

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI
DI SMK NEGERI 1 DEPOK DENGAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI



disusun oleh

Sidiq Sutarno Putra

14.11.7755

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI
DI SMK NEGERI 1 DEPOK DENGAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Sidiq Sutarno Putra

14.11.7755

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI
DI SMK NEGERI 1 DEPOK DENGAN TEKNIK PARALLAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidiq Sutarno Putra

14.11.7755

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI DI SMK NEGERI 1 DEPOK DENGAN TEKNIK PARALLAX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidiq Sutarno Putra

14.11.7755

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

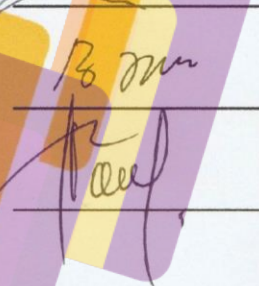
Nama Penguji

Agus Prwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

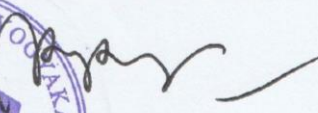
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

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, 12 September 2018



Sidiq Sutarno Putra
NIM. 14.11.7755

MOTTO

- Tidak ada kata GAGAL dalam hidup, yang ada hanyalah BELAJAR dan SUKSES.

-Tung Dasem Waringin-

- Di dunia ini tidak ada yang SEMPURNA, tapi berusaha menjadi yang SEMPURNA adalah suatu keharusan.

-Wishnutama-

- Tanamlah semua hal baik dalam kehidupan ini, karena apapun yang kau tanam baik atau buruk, pasti akan kau tuai di kemudian hari.

-Sidiq Sutarno Putra-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah,.. Alhamdulillah,.. Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Agung, Maha Adil, Maha Pemberi, Maha Penyayang atas Ridho-Mu, Anugrah-Mu, Karunia-Mu, dan Kekuatan-Mu penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Pembuatan Video Pembelajaran Sejarah Proklamasi Di SMK Negeri 1 Depok Dengan Teknik Parallax** “. Dengan rasa bangga serta bahagia penulis haturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kepada kedua orangku, Bapak Sutarno, S.Pd dan Ibu Sumarni yang telah memberikan segalanya yang terbaik untukku, Do'a orang tua paling mujarab, Ridho maha dasyat kalian, dan selalu menuntunku, mendukungku, menyemangatiku, bahkan untuk semua kata-kata terbaik yang ada tidak akan mampu mewakili atas rasa terimakasih dan sayangku kepada kalian.
2. Kepada adik kandungku satu-satunya. M Tegar Rahman Prakoso, terimakasih atas semua dukunganmu dan semangatmu. Perjalanan dan tugas kita masih panjang untuk membahagiakan kedua orang tua kita.
3. Teruntuk orang terkasih yang selalu ada di Hati dan Pikiranku untuk tetap terus jadi motivasiku, terimakasih banyak.
4. Keluargaku di rumah Sambilegi Lor, Anggi, Alfian, Arya, Wawan, Amat(mantan) kalian adalah penghibur kesepianku, tanpa kalian rumah akan terasa sepi dan hampa.

5. Teman seperjuanganku dari Bengkulu yang merantau ke Jogja, Fajar, Erwin, Agre, Ripin. Berkat kalian membuatku mengerti bahwa kebersamaan itu jauh lebih penting dari pada lulus paling cepat.
6. Untuk seluruh Family S1-TI-03, kalian semua takkan kulupakan, kebersamaan kita dari awal masuk kuliah hingga satu persatu dari kita memisahkan diri, memori-memori kebersamaan kita terlalu bnyak dan dikenang untuk diceritakan dikemudian hari.
7. Teruntuk Newbie Studio, Aan, Fahas, Brama dan Anggi. Kalian terbaik terimakasih banyak, dan masih kurang banyak kita mengerjakan proyek bersama, masih kurang banyak kegilaan yang belum dilakukan bersama, dan masih kurang banyak waktu yang kita habiskan bersama. Kapan ???
8. Sahabat-sahabat lama SMAku, Refi, Reza, Ricky, Dikie, Jaka. Terimakasih dukungan kalian, hingga sekarang kalian masih tetap menganggapku sebagai teman dekat kalian, dan foto kita bersama takkan pernah kucopot dari dinding kamarku.
9. Terimakasih untuk semua partner kerjaku dan bos-bos kerjaku baik itu di Kedai 24 jam, WCYP Telkomsel, Stan Huci Oca, GKM Mahasiswa, Tela Crunch, JNE Wonosari, Sleman Berdaya dan lain-lainnya, terimakasih atas pengalamannya dan Ilmunya.
10. Dan untuk semua pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah ikut berperan dalam mendukungku dan melancarkan segala urusanku, Terimakasih sebesar-besarnya semuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI DI SMK NEGERI 1 DEPOK DENGAN TEKNIK PARALLAX” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta program studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan , MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dan mendapatkan hasil yang baik.

5. Ibu Maya guru sejarah dan semua pihak sekolah di SMK Negeri 1 Depok yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua dan yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terimakasih

Wassalamualikum Wr. Wb

Yogyakarta, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XVI
DAFTAR TABLE.....	XVIII
INTISARI.....	XIX
ABSTRACT.....	XX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi penulis	4
1.5.2 Bagi Siswa	4
1.5.3 Bagi Guru.....	4
1.5.4 Bagi Sekolah.....	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisa	5
1.6.3 Produksi	6
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Media Pembelajaran.....	9
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif	11
2.2.4	Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	11
2.3	Konsep Dasar Multimedia	12
2.3.1	Pengertian Multimedia.....	12
2.3.2	Element Multimedia	12
2.3.2.1	Teks	12
2.3.2.2	Images	13
2.3.2.3	Audio	13
2.3.2.4	Video	13
2.3.2.5	Animasi	13
2.4	Konsep Dasar Film Animasi 2D	14
2.4.1	Pengertian Film.....	14
2.4.2	Pengertian Animasi 2D.....	14
2.4.3	Prinsip Dasar Animasi	15
2.4.3.1	<i>Squash and Stretch</i>	15
2.4.3.2	<i>Anticipation</i>	15
2.4.3.3	<i>Staging</i>	16
2.4.3.4	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
2.4.3.5	<i>Follow Throught and Overlapping Action</i>	17
2.4.3.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	17
2.4.3.7	<i>Arcs</i>	18
2.4.3.8	<i>Secondary Action</i>	18
2.4.3.9	<i>Timming</i>	19
2.4.3.10	<i>Exaggeration</i>	19
2.4.3.11	<i>Solid Drawing</i>	20
2.4.3.12	<i>Appeal</i>	21
2.4.4	Macam-macam Animasi	21
2.4.4.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	21

2.4.4.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	21
2.4.4.3	Animasi Sprite	22
2.4.4.4	Animasi Lintasan	22
2.4.4.5	Animasi Spline	22
2.4.4.6	Animasi Vektor	22
2.4.4.7	Animasi Karakter	22
2.4.4.8	<i>Computational Animation</i>	23
2.4.4.9	<i>Morphing</i>	23
2.4.5	Pengertian Parallax	23
2.4.6	Pengertian Parallax Efek pada Program Editing	23
2.4.7	Analisis SWOT	25
2.4.8	Kebutuhan Sistem	27
2.4.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
2.4.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
2.4.9	Tahapan Produksi	27
2.4.9.1	Pra Produksi	28
2.4.9.2	Produksi	29
2.4.9.3	Pasca Produksi	30
2.4.10	Tahapan Evaluasi	31
2.4.10.1	Metode Sampling	31
2.4.10.1.1	Populasi	31
2.4.10.1.2	Sampel	31
2.4.10.2	Kuesioner	34
2.4.10.3	Skala Likert	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	Sejarah Singkat SMK N 1 Depok	37
3.1.1.1	Nama-nama Kepala Sekolah	38
3.1.1.2	Program Studi atau Jurusan yang pernah dikembangkan	38
3.1.1.3	Sekarang SMK N 1 Depok memiliki 4 Jurusan atau Kompetensi Keahlian	39

3.1.2	Visi dan Misi SMK Negeri 1 Depok	39
3.1.2.1	Visi	39
3.1.2.2	Misi.....	39
3.1.3	Pengumpulan Data.....	40
3.1.3.1	Observasi	40
3.1.3.1.1	Sistem belajar	40
3.1.3.1.2	Buku Paket Pelajaran Sejarah.....	41
3.1.3.1.3	Fasilitas Proyektor	42
3.1.3.2	Wawancara	43
3.2	Analisis Masalah.....	45
3.2.1	Analisis SWOT	45
3.2.2	Kelemahan Media Lama	51
3.2.3	Solusi yang Ditawarkan	51
3.3	Analisis Kebutuhan.....	51
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	53
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Hardwere.....	53
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Software.....	53
3.3.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware.....	54
3.4	Perancangan	54
3.4.1	Pra Produksi	55
3.4.1.1	Ide Cerita	55
3.4.1.2	Tema.....	55
3.4.1.3	Naskah/Screenplay	55
3.4.1.4	Storyboard	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Produksi	64
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	64
4.1.1.1	Pembuatan Aset Karakter	64
4.1.1.2	Pembuatan Aset Background	66
4.1.2	<i>Voice Over</i>	69

4.1.2.1	Peoses Recording	70
4.1.2.2	Audio Editing	70
4.2	Pasca Produksi	72
4.2.1	Compositing.....	72
4.2.2	Editing.....	83
4.2.3	Final Rendering.....	85
4.3	Pembahasan.....	85
4.3.1	Alpha Testing.....	86
4.3.2	Beta Testing	90
4.3.2.1	Uji Aspek Informasi	91
4.3.2.2	Uji Aspek Tampilan	93
BAB V	PENUTUP	95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN.....		99

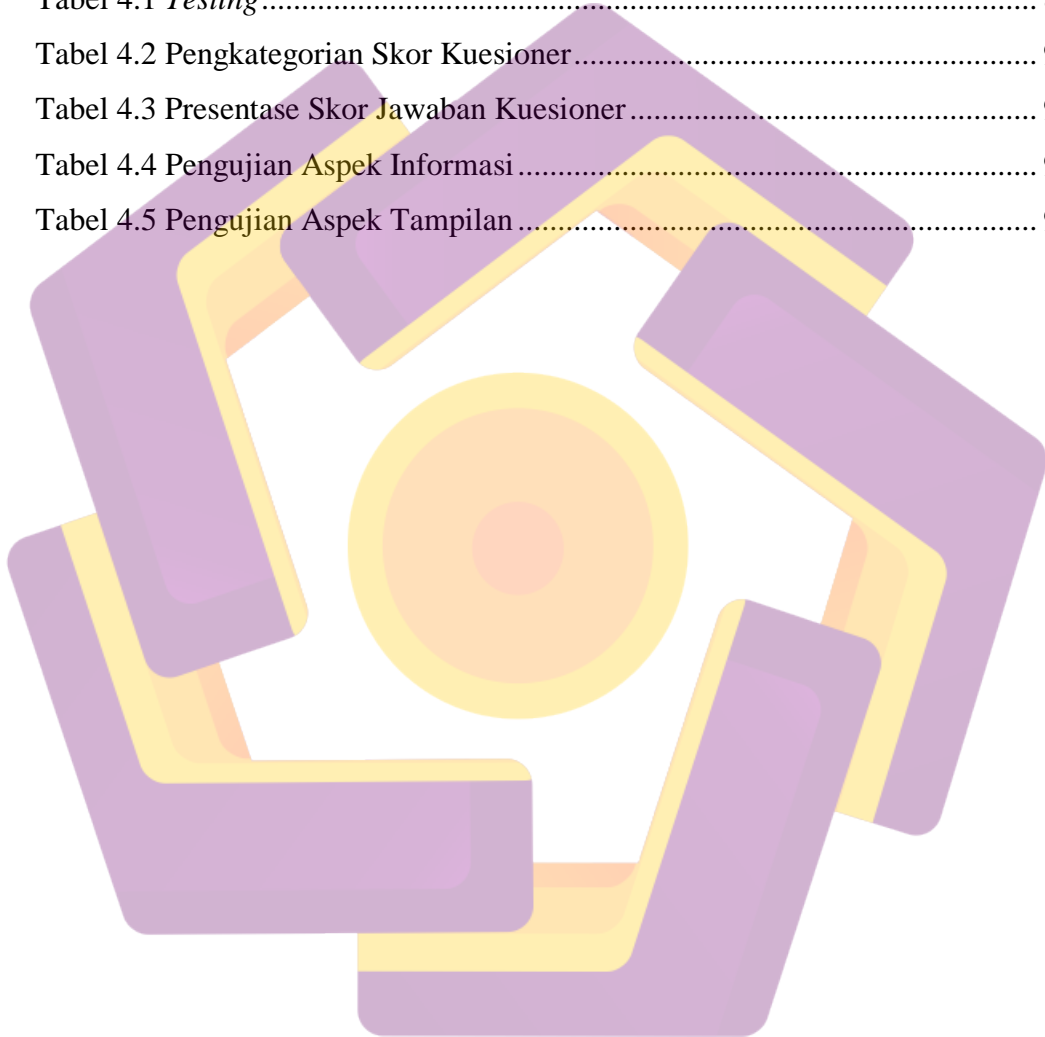
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	11
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.6 <i>Follow Throught and Overlapping Action</i>	17
Gambar 2.7 <i>Slow In and Slow Out</i>	18
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	19
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	21
Gambar 2.14 Contoh <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3.1 Kondisi Kelas	40
Gambar 3.2 Cover Buku Paket.....	41
Gambar 3.3 Isi Buku Paket	42
Gambar 3.4 Proyektor dalam kelas	42
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	65
Gambar 4.2 Pembuatan Layer Baru	65
Gambar 4.3 Membuat Aset Karakter Soekarno	66
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter yang Lain	66
Gambar 4.5 Pengaturan Lembar Kerja <i>Background</i>	67
Gambar 4.6 Membuat Dasar <i>Background</i> dengan <i>Pentool</i>	67
Gambar 4.7 Membuat Aset <i>Background</i> Tirai Jendela Ruangan.....	68
Gambar 4.8 Aset <i>Background</i> Rumah Rengasdengklok.....	68
Gambar 4.9 Aset <i>Background</i> Rumah Maeda.....	69
Gambar 4.10 Proses <i>Recording</i>	70
Gambar 4.11 <i>Capture Noise</i>	71

Gambar 4.12 <i>Noise Reduction</i>	71
Gambar 4.13 <i>Effect</i> Suara AM Radio	72
Gambar 4.14 <i>Import File</i>	73
Gambar 4.15 <i>Composition Setting</i>	73
Gambar 4.16 Mengatur <i>Layout Kerja</i>	74
Gambar 4.17 <i>New Camera</i>	75
Gambar 4.18 <i>Camera Movement</i>	75
Gambar 4.19 <i>Focus Distance</i>	76
Gambar 4.20 Titik <i>Pupet</i>	77
Gambar 4.21 Proses Pergerakan Karakter	77
Gambar 4.22 Pergerakan <i>Object</i>	78
Gambar 4.23 Animasi <i>Scene Opening</i>	79
Gambar 4.24 Animasi <i>Scene</i> Pengeboman oleh Sekutu	80
Gambar 4.25 <i>Effect Green Screen</i>	81
Gambar 4.26 <i>Effect Wiggle</i>	82
Gambar 4.27 <i>Rendering</i>	82
Gambar 4.28 <i>Import File</i>	83
Gambar 4.29 <i>Razor Tool</i>	84
Gambar 4.30 Sinkronisasi	84
Gambar 4.31 <i>Render Final</i>	85
Gambar 4.32 <i>Review Video</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks SWOT	26
Tabel 2.2 Presentase Skala Likert	35
Tabel 3.1 Analisis SWOT	45
Tabel 4.1 <i>Testing</i>	86
Tabel 4.2 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	90
Tabel 4.3 Presentase Skor Jawaban Kuesioner.....	90
Tabel 4.4 Pengujian Aspek Informasi.....	91
Tabel 4.5 Pengujian Aspek Tampilan.....	93



INTISARI

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam memudahkan proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, dan memudahkan dalam pemahaman suatu materi. SMK Negeri 1 Depok membutuhkan suatu media pembelajaran yang di dalamnya memuat materi yang kompleks dan dikemas dalam bentuk visual, tujuannya adalah memudahkan para siswa untuk memahami dan mengerti materi yang sulit diajarkan, karena saat ini media siswa untuk mendapatkan materi hanya dari buku, presentasi, dan diskusi kelompok sehingga sangat kurangnya visualisasi. Video animasi adalah salah satu solusi yang diperlukan untuk menjadikan materi pembelajaran dalam bentuk visualisasi, dengan menerapkan teknik parallax dalam animasi akan tercipta suatu adegan yang dramatis dan terlihat tingkat kedalaman antar layer.

Kata Kunci : media pembelajaran, visualisasi, parallax

ABSTRACT

Learning media is a tool to facilitate the teaching and learning process, everything that is used to stimulate the mind, and facilitate understanding of a material. SMK Negeri 1 Depok requires a learning medium in which contains complex material and is packaged in a visual form, the goal is to make it easier for students to understand and understanding material that is difficult to teach, because currently students are getting material from books, presentations, and group discussion so very lack of visualization. Animated video is one of the solutions needed to make learning material in the form of visualization, by applying the parallax technique in animation will create a dramatic scene and see the level of depth between layers.

Keywords: learning media, visualization, parallax

