

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN “PEMBABAKAN SEJARAH MASA
PRAAKSARA” PADA SMP MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

JODDY KHARISMA GAMAS SAPUTRA

18.82.0322

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN “PEMBABAKAN SEJARAH MASA
PRAAKSARA” PADA SMP MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

JODDY KHARISMA GAMAS SAPUTRA

18.82.0322

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
“PEMBABAKAN SEJARAH MASA PRAAKSARA” PADA SMP
MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Joddy Kharisma Gamas Saputra

18.82.0322

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
“PEMBABAKAN SEJARAH MASA PRAAKSARA” PADA SMP
MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Joddy Kharisma Gamas Saputra

18.82.0322

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

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

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Joddy Kharisma Gamas Saputra
NIM : 18.82.0322

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran "Pembabakan Sejarah Masa Praaksara" pada SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 7 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Joddy Kharisma Gamas Saputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran “Pembabakan Sejarah Masa Praakasara” pada SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta** dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi agung Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada kebaikan.

Penyusunan skripsi ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi persyaratan akademik dalam kelulusan jenjang program sarjana S1 Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini maka tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu peneliti yang telah memberi saya dukungan serta doa yang tiada henti demi kelancaran penulis dalam mengerjakan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya membimbing dan membantu, serta memberi arahan sehingga penulisan skripsi bisa diselesaikan dengan baik.
6. Para dosen penguji dalam pelaksanaan sidang pendadaran.
7. Segenap dosen dan civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi dan mengajarkan ilmu kepada penulis.
8. Seluruh responden yang sudah meluangkan waktunya untuk menilai melalui kuesioner serta memberi kritik dan saran yang membangun kepada penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Teori Multimedia	11
2.2.1.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.1.2 Elemen Multimedia	11

2.2.2	Media Pembelajaran	12
2.2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.3	Teori Perancangan <i>Motion Graphic</i>	13
2.2.3.1	Konsep	13
2.2.4.2	Naskah	13
2.2.4.3	Storyboard	14
2.2.4.4	Membuat Aset dan <i>Motion Graphic</i>	14
2.2.4.5	<i>Voiceover</i>	14
2.2.4.6	<i>Editing</i> dan <i>Final Rendering</i>	15
2.2.5	Teori <i>Software Motion Graphic</i>	15
2.2.6	Teori Alpha Test dan Beta Test	18
2.2.7	Teori Skala Likert	19
2.2.8	Rumus Skala Likert	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian	20
3.2	Alur Penelitian	22
3.3	Metode Pengumpulan data	23
3.3.1	Wawancara	23
3.3.2	Observasi	24
3.3.2.1	Kurikulum 2013	24
3.3.2.2	Mata Pelajaran dan Materi	24
3.4	Metode analisis	25
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.6	Analisis Kebutuhn non Fungsional	27
3.7	Pra produksi	29
3.7.1	Naskah Narasi	29
3.7.2	Storyboard	38
3.8	Analisis Aspek Produksi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Produksi	48

4.1.1	Pembuatan Aset.....	48
4.1.1.2	Aset Binatang.....	49
4.1.1.3	Aset Manisia.....	49
4.1.2	Proses <i>motion graphic</i>	50
4.1.2.1	<i>Motion Graphic Background</i>	50
4.1.2.2	<i>motion graphic</i> Teks.....	50
4.1.2.3	<i>Motion Graphic</i> Binatang dan Manusia	51
4.1.3	Voiceover.....	52
4.2	Pasca Produksi.....	52
4.2.1	<i>Editing</i>	53
4.2.2	Menambahkan dan Mengedit <i>Voiceover</i>	53
4.2.3	Final Rendering	54
4.3	Evaluasi Alpha Test dan Beta Test	54
4.3.1	Evaluasi Alpha Test.....	54
4.3.2	Evaluasi Beta Test	59
4.3.2.1	Hasil Evaluasi.....	61
4.3.2.2	Hasil Evaluasi.....	65
4.3.2.3	Kritik dan Saran.....	67
4.3.2.4	Hasil Pengujian	67
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN		73

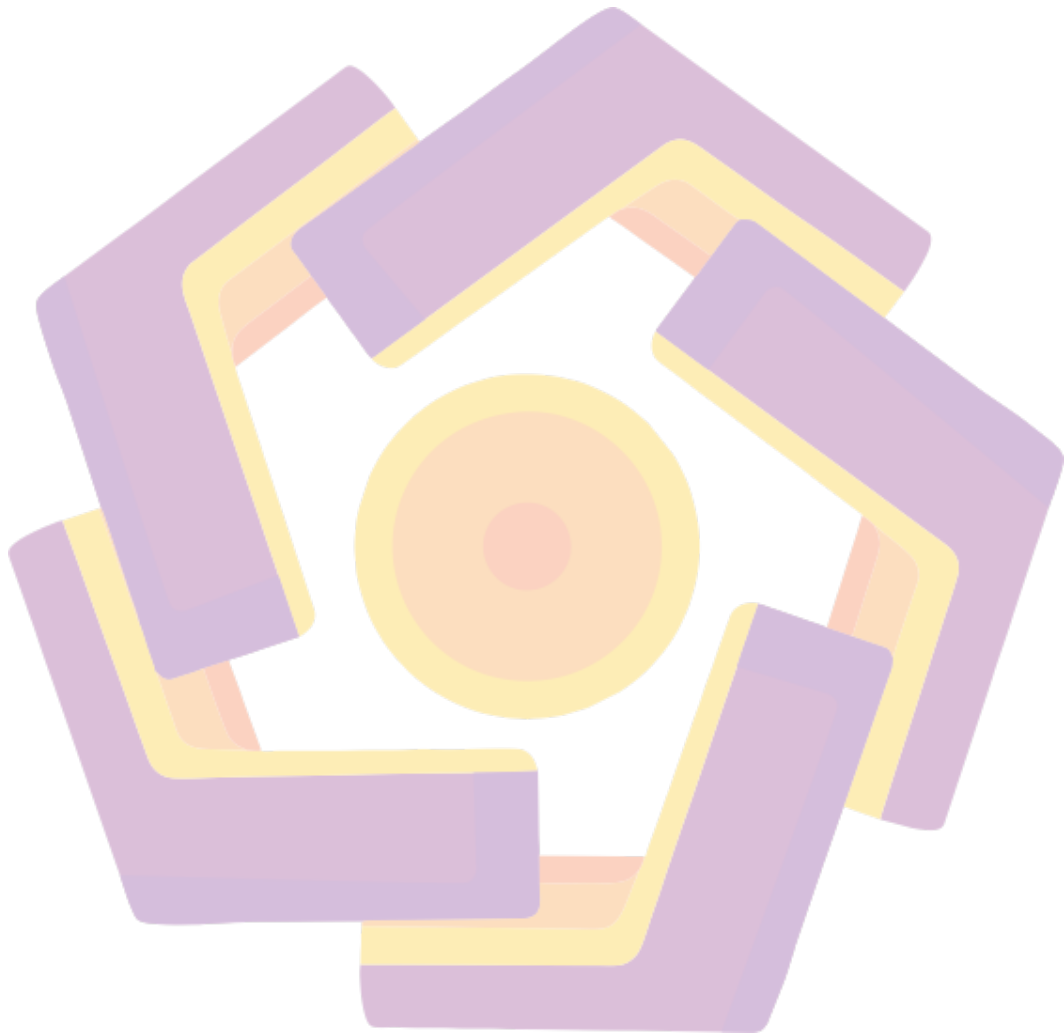
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 2.2. Evaluasi Skala Likert	26
Tabel 2.3. Presentase Jumlah Nilai	26
Tabel 3.1. Wawancara	30
Tabel 3.2. Parameter Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Keras	34
Tabel 3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak	34
Tabel 3.5. Kebutuhan <i>Brainware</i>	34
Tabel 3.6. <i>Storyboard</i>	35
Tabel 3.7. Analisis Aspek Produksi	43
Tabel 4.1. Evaluasi Alpha Test	53
Tabel 4.2. Hasil Kuesioner dari Murid SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta	55
Tabel 4.3. Skor Skala Likert	57
Tabel 4.4. Interval	57
Tabel 4.5. Perhitungan Skor Kuesioner	57
Tabel 4.6. Hasil Kuesioner dari Para Ahli	59
Tabel 4.7. Skor Skala Likert	60
Tabel 4.8. Interval	60
Tabel 4.9. Perhitungan Skor Kuesioner	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Story Board</i>	21
Gambar 2.2. <i>Software</i> Adobe Illustrator 2021	23
Gambar 2.3. <i>Software</i> Adobe After Effect 2021	23
Gambar 2.4. <i>Software</i> Adobe Premiere Pro 2021	24
Gambar 2.5. <i>Software</i> Adobe Photoshop 2021	25
Gambar 2.6. OBS Studio	25
Gambar 3.1. SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta	27
Gambar 3.2. Alur Penelitian	29
Gambar 3.3. Buku Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII	31
Gambar 3.4. <i>Motion Graphic</i> dari Channel Kok Bisa?	32
Gambar 3.5. <i>Motion Graphic</i> dari Channel Kurzgesagt-In a Nutshell	32
Gambar 3.6. Materi pada buku halaman 70	30
Gambar 3.7. Materi pada buku halaman 71	31
Gambar 3.8. Materi pada buku halaman 72	32
Gambar 3.9. Materi pada buku halaman 89	33
Gambar 3.10. Materi pada buku halaman 90	33
Gambar 3.11. Materi pada buku halaman 91	34
Gambar 3.12. Materi pada buku halaman 92	35
Gambar 3.13. Materi pada buku halaman 93	36
Gambar 3.14. Materi pada buku halaman 94	36
Gambar 3.15. Materi pada buku halaman 95	37
Gambar 3.16. Materi pada buku halaman 96	38
Gambar 4.1. Aset <i>Background</i>	48
Gambar 4.2. Aset Binatang	47
Gambar 4.3. Aset Manusia	47
Gambar 4.4. <i>Motion Graphic</i> Background	48
Gambar 4.5. <i>Motion Graphic</i> Teks	49
Gambar 4.6. <i>Motion Graphic</i> Model Manusia	50
Gambar 4.7. <i>Motion Graphic</i> Model Binatang	50

Gambar 4.8. Proses <i>Editing</i> Terakhir	51
Gambar 4.9. <i>Editing Voice Over</i> dan Musik Latar	52
Gambar 4.10. <i>Final Rendering</i>	52



INTISARI

Penelitian ini dilakukan karena belum adanya media pembelajaran menggunakan *motion graphic* pada SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Saat ini proses pembelajaran masih menggunakan media berupa buku paket dan hanya memiliki beberapa gambar di dalamnya yang kemudian dijelaskan oleh pendidik agar murid bisa lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Media seperti ini tergolong cukup sulit untuk bisa diikuti dan dimengerti oleh peserta didik karena kurangnya visual yang bisa menggambarkan materi yang sedang diberikan. Penelitian ini mengenai pembuatan media video *motion graphic* sebagai media pembelajaran tingkat SMP pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pembabakan sejarah pada masa praaksara yang bertujuan bisa menjadi alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi yang sedang dipelajari oleh para peserta didik dan dengan harapan penelitian ini bisa memberi manfaat bagi para peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan lebih menarik minat peserta didik untuk mengikuti materi pelajaran yang disampaikan dengan media *motion graphic*.

Kata kunci: *Motion graphic*, Pembelajaran, Sejarah, Media

ABSTRACT

This research was conducted because there is no learning media using motion graphic at Muhammadiyah 4 junior high school Yogyakarta. Currently, the learning process still uses media in the form of a package book and only has a few pictures in it which are then explained by the educator so that students can better understand the material being studied. Media like this is quite difficult for students to follow and understand because of the lack of visuals that can describe the material being given. This research is about making motion graphic video media as a junior high school level learning media in the subject of Social Sciences on the material of historical divisions in the prehistoric period which aims to be an alternative for educators in conveying material that is being studied by students and with the hope that this research can provide benefits for students to be able to more easily understand the material being studied and more interest students to follow the subject matter delivered with motion graphic media..

Keyword: *Motion graphic*, Education, History, Media