

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO  
PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN DI SDN 03 DANAU  
RATA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**IVOLIUS**

**20.82.0984**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2024**

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO  
PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN DI SDN 03 DANAU  
RATA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**IVOLIUS**

**20.82.0984**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN  
SISTEM PENCERNAAN DI SDN 03 DANAU RATA**

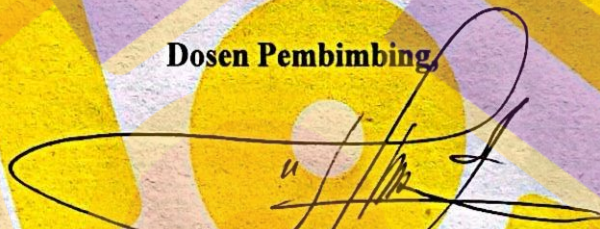
yang disusun dan diajukan oleh

**IVOLIUS**

**20.82.0984**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2024

**Dosen Pembimbing**



**Haryoko, S.kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**



**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN**  
**SISTEM PENCERNAAN DI SDN 03 DANAU RATA**

yang disusun dan diajukan oleh

**IVOLIUS**

**20.82.0984**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Rizky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Agustus 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : IVOLIUS  
NIM : 20.82.0984

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Implementasi *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Sistem Pencernaan di SDN 03 Danau Rata**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.kom., M.Cs.

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 Agustus 2024

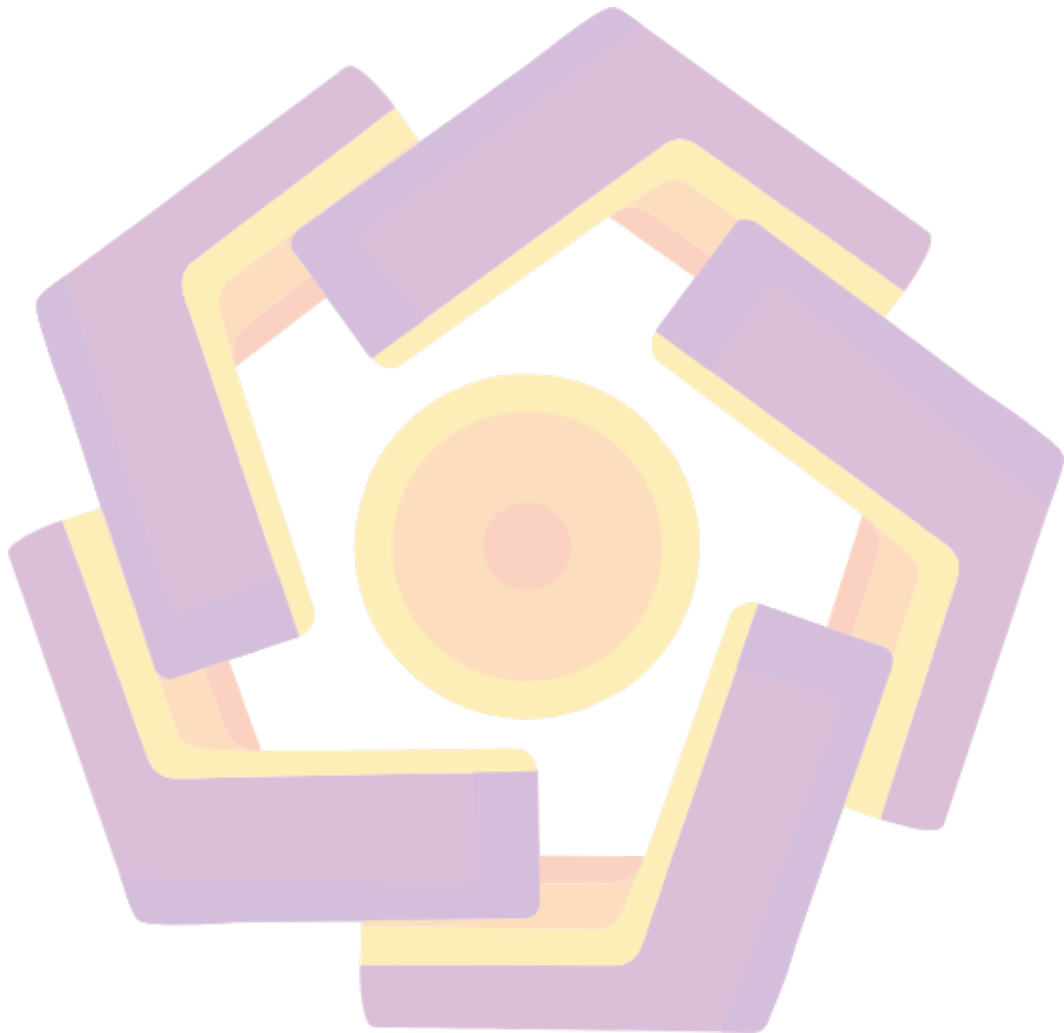
Yang Menyatakan,



Ivolius

## **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

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatnya penulis telah diberikan kemampuan, Kesehatan dan kekuatan sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan lancar dan baik. Penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini, dengan penuh rasa bersyukur penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Seluruh keluarga tersayang, terutama kepada bapak Asradinawan S.E dan ibu Pusitawati selaku kedua orang tua penulis yang telah sabar mendukung dan mendidik penulis sehingga mampu menjalankan Pendidikan hingga ke jenjang perkuliahan.
2. Kakak laki-laki saya Gareka , kakak Perempuan saya Cindi Safera yang selalu menjadi penyemangat ketika penulis lelah dalam mengerjakan skripsi terimakasih telah menjadi pengingat bagi penulis agar cepat menyelesaikan studi tepat waktu. Serta pacar saya terimakasih selalu memberikan semangat kepada penulis agar bisa menyelesaikan skripsinya.
3. Dosen pembimbing bapak Haryoko, S.kom, M.Cs. yang telah membimbing penulis dalam pembuatan karya ilmiah sehingga dapat berjalan dengan baik sesuai dengan arahan dan pedoman penulisan
4. Pihak Guru SDN 03 Danau Rata yang telah membantu penulis dalam melakukan wawancara dan penelitian terhadap siswa SDN 03 Danau Rata.
5. Sahabat yang telah menemani penulis selama berkuliah dari semester 1 hingga sekarang sehingga dapat mengerjakan skripsi dengan benar.
6. Semua pihak yang tidak tercantum namanya saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas akhir ini.
7. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti marathon yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat.

Tidak hanya itu disaat kendala “*people come and go*” selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga menjadi motivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai di titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

IVOLIUS

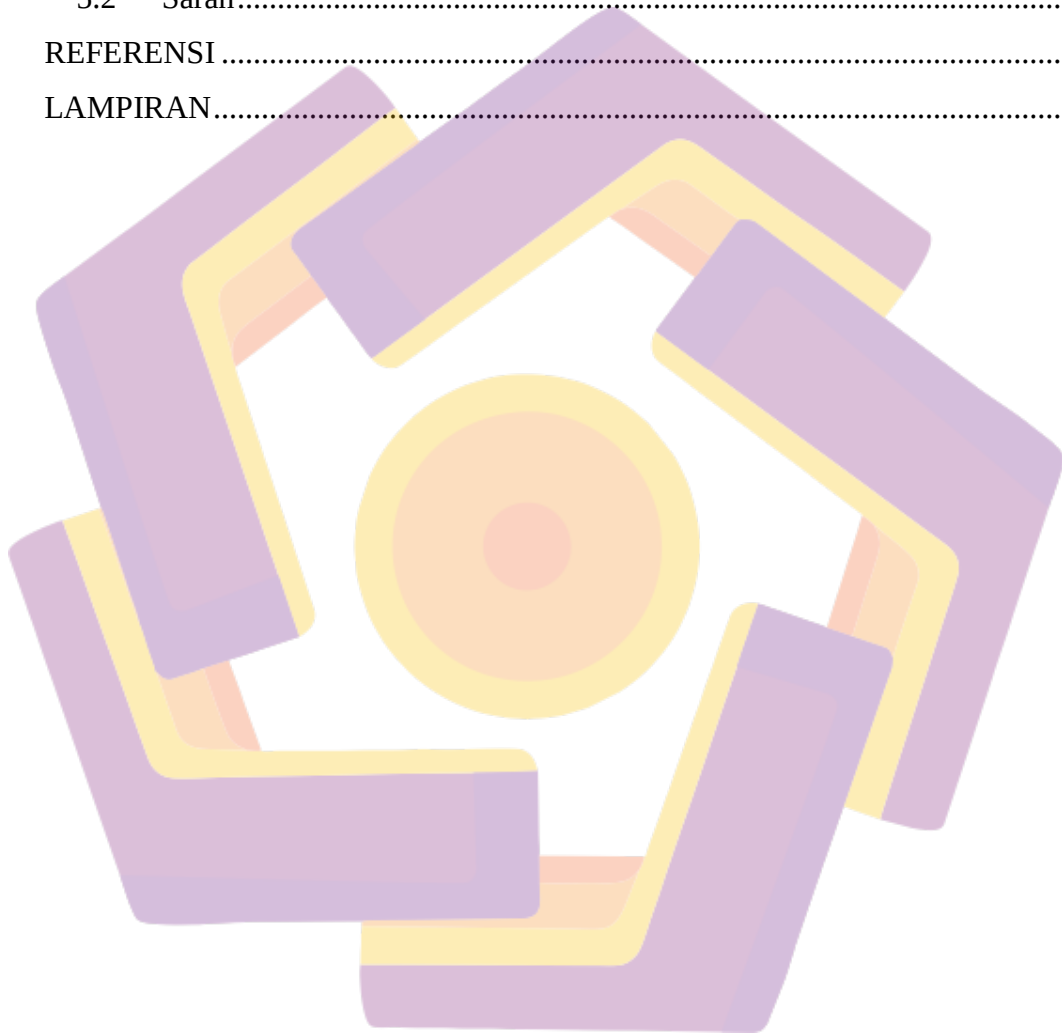


## DAFTAR ISI

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                           | viii |
| DAFTAR TABEL.....                         | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xiii |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....        | xiv  |
| DAFTAR ISTILAH .....                      | xv   |
| INTISARI .....                            | xvi  |
| ABSTRACT.....                             | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah.....                  | 2    |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                | 2    |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....               | 3    |
| 1.6 Sistematika Penulisan.....            | 3    |
| 1.6.1 BAB I PENDAHULUAN.....              | 3    |
| 1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....        | 3    |
| 1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN .....     | 3    |
| 1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....   | 3    |
| 1.6.5 BAB V PENUTUP .....                 | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 5    |

|                                   |                                           |    |
|-----------------------------------|-------------------------------------------|----|
| 2.1                               | Studi Literatur .....                     | 5  |
| 2.2                               | Dasar Teori .....                         | 11 |
| 2.2.1                             | Pengertian pembelajaran visual .....      | 11 |
| 2.2.2                             | Jenis pembelajaran visual .....           | 11 |
| 2.2.3                             | Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....    | 12 |
| 2.2.4                             | Definisi <i>Motion Graphic</i> .....      | 12 |
| 2.2.5                             | Karakteristik <i>Motion Graphic</i> ..... | 12 |
| 2.2.6                             | Konsep dasar <i>Motion Graphic</i> .....  | 13 |
| 2.2.7                             | Pengertian storyboard .....               | 14 |
| 2.2.8                             | Pengertian Animasi.....                   | 14 |
| 2.2.9                             | Skala Likert.....                         | 14 |
| 2.2.10                            | Sistem pencernaan.....                    | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN .....   |                                           | 15 |
| 3.1                               | Objek Penelitian .....                    | 20 |
| 3.2                               | Alur Penelitian.....                      | 20 |
| 3.3                               | Pengumpulan Data .....                    | 21 |
| 3.4                               | Analisis Kebutuhan .....                  | 21 |
| 3.4.1                             | Analisis Kebutuhan Fungsional .....       | 21 |
| 3.4.2                             | Analisis Kebutuhan Non-fungsional.....    | 21 |
| 3.5                               | Pra produksi.....                         | 22 |
| 3.5.1                             | Naskah.....                               | 22 |
| 3.5.2                             | Storyboard.....                           | 23 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... |                                           | 26 |
| 4.1                               | Produksi.....                             | 26 |
| 4.1.1                             | Asset Vector .....                        | 26 |
| 4.1.2                             | Audio.....                                | 27 |
| 4.1.3                             | <i>Motion Graphics</i> .....              | 28 |
| 4.2                               | Pasca Produksi.....                       | 35 |
| 4.2.1                             | Compositing.....                          | 35 |
| 4.2.2                             | Rendering .....                           | 37 |
| 4.3                               | Evaluasi .....                            | 37 |

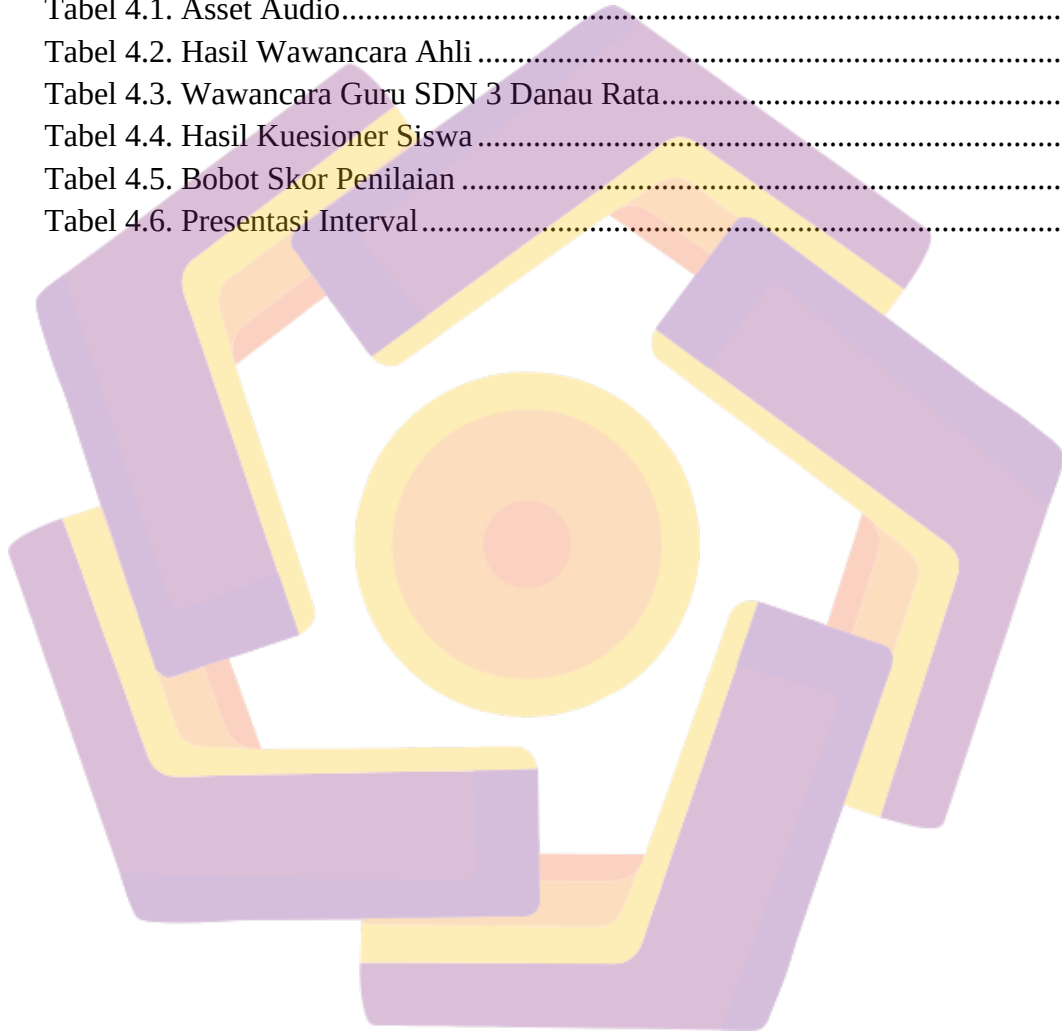
|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| 4.3.1 Wawancara dengan ahli animasi.....            | 38 |
| 4.3.2 Wawancara dengan guru SDN 03 danau rata ..... | 38 |
| 4.3.3 Kuesioner evaluasi animasi.....               | 39 |
| BAB V PENUTUP .....                                 | 43 |
| 5.1 Kesimpulan.....                                 | 43 |
| 5.2 Saran.....                                      | 43 |
| REFERENSI .....                                     | 45 |
| LAMPIRAN.....                                       | 48 |





## DAFTAR TABEL

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....             | 8  |
| Tabel 2.2. Evaluasi Skala Likert .....          | 14 |
| Tabel 3.1. Analisis kebutuhan.....              | 21 |
| Tabel 3.2. Storyboard.....                      | 23 |
| Tabel 4.1. Asset Audio.....                     | 27 |
| Tabel 4.2. Hasil Wawancara Ahli .....           | 38 |
| Tabel 4.3. Wawancara Guru SDN 3 Danau Rata..... | 38 |
| Tabel 4.4. Hasil Kuesioner Siswa .....          | 39 |
| Tabel 4.5. Bobot Skor Penilaian .....           | 40 |
| Tabel 4.6. Presentasi Interval.....             | 40 |



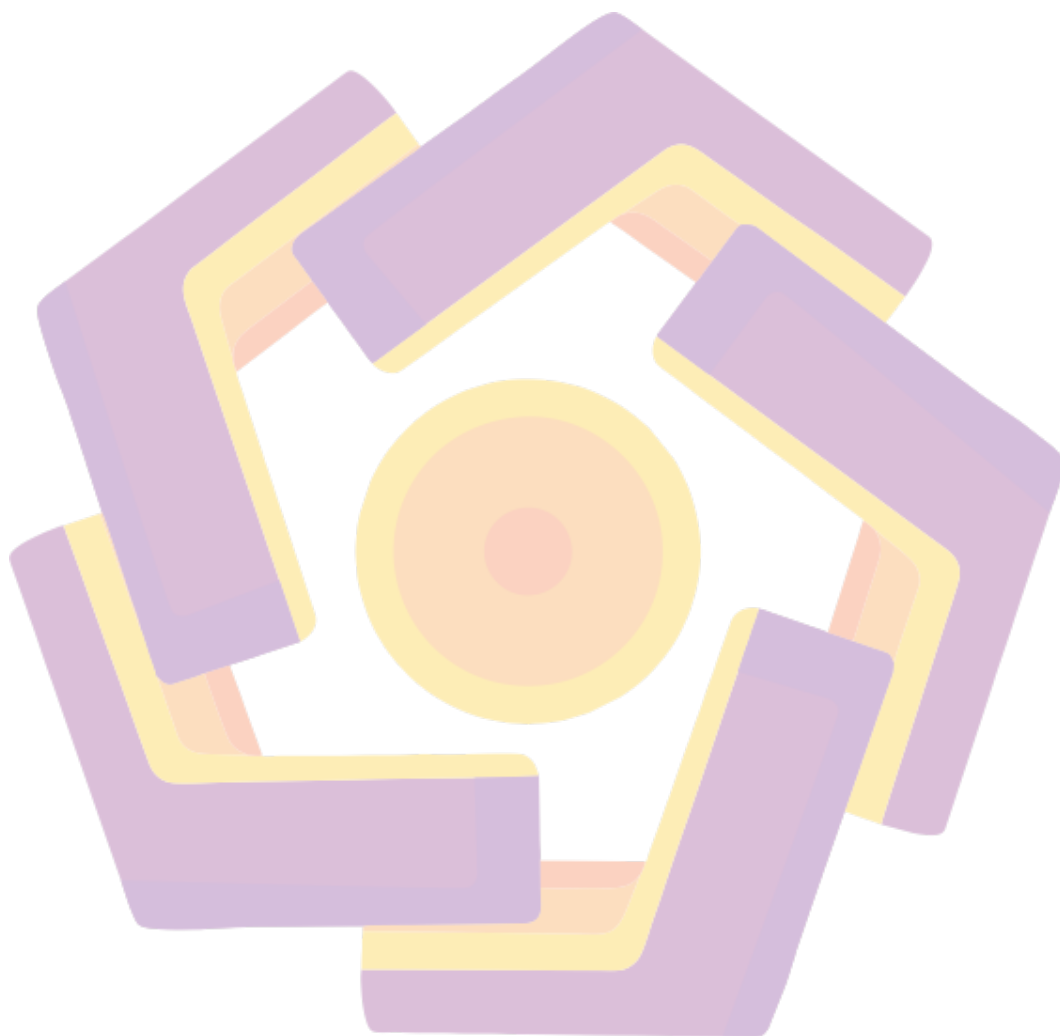
## DAFTAR GAMBAR

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Gambar 2.1                              | 15 |
| Gambar 2.2                              | 15 |
| Gambar 2.3                              | 16 |
| Gambar 2.4                              | 16 |
| Gambar 2.5                              | 17 |
| Gambar 2.6                              | 17 |
| Gambar 2.7                              | 18 |
| Gambar 2.8                              | 18 |
| Gambar 2.9                              | 18 |
| Gambar 2.10                             | 19 |
| Gambar 3.1. Alur Penelitian             | 15 |
| Gambar 4. 1. Asset vector scene 1       | 26 |
| Gambar 4. 2. Asset vector scene 2-7     | 27 |
| Gambar 4. 3. Scene 1                    | 28 |
| Gambar 4. 4. Scene 2-7                  | 29 |
| Gambar 4. 5. Scene 2                    | 29 |
| Gambar 4. 6. Scene 2 main composition   | 30 |
| Gambar 4. 7. Scene 3                    | 30 |
| Gambar 4. 8. Scene 3 main composition   | 31 |
| Gambar 4. 9. Scene 4                    | 31 |
| Gambar 4. 10. Scene 4 main composition  | 32 |
| Gambar 4. 11. Scene 5                   | 32 |
| Gambar 4.12. Scene 6                    | 33 |
| Gambar 4.13. Scene 7                    | 33 |
| Gambar 4.14. Scene 5-7 main composition | 34 |
| Gambar 4.15. Teks scene 2-7             | 34 |
| Gambar 4.16. Teks scene 1               | 35 |
| Gambar 4.17. Penambahan Backsound       | 36 |
| Gambar 4.18. Penambahan Sound Effects   | 36 |
| Gambar 4.19. Rendering Premiere Pro     | 37 |

## DAFTAR LAMPIRAN

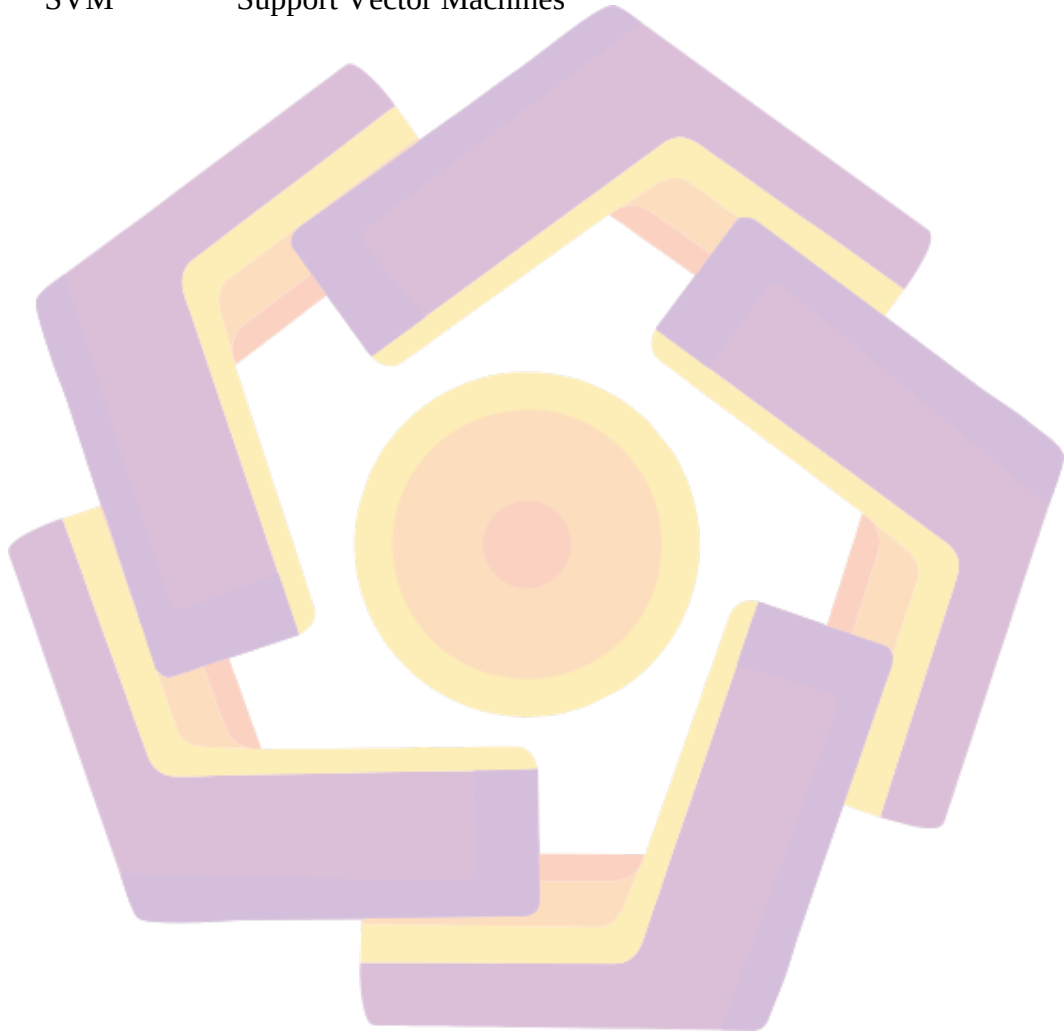
Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian

44



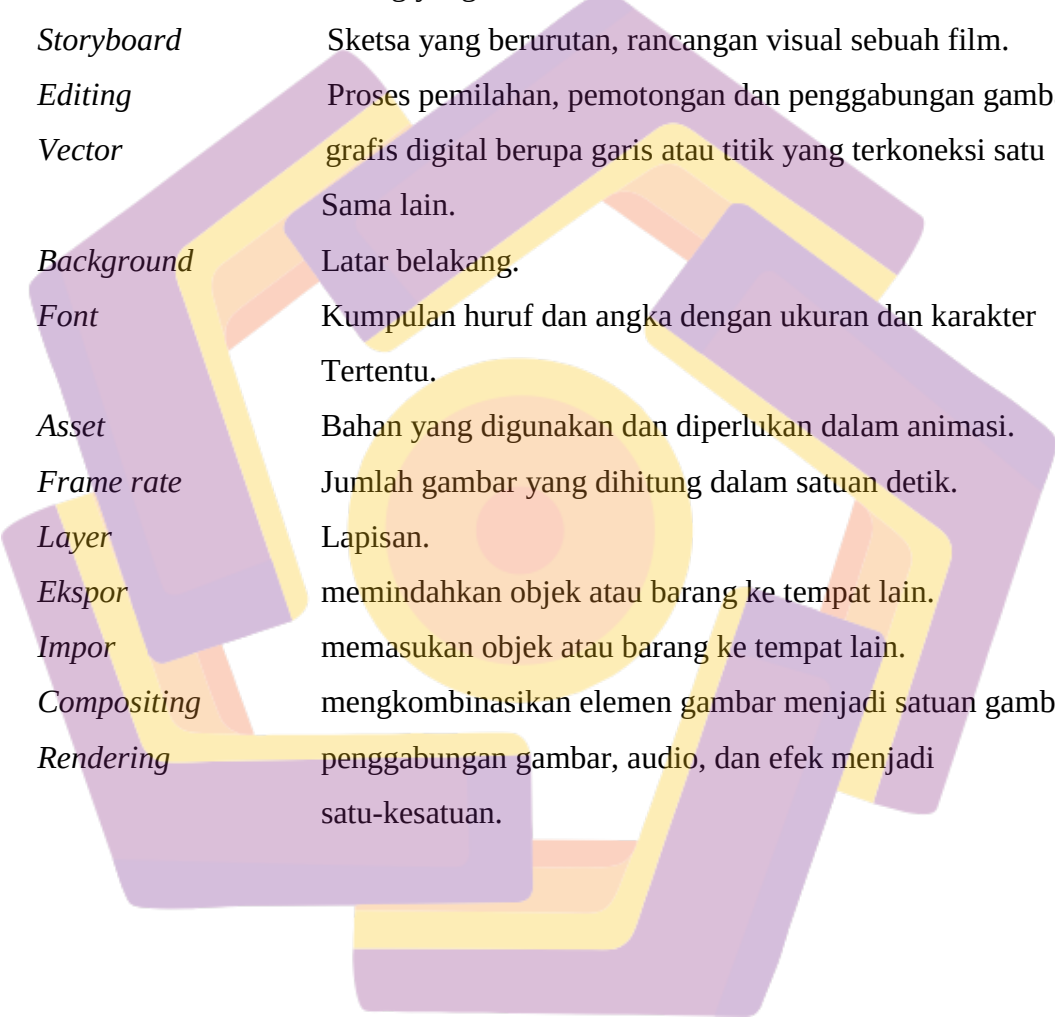
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|          |                                         |
|----------|-----------------------------------------|
| $\Omega$ | Tahanan Listrik                         |
| $\mu$    | Konstanta gesekan                       |
| ANFIS    | Adaptive Network Fuzzy Inference System |
| SVM      | Support Vector Machines                 |





## DAFTAR ISTILAH



|                       |                                                                        |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------|
| <i>Motion graphic</i> | Penggabungan Bahasa film dengan desain grafis.                         |
| <i>Software</i>       | Perangkat lunak.                                                       |
| <i>Hardware</i>       | Perangkat keras.                                                       |
| <i>Animator</i>       | Orang yang membuat animasi                                             |
| <i>Storyboard</i>     | Sketsa yang berurutan, rancangan visual sebuah film.                   |
| <i>Editing</i>        | Proses pemilahan, pemotongan dan penggabungan gambar.                  |
| <i>Vector</i>         | grafis digital berupa garis atau titik yang terkoneksi satu Sama lain. |
| <i>Background</i>     | Latar belakang.                                                        |
| <i>Font</i>           | Kumpulan huruf dan angka dengan ukuran dan karakter Tertentu.          |
| <i>Asset</i>          | Bahan yang digunakan dan diperlukan dalam animasi.                     |
| <i>Frame rate</i>     | Jumlah gambar yang dihitung dalam satuan detik.                        |
| <i>Layer</i>          | Lapisan.                                                               |
| <i>Ekspor</i>         | memindahkan objek atau barang ke tempat lain.                          |
| <i>Impor</i>          | memasukan objek atau barang ke tempat lain.                            |
| <i>Compositing</i>    | mengkombinasikan elemen gambar menjadi satuan gambar.                  |
| <i>Rendering</i>      | penggabungan gambar, audio, dan efek menjadi satu-kesatuan.            |

## INTISARI

Penelitian ini membahas tentang implementasi *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 Danau Rata, melalui *motion graphic* informasi yang kompleks dapat disajikan secara visual dan dinamis, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dari pada metode pengajaran konvensional.

Metode penelitian tentang penggunaan *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 Danau Rata mencakup beberapa tahap yang terstruktur dan terperinci. Penelitian ini melibatkan studi literatur untuk memahami konsep-konsep dasar tentang sistem pencernaan, teori-teori pembelajaran, dan penggunaan *motion graphic* dalam konteks pendidikan setelah perancangan konten, tahap selanjutnya adalah pengembangan *motion graphic* itu sendiri yang melibatkan penciptaan animasi, penggunaan grafis dan desain visual untuk mengilustrasikan konsep-konsep sistem pencernaan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 Danau Rata menunjukkan bahwa penerapan teknologi ini secara positif mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan *motion graphic*.

**Kata kunci:** *Motion Graphic*, Video Pembelajaran, Edukasi Multimedia, Animasi Pendidikan, Desain Grafis

## ABSTRACT

*This research discusses the implementation of motion graphics in digestive system learning videos at SDN 03 Danau Rata, through motion graphics complex information can be presented visually and dynamically, facilitating better understanding than conventional teaching methods.*

*The research method regarding the use of motion graphics in digestive system learning videos at SDN 03 Danau Rata includes several structured and detailed stages. This research involves literature studies to understand basic concepts about the digestive system, learning theories, and the use of motion graphics in educational contexts. After content design, the next stage is the development of motion graphics itself which involves creating animations, using graphics and visual design for illustrates digestive system concepts in an interesting and easy to understand way.*

*The conclusion of this research is that the use of motion graphics in digestive system learning videos at SDN 03 Danau Rata shows that the application of this technology positively influences students' understanding of learning material and motion graphics.*

**Keyword:** *Motion Graphics, Learning Videos, Multimedia Education, Educational Animation, Graphic Design.*