

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG  
PENGENALAN DAN PENCEGAHAN COVID 19  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC STUDI  
KASUS SMP N 1 KOTO BARU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD IKHWAN**

**18.12.0668**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG  
PENGENALAN DAN PENCEGAHAN COVID 19  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC STUDI  
KASUS SMP N 1 KOTO BARU**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD IKHWAN**

**18.12.0668**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN  
DAN PENCEGAHAN COVID 19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC STUDI KASUS SMP N 1 KOTO BARU**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Ikhwan**

**18.12.0668**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Juli 2025

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302390**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN**  
**DAN PENCEGAHAN COVID 19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION**  
**GRAPHIC STUDI KASUS SMP N 1 KOTO BARU**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Ikhwan**

**18.12.0668**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Juli 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

**Andriyan Dwi Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302270**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302390**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Juli 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Ikhwan  
NIM : 18.12.0668

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN  
DAN PENCEGAHAN COVID 19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC STUDI KASUS SMP N 1 KOTO BARU**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., 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, 30 Juli 2025

Yang Menyatakan,

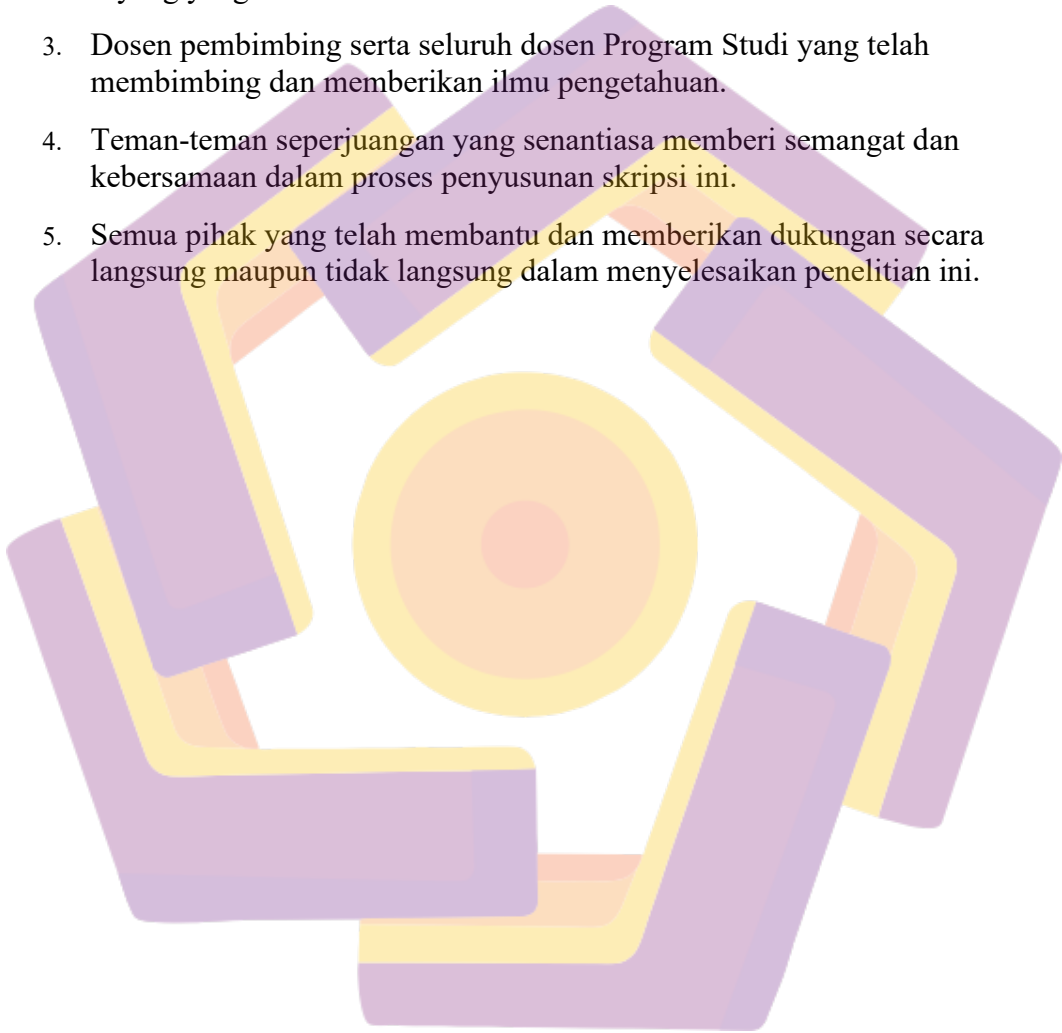


Muhammad Ikhwan

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terbatas.
2. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti.
3. Dosen pembimbing serta seluruh dosen Program Studi yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan.
4. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberi semangat dan kebersamaan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penelitian ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan skripsi yang berjudul " PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN DAN PENCEGAHAN COVID 19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC STUDI KASUS SMP N 1 KOTO BARU" ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing saya, Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Tim Dosen Penguji serta semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saya membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif dalam bidang ilmu yang relevan.

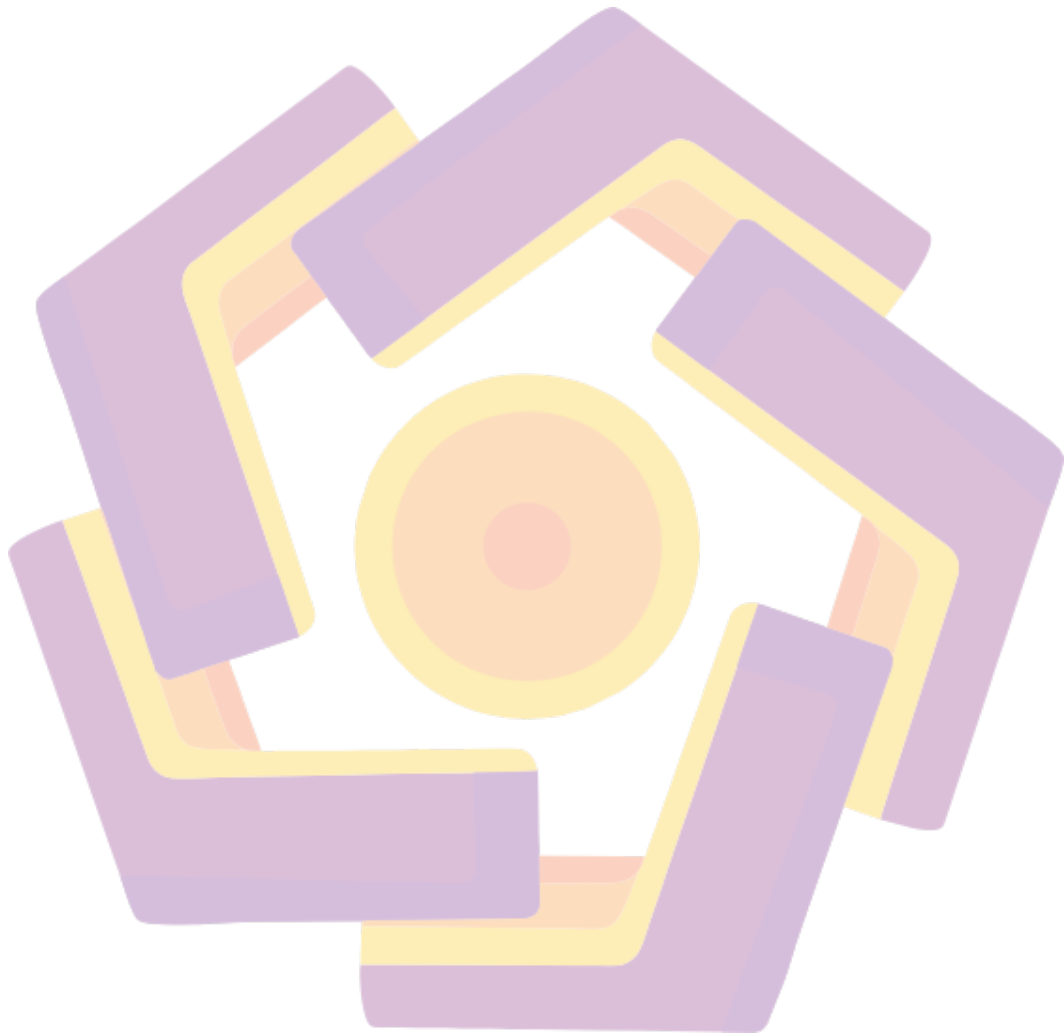
Yogyakarta, 30 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

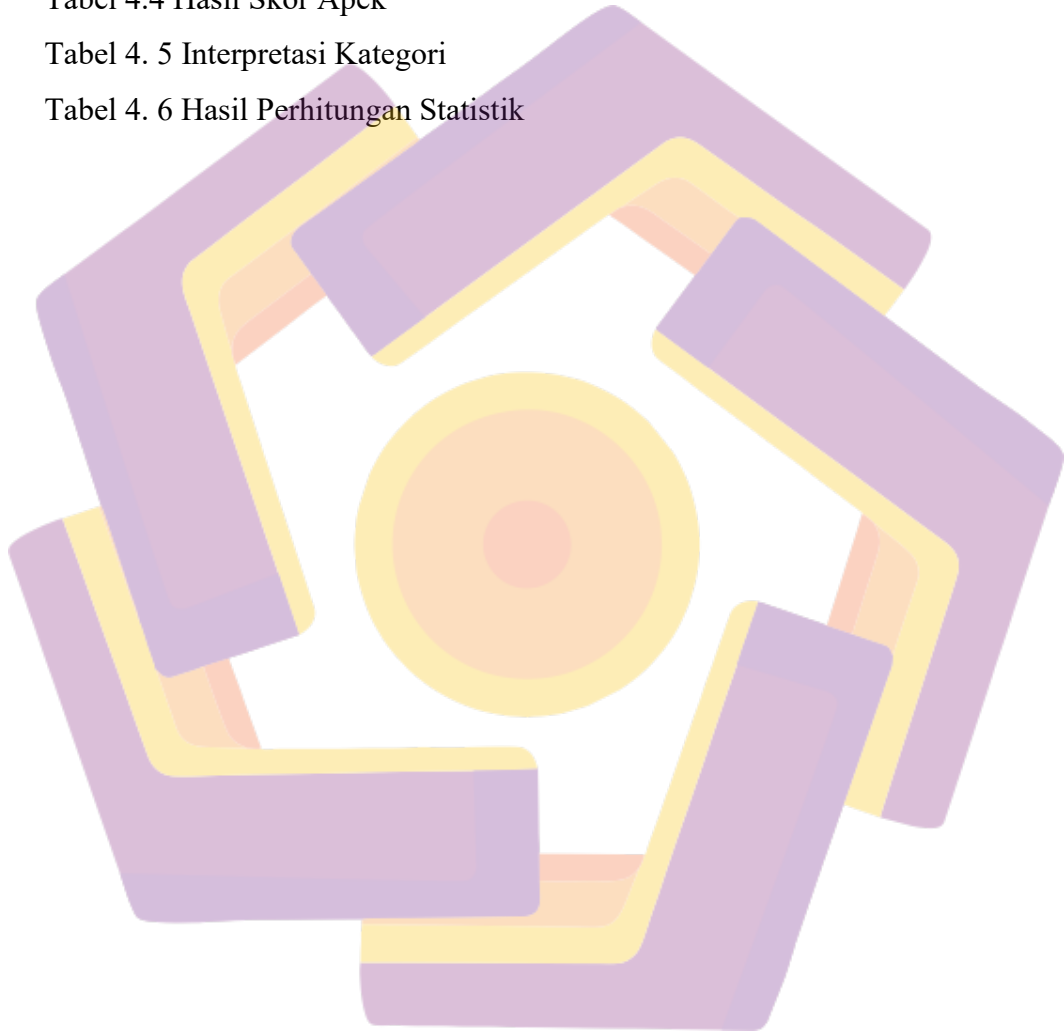
|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                           | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                         | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | x    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xi   |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....        | xii  |
| DAFTAR ISTILAH .....                      | xiii |
| INTISARI .....                            | xiv  |
| ABSTRACT.....                             | xv   |
| 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 .....              | 2    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 3    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 4    |
| 2.1 Studi Literatur .....                 | 4    |
| 2.2 Dasar Teori.....                      | 7    |
| BAB III METODE PENELITIAN .....           | 10   |
| 3.1 Objek Penelitian.....                 | 10   |
| 3.2 Alur Penelitian .....                 | 10   |
| 3.3 Alat dan Bahan.....                   | 11   |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....         | 13   |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| BAB V PENUTUP .....     | 39 |
| 5.1    Kesimpulan ..... | 39 |
| 5.2    Saran .....      | 39 |
| LAMPIRAN.....           | 42 |



## DAFTAR TABEL

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Storyboard                   | 14 |
| Tabel 4.2 Design                       | 20 |
| Tabel 4.3 Aset                         | 21 |
| Tabel 4.4 Hasil Skor Apek              | 33 |
| Tabel 4. 5 Interpretasi Kategori       | 34 |
| Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Statistik | 36 |



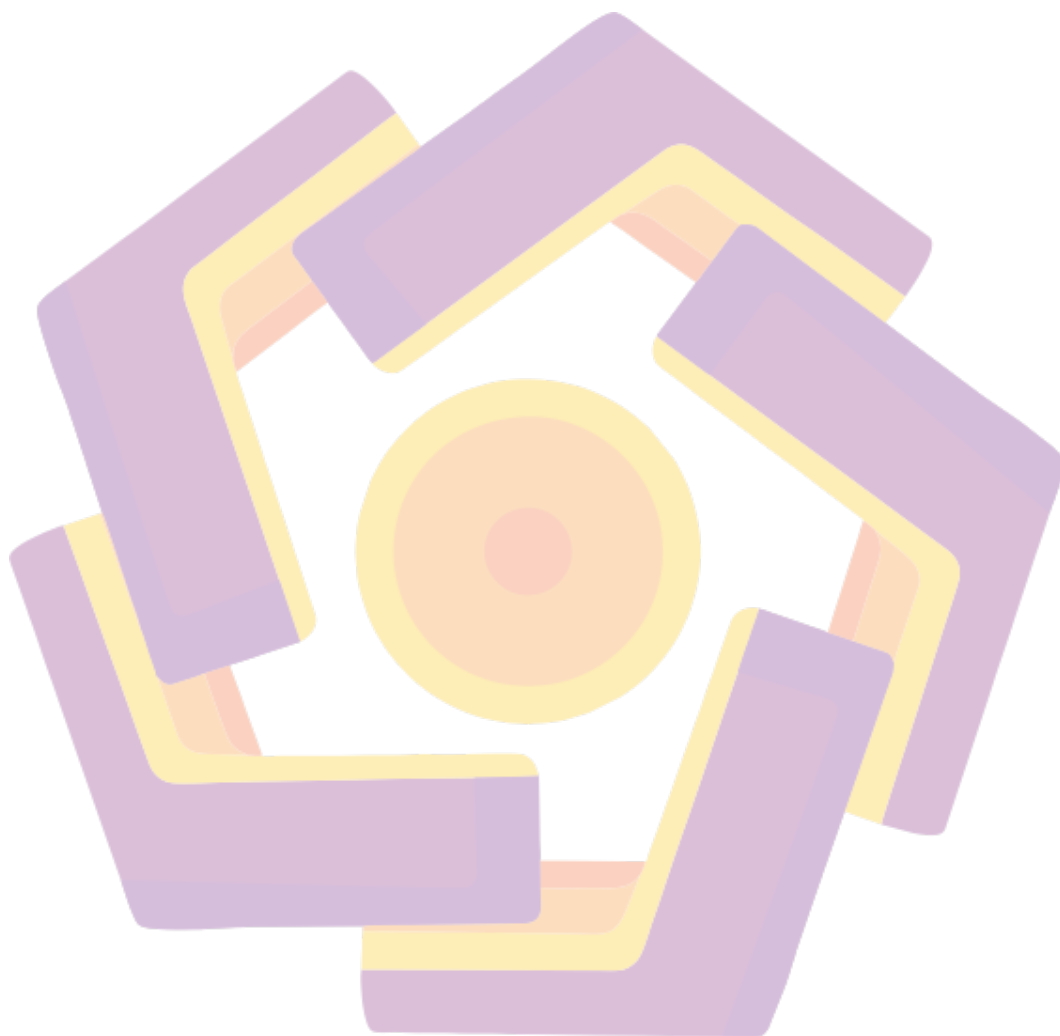
## DAFTAR GAMBAR

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Alur Penelitian                 | 11 |
| Gambar 4.1 Scene 1                         | 25 |
| Gambar 4.2 Scene 2                         | 25 |
| Gambar 4.3 Scene 3                         | 26 |
| Gambar 4.4 Scene 4                         | 26 |
| Gambar 4.5 Scene 5                         | 27 |
| Gambar 4.6 Scene 6                         | 27 |
| Gambar 4.7 Scene 7                         | 28 |
| Gambar 4.8 Scene 8                         | 28 |
| Gambar 4.9 Scene 9                         | 29 |
| Gambar 4.10 Scene 10                       | 29 |
| Gambar 4.11 Scene 11                       | 30 |
| Gambar 4.12 Scene 12                       | 30 |
| Gambar 4.13 Kuisisioner                    | 32 |
| Gambar 4.14 Hasil Data Responden           | 32 |
| Gambar 4.15 Diagram Batang Aspek           | 37 |
| Gambar 4.16 Diagram Pie Kategori Penilaian | 38 |

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Obyek Penelitian

42



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

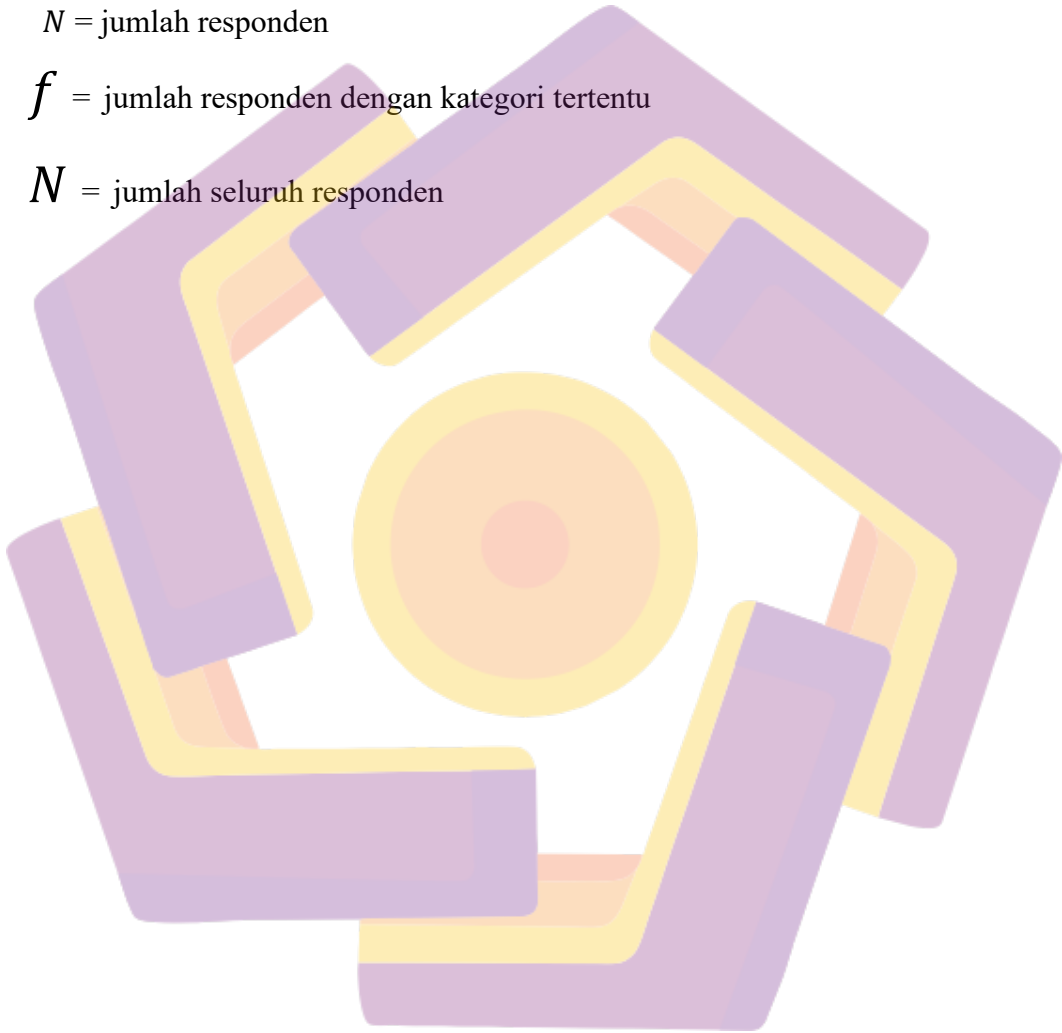
$\bar{x}$  = nilai rata rata

$\sum x$  = jumlah total skor

$N$  = jumlah responden

$f$  = jumlah responden dengan kategori tertentu

$N$  = jumlah seluruh responden

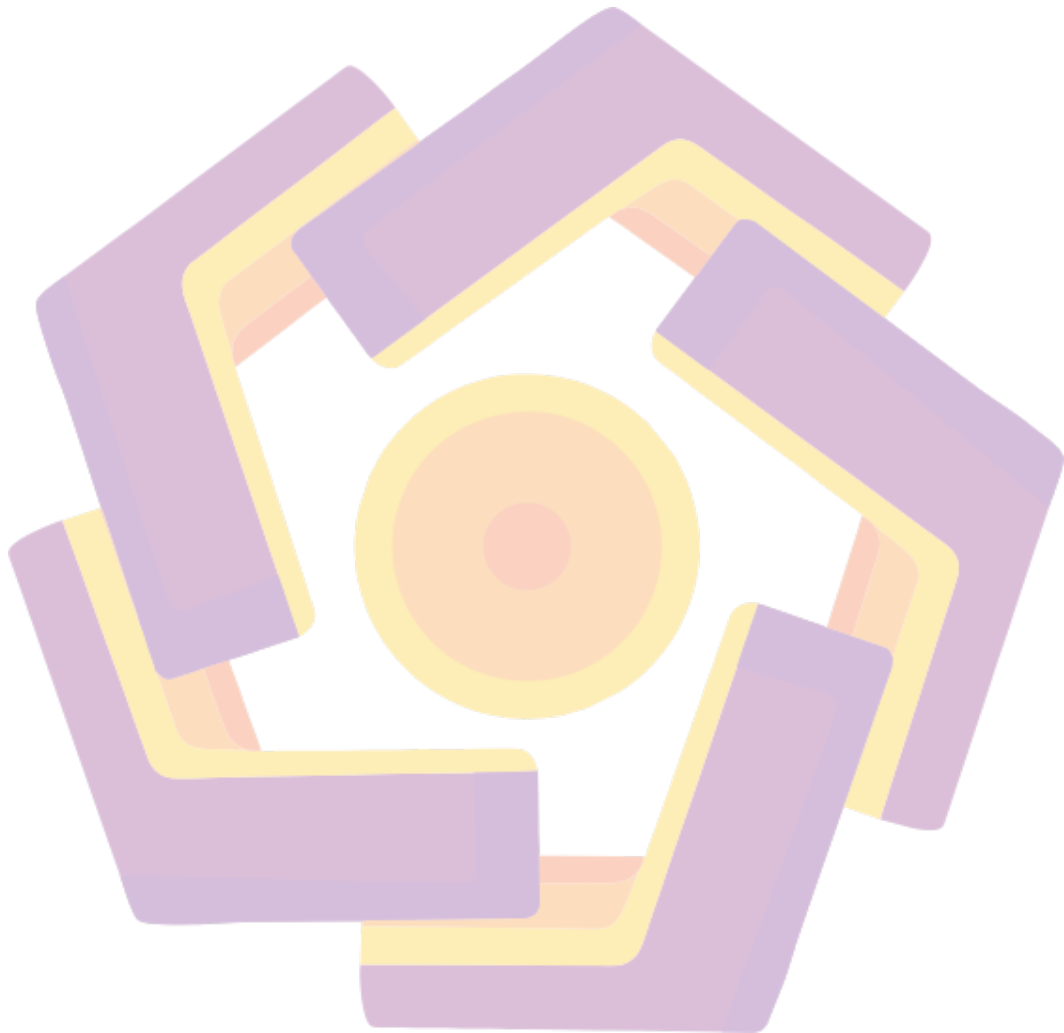


## DAFTAR ISTILAH

Mean = Rata-rata

Modus (Mo) = Nilai yang paling sering muncul pada setiap butir angket.

Median (Me) = Nilai tengah setelah seluruh skor disusun secara berurutan.



## INTISARI

Pandemi COVID-19 membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan. Di lingkungan sekolah, kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya pencegahan COVID-19 menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat. Informasi mengenai pencegahan COVID-19 yang disampaikan secara konvensional cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis motion graphic sebagai sarana edukasi pencegahan COVID-19 bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Media ini dikembangkan dalam bentuk video edukasi berdurasi  $\pm 60$  detik, yang mencakup narasi informatif, ilustrasi visual, serta elemen audio visual yang mendukung pemahaman siswa.

Hasil dari penyebaran kuesioner kepada 30 responden menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan tanggapan positif, dengan mayoritas penilaian berada dalam kategori "sangat baik" pada aspek isi, visual, dan daya tarik. Media ini dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pencegahan COVID-19 dan dapat dimanfaatkan oleh guru, sekolah, maupun lembaga kesehatan. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar pengembangan media sejenis untuk topik edukasi kesehatan lainnya di masa depan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Motion Graphic, Video Edukasi, COVID-19, MDLC

## **ABSTRACT**

*The COVID-19 pandemic has had a significant impact on various sectors, including education. In schools, the lack of student understanding regarding the importance of COVID-19 prevention poses a challenge to creating a safe and healthy learning environment. Conventional methods of delivering health information tend to be less engaging for students, which highlights the need for innovative and interactive educational media.*

*This study aims to develop an educational media in the form of motion graphics as a tool for COVID-19 prevention education targeted at junior high school students. The research employed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The final product is a ±60-second educational video containing informative narration, visual illustrations, and audiovisual elements to support students' comprehension.*

*Based on a questionnaire distributed to 30 respondents, the developed media received highly positive feedback. Most of the responses fell under the "very good" category in terms of content, visuals, and attractiveness. This media proved effective in enhancing students' understanding of COVID-19 prevention and can be utilized by teachers, schools, and health institutions. The research also serves as a foundation for developing similar media focused on other health-related educational topics.*

**Keyword:** Educational Media, Motion Graphics, Educational Video, COVID-19, MDLC