

**PENGENALAN NEGARA ASEAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA SISWA KELAS 6 SDN 2
TEGALSARI**

SKRIPSI



disusun oleh

Fadel Himawan Kuncorojati

18.12.0752

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

**PENGENALAN NEGARA ASEAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA SISWA KELAS 6 SDN 2
TEGALSARI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fadel Himawan Kuncorojati

18.12.0752

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pengenalan Negara ASEAN sebagai Media Pembelajaran
Berbasis Video Menggunakan Teknik Motion Graphic
pada Siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadel Himawan Kuncorojati

18.12.0752

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Desember 2021

Dosen Pembimbing,

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pengenalan Negara ASEAN sebagai Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Teknik Motion Graphic pada Siswa Kelas 6

SDN 2 Tegalsari

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadel Himawan Kuncorojati

18.12.0752

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Pada
tanggal 25 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409

Hastari Utama, M.Cs
NIK : 190302230

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK : 190302281

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 25 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fadel Himawan Kuncorojati
NIM : 18.12.0752

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengenalan Negara Ascan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Teknik Motion Graphic Pada Siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari

Dosen Pembimbing : Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Agustus 2022

Yang Menyatakan,

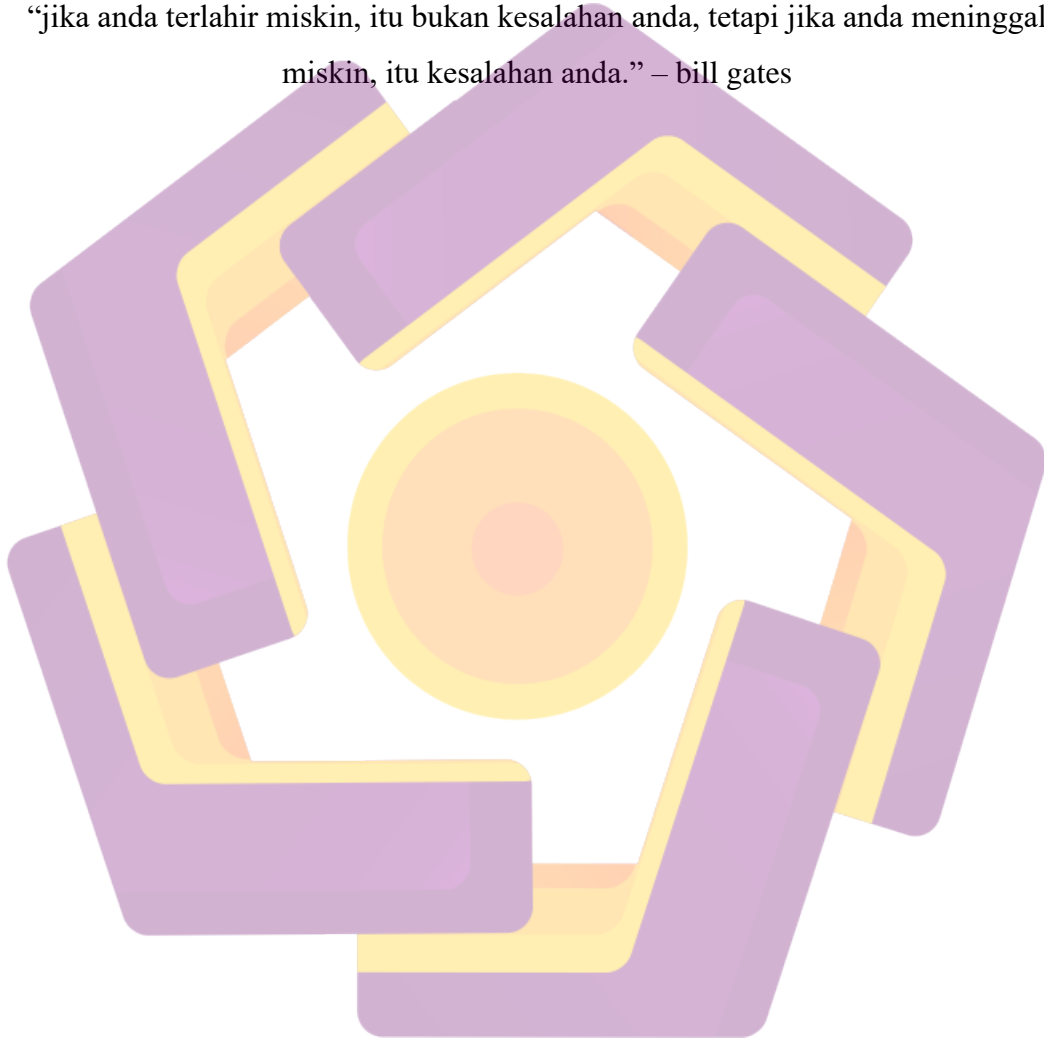


Fadel Himawan Kuncorojati

MOTTO

"Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan." – Imam Ghazali.

“jika anda terlahir miskin, itu bukan kesalahan anda, tetapi jika anda meninggal miskin, itu kesalahan anda.” – bill gates



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur penulis pantjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan target dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, yang telah banyak mendoakan serta mensupport selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini, dan juga membantu banyak dalam bantuan secara moril dan materi.
2. Terimakasih kepada keluarga besar saya, karena selalu memberi semangat, dukungan dan doa yang dipanjatkan untuk saya dalam menuntut ilmu
3. Terimakasih kepada Bapak Pramuditha Ferdianyansyah, M.Kom. selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan dan dukungannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
4. Terimakasih kepada teman teman 18 Sistem Informasi 04 yang menjadi tempat Bersama untuk menuntut ilmu, berbagi ilmu, serta canda tawa
5. Terimakasih kepada teman teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang sudah bersedia membantu dan mendukung penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Pramuditha Ferdiansyah, M.Kom, selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberi bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Teman - teman 18 Sistem Informasi 4 yang sudah berjuang bersama – sama, membagi ilmu, canda tawa, dan kebersamaannya selama perkuliahan.

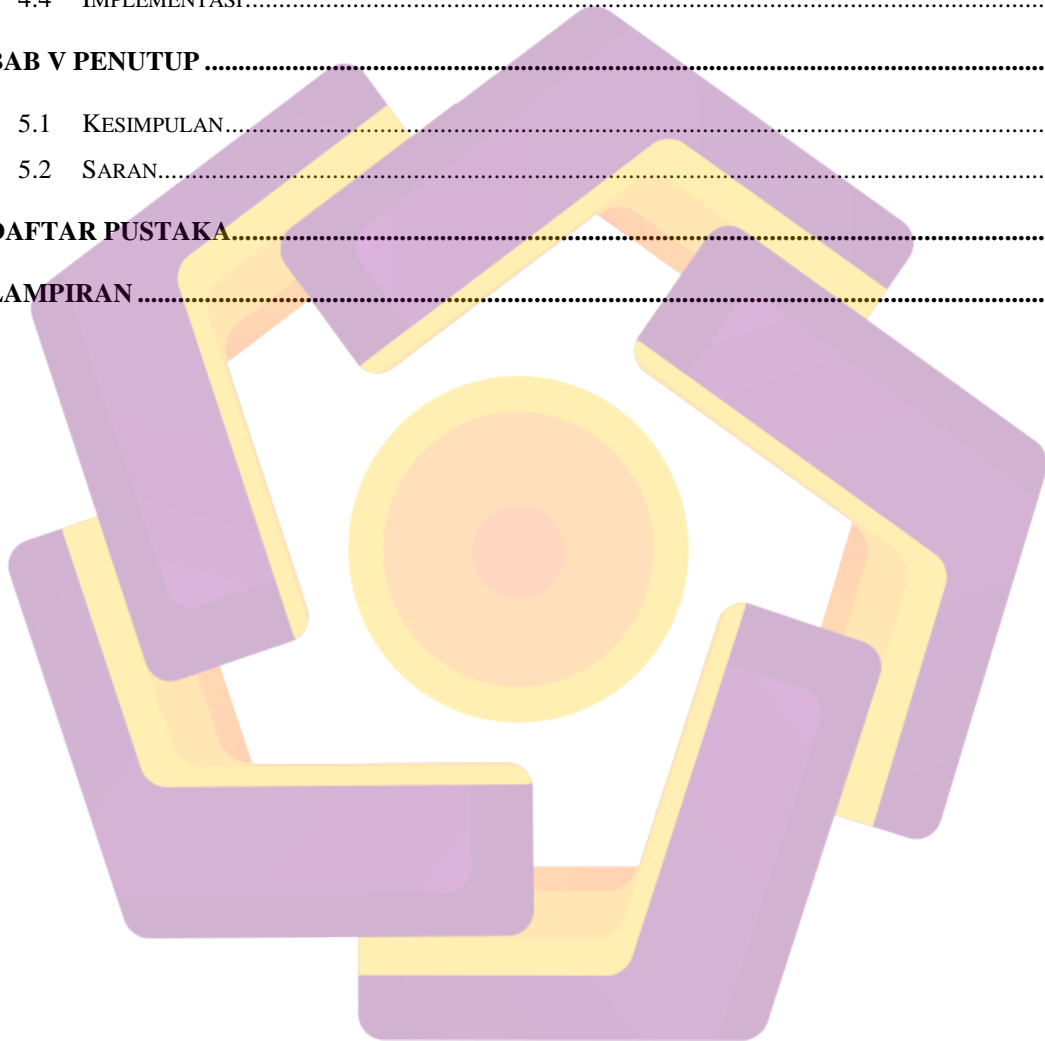
Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya hingga menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

DAFTAR ISI

Pengenalan Negara ASEAN sebagai Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Teknik Motion Graphic pada Siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari.....	I
Pengenalan Negara ASEAN sebagai Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Teknik Motion Graphic pada Siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari.....	I
PERSETUJUAN	II
PERNYATAAN	III
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
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 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2	DASAR TEORI I	8
2.2.1	<i>Pengertian Media</i>	8
2.2.2	<i>Media Pembelajaran</i>	9
2.2.3	<i>Fungsi Media Pembelajaran</i>	9
2.2.4	<i>Multimedia</i>	10
2.2.5	<i>Pemanfaatan Media Video Sebagai Media Pembelajaran</i>	11
2.2.6	<i>Motion Graphic</i>	13
2.2.7	<i>12 Prinsip Animasi</i>	13
2.2.8	<i>ASEAN</i>	21
2.3	ANALISIS METODE PENELITIAN KUANTITATIF.....	28
2.3.1	<i>Skala likert</i>	29
2.3.2	<i>Pengelolaan Data Kuesioner</i>	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	TINJAUAN UMUM.....	32
3.1.1	<i>Biodata sekolah</i>	32
3.1.2	<i>Visi Dan Misi</i>	32
3.2	METODE PENGUMPULAN DATA	33
3.2.1	<i>Metode Observasi</i>	33
3.2.2	<i>Metode Wawancara</i>	34
3.2.3	<i>Metode Literatur</i>	34
3.2.4	<i>Metode Studi Pustaka</i>	35
3.3	METODE ANALISIS	35
3.3.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	35
3.3.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	35
3.4	METODE PENGUJIAN	36
3.5	METODE PENGEMBANGAN	37
3.5.1	<i>Pra Produksi</i>	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1	PRODUKSI	44
4.1.1	<i>Karakter Animasi</i>	44
4.1.2	<i>Asset Pendukung Animasi</i>	45
4.1.3	<i>Audio</i>	52
4.2	PASCA PRODUKSI	53
4.2.1	<i>Compositing</i>	53
4.2.2	<i>Editing</i>	55

4.2.3	<i>Rendering</i>	56
4.2.4	<i>Proses Penyatuan Animasi</i>	57
4.3	EVALUASI	57
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	58
	TAMPILAN ANIMASI PADA KARAKTER, ENVIRONMENT DAN ASSETS SUDAH BAIK	59
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	60
4.4	IMPLEMENTASI.....	63
BAB V	PENUTUP	65
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	SARAN.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	1



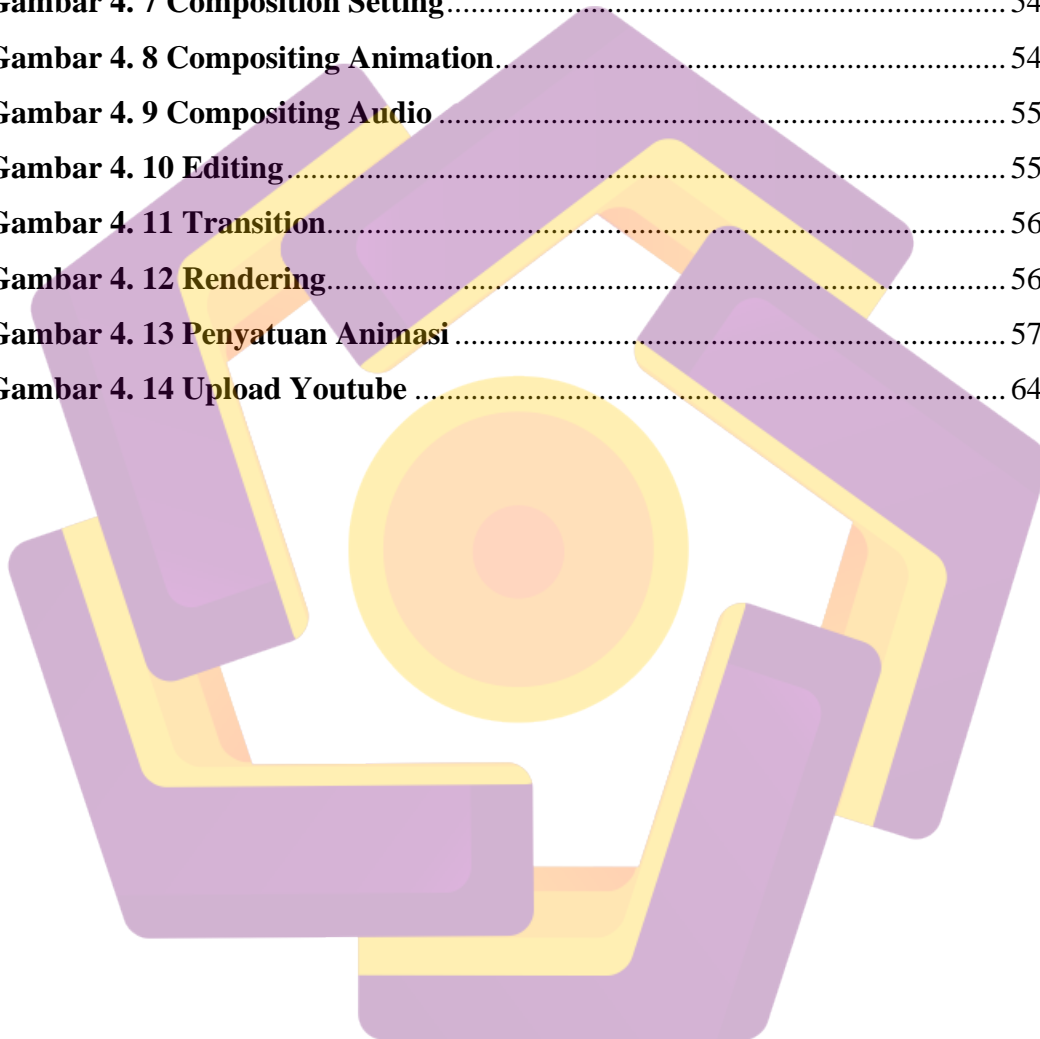
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Pengertian dan Batasan Skala LikertError! Bookmark not defined.	
Tabel 3. 2 Interval Pengkategorian Skor JawabanError! Bookmark not defined.	
Tabel 3. 3 Pertanyaan Kuisisioner.....	36
Tabel 3. 4 Naskah Cerita	37
Tabel 3. 5 Storyboard Cerita.....	40
Tabel 4. 1 Alpha Testing	58
Tabel 4. 2 Beta Testing.....	61
Tabel 4. 3 Responden	61
Tabel 4. 4 Perhitungan skor	62
Tabel 4. 5 Perhitungan Skala Likert	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash dan Stretch	13
Gambar 2. 2 Anticipation	14
Gambar 2. 3 Arch	15
Gambar 2. 4 Follow Through & Overlapping Action.....	15
Gambar 2. 5 Straight Ahead Action & Pose to Pose	16
Gambar 2. 6 Slow in slow out.....	16
Gambar 2. 7 Secondary Action	17
Gambar 2. 8 Timing	18
Gambar 2. 9 Staging.....	18
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	19
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	20
Gambar 2. 12 Appeal	20
Gambar 2. 13 Lambang Asean.....	22
Gambar 2. 14 Bendera Negara Indonesia	22
Gambar 2. 15 Bendera Negara Thailand	23
Gambar 2. 16 Bendera Negara Singapura.....	24
Gambar 2. 17 Bendera Negara Filipina	24
Gambar 2. 18 Bendera Negara Malaysia.....	25
Gambar 2. 19 Bendera Negara Myanmar.....	26
Gambar 2. 20 Bendera Negara Vietnam.....	26
Gambar 2. 21 Bendera Negara Laos	27
Gambar 2. 22 Bendera Negara Kamboja.....	27
Gambar 2. 23 Bendera Negara Brunei Darussalam	28
Gambar 3. 1 Observasi Sekolah.....	33
Gambar 3. 2 Wawancara Dengan Narasumber	34
Gambar 3. 3 Karakter.....	42
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter	44

Gambar 4. 2 Proses Digital dan Warna	45
Gambar 4. 3 Asset Bendera – Bendera Negara Asean dan Bendera Asean ..	46
Gambar 4. 4 Asset Video Negara Negara Asean	49
Gambar 4. 5 Asset icon	51
Gambar 4. 6 Edit Audio.....	52
Gambar 4. 7 Composition Setting.....	54
Gambar 4. 8 Compositing Animation.....	54
Gambar 4. 9 Compositing Audio	55
Gambar 4. 10 Editing	55
Gambar 4. 11 Transition.....	56
Gambar 4. 12 Rendering.....	56
Gambar 4. 13 Penyatuan Animasi	57
Gambar 4. 14 Upload Youtube	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Presentasi	1
Lampiran 2. Foto Bersama Siswa Kelas 5 dan 6	1
Lampiran 3. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru Guru SDN 2 Tegalsari... 1	1



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perancangan media interaktif bagi siswa kelas 6 SDN 2 Tegalsari sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan atau memaparkan berbagai Negara di Asean dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam penggunaan sistematika belajar sehari-hari.

Penelitian ini mengacu pada perancangan dari teori Jogiyanto (2005). Dengan mengkombinasikan definisi perancangan dan juga media interaktif yang membahas terkait produk dan juga layanan digital berbasis komputer, sehingga dapat memberikan respon positif dan juga *interesting* apabila diimplementasikan pada siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari. Penentuan subjek atas penelitian tersebut dilakukan dengan cara *teknik sampling* beserta angket untuk dapat memperoleh *survey* yang akurat dan valid. Penelitian ini menggunakan data analisis secara kuantitatif

Motion graphic sendiri merupakan penggabungan media audio visual dengan kombinasi seni film serta desain grafis yang memasukkan berbagai elemen menarik dengan menggunakan animasi 2D. Berdasarkan teori yang ada di judul penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dihasilkan dapat memberikan perkembangan pada era digitalisasi modern dengan memberikan informasi yang relevan bagi berbagai pihak, khususnya pada siswa-siswi kelas 6 SDN 2 Tegalsari.

Kata Kunci : Perancangan, Media Interaktif, Media Pembelajaran, Motion Graphic.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive media design for 6th grade students of SDN 2 Tegalsari as a learning medium in introducing or describing various countries in Asean using motion graphic techniques. This study aims to facilitate students in the use of daily learning systematics.

This study refers to the design of the theory of Jogiyanto (2005). By combining the definition of design and interactive media that discusses computer-based digital products and services, so that it can provide a positive and interesting response when implemented in 6th grade students of SDN 2 Tegalsari. Determination of the subject of the study was carried out by means of a sampling technique along with a questionnaire to be able to obtain an accurate and valid survey. This study uses quantitative data analysis

Motion graphic itself is a combination of audio-visual media with a combination of film art and graphic design that incorporates various interesting elements using 2D animation. Based on the theory in the title of this research, it can be said that research can provide developments in the modern digitalization era by providing relevant information for various parties, especially for 6th grade students of SDN 2 Tegalsari.

Keywords: *Design, Interactive Media, Learning Media, Motion Graphic.*