

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

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Yoga Kartika**

**NIM : 18.02.0333**

**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 salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**Yoga Kartika**

**18.02.0333**

**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

**Yoga Kartika**

**18.02.0333**

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

**Yoga Kartika**

**18.02.0333**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 September 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

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 : Yoga Kartika**

**NIM : 18.02.0333**

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



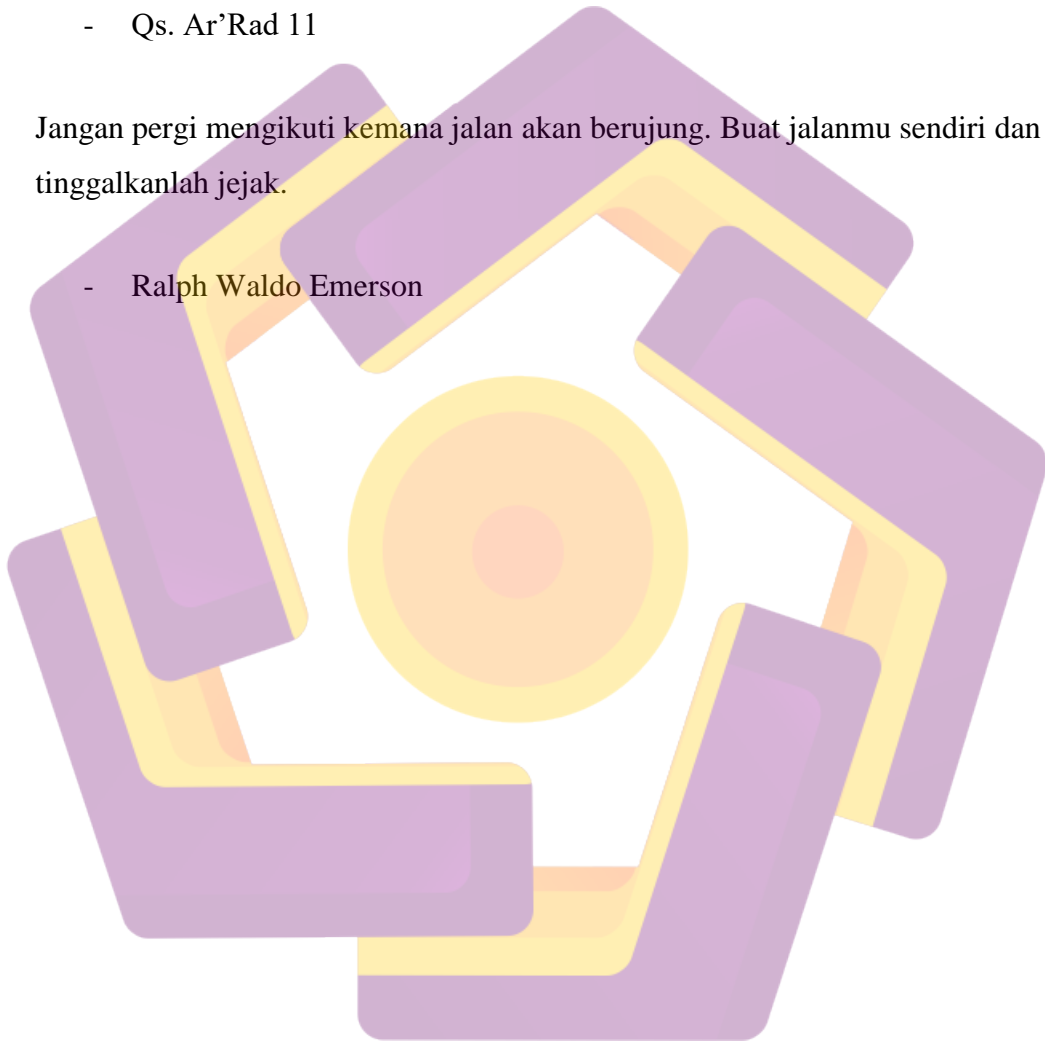
## HALAMAN MOTTO

*“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





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Hewan Vertebrata dan Invertebrata Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”

Dengan adanya penulisan tugas akhir ini, saya persembahkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam bentuk apapun kepada:

**1. Keluarga**

Bapak, Ibu serta kakak dan adik saya yang telah memberikan segala bentuk dukungan, selalu mengingatkan, memberikan hiburan di kala rasa bosan menyerang sehingga dalam penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan.

**2. Team Penyusunan Project Tugas Akhir**

Saya ucapkan banyak terimakasih atas kontribusi dan kerjasamanya yang telah menerima segala kekurangan saya dalam penyusunan tugas akhir ini.

**3. Direktur CV. Hemispheres**

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. Kawan-kawan 18D3 Manajemen Informatika 03**

Terimakasih juga saya ucapkan kepada kawan-kawan MI03 yang telah membantu memberikan semangat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan baik.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, hidayah dan karunia-Nya. Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kedua orang tua tercinta yang dengan tulus, ikhlas dan sabar memberikan dukungan dalam bentuk apapun itu serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa danya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini. Untuk ini penulis mengucapkan terima kasih setulusnya kepada:

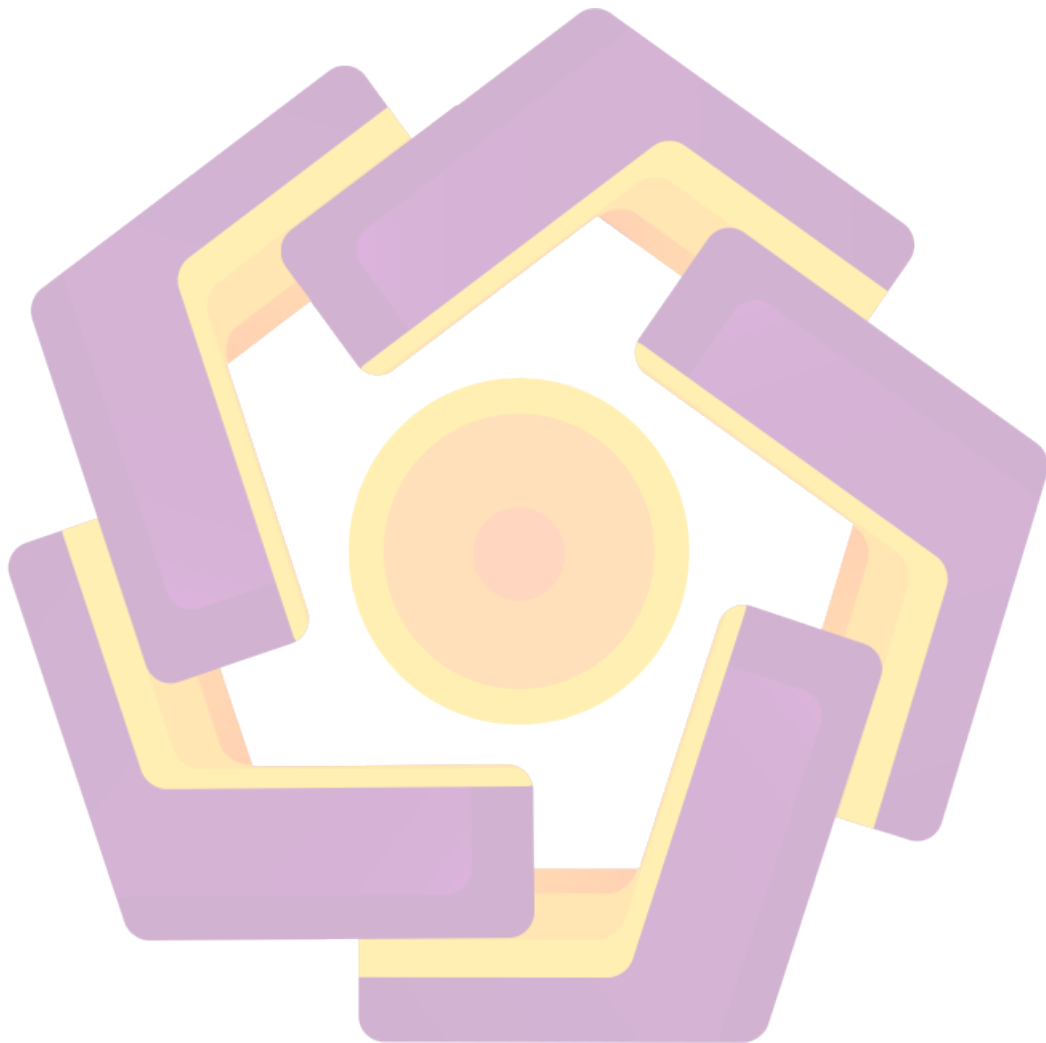
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dan menambah pengalaman menjadi mahasiswa selama ini.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta 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. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

Harapan penulis dengan adanya tugas akhir ini semoga dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu penulis untuk mengembangkan karya tulis ini. Sekian apabila terdapat kesalahan dan kekurangan mohon untuk dimaafkan.



Yogyakarta, 9 September 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
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

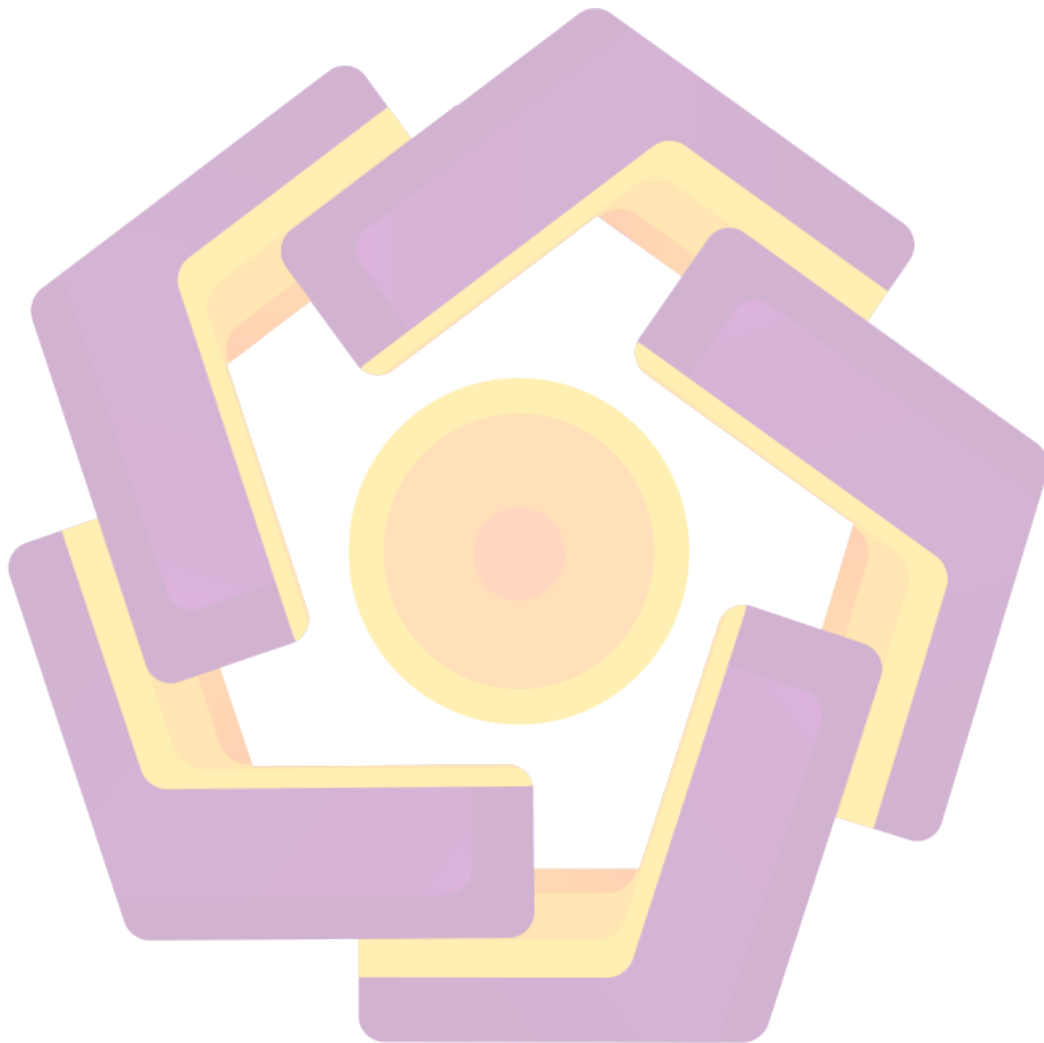
2.1 Referensi .....	4
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	4
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	4
2.3 Media Pembelajaran.....	5
2.4 Video Pembelajaran .....	6
2.5 Resolusi Pixel.....	7
2.6 Format Video .....	7
2.7 Animasi.....	9
2.8 Editing.....	10
<b>BAB III tinjauan umum .....</b>	<b>13</b>
3.1 Deskripsi 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
<b>BAB IV .....</b>	<b>17</b>
<b>PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>17</b>
4.1 Pra Produksi .....	17
4.2 Produksi .....	31
4.3 Pasca Produksi .....	51
4.4 Pembahasan.....	53
<b>BAB V.....</b>	<b>61</b>

PENUTUP..... 61

    5.1 Kesimpulan ..... 61

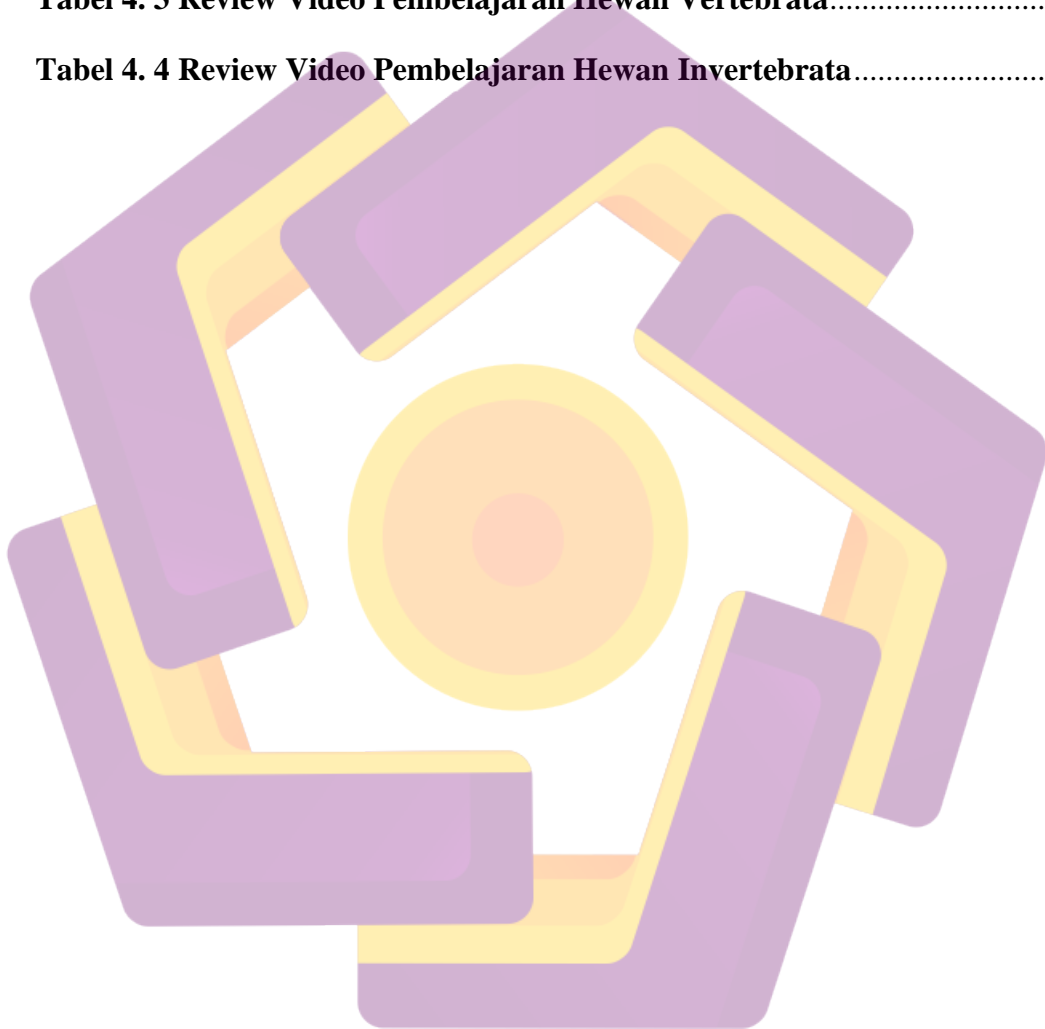
    5.2 Saran ..... 61

DAFTAR PUSTAKA ..... 63



## DAFTAR TABEL

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

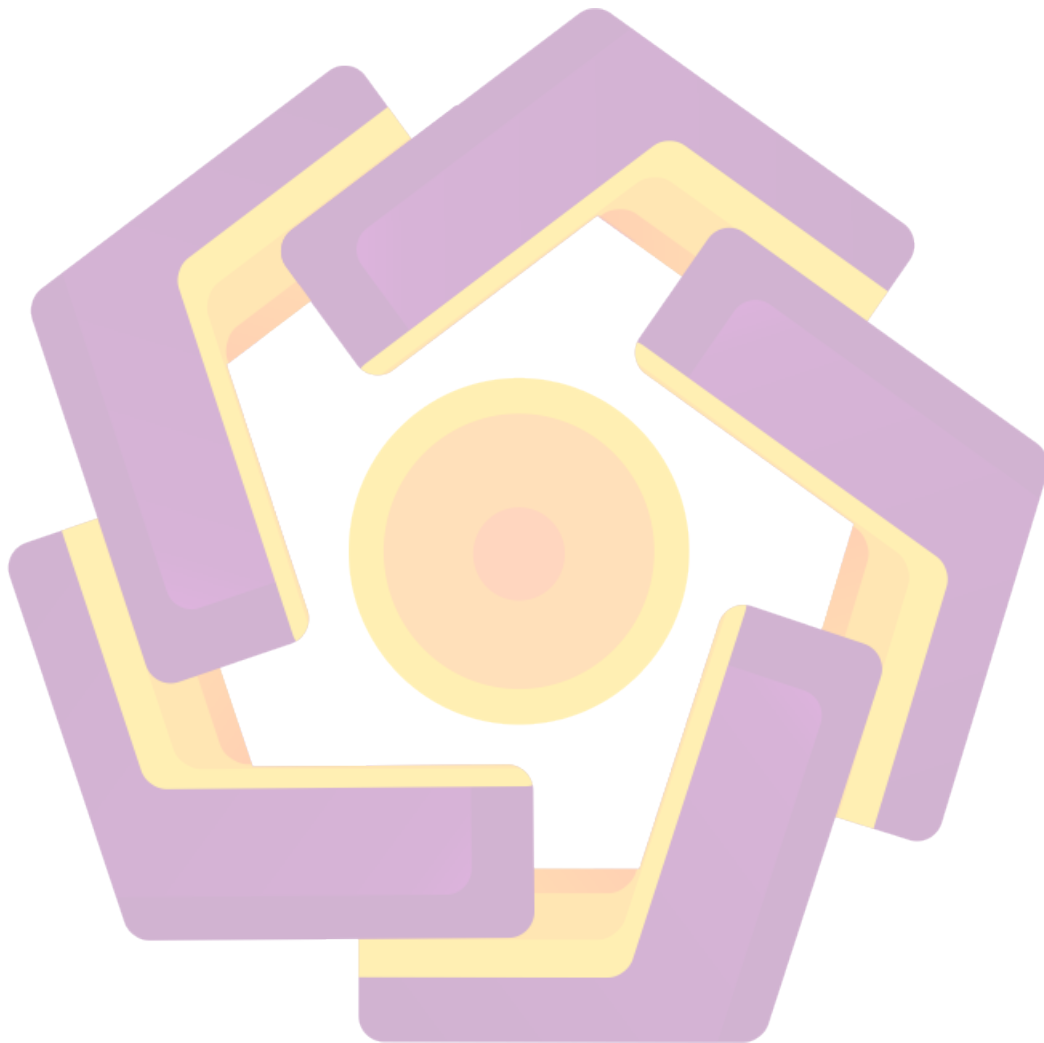


## DAFTAR GAMBAR

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.**

