

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH WARUGA  
SAWANGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**I Wayan Dani Sastrawan**

**17.11.1425**

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

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH WARUGA  
SAWANGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**I Wayan Dani Sastrawan**

**17.11.1425**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH WARUGA  
SAWANGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**I Wayan Dani Sastrawan**

**17.11.1425**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M. Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH WARUGA  
SAWANGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**I Wayan Dani Sastrawan**

**17.11.1425**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M. Kom**  
**NIK. 190302243**

\_\_\_\_\_

**Bhanu Sri Nugraha, M. Kom**  
**NIK. 190302164**

\_\_\_\_\_

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 April 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.

Manado, 16 April 2021



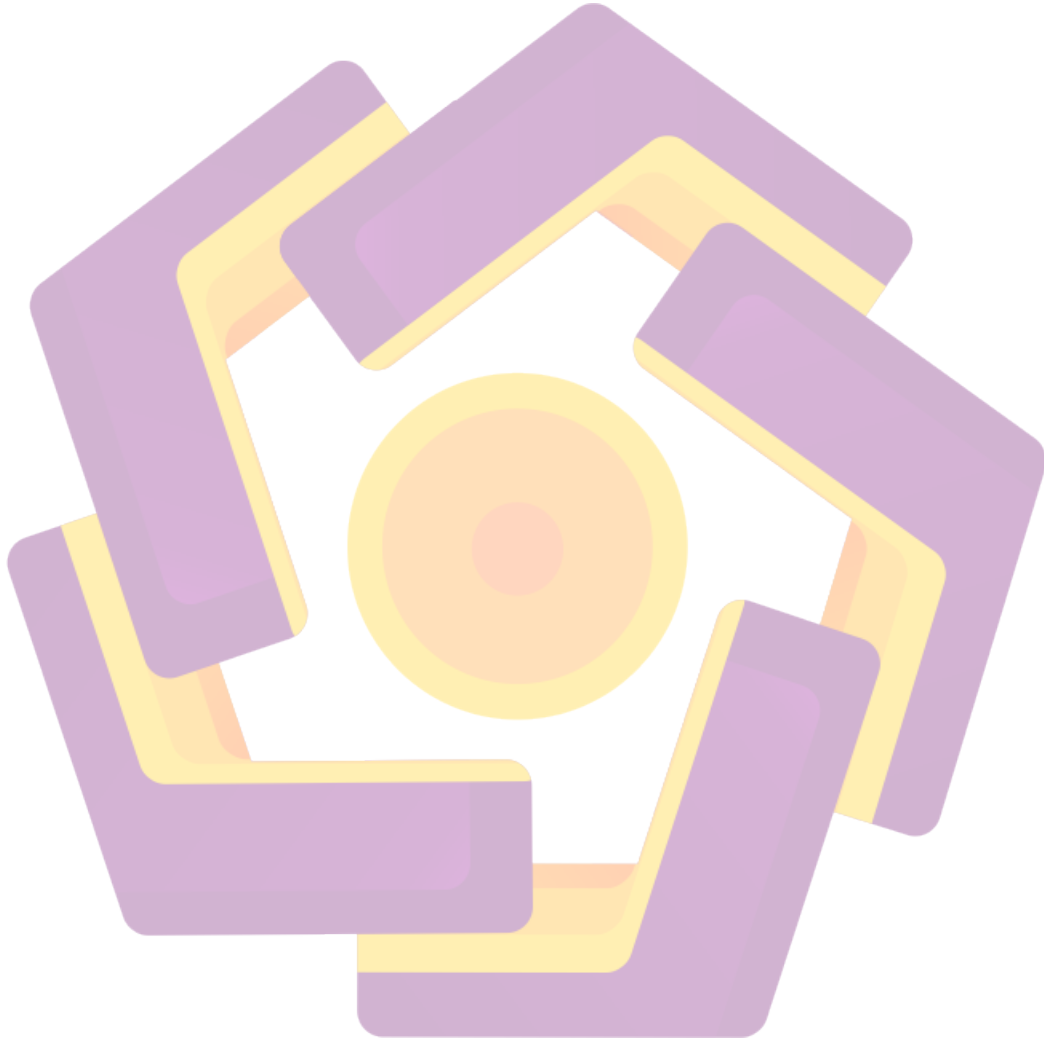
I Wayan Dani Sastrawan

NIM. 17.11.1425

## MOTTO

”Tetap tenang dan jangan panik”

”Jangan berusaha untuk menjadi yang terbaik, tapi cobalah untuk menjadi yang  
beda”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan rasa trimakasih kepada :

1. Bapak (I Wayan Dresta, S.Pd), Ibuk (Ni Made Meni, S.Pd), dan adik (Ni Made Meytha Widiawati) yang selalu memberikan doa dan kasih sayang, serta tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Gorontalo yang telah memberikan izin penelitian di Waruga Sawangan, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Tidak lupa juga kepada ibu Erni Kalalo selaku penanggung jawab Waruga Sawangan dari BPCB Gorontalo yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Yang sangat baik dan sabar Bapak Agus Purwanto, M. Kom terimakasih sudah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan saran untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Halan-Halan Squad yang bisa jadi teman berkumpul, bertukar pikiran, saling menolong, saling menghina dan saling memeras.
5. Sahabat dan teman-teman kelas 17-IF-08 yang sudah menemani keseharian selama di kampus Universitas AMIKOM Yogyakarta. Semoga kita selalu di beri kebahagiaan dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat dan anugerah-nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH WARUGA SAWANGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan berterima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan teknik informatika.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dorongan moral dan materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
5. Semua Teman-teman penulis, terutama teman Halan-Halan Squad,, 17-IF-08, PC KMHDI Yogyakarta, dan teman-teman semua yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

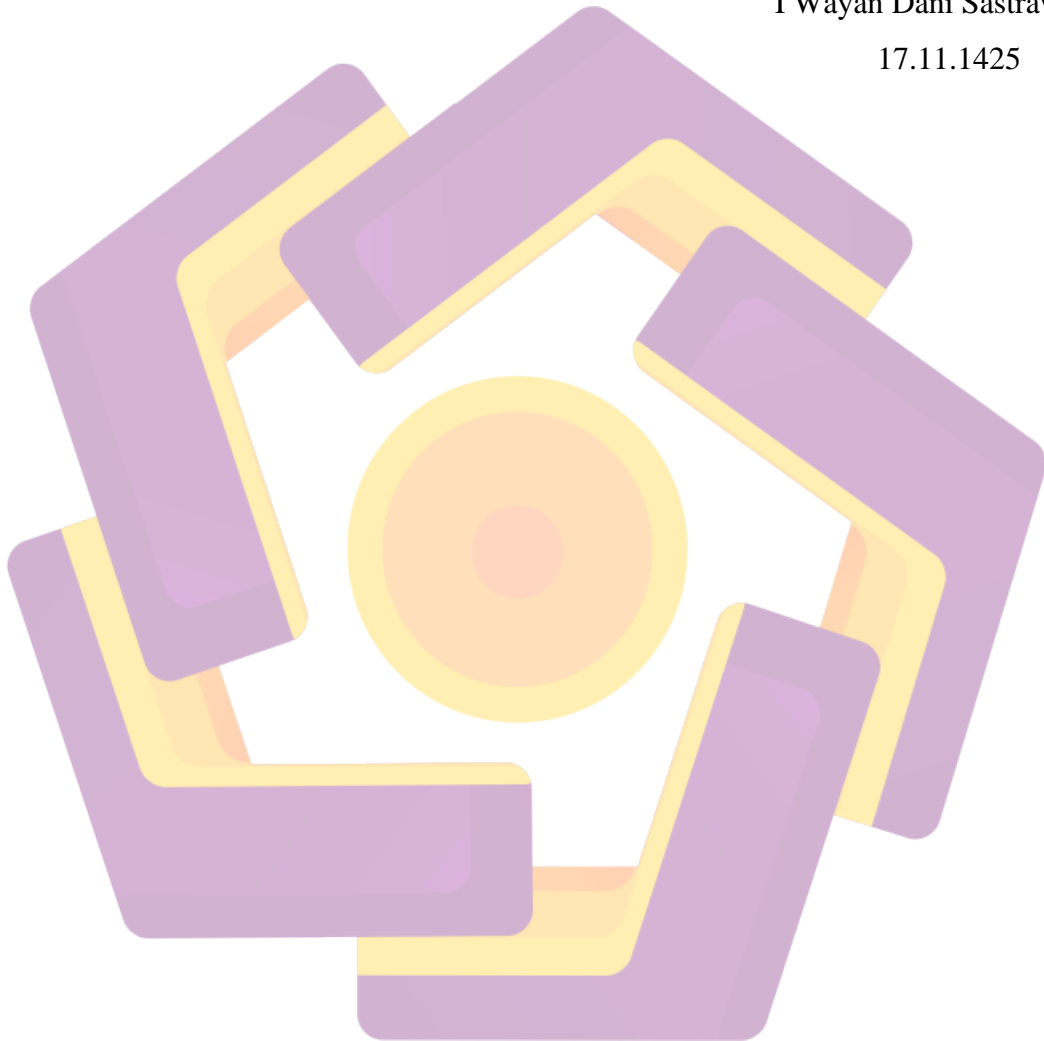
Terima Kasih.



Manado, 16 April 2021

I Wayan Dani Sastrawan

17.11.1425



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi Objek Penelitian .....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat Khalayak Umum .....	5
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Penelitian .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6

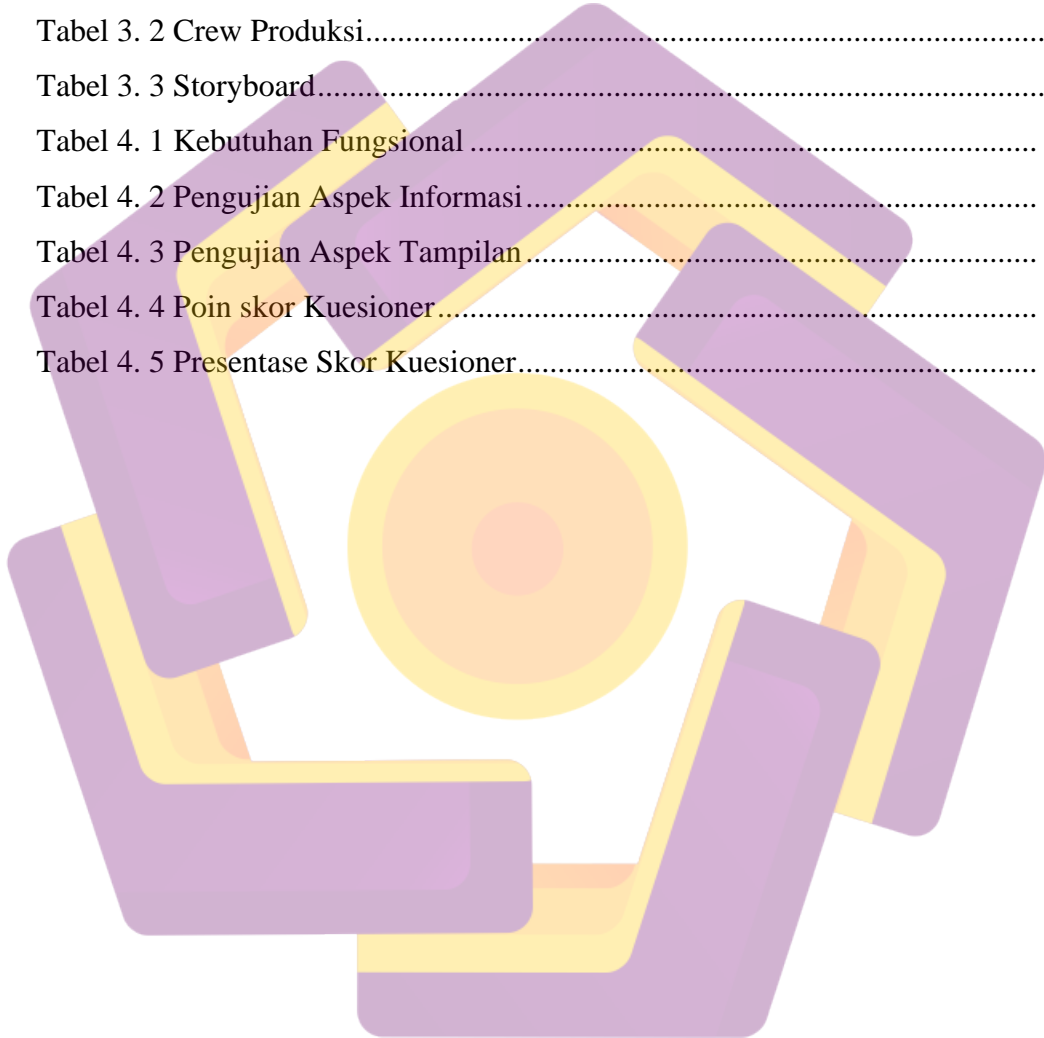
1.6.3	Metode Perancangan .....	6
1.6.4	Metode Pengembangan .....	7
1.6.5	Metode Implementasi.....	7
1.6.6	Metode Evaluasi.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II.....</b>		<b>10</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>		<b>10</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	10
2.2	Sejarah Multimedia .....	11
2.2.1	Definisi Multimedia .....	11
2.2.2	Elemen Multimedia.....	12
2.2.3	Pentingnya Multimedia .....	14
2.2.4	Jenis-Jenis Multimedia.....	15
2.2.5	Manfaat Multimedia.....	17
2.3	Animasi .....	17
2.3.1	Jenis – Jenis Animasi .....	18
2.3.2	Prinsip Animasi.....	21
2.3.3	Teknik Animasi.....	31
2.4	Motion Graphic .....	34
2.4.1	Definisi Motion Graphic .....	34
2.4.2	Elemen Motion Graphic.....	35
2.4.3	Pertimbangan Motion Graphic.....	35
2.5	Liveshoot.....	36
2.5.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	37
2.6	Analisa SWOT .....	43
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem .....	45
2.7.1	Kebutuhan Fungsional .....	45
2.7.2	Kebutuhan non Fungsional .....	45
2.8	Analisis Kelayakan.....	46
2.9	Memproduksi Video.....	46
2.9.1	Tahapan Pra Produksi Video.....	46
2.9.2	Tahapan Produksi Video.....	48
2.9.3	Pasca Produksi .....	49

2.10	Evaluasi .....	49
2.10.1	Pengertian Skala Likert .....	49
2.10.1	Perhitungan Skor Skala Likert .....	50
BAB III .....		52
ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		52
3.1	Tinjauan Umum.....	52
3.1.1	Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Gorontalo.....	52
3.1.2	Gambaran Umum Waruga Sawangan.....	55
3.1.3	Logo Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Gorontalo .....	57
3.1.4	Struktur Organisasi Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Gorontalo .....	57
3.2	Pengumpulan Data .....	58
3.2.1	Metode Wawancara.....	58
3.2.2	Metode Observasi .....	60
3.3	Analisis Masalah .....	62
3.3.1	Analisis SWOT .....	62
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	63
3.3.3	Solusi Yang Diberikan .....	63
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	64
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	64
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	64
3.5	Perancangan .....	66
3.5.1	Rancangan Konsep.....	66
3.5.2	Rancangan Naskah.....	67
3.5.3	Story Board.....	73
BAB IV .....		82
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		82
4.1	Produksi .....	82
4.1.1	Produksi Grafis .....	82
4.1.2	Produksi Gambar (Liveshoot).....	87
4.1.3	Produksi Suara .....	93
4.2	Pasca Produksi .....	97

4.2.1	Compositing.....	98
4.2.2	Editing.....	102
4.2.3	Rendering.....	105
4.3	Evaluasi.....	106
4.3.1	Faktor Pengujian.....	107
4.3.2	Alpha Testing.....	107
4.3.3	Beta Testing.....	117
4.4	Implementasi.....	124
4.4.1	Implementasi Teknis.....	124
4.4.2	Implementasi Penyerahan Video.....	126
BAB V	.....	127
PENUTUP	.....	127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	.....	129
LAMPIRAN	.....	130

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks SWOT.....	45
Tabel 2. 2 Skor Ideal .....	50
Tabel 2. 3 Skala Jawaban.....	50
Tabel 3. 1 Tabel Kualitatif SWOT.....	62
Tabel 3. 2 Crew Produksi.....	65
Tabel 3. 3 Storyboard.....	73
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional .....	108
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	118
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan.....	120
Tabel 4. 4 Poin skor Kuesioner.....	121
Tabel 4. 5 Presentase Skor Kuesioner.....	122



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2. 2 Pembelajaran Interaktif sebagai contoh Multimedia Interaktif.....	16
Gambar 2. 3 Video Youtube sebagai contoh Multimedia Linier.....	16
Gambar 2. 4 Contoh Animiasi Stop-motion.....	18
Gambar 2. 5 Contoh Animiasi Tradisional.....	19
Gambar 2. 6 Contoh animiasi 2D.....	20
Gambar 2. 7 Contoh animiasi 3D.....	21
Gambar 2. 8 Squash and Stretch.....	22
Gambar 2. 9 Anticipation.....	22
Gambar 2. 10 Staging.....	23
Gambar 2. 11 Straight Ahead Action.....	24
Gambar 2. 12 Pose to Pose.....	24
Gambar 2. 13 Follow Through.....	25
Gambar 2. 14 Slow In dan Slow Out.....	26
Gambar 2. 15 Arcs.....	27
Gambar 2. 16 Secondary action.....	28
Gambar 2. 17 Timing.....	28
Gambar 2. 18 Exaggeration.....	29
Gambar 2. 19 Solid Drawing.....	30
Gambar 2. 20 Animasi Teen Titans buatan Amerika.....	31
Gambar 2. 21 Animasi Teen Titans buatan Jepang.....	31
Gambar 2. 22 Teknik frame by frame animation.....	32
Gambar 2. 23 Teknik tweened animation.....	33
Gambar 2. 24 Teknik Motion Graphic.....	34
Gambar 2. 25 High Angle / Bird Eyes.....	37
Gambar 2. 26 Low Angle / Frog Eyes.....	38
Gambar 2. 27 Eye Level Angel.....	38
Gambar 2. 28 Profile / Pandangan Samping.....	39
Gambar 2. 29 Frontal / Pandangan Depan.....	39

Gambar 2. 30 Close Up.....	40
Gambar 2. 31 Medium Shoot.....	41
Gambar 2. 32 Full Shoot.....	41
Gambar 2. 33 Long Shoot.....	42
Gambar 2. 34 Two shot.....	42
Gambar 2. 35 Storyboard.....	47
Gambar 3. 1 Waruga Sawangan.....	56
Gambar 3. 2 Logo BPCB Gorontalo.....	57
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi BPCB Gorontalo.....	57
Gambar 3. 4 Wawancara ibu Ferni Kalalo selaku penanggung jawab dari BPCB Gorontalo.....	58
Gambar 3. 5 Website BPCB Gorontalo.....	60
Gambar 3. 6 Akun Sosmed BPCB Gorontalo.....	61
Gambar 3. 7 Kondisi Terkini Dari Waruga Sawangan.....	61
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	83
Gambar 4. 2 Menu Tools.....	83
Gambar 4. 3 Pen Tool.....	84
Gambar 4. 4 Shape Tool.....	84
Gambar 4. 5 Pembuatan Karakter.....	85
Gambar 4. 6 Pewarnaan Karakter.....	85
Gambar 4. 7 Design Grafis.....	86
Gambar 4. 8 Menyimpan Design Grafis pada folder.....	86
Gambar 4. 9 Sony a6400.....	87
Gambar 4. 10 Sony 35mm f1.8.....	87
Gambar 4. 11 Sundisk sdxc 64gb 95mbps.....	88
Gambar 4. 12 Stabiliser moza aircross.....	88
Gambar 4. 13 Shoot 1.....	89
Gambar 4. 14 Shoot 2.....	90
Gambar 4. 15 Shoot 3.....	90
Gambar 4. 16 Shoot 4.....	91
Gambar 4. 17 Shoot 5.....	91



Gambar 4. 18 Shoot 6 .....	92
Gambar 4. 19 Shoot 7 .....	92
Gambar 4. 20 Shoot 8 .....	93
Gambar 4. 21 boya by-m1 lavalier clip on mic microphone .....	94
Gambar 4. 22 Tampilan File yang telah Diimport .....	94
Gambar 4. 23 Capture Noise Pada Adobe Audition CC 2017.....	95
Gambar 4. 24 Noise Reduction .....	95
Gambar 4. 25 Parametic Equalizer .....	96
Gambar 4. 26 Parametic Equalizer .....	96
Gambar 4. 27 Normalize .....	97
Gambar 4. 28 Penyimpanan File Mp3 .....	97
Gambar 4. 29 New Project adobe Premiere.....	98
Gambar 4. 30 Composition Setting.....	99
Gambar 4. 31 Composition Design Grafis.....	99
Gambar 4. 32 Export Setting .....	100
Gambar 4. 33 Mengatur Scale Objek.....	101
Gambar 4. 34 Compositing Motion Graphic dan Liveshoot.....	101
Gambar 4. 35 New Project adobe Premiere.....	102
Gambar 4. 36 Composition Setting.....	103
Gambar 4. 37 Penggabungan Scane.....	103
Gambar 4. 38 Pemotongan Video .....	104
Gambar 4. 39 Transisi Bawaan.....	104
Gambar 4. 40 Transisi Download .....	104
Gambar 4. 41 Pemotongan Dan Singkronisasi Audio .....	105
Gambar 4. 42 Rendering File.....	106
Gambar 4. 43 Halaman mengguah video.....	125
Gambar 4. 44 Proses Menggunggah Video .....	125
Gambar 4. 45 Video Berhasil Diunggah.....	126

## INTISARI

Waruga merupakan salah satu tradisi megalitikum yang ada di Sulawesi utara. Waruga adalah kubur batu yang mempunyai bentuk kubus dengan atap yang berbentuk segitiga yang menyerupai atap rumah. Pada proses penguburan menggunakan waruga sangatlah unik dan berbeda dengan penguburan jenazah pada umumnya. Jika proses penguburan pada umumnya jenazah di letakan secara terlentang, berbeda dengan jenazah yang di kuburkan dengan menggunakan waruga, yang jenazahnya di letakan secara duduk atau posisi tumit yang bersentuhan dengan bokong dan mulut seolah mencium lutut. Persis seperti posisi bayi dalam kandungan. Dan Sawangan merupakan lokasi penempatan dari Waruga itu sendiri.

Pada penelitian ini, penulis bertujuan membuat video pembelajaran sejarah pada Waruga Sawangan. Seiring berkembangnya jaman video yang bersifat menghibur dan mendidik pasti akan mudah untuk di pahami apabila video yang akan disajikan itu interaktif dan menarik. Video pembelajaran sejarah pada Waruga Sawangan merupakan bentuk komunikasi yang nantinya dapat digunakan untuk membujuk orang agar tertarik dengan sejarah dan ingin untuk mempelajarinya.

Dalam menangani masalah diatas diperlukan media pembelajaran dalam bentuk multimedia berupa video. Dalam video nantinya terdapat informasi tentang sejak kapan berdirinya waruga, jumlah waruga yang ada di Sawangan, filosofi posisi jenazah dan informasi – informasi lainnya tentang sejarah pada Waruga Sawangan. Dengan Mengambil objek penelitian pada Waruga Sawangan, Penulis menggunakan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Sejarah, Liveshoot, Motion Graphic, Waruga Sawangan.

## ABSTRACT

*Waruga is one of the megalithic traditions in north Sulawesi. Waruga is a stone tomb that has a cube shape with a triangular roof that resembles the roof of a house. In the process of burial using waruga is very unique and different from the burial of bodies in general. If the process of burial in general the body is placed on its back, in contrast to the body that is buried using waruga, whose body is placed in a sitting position or the position of the heel that comes into contact with the buttocks and mouth as if kissing the knee. Just like the position of the baby in the womb. And Sawangan is the location of the placement of Waruga itself.*

*In this study, the author aims to make a video of history learning on Waruga Sawangan. Along with the development of the era of entertaining and educational videos will surely be easy to understand if the video to be presented is interactive and interesting. History learning video in Waruga Sawangan is a form of communication that can later be used to persuade people to be interested in history and want to learn it.*

*In dealing with the above problems required learning media in the form of multimedia in the form of video. In the video there will be information about the establishment of waruga, the number of waruga in Sawangan, the philosophy of the position of the corpse and other information about the history of Waruga Sawangan. By Taking the object of research on Waruga Sawangan, the Author uses Liveshoot and Motion Graphic Techniques.*

**Keywords:** *Learning Video, History, Liveshoot, Motion Graphic, Waruga Sawangan.*