

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
“MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN”
UNTUK ANAK PADA TK ABA PIYAMAN 4**

SKRIPSI



disusun oleh

Mahfud Hisam Khusni

14.11.8281

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
“MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN”
UNTUK ANAK PADA TK ABA PIYAMAN 4**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Mahfud Hisam Khusni

14.11.8281

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
“MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN”
UNTUK ANAK PADA TK ABA PIYAMAN 4**

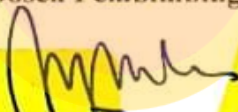
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahfud Hisam Khusni

14.11.8281

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 April 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
"MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN"
UNTUK ANAK PADA TK ABA PIYAMAN 4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahfud Hisam Khusni

14.11.8281

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Dony Arivus, M.Kom.
NIK. 190302128

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang 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, 11 April 2019



Mahfud Hisam Khusni
NIM. 14.11.8281

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas berkah rahmat dan limpahan karunia-Nya skripsi ini berhasil diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing pada penyelesaian skripsi ini yang telah memberikan panduan serta arahan dengan penuh kepercayaan kepada penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.

1. Akhirnya, tidak terlupakan kepada keluarga, Ayah (Giyanto), Ibu (Karyati), dan Adik (Nisfatun Hikmah), perhatian, serta kritik dan saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah S.W.T membalasnya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim,

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T yang telah memberikan nikmat, rahmat, serta karunia nya sehingga penulis berkesempatan untuk menulis skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan, tauladan, panglima besar kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang selalu istiqomah hingga akhir zaman. Dan Insya Allah kita adalah pengikutnya yang senantiasa mengikuti sunahnya dan istiqomah di jalan Allah, aamiin.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk mengajarkan anak cara menjaga kebersihan lingkungan dalam bentuk video motion graphic. Dibuatkannya video motion graphic untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang cara menjaga kebersihan lingkungan. Sehingga anak didik bisa lebih memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Allah S.W.T, pencipta alam semesta yang maha kuasa dan agung yang telah memudahkan segala urusan dan telah memberikan karunia, kesehatan dan hidayah nya disaat apapun.
2. Orangtua (Giyanto dan Karyati), adik (Nisfatun Hikmah) dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan perhatian sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sudarmawan M.T, selaku ketua program studi S1-Informatika.
6. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
7. Teman-teman 14-S1TI-11, semoga cepat menyusul!.
8. Keluarga besar Kantor ATR/BPN Gunungkidul, yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

“Pendidikan bukan merupakan sesuatu yang diterima, melainkan sesuatu yang didapatkan”. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan atau kekeliruan baik dalam penulisan maupun pembahasan materi yang kurang lengkap atau kurang jelas. Penulis juga menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dapat memberikan masukan serta pengalaman bagi penulis untuk masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga dapat bermanfaat bagi orang lain

Yogyakarta, Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Bagi Peneliti	5
1.5.2 Bagi Objek Penelitian	5
1.5.3 Bagi Pembaca.....	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	7
1.6.3 Metode Perancangan	7

1.6.4	Metode Evaluasi.....	7
1.7	Sistematika Penulisan	8
BAB III LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1	Pengertian Multimedia	12
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia	12
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	13
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	15
2.3.1	Pengertian Animasi	15
2.3.2	Prinsip – prinsip animasi	15
2.3.3	Jenis – jenis Animasi	22
2.3.3.1	Animasi Menurut Proses Produksi.....	22
2.3.3.2	Animasi Menurut Proses Bentuknya.....	22
2.3.3.3	Animasi Menurut Fungsinya	23
2.4	Video.....	23
2.4.1	Pengertian Video	23
2.4.2	Jenis Video.....	24
2.4.3	Standar Video	25
2.5	<i>Motion Graphic</i>	26
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.2	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.3	Elemen <i>Motion Graphic</i>	27
2.5.4	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	27
2.6	Media Pembelajaran.....	28
2.6.1	Pengertian Media	28

2.6.2	Pengertian Pembelajaran	28
2.6.2.1	Komponen Pembelajaran.....	29
2.6.3	Pengertian Media Pembelajaran	32
2.6.4	Fungsi Media Pembelajaran	34
2.6.5	Jenis - Jenis Media Pembelajaran	37
2.7	Kebersihan Lingkungan.....	39
2.7.1	Pengertian Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)	39
2.7.2	Pengertian Kebersihan Lingkungan	40
2.8	Analisis Masalah	41
2.8.1	Analisis SWOT	41
2.8.2	Strategi SWOT.....	42
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
2.9	Metode Perancangan.....	44
2.9.1	Pra Produksi.....	44
2.10	Metode Pengembangan.....	45
2.10.1	Produksi.....	45
2.10.2	Pasca Produksi	45
2.11	Metode Evaluasi	46
2.11.1	Skala Gutman	46
2.11.2	Skala <i>Likert</i>	47
2.11.3	Rumus Presentase.....	48
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		48
3.1	Deskripsi Umum	49
3.1.1	Sejarah TK ABA Piyaman 4.....	49
3.1.2	Struktur Organisasi TK ABA Piyaman 4.....	50
3.1.3	Visi dan Misi TK ABA Piyaman 4.....	51

3.1.3.1	Visi TK ABA Piyaman 4.....	51
3.1.3.2	Misi TK ABA Piyaman 4.....	51
3.1.4	Logo TK ABA Piyaman 4.....	51
3.2	Pengumpulan Data	52
3.2.1	Wawancara.....	52
3.2.2	Observasi.....	53
3.3	Analisis Masalah	55
3.3.1	SWOT.....	55
3.3.1.1	Kekuatan (S).....	55
3.3.1.2	Kelemahan (W).....	55
3.3.1.3	Peluang (O).....	56
3.3.1.4	Ancaman (T).....	56
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	58
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	58
3.3.4	Kesimpulan	58
3.4	Analisis Kebutuhan	59
3.4.1	Analisis kebutuhan informasi	59
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	59
3.4.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	59
3.4.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	60
3.4.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	60
3.5	Tahap Pra Produksi	61
3.5.1	Ide dan Konsep	61
3.5.2	Naskah.....	62
3.5.3	<i>Storyboard</i>	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68

4.1	Produksi.....	68
4.1.1	<i>Design</i> Karakter dan <i>Coloring</i>	69
4.1.2	Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	75
4.1.3	Dubbing dan Sound Editing	77
4.2	Pasca Produksi.....	80
4.2.1	Compositing.....	80
4.2.2	Editing.....	83
4.2.3	Rendering	84
4.3	Evaluasi	86
4.3.1	Hasil Kebutuhan Fungsional Informasi.....	86
4.3.2	Kuisiner Faktor Informasi	87
4.3.3	Kuisiner Faktor Tampilan Video <i>Motion Graphic</i>	91
4.4	Implementasi.....	94
4.4.1	Penyerahan ke Pihak TK ABA Piyaman 4	94
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....		98
LAMPIRAN I.....		1
LAMPIRAN II		12

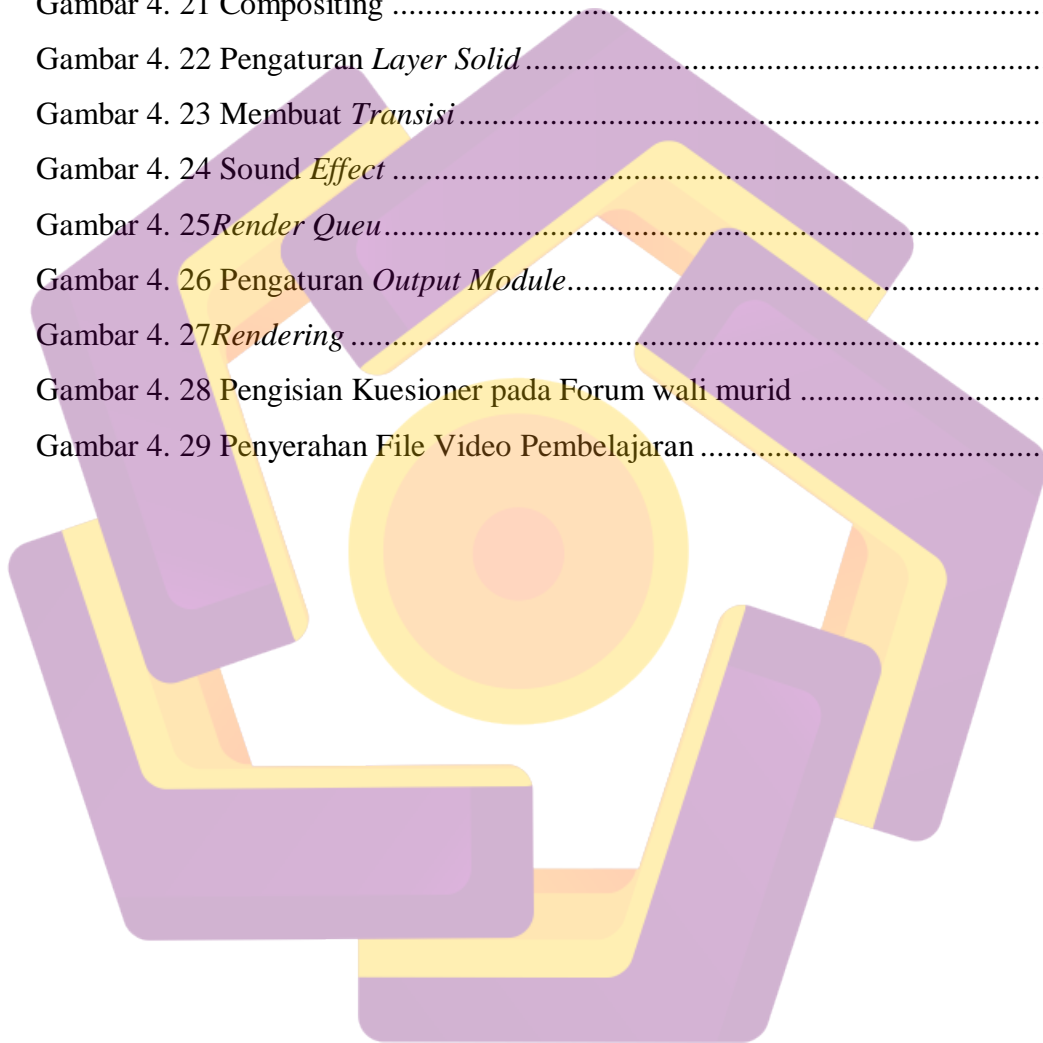
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2 Tabel Matriks	43
Tabel 2.3 Bobot Pilihan Jawaban Skala Gutman	47
Tabel 2.4 Bobot Pilihan Jawaban Skala Likert	47
Tabel 3.1 Hasil Observasi	54
Tabel 3.2 Tabel SWOT	57
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	64
Tabel 4.1 Karakter dan Background pada <i>Video Motion Graphic</i>	74
Tabel 4.2 Kebutuhan Informasi	86
Tabel 4.3 Kuesioner Aspek Informasi	88
Tabel 4.4 Bobot Pilihan Jawaban Aspek Informasi	89
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Aspek Informasi	90
Tabel 4.6 Kuesioner Aspek Tampilan	91
Tabel 4.7 Bobot Pilihan Jawaban Aspek Tampilan	92
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Aspek Tampilan	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	15
Gambar 2. 2 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Staging</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Slow In-Slow Out</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	19
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2. 10 <i>Timing</i>	20
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	21
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi TK ABA Piyaman 4	50
Gambar 3. 2 Logo TK ABA Piyaman 4	51
Gambar 4. 1 Diagram Alur Produksi	68
Gambar 4. 2 <i>Pen Tool</i>	69
Gambar 4. 3 <i>Shape Tool</i>	70
Gambar 4. 4 <i>New Document</i>	70
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Color Picker</i>	71
Gambar 4. 6 <i>Panel Layer</i> pada <i>Adobe Illustrator</i>	71
Gambar 4. 7 Membuat Karakter dengan <i>Pen Tool</i>	72
Gambar 4. 8 Membuat <i>Background</i> dengan <i>Pen Tool</i>	72
Gambar 4. 9 Menyimpan <i>Objek</i>	73
Gambar 4. 10 Karakter yang telah di <i>Coloring</i>	73
Gambar 4. 11 Karakter dan <i>Background</i> yang Sudah di <i>Coloring</i>	74
Gambar 4. 12 <i>Mengimport aset</i>	76
Gambar 4. 13 Penggabungan <i>aset</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	76
Gambar 4. 14 <i>Basic animation</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	77
Gambar 4. 15 Membuka file audio pada <i>Adobe Audition</i>	78

Gambar 4. 16Membuat <i>New Multitrack Session</i>	78
Gambar 4. 17Hasil akhir rekaman	79
Gambar 4. 18 <i>Diagram Alur Produksi</i>	79
Gambar 4. 19Jendela <i>Noise Reduction</i>	80
Gambar 4. 20Membuat <i>New Composition</i>	81
Gambar 4. 21 Compositing	81
Gambar 4. 22 Pengaturan <i>Layer Solid</i>	82
Gambar 4. 23 Membuat <i>Transisi</i>	83
Gambar 4. 24 <i>Sound Effect</i>	83
Gambar 4. 25 <i>Render Queu</i>	84
Gambar 4. 26 Pengaturan <i>Output Module</i>	85
Gambar 4. 27 <i>Rendering</i>	85
Gambar 4. 28 Pengisian Kuesioner pada Forum wali murid	94
Gambar 4. 29 Penyerahan File Video Pembelajaran	95



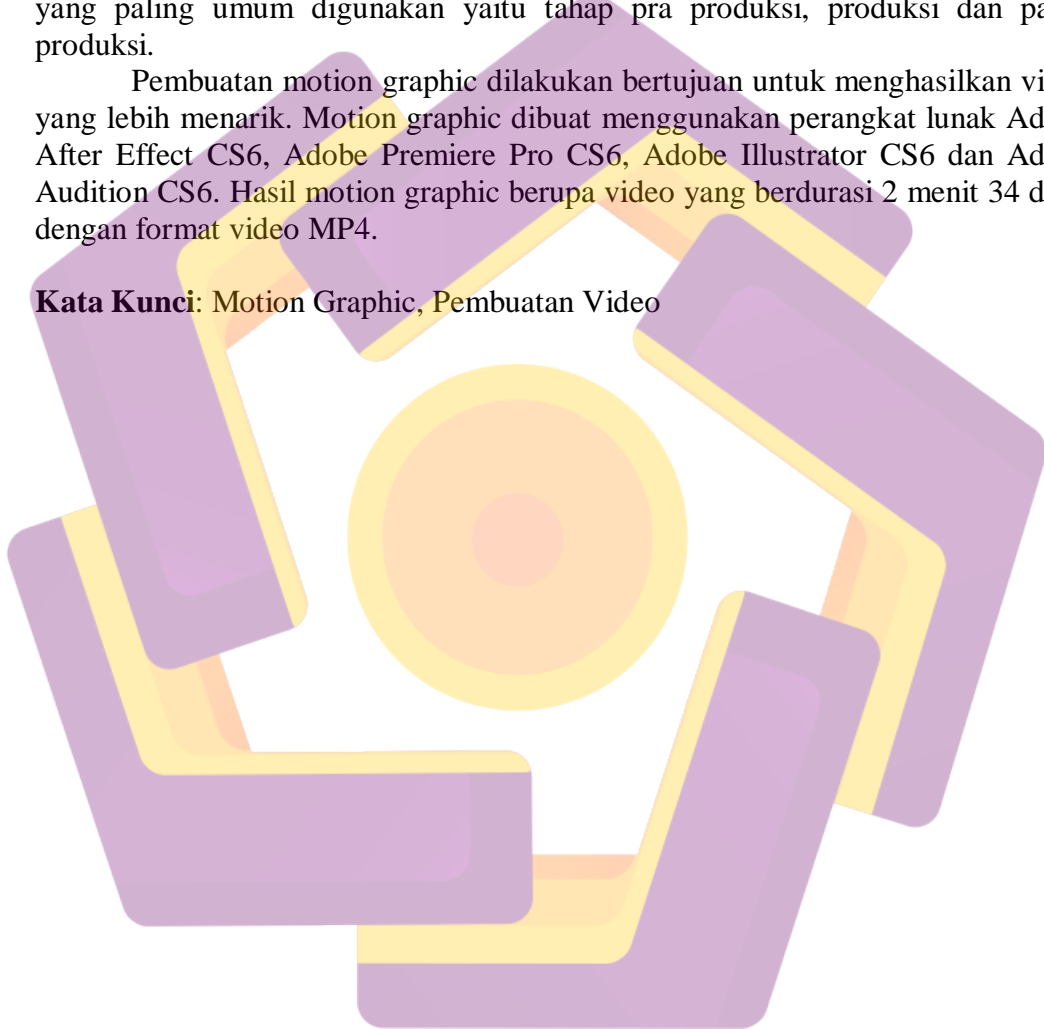
INTISARI

Perusahaan media bersaing dengan menghasilkan multimedia yang lebih kreatif dan inovatif sehingga salah satu komponen yang memenuhi dalam media adalah video motion graphic.

Motion graphic adalah salah satu jenis multimedia berbasis teknologi animasi yang memfokuskan pergerakan beberapa objek atau semua objek dalam satu gambar. Untuk menghemat biaya produksi video maka dapat menggunakan motion graphic sebagai alternatif. Pada penulisan penulis menggunakan metode yang paling umum digunakan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pembuatan motion graphic dilakukan bertujuan untuk menghasilkan video yang lebih menarik. Motion graphic dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Audition CS6. Hasil motion graphic berupa video yang berdurasi 2 menit 34 detik dengan format video MP4.

Kata Kunci: Motion Graphic, Pembuatan Video



ABSTRACT

Media companies are compete by producing more creative and innovative multimedia so that one component that meets in the media is motion graphic video.

Motion graphics is one type of multimedia-based animation technology that focuses the movement of multiple objects or all objects in a single image. To save the cost of video production then can use motion graphic as an alternative. In writing the author uses the most commonly used methods of pre-production, production and post production. Making motion graphics aimed to produce more interesting videos.

Motion graphics created using Adobe After Effect CS6 software, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Illustrator CS6 and Adobe Audition CS6. Motion graphic results form a video 2 minutes 34 seconds with MP4 video format.

Keywords: *Motion Graphic, Making a Video*

