

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BADMINTON
MENGUNAKAN TEKNIK MULTICAM UNTUK
SD N 08 LAHAT BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Taufiq Alfarisyi

12.12.6970

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BADMINTON
MENGUNAKAN TEKNIK MULTICAM UNTUK
SD N 08 LAHAT BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Taufiq Alfarisyi

12.12.6970

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BADMINTON
MENGUNAKAN TEKNIK MULTICAM UNTUK
SD N 08 LAHAT BERBASIS DEKSTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Taufiq Alfarisyi

12.12.6970

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 September 2015

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BADMINTON
MENGUNAKAN TEKNIK MULTICAM UNTUK
SD N 08 LAHAT BERBASIS DEKSTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Taufiq Alfarisyi

12.12.6970

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2016

KENYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 26 November 2016

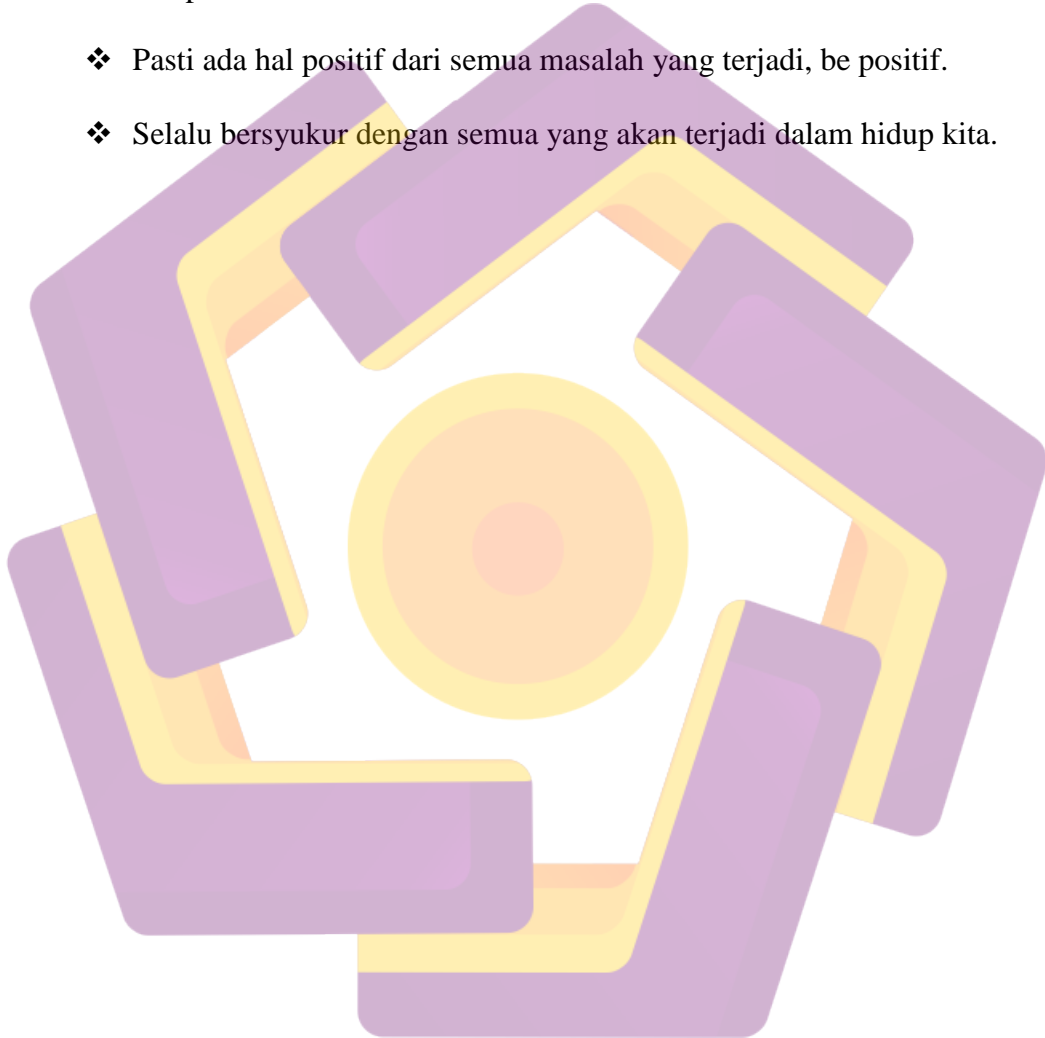


M. Taufiq Alfarisyi

NIM. 12.12.6970

MOTTO

- ❖ Never give up.
- ❖ Terus Berusaha, karena usaha tidak ada yang sia – sia.
- ❖ Kerja keras dan berdoa akan mempermudah semua tujuan yang ingin dicapai.
- ❖ Pasti ada hal positif dari semua masalah yang terjadi, be positif.
- ❖ Selalu bersyukur dengan semua yang akan terjadi dalam hidup kita.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan, dan membekali anugrah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ke dua Orang tua saya, Bapak Sarjono dan Ibu Martini yang tersayang, yang terbaik, yang selalu mendoakan dan memberikan segala bentuk dukungan pada penulis, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik saya Fadila Rahmadani, yang selalu mendoakan, memberi support, dan memberi semangat, sampai skripsi ini selesai.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan selalu memberikan solusi agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Erni Irianti, S.pd selaku Kepala sekolah SD N 08 Lahat, yang memberi izin untuk menjadi objek dari penelitian skripsi ini.
5. Bapak ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan bimbingan.
6. Aryaningtyas palupi nurfauzy, yang mendoakan, dan selalu memberi support sampai skripsi penulis selesai.
7. Terimakasih kepada David syahputra, Ari wijaya, Ade krisvandi, Faisal nasution, Indra setiawan, yulhan alfiansyah, rizal renaldi yang membantu menyelesaikan video pembelajaran dan memberikan solusi skripsi.
8. Seluruh sahabat sekaligus rekan seperjuangan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, keluarga besar 12-S1-SI-09, terimakasih atas persaudaraan yang telah terjalin dan untuk semua waktu yang telah kita lewati bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar S.Kom. Selain itu skripsi ini juga bertujuan agar pembaca dapat menambah pengetahuan tentang augmented reality.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STM IK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STM IK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng dan Bapak Robert Marco, MT selaku Dosen Penguji yang telah menguji skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staf STM IK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
6. Kedua Orangtua yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan semangat.
7. Rekan-rekan 12-S1-SI-09 yang memberikan banyak dukungan dan berbagi pengalaman.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

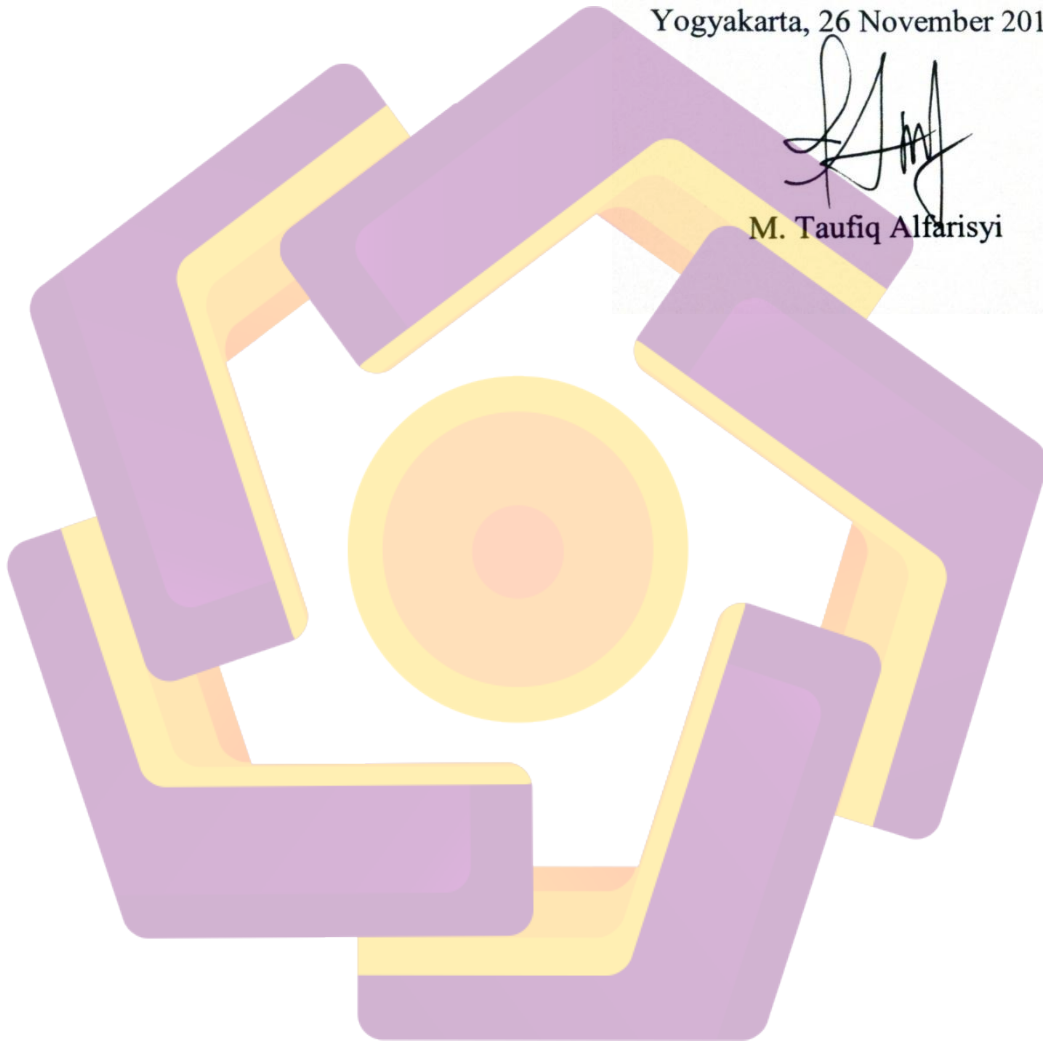
Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Penulis dengan hati terbuka menerima kritik dan saran dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca maupun diri penulis sendiri serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 November 2016



M. Taufiq Alfarisyi



DAFTAR ISI

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.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Peneltian.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	3
1.7. Sistematis Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.1.1. Persamaan	7
2.1.2. Perbedaan	7
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1. Defenisi Multimedia.....	9
2.2.2. Objek Multimedia	10
2.3. Video Pembelajaran	12
2.3.1. Pengertian Video Pembelajaran	12
2.3.2. Tujuan	12

2.3.3	Karakteristik Video Pembelajaran	13
2.3.4	Keuntungan Media Video	16
2.3.5	Kriteria Video Pembelajaran.....	16
2.3.6	Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	18
2.4	Pengertian Media Pembelajaran	19
2.5	Pengertian Multicam	22
2.5.1	Manfaat dan Kegunaan Multicam.....	22
2.5.2	Kekurangan dari Multicam	22
2.5.3	Peralatan Yang Mendukung	23
2.5.4	Pralatan lain yang mendukung	24
2.5.5	Gambar Pralatan Yang digunakan	25
2.6	Tahapan Pembuatan Video Pembelajaran	31
2.6.1	Tahap Pra Produksi	32
2.6.2	Produksi	33
2.6.3	Pasca Produksi	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Letak dan Kedudukan SD N 08 LAHAT	35
3.1.2	Visi dan Misi	36
3.1.3	Konsep	37
3.1.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2	Studi Kelayakan	40
3.2.1	Kelayakan Teknologi	40
3.2.2	Kelayakan Operasional/Organisasi	40
3.2.3	Kelayakan Hukum.....	41
3.2.4	Kelayakan Ekonomi	41
3.3	Tahapan Produksi video pembelajaran.....	42
3.3.1	Pra Produksi	42
3.3.2	Rancangan Ide Video Pembelajaran.....	43
3.3.3	Rancangan Konsep Video Pembelajran	43

3.3.4	Rancangan Storyboard Video Pembelajaran Badminton.....	44
3.3.5	Tahap Produksi	54
3.3.6	Tahap Pasca Produksi	54
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Implementasi	56
4.2	Produksi Video Pembelajaran	56
4.2.1	Shooting atau Pengambilan Gambar.....	56
4.2.2	Pembuatan Textbox.....	57
4.2.3	Penggabungan Textbox Di AfterEfeck (CS6).....	62
4.2.4	Pembuatan Pembukaan Video Pembelajaran Badminton.....	69
4.2.5	Proses Editing Audio	76
4.2.6	Penggabungan dan Editing Video.....	78
4.2.7	Rendering	85
4.3	Pembahasan	87
4.3.1	Review Testing.....	87
4.3.2	Hasil Editing	88
BAB V	PENUTUP.....	92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Hardware	38
Tabel 3. 2 Tabel Software	39
Tabel 3. 3 Storyboard	44
Tabel 4. 1 Hasil Review.....	87

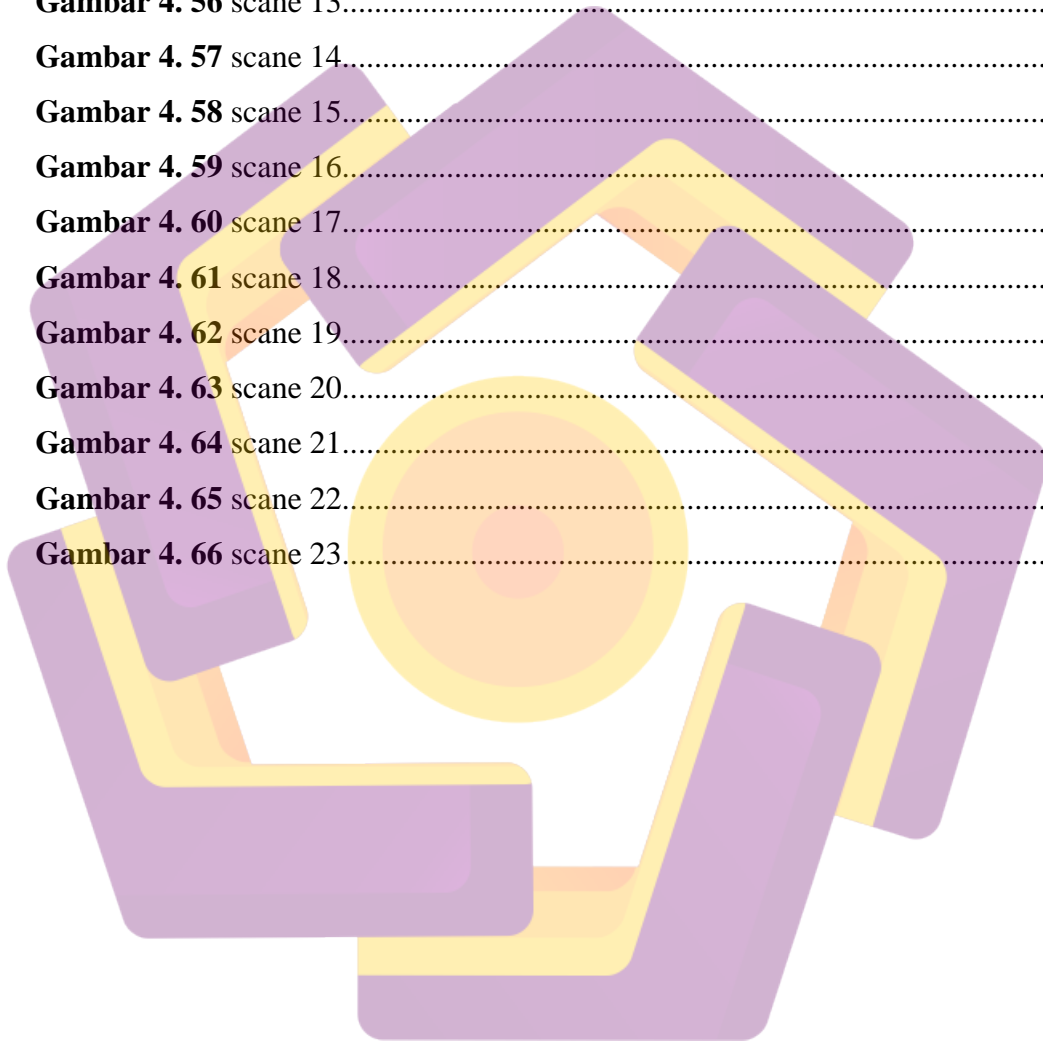


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran definisi Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Kamera.....	25
Gambar 2.3 CCU/ Camera Control Unit.....	26
Gambar 2.4 Vision Mixer.....	26
Gambar 2.5 Monitor.....	27
Gambar 2.6 VTR/ Video Tape Recorder.....	28
Gambar 2.7 Character Generator.....	28
Gambar 2.8 Waveform.....	29
Gambar 2.9 Talkback.....	30
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	37
Gambar 3.2 Tahap Pra Produksi.....	42
Gambar 4. 1 Adobe Photoshop CS6.....	58
Gambar 4. 2 New Setting.....	58
Gambar 4. 3 Rectangle tool.....	60
Gambar 4. 4 Polygonal Lasso Tool.....	60
Gambar 4. 5 TextBox pisah.....	61
Gambar 4. 6 Format Textbox PSD.....	61
Gambar 4. 7 Composition Setting.....	62
Gambar 4. 8 Import File.....	63
Gambar 4. 9 Import textbox.....	64
Gambar 4. 10 optical flares.....	64
Gambar 4. 11 Optical flares option.....	65
Gambar 4. 12 Position XY & Current Time Indicator.....	65
Gambar 4. 13 TextBox.....	66
Gambar 4. 14 Horizontal Type Tool.....	66
Gambar 4. 15 3D Layer.....	67
Gambar 4. 16 Render Queue.....	68
Gambar 4. 17 output module.....	68
Gambar 4. 18 Render.....	69
Gambar 4. 19 Composition Setting.....	70

Gambar 4. 20 Import File	71
Gambar 4. 21 Rectangle tool	71
Gambar 4. 22 Optical Flares	72
Gambar 4. 23 optical flares option	72
Gambar 4. 24 Horizontal type tool	73
Gambar 4. 25 Position XY	73
Gambar 4. 26 Render Queue	74
Gambar 4. 27 Output Module	75
Gambar 4. 28 Render	75
Gambar 4. 29 Adobe Audition	76
Gambar 4. 30 Proses Time and Pitch	77
Gambar 4. 31 Effect Stretch and Pitch	77
Gambar 4. 32 Proses penyimpanan	78
Gambar 4. 33 New Sequence Setting	79
Gambar 4. 34 Import File	80
Gambar 4. 35 Cut Video	80
Gambar 4. 36 Editing di tangan	81
Gambar 4. 37 Lingkaran transparan dilutut	82
Gambar 4. 38 Lingkaran ditangan	83
Gambar 4. 39 Import Dubing	84
Gambar 4. 40 Sequence baru	84
Gambar 4. 41 Zoom video	85
Gambar 4. 42 Render Video	86
Gambar 4. 43 Render Video	86
Gambar 4. 44 scene 1	88
Gambar 4. 45 scene 2	88
Gambar 4. 46 scene 3	88
Gambar 4. 47 scene 4	89
Gambar 4. 48 scene 5	89
Gambar 4. 49 scene 6	89
Gambar 4. 50 scene 7	89

Gambar 4. 51 scane 8.....	89
Gambar 4. 52 scane 9.....	89
Gambar 4. 53 scane 10.....	89
Gambar 4. 54 scane 11.....	89
Gambar 4. 55 scane 12.....	90
Gambar 4. 56 scane 13.....	90
Gambar 4. 57 scane 14.....	90
Gambar 4. 58 scane 15.....	90
Gambar 4. 59 scane 16.....	90
Gambar 4. 60 scane 17.....	90
Gambar 4. 61 scane 18.....	90
Gambar 4. 62 scane 19.....	90
Gambar 4. 63 scane 20.....	91
Gambar 4. 64 scane 21.....	91
Gambar 4. 65 scane 22.....	91
Gambar 4. 66 scane 23.....	91



INTISARI

Dalam pengembangan era modern ini selalu mempengaruhi pola pikir masyarakat untuk selalu mengikuti peran aktif perkembangan untuk bertahan hidup dan berkembang pola hidup. Era globalisasi yang terjadi pada perubahan di berbagai bidang kehidupan tidak dapat dipisahkan dari perubahan dan perkembangan tetapi juga berdampak pada perkembangan pola pikir anak usia dini.

Dalam hal ini saya mengambil judul "Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Badminton untuk SD N 08 Lahat Berbasis Dekstop" di maksudkan Untuk anak SD lebih mengerti dan memahami cara bermain badminton dengan tehnik yang benar Sesuai standar Indonesia dan lebih tau cara bermain dengan baik.

Metode video pembelajaran yang sama dirasakan terutama di pegang anak SD untuk memahami lebih cepat saat presentasi dibuat lebih menarik. Dalam lingkungan anak SD atau dirasakan kurangnya efektif, efisien dan kurang pada pemahaman metode pembelajaran. Untuk menyukseskan Program membutuhkan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Disini penulis akan memfasilitasi anak - anak untuk lebih mudah memahami dan mudah untuk memahami materi dengan dukungan Video,Animasi,Teks dan Audio secara menarik dan mudah dimengerti lewat Video Pembelajaran Teknik Badminton untuk SD N 08 Lahat Berbasis Dekstop ini.

Kata kunci : Multimedia, Multicam, Bulu tangkis, Video Pembelajaran

ABSTRACT

In this modern era of development always affects the mindset of the people to keep up an active role development to survive and evolve a pattern of life. The era of globalization that occur at the change in various areas of life are inseparable from changes and development but also have an impact on the development of the mindset of early childhood..

In this case I take the title "the making of the Video Learning Techniques Badminton for SD N 08 Lahat Based Desktop" in referring To elementary school children better understand and understand how to play with the correct engineering batminton standard Indonesia more and know how to play well.

Video the same learning methods was felt especially in the hold the elementary school children to understand more quickly when a presentation is made more interesting. In an environment of elementary school children or perceived lack of effective, efficient and less understanding of learning methods. To facilitate the Program requires application of multimedia as a means of communication between teachers and students. Here the author will facilitate the children to more easily understood and easy to understand material with the support of Video, animation, text and Audio in an interesting and easy to understand through the Video Learning Techniques Badminton for SD N 08 Lahat-based Desktop.

Keywords – Multimedia, Multicam, Badminton, Instructional video