

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG SISTEM  
PERNAPASAN PADA HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
DI SDN 2 JATISARI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**DHANAR RIZKY KRISNADHY**

**19.11.2871**

Kepada:

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG SISTEM  
PERNAPASAN PADA HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
DI SDN 2 JATISARI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**DHANAR RIZKY KRISNADHY**

**19.11.2871**

Kepada:

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG SISTEM PERNAPASAN PADA HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN 2 JATISARI

yang disusun dan diajukan oleh

**Dhanar Rizky Krisnadhy**  
19.11.2871

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



**Rumini, M.Kom**  
NIK. 190302246

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG SISTEM PERNAPASAN PADA HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN 2 JATISARI

yang disusun dan diajukan oleh

**Dhanar Rizky Krisnadhy**  
19.11.2871

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Februari 2023

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164

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

Rumini, M.Kom  
NIK. 190302246

Tanda Tangan

190302164 20 Mar-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif ALFatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Dhanar Rizky krisnadhy**

**NIM : 19.11.2871**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Motion graphic Tentang Sistem Pernapasan Pada Hewan Sebagai Media Pembelajaran Di SDN 2 Jatisari**

Dosen Pembimbing : Rumini, M.Kom

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.

1. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. 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.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. 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, 19 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Dhanar Rizky Krisnadhy

## PERSEMBAHAN

1. Saya mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dan diharapkan dapat membantu pembaca untuk belajar membuat media bantu belajar *motion graphic*.
2. Kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung dan mendoakan saya sampai saat ini.
3. Terimakasih kepada Ibu Rumini, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bimbingan kepada saya selama pengerjaan skripsi sampai selesai.
4. Terima kasih untuk dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membimbing saya selama kuliah.
5. Seluruh teman-teman 19 Informatika 05 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas segala pengalaman yang kalian berikan kepada saya selama menjalani perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
6. Dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan Namanya satu persatu, Semuga Alloh SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Motion Graphic Tentang Sistem Pernapasan Pada Hewan Sebagai Media Pembelajaran di SDN 2 Jatisari”

Skripsi ini diharapkan dapat menjadi media bantu bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan *video motion graphic*, selain itu skripsi ini juga disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan sebagai salah satu bukti telah melaksanakan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer sampai selesai.

Dalam hal ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Terimakasih kepada Ibu Rumini, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada saya selama pengerjaan skripsi sampai selesai.
3. Keluarga besar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan judul skripsi ini, sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan lancar sampai selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat.
5. Kedua orang tua penulis yang telah membantu memberikan dukungan, do'a dan restu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
6. Teman - teman S1 19 Informatika 05, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama menjalani masa studi di universitas AMIKOM Yogyakarta.
7. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

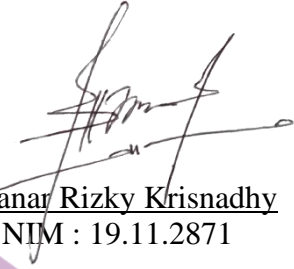
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk membantu dalam perbaikan dan pelengkap dalam skripsi ini.



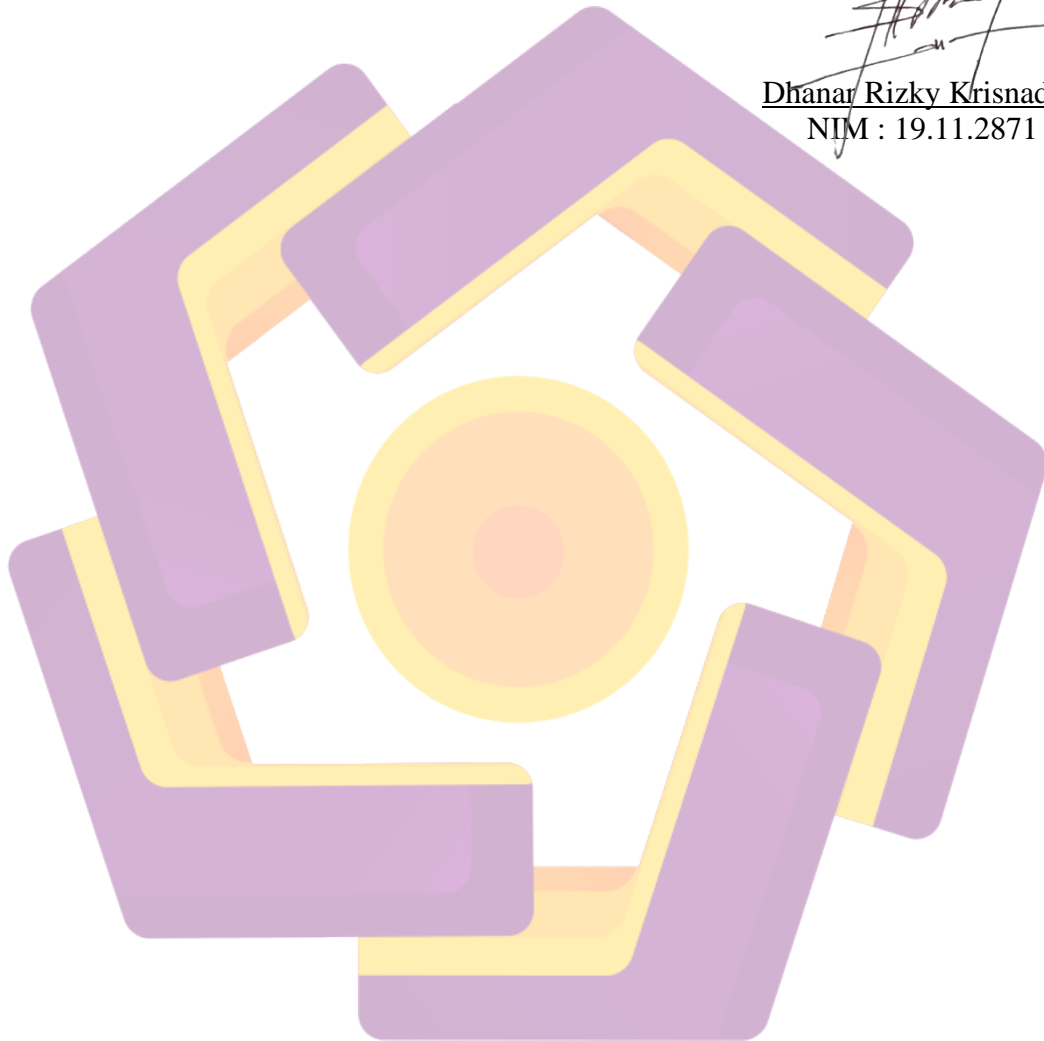
Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Setiap pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 19 Maret 2023

Penulis,



Dhanar Rizky Krisnadhy  
NIM : 19.11.2871





# DAFTAR ISI

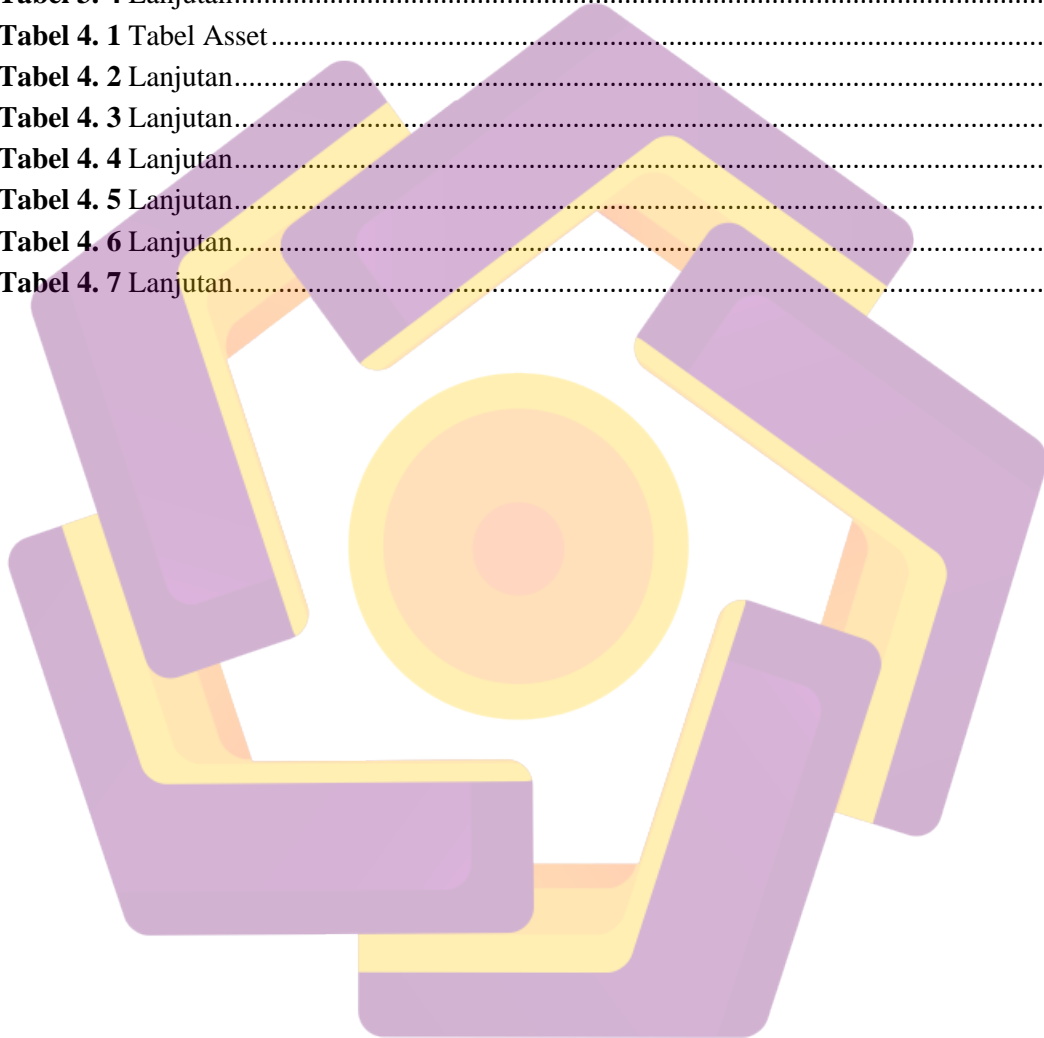
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Batasan Masalah .....	2
1.4    Tujuan Penelitian .....	2
1.5    Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1    Manfaat Bagi Peneliti.....	3
1.5.2    Manfaat Bagi Objek Penelitian .....	3
1.5.3    Manfaat Universitas Amikom Yogyakarta .....	3
1.6    Metode Penelitian .....	3
1.6.1    Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2    Metode Perancangan .....	4
1.6.3    Pengembangan .....	5
1.6.4 <i>Testing</i> .....	5
1.7    Sistematika Peulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1    Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Multimedia .....	10
2.2.1	Multimedia .....	10
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Media Pembelajaran.....	11
2.3.1	Media Pembelajaran.....	11
2.3.2	Bentuk Media Pembelajaran .....	12
2.3.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.3.4	Animasi Sebagai Media Pembelajaran.....	14
2.4	Motion graphic .....	14
2.5	Analisis SWOT .....	14
2.6	Skala Likert .....	14
2.7	Tahap-Tahap Produksi .....	14
2.7.1	Tahap Pra Produksi .....	14
2.7.2	Tahap Produksi.....	15
2.7.3	Tahap Pasca Produksi .....	15
BAB III .....		17
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
3.1	Tinjauan Umum .....	17
3.2	Visi dan Misi.....	17
3.3	Struktur Organisasi.....	18
3.4	Identifikasi Masalah .....	18
3.5	Alur Penelitian .....	19
3.6	Analisis Kebutuhan .....	20
3.6.1	Analisis Sistem.....	20
3.6.2	Analisis SWOT .....	20
3.6.3	Kebutuhan Fungsional .....	21
3.6.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.7	Analisis Kelayakan.....	21
3.7.1	Analisis Kelayakan Operasional .....	22
3.7.2	Analisis Kelayakan Teknologi .....	22
3.7.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	22
3.8	Metode Pengumpulan data.....	22
3.8.1	Metode Observasi.....	22
3.8.2	Metode Kepustakaan .....	23

3.8.3	Metode Literatur.....	23
3.8.4	Metode wawancara (Interview).....	24
3.9	Merancang Konsep.....	24
3.10	Merancang Isi.....	25
3.11	Merancang Naskah ataupun <i>storyboard</i> .....	25
BAB IV	.....	29
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	29
4.1	Produksi .....	29
4.1.1	Dubbing Narasi dan <i>Backsound</i> .....	29
4.1.2	Pembuatan <i>Asset</i> .....	31
4.1.3	Perancangan <i>Motion graphic</i> .....	38
4.2	Pasca Produksi .....	47
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	47
4.2.2	Proses <i>Editing</i> .....	47
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	48
4.2.4	Hasil Video Motion graphic.....	48
4.3	Evaluasi.....	49
BAB V	.....	54
PENUTUP	.....	54
5.1	Kesimpulan .....	54
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	.....	56
LAMPIRAN	.....	58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Perbedaan Jurnal.....	8
<b>Tabel 2. 2</b> Lanjutan.....	9
<b>Tabel 3. 1</b> Tabel Wawancara .....	24
<b>Tabel 3. 2</b> Storyboard .....	26
<b>Tabel 3. 3</b> Lanjutan.....	27
<b>Tabel 3. 4</b> Lanjutan.....	28
<b>Tabel 4. 1</b> Tabel Asset.....	32
<b>Tabel 4. 2</b> Lanjutan.....	33
<b>Tabel 4. 3</b> Lanjutan.....	34
<b>Tabel 4. 4</b> Lanjutan.....	35
<b>Tabel 4. 5</b> Lanjutan.....	36
<b>Tabel 4. 6</b> Lanjutan.....	37
<b>Tabel 4. 7</b> Lanjutan.....	38

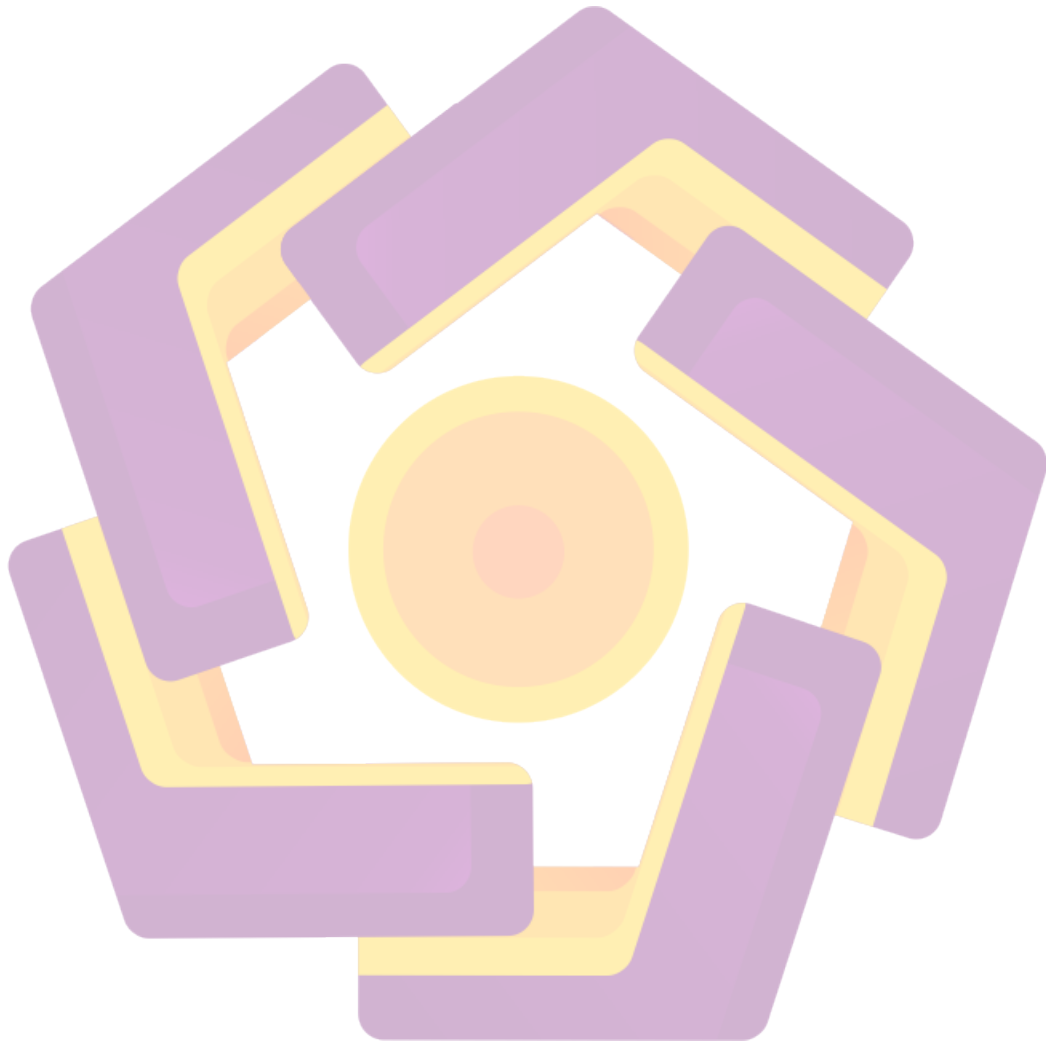


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Struktur Organisasi .....	18
<b>Gambar 3. 2</b> Alur Penelitian .....	19
<b>Gambar 3. 3</b> Tampilan Referensi dari Youtube.....	22
<b>Gambar 3. 4</b> Foto Materi Buku dari Sekolah.....	23
<b>Gambar 3. 5</b> Tampilan Website untuk Membantu dalam Pemilihan Warna .....	23
<b>Gambar 4. 1</b> Tampilan awal memo suara .....	29
<b>Gambar 4. 2</b> Proses Record Dub Narasi .....	29
<b>Gambar 4. 3</b> Proses Checking recorder .....	30
<b>Gambar 4. 4</b> Proses Download mp3 dari WhatsApp Web .....	30
<b>Gambar 4. 5</b> Tampilan Awal Corel Draw X7.....	31
<b>Gambar 4. 6</b> Asset Motion graphic.....	31
<b>Gambar 4. 7</b> Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2019 .....	38
<b>Gambar 4. 8</b> Tampilan saat import file .....	39
<b>Gambar 4. 9</b> Tampilan pop-up setting composition .....	39
<b>Gambar 4. 10</b> Pembuatan Motion graphic Cacing.....	40
<b>Gambar 4. 11</b> Pembuatan Motion graphic Serangga .....	40
<b>Gambar 4. 12</b> Pembuatan Motion graphic Katak .....	41
<b>Gambar 4. 13</b> Pembuatan Motion graphic Burung.....	41
<b>Gambar 4. 14</b> Pembuatan Motion graphic Reptil .....	42
<b>Gambar 4. 15</b> Pembuatan Motion graphic Kucing .....	42
<b>Gambar 4. 16</b> Pembuatan Motion graphic lumba-lumba.....	43
<b>Gambar 4. 17</b> Pembuatan Motion graphic Ikan.....	43
<b>Gambar 4. 18</b> Pembuatan Motion graphic Background dasar pertama .....	44
<b>Gambar 4. 19</b> Pembuatan Motion graphic Background dasar kedua .....	44
<b>Gambar 4. 20</b> Pembuatan Motion graphic Awan .....	45
<b>Gambar 4. 21</b> Pembuatan Motion graphic Background Teras.....	45
<b>Gambar 4. 22</b> Pembuatan Motion graphic Rumput Laut.....	46
<b>Gambar 4. 23</b> Pembuatan Motion graphic Laut.....	46
<b>Gambar 4. 24</b> Proses Compositing .....	47
<b>Gambar 4. 25</b> Proses Editing pada Adobe After Effect CC 2019.....	47
<b>Gambar 4. 26</b> Proses Editing pada Adobe Premier Pro 2020.....	48
<b>Gambar 4. 27</b> Proses Rendering Video .....	48
<b>Gambar 4. 28</b> Potongan Video Motion graphic Sistem Pernapasan pada Hewan .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

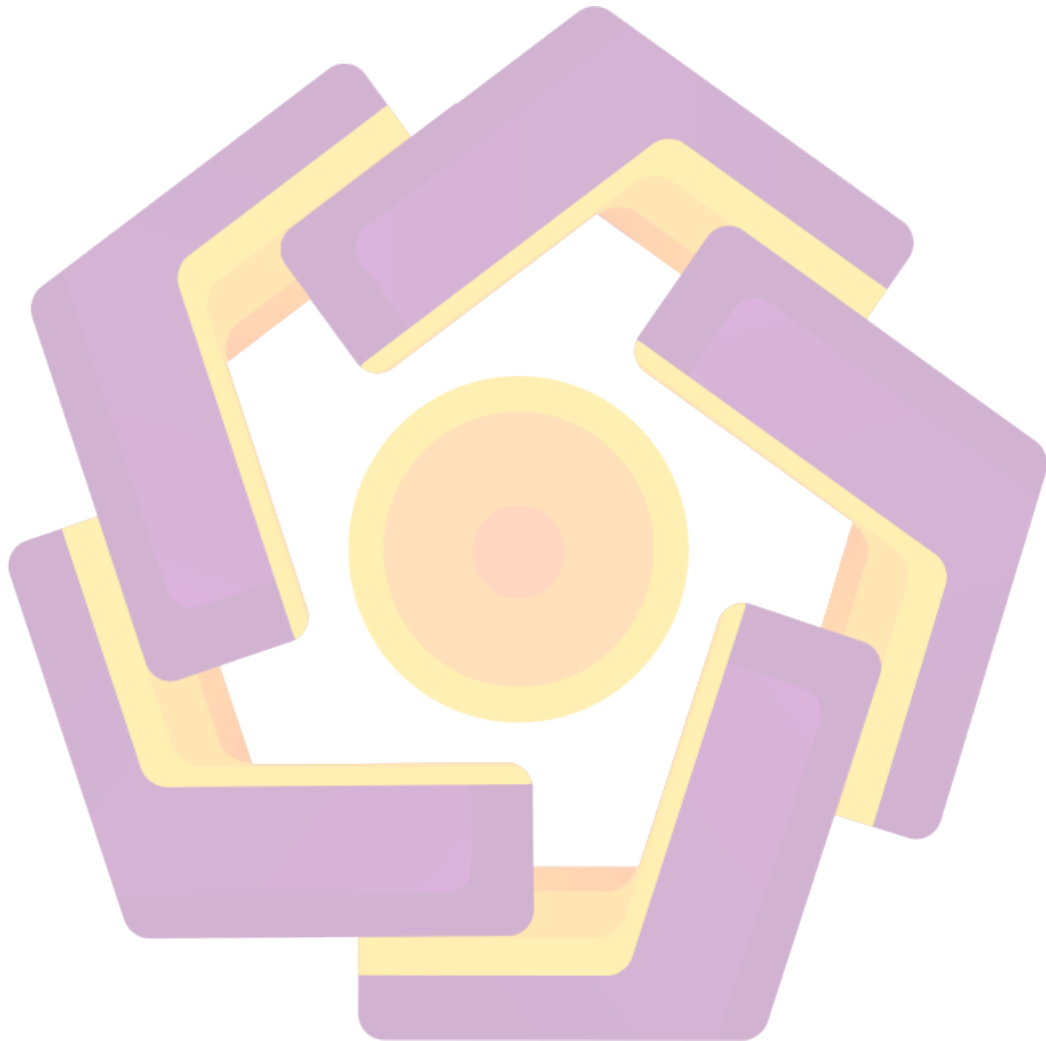
<b>Lampiran 1</b> Kuesioner Siswa .....	58
<b>Lampiran 2</b> Kuesioner Guru.....	72
<b>Lampiran 3</b> foto kegiatan penelitian di SDN 2 Jatisari .....	75



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

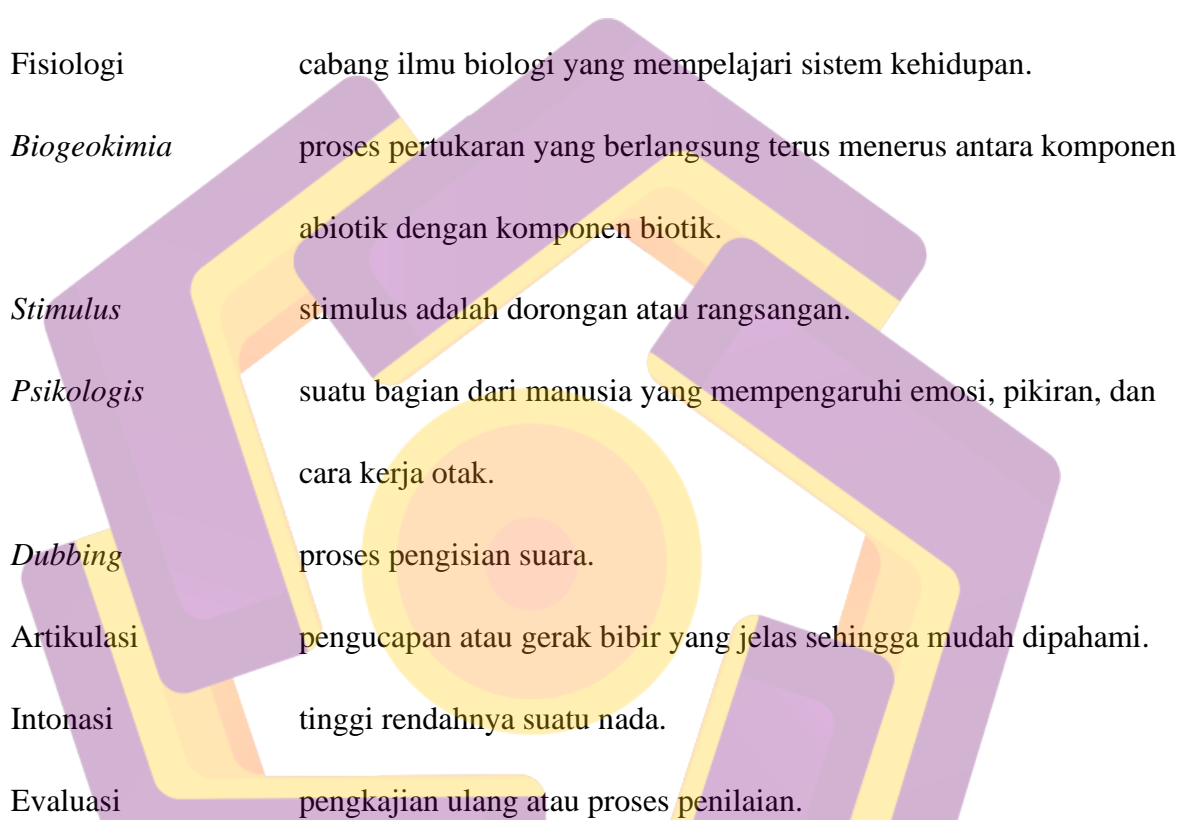
PC            *Personal Computer*

VFX          *Visual Effects*





## DAFTAR ISTILAH



<i>Object/Objek</i>	suatu hal atau perkara yang menjadi pokok pembahasan.
Anatomi	cabang ilmu biologi yang mempelajari susunan tubuh makhluk hidup.
Fisiologi	cabang ilmu biologi yang mempelajari sistem kehidupan.
<i>Biogeokimia</i>	proses pertukaran yang berlangsung terus menerus antara komponen abiotik dengan komponen biotik.
<i>Stimulus</i>	stimulus adalah dorongan atau rangsangan.
<i>Psikologis</i>	suatu bagian dari manusia yang mempengaruhi emosi, pikiran, dan cara kerja otak.
<i>Dubbing</i>	proses pengisian suara.
Artikulasi	pengucapan atau gerak bibir yang jelas sehingga mudah dipahami.
Intonasi	tinggi rendahnya suatu nada.
Evaluasi	pengkajian ulang atau proses penilaian.

## INTISARI

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, mungkin ada beberapa hal yang patut di coba untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, mendorong peneliti untuk membuat Video *Motion graphic* Sistem Pernapasan pada Hewan Sebagai Media Pembelajaran di SDN 2 Jatisari dengan manfaat untuk mengoptimalkan guru dalam mengajar dan Memudahkan guru menyampaikan materi tentang Sistem Pernapasan Pada Hewan kepada siswa.

penelitian ini memanfaatkan teknologi komputer yang akan digunakan untuk merancang dan membuat Video *Motion graphic* Tentang Sistem Pernapasan pada Hewan Sebagai Media Pembelajaran di SDN 2 Jatisari, serta memberikan pengetahuan kepada guru dan siswa bahwa pendidikan tidak seterusnya membosankan.

**Kata Kunci :** *Multimedia, Motion graphic, Corel Draw X7, Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, Media Pembelajaran, Sistem Pernapasan Pada Hewan.*

## **ABSTRACT**

*The learning media is one of the ways or tools used in the teaching process and with the rapid technological growth, there may be some things that are worth trying to realize a more effective and efficient learning.*

*Taking advantage of the development of technology, led researchers to create the motion graphic of the respiratory system on animals as a medium of study at SDN 2 Jatisari with the benefit of optimizing teachers in teaching and allowing teachers to pass on materials about the animal's respiratory system to students.*

*This research utilizes the computer technology that will be used to design and make motion graphic videos on animal respiratory systems as a study medium at SDN 2 Jatisari, and gives teachers and students knowledge that education is not permanently boring.*

**Keywords:** *multimedia, motion graphic, corel draw x7, adobe after effect, premier adobe premier pro, animal respiratory system.*

