

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN HEWAN VERTEBRATA DAN
INVERTEBRATA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Irvan Maulana

18.02.0312

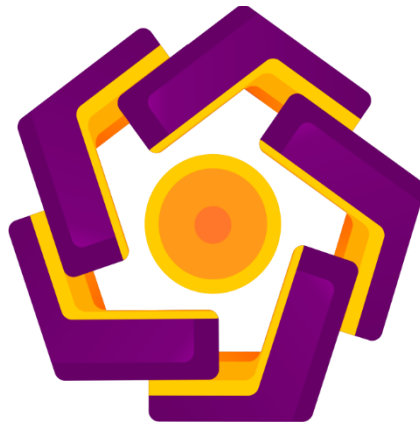
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN HEWAN VERTEBRATA DAN
INVERTEBRATA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Irvan Maulana
18.02.0312

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN HEWAN VERTEBRATA DAN
INVERTEBRATA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irvan Maulana

18.02.0312

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 September 2021

Dosen Pembimbing,

Tonny Hidayat, M. kom

NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN HEWAN VERTEBRATA DAN
INVERTEBRATA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irvan Maulana

18.02.0312

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, M.Kom

NIK. 190302391

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 21 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Irvan Maulana

NIM : 18.02.0312

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Pembelajaran Hewan Vertebrata dan Invertebrata
Menggunakan Teknik Motion Graphic**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, 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, 21 September 2021

Yang Menyatakan,



Irvan Maulana

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, kecuali mereka mengubah keadaan mereka sendiri.”

- Qs. Ar’Rad 11

Jangan pergi mengikuti **kemana** jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.

- Ralph Waldo Emerson

“All is well” (semua akan baik-baik saja)

- Amir Khan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dan Kesehatan. Laporan tugas akhir ini saya persembahkan dengan rasa terimakasih kepada:

1. Keluargaku tercinta, kedua orang tuaku yang telah memberikan do'a, dukungan serta motivasi terbaik untuk saya.
2. Semua Dosen Fakultas Pertanian Universitas Amikom Yogyakarta, yang tidak bisa disebutkan. Terimakasih atas ilmunya dan telah banyak membimbing dalam perkuliahan.
3. Kepada Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T, M.Kom. selaku direktur CV. Hemispheres beserta jajaran saya ucapkan banyak terimakasih atas segala bentuk dukungan dan perijinan sehingga kami dengan mudah dapat menyelesaikan proyek tugas akhir.
4. Untuk semua teman-teman seperjuangan D3MI03, terimakasih telah menemani, berjuang bersama duduk di bangku kuliah yang penuh kenangan.
5. Terimakasih kepada Agus, Arif, Shedy, Uta, Rasyid, Albert dan Rico, yang telah menemani selama ini, menjadi teman berbagi cerita, canda tawa, suka dan duka sehingga saya tidak merasa sendirian di kost. Semoga keakraban di kita selalu terjaga.

Irvan maulana

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Pembelajaran Hewan Vertebrata dan Invertebrata Menggunakan Teknik *Motion Grapic*”, dengan tepat waktu.

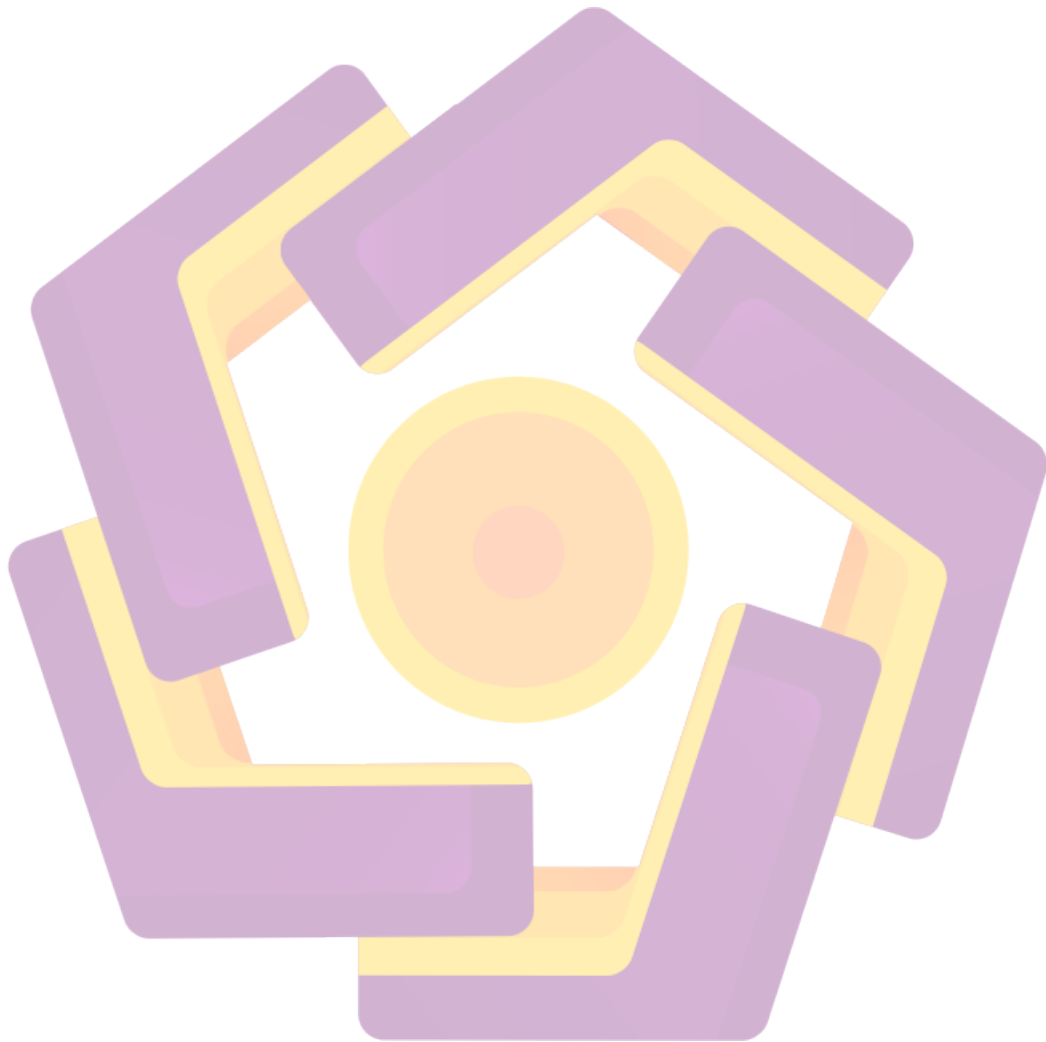
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan Tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan fasilitas dan ilmu kepada penulis untuk menuntut ilmu serta wawasan di Universitas Amikom ini.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta meluangkan banyak waktunya untuk penulis agar dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta , S.Kom selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Segenap dosen pengajar Universitas Amikom Yogyakarta dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah tugas akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membantun untuk karya kedepan lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat.

Yogyakarta, 9 September 2021

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	2
1.5.2 Metode Perancangan.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

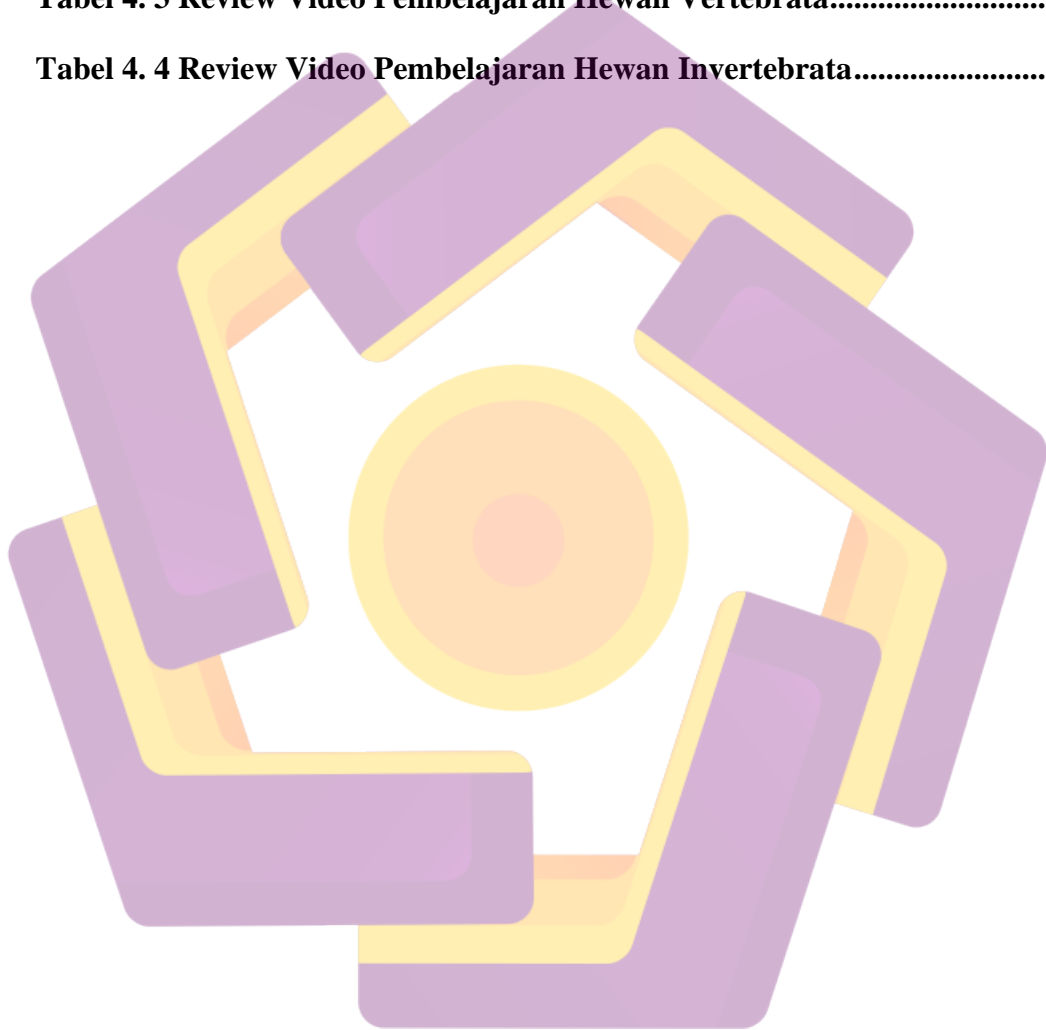
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi	4
2.2 Konsep Dasar Multimedia	4
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	4
2.3 Media Pembelajaran.....	5
2.4 Video Pembelajaran	6
2.5 Resolusi Pixel.....	7
2.6 Format Video	7
2.7 Animasi.....	9
2.8 Editing.....	10
BAB III tinjauan umum	13
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	13
3.2 Visi dan Misi	14
3.2.1 Visi Perusahaan	14
3.2.2 Misi Perusahaan.....	14
3.3 Logo Perusahaan	14
3.4 Hasil Pengumpulan Data	15
3.5 Solusi Yang Diusulkan	15
BAB IV	17
PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Pra Produksi	17
4.2 Produksi	31
4.3 Pasca Produksi	51
4.4 Pembahasan.....	53

BAB V.....	60
PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Hewan Vertebrata.....	25
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Hewan Invertebrata.....	29
Tabel 4. 3 Review Video Pembelajaran Hewan Vertebrata.....	53
Tabel 4. 4 Review Video Pembelajaran Hewan Invertebrata.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Gambar Hasil Cut.....	10
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Hasil Dissolve.....	11
Gambar 2. 3 Contoh Gambar Hasil Fade In.....	11
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Hasil Fade Out.....	12
Gambar 3. 2 Logo Perusahaan.....	14
Gambar 4. 1 <i>Workflow</i>	32
Gambar 4. 2 Komposisi Layout.....	38
Gambar 4. 3 Import Layer.....	38
Gambar 4. 4 Import Gambar.....	39
Gambar 4. 5 Menurunkan <i>Opacity</i>	39
Gambar 4. 6 Menambahkan Layer.....	39
Gambar 4. 7 Menjiplak Gambar.....	40
Gambar 4. 8 Pewarnaan Objek.....	40
Gambar 4. 9 Penyimpanan Objek.....	41
Gambar 4. 10 Export Objek.....	41
Gambar 4. 11 Rekaman Audio.....	47
Gambar 4. 12 Proses Pemotongan Audio.....	47
Gambar 4. 13 Hasil Proses Pemotongan Audio.....	48
Gambar 4. 14 Komposisi Video.....	49
Gambar 4. 15 Pembuatan Animasi.....	50
Gambar 4. 16 Penganimasian Berdasarkan <i>Storyboard</i>	50

Gambar 4. 17 *Import Video* 51
Gambar 4. 18 *Pilih Video yang Akan di Import* 52
Gambar 4. 19 *Proses Compositing Video* 52
Gambar 4. 20 *Rendering*..... 53



INTISARI

CV. Hemispheres adalah rumah produksi yang menjadi pusat pelatihan seluruh keilmuan yang berpusat di Yogyakarta. Perusahaan ini mendapatkan project untuk memvisualisasikan materi pelajaran IPA kelas 5 jenjang Sekolah Dasar(SD). Untuk dapat meningkatkan kualitas belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran, maka dibutuhkan media belajar yaitu berupa video pembelajaran. Tugas akhir ini yang berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Hewan Vertebrata Dan Invertebrata Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” sebagai media pembelajaran dan menjadi solusi yang dibutuhkan oleh guru.

Pembuatan video pembelajaran ini melalui beberapa tahapan antara lain wawancara secara online, studi pustaka, di lanjut proses pra produksi yang meliputi konsep, naskah dan storyboard, kemudian melakukan proses produksi yang meliputi *compositting*, *editing*, dan *rendering*.

Pembuatan video pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan dapat menarik sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci : *motion graphic*, video pembelajaran, peserta didik.

ABSTRACT

CV. Hemispheres is a production house which is training center for all sciences centered in Yogyakarta. This company got a project to visualize 5th grade science subject matter for Elementary School level. To be able to improve the quality of learning and make it easier for students to understand the subject matter, then learning media is needed in the form of learning video. This final project, entitled “Making Vertebrate and Invertebrate Animal Learning Videos as learning media and becomes a solution needed by teachers.

Making of this learning video goes through several stages including online interview, literature study, followed by the pre-production process which includes concepts, scripts and storyboards, then carrying out the production process which includes compositing, editing, and rendering

The purpose of making this learning video is make it easier for students to understand the subject matter and can attract and increase student interest in learning.

Keywords: *motion graphic, learning video, students.*