

**PERANCANGAN *MOTION BOOK* “*LUCHAN & FRIENDS: LET’S  
LEARN ENGLISH!*” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN *UNITY***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Galit Rizky Fauzi**

**11.12.5854**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN *MOTION BOOK* “*LUCHAN & FRIENDS: “LET’S  
LEARN ENGLISH!”* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN *UNITY***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Galit Rizky Fauzi**

**11.12.5854**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN *MOTION BOOK* "LUCHAN & FRIENDS: LET'S  
LEARN ENGLISH!" SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN *UNITY***


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galit Rizky Fauzi**

**11.12.5854**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 April 2015

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN *MOTION BOOK* "LUCHAN & FRIENDS: LET'S  
LEARN ENGLISH!" SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN *UNITY***

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Galit Rizky Fauzi**

**11.12.5854**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Hastari Utama, M.Cs.  
NIK. 190302230**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom.  
NIK. 190302181**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2017



**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, 31 Agustus 2017



Galit Rizky Fauzi

NIM. 11.12.5854

## MOTTO

*“Well, I think it’s time to start a revolution.. Starting from myself..”*

**(Galit Rizky Fauzi)**

*“When a hard problem facing, instead of saying why me ?*

*how about saying Try me !”*

**(Mada Mahatma)**

*“You yourself have to change first, or nothing will change for you!”*

**(Sakata Gintoki)**

*"I won't run away anymore... I won't go back on my word... that is my ninja way!"*

**(Uzumaki Naruto)**

*“Don’t be a salad, bet he best goddamn broccoli you could ever be.”*

**(PewDiePie)**

*“Mew”*

**(Momo)**

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya sehingga Skripsi ini selesai dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Bapak Lilik Purnama dan Ibu Tutik Hidayati yang selalu mendo'akan, memberi dukungan serta memberikan hasil kerja kerasnya kepada saya.
2. Sahabat saya yang telah membantu saya dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir (Mada Mahatma, Dian Ribut Riski, Muhammad Fahriza).
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kucing-kucing yang menjadi sumber inspirasi tema Motion Book ini (Kuro, Luchan, Tom Tom, Momo).
5. Teman-teman kontrakan Jakal KM10 yang telah menyediakan tempat untuk mengerjakan skripsi ini.
6. Bibi saya Sri Muryani yang telah membantu proses pembuatan akun Playstore Publisher, dan bibi saya Isti Winarni yang juga menyediakan tempat dan koneksi internet dalam pembuatan skripsi ini.
7. Seseorang yang sangat berharga dalam hidup saya Dea Isma Dewi. Terimakasih, dirimu selalu ada di saat suka dan duka, dan selalu memberiku semangat dalam kondisi apapun.
8. Dan semua rekan-rekan yang tak dapat disebutkan satu-persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Motion Book “Luchan & Friends: Let’s Learn English!” Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Unity” dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh Karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

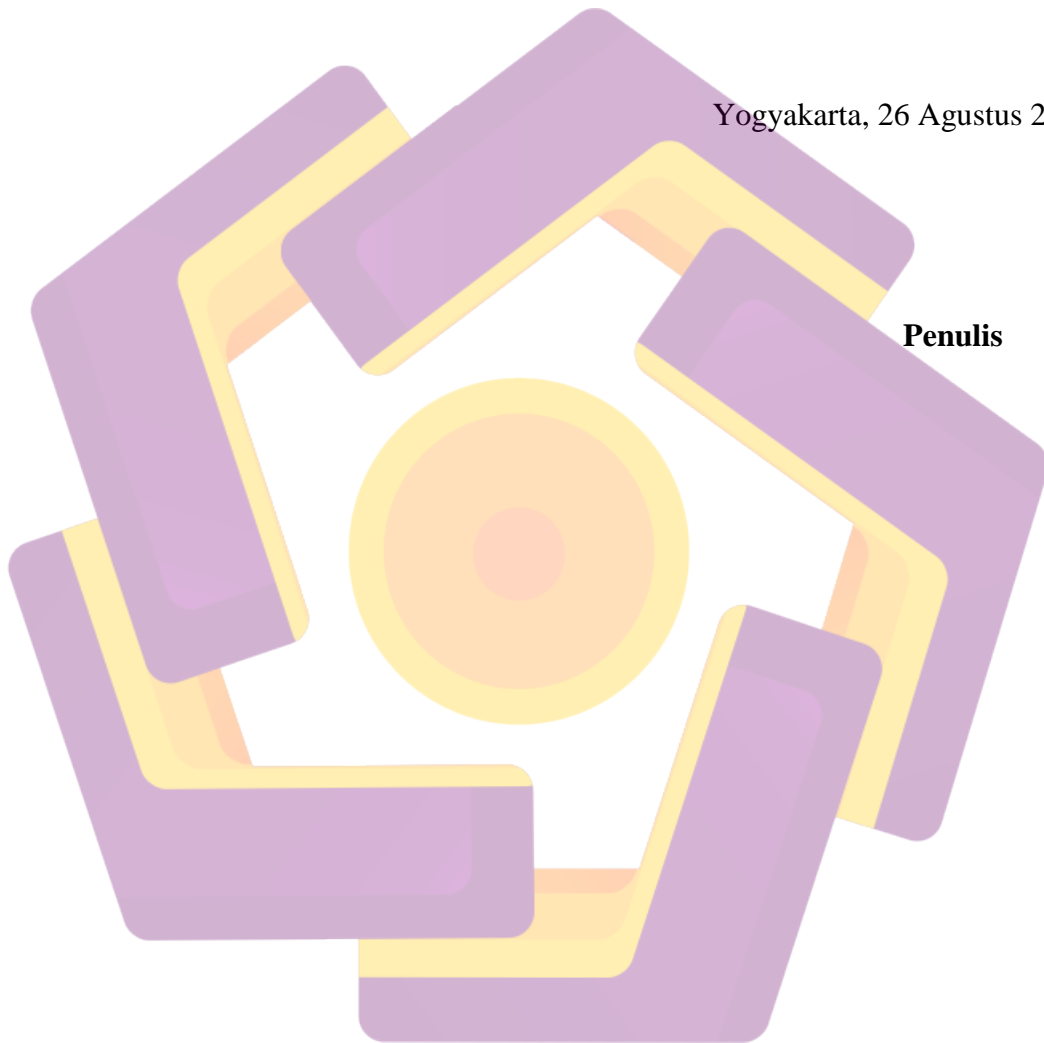
1. Allah SWT yang telah memberikan terang-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.
6. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
7. Momo dan Dea Isma Dewi sebagai yang terkasih, yang telah menjadi alasan saya untuk terus bangkit dan berjuang.
8. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.



Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penulisan ini. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 Agustus 2017

**Penulis**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1.1 Media.....	7
2.1.2 Pembelajaran .....	7
2.2 Pengertian Motion Book.....	8
2.3 Sejarah Perkembangan Media Interaktif .....	8
2.4 Keuntungan Interactive Media .....	9
2.4.1 Pembelajaran .....	9
2.4.2 Pemahaman Intuitif .....	10
2.4.3 Hubungan .....	10

2.5	Kegunaan Multimedia Interaktif .....	10
2.5.1	Industri Kreatif .....	10
2.5.2	Komersial .....	10
2.5.3	Edukasi .....	11
2.6	Elemen Interactive Media.....	11
2.6.1	Elemen Visual Diam (Foto dan Gambar).....	11
2.6.2	Elemen Visual Bergerak.....	11
2.6.3	Elemen Suara.....	11
2.6.4	Elemen Teks.....	12
2.6.5	Elemen Interaktif.....	12
2.7	Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.....	12
2.7.1	Jenis Multimedia Pembelajaran.....	12
2.7.2	Tema Materi Ajar .....	12
2.7.3	Alur Cerita (Storyboard).....	13
2.7.4	Tekhnik ATM.....	13
2.7.5	Target.....	13
2.8	Software yang Digunakan .....	13
2.8.1	Adobe Photoshop CC .....	13
2.8.2	CorelDraw 2017 .....	14
2.8.3	Adobe Soundbooth.....	15
2.8.4	Paint Tool SAI.....	15
2.8.5	Unity.....	15
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>16</b>
3.1	Gambaran Umum .....	16
3.2	Analisis Motion Book.....	16
3.2.1	Analisis SWOT.....	16
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	18
3.3	Perancangan Motion Book .....	21
3.3.1	Timeline.....	21
3.3.2	Perancangan Konsep Motion Book.....	22
3.3.3	Perancangan Aset .....	26

3.4	Flowchart dan Struktur Navigasi .....	29
3.4.1	Flowchart.....	29
3.4.2	Struktur Navigasi Motion Book .....	30
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>31</b>
4.1	Implementasi Motion Book .....	31
4.1.1	Implementasi Grafis .....	31
4.1.2	Programming .....	38
4.2	Uji Coba Motion Book .....	44
4.3	Publishing .....	45
4.3.1	Membuat Apk File .....	46
4.3.2	Mempublish ke Google Play Store.....	48
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>49</b>
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

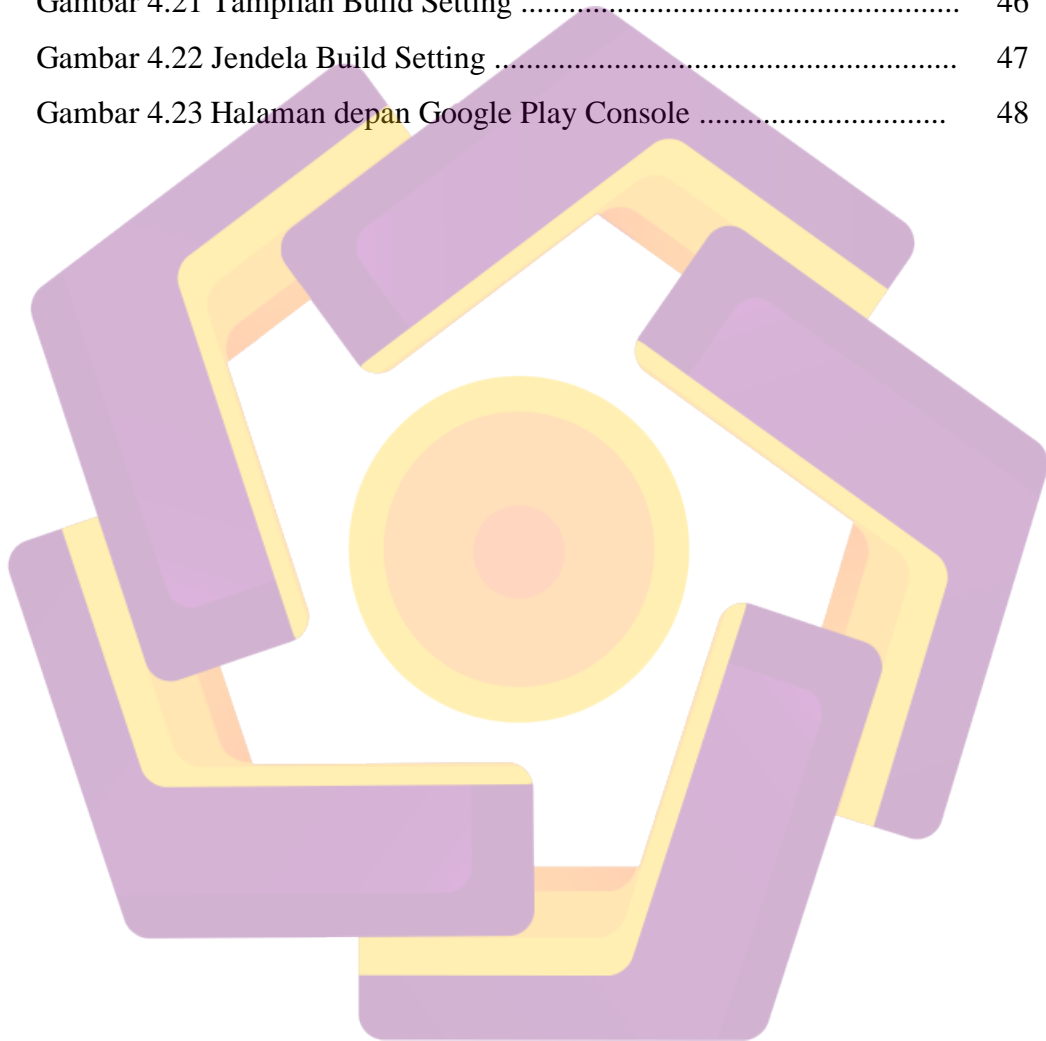
Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	17
Tabel 3.2 Rancangan Timeline .....	21
Tabel 4.1 Tabel Uji Coba .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Photoshop CC .....	14
Gambar 2.2 CorelDraw 2017 .....	14
Gambar 2.3 Paint Tool SAI .....	15
Gambar 3.1 Desain splash screen .....	23
Gambar 3.2 Desain title screen .....	24
Gambar 3.3 Desain book .....	24
Gambar 3.4 Desain learning .....	25
Gambar 3.5 Desain credits .....	25
Gambar 3.6 Desain Luchan .....	26
Gambar 3.7 Desain Kuro .....	26
Gambar 3.8 Desain Tom .....	27
Gambar 3.9 Desain Momo .....	27
Gambar 3.10 Flowchart .....	29
Gambar 3.11 Struktur Navigasi .....	30
Gambar 4.1 Luchan dan kawan-kawan .....	31
Gambar 4.2 Narrator Box .....	32
Gambar 4.3 Background level Numbers .....	32
Gambar 4.4 Background level Alphabets .....	33
Gambar 4.5 Background level Animals .....	33
Gambar 4.6 Gambar Objek Angka .....	34
Gambar 4.7 Gambar Objek Huruf .....	34
Gambar 4.8 Gambar Objek Anjing .....	35
Gambar 4.9 Title Screen .....	35
Gambar 4.10 Lesson Select .....	36
Gambar 4.11 Learning Numbers .....	36
Gambar 4.12 Learning Alphabets .....	37
Gambar 4.13 Learning Animals .....	37
Gambar 4.14 Tampilan menu pilihan download JDK .....	38
Gambar 4.15 Tampilan SDK manager dalam Android Studio .....	39

Gambar 4.16 Tampilan memilih SDK untuk didownload .....	40
Gambar 4.17 Tampilan membuat project baru .....	41
Gambar 4.18 Susunan aset pada jendela Scene .....	42
Gambar 4.19 Susunan urutan animasi dalam jendela Animator .....	43
Gambar 4.20 Menyusun fungsi pada tiap objek .....	43
Gambar 4.21 Tampilan Build Setting .....	46
Gambar 4.22 Jendela Build Setting .....	47
Gambar 4.23 Halaman depan Google Play Console .....	48



## INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan multimedia semakin meningkat. Multimedia bukan hanya dikembangkan untuk kebutuhan hiburan saja. Banyak multimedia yang saat ini mulai dikembangkan sebagai sarana pendidikan. Multimedia sendiri saat ini bisa dibilang merupakan sebuah fasilitas yang harus ada di setiap gadget baik notebook, tablet, maupun smartphone.

Di Indonesia sendiri perkembangan metode pendidikan digital sedang marak. Banyak pengajar yang mulai merancang dan membuat metode pembelajaran digital. Hal ini dikarenakan anak-anak di Indonesia membutuhkan inovasi dalam peningkatan minat belajar mereka. *Motion book* ini dibuat sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Materi bahasa Inggris dipilih karena saat ini minat belajar anak-anak terhadap bahasa Inggris masih begitu kecil.

Pengembangan *motion book* ini menggunakan *Unity Engine*. *Unity* dipilih karena mampu menghasilkan software untuk berbagai macam platform seperti Windows, iOS, Android, Blacberry, Web bahkan Xbox 360. Sehingga dimasa mendatang *motion book* ini dapat dikembangkan ke berbagai platform.

**Kata Kunci:** *Motion Book*, Media Interaktif, *Unity*



## **ABSTRACT**

*Along with the technology development, the utilization of multimedia is increased. Multimedia is not only developed for entertainment needs. Many multimedia are currently being developed as a means of education. Multimedia itself is arguably a facility that must exist in every gadget either notebook, tablet, or smartphone.*

*In Indonesia the development of digital education method is rising. Many teachers begin to design and create digital learning methods. This is because children in Indonesia need an innovation in improving their learning interest. This motion book is created as an interactive learning media to help increasing the interests of children in learning English. English material is chosen because the current interest in children's learning of English is still so small.*

*The development of this motion book is using Unity Engine. Unity is chosen because it is able to produce software for various platforms such as Windows, iOS, Android, Blacberry, Web and even Xbox 360. So in the future this motion book can be developed to various platforms.*

**Keyword:** *Motion Book, Interactive Media, Unity*

