

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2
KOKOSAN
SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh

KHOIRUL WINANDA

17.11.1693

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION
GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2
KOKOSAN
SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh
KHOIRUL WINANDA
17.11.1693

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION

GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2

KOKOSAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirul Winanda

17.11.1693

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2023

Dosen Pembimbing,

Ike Verawati, M.Kom

NIK. 190302237

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION
GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2**

KOKOSAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirul Winanda

17.11.1693

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Khoirul Winanda

NIM : 17.11.1693

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2 KOKOSAN

Dosen Pembimbing : Ike Verawati, 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 Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat oranglain, 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 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, serat sanksi lainnya sesuai dengan **norma** yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 November 2023

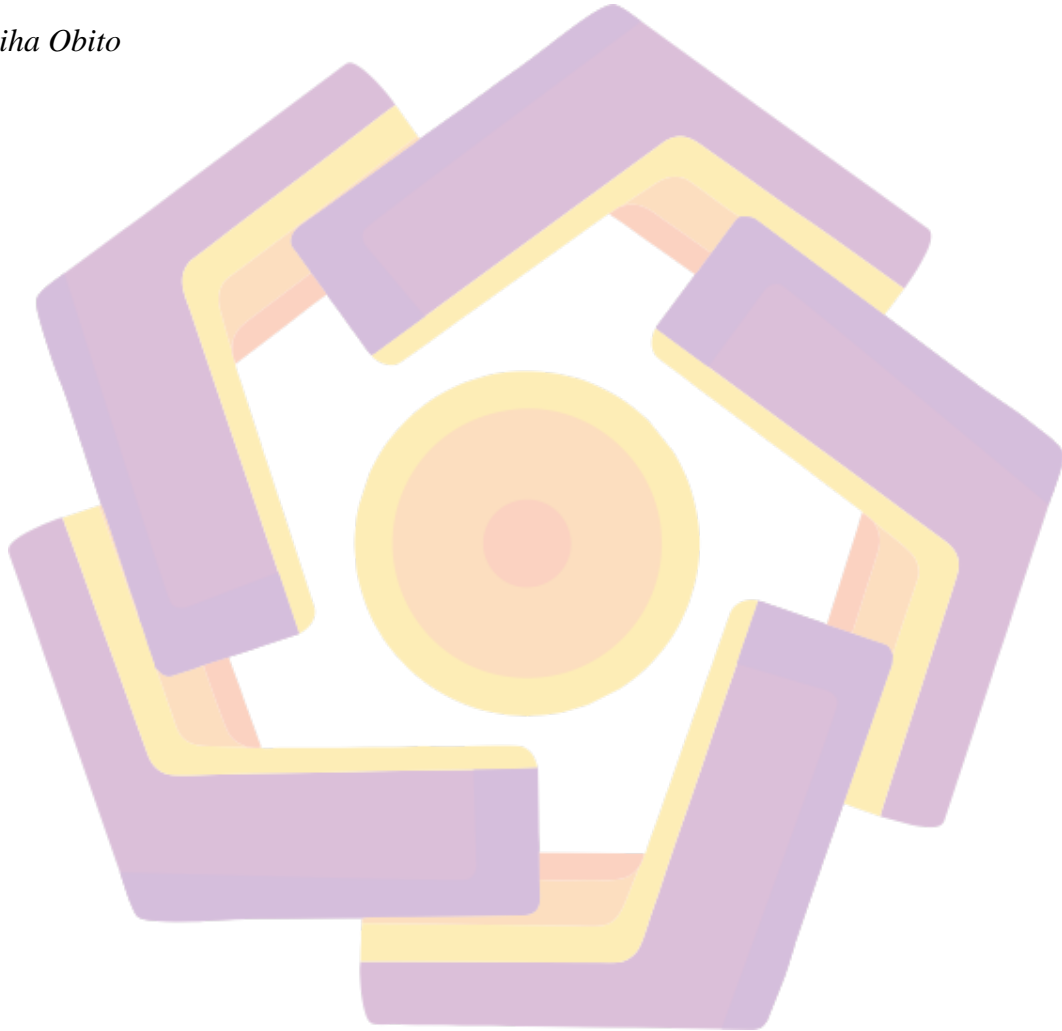
Yang Menyatakan,


Khoirul Winanda

MOTTO

“Semua beban penderitaan yang kau rasakan akan mengubahmu. Dan sekarang, bahkan rasa sakit yang lebih hebat akan menyerangmu. Dan kau masih berniat untuk tak berubah ?”

Uchiha Obito



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya selama ini dalam memberikan perlindungan dan kasih sayang kepada kita semua. Dan diberikanNya waktu yang banyak untuk menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Adapula pihak-pihak lain yang turun andil dalam menyelesaikan skripsi ini adalah:

1. Kepada Orangtua dan keluarga yang sudah mendukung selama ini.
2. Kepada Ike Verawati, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah memberi arahan dan membantu selama ini.
3. Teman-teman IF12 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
4. Untuk Gery, Arul, Risman, Rangga. terimakasih atas ejekannya selama ini membuat saya semakin termotivasi.
5. Untuk Galih Setyawan, Irvan Dandi, Maeko Renaldi, Afuza Nur, Mas Catur, dan Indria Puspita Devi yang sudah membantu dalam proses Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala karunia dan kenikmatan. Tak lupa sholawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW. Atas ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHIC SISTEM PENCERNAAN UNTUK KELAS V SD N 2 KOKOSAN”.

Skripsi digunakan sebagai syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1). Pada Program Studi Ilmu Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya Skripsi ini saya ucapkan kepada keluarga dan semua pihak yang telah terlibat dan membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini.

Yogyakarta, 22 November 2023

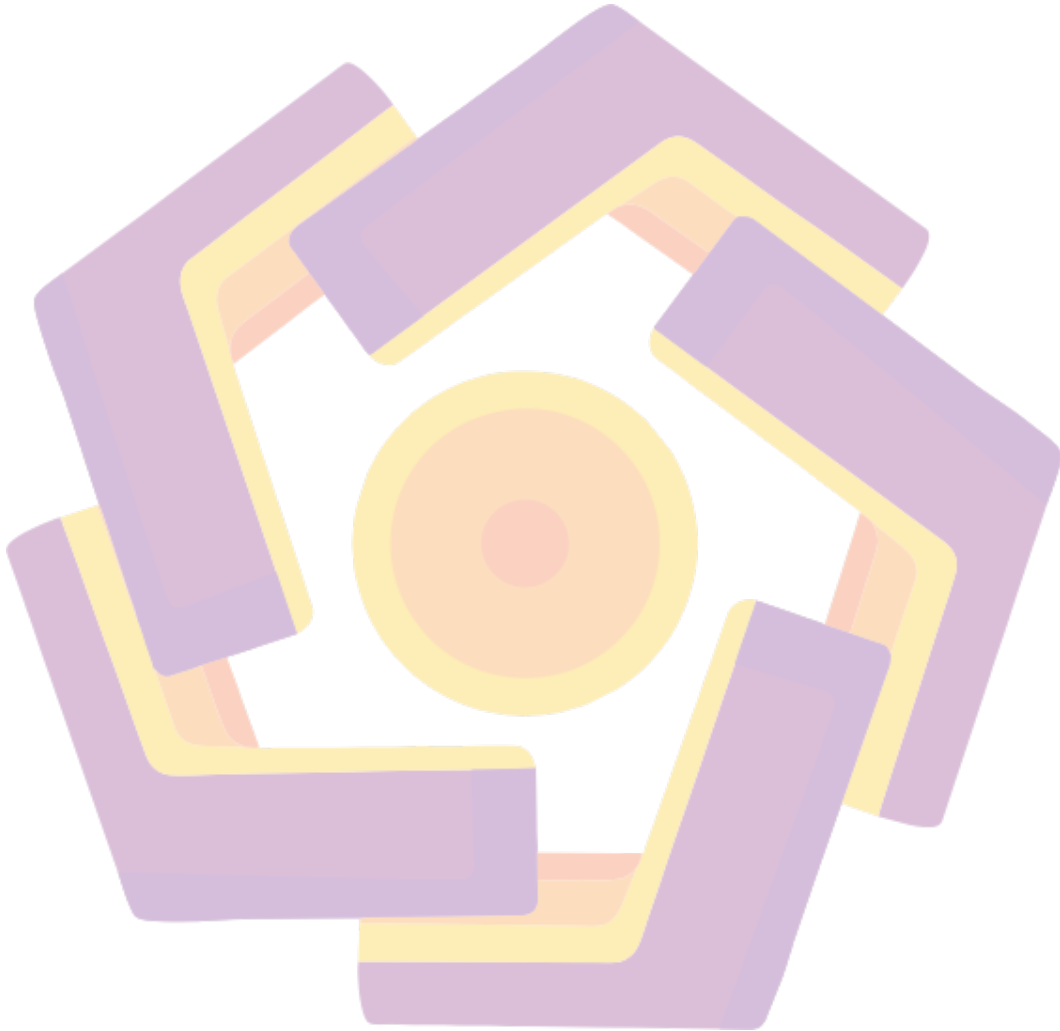
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACK	xvi
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 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia	8
2.2.2 Definisi Multimedia.....	9
2.2.3 Jenis Multimedia	9

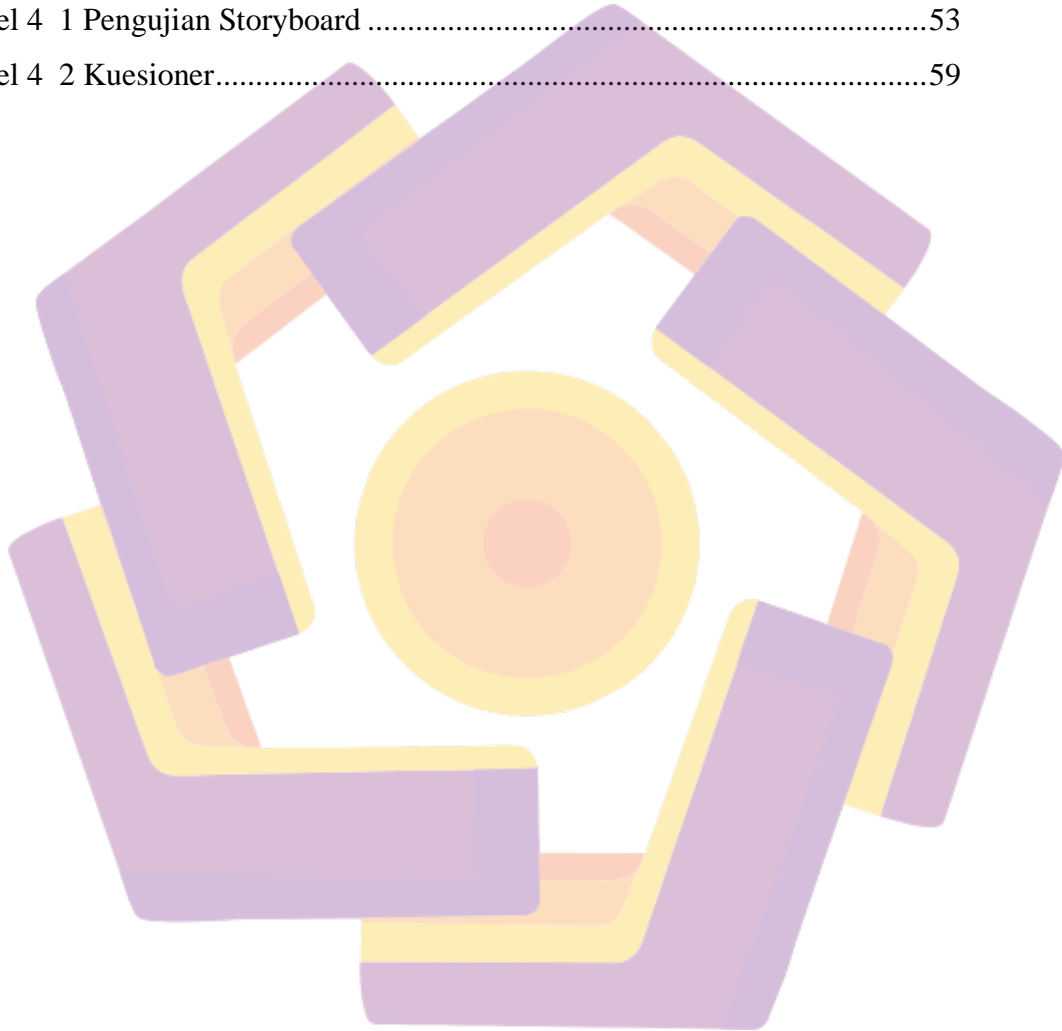
2.2.4 Penggunaan Multimedia	10
2.2.5 Elemen Multimedia	11
2.3 Motion Graphic.....	13
2.3.1 Produksi Motion Graphic	13
2.3.2 Fungsi Motion Graphic.....	14
2.4 Tahapan Perancangan	15
2.4.1 Pra produksi.....	15
2.4.2 Produksi.....	16
2.4.3 Pasca produksi.....	16
2.5 Teori Analisis SWOT	16
BAB III	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Tinjauan Umum.....	17
3.1.1 SD N 2 KOKOSAN.....	17
3.2 Alur Penelitian.....	17
3.3 Alat dan Bahan Penelitian.....	31
3.3.1 Data Penelitian	31
3.3.2 Pemandangan dengan Media Sebelumnya	32
3.3.3 Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.4 Kebutuhan Non Fungsional	34
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Produksi	35
4.1.1 Pembuatan Aset Karakter	35
4.1.2 Pembuatan Aset Dubbing	40
4.1.3 Perancangan Animasi	43
4.1.4 Finishing dan Rendering.....	48
4.2 Implementasi Produk	52
4.3 Pengujian Storyboard.....	53
4.4 Evaluasi.....	58
4.4.1 Evaluasi Konten dan Informasi	58
4.4.2 Perhitungan Skala Lingkert	61
BAB V	62
PENUTUP.....	62

5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

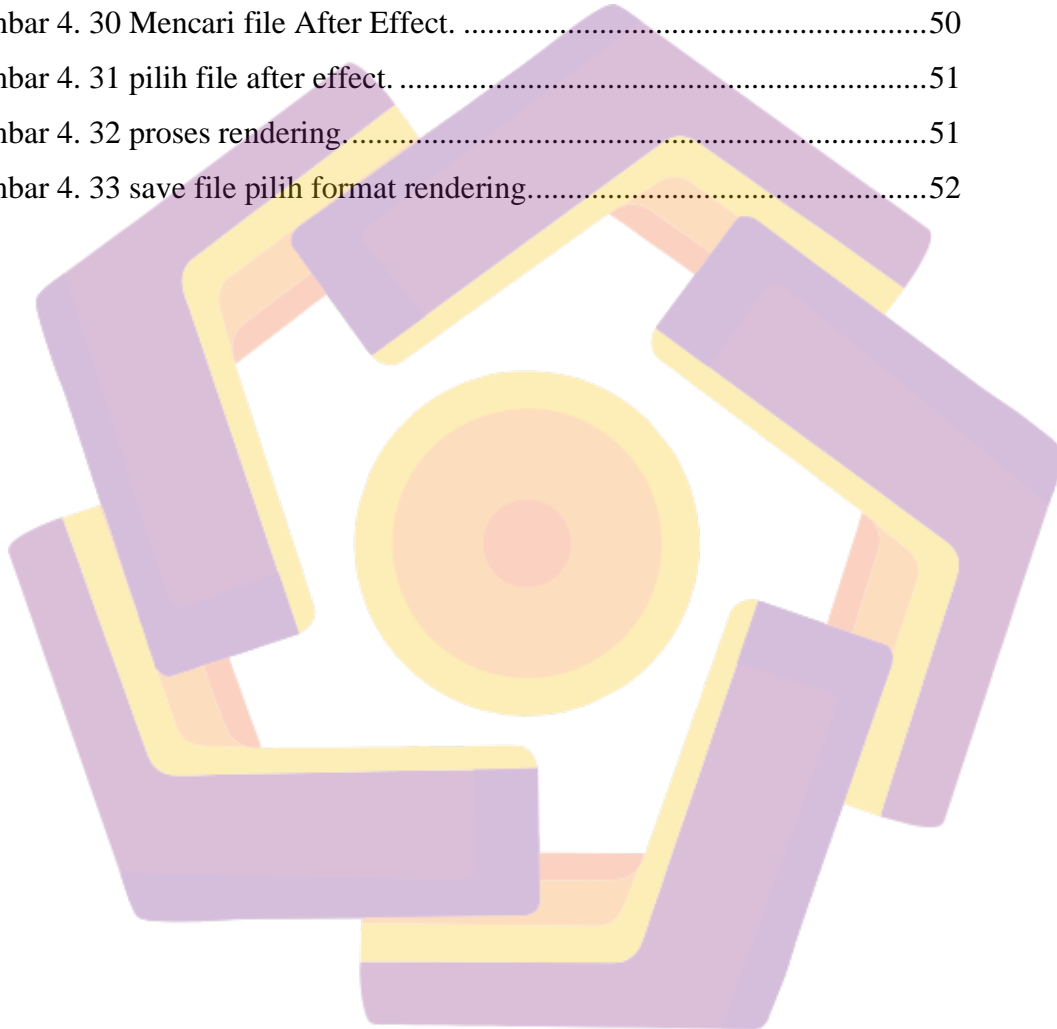
Tabel 2. 1 Kajian pustaka	7
Tabel 3. 2 SWOT.....	20
Tabel 3. 3 Storyboard	27
Tabel 4 1 Pengujian Storyboard	53
Tabel 4 2 Kuesioner.....	59



DAFTAR GAMBAR

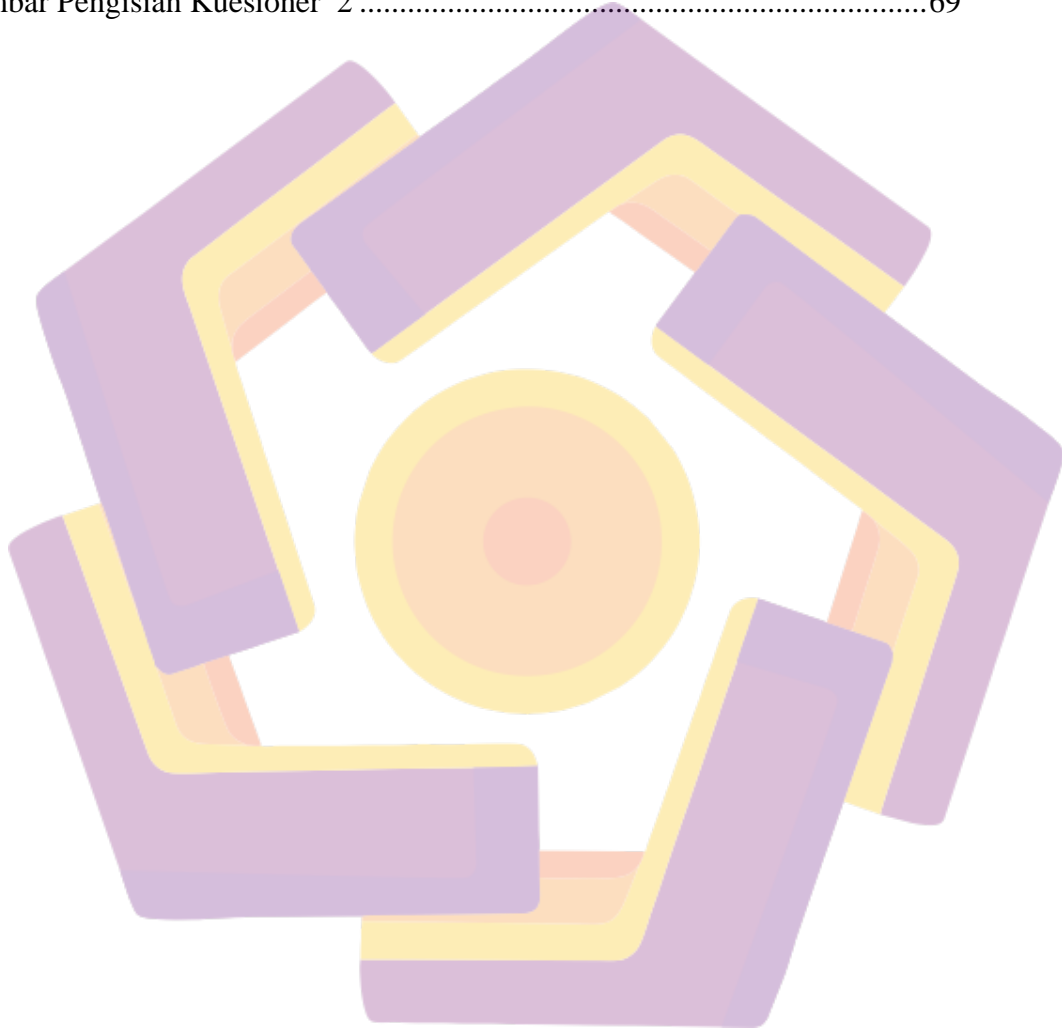
Gambar 2. 1 Definisi multimedia	9
Gambar 3. 1 Flowchart	18
Gambar 3. 2 Buku IPAS kelas V	32
Gambar 3. 3 isi buku IPAS sistem pencernaan	32
Gambar 4. 1 Loading screen	35
Gambar 4. 2 membuat lembar kerja baru.	36
Gambar 4. 3 Tool yang digunakan Adobe Illustrator 2019.	36
Gambar 4. 4 Membuat sketsa.	37
Gambar 4. 5 seleksi dengan selection tool.	37
Gambar 4. 6 mewarnai object gambar.	38
Gambar 4. 7 Objek berwarna.	38
Gambar 4. 8 pilih penyimpanan file.	39
Gambar 4. 9 pilih penyimpanan file.	39
Gambar 4. 10 hasil.	40
Gambar 4. 11 Merekam Menggunakan Smartphone.	41
Gambar 4. 12 Loading Screen	41
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Adobe Audition.	41
Gambar 4. 14 Proses Pemilihan Audio.	42
Gambar 4. 15 Proses Export Audio.	42
Gambar 4. 16 Loading Screen.	43
Gambar 4. 17 Membuat New Project.	43
Gambar 4. 18 membuat New Composition.	44
Gambar 4. 19 mengatur composition.	44
Gambar 4. 20 Mengimport file.	45
Gambar 4. 21 memilih gambar.	45
Gambar 4. 22 aset yang di import.	46
Gambar 4. 23 menyusun karakter.	46
Gambar 4. 24 animasikan sesuai kebutuhan.	47

Gambar 4. 25 tampilan plugin.....	47
Gambar 4. 26 menganimasikan menggunakan plugin.....	48
Gambar 4. 27 tampilan Loading Screen.	49
Gambar 4. 28 Tampilan awal Premier Pro.	49
Gambar 4. 29 Atur Sequence.....	50
Gambar 4. 30 Mencari file After Effect.	50
Gambar 4. 31 pilih file after effect.	51
Gambar 4. 32 proses rendering.....	51
Gambar 4. 33 save file pilih format rendering.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Kuesioner 1	66
Gambar Kuesioner 2	67
Gambar pemutaran video di SDN 2 KOKOSAN 1	68
Gambar Pengisian Kuesioner 1	68
Gambar Pengisian Kuesioner 2	69



INTISARI

Pendidikan sudah berkembang dengan sangat pesat, mulai dari segi tenaga pendidik dan juga sarana serta prasarana sekolah semakin dibuat menjadi lebih baik dan nyaman. Proses belajar dilakukan dengan banyak media seperti suara, gambar, dan animasi pada umumnya media pembelajaran yang tersedia hanya menggunakan salah satu media yaitu gambar yang tertera pada buku. Jika hanya menggunakan salah satu media, proses belajar menjadi kurang efektif. Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat di dunia pendidikan, diperlukan media pembelajaran digital Motion Graphic guna meningkatkan minat belajar siswa dan juga materi yang disampaikan lebih efektif terutama untuk siswa SD kelas V.

Motion Graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia digital, informasi dan hiburan adalah hal yang sangat penting bagi pembuat atau penyedia layanan digital.

Salah satu Sekolah dasar yang membutuhkan bahan ajar pendamping untuk pembelajaran system pencernaan adalah SD N 2 KOKOSAN, dimana video animasi motion graphic Sistem Pencernaan. Dengan adanya bahan ajar tambahan berbentuk animasi ini siswa akan lebih mudah memahami materi tentang Sistem Pencernaan.

Kata Kunci : Pendidikan, pembelajaran, teknologi, motion graphic, sistem pencernaan.

ABSTRACT

Education has developed very rapidly, starting in terms of teaching staff and also school facilities and infrastructure are increasingly being made better and more comfortable. The learning process is carried out using many media such as sound, images and animation. In general, the available learning media only uses one media, namely the images shown in the book. If you only use one media, the learning process will be less effective. With technological advances that have developed rapidly in the world of education, Motion Graphic digital learning media is needed to increase students' interest in learning and also provide more effective material, especially for fifth grade elementary school students.

Motion Graphics is a term used to describe various professional graphic design solutions in creating dynamic and effective communication designs for film, television and the internet. In the digital world, information and entertainment are very important for digital service creators or providers.

One of the elementary schools that requires accompanying teaching materials for learning about the digestive system is SD N 2 KOKOSAN, which has a motion graphic animated video on the Digestive System. With this additional teaching material in the form of animation, students will more easily understand material about the Digestive System.

Keyword : Education, learning, technology, motion graphics, digestive system.