

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN
TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FIKI FADILAH AHMAD

16.11.0157

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN
TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FIKI FADILAH AHMAD

16.11.0157

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT

yang disusun dan diajukan oleh

Fiki Fadilah Ahmad

16.11.0157

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT

yang disusun dan diajukan oleh

Fiki Fadilah Ahmad

16.11.0157

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

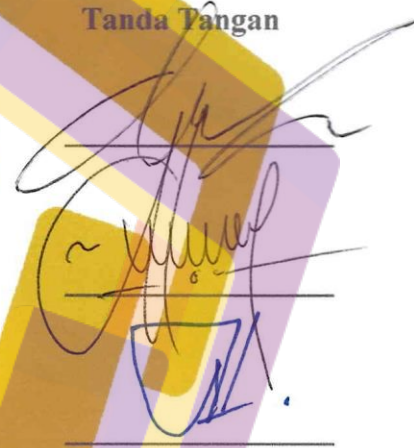
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 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 : Fiki Fadilah Ahmad
NIM : 16.11.0157

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Nama Dosen dan Gelar

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, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Fiki Fadilah Ahmad

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidikku, yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukunganserta kasih sayang yang terbaik.
3. Dosen Pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah membimbing dari awal sampai akhir Skripsi ini, saya mengucapkan terimakasih banyak.
4. Terima kasih kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga kita sukses di masa yang akan datang.

Fiki Fadilah Ahmad

KATA PENGANTAR

Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan.**

Yogyakarta, 22 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	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
1.5.1 Bagi Pihak Objek	3
1.5.2 Bagi Pihak Peneliti.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Video.....	10
2.2.1 Definisi Video	10
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	10
2.3.2 Sejarah Media Pembelajaran.....	10
2.3.3 Tujuan Video Sebagai Media Pembelajaran.....	11

DAFTAR ISI

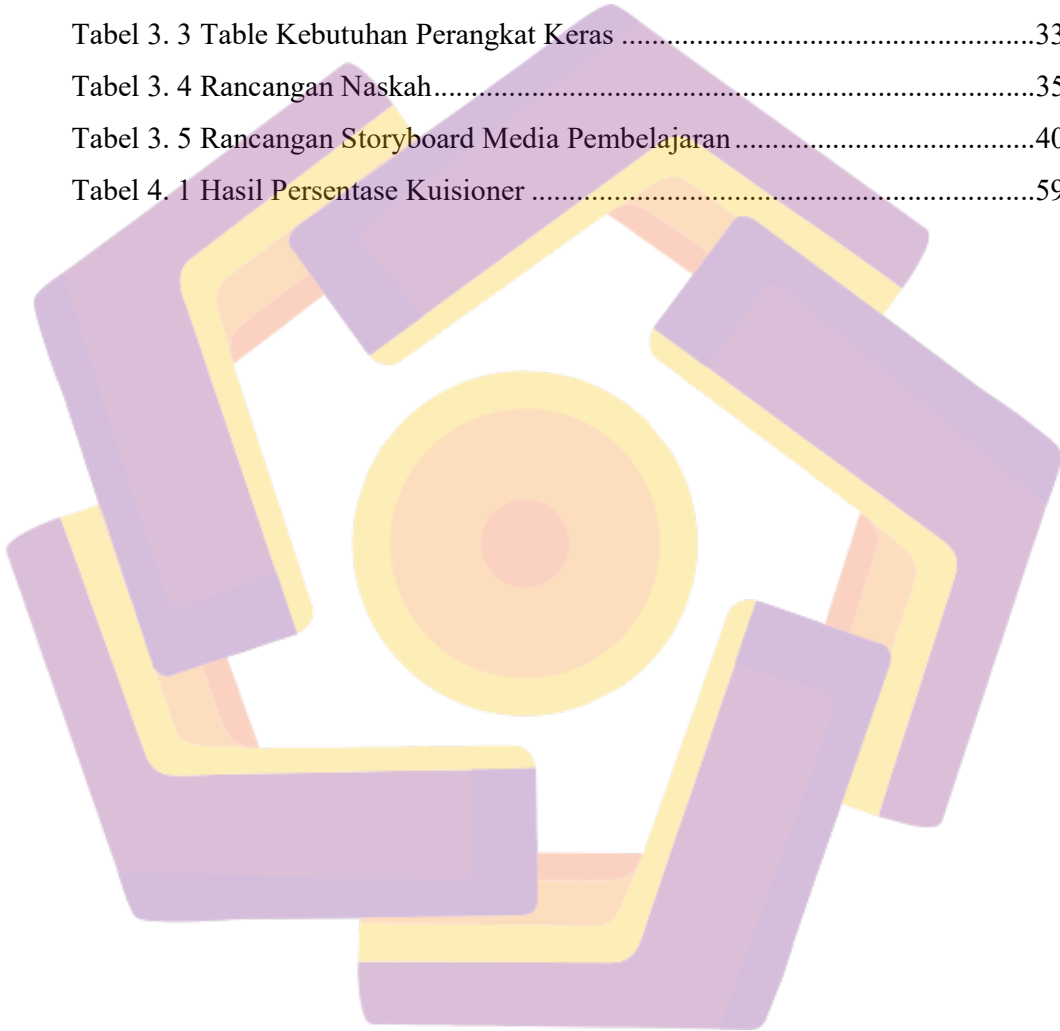
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	3
1.5.2 Bagi Pihak Peneliti.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Video.....	10
2.2.1 Definisi Video	10
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	10
2.3.2 Sejarah Media Pembelajaran.....	10
2.3.3 Tujuan Video Sebagai Media Pembelajaran.....	11

2.3.4	Strategi Pembuatan Video Media Pembelajaran.....	11
2.3.5	Tahapan Pembuatan Video Pembelajaran	12
2.4	Animasi.....	14
2.4.1	Jenis Animasi	14
2.5	Konsep Teknik Motion Graphic	17
2.5.1	Motion Graphic	17
2.5.2	Sejarah Motion Graphic	17
2.5.3	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic	18
2.6	Teori Analisis SWOT	19
2.6.1	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	19
2.6.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	20
2.6.3	Peluang (<i>Opportunity</i>)	20
2.6.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	20
2.6.5	Matriks SWOT	21
2.7	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	23
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional	23
2.7.3	Teori Kuisisioner	23
2.7.4	Skala Likert	24
2.8	Analisis	25
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.8.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
2.8.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
2.8.4	Analisis Perancangan	25
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Sejarah Singkat SD Negeri Gondang 1 Sragen.....	29
3.1.2	Profil SD Negeri Gondang 1	29
3.1.3	Visi dan Misi.....	29
3.2	Metode Penelitian	30
3.2.1	Metode Wawancara.....	30
3.2.2	Metode Observasi	30

3.3 Analisis Masalah.....	30
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.4.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.5 Pra Produksi.....	34
3.5.1 Perancangan Konsep.....	34
3.5.2 Perancangan Naskah.....	34
3.5.3 Perancangan Storyboard.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Pembuatan Desain Grafis.....	48
4.1.2 Animating.....	51
4.1.3 Penggunaan Easy Ease.....	52
4.1.4 Pembuatan Suara Narasi dan Editing Backsound.....	53
4.2 Pasca Produksi.....	55
4.2.1 Compositing dan Editing.....	55
4.2.2 Pembuatan Project Baru.....	55
4.2.3 Import Files.....	56
4.2.4 Penyatuan Video, Backsound, dan Narasi.....	56
4.2.5 Rendering.....	56
4.3 Pembahasan.....	58
4.4 Testing.....	59
4.4.1 Hasil Kuisisioner.....	59
4.4.2 Penyerahan ke Pihak Terkait.....	62
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Tabel Matrix SWOT	21
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	31
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3. 3 Table Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3. 4 Rancangan Naskah.....	35
Tabel 3. 5 Rancangan Storyboard Media Pembelajaran	40
Tabel 4. 1 Hasil Persentase Kuisisioner	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Pembuatan Video Media Belajar.....	13
Gambar 2. 2 Contoh Pertanyaan dalam Skala Likert.....	25
Gambar 4. 1 Alur Pengembangan Pembuatan Video Pembelajaran.....	48
Gambar 4. 2 Pembuatan object menggunakan Ellipse Tool.....	49
Gambar 4. 3 Pembuatan Matahari.....	49
Gambar 4. 4 Pembuatan lidah-lidah api matahari.....	49
Gambar 4. 5 Pemberian warna.....	50
Gambar 4. 6 Object planet yang dibuat.....	50
Gambar 4. 7 Animatin Text Opening.....	51
Gambar 4. 8 Pemberian Keyframe 1.....	51
Gambar 4. 9 Pemberian keyframe ke2.....	52
Gambar 4. 10 <i>Easy Ease</i>	52
Gambar 4. 11 Proses Recording Narasi.....	53
Gambar 4. 12 Proses <i>Noise Reduction</i>	54
Gambar 4. 13 <i>Effect Noise eduction</i>	54
Gambar 4. 14 Pemilihan Backsound.....	55
Gambar 4. 15 Pembuatan project baru.....	55
Gambar 4. 16 Hasil penyatuan video, backsound, dan voice over.....	56
Gambar 4. 17 Export Project.....	57
Gambar 4. 18 Pemilihan format video.....	57
Gambar 4. 19 Pemilihan lokasi simpan video.....	58
Gambar 4. 20 Export video.....	58
Gambar 4. 21 Diagram responden.....	59

INTISARI

Motion graphic merupakan kumpulan beberapa infographic dalam bentuk footage atau animasi sehingga tercipta sebuah pergerakan/ilusi yang dinamis. sebuah iklan memiliki peran penting untuk mempromosikan produk kepada konsumen atau pelanggan. Terutama dalam bentuk video iklan yang menghadirkan dalam bentuk visual dan audio.

SDN Gondang 1 masih menggunakan media pembelajaran secara lisan dengan menerangkan langsung kepada murid mengenai mata pelajaran tata surya. Untuk memberikan suasana belajar mengajar yang lebih menarik dan lebih maksimal perlu dilengkapi dengan cara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video.

Pembuatan media pembelajaran tentang tata surya ini dibuat dengan menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Illustrator, dan Premier Pro. Media pembelajaran tersebut disajikan dengan durasi 4 menit 17 detik dengan menggunakan *Teknik Motion Graphic* serta dengan menggabungkan beberapa prinsip prinsip animasi.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Adobe After Effects, Premier Pro, Adobe Illustrator, Motion Graphic*

ABSTRACT

Motion graphics are a collection of several infographics in the form of footage or animation so as to create a dynamic movement / illusion. An advertisement has an important role to promote products to consumers or customers. Especially in the form of advertising videos that present in visual and audio form.

SDN Gondang 1 still uses oral learning media by explaining directly to students about the subjects of the solar system. To provide a more interesting and more optimal teaching and learning atmosphere, it needs to be equipped with learning methods using learning media in the form of videos.

The creation of learning media about the solar system is made using Adobe After Effect, Adobe Illustrator, and Premier Pro software. The learning media is presented with a duration of 4 minutes 17 seconds using Motion Graphic Techniques and by combining several principles of animation principles.

Keywords : Learning Media, Adobe After Effects, Premier Pro, Adobe Illustrator, Motion Graphic