

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG MEMAHAMI  
KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA DENGAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC DI SMP N 1 WIDODAREN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aldian Hafizh**

**16.11.0337**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG MEMAHAMI  
KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA DENGAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC DI SMP N 1 WIDODAREN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Aldian Hafizh**

**16.11.0337**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG MEMAHAMI  
KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA DENGAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC DI SMP N 1 WIDODAREN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldian Hafizh**

**16.11.0337**

telah disetujui oleh Dosen  
Pembimbing Skripsi pada  
tanggal 05 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Supriatin, M.Kom**

**NIK. 190302239**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG MEMAHAMI  
KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA DENGAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC DI SMP N 1 WIDODAREN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldian Hafizh**

**16.11.0337**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 05 Februari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**

**NIK. 190302419**

**Dhimas Adi Satria, M.Kom**

**NIK. 190302427**

**Supriatin, M.Kom**

**NIK. 190302239**

Skripsi ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 februari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diailukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis 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 tanggung jawab saya pribadi.

Ngawi, 8 september 2022



Aldian Hafizh

16.11.0337

## **MOTTO**

“Everybody is a genius. But if you judge a fish by its ability to climb a tree, it will live its whole life believing that it is stupid”.

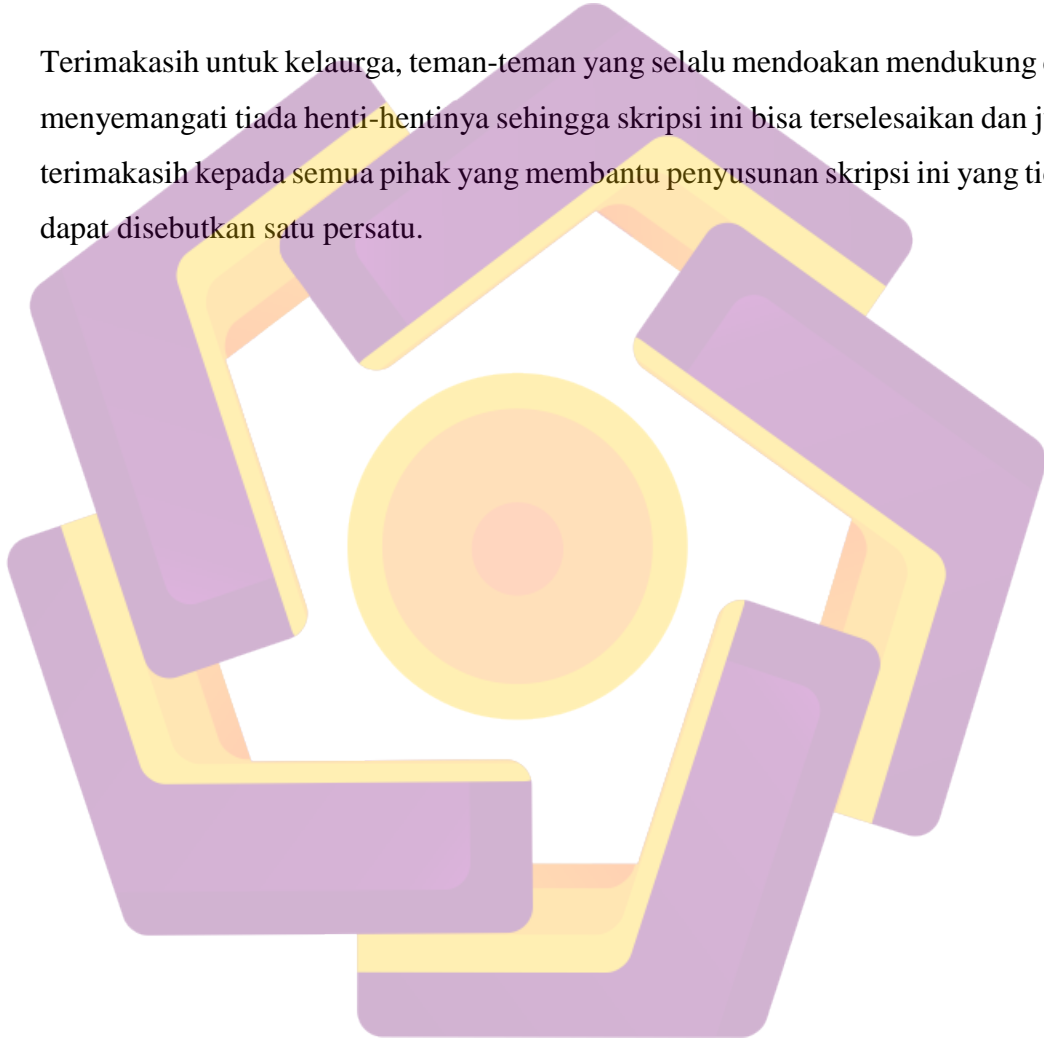
(albert einstein)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas segala limpahan berkat rahmat dan karunia Allah ﷻ yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Terimakasih untuk keluarga, teman-teman yang selalu mendoakan mendukung dan menyemangati tiada henti-hentinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dan juga terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Segala sanjungan hanya milik Allah ﷻ. Kita memuji-Nya, meminta pertolongan, dan memohon ampunan kepada-Nya. Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat dan karunia dan hidayah-Nya yang Allah ﷻ berikan khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah ﷻ senantiasa mencurahkan shalawat, salam sejahtera, dan barakah-Nya kepada Nabi kita Muhammad ﷺ irah aggnih aynitukignem gnay gnaro nad ,tabahas arap ,agraulek , و سلم , pembalasan.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada:

1. Allah ﷻ, yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Moch. Farid Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Mamah Inah dan Bapak Asmun dan Mertua saya dan Mas Indra serta keluarganya yang selalu setia mendoakan, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Istri dan anakku tercinta, tersayang yang selalu menemani setiap hari, selalu mendukung dan memberikan doa serta menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
6. Teman-teman di Group TGWF, Rakalap, SkripSWEET, New normal BBM yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Teman-teman dan saudara terdekat yang sudah memberikan semangat setiap harinya.

Penulis mendoakan semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah ﷻ agomes parahreb silunep ,uti irad hibeL .helas lama iagabes tatacid nad ,سد بحاذه , skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik untuk semua pihak yang



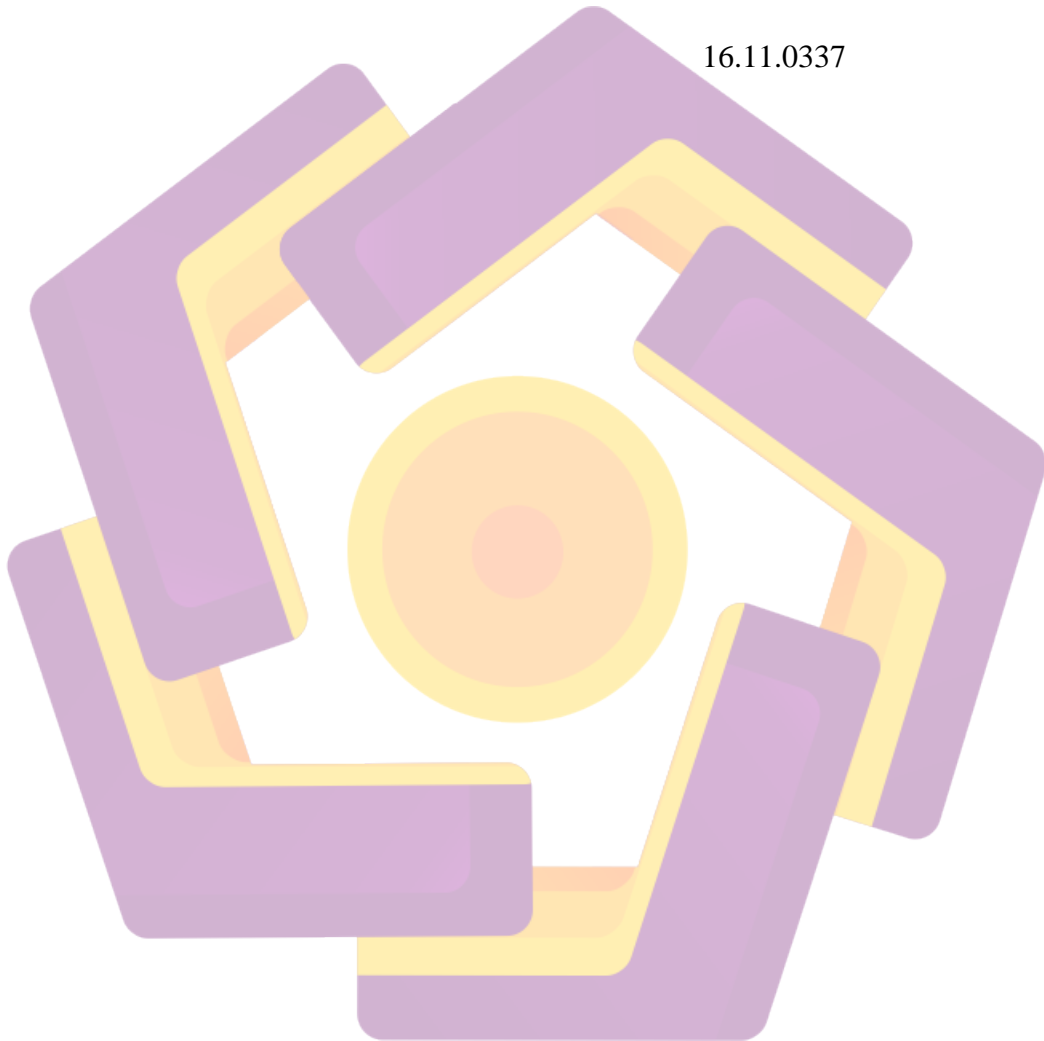
membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Tanggal, 8, september 2022



Aldian Hafizh

16.11.0337



## DAFTAR ISI

<a href="#">HALAMAN JUDUL</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">HALAMAN JUDUL</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Analisis.....	8
1.6.2 Metode Perancangan.....	8
1.7 Sistem Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11

2.1	Kajian Pustaka .....	11
2.2	Dasar Teori .....	13
2.2.1.	Pengertian Multimedia .....	13
2.2.2.	Teknik Kamera .....	13
2.2.3.	Teknik Green Screen Atau Blue Screen .....	20
2.2.4.	Devinisi Animasi .....	20
2.2.5.	Animasi 2D.....	21
2.2.6.	Prinsip Animasi .....	21
2.2.7.	Jenis Teknik Film Animasi.....	29
2.2.8.	Teknik Dasar Animasi.....	32
2.2.9	Kategori Video .....	34
2.2.10	Format File Video.....	35
2.2.11	Frame Rate.....	37
2.2.12	Resolusi san Aspek Rasio.....	37
2.2.13	Durasi .....	38
2.2.14	Motion Graphic .....	39
2.2.15	Aplikasi.....	39
2.3	Metode Penelitian .....	40
2.3.1	Analisis SWOT.....	40
2.3.2	Analisis Kebutuhan .....	41
2.4	Tahapan Pembuatan Video.....	43
2.4.1	Tahap Pra-Produksi .....	43
2.4.2	Tahap produksi .....	46
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	47
2.4.4	Tessing dan Implementasi .....	48
2.5.	Media Pembelajaran .....	49

2.5.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	49
2.5.2	Tujuan dan Fungsi Media pembelajaran .....	50
2.5.3	Klasifikasi Media pembelajaran .....	51
2.6.	Nilai Informasi.....	52
2.6.1	Kualitas informasi .....	52
2.6.2	Nilai informasi.....	53
2.7.	Evaluasi .....	53
2.7.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert).....	53
<b>BAB III .....</b>		<b>55</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>		<b>55</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	55
3.1.1	Tentang SMP N 1 Widodaren .....	55
3.1.2	struktur organisasi .....	56
3.1.3	Visi dan Misi .....	56
3.2	Analisis .....	57
3.2.1	Analisis SWOT.....	57
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	61
3.3	Perancangan Animasi .....	64
3.3.1	Pra produksi.....	64
<b>BAB IV .....</b>		<b>72</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>72</b>
4.1	Produksi .....	72
4.1.1	Pembuatan asset animasi .....	72
4.2	Pasca Produksi.....	76
4.2.1	Compositing .....	76
4.2.2	Editing .....	82

4.2.3	Rendering .....	85
4.3	Evaluasi .....	86
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	86
4.3.2	kuesioner evaluasi umum .....	88
4.3.3	Kuesioner Evaluasi Ahli Multimedia .....	93
4.4	Implementasi .....	95
4.4.1	Publish Media Online YouTube .....	95
4.5	Penyerahan ke Pihak SMP N 1 Widodaren.....	97
BAB V	.....	98
PENUTUP	.....	98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	.....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matrik Perbandingan Tinjauan.....	12
Table 2.2 Tabel Analisis SWOT.....	41
Tabel 2.3 Tabel kategori jawaban.....	54
Tabel 3.1 Hasil analisis strength.....	58
Tabel 3.2 Hasil Analisis Weakness.....	59
Tabel 3.3 Hasil analisis Opportunity.....	59
Tabel 3.4 Hasil analisis Threatness.....	60
Tabel 3.5 Strategi.....	60
Tabel 3.6 perangkat keras.....	63
Tabel 3.7 Perangkat Lunak.....	63
Tabel 3.8 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	64
Tabel 3.9 Storyboard.....	67
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir.....	87
Table 4.2 hasil kuesioner evaluasi umum.....	88
Table 4.3 bobot nilai.....	90
Table 4.4 presentase nilai.....	91
Table 4.5 hasil uji evaluasi umum.....	91
Tabel 4.6 Kuesioner ahli multimedia.....	94
Tabel 4.7 hasil evaluasi ahli multimedia.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme Long Shoot .....	14
Gambar 2.2 Long Shoot .....	14
Gambar 2.3 Medium Long Shoot .....	15
Gambar 2.4 Medium Shoot .....	16
Gambar 2.5 Close Up .....	16
Gambar 2.6 Big Close Up .....	17
Gambar 2.7 Extreme Close Up.....	18
Gambar 2.8 squash and stretch .....	22
Gambar 2.9 follow through .....	22
Gambar 2.10 Overlapping .....	23
Gambar 2.11 Anticipation .....	23
Gambar 2.12 staging.....	24
Gambar 2.13 Slow in slow out .....	25
Gambar 2.14 Arc .....	25
Gambar 2.15 Secondary action.....	26
Gambar 2.16 Timing and spacing.....	27
Gambar 2.17 Exaggerate .....	27
Gambar 2.18 solid drawing .....	28
Gambar 2.19 Appeal.....	29
Gambar 2.20 Bagan Penggolongan Media.....	50
Gambar 3.1 Sruktur Organisasi.....	56
Gambar 4. 1 Pembuatan Lembar Kerja Illustrator .....	73
Gambar 4.2 Shape dasar .....	73
Gambar 4.3 Tools pen tool .....	73

Gambar 4.4 Pewarnaan Karakter .....	73
Gambar 4.5 Perekaman footage video.....	74
Gambar 4.6 footage hasil rekaman .....	74
Gambar 4.7 Noice reduction .....	75
Gambar 4.8 pengaplikasian green screen atau blue screen .....	76
Gambar 4.9 membuat new compositing.....	77
Gambar 4.10 import hasil vektor .....	77
Gambar 4.11 vector pada timeline.....	78
Gambar 4.12 scene dalam timeline .....	78
Gambar 4.13 durasi scene pada timeline .....	78
Gambar 4.14 Timeline dan Value awal pada position.....	80
Gambar 4.15 Value pada Akhir Timeline .....	80
Gambar 4.16 penggunaan path .....	80
Gambar 4.17 parent dan link .....	81
Gambar 4.18 pergerakan anchor point .....	81
Gambar 4.19 tampilan plug-in animate composer.....	82
Gambar 4.20 speed/duration.....	84
Gambar 4.21 menambah transition.....	84
Gambar 4.22 transisi audio.....	85
Gambar 4.23 proses rendering.....	86



## INTISARI

SMP N 1 Widodaren adalah sebuah sekolah menengah pertama negeri yang berada di kota Ngawi Jawa Timur, SMP N 1 Widodaren adalah sekolah yang masih menggunakan sistem sekolah tatap muka. Pembelajaran masih mengharuskan siswa dan pengajar harus bertemu dan pengajar menjelaskan di depan kelas.

Pembelajaran yang ada saat ini sudah cukup. Akan tetapi tidak semua murid dapat mengerti apa yang dijelaskan pengajar. Ada beberapa murid yang membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat audio visual, dan yang bisa dipelajari secara berulang.

Video pembelajaran yang bersifat audio visual dapat dijadikan sebagai media alternatif atau media pembantu untuk memaksimalkan proses belajar bagi seluruh siswa siswi di SMP N 1 Widodaren. Dan PPKn dipilih sebagai materi yang diharuskan menggunakan media pembelajaran dikarenakan terdapat banyak peristiwa yang tidak bisa hanya dijelaskan menggunakan lisan. Sehingga informasi dapat tersampaikan apabila menggunakan video pembelajaran.

**Kata kunci :** SMP N 1 Widodaren, video pembelajaran, PPKn, informasi, *Motion Graphics*

## ABSTRAK

SMP N 1 Widodaren is a state junior high school located in the city of Ngawi, East Java, SMP N 1 Widodaren is a school that still uses the eye-to-eye school system. Learning still requires students and teachers to meet and the teacher explains in front of the class.

Existing learning is sufficient. However, not all students can understand what the teacher explains. There are some students who need a learning media that is audio-visual in nature, and which can be learned repeatedly.

Audio-visual learning videos can be used as alternative media or auxiliary media to maximize the learning process for all students at SMP N 1 Widodaren. And PPKN was chosen as the material that is required to use learning media because there are many events that cannot only be explained verbally. So that information can be conveyed when using learning videos.

**Keywords:** SMP N 1 Widodaren, *learning videos*, PPKn, *information*, *Motion Graphics*

