

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOTION  
GRAPHIC MATERI “*MEMAHAMI BISNIS RITEL*”  
DI KELAS 11 SMK NEGERI 1 GODEAN**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Dewa Ndaru Kusumajati**

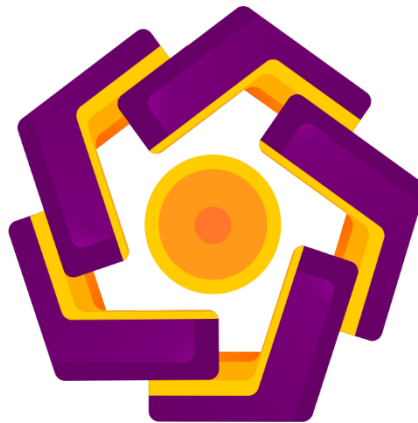
**18.82.0255**

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

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOTION  
GRAPHIC MATERI “MEMAHAMI BISNIS RITEL”  
DI KELAS 11 SMK NEGERI 1 GODEAN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1  
Pada Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

**Dewa Ndaru Kusumajati**

**18.82.0255**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOTION  
GRAPHIC MATERI “*MEMAHAMI BISNIS RITEL*”  
DI KELAS 11 SMK NEGERI 1 GODEAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dewa Ndaru Kusumajati**

**18.82.0255**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 8 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC MATERI “*MEMAHAMI BISNIS RITEL*” DI KELAS 11 SMK NEGERI 1 GODEAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dewa Ndaru Kusumajati**

**18.82.0255**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302390**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 di mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Juni 2022



Dewa Ndaru Kusumajati

18.82.0255

## **MOTTO**

"Kamu tidak harus menunggu, jika kamu bisa, ya lakukanlah."



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu dipanjatkan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terima kasih Engkau telah memberi pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberi orang-orang baik di sekeliling penulis, selalu memberi semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala doa.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan memberi semangat kembali di saat masa sulit dalam mengerjakan skripsi maupun saat kuliah.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dengan sabar dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama bimbingan.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh dosen beserta staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman kelas 18-S1-TI-01 yang telah membantu semasa perkuliahan dan kerja samanya selama ini.
9. Teman-teman di luar kelas yang memberikan semangat dan membantu mencari informasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh pihak yang mendukung dalam penulisan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu yang berjudul "Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *Motion* materi "Memahami Bisnis Ritel" Di Materi "Memahami Bisnis Ritel" Di Kelas 11 SMK Negeri 1 Godean". Tujuan dari penyusunan skripsi ini memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, tiada kesempurnaan kecuali milik Allah. Oleh karena itu, penulis harapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi manusia yang berilmu yang menciptakan karya-karya yang lebih baik. Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dengan sabar dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama bimbingan.
3. Dewan penguji, segenap dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan moral.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

Akhir kata, terima kasih kepada pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, semoga Allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu serta selalu melimpahkan rahmat dan lindungan-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

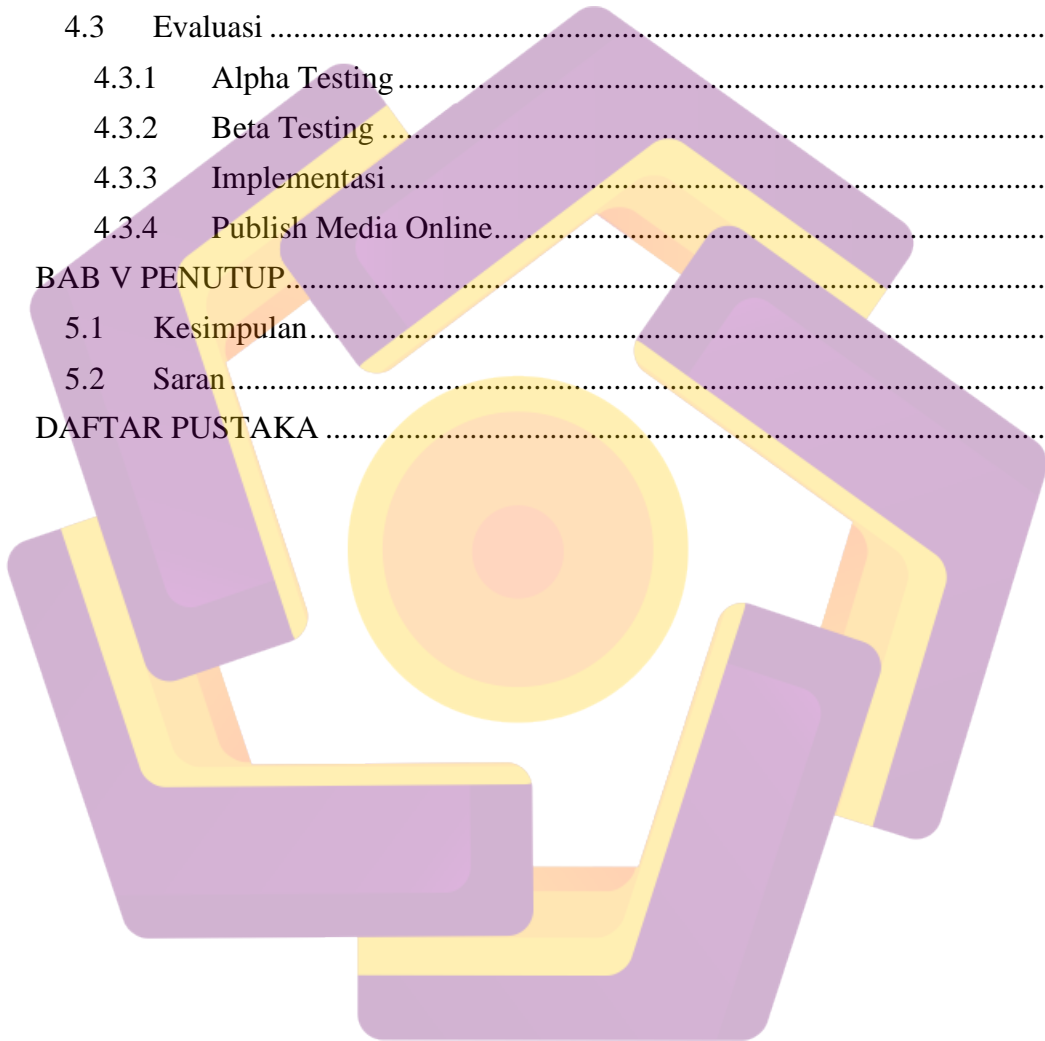


## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Produksi .....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Animasi .....	7
2.2.1 Jenis Animasi .....	7
2.2.2 Prinsip Animasi.....	10
2.3 <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.3.1 <i>Spatial</i> .....	20
2.3.2 <i>Temporal</i> .....	20

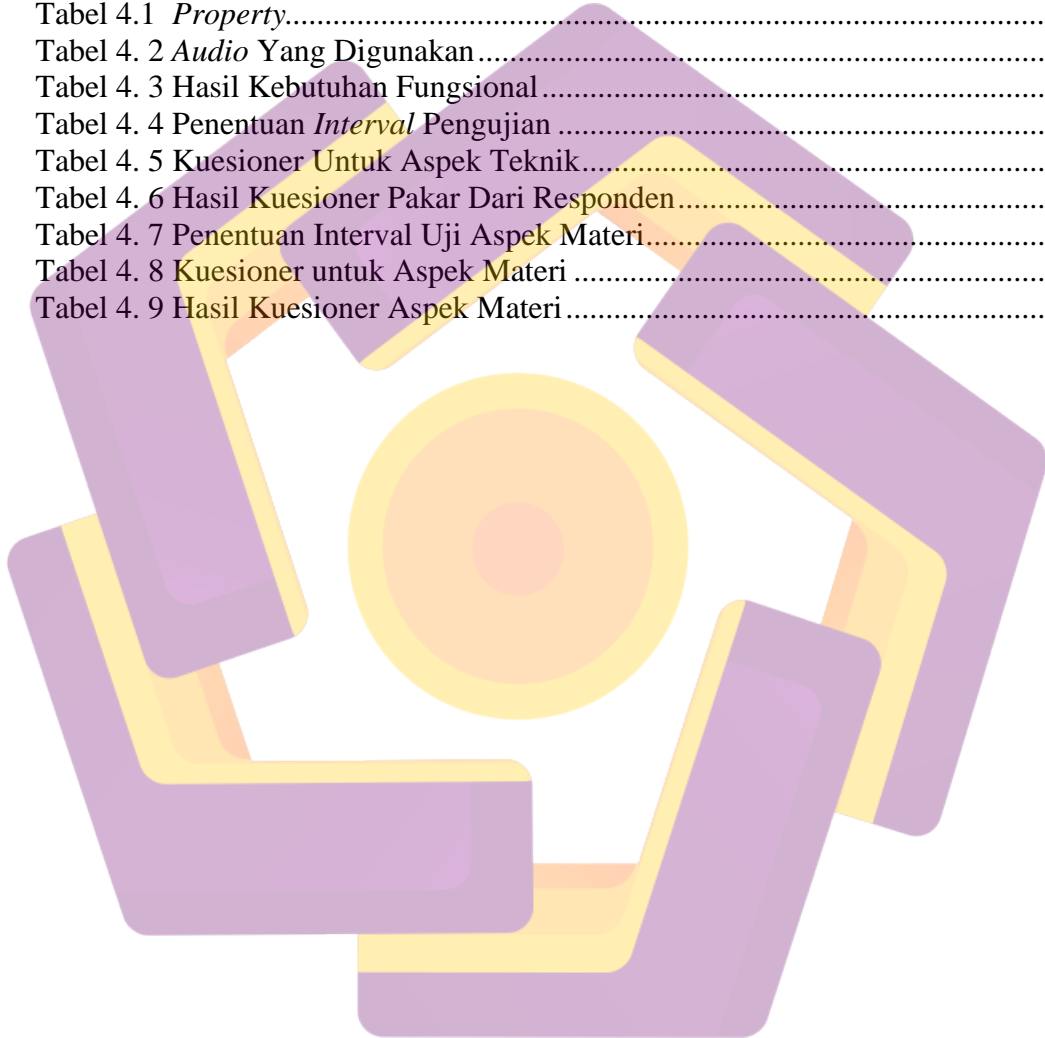
2.3.3	<i>Live Action</i> .....	21
2.3.4	<i>Typographic</i> .....	21
2.4	Video Pembelajaran .....	21
2.5	Bisnis Ritel .....	22
2.6	Penelitian Terdahulu.....	23
2.7	Hasil Penelitian Terdahulu .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		29
3.1	Model Penelitian dan Gambaran Umum Penelitian .....	29
3.2	Tahapan Pengumpulan Data.....	30
3.2.1	Tahapan Observasi .....	30
3.2.2	Tahapan Kepustakaan .....	33
3.2.3	Tahapan Wawancara .....	33
3.3	Tahapan Analisis Kebutuhan.....	34
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional/Informasi.....	34
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.3.3	Aspek Objek/Materi Komunikasi .....	36
3.4	Tahapan Pra Produksi.....	39
3.4.1	Ide Cerita.....	39
3.4.2	Tema.....	39
3.4.3	Konsep .....	39
3.4.4	<i>Storyboard</i> .....	40
3.4.5	Skrip.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		42
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Pembuatan <i>Karakter</i> .....	42
4.1.2	<i>Property</i> .....	43
4.1.3	<i>Background Drawing</i> .....	44
4.1.4	<i>Sound Producting</i> .....	44
4.1.5	<i>Import</i> .....	45
4.1.6	<i>Rigging</i> .....	46
4.1.7	<i>Animating</i> .....	46
4.1.8	<i>Rendering</i> .....	47
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	<i>Composetting</i> .....	48

4.2.2	<i>Penyusunan Timeline</i> .....	49
4.2.3	<i>Cut</i> .....	50
4.2.4	<i>Speed</i> .....	50
4.2.5	<i>Syncronization Dengan Suara</i> .....	51
4.2.6	<i>Transition</i> .....	52
4.2.7	<i>Final Rendering</i> .....	52
4.3	Evaluasi .....	53
4.3.1	Alpha Testing .....	54
4.3.2	Beta Testing .....	55
4.3.3	Implementasi .....	62
4.3.4	Publish Media Online.....	63
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....		68



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 2. 2 Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang .....	25
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	35
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	36
Tabel 3. 3 Makna Warna.....	36
Tabel 4.1 <i>Property</i> .....	43
Tabel 4. 2 <i>Audio</i> Yang Digunakan.....	51
Tabel 4. 3 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	54
Tabel 4. 4 Penentuan <i>Interval</i> Pengujian .....	56
Tabel 4. 5 Kuesioner Untuk Aspek Teknik.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pakar Dari Responden.....	58
Tabel 4. 7 Penentuan Interval Uji Aspek Materi.....	59
Tabel 4. 8 Kuesioner untuk Aspek Materi .....	60
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Aspek Materi.....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i> .....	10
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> .....	11
Gambar 2. 3 <i>Staging</i> .....	11
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead Action</i> .....	12
Gambar 2. 5 <i>Pose to pose</i> .....	12
Gambar 2. 6 <i>Follow Through and Oyerlapping Action</i> .....	13
Gambar 2. 7 <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	13
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i> .....	14
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i> .....	15
Gambar 2. 10 <i>Timing 1</i> .....	15
Gambar 2. 11 <i>Timing2</i> .....	16
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i> .....	16
Gambar 2. 13 <i>Solid Drawing</i> .....	17
Gambar 2. 14 <i>Shape yang bervariasi</i> .....	17
Gambar 2. 15 <i>bermain dengan proporsi</i> .....	18
Gambar 2. 16 <i>Tetap Sederhana</i> .....	19
Gambar 3. 1 <i>Gambaran Umum Penelitian</i> .....	30
Gambar 3. 2 <i>Channel YouTube Kok Bisa</i> .....	31
Gambar 3. 3 <i>Chanel YouTube Neuron</i> .....	32
Gambar 3. 4 <i>Channel YouTube Sleman Fans Education</i> .....	33
Gambar 3. 5 <i>Palet Warna</i> .....	38
Gambar 3. 6 <i>Tampilan Storyboard</i> .....	40
Gambar 3. 7 <i>Tampilan Skrip</i> .....	41
Gambar 4. 1 <i>Karakter Yasmin</i> .....	42
Gambar 4. 2 <i>Background Animasi</i> .....	44
Gambar 4. 3 <i>Tampilan Sound Producing</i> .....	45
Gambar 4. 4 <i>Tampilan Import</i> .....	45
Gambar 4. 5 <i>Tampilan Proses Rigging</i> .....	46
Gambar 4. 6 <i>Tampilan Animating</i> .....	47
Gambar 4. 7 <i>Tampilan Output Module</i> .....	47
Gambar 4. 8 <i>Tampilan Penyimpanan</i> .....	48
Gambar 4. 9 <i>Tampilan Rendering</i> .....	48
Gambar 4. 10 <i>Tampilan Import</i> .....	49
Gambar 4. 11 <i>Penyusunan Timeline</i> .....	49
Gambar 4. 12 <i>Tampilan Cut</i> .....	50
Gambar 4. 13 <i>Tampilan Speed</i> .....	50
Gambar 4. 14 <i>Tampilan Synchronization Suara</i> .....	51
Gambar 4. 15 <i>Tampilan Transition</i> .....	52
Gambar 4. 16 <i>Tampilan Final Rendering</i> .....	53
Gambar 4. 17 <i>Resolusi &amp; Rasio Aspek Yang Disarankan Pada You Tube</i> .....	65
Gambar 4. 18 <i>Analisis Video You Tube</i> .....	66

## INTISARI

Media pembelajaran saat ini menjadi salah satu hal penting untuk proses belajar mengajar di dunia modern ini khususnya untuk sekolah menengah kejuruan, dengan adanya animasi 2D memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan juga memudahkan siswa maupun siswi untuk menerima dan memahami informasi yang disampaikan.

SMK Negeri 1 Godean yang pembelajarannya masih menggunakan cara konvensional masih kurang menarik dengan membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi 2D dengan teknik *motion graphic* mengambil tema memahami bisnis ritel memudahkan penerima khususnya siswa dan siswi untuk memahami informasi yang disampaikan dan menarik antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Animasi 2D adalah jenis animasi yang memuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Video yang ditampilkan lebih menarik dari segi warna maupun bentuknya. Pembuatan video animasi 2D “Memahami Bisnis Ritel” dengan penggunaan media animasi 2D ini dapat dimungkinkan untuk meningkatkan pemahaman, reaksi, dan semangat untuk sedang belajar. Guru sebagai tenaga pengajar dapat dibantu dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Godean.

**Kata-kunci:** Media Pembelajaran, Animasi 2D, Teknik *Motion Graphic*, Video, Bisnis Ritel.

## ABSTRACT

*currently, learning media is one of the important things for the teaching and learning process in this modern world especially for vocational high schools, with the 2D animation, it makes it easier for students to receive and understand the information conveyed.*

*SMK Negeri 1 Godean whose learning still uses conventional methods is still less attractive by making learning media in the form of 2D animated videos with the motion graphic technique taking the theme of understanding the retail business, it makes it easier for recipients, especially students, to understand the information conveyed and attract students's enthusiasm during learning process.*

*2D animation is a type of animation that takes images and characters in two dimensional format and animates them with motion. The video that displayed is more attractive in terms of color and shape. Making a 2D animated video "Understanding Retail Business" using this 2D animation media can be made possible to increase understanding, response, and enthusiasm for learning. Teachers as teaching staff can be assisted in the teaching and learning process at SMK Negeri 1 Godean.*

*Keywords: Learning Media, 2D Animation, Motion Graphic Techniques, Video, Retail Business.*