

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN TEKNIK *KEYING*
DAN *MOTION GRAPHIC***

**Studi Kasus: Matakuliah E-Business di Universitas Amikom Yogyakarta Program
Studi Sistem Informasi**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Diajukan oleh

YANDIANTO UMBU JANGI

18.12.0612

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN TEKNIK *KEYING*
DAN *MOTION GRAPHIC***

**Studi Kasus: Matakuliah *E-Business* di Universitas Amikom Yogyakarta Program
Studi Sistem Informasi**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Diajukan oleh
YANDIANTO UMBU JANGI
18.12.0612

Kepada
PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN
TEKNIK *KEYING* DAN *MOTION GRAPHIC***

**Studi Kasus: Matakuliah *E-Business* di Universitas Amikom
Yogyakarta Program Studi Sistem Informasi**

yang disusun dan diajukan oleh

Yandianto Umbu Jangi

18.12.0612

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN
TEKNIK *KEYING* DAN *MOTION GRAPHIC***

**Studi Kasus: Matakuliah *E-Business* di Universitas Amikom Yogyakarta
Program Studi Sistem Informasi**

yang disusun dan diajukan oleh

Yandianto Umbu Jangi

18.12.0612

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284**

**Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232**

**Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237**

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini.

Nama Mahasiswa : Yandianto Umbu Jangi

NIM : 18.12.0612

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran *Daring* Menggunakan Teknik *Keying* dan *Motion Graphic* Pada Matakuliah *E-Business* di Universitas AMIKOM Yogyakarta Program Studi Sistem Informasi

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, 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 dikemudian 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, 27 Juli 2022



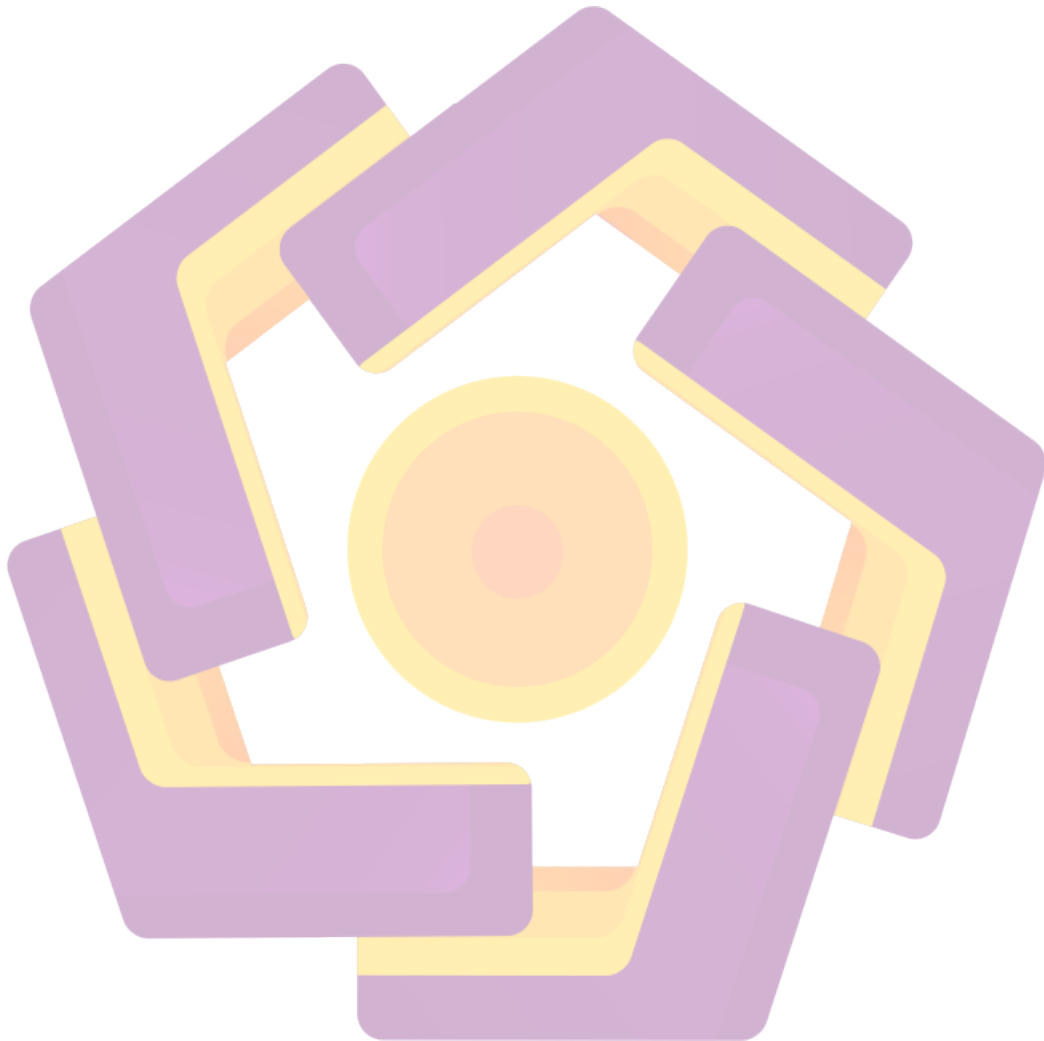
Yandianto Umbu Jangi

MOTTO

“Bila kondusif aku pastikan bergerak!”

“Kegagalan adalah bumbu kehidupan. Kegagalan membuat kita menjadi tangguh”

(Bob Sandino)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan naskah skripsi. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Kakak, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan finansial dan motivasi kepada saya.
2. Bapak Moch. Farid Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi.
3. Seluruh dosen, selaku pengajar yang meluangkan waktunya membagi ilmu dan pengalaman selama dalam bangku perkuliahan.
4. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran *Daring* Menggunakan Teknik *Keying* dan *Motion Graphic* Pada Matakuliah *E-Business* di Universitas Amikom Yogyakarta Program Studi Sistem Informasi” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Selama mengikuti pendidikan Sarjana (S1) Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis sehingga dengan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Orang Tua dan Kakak selaku motivator utama, yang memberikan doa dan dukungan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Moch. Farid Fauzi, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan skripsi.
5. Ibu Wiji Nurastuti, S.E., M.T yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
6. Segenap dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran ilmu-ilmu baru selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi angkatan 2018, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama selama masa pendidikan.
8. *Special thanks to Verawati Kartika Dangga Loma who has encouraged me to go through the world of lectures and complete my thesis, as well as always provide support.*
9. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no*

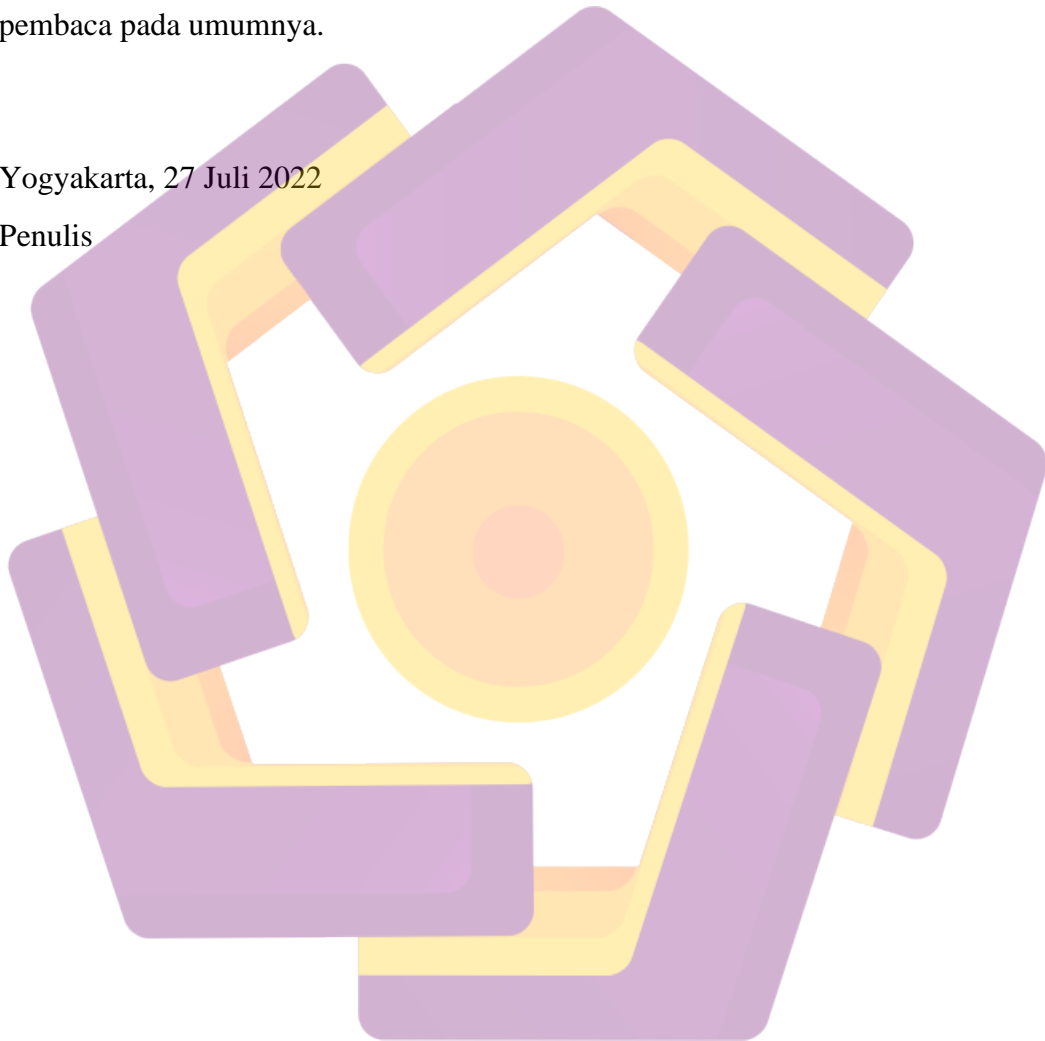
days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for just being me at all time.

Penyusunan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan laporan Skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 Juli 2022


Penulis



DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
<u>BAB I</u> 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	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
<u>BAB II</u> Landasan Teori.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Media Pembelajaran	10

2.2.1 Pengertian	10
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.3 Video.....	12
2.3.1 Pengertian Video.....	12
2.3.1 Jenis-Jenis Video	13
2.3.2.1 Video Analog.....	13
2.3.2.2 Video <i>Digital</i>	15
2.4 Pengertian <i>Chroma Keying</i>	15
2.5 Pengertian Motion Graphic.....	16
2.6 Analisis Masalah.....	17
2.7 Pengujian	19
BAB III Metode Penelitian	20
3.1 Alur Penelitian	20
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	21
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	21
3.3.1 Metode Observasi	21
3.3.2 Metode Studi Pustaka	21
3.4 Analisis Masalah	21
3.4.1 Analisis SWOT.....	21
3.5 Analisis Kebutuhan.....	23
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	23
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.6 Perancangan Produk Multimedia	25
3.6.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	25
3.6.2 <i>Design</i> (Perancangan)	26
3.6.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	27



BAB IV Hasil dan Pembahasan	30
4.1 Assembly (Pengeditan Video).....	30
4.1.1 Produksi.....	30
4.1.1 <i>Shooting</i> (Pengambilan Gambar).....	31
4.1.1.1 Desain Motion Graphics	31
4.1.1.2 Musik Latar.....	34
4.1.2 Pasca Produksi	35
4.1.2.1 Pemindahan File	35
4.1.2.2 Compositing.....	35
4.1.2.3 <i>Editing</i> Video.....	35
4.1.2.4 Rendering.....	41
4.2 Testing	43
4.2.1 Alpha <i>Testing</i>	44
4.2.2 Beta <i>Testing</i>	46
4.4 Distribution	49
BAB V Penutup.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks	18
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	22
Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat keras atau hardware	24
Tabel 3. 3 Kebutuhan perangkat lunak atau software	24
Tabel 3. 4 Deskripsi konsep	25
Tabel 3. 5 Storyboard pengantar e-business part 1	26
Tabel 3. 6 Storyboard pengantar e-business part	27
Tabel 3. 7 Alat dan bahan	28
Tabel 4. 1 Alpha testing	44
Tabel 4. 2 Skor Nilai pertanyaan	46
Tabel 4. 3 Kriteria skor	46
Tabel 4. 4 Tabel pengujian terhadap user	47
Tabel 4. 5 Tabel pengujian terhadap praktisi multimedia	47
Tabel 4. 6 Rekapitulasi kuisioner kepada user	48
Tabel 4. 7 Rekapitulasi kuisioner kepada praktisi multimedia	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode MDLC.....	5
Gambar 2. 1 8mm VCR Camcoreder.....	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 4. 1 Alur Editing Video.....	30
Gambar 4. 2 Pengambilan gambar.....	31
Gambar 4. 3 Adobe photoshop 2021.....	32
Gambar 4. 4 Settingan lembar kerja.....	32
Gambar 4. 5 Desain.....	33
Gambar 4. 6 Export hasil desain.....	33
Gambar 4. 7 Memilih lokasi penyimpanan file.....	34
Gambar 4. 8 Musik latar.....	34
Gambar 4. 9 File video.....	35
Gambar 4. 10 New Project.....	36
Gambar 4. 11 Rename project.....	36
Gambar 4. 12 Sequence baru.....	37
Gambar 4. 13 Penyusunan video.....	37
Gambar 4. 14 Pengeditan durasi.....	38
Gambar 4. 15 Penyusunan audio.....	38
Gambar 4. 16 Metode keying 1.....	39
Gambar 4. 17 Metode keying 2.....	39
Gambar 4. 18 Motion graphics.....	40
Gambar 4. 19 Pewarnaan.....	40
Gambar 4. 20 Pengeditan audio.....	41
Gambar 4. 21 Rendering file project.....	42
Gambar 4. 22 Format codec.....	42
Gambar 4. 23 Memilih tempat penyimpanan.....	43
Gambar 4. 24 Proses rendering.....	43
Gambar 4. 25 Video part 1.....	50
Gambar 4. 26 Video part 2.....	50

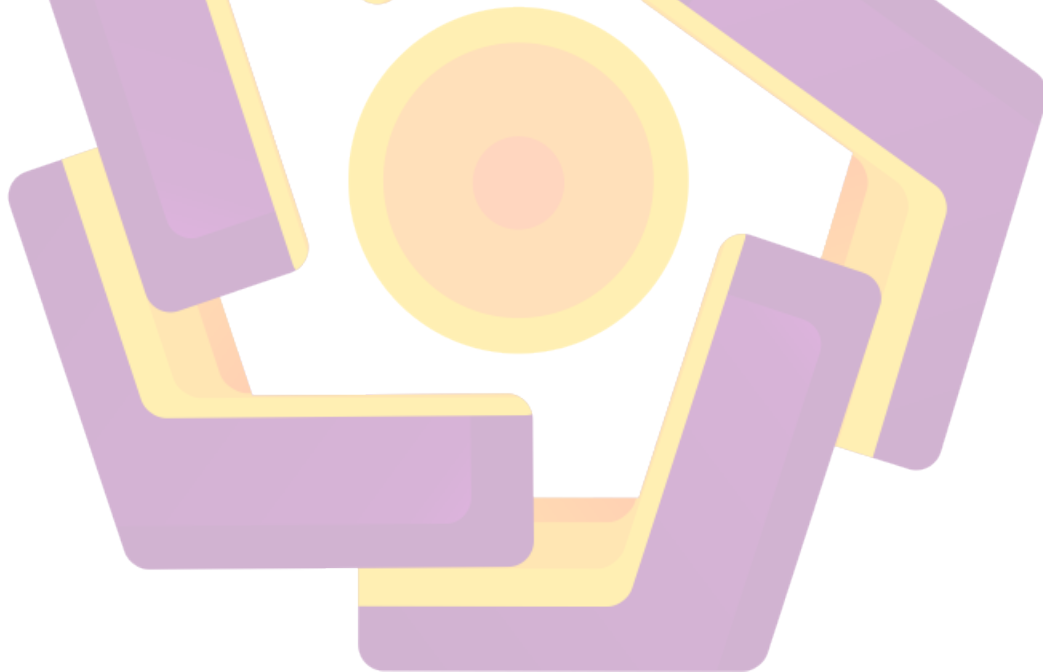
INTISARI

Belajar mengajar secara daring adalah salah satu kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah dalam menyikapi pandemi *Covid-19*. Video interaktif adalah satu metode pembelajaran yang digunakan. Video interaktif adalah salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan animasi, teks, gambar, audio dan video. Metode pembelajaran ini adalah pengembangan dari bahan ajar yang ada dan disajikan dalam bentuk video, materi pembelajaran *e-business* akan dikembangkan ke dalam bentuk Video Interaktif menggunakan Teknik *Motion Graphics* dan *Keying* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran *daring* yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa serta membantu pengajar dalam menyampaikan bahan ajar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif yang memusatkan penelitian pada masalah aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung. Diawali dengan observasi dan beberapa studi pustaka dengan memanfaatkan analisa yang lebih mendalam yang diwujudkan dengan pengolahan data yang lebih fokus serta menyeluruh. Hasil evaluasi *beta testing* melalui uji kuesioner terhadap *user* menghasilkan nilai persentase rata-rata 66,4% dengan kategori “Baik”. Sedangkan hasil evaluasi uji kuesioner terhadap praktisi multimedia menghasilkan nilai persentase rata-rata 60,8% dengan kategori “Baik”. Hasil dari pembuatan video interkatif menggunakan teknik *keying* dan *Motion Graphic* telah ditayang di *Youtube* milik Wiwit AB.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran *e-business* ke dalam bentuk Video Interaktif menggunakan Teknik *Motion Graphics* dan *Keying* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *daring* yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa serta membantu pengajar dalam menyampaikan bahan ajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, *Motion Graphics*, *Keying*



ABSTRACT

One of the tasks the government is concentrating on as it gets ready for COVID-19 is learning how to teach others. Interactive video is one teaching strategy that is employed. Animation, text, graphics, audio, and video are all included in the educational technique known as interactive video. This type of instruction involves creating new instructional materials and presenting them as videos. To enhance the number of individuals who can learn, content for e-business education will be created in the form of an interactive video employing Motion Graphics and Keying.

The method of analysis that is used in this study is a deskriptif analysis method that focuses on the current issue at hand at the time the study is being conducted. Christmas with observation and a few research projects utilizing more in-depth analyses that are guided by more focused data collection and analysis. Results of beta testing evaluation based on user feedback revealed a 66,4% overall approval rating for the category "Good". However, the results of the student evaluation of the multimedia practice yielded a percentage of 60,8% for the category "Good". Results from interactive video creation using keying and motion graphics technology have been posted on YouTube by Wiwit AB.

The purpose of this study is to develop e-business training material in the form of interactive video using the technologies of motion graphics and keying for use as cutting-edge teaching materials that can improve student performance in terms of mastery of subject matter as well as assist students in presenting course materials.

Keyword: Learning Media, Interactive Video, Motion Graphics, Keying

