....	XVIII
INTISARI.....	XIX
ABSTRACT.....	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	5
1.6 METODE PENELITIAN	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Observasi	6
1.6.3 Metode Wawancara.....	6
1.6.4 Metode Analisis	7
1.6.5 Metode Perancangan.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	8

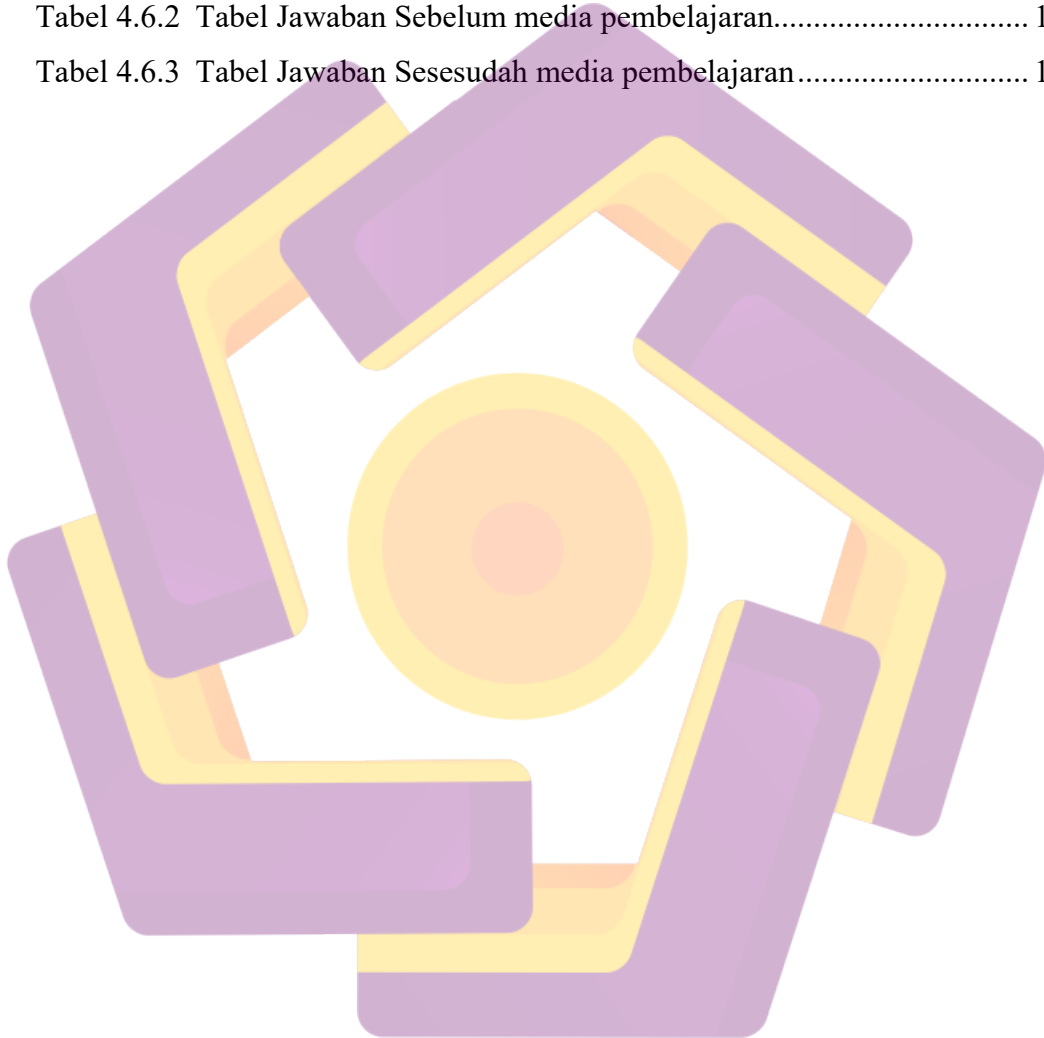
1.7.1	BAB I : PENDAHULUAN.....	8
1.7.2	BAB II LANDASAN TEORI.....	8
1.7.3	BAB III METODE PENELITIAN	8
1.7.4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	8
1.7.6	DAFTAR PUSTAKA	9
BAB II LANDASAN TEORI.....		10
2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2	DASAR TEORI.....	18
2.3	MOTION GRAPHIC	25
2.3.1	Pengertian Warna.....	26
2.3.2	Pengertian Tipografi.....	28
2.3.3	Pengerian Desain.....	29
2.4	PENGERTIAN PAKAIAN.....	30
2.5	PENELITIAN YANG RELEVAN.....	35
BAB III METODE PENELITIAN		40
3.1	ALAT DAN BAHAN PENELITIAN.....	40
3.2	ALUR PENELITIAN.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		83
4.1	RANCANGAN SISTEM	83
4.1.1	Pendefinisian.....	83
4.1.2	Perancangan	84
4.2	ALUR PRODUKSI	85
4.3	JADWAL KEGIATAN.....	86
4.4	PEMBUATAN PRODUK	87
4.4.1	Desing	87
4.4.2	Pengembangan	91
4.5	HASIL AKHIR PRODUK	98
4.6	HASIL REVISI, PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	99
BAB V PENUTUP.....		106

5.1 KESIMPULAN.....	106
5.2 SARAN.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108



DAFTAR TABEL

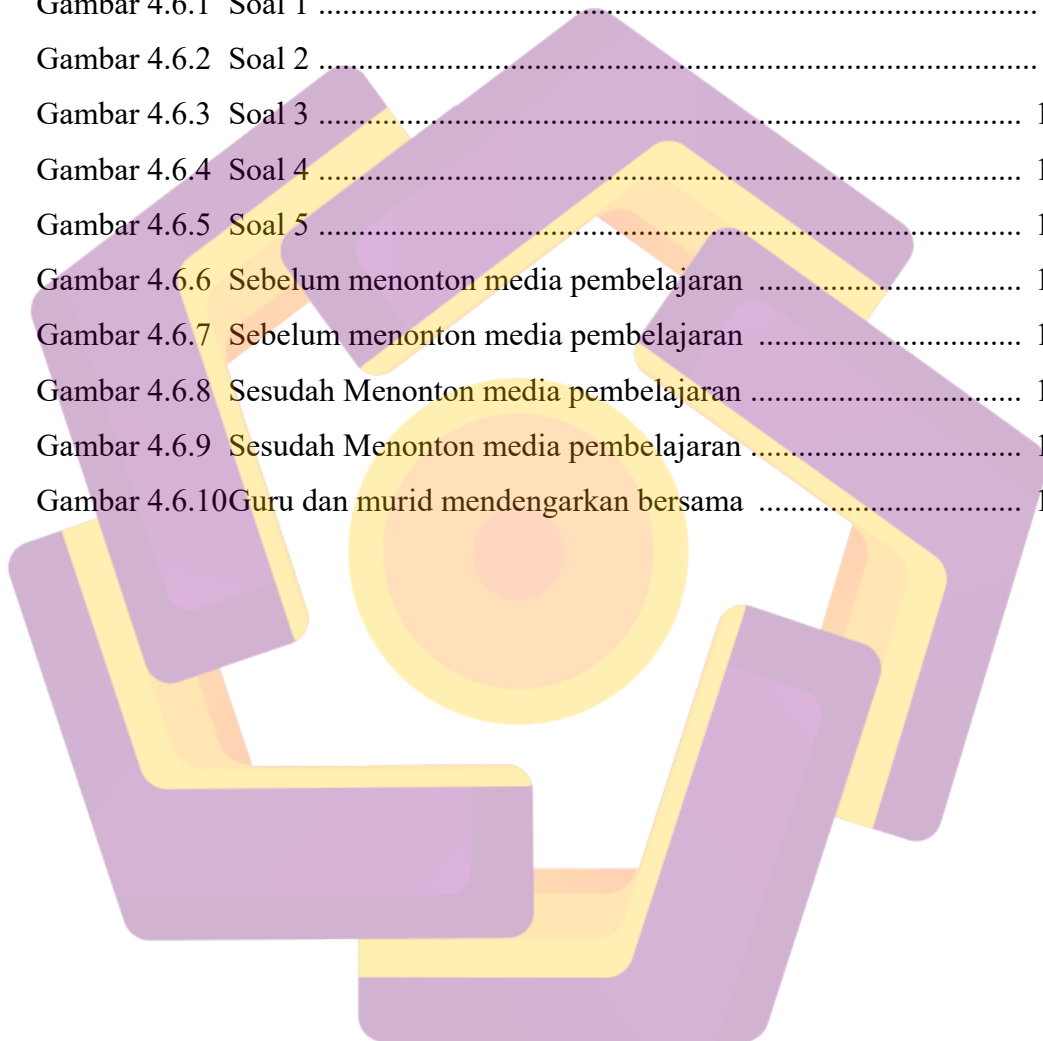
Tabel 2.1	Studi Literatur	35
Tabel 4.3	Jadwal Kegiatan	86
Tabel 4.6	Revisi dan Pengecekan.....	98
Tabel 4.6.2	Tabel Jawaban Sebelum media pembelajaran.....	102
Tabel 4.6.3	Tabel Jawaban Sesesudah media pembelajaran.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Posisi media dalam pembelajaran	14
Gambar 2.3.1	Orto Botanico by Lucas Leo Catalano	27
Gambar 2.3.2	Contoh Seragam Sekolah RA Al-Amin	27
Gambar 2.4	Kerangka Pikir	39
Gambar 3.2.1	Alur Penelitian	42
Gambar 3.2.2	Sekolah	77
Gambar 3.2.3	Kamar Budi	78
Gambar 3.2.4	Pemandangan sore hari	78
Gambar 3.2.5	Masjid malam hari	78
Gambar 3.2.6	Lapangan	79
Gambar 3.2.7	Depan Rumah Budi	79
Gambar 3.2.8	Budi(Baju Biasa dan Baju Koko)	80
Gambar 4.4.1	Pembuatan Sotryboard dan Skrip	86
Gambar 4.4.2	Kerangka karakter	87
Gambar 4.4.3	Kerangka karakter dengan mata	87
Gambar 4.4.4	Pewarnaan dan Pendetailan karakter	88
Gambar 4.4.5	Pewarnaan dan Pendetailan karakter yang sudah dijadikan satu	88
Gambar 4.4.6	Lapangan sebagai dasar pembuatan	89
Gambar 4.4.7	Kerangka gambar sebelum di warnai	89
Gambar 4.4.8	Kerangka gabar sesudah di warnai	90
Gambar 4.4.9	Proses animasi	90
Gambar 4.4.10	Proses animasi budi di new composition	91
Gambar 4.4.11	Proses animasi latar di new composition	91
Gambar 4.4.12	Proses rendering	92
Gambar 4.4.13	Proses penyimpanan hasil rendering	92
Gambar 4.4.14	Proses Recording	93
Gambar 4.4.15	Hasil rekaman yang disusun	93
Gambar 4.4.16	Proses Editing	94
Gambar 4.4.17	Proses Mixing Audio	94

Gambar 4.4.18	Proses Mastering dan pengecekan kembali.....	95
Gambar 4.4.19	Proses penyesuaian visual dan audio	95
Gambar 4.4.20	Proses memberikan transisi diantara 2 video	95
Gambar 4.4.21	Proses rendering.....	96
Gambar 4.5.1	Ukuran File	97
Gambar 4.6.1	Soal 1	99
Gambar 4.6.2	Soal 2	99
Gambar 4.6.3	Soal 3	100
Gambar 4.6.4	Soal 4	100
Gambar 4.6.5	Soal 5	100
Gambar 4.6.6	Sebelum menonton media pembelajaran	101
Gambar 4.6.7	Sebelum menonton media pembelajaran	101
Gambar 4.6.8	Sesudah Menonton media pembelajaran	102
Gambar 4.6.9	Sesudah Menonton media pembelajaran	102
Gambar 4.6.10	Guru dan murid mendengarkan bersama	104



DAFTAR ISTILAH

Animasi : Hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak.

Editing : Penyuntingan, penyatuan adegan-adegan film.

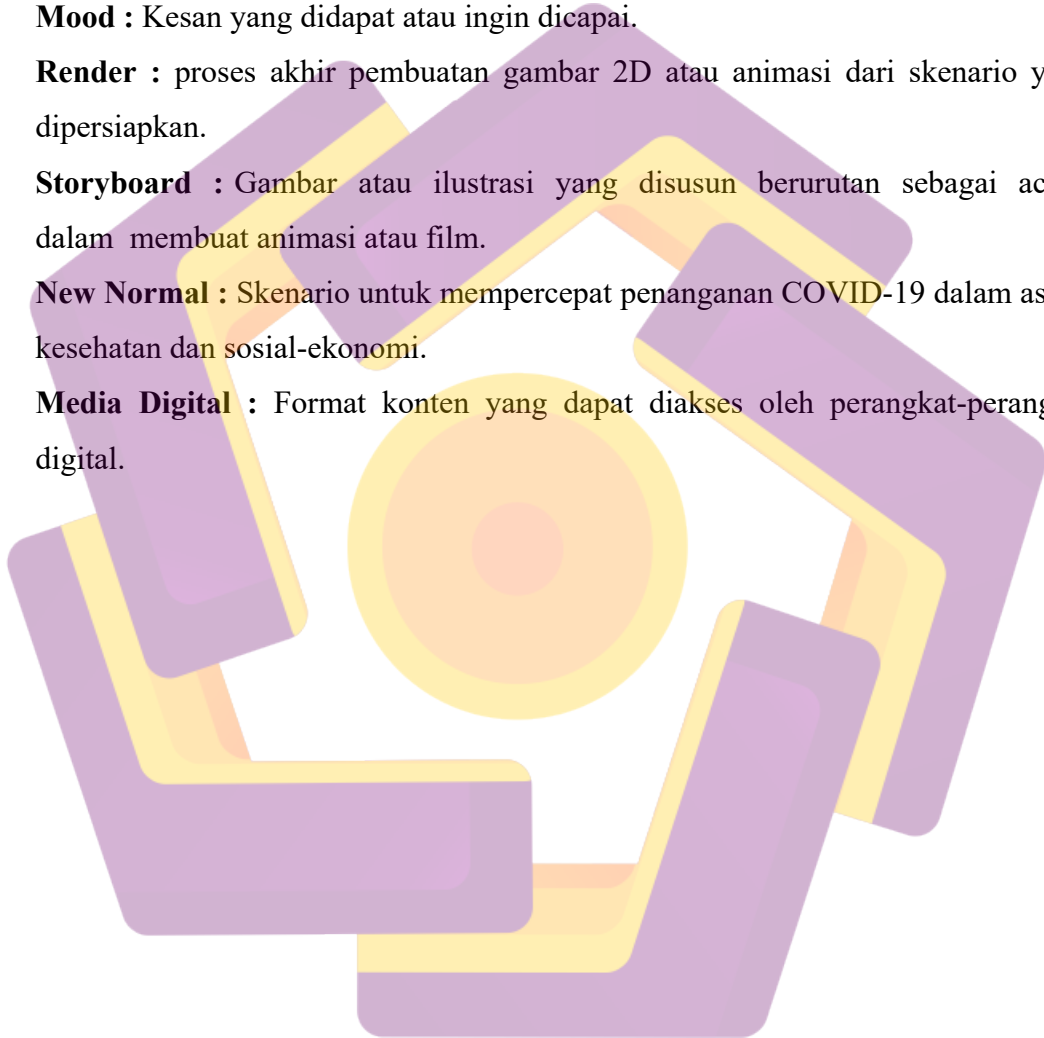
Mood : Kesan yang didapat atau ingin dicapai.

Render : proses akhir pembuatan gambar 2D atau animasi dari skenario yang dipersiapkan.

Storyboard : Gambar atau ilustrasi yang disusun berurutan sebagai acuan dalam membuat animasi atau film.

New Normal : Skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi.

Media Digital : Format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital.



INTISARI

Dalam kegiatan belajar dan mengajar guru diharuskan kreatif dalam menyiapkan dan menyampaikan materi agar murid-murid mampu untuk menangkap dan memahami isi dari materi tersebut, terutama untuk sekolah taman kanak-kanak, guru diharuskan untuk mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman dan kreatif dalam menyampaikan materi tersebut sehingga murid mampu memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Semenjak di terapkanya kebijakan (*New Normal*) guru dan murid diharus melakukan kegiatan belajar dan mengajar di dalam rumah, untuk menghindari dan menghambat penyebaran virus COVID-19 sehingga di mana guru diharuskan pintar dan kreatif dalam membuat materi yang mudah untuk di pahami oleh murid-murid.

Dalam rangka membantu kinerja guru-guru dalam menyampaikan materi tersebut, penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan desain Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran di RA Al - Amin, sebelumnya menggunakan media statis berupa foto dan gambar menjadi pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi Motion Graphic. Pengembangan ini adalah pengembangan dengan 4 langkah yaitu : Pendefinisian yang berisi menentukan kebutuhan mengumpulkan sumber dan menghasilkan gagasan. Desain : memproses pembuatan naskah, storyboard, karakter dan latar. Pengembangan : Proses animasi, Perekaman Audio, Editing, Mixing dan mastering. dan Ujicoba dan Revisi : Validasi dan revisi dan ujicoba.

Hasil analisis dan pengembangan dihasilkan media pembelajaran berupa media video pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Macam-macam Pakaian Untuk Anak Usia Dini Berbasis Motion Graphic di RA Al Amin dalam meningkatkan minat murid-murid Kelompok B RA Al-Amin Ngaglik, Sleman, Yogyakarta yang sudah dirancang dan disusun oleh penulis sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi dengan teknik Motion Graphic yang sudah sesuai dengan teori dan tema untuk kegiatan yang ingin dicapai, dengan menyajikan media pembelajaran dinamis, dapat memusatkan perhatian anak, menghibur, mudah dipahami, dan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologi kegiatan untuk merangsang kemampuan anak dan memberikan evaluasi.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, COVID-19, Animation, perancangan, pengembangan pembelajaran, jenis pakaian

ABSTRACT

In teaching and learning activities, teachers are required to be creative in preparing and delivering material so that students are able to capture and understand the content of the material, especially for kindergarten schools, teachers are required to be able to create a pleasant, comfortable and creative atmosphere in delivering material. so that students are able to understand and apply in everyday life. Since the implementation of the (New Normal) policy, teachers and students are required to carry out learning and teaching activities at home, to avoid and inhibit the spread of the COVID-19 virus so that teachers are required to be smart and creative in making material that is easy for students to understand. .

In order to help the performance of teachers in delivering the material, this research was carried out aiming to make it easier for teachers to convey designs. Graphics. This development is a development with 4 steps, namely: Definition, which contains determining the need to collect sources and generate ideas. Design: process the creation of scripts, storyboards, characters and settings. Development: Animation process, Audio Recording, Editing, Mixing and mastering. and Trial and Revision: Validation and revision and testing.

The results of the analysis and development resulted in learning media in the form of learning video media. Development of Learning Media of Various Kinds of Clothing for Early Childhood Based on Motion Graphics at RA Al Amin in increasing the interest of Group B students RA Al-Amin Ngaglik, Sleman, Yogyakarta which had been designed and developed. compiled by the previous author, it can be concluded that by using animated learning media with Motion Graphic techniques that are in accordance with the theory and themes for the activities to be achieved, by presenting dynamic learning media, can focus children's attention, entertaining, easy to understand, and in accordance with the principles of psychology activities to stimulate children's abilities and provide evaluation.

Keyword: *Motion Graphic, COVID-19, Animation, design, learning development, types of clothing*