

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG GO
GREEN UNTUK SD NEGERI 1 MINOMARTANI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

HAFLITA AZARI VALMAY

19.11.3143

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG GO
GREEN UNTUK SD NEGERI 1 MINOMARTANI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HAFLITA AZARIA VALMAY

19.11.3143

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG GO GREEN
UNTUK SD NEGERI 1 MINOMARTANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Hafilita Azaria Valmay

19.11.3143

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2023

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG GO GREEN
UNTUK SD NEGERI 1 MINOMARTANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Haflita Azaria Valmay

19.11.3143

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 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 : Hafлита Azaria Valmay

NIM : 19.11.3143

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perencanaan Media Pembelajaran tentang Go Green untuk SD Negeri 1 Minomartani menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.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, 11 Desember 2023

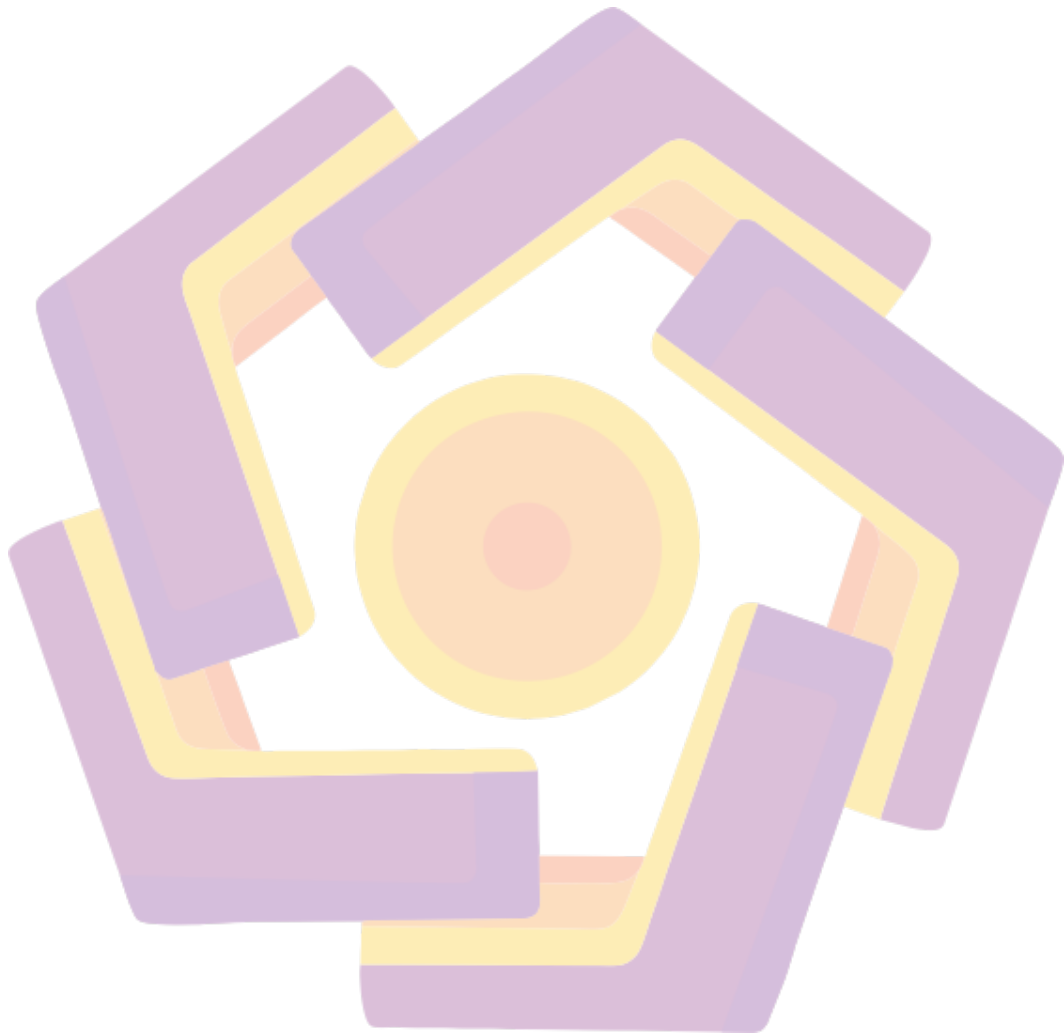
Yang Menyatakan,



Hafлита Azaria Valmay

HALAMAN PERSEMBAHAN

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjurus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.



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.**

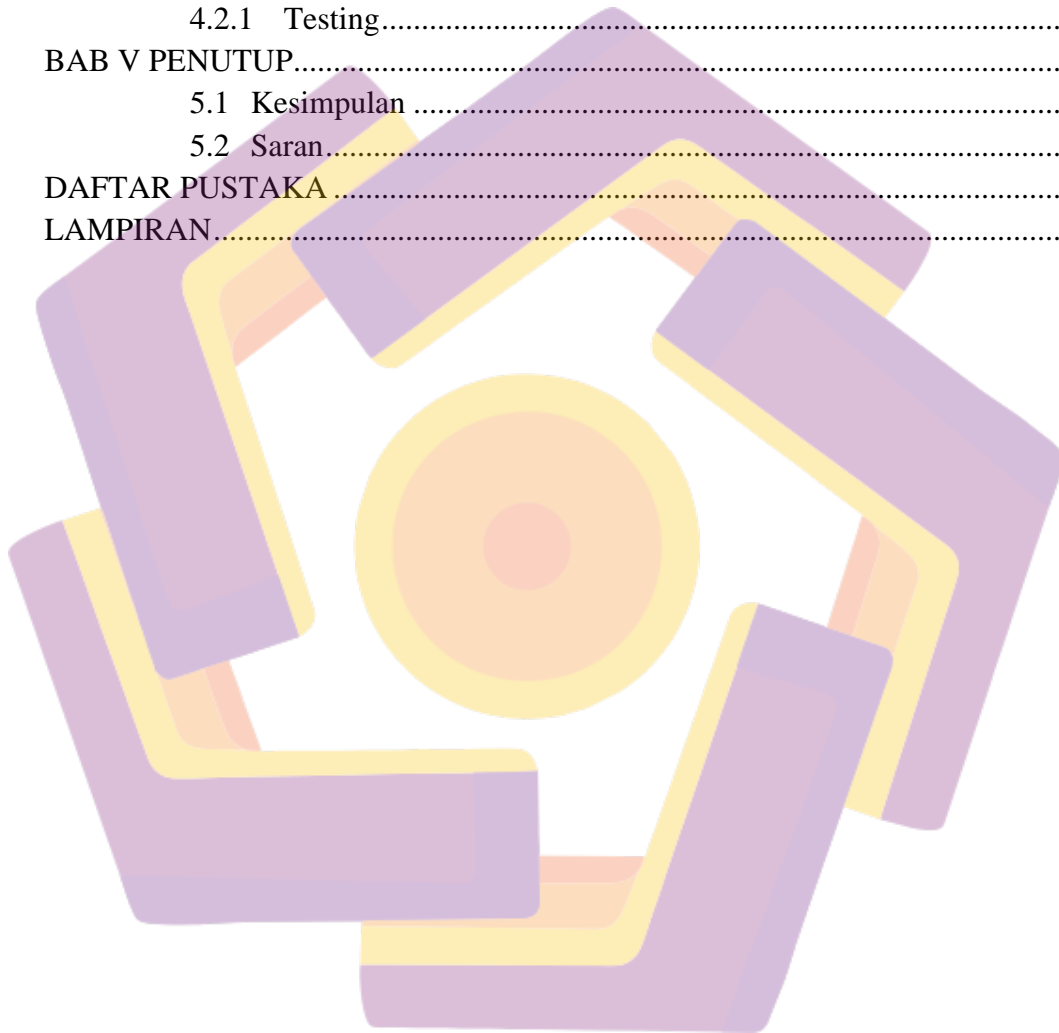
Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

DAFTAR ISI

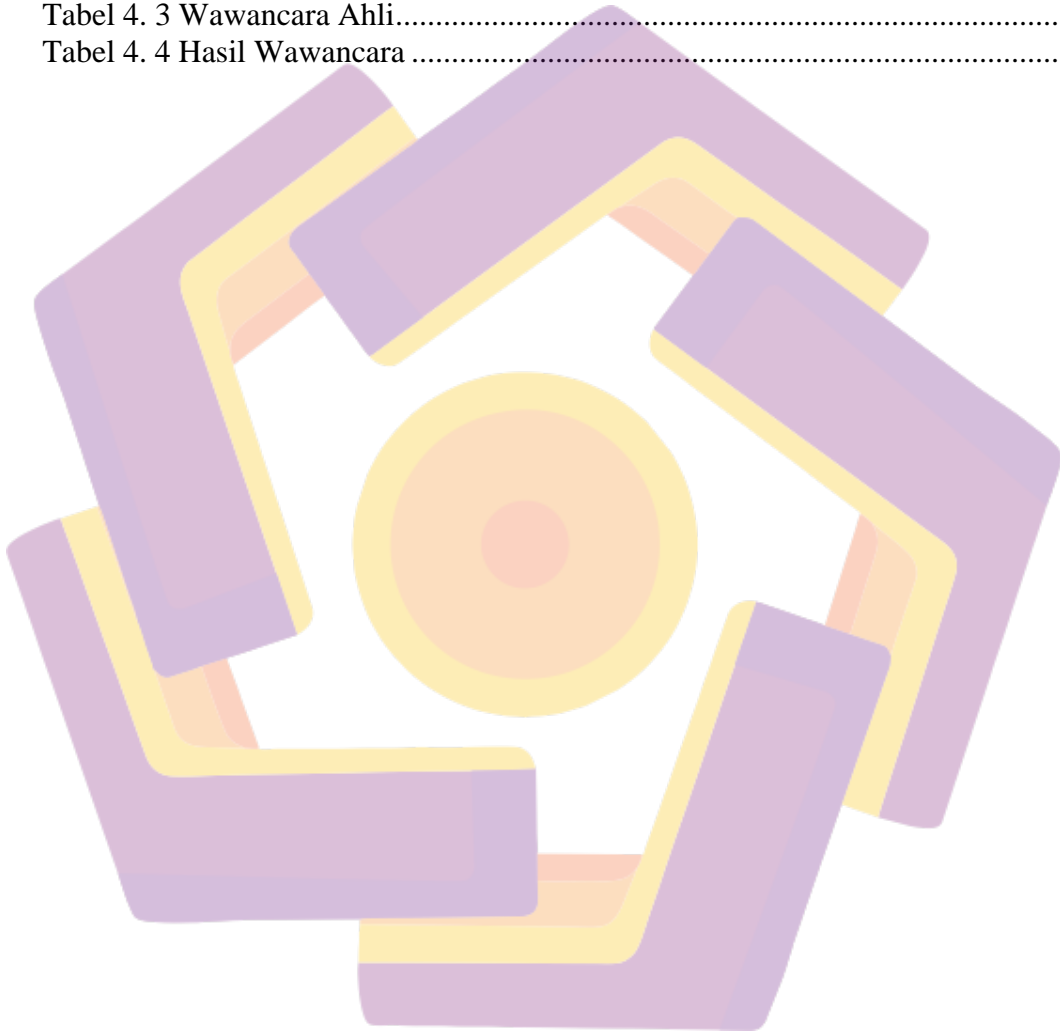
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Animasi	13
2.2.2 Animasi 2D	13
2.2.3 Storyboard.....	14
2.2.4 Motion Graphic	14
2.2.5 Adobe Premiere.....	15
2.2.6 Adobe After Effect.....	15
2.2.7 Adobe Illustrator	16
2.2.8 Multimedia Development Life Cycle	16
2.2.9 Media Pembelajaran.....	18
2.2.10 Skala Likert.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Analisis	20
3.2 Pengumpulan data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Implementasi	35
4.1.1 Produksi	35
4.1.1.1 Drawing	35
4.1.1.2 Colouring	37

4.1.1.3	Background.....	38
4.1.1.4	Sound Editing.....	39
4.1.2	Pasca Produksi.....	40
4.1.2.1	Compositing.....	40
4.1.2.2	Editing.....	42
4.1.2.3	Rendering.....	43
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Testing.....	43
BAB V PENUTUP.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN.....		55



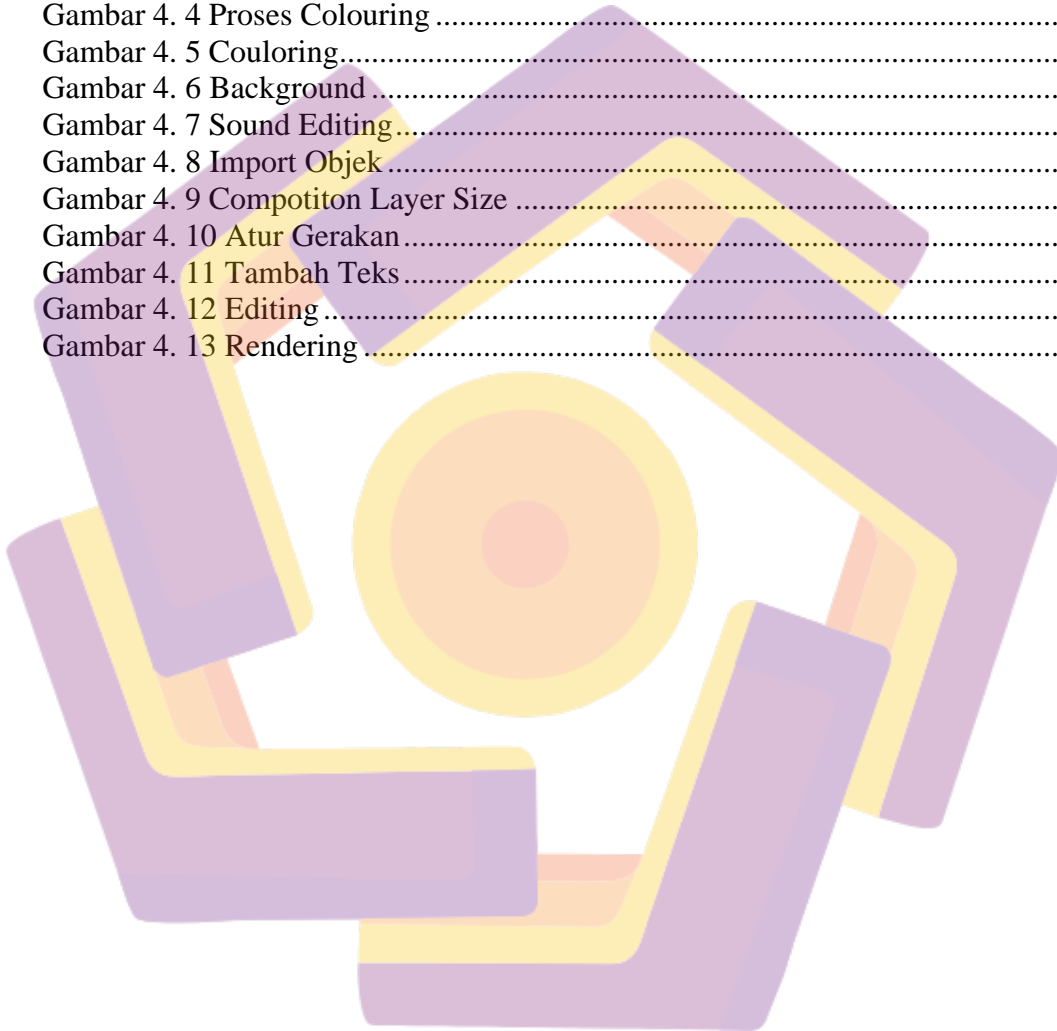
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Wawancara Guru	21
Tabel 3. 2 Wawancara Siswa	23
Tabel 3. 3 Wawancara Siswa	24
Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat Keras.....	27
Tabel 3. 5 Storyboard.....	28
Tabel 4. 1 Testing Siswa	44
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara	44
Tabel 4. 3 Wawancara Ahli.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Adobe Premiere.....	15
Gambar 2. 2 Adobe After Effect.....	16
Gambar 2. 3 Adobe Illustrator	16
Gambar 2. 4 Tahapan Metode MDLC	17
Gambar 4. 1 Shape dan Pen Tool.....	36
Gambar 4. 2 Proses Penyimpanan.....	37
Gambar 4. 3 Desain Objek	37
Gambar 4. 4 Proses Colouring	37
Gambar 4. 5 Couloing.....	38
Gambar 4. 6 Background	39
Gambar 4. 7 Sound Editing.....	39
Gambar 4. 8 Import Objek	41
Gambar 4. 9 Compotiton Layer Size	42
Gambar 4. 10 Atur Gerakan.....	42
Gambar 4. 11 Tambah Teks.....	42
Gambar 4. 12 Editing	43
Gambar 4. 13 Rendering	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	55
Lampiran 2	55
Lampiran 3	56
Lampiran 4	56
Lampiran 5	57
Lampiran 6	57
Lampiran 7	58
Lampiran 8	58
Lampiran 9	59
Lampiran 10	59
Lampiran 11	60
Lampiran 12	60
Lampiran 13	61
Lampiran 14	61
Lampiran 15	62
Lampiran 16	62
Lampiran 17	63
Lampiran 18	63
Lampiran 19	64
Lampiran 20	64
Lampiran 21	65
Lampiran 22	65
Lampiran 23	66
Lampiran 24	66
Lampiran 25	67
Lampiran 26	67
Lampiran 27	68
Lampiran 28	69
Lampiran 29	70
Lampiran 30	71

INTISARI

Sekolah sebagai institusi pendidikan harus memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Sekolah yang bersih, indah, dan sehat akan mendorong siswa dalam mencapai prestasi di sekolah. Lingkungan sekolah yang asri dan bersih akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan baik siswa maupun guru. Rendahnya kepedulian siswa terhadap lingkungan hidup menjadi salah satu permasalahan yang harus diatasi. Kepedulian yang ditanamkan kepada siswa tidak lepas dari peran guru dalam mengembangkan sikap tanggung jawab kepada siswa. Melihat permasalahan tersebut, guru sebagai peran orang tua di sekolah perlu mengedukasi siswa melalui cara yang sederhana dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar contohnya menerapkan go green menerapkan metode motion graphic dengan tema menanam pohon di lingkungan sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran yang relevan dengan konsep go green. Selanjutnya, dilakukan perancangan media pembelajaran menggunakan teknik motion graphic, di mana elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan animasi digabungkan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran tentang go green menggunakan teknik motion graphic yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SD Negeri 1 Minomartani. Evaluasi awal terhadap media pembelajaran ini menunjukkan respons positif dari siswa, dengan peningkatan pemahaman konsep go green setelah menggunakan media ini. Hasil koresponden media pembelajaran ini mendapat rata-rata kuisioner 89,721% dan 96% dari kuisioner ahli multimedia.

Kata kunci: Perancangan, Go Green, Media, Pembelajaran, Motion Graphic.

ABSTRACT

Schools as educational institutions must facilitate students in the learning process. A clean, beautiful, and healthy school will encourage students to achieve achievement at school. A beautiful and clean school environment will create effective and enjoyable learning for both students and teachers. Students' low awareness of the environment is one of the problems that must be overcome. The care that is instilled in students cannot be separated from the teacher's role in developing an attitude of responsibility towards students. Seeing this problem, teachers as the role of parents in schools need to educate students in a way that is simple and not boring for elementary school students, for example implementing go green, applying the motion graphic method with the theme of planting trees in the school environment. The method used in this research is the learning media development method which consists of analysis, design and evaluation stages. At the analysis stage, student needs and learning materials relevant to the go green concept are identified. Next, learning media was designed using motion graphic techniques, where design elements such as images, text and animation were combined to convey information in an interesting and interactive manner. The result of this research is a learning media about going green using motion graphic techniques that suit the needs and characteristics of students at SD Negeri 1 Minomartani. Initial evaluation of this learning media shows a positive response from students, with increased understanding of the concept of going green after using this media. The results of this learning media correspondent obtained an average of 89.721% from the questionnaire and 96% from the multimedia expert questionnaire.

Keyword: *Design, Go Green, Media, Instructional, Motion Graphic.*