

**MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR PADA
SD NEGERI KIYARAN 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR PADA
SD NEGERI KIYARAN 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR
PADA SD NEGERI KIYARAN 1 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2020

Dosen Pembimbing,



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

PENGESAHAN

SKRIPSI

MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR PADA SD NEGERI KIYARAN I YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom

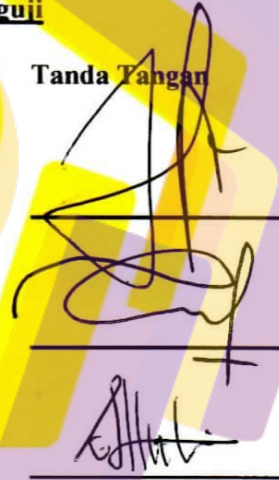
NIK. 190302243

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

NIK. 190302287

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali 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, 28 Februari 2020



Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

MOTTO

***“MANUSIA YANG BERAKAL ADALAH MANUSIA YANG SUKA MENERIMA
DAN MEMINTA NASIHAT”***

(Umar Bin Khattab)

***“JIKA KAU INGIN BISA MENGATUR ORANG LAIN, ATUR DIRIMU
SENDIRI DULU”***

(Abu Bakar)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mu lah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Rasulullah Muhammad SAW dan para nabi yang lain serta para sahabatnya. Terima kasih atas semua berkah dan rahmat yang Engkau berikan kepada hamba-Mu ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang telah membesarkan, menyayangi, serta selalu memberikan dukungan dari awal hingga akhir masa kuliah.
3. Terima kasih ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing.
4. Terima kasih Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng dan Bernadhed, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Teman-teman kontrakan Zilong, terima kasih telah menjadi partner dalam suka maupun duka.
6. Keluarga besar 14-S1TI-09, terima kasih atas segala bentuk kerjasamanya selama ini. Ya walaupun ga jadi makrab wkwkwk
7. Teman-teman sepermainan yang secara langsung maupun tidak sudah memberikan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan semangat yang kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Motion Graphic untuk Media Pembelajaran Siklus Air pada SD Negeri Kiyaran 1 Yogyakarta” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Penguji 1 dan penguji 2 selaku dewan penguji yang telah memberikan masukan membangun kepada penulis.
5. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita-cita penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 28 Februari 2020

Penulis

Wisnu Hardi Prakoso

14.11.8130

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4

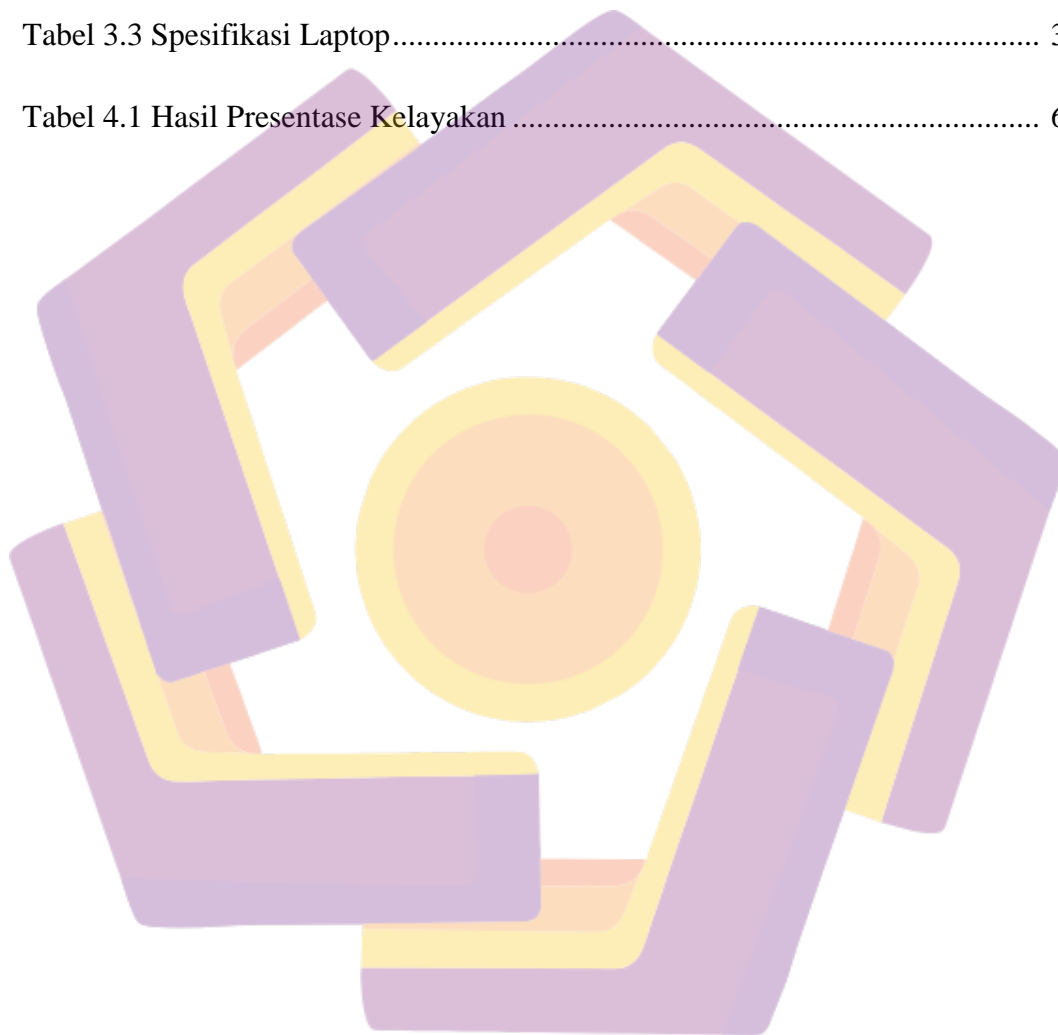
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Media	10
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	11
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.3 Multimedia.....	16
2.3.1 Dasar Multimedia.....	16
2.3.2 Unsur-unsur Multimedia	17
2.3.3 Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran.....	18
2.4 Konsep Teknik Motion Graphic.....	19
2.4.1 Definisi Motion Graphic	19
2.4.2 Elemen Motion Graphic.....	20
2.4.3 Karakteristik Motion Graphic	21

2.4.4 Konsep Dasar Motion Graphic.....	22
2.4.5 Motion Graphic yang Efektif	22
2.5 Pengertian Siklus Air	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Visi dan Misi SD Negeri kiyaran 1	28
3.1.1 Struktur Organisasi	29
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.1 kebutuhan Non-Fungsional	31
3.3 Perancangan MDLC.....	32
3.3.1 Pra produksi	32
3.3.1.1 Concept	32
3.3.1.2 Design	33
3.3.1.3 Storyboard.....	34
3.3.1.4 Material Collecting.....	38
3.3.1.5 Testing.....	39
3.3.1.6 Distribution	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Produksi	41
4.1.1 Assembly.....	41

4.1.2 Pembuatan Objek 2D untuk Motion Graphic	41
4.1.3 Pengambilan Audio Narasi	42
4.1.4 Manajemen File.....	43
4.1.5 Editing.....	44
4.1.6 Pembuatan Composition After Effect	45
4.1.7 Import File.....	46
4.1.8 Pembuatan Pembuatan Motion Graphic	49
4.1.9 Render File	57
4.1.10 Penggabungan Project Video	58
4.2 Pasca Produksi	61
4.2.1 Testing.....	61
4.2.2 Distribution	64
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tentang pendidik dan kependidikan SD Negeri Kiyaran 1	29
Tabel 3.2 Data siswa SD N Kiyaran 1	31
Tabel 3.3 Spesifikasi Laptop.....	32
Tabel 4.1 Hasil Presentase Kelayakan	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 3.2 Design.....	34
Gambar 3.3 Storyboard.....	37
Gambar 4.1 Objek 2D.....	42
Gambar 4.2 Audio Narasi.....	43
Gambar 4.3 Manajemen File.....	44
Gambar 4.4 Jendela Setting di Adobe Illustrator CC 2019.....	45
Gambar 4.5 Jendela Setting Composition Adobe After Effect CC 2019.....	46
Gambar 4.6 Import File.....	47
Gambar 4.7 Jendela Project.....	48
Gambar 4.8 Jendela Timeline.....	49
Gambar 4.9 Pengaturan layer pada scene 1.....	49
Gambar 4.10 Hasil penganimasian scene 1.....	50
Gambar 4.11 Pengaturan layer pada scene 2.....	50
Gambar 4.12 Hasil penganimasian scene 2.....	51
Gambar 4.13 Pengaturan layer pada scene 3.....	52
Gambar 4.14 Hasil penganimasian scene 3.....	52
Gambar 4.15 Hasil penganimasian scene 4.....	53

Gambar 4.16 Pengaturan layer pada scene 5	53
Gambar 4.17 Hasil penganimasian scene 5	54
Gambar 4.18 Hasil penganimasian scene 6.....	55
Gambar 4.19 Hasil penganimasian scene 7	56
Gambar 4.20 Hasil penganimasian scene 8.....	57
Gambar 4.21 Render	58
Gambar 4.22 New Sequence Adobe Premiere Pro CC 2019	59
Gambar 4.23 File Import.....	59
Gambar 4.24 Editing Adobe Premiere Pro CC 2019	60
Gambar 4.25 export file	61
Gambar 4.26 Skala Kategori Kelayakan Hasil Testing	63

INTISARI

Dengan meningkatnya perkembangan jaman, cakupan wilayah multimedia bukan hanya pada iklan TV maupun pembuatan film, namun juga untuk keperluan presentasi maupun pembelajaran. Motion graphic merupakan bagian multimedia yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Metode pembelajaran pada SD Negeri Kiyaran 1 yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional yaitu guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Disini peneliti akan membuat sebuah video animasi 2d berupa motion graphics yang berisi informasi tentang pengertian siklus hidrologi. Dalam video yang berdurasi kurang dari 3 menit diharapkan mampu memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik tentang terjadinya siklus hidrologi.

Kata kunci: Motion Graphic, Siklus Hidrologi, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The era development, scope of multimedia not only on tv commercials and making a film, but also for presentation purposes and learning. Is part motion graphic multimedia can be used as a means of learning.

Learning method in SD Negeri kiyaran 1 Used by most of the teachers are still conventional, the teachers still use books and whiteboards as a learning medium. This method is considered to be no longer appropriate considering the information technology era many software and hardware that can be applied as a means of learning media development.

Here researchers will create a 2d animated video in motion graphics that contains information about the definition of hydrological cycles. In a video that is less than 3 minutes is expected to give learners more understanding about the occurrence of hydrological cycles.

Keywords: *Motion Graphic, hydrological cycles, Media learning*