

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
METAMORFOSIS KUPU-KUPU MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS : SD NEGERI MANCASAN)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DELLA KUSUMANDARI

19.11.3171

Kepada

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
METAMORFOSIS KUPU-KUPU MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS : SD NEGERI MANCASAN)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DELLA KUSUMANDARI

19.11.3171

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS KUPU-
KUPU MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
(Studi Kasus : SD NEGERI MANCASAN)**

yang disusun dan diajukan oleh

Della Kusumandari

19.11.3171

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS KUPU-
KUPU MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

(Studi Kasus : SD NEGERI MANCASAN)

yang disusun dan diajukan oleh

Della Kusumandari

19.11.3171

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 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 : Della Kusumandari

NIM : 19.11.3171

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik *Motion Graphic* (Studi Kasus : Sd Negeri Mancasan)

Dosen Pembimbing : Dina Maulina, 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.

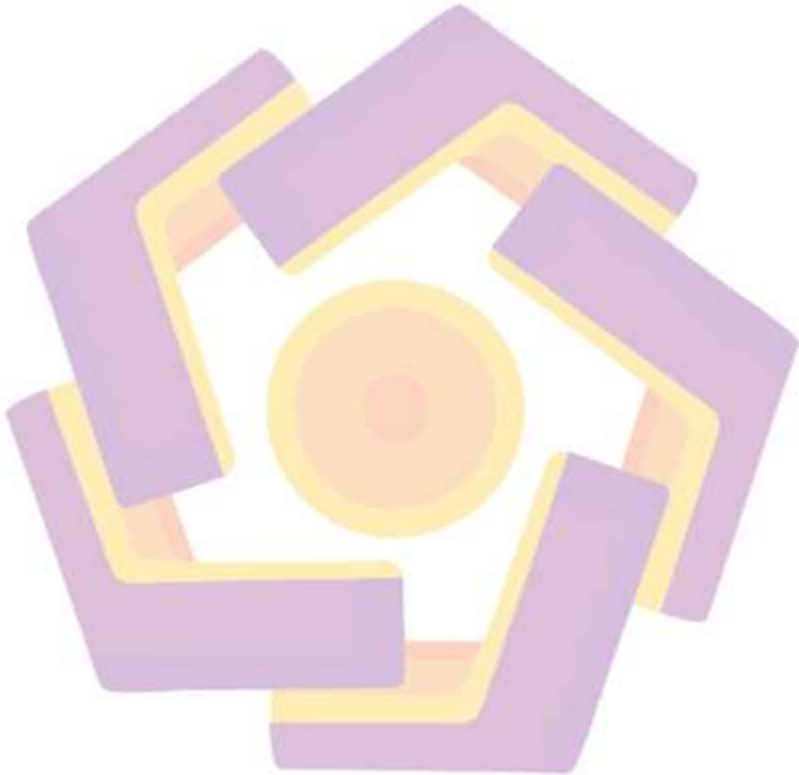
Yogyakarta, 24 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


Della Kusumandari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang sudah membantu saya dalam penelitian ini. Terutama saya persembahkan untuk saya sendiri sebagai bukti bawasanya saya dapat menyelesaikan jenjang S1 dengan baik.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus : SD Negeri Mancasan)" dengan baik dan memuaskan. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di program studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa adanya dukungan dari beberapa pihak, penulis akan kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Dina Maulina, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini.
- Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah menjadi penguji dalam sidang skripsi penulis.
- Guru SD Negeri Mancasan Bu Teresia wali kelas 3 dan Supardi, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri Mancasan
- Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis memahami betul bahwa tidak ada kesempurnaan melainkan milik Allah Subhanahu wa Ta'ala. Maka dari itu penulis meminta maaf atas kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini. Penulis tetap berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta dapat dijadikan sebagai referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Billahi fi sabilillah fastabiqul khairat al-birru manittaqa.

Wa alaikumus salam wa rahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Agustus 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 TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
INTISARI.....	XI
ABSTRAC.....	XII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	15
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Objek Penelitian.....	27
3.2 Ahir Penelitian.....	27
3.3 Alat dan Bahan.....	29
BAB IV.....	45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 Pembuatan Desain.....	45
4.1.2 <i>Record Audio</i>	47
4.1.3 Composting.....	47
4.1.4 <i>Editing</i>	51
4.1.5 <i>Rendering</i>	53
4.2 Pasca Produksi.....	53
4.2.1 Implementasi.....	53
4.2.2 <i>Testing</i>	54
BAB V.....	61
PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Contoh Penggunaan Skala Likert.....	25
Tabel 2.3 Contoh Kategori Presentase [37].....	25
Tabel 3.1 Angket Instrumen Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Penggunaan Skala Likert.....	32
Tabel 3.3 Solusi yang ditetapkan.....	33
Tabel 3.4 Naskah.....	34
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	37
Tabel 3.6 Kebutuhan perangkat keras (hardware).....	43
Tabel 3.7 Kebutuhan perangkat lunak (software).....	43
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru.....	54
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Siswa.....	56
Tabel 4.3 Penggunaan Skala Likert.....	58
Tabel 4.4 Nilai Presentase.....	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Soal Siswa.....	59



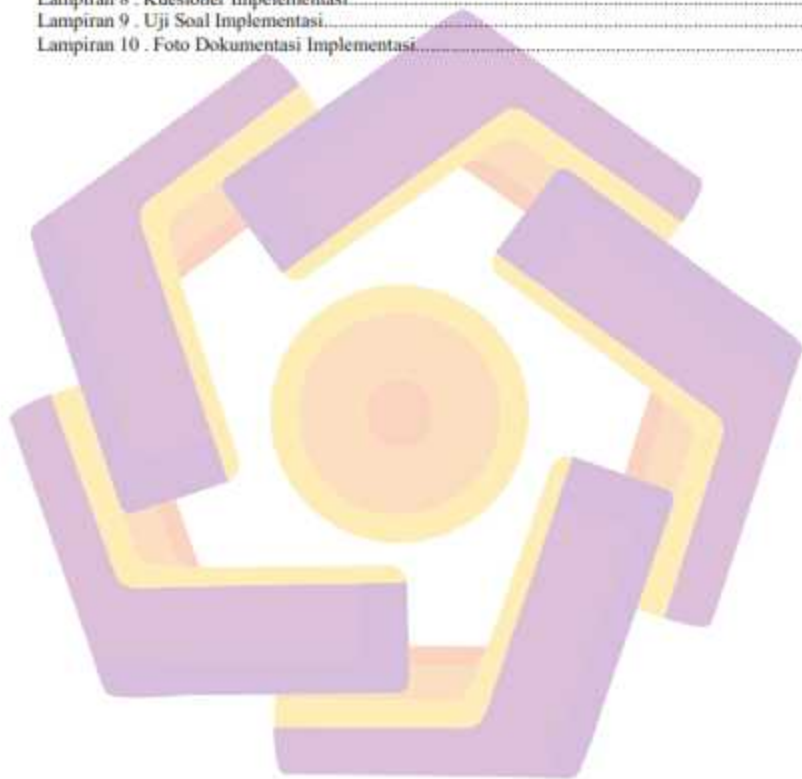
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	23
Gambar 3.1 Flowchart Penelitian.....	28
Gambar 4.1 New Document.....	46
Gambar 4.2 Pen Tool.....	46
Gambar 4.3 Hasil Pen Tool.....	46
Gambar 4.4 Desain Objek.....	47
Gambar 4.5 Import File.....	48
Gambar 4.6 New Composting.....	48
Gambar 4.7 Objek Position.....	49
Gambar 4.8 Keyframe Position.....	49
Gambar 4.9 Objek Scale.....	49
Gambar 4.10 Keyframe Scale.....	49
Gambar 4.11 Objek Rotation.....	50
Gambar 4.12 Keyframe Rotation.....	50
Gambar 4.13 Objek Opacity.....	50
Gambar 4.14 Keyframe Opacity.....	50
Gambar 4.15 Keyframe Assistant.....	51
Gambar 4.16 Graph Editor.....	51
Gambar 4.17 Jendela editing.....	52
Gambar 4.18 Frame Mask.....	52
Gambar 4.19 Keyframe Masking.....	52
Gambar 4.20 Export Setting.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Sertifikat Hak Cipta.....	67
Lampiran 2 . Surat Keterangan Penyerahan Penelitian.....	68
Lampiran 3 . Ahli Multimedia.....	69
Lampiran 4 . Wawancara Penelitian.....	71
Lampiran 5 . Observasi Penelitian.....	73
Lampiran 6 . Kuesioner Penelitian.....	76
Lampiran 7 . Foto Dokumentasi Penelitian.....	82
Lampiran 8 . Kuesioner Impelementasi.....	85
Lampiran 9 . Uji Soal Implementasi.....	91
Lampiran 10 . Foto Dokumentasi Implementasi.....	94



INTISARI

Sekolah Dasar (SD) saat ini masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran, terutama di SD Negeri Mancasan. Guru menjelaskan materi berpatokan dengan buku paket yang dijelaskan secara lisan menggunakan metode ceramah. Terutama dalam materi mengenal alam yang seharusnya siswa dapat mengenal alam secara langsung akan tetapi jika lingkungan tidak mendukung maka akan kesulitan untuk diterapkan. Seperti dalam materi metamorfosis kupu-kupu yang sulit ditemukan setiap tahapan perubahan dalam satu waktu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berbeda menggunakan video animasi dengan teknik motion graphic untuk mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran dalam kelas. Video pembelajaran dirancang menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) video diaplikasikan ke kelas 3 SD Negeri Mancasan. Dengan pengimplementasian video pembelajaran metamorfosis kupu-kupu menggunakan teknik motion graphic dalam kelas 3 terbukti bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan nilai uji tes rata-rata 9,3 dan dengan nilai presentase kuesioner siswa 96% termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Kata-kunci: *Motion graphic*, metamorfosis kupu-kupu, video pembelajaran, animasi, multimedia

ABSTRAC

Elementary schools (SD) are still using books as learning media, especially at SD Negeri Mancasan. The teacher explains the material based on the textbook which is explained orally using the lecture method. Especially in the subject of knowing nature, students should be able to know nature directly, but if the environment does not support it, it will be difficult to apply it. As in the metamorphosis of butterflies, it is difficult to find every stage of change at one time. This study aims to create different learning media using animated videos with motion graphic techniques to make it easier for teachers and students to learn in class. The learning videos were designed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) video development method applied to grade 3 of SD Negeri Mancasan. By implementing the butterfly metamorphosis learning video using motion graphic techniques in grade 3 it is proven that students can understand learning material with an average test score of 9.3 and with a student questionnaire percentage score of 96% included in the "Very Good" category.

Keywords: *Motion graphic, butterfly metamorphosis, learning videos, animation, multimedia*