

**EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP
PERDAGANGAN INTERNASIONAL MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 MEUREUBO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SAID AL AKHYAR

17.11.1627

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP
PERDAGANGAN INTERNASIONAL MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 MEUREUBO**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
SAID AL AKHYAR
17.11.1627

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SISWA TERHADAP PERDAGANGAN INTERNASIONAL MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 MEUREUBO**

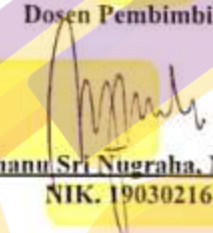
yang disusun dan diajukan oleh

Said Al Akhyar

17.11.1627

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SISWA TERHADAP PERDAGANGAN INTERNASIONAL MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 MEUREUBO**

yang disusun dan diajukan oleh

Said Al Akhyar

17.11.1627

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Oktober 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 : Said Al Akhyar
NIM : 17.11.1627

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP PERDAGANGAN INTERNASIONAL MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 2 MEUREUBO

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 18 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



Said Al Akhyar

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Motion Graphic Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Terhadap Perdagangan Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 2 MEUREUBO”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan kepada peneliti sejak awal pembuatan skripsi sampai kepada terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng. (Dosen Penguji I), dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom (Dosen Penguji II).
6. Kedua orang tua yang sudah memberi dukungan dan motivasi selama menjalani kuliah.
7. Ibu Rahmawati, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Meureubo, yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian.

Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca sekalian. Semoga Allah Swt. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 18 Juni 2023

Penulis

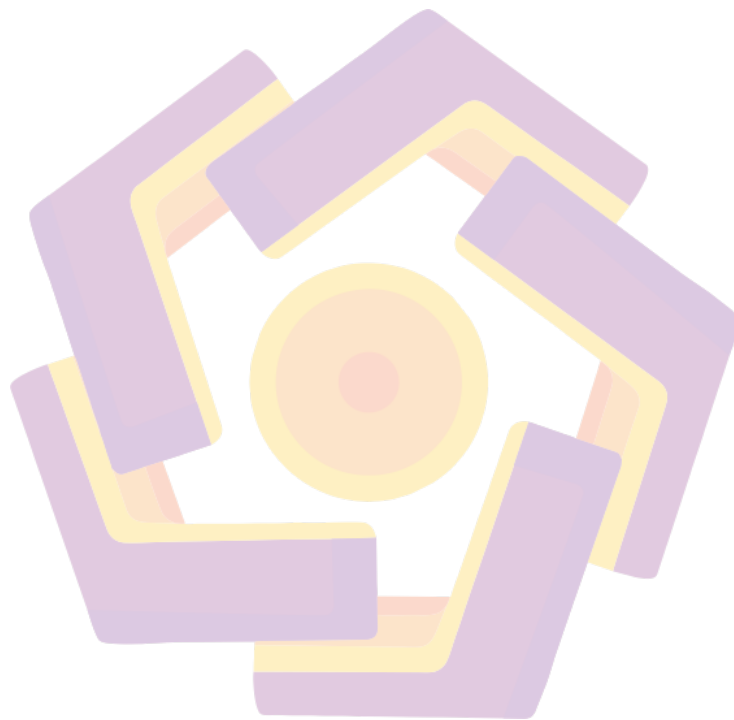
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR INTISARI	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Maksud dan tujuan	4
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode perancangan	5
1.6.4 Metode pengujian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	7
2.2 Media Pembelajaran	12
2.3 Media Video Animasi Motion Graphic	18
2.4 Sejarah <i>motion graphic</i>	19
2.5 Storyboard	20
2.6 Perangkat Lunak	21

2.6.1 Adobe After Effect	21
2.6.2 Adobe Illustrator	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Metode Pengumpulan Data	25
3.2.1 Pengumpulan Data Lapangan	25
3.2.2 Studi Pustaka (Literature)	26
3.3 Analisis Masalah	26
3.4 Solusi yang ditawarkan	26
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	27
3.5.2 Software (Perangkat Lunak)	27
3.5.3 Analisis Sistem	28
3.6 Desain	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Produksi	31
4.2 Desain Karakter Gambar	31
4.3 Hasil Akhiri	31
4.3.1 Tampilan Scene Pertama	32
4.3.2 Tampilan Scene Kedua	33
4.3.3 Tampilan Scene Ketiga	34
4.3.4 Tampilan Scene Keempat	35
4.3.5 Tampilan Scene Keelima	36
4.4 Pengujian Kepuasan terhadap penggunaan animasi motion graphica	37
4.5 Hasil Akhir Perhitungan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAH	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45

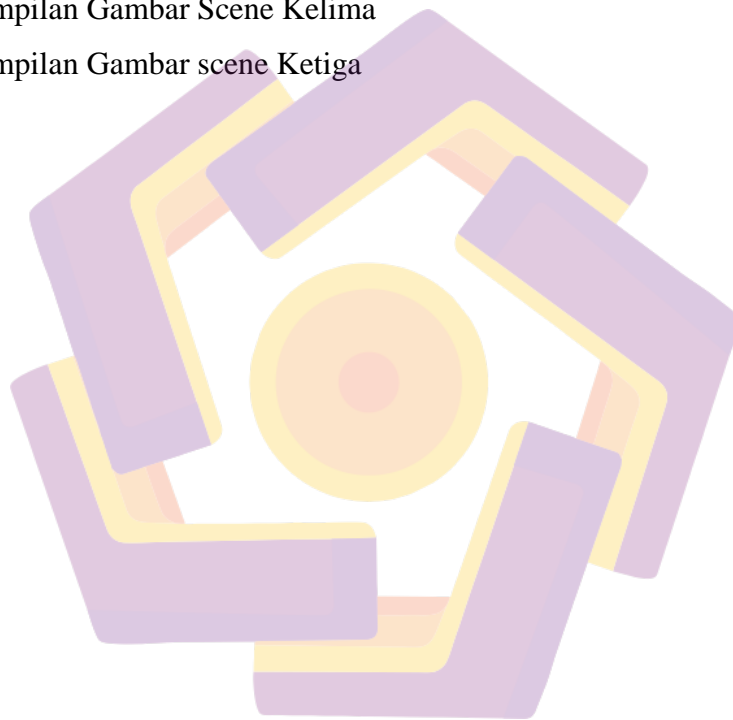
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras	24
Table 3.2 Perangkat Lunak	24
Table 3.3 Storyboard	37
Tabel 3.3 Pengabungan file	33
Table 4.1 Responden	35
Tabel 4.2 Bobot nilai	36



DAFTAR GAMBAR

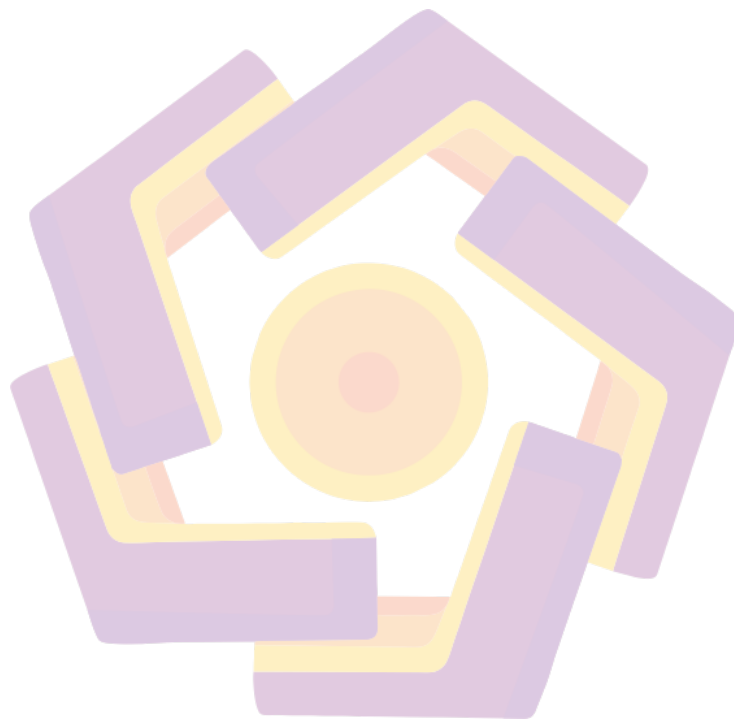
Gambar 2.1 Logo Aplikasi Adobe After Effect	20
Gambar 2.2 Logo Aplikasi Adobe Illustrator	21
Gambar 3.3 Storyboard	29
Gambar 4.1 Tampilan Gambar Scene Pertama	30
Gambar 4.2 Tampilan Gambar Scene Kedua	31
Gambar 4.3 Tampilan Gambar scene Ketiga	32
Gambar 4.4 Tampilan Gambar Scene Keempat	33
Gambar 4.4 Tampilan Gambar Scene Kelima	34
Gambar 4.5 Tampilan Gambar scene Ketiga	35



DAFTAR LAMPIRAN

1.1 Surat Balasan dari Sma Negeri 2 Meureubo

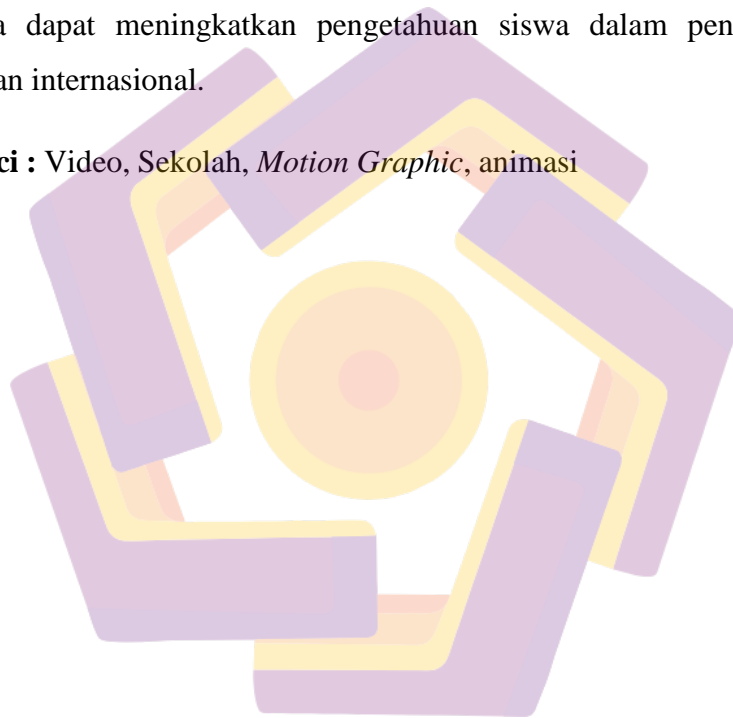
44



INTISARI

Pendidikan berperan sangat penting dalam kemajuan masa depan bangsa maka dari itu perlu ada pembaruan cara belajar siswa untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran ekonomi internasional maka dari itu penulis membuat sebuah video animasi motion graphic untuk meningkatkan siswa belajar dan dapat memudahkan guru dalam mengajar dengan judul Efektivitas Motion Graphic dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap perdagangan internasional mata pelajaran ekonomi di Sma Negeri 2 Meureubo maka dari itu dengan adanya video motion graphic ini diharapkan siswa dapat lebih semangat dalam belajar dan juga siswa dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam pengetahuan tentang perdagangan internasional.

Kata Kunci : Video, Sekolah, *Motion Graphic*, animasi



ABSTRACT

*Education plays a very important role in the future progress of the nation, therefore there is a need to update student learning methods to increase student enthusiasm in learning, especially in international economic learning, therefore the author makes a motion graphic animated video to increase student learning and can make it easier for teachers to teach with the title *The Effectiveness of Motion Graphics in increasing students' knowledge of international trade in economics subjects at SMAN 2 Meureubo*, therefore with this motion graphic video it is hoped that students will be more enthusiastic about learning and also students can increase students' knowledge of international trade.*

Keywords : *Video, School, Motion Graphic, Animation*

