

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI DASAR**



**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

DIENDA FYTRI HASSANAH

061740721958

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PRODI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2021

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI DASAR**



Oleh :

Dienda Fytri Hassanah

061740721958

Palembang,

2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom

NIP. 197503052001121005

Dosen Pembimbing 2

Hartati Deviana, S.T., M.Kom

NIP. 197405262008122001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T

NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi

Ema Laila, S.Kom., M.Kom

NIP. 197703292001122002

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI DASAR**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang Skripsi
pada Kamis, 29 Juli 2021**

Ketua Dewan Penguji

**Ahyar Supani, S.T., M.T
NIP 196802111992031002**

Anggota Dewan Penguji

**Herlambang Saputra, Ph.D
NIP 198103182008121002**

**Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP 196909282005011002**

**M. Miftakhul Amin, S.Kom., M. Eng
NIP 197912172012121001**

**Ervi Cofriyanti, S.Si., M.T.I
NIP 198012222015042001**

Tanda Tangan

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T

NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dienda Fytri Hassanah

NIM : 061740721958

Kelas : 8 TI.B

Jurusan : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital

Judul Skripsi : Implementasi Teknik Animasi 2D *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fotografi Dasar.

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 18 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



Dienda Fytri Hassanah

NIM 061740721958

Motto:

“Percaya diri merupakan pakaian terbaik karena kesuksesan berawal dari mencintai diri sendiri dan memercayai diri sendiri bahwa kita mampu dan bisa. (Confidence is the best dress because success starts from loving yourself and believing in yourself that we are capable and can).”

Untuk:

- ***Keluargaku***
- ***Rekan-rekanku***
- ***Almamaterku***

ABSTRACT

IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI DASAR

(Dienda Fytri Hassanah, 2021, 145 Halaman)

Dari penelitian ini masalah yang didapat yaitu penyampaian materi yang terkesan kaku, monoton dan kurang menarik, karena bentuk penyampaian materi pada mata kuliah Fotografi Dasar di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya masih berbentuk teks dengan *power point* dan penjelasan dengan metode ceramah. Diperlukan teknik yang dapat memvisualisasikan materi. Dari permasalahan tersebut penulis menerapkan Animasi 2D *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran Pada Mata Kuliah Fotografi Dasar dengan tujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dari segi tampilan, efektif, fleksibel serta informasi yang mudah dipahami karena tervisualisasikan. Studi kepustakaan, wawancara dan studi literatur dilakukan untuk pengumpulan data. Metode yang digunakan metode Multimedia *Luther* yang terdiri dari 6 tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing & Distribution*.

Menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data responden pengujian ahli (*alpha*) dan *beta*. Responden pengujian ahli (*alpha*) berjumlah 3 orang ahli dibidang animasi dan multimedia. Dan responden pengujian *beta* berjumlah 30 orang mahasiswa/i D4 Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya, yang didapatkan dari penyebaran kuesioner *online*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Skala *Likert*. Hasil pengujian yang dilakukan oleh responden ahli (*alpha*) terhadap media pembelajaran animasi 2D *motion graphic* ini mendapatkan hasil sebesar 74,75% berada dalam kategori “Baik” dan hasil pengujian yang dilakukan oleh responden *beta* mendapatkan hasil sebesar 87,9% berada dalam kategori “Sangat Baik”. Yang berarti video Animasi 2D *Motion Graphic* Pada Mata Kuliah Fotografi Dasar ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, *Motion Graphic*, Fotografi Dasar

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF 2D MOTION GRAPHIC ANIMATION TECHNIQUES AS A LEARNING MEDIA IN BASIC PHOTOGRAPHY COURSE.

(Dienda Fytri Hassanah, 2021, 145 Pages)

From this research, the problem obtained is the delivery of material that seems rigid, monotonous and less attractive, because the form of delivery of material in the Basic Photography course at the Computer Engineering Department of the Sriwijaya State Polytechnic is still in the form of text with power points and explanations using the lecture method. Required techniques that can visualize the material. From these problems the author applies 2D Motion Graphic Animation as a learning medium in Basic Photography Courses with the aim of making teaching and learning activities more attractive in terms of appearance, effective, flexible and easy to understand information because it is visualized. Literature studies, interviews and literature studies were conducted for data collection. The method used is the Multimedia Luther method which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing & Distribution.

Using a questionnaire to get data on expert test respondents (alpha) and beta. Respondents of expert testing (alpha) amounted to 3 experts in the field of animation and multimedia. And the beta test respondents were 30 students of D4 Department of Computer Engineering at the Sriwijaya State Polytechnic, which were obtained from the distribution of online questionnaires. Data analysis was performed using a Likert Scale. The results of tests conducted by expert respondents (alpha) on this 2D motion graphic animation learning media obtained results of 74.75% being in the "Good" category and the results of tests carried out by beta respondents get results of 87.9% were in the "Very Good" category. Which means that the 2D Motion Graphic Animation video in this Basic Photography Course is worthy of being used as a learning medium.

Keywords : Learning Media, Animation, Motion Graphic, Basic Photography

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa penguasa alam dan seisinya, yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang. Tak lupa juga Shalawat bertangkaikan salam selalu tercurah pada Nabi agung Baginda Muhammad SAW yang telah menuntun kita semua umat manusia dari jaman kegelapan menuju ke jaman yang penuh kebaikan seperti sekarang ini.

Dengan Rahmat dan karunia Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*Implementasi Teknik Animasi 2D Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fotografi Dasar*” dengan baik.

Dalam penyelesaian Skripsi ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penulisan. Untuk itu dalam lembar tulisan ini, dengan hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memudahkan dalam proses menyusun dan menyelesaikan skripsi.
2. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa, dukungan moral dan materil yang tiada henti.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Emma Laila, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Mustaziri, S.T., M.Kom selaku narasumber bahan materi skripsi ini.
10. Seluruh Dosen dan Staf di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Seluruh Responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.
12. Kepada teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Khususnya teman-teman TIMD angkatan 2017.
13. Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang – orang terdekat yang selalu mendukung. Serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan, mendapatkan balasan yang melimpah oleh Allah SWT.Amin. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan baik dari materi, penulisan dan teknik penyajiannya, untuk itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, Skripsi yang masih perlu disempurnakan ini sangat menerima kritik dan saran yang membangun agar tercapai hasil yang lebih baik untuk kedepannya. Penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca atau yang membutuhkan serta rekan-rekan di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Palembang, Juli 2021



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR DEWAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Teknologi	6
2.2 Pengertian Pendidikan.....	6
2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.3.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
2.4 Perkembangan Teknologi Multimedia	10
2.4.1 Pengertian Multimedia	11
2.4.2 Kelebihan Teknologi Multimedia.....	11
2.4.3 Elemen Multimedia	12

2.5 <i>Motion Graphic</i>	14
2.5.1 Sejarah	14
2.5.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	16
2.5.3 Manfaat <i>Motion Graphic</i>	16
2.5.4 Kegunaan <i>Motion Graphic</i>	17
2.6 Fotografi Dasar	18
2.6.1 Pengertian Fotografi	18
2.6.2 Pengenalan Kamera	18
2.6.3 Sudut Pandang (<i>Angle</i>)	21
2.7 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	25
2.8 Metode <i>Luther</i>	27
2.9 Kuesioner	27
2.10 Skala <i>Likert</i>	28
2.11 Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Kerangka Penelitian	35
3.2 Metode Pengumpulan Data	36
3.3 Tahap Perancangan	37
3.3.1 Perancangan Animasi 2D <i>Motion Graphic</i>	37
3.3.1.1 Tahap Pra Produksi	38
3.3.1.1.1 Konsep (<i>Concept</i>)	38
3.3.1.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	52
3.3.1.2 Tahap Produksi	63
3.3.1.2.1 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	63
3.3.1.3 Tahap Pasca Produksi	68
3.3.1.3.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	68
3.3.1.4 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	75
3.3.2 Perancangan Kuesioner	76
3.3.2.1 Objek Penelitian	77

3.3.2.2 Kuesioner Ahli (<i>Alpha</i> (α)).....	77
3.3.2.3 Kuesioner <i>Beta</i>	78
3.4 Pengujian (<i>Testing</i>)	80
3.5 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Hasil Project	82
4.2 Pengujian	85
4.2.1 Deskripsi Pengujian	85
4.2.2 Prosedur Pengujian	85
4.2.2.1 Pengujian Terhadap Responden Ahli (<i>Alpha</i> (α))	85
4.2.2.2 Pengujian Terhadap Responden <i>Beta</i>	87
4.2.3 Data Hasil Pengujian.....	89
4.2.3.1 Data Hasil Pengujian Ahli (<i>Alpha</i> (α))	89
4.2.3.2 Data Hasil Pengujian <i>Beta</i>	93
4.3 Analisis Data	99
3.3.1 Analisis Data Pengujian Ahli (<i>Alpha</i> (α)).....	99
3.3.2 Analisis Data Pengujian <i>Beta</i>	110
4.4 Pembahasan.....	135
4.4.1 Hasil Analisis Data Responden Ahli (<i>Alpha</i> (α)).....	136
4.4.2 Hasil Analisis Data Pengujian Ahli (<i>Alpha</i> (α))	136
4.4.3 Hasil Analisis Data Responden <i>Beta</i>	137
4.4.1 Hasil Analisis Data Pengujian <i>Beta</i>	138
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	141
5.1 Kesimpulan	141
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Adobe Illustrator</i>	25
Gambar 2.2 <i>Adobe After Effect</i>	26
Gambar 2.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	27
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Bagan Produksi	37
Gambar 3.3 Desain Karakter Utama (kiri) Desain Karakter Pendukung (kanan).....	53
Gambar 3.4 Hasil Perekaman Narasi Tiap <i>Scene</i>	66
Gambar 3.5 Tampilan <i>Composition Setting</i>	69
Gambar 3.6 Tampilan <i>Asset</i> Setelah di <i>Import</i>	69
Gambar 3.7 Tampilan Proses <i>Rigging (Puppet Tool)</i>	70
Gambar 3.8 Teknik Animasi <i>Basic Animation</i>	70
Gambar 3.9 Tampilan Jendela <i>Animation Composer</i>	71
Gambar 3.10 Tampilan Menambahkan Teks	71
Gambar 3.11 Tampilan <i>Effect Text Animation</i>	72
Gambar 3.12 Tampilan <i>Setting Camera Animation</i>	73
Gambar 3.13 Tampilan Saat Proses <i>Render</i> Berlangsung.....	73
Gambar 3.14 Tampilan Penggabungan Seluruh Komponen	74
Gambar 3.15 Tampilan Proses <i>Rendering</i> Berlangsung.....	75
Gambar 4.1 <i>Intro</i>	82
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran	82

Gambar 4.3 Penjelasan Tentang Pengertian Fotografi	83
Gambar 4.4 Penjelasan Tentang Pengenalan Kamera	83
Gambar 4.5 Pengertian Pengertian <i>Angle</i> dan Macam-macam <i>Angle</i>	84
Gambar 4.6 Penutup <i>Scene (Outro)</i>	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	38
Tabel 3.2 Naskah Media Pembelajaran Animasi 2D Motion Graphic Mata Kuliah Fotografi Dasar.....	39
Tabel 3.3 Rancangan <i>Storyline</i> Media Pembelajaran Animasi 2D <i>Motion Graphic</i> Mata Kuliah Fotografi Dasar	44
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Animasi 2D <i>Motion Graphic</i> Mata Kuliah Fotografi Dasar	54
Tabel 3.5 Desain Karakter Utama dan Pendukung	64
Tabel 3.6 Desain <i>Background</i>	64
Tabel 3.7 <i>Asset</i> Objek Pendukung.....	65
Tabel 3.8 Beberapa Materi Audio Yang Digunakan	67
Tabel 3.9 Beberapa Materi <i>Font</i> Yang Digunakan	67
Tabel 3.10 Pertanyaan Kuesioner Ahli (<i>Alpha</i>)	77
Tabel 3.11 Pertanyaan Kuesioner <i>Beta</i>	78
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Ahli (<i>Alpha</i>)	86
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner <i>Beta</i>	87
Tabel 4.3 Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pekerjaan.....	90
Tabel 4.4 Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Jenis Kelamin.....	90
Tabel 4.5 Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	90
Tabel 4.6 Distribusi Responden Ahli Pada Pertanyaan 1	91
Tabel 4.7 Distribusi Responden Ahli Pada Pertanyaan 2.....	91

Tabel 4.8 Distribusi Responden Ahli Pada Pertanyaan 3.....	92
Tabel 4.9 Distribusi Responden Ahli Pada Pertanyaan 4.....	92
Tabel 4.10 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Usia.....	93
Tabel 4.11 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	94
Tabel 4.12 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 1.....	94
Tabel 4.13 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 2.....	95
Tabel 4.14 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 3.....	95
Tabel 4.15 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 4.....	96
Tabel 4.16 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 5.....	96
Tabel 4.17 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 6.....	97
Tabel 4.18 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 7.....	97
Tabel 4.19 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 8.....	98
Tabel 4.20 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 9.....	98
Tabel 4.21 Distribusi Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 10.....	99
Tabel 4.22 Studi Kasus Ahli Pada Pertanyaan 1	100
Tabel 4.23 Skor Jawaban Responden Ahli Pada Pertanyaan 1	100
Tabel 4.24 Studi Kasus Ahli Pada Pertanyaan 2	102
Tabel 4.25 Skor Jawaban Responden Ahli Pada Pertanyaan 2	103
Tabel 4.26 Studi Kasus Ahli Pada Pertanyaan 3	104
Tabel 4.27 Skor Jawaban Responden Ahli Pada Pertanyaan 3	105
Tabel 4.28 Studi Kasus Ahli Pada Pertanyaan 4	107
Tabel 4.29 Skor Jawaban Responden Ahli Pada Pertanyaan 4	107

Tabel 4.30 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 1	110
Tabel 4.31 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 1	110
Tabel 4.32 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 2	112
Tabel 4.33 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 2	113
Tabel 4.34 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 3	115
Tabel 4.35 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 3	115
Tabel 4.36 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 4	117
Tabel 4.37 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 4	118
Tabel 4.38 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 5	120
Tabel 4.39 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 5	120
Tabel 4.40 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 6	122
Tabel 4.41 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 6	123
Tabel 4.42 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 7	125
Tabel 4.43 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 7	125
Tabel 4.44 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 8	127
Tabel 4.45 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 8	128
Tabel 4.46 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 9	130
Tabel 4.47 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 9	130
Tabel 4.48 Studi Kasus <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 10	132
Tabel 4.49 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pada Pertanyaan 10	133