

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MOTION  
GRAPHIC "JELAJAH ANTARIKSA" MENGGUNAKAN SOFTWARE  
CAMTASIA STUDIO**

**Studi Kasus: SDN 73/VII Gurun Mudo**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahmat Sobirin**

**18.12.0591**

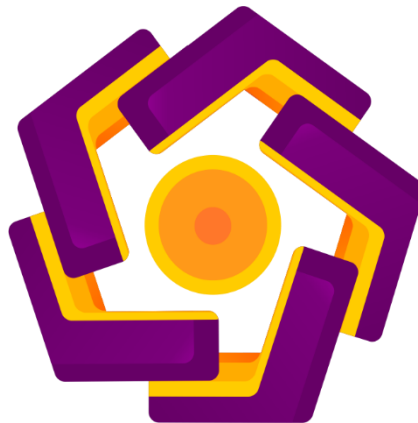
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MOTION  
GRAPHIC "JELAJAH ANTARIKSA" MENGGUNAKAN SOFTWARE  
CAMTASIA STUDIO**

**Studi Kasus: SDN 73/VII Gurun Mudo**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Rahmat Sobirin**

**18.12.0591**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MOTION GRAPHIC "JELAJAH ANTARIKSA" MENGGUNAKAN SOFTWARE CAMTASIA STUDIO**

**Studi Kasus: SDN 73/VII Gurun Mudo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmat Sobirin**

**18.12.0591**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Maret 2021

**Dosen Pembimbing**

**Bhanu Sri Nugraha, M.kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MOTION  
GRAPHIC "JELAJAH ANTARIKSA" MENGGUNAKAN SOFTWARE**

**CAMTASIA STUDIO**

**Studi Kasus: SDN 73/VII Gurun Mudo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmat Sobirin**

**18.12.0591**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.kom**

**NIK. 190302164**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**

**NIK. 190302419**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Februari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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, 25 Maret 2022



Rahmat Sobirin

NIM. 18.12.0591

## **MOTTO**

Optimis terhadap diri sendiri bahwa kita bisa melakukannya  
Jika ada keinginan dan kemauan kita bisa mendapatkannya.  
Niat, Usaha serta doa tidak akan mengkhianati hasil akhir.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah dan ibu serta seluruh anggota keluarga saya yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya serta semua keluarga yang telah memberikan motivasi serta dukungannya baik berupa materi, nasehat maupun doa yang telah kalian berikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat-sahabat karibku. Terima kasih telah menjadi bagian dari hidupku baik dalam keadaan senang maupun susah. Terima kasih sudah dipertemukan orang-orang baik seperti kalian.

Pak Bhanu, kini mahasiswamu telah genap menjadi sarjana. Tentu ada banyak kejutan hidup yang menantiku di depan sana. Seluruh bekal ilmu yang pernah kau bagikan semoga menjadi modal untuk menjawab tantangan di masa mendatang. Terimakasih atas bimbingan seta masukan yang telah diberikan. Semoga kebaikan juga selalu menyertaimu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Dengan selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penyusun. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu yaitu :

1. Orang tua saya Ayahanda Hidayat Santoso dan Ibunda Masita Asmiati serta keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa terhadap saya.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku dosen pembimbing saya dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi saya.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan dan pengalaman-pengalamannya.
4. Yuk Cak Ira (Bu Ike) yang telah membantu saya dalam menghendel pada objek penelitian
5. Anwar yang telah membantu memberi masukan serta keluarganya yang telah banyak saya repotkan
6. Sahabat-sahabat serta teman saya yang telah menyemangati dalam penyusunan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini, baik dari materi maupun Teknik penyajiannya, mengingat kurang pengetahuan dan pengalaman penyusun. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penyusun harapkan.

Yogyakarta, 25 Maret 2022



Rahmat Sobirin

NIM. 18.12.0591



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	13

2.2.1	Video Interaktif .....	13
2.2.2	Motion Graphic .....	13
2.2.3	Sistem Tata surya .....	14
2.2.4	Camtasia Studio .....	14
2.2.5	Storyboard .....	15
2.2.6	R&D Model Addie .....	15
2.2.7	Flowchart .....	16
2.2.8	Graphic Image .....	17
2.2.9	Vector Graphic .....	17
2.2.10	Mp4 With SmartPlayer .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>18</b>
6.1	Tinjauan Umum .....	18
6.1.1	Deskripsi Sekolah .....	18
6.1.2	Visi .....	18
6.1.3	Misi .....	18
6.2	Alur Penelitian .....	19
6.3	Analisis Masalah .....	20
6.4	Analisis Kebutuhan .....	21
6.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	21
6.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	21
6.4.3	Kebutuhan Website Online .....	22
6.5	Alur Flowchart Video Interaktif .....	22
6.6	Pembuatan Storyboard .....	24
6.6.1	Scene Opening .....	24
6.6.2	Scene Materi A .....	25

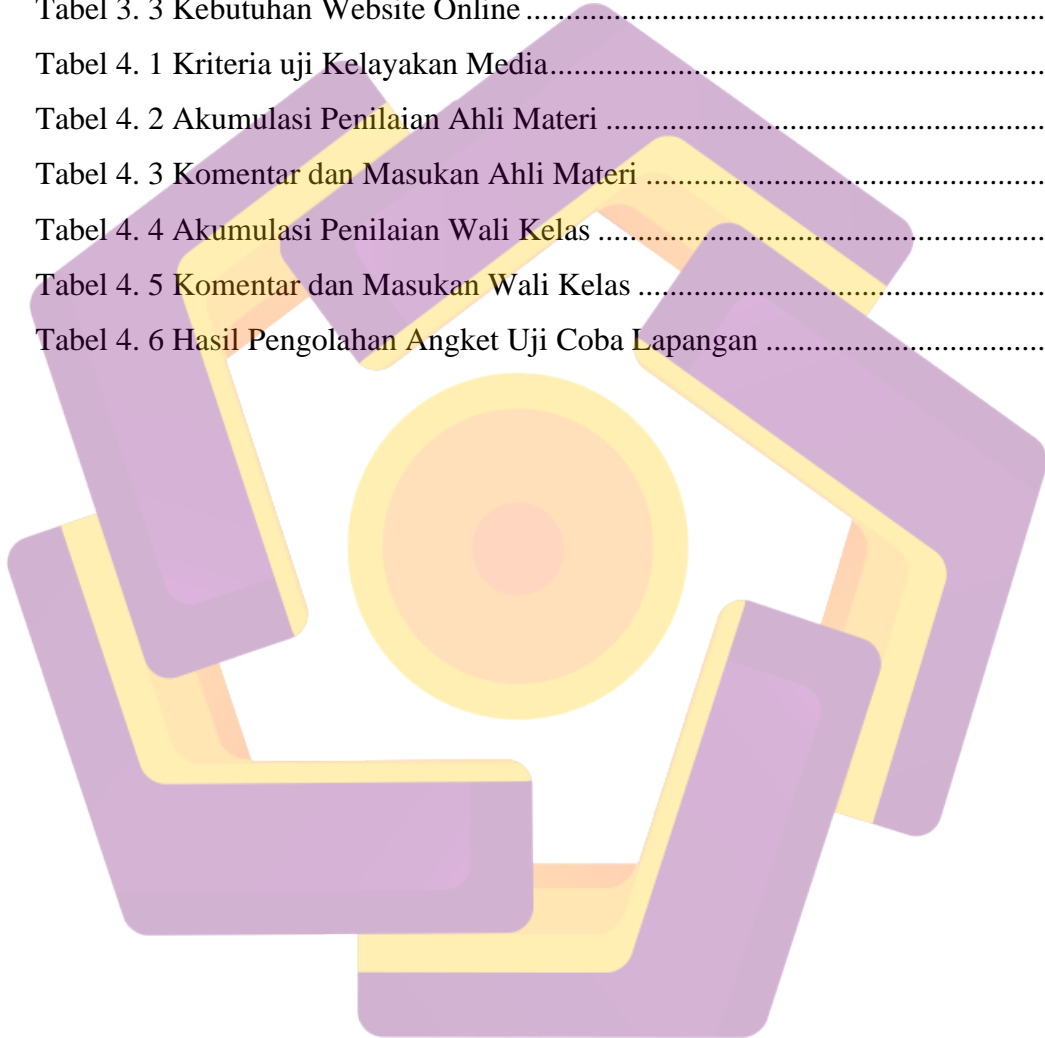
6.6.3	Scene Materi B .....	25
6.6.4	Scene Materi C .....	26
6.6.5	Scene Materi D.....	27
6.6.6	Scene Closing.....	27
6.7	Pengumpulan Materi .....	28
6.7.1	Graphic Image.....	28
6.7.2	Sound (Dubbing).....	29
6.7.3	Backsound / Sound Effect.....	29
6.8	Pembuatan Motion Graphic.....	30
6.8.1	Editing Graphic Images.....	30
6.8.2	Animated / Menggerakkan.....	31
6.8.3	Pengeditan dan Memberi Efek Tambahan .....	32
6.9	Pembuatan Video Interaktif.....	33
6.9.1	Tahapan pemberian marker.....	33
6.9.2	Tahapan pemberian Interactive Hotspot .....	33
6.9.3	Tahapan pemberian Quiz .....	34
6.9.4	Tahapan Ekspor.....	35
6.10	Hosting .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
7.1	Hasil Media Video Interaktif.....	36
7.2	Penilaian Ahli Materi dan Guru wali kelas VII.....	39
7.2.1	Penilaian oleh Ahli Materi .....	39
7.2.2	Penilaian oleh Wali Kelas .....	40
7.3	Uji Lapangan .....	42
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>44</b>

8.1 Kesimpulan.....	44
8.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA .....	45
LAMPIRAN.....	47



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3. 3 Kebutuhan Website Online .....	22
Tabel 4. 1 Kriteria uji Kelayakan Media.....	39
Tabel 4. 2 Akumulasi Penilaian Ahli Materi .....	40
Tabel 4. 3 Komentar dan Masukan Ahli Materi .....	40
Tabel 4. 4 Akumulasi Penilaian Wali Kelas .....	40
Tabel 4. 5 Komentar dan Masukan Wali Kelas .....	41
Tabel 4. 6 Hasil Pengolahan Angket Uji Coba Lapangan .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambaran Penulisan Storyboard.....	15
Gambar 2. 2 Simbol Flowchart .....	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 Flowchart Video Interaktif .....	22
Gambar 3. 3 Scene Opening .....	24
Gambar 3. 4 Scene Materi A.....	25
Gambar 3. 5 Scene Materi B .....	26
Gambar 3. 6 Scene Materi C .....	26
Gambar 3. 7 Scene Materi D.....	27
Gambar 3. 8 Scene Closing.....	27
Gambar 3. 9 Pengumpulan asset gambar grafis pada website Freepik .....	28
Gambar 3. 10 Pengumpulan asset gambar grafis pada website Canva .....	28
Gambar 3. 11 File Recording .....	29
Gambar 3. 12 Mengelompokkan dan memisahkan layer per layer.....	30
Gambar 3. 13 Menyesuaikan saturasi Warna.....	31
Gambar 3. 14 Gambaran pembuatan Motion graphic .....	31
Gambar 3. 15 Proses editing pada Filmora .....	32
Gambar 3. 16 Proses editing pada Premier .....	32
Gambar 3. 17 Tahapan pemberian Marker .....	33
Gambar 3. 18 Tahapan pemberian Interactive Hotspot .....	34
Gambar 3. 19 Tahapan pemberian quiz .....	34
Gambar 3. 20 Ekspor Video menggunakan format Mp4-Smart Player.....	35
Gambar 3. 21 Cuplikan Video .....	35
Gambar 4. 1 Bagian Opening.....	36
Gambar 4. 2 bagian Materi “Mengetahui Planet dalam Sistem Tata Surya” .....	37
Gambar 4. 3 bagian Materi “Rotasi dan Revolusi Bumi serta Revolusi Bulan”... ..	37
Gambar 4. 4 bagian Materi “Akibat Revolusi dan Rotasi Bumi” .....	38
Gambar 4. 5 bagian Materi “Mengetahui Kalender dan Closing” .....	38
Gambar 4. 6 Hasil Pengolahan Angket Uji Coba Lapangan pada Excel .....	43

## INTISARI

Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik. Dengan pembuatan video melatar belakangi pengenalan serta pengetahuan seputar antariksa terutama pada sistem tata surya kita yang dikemas dalam sebuah media video interaktif, yang mana penonton selain bisa melihat, mendengar, bahkan bisa berinteraksi dan berpartisipasi dalam media video tersebut serta menambah wawasan seputar tata surya.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *Research and development (R&D)* yaitu pembuatan serta pengembangan media pembelajaran yang mana Penelitian dilakukan di SDN 73 / VII Gurun Mudo pada kelas 6 yang terdapat mata pelajaran IPA mengenai Tata surya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis (Analisis) , Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Yang mana bertujuan 1). Membuat video interaktif bertemakan antariksa, 2). Mengetahui keunggulan dalam pembuatan Video Interaktif pada software *Camtasia* , 3). Mengetahui hasil evaluasi video interaktif yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi yang bersangkutan dengan mata pelajar terhadap video interaktif memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,6%, penilaian dari wali kelas memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,8%, serta hasil angket uji lapangan terhadap responden siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,2%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka video interaktif ini masuk ke dalam kategori “Sangat Layak/Baik”.

**Kata Kunci:** Video Interaktif, Tata surya, *Camtasia Studio*

## ABSTRACT

*Interactive video is an audio-visual-based storytelling method that invites viewers as users, owners, and active participants to cinematically packaged media. The background for making videos is the introduction and knowledge of space, especially our solar system, which is packaged in an interactive video media, where viewers can see, hear, and even interact and participate in the video media and add insight about the solar system.*

*In this study, the authors used Research and development (R&D) research methods, namely the creation and development of learning media where the research was carried out at SDN 73 / VII Gurun Mudo in grade 6 which contained science subjects about the solar system. This research is a type of development research (R&D) using the ADDIE (Analysis) model, Design (planning), Development (development), Implementation (implementation) and Evaluation (evaluation), which aims 1). Creating interactive space-themed videos, 2). Knowing the advantages in making Interactive Video on Camtasia software, 3). Knowing the results of the interactive video evaluation that has been made.*

*Based on the results of the assessment of material experts concerned with the subject of interactive videos, the average score of 85.6% was obtained, the assessment from the homeroom teacher received an average score of 84.8%, and the results of the field test questionnaire on student respondents obtained an average score. an average of 87.2%. Based on the results obtained, this interactive video is included in the "Very Eligible/Good" category.*

**Keyword:** *Interactive Video, Solar System, Camtasia Studio*