

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA KULIAH ETIKA PROFESI PADA MATERI
ETIKA SIKAP DAN PERGAULAN**



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

Oleh:

Eurori Putri Aphprodite

061740721959

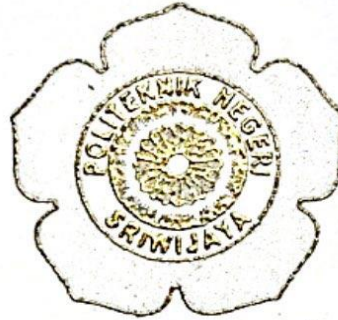
**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

PALEMBANG

2021

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA KULIAH ETIKA PROFESI PADA MATERI ETIKA
SIKAP DAN PERGAULAN**



Oleh:

Eurori Putri Aphrodite

061740721959

Palembang, September 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Slamet Widodo S.Kom., M.Kom.

NIP. 197305162002121001

Dosen Pembimbing II,

Ica Admirani S.Kom., M.Kom.

NIP. 197903282005012001

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer,

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi,

Ema Laila S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

Implementasi Aplikasi Materi Geografi 2D Sebagai Media Pembelajaran
Mata Kuliah Etika Profesi Pada Materi Etika Sikap dan Pergaulan



Telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang
Laporan Akhir pada Kamis, 29 Juli 2021

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telepon 0711-353414 Faksimil 0711-355918 E-mail : komputer@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eurori Putri Aphrodite

Kelas : 8TIB

Jurusan/Prodi : Teknik Komputer / DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital

Judul Skripsi : Implementasi Animasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Pada Materi Etika Sikap dan Pergaulan

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian 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, Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Eurori Putri Aphrodite

NIM 061740721959

Motto:

“If you get tired, learn to rest , not to quit. We don't grow when we stay inside our comfort zone.

(Ketika kamu lelah, belajar lah untuk istirahat bukan berhenti. Kita tidak akan tubuh ketika kita bertahan dalam zona nyaman kita).”

Untuk:

- ***Keluargaku***
- ***Rekan-
rekanku***
- ***Almamater-
ku***

ABSTRACT

IMPLEMENTASI ANIMASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH ETIKA PROFESI PADA MATERI ETIKA SIKAP DAN PERGAULAN

(Eurori Putri Aphrodite, 2021, 113 Halaman)

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Pada era modern sekarang, sudah banyak inovasi media pembelajaran untuk semakin menambah keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic*. Maka dari itu, dengan dibuatnya skripsi mengenai Implementasi Animasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Pada Materi Etika Sikap dan Pergaulan ini, penulis bertujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan inovatif. Selain itu, dilakukan pula penelitian terhadap keberhasilan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D ini. Ada dua aspek yang menjadi acuan, yang pertama aspek dari segi tampilan dan kelayakan yang dinilai oleh para ahli di bidang multimedia, serta aspek kualitas informasi dan daya tarik yang dinilai oleh mahasiswa/i DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya. Metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan Skala Likert guna menghitung kuesioner yang diberikan saat sosialisasi media pembelajaran ini. Terdapat 6 orang ahli dan 35 mahasiswa/i yang menjadi responden dalam penelitian ini yang didapat melalui penyebaran kuesioner secara *online*. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai kelayakan media pembelajaran animasi *motion graphic* yang didapat dari hasil penilaian responden ahli sebesar 79,24% dan berada pada kategori "Baik". Sementara nilai yang didapat dari hasil penilaian responden 35 orang mahasiswa/i sebesar 87,09% dan berada pada kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Motion Graphic, Etika, Etika Profesi, Etika Sikap dan Pergaulan

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF 2D MOTION GRAPHIC ANIMATION AS
LEARNING MEDIA FOR PROFESSIONAL ETHICS SUBJECT IN
ATTITUDE AND ASSOCIATION ETHICS COURSE

(Eurori Putri Aphrodite, 2021, 113 pages)

In education field, learning media is one of the most important aspect in learning activities. In this modern era, there have been many innovations in learning media to increase the success of learning activities. One of interesting learning media is motion graphic animation-based learning media. Therefore, by making a thesis about the Implementation of 2D Motion Graphic Animation as a Learning Media for Professional Ethics Subject in Attitude and Association Ethics Course, the author aims to make teaching and learning activities more interesting and innovative. In addition, the author also doing research to know how succesful this motion graphic animation learning media. There are two aspects that become the references for this research, the first one was aspect in terms of appearance and worthiness which are assessed by experts in the multimedia field, and the other aspect information quality and attractiveness which are assessed by students of DIV Digital Multimedia Informatics Technology, Sriwijaya State Polytechnic. The method used in the development of this learning media is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research method and the Likert Scale to calculate the questionnaire given during the socialization of this learning media. There were 6 experts and 35 students who became respondents in this study which were obtained through the distribution of online questionnaires. From the results of the study, it was found that the feasibility value of motion graphic animation learning media obtained from the assessment results of expert respondents was 79.24% and was in the "Good" category. While the value obtained from the

results of the assessment of 35 students was 87.09% and was in the "Very Good" category.

Keywords: Learning Media, Animation, Motion Graphic, Ethics, Professional Ethics, Attitude and Association Ethics

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Animasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Pada Materi Etika Sikap dan Pergaulan”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT. Yang terus memberikan limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dukungan dan semangat.
3. Bapak Ir. 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. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital
6. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ica Admirani, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
9. Ibu Rini S.E. M.AB., selaku narasumber bahan materi skripsi ini.

10. Teman-teman kelas 8 TIB angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
11. Sahabat-sahabatku Jihan, Syaadah, Mamci, Mayang, dan terutama Livi yang telah memberikan banyak bantuan berupa pengarahan dan saran terhadap skripsi ini.
12. Teman-temanku di Gangsal, Azmi, Rika, Diyah, dan Hafiz yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan selama pengerjaan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan skripsi ini, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu mohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

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	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang lingkup Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi	6
2.2 <i>Motion Graphic</i>	7
2.3 Media Pembelajaran	8
2.4 Etika Profesi	9
2.5 Etika Sikap dan Pergaulan	10
2.5.1 Etika Berkenalan dan Berjabat Tangan	10
2.5.2 Etika Berbincang	11
2.5.3 Etika Bertelepon dan Mengirim Pesan	12
2.5.4 Etika Memberi dan Menerima Undangan	13

2.5.5	Etika Bersama Seseorang yang Lebih Tua/Dihormati	14
2.6	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	15
2.7	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	17
2.8	Kuesioner	19
2.9	Skala Likert	19
2.11	Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Kerangka Penelitian.....	23
3.2	Tahap Perancangan	24
3.2.1	Perancangan Animasi <i>Motion Graphic</i>	24
3.3	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	25
3.3.1	Pengonsepan (<i>Concept</i>)	25
3.3.1.1	<i>Storyline</i>	26
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan)	29
3.3.2.1	<i>Storyboard</i>	29
3.3.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	38
3.3.3.1	Desain Asset 2D.....	39
3.3.3.2	Pengumpulan Rekaman Suara dan <i>Font</i>	39
3.3.3.3	Pengumpulan Materi Tambahan	40
3.3.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	41
3.3.4.1	Konsep Teknik <i>Animating</i>	41
3.3.4.2	Konsep <i>Rendering</i>	42
3.3.4.3	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) & Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan.....	42
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	43
3.3.5.1	Perancangan Kuesioner.....	43
3.3.5.2	Kuesioner <i>Alpha</i> (Ahli).....	43
3.3.5.3	Kuesioner <i>Beta</i>	44
3.4	Persiapan Data	46
3.4.1	Materi Informasi	46
3.4.2	Objek Penelitian.....	47

3.4.3 Metode Pengumpulan Data	47
3.5 Tes Kinerja Sistem	48
3.5.1 Pengujian Terhadap Responden.....	48
3.5.2 Contoh Kasus Menggunakan Skala Likert	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	52
4.2 Pengujian	55
4.2.1 Deskripsi Pengujian.....	55
4.2.2 Prosedur Pengujian.....	56
4.2.2.1 Pengujian <i>Alpha</i> (α)	56
4.2.2.2 Pengujian Terhadap Responden <i>Alpha</i> (α)	56
4.2.2.3 Pengujian Beta (β)	58
4.2.2.4 Pengujian Terhadap Responden Beta (β)	58
4.2.3 Data Hasil Pengujian	61
4.2.3.1 Data Hasil Pengujian <i>Alpha</i> (α)	61
4.2.3.2 Data Hasil Pengujian Beta (β)	65
4.3 Analisis Data	72
4.3.1 Analisis Data Pengujian <i>Alpha</i> (α)	72
4.3.2 Analisis Data Pengujian Beta (β)	84
4.4 Pembahasan	108
4.4.1 Hasil Analisis Data Responden <i>Alpha</i> (α)	109
4.4.2 Hasil Analisis Pengujian <i>Alpha</i> (α)	109
4.4.3 Hasil Analisis Data Responden Beta (β)	110
4.4.4 Hasil Analisis Pengujian Beta (β)	111
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran	115

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Adobe Illustrator</i>	15
Gambar 2.2 <i>Adobe After Effects</i>	16
Gambar 2.3 <i>Adobe Media Encoder</i>	17
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	23
Gambar 3.2 Bagan Produksi	24
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran	52
Gambar 4.2 Penjelasan Tentang Etika Sikap dan Pergaulan.....	52
Gambar 4.3 Penjelasan Tentang Etika Berkenalan dan Berjabat Tangan	53
Gambar 4.4 Penjelasan Tentang Etika Berbincang	53
Gambar 4.5 Penjelasan Tentang Hal Yang Perlu Diperhatikan Ketika Berbincang.....	53
Gambar 4.6 Penjelasan Tentang Etika Bertelepon dan Berkirim Pesan	54
Gambar 4.7 Penjelasan Tentang Etika Memberi dan Menerima Undangan ...	54
Gambar 4.8 Penjelasan Tentang Etika Bersama Orang Yang Lebih Tua	54
Gambar 4.9 Penjelasan Tentang Yang Harus Dilakukan Ketika Bersama Orang Yang Lebih Tua.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Penutup.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Pengertian dan Batasan Skala Likert 20
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu 21
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep 25
Tabel 3.2	Rancangan <i>Storyline</i> Animasi <i>Motion Graphic</i> 2D Etika Sikap dan Pergaulan 28
Tabel 3.3	Rancangan <i>Storyboard</i> Animasi <i>Motion graphic</i> 2D Etika Sikap dan Pergaulan 30
Tabel 3.4	File Rekaman Suara Yang Digunakan 39
Tabel 3.5	Daftar Font Yang Digunakan 40
Tabel 3.6	Daftar Materi Tambahan Yang Digunakan 40
Tabel 3.7	Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i> Tentang Segi Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i> 44
Tabel 3.8	Pertanyaan Kuesioner Beta Tentang Kualitas Informasi Dan Kualitas Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i> 45
Tabel 3.9	Studi Kasus 49
Tabel 3.10	Skor Jawaban Responden 50
Tabel 4.1	Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i> 57
Tabel 4.2	Pertanyaan Kuesioner Beta 58
Tabel 4.3	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan 61
Tabel 4.4	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Jenis Kelamin 62
Tabel 4.5	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan .. 62
Tabel 4.6	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?” 63
Tabel 4.7	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?” 63
Tabel 4.8	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah

	video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?" 64	64
Tabel 4.9	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?” .. 64	64
Tabel 4.10	Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran?” 65	65
Tabel 4.11	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia 66	66
Tabel 4.12	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin 66	66
Tabel 4.13	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuju, informasi mengenai etika dan sikap pergaulan pada video pembelajaran ini telah tersampaikan dengan baik?” 67	67
Tabel 4.14	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Berkenalan?” 67	67
Tabel 4.15	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Berbincang?” 68	68
Tabel 4.16	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini anda jadi memahami materi Etika Bertelepon dan Berkirim Pesan?..... 68	68
Tabel 4.17	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuj, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Mengirim dan Menerima Undangan?” 69	69
Tabel 4.18	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan “Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Kepada Orang Yang Lebih Tua?" 69	69
Tabel 4.19	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pertanyaan	

	“Apakah Anda setuju, media pembelajaran <i>motion graphic</i> ini menarik dan mudah dipahami?”	70
Tabel 4.20	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan "Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media animasi <i>motion graphic</i> , kegiatan pembelajaran jadi lebih fleksibel?"	70
Tabel 4.21	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan "Apakah Anda setuju, media pembelajaran berbasis animasi <i>motion graphic</i> ini efektif?"	71
Tabel 4.22	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan "Apakah Anda setuju bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Etika Profesi?"	71
Tabel 4.23	Studi Kasus Alpha Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?”	72
Tabel 4.24	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?” ..	73
Tabel 4.25	Studi Kasus Alpha “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?”	74
Tabel 4.26	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?”	75
Tabel 4.27	Studi Kasus Alpha Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?”	77
Tabel 4.28	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan“Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?”	77
Tabel 4.29	Studi Kasus Alpha Pertanyaan“Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?”	79
Tabel 4.30	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?”	79
Tabel 4.31	Studi Kasus Alpha Pertanyaan“Apakah video video animasi <i>motion graphic</i> ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran?”	81

Tabel 4.32	Skor Jawaban Responden Alpha Pertanyaan “Apakah video video animasi <i>motion graphic</i> ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran?”	82
Tabel 4.33	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, informasi mengenai etika sikap dan pergaulan pada video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini tersampaikan dengan baik?"	84
Tabel 4.34	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, informasi mengenai etika sikap dan pergaulan pada video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini tersampaikan dengan baik?"	85
Tabel 4.35	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Berkenalan?"	87
Tabel 4.36	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Berkenalan?"	87
Tabel 4.37	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Berbincang?"	89
Tabel 4.38	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi Etika Berbincang?"	89
Tabel 4.39	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajarana ini Anda jadi memahami materi Bertelepon dan Mengirim Pesan?"	91
Tabel 4.40	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajarana ini Anda jadi memahami materi Etika Bertelepon dan Mengirim Pesan?"	92

Tabel 4.41	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Mengirim dan Menerima Undangan?"	94
Tabel 4.42	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Mengirim dan Menerima Undangan?"	94
Tabel 4.43	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Kepada Orang Yang Lebih Tua?"	96
Tabel 4.44	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan " Apakah Anda setuju, lewat video media pembelajaran ini Anda jadi memahami materi tentang Etika Kepada Orang Yang Lebih Tua?"	96
Tabel 4.45	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, media pembelajaran <i>motion graphic</i> ini lebih menarik dan mudah dipahami?"	98
Tabel 4.46	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, media pembelajaran <i>motion graphic</i> ini lebih menarik dan mudah dipahami?"	99
Tabel 4.47	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, bahwa dengan media pembelajaran <i>motion graphic</i> , kegiatan pembelajaran jadi lebih fleksibel?"	101
Tabel 4.48	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, bahwa dengan media pembelajaran <i>motion graphic</i> , kegiatan pembelajaran jadi lebih fleksibel?"	101
Tabel 4.49	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, bahwa dengan media pembelajaran <i>motion graphic</i> , kegiatan pembelajaran jadi lebih efektif?"	103

Tabel 4.50	Skor Jawaban Responden Beta "Apakah Anda setuju, bahwa dengan media pembelajaran <i>motion graphic</i> , kegiatan pembelajaran jadi lebih efektif?"	104
Tabel 4.51	Studi Kasus Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Etika Profesi?"	106
Tabel 4.52	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan "Apakah Anda setuju, bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Etika Profesi?"	106