

SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D *MOTION*
***GRAPHIC* PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN GRAFIS**



**Skripsi disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma
IV Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknik Informatika
Multimedia Digital**

Disusun Oleh :

NISWATUN TOIYIBAH

061740721972

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2021

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN GRAFIS**



OLEH :
NISWATUN TOIYIBAH
061740721972

Palembang, 24 September 2021

Menyetujui,
Pembimbing II

Pembimbing I

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Ikhtison Melongga, S.T., M.Kom.
NIP. 197705242000031902

Ketua Jurusan Teknik Komputer

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

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN GRAFIS**



**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

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

Herlambang Saputra, Ph.D
NIP 198103182008121002

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

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

Tanda Tangan

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

[Handwritten signature]

Azwardi, S.T., M.T

NIP. 197005232005011004

Motto:

“Rencana Allah itu indah dan yang terjadi pada kita pasti yang terbaik, hanya saja kita belum mengetahuinya.”

Untuk:

- Keluargaku*
- Rekan-Rekanku*
- Almamater*

ABSTRAK

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC* PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN GRAFIS

(Niswatun Toiyibah, 2021, 77 Halaman)

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan dalam hasil belajar siswa. Ada banyak jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media animasi. Penggunaan Animasi 2D *motion graphic* sebagai media pembelajaran membuat informasi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi 2D *motion graphic* dengan pembuatan logo yang baik sebagai objek video sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bersama. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner dengan responden ahli materi dan media serta mahasiswa D4 Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya sebagai responden pengguna akhir. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi 2D *motion graphic* pada mata kuliah dasar desain grafis dengan nilai persentase dari ahli materi sebesar 80 % pada setiap indikator penilaian materi dimana dinyatakan “Baik” atau “Layak” dan ahli media sebesar 90 % pada setiap indikator penilaian segi teknis atau tampilan dimana dinyatakan “Sangat Baik” atau “Sangat Layak”. Pada pengujian pengguna akhir diperoleh persentase diatas 81% pada setiap indikator penilaian dimana dinyatakan “Baik” atau “Layak”. Berdasarkan hal tersebut, video pembelajaran animasi 2D *motion graphic* pada mata kuliah dasar desain grafis ini layak untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai video atau media pembelajaran mengenai materi logo atau pembuatan logo yang baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, *Motion Graphic*, Desain Grafis, Logo.

ABSTRACT

MAKING 2D MOTION GRAPHIC ANIMATION LEARNING VIDEO IN GRAPHIC DESIGN BASIC COURSES

(Niswatun Toiyibah, 2021, 77 Pages)

Learning media is one of the factors that play a role in student learning outcomes. There are many types of learning media used in the teaching and learning process. One of them is animation media. The use of 2D motion graphic animation as a learning medium makes information more interesting and easier to understand. The purpose of this research is to produce a 2D motion graphic animation learning video with a good logo making as a video object so that it can be used as a shared learning media. This study uses the Luther-Sutopo version of the multimedia development method which consists of six stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution. The data collection method used a questionnaire or questionnaire with material and media expert respondents and D4 Computer Engineering students at the Sriwijaya State Polytechnic as end-user respondents. Data analysis in this study was carried out using a Likert scale. The results of this study are to produce 2D motion graphic animation learning videos in the basic graphic design course with a percentage value of material experts of 80% on each material assessment indicator which is declared "Good" or "Decent" and 90% of media experts on each indicator technical assessment or appearance where it is stated "Very Good" or "Very Eligible". In the end-user test, the percentage is above 81% on each assessment indicator which is declared "Good" or "Decent". Based on this, the 2D motion graphic animation learning video in this basic graphic design course deserves to be published and used as a video or learning media about logo material or making a good logo.

Keywords: Learning Media, Animation, Motion Graphic, Graphic Design, Logo.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Atas nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada kami semua. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Nabi Muhammad yang telah menuntun kita semua umat manusia dari jaman jahiliyah menuju ke jaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan Rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D *Motion Graphic* pada Mata Kuliah Dasar Desain Grafis”.

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu kurikulum dan syarat menyelesaikan pendidikan sarjana terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.yang telah ditempuh selama delapan semester.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan 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 ini.
2. Keluarga terutama kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan moral dan materil.
3. *My precious person*, Syahrul Ramadhan yang sudah memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Azwardi, S.T., M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

7. Ibu Emma Laila, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan Staff di jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
10. Seluruh Responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.
11. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang – orang terdekat yang selalu memberikan dukungan.
12. Teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital khususnya teman-teman TIMD angkatan 2017.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang melimpah oleh Allah SWT. Amin. Akhir kata, 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 di kemudian waktu. 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
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Desain Grafis.....	4
2.1.1 Kategori Desain Grafis... ..	5
2.2 Tujuan dan Fungsi Logo	5
2.3 Pengertian Animasi	6
2.3.1 Jenis-jenis Animasi.....	7
2.3.1.1 Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter.....	7
2.3.1.2 Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya	7

2.4 Pengertian Video	9
2.4.1 Video Analog	9
2.4.2 Video Digital	9
2.5 Media Pembelajaran	9
2.5.1 Macam-macam Media Pembelajaran	10
2.6 Elemen-elemen Multimedia	11
2.7 <i>Motion Graphic</i>	12
2.8 Tahapan Pembuatan Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	13
2.8.1 Konsep Awal	13
2.8.2 <i>Script Writing/</i> Penulisan Naskah	13
2.8.3 <i>Storyboard</i>	13
2.8.4 <i>Sound (Voiceover, Musik dan Sound Effects)</i>	13
2.8.5 <i>Animation</i>	14
2.9 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	14
2.9.1 Adobe Illustrator	14
2.9.2 Adobe After Effect	14
2.9.3 Adobe Premiere Pro	15
2.10 Rancangan Produk	15
2.11 Kuisisioner (Angket)	16
2.11.1 Jenis-jenis Kuisisioner	16
2.12 Skala Pengukuran Likert	17
2.13 Penelitian Terdahulu	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian	24
3.2 Metode Pengumpulan Data	24
3.3 Tahap Perancangan	25
3.3.1 Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2D <i>Motion Graphic</i>	25

3.3.1.1 Pra Produksi.....	26
3.3.1.1.1 Konsep (<i>Concept</i>)	26
3.3.1.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.3.1.2 Produksi.....	28
3.3.1.2.1 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	28
3.3.1.3 Pasca Produksi.....	32
3.3.1.3.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	32
3.3.1.4 Perangkat Keras dan Lunak yang Digunakan.....	43
3.3.2 Perancangan Pengujian Produk.....	43
3.3.3 Teknik Pengujian Data.....	45
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	48
4.1.1 Realisasi Video Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Grafis	48
4.1.2 Data Hasil Pengujian.....	58
4.2 Pembahasan.....	73
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
 DAFTAR PUSTAKA	 77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Alur Penelitian	24
Gambar 3.2 Contoh Tokoh atau Karakter Manusia.....	27
Gambar 3.3 Contoh Tokoh atau Karakter Objek.....	28
Gambar 3.4 Proses Pembuatan Karakter Orang di Adobe Illustrator.....	29
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Karakter Objek Pendukung	29
Gambar 3.6 Proses Pembuatan <i>Background</i>	30
Gambar 3.7 <i>Background</i>	30
Gambar 3.8 Audio Dubbing	30
Gambar 3.9 <i>Composition Setting</i>	33
Gambar 3.10 <i>Import File</i>	34
Gambar 3.11 <i>File</i> Adobe Illustrator diubah ke <i>Create Shapes from Vector Layer</i>	34
Gambar 3.12 <i>Basic Animation</i>	35
Gambar 3.13 <i>Trim Paths</i>	35
Gambar 3.14 Contoh Aplikasi <i>Trim Paths</i>	36
Gambar 3.15 Efek <i>Typewriter</i> di <i>Text Animation</i>	36
Gambar 3.16 <i>Workspace After Effect</i>	37
Gambar 3.17 <i>Camera Animation</i>	37
Gambar 3.18 <i>Export File</i>	38
Gambar 3.19 <i>New Sequence</i>	39
Gambar 3.20 <i>File</i> yang diimport	39
Gambar 3.21 <i>Import Audio</i>	40
Gambar 3.22 Add Cut Point	40

Gambar 3.23 <i>Audio Gain Setting</i>	41
Gambar 3.24 <i>Speed and Duration Setting</i>	41
Gambar 3.25 <i>Denoiser Audio Effects Setting</i>	42
Gambar 3.26 <i>Export atau Render Video</i>	42
Gambar 4.1 <i>Tampilan pada Scene 1</i>	48
Gambar 4.2 <i>Tampilan pada Scene 2</i>	48
Gambar 4.3 <i>Tampilan pada Scene 3</i>	49
Gambar 4.4 <i>Tampilan pada Scene 4.1</i>	49
Gambar 4.5 <i>Tampilan pada Scene 4.2</i>	49
Gambar 4.6 <i>Tampilan pada Scene 4.2</i>	50
Gambar 4.7 <i>Tampilan pada Scene 4.2</i>	50
Gambar 4.8 <i>Tampilan pada Scene 4.3</i>	50
Gambar 4.9 <i>Tampilan pada Scene 4.3</i>	50
Gambar 4.10 <i>Tampilan pada Scene 4.4</i>	51
Gambar 4.11 <i>Tampilan pada Scene 4.4</i>	51
Gambar 4.12 <i>Tampilan pada Scene 4.5</i>	51
Gambar 4.13 <i>Tampilan pada Scene 4.5</i>	52
Gambar 4.14 <i>Tampilan pada Scene 4.5</i>	52
Gambar 4.15 <i>Tampilan pada Scene 4.6</i>	52
Gambar 4.16 <i>Tampilan pada Scene 4.6</i>	53
Gambar 4.17 <i>Tampilan pada Scene 4.7</i>	53
Gambar 4.18 <i>Tampilan pada Scene 4.7</i>	53
Gambar 4.19 <i>Tampilan pada Scene 4.7</i>	53
Gambar 4.20 <i>Tampilan pada Scene 4.8</i>	54
Gambar 4.21 <i>Tampilan pada Scene 4.8</i>	54
Gambar 4.22 <i>Tampilan pada Scene 4.8</i>	54

Gambar 4.23 Tampilan pada Scene 4.8.....	54
Gambar 4.24 Tampilan pada Scene 5.1.....	55
Gambar 4.25 Tampilan pada Scene 5.2.....	55
Gambar 4.26 Tampilan pada Scene 5.3.....	55
Gambar 4.27 Tampilan pada Scene 5.3.....	56
Gambar 4.28 Tampilan pada Scene 5.4.....	56
Gambar 4.29 Tampilan pada Scene 5.4.....	56
Gambar 4.30 Tampilan pada Scene 5.5.....	56
Gambar 4.31 Tampilan pada Scene 5.6.....	57
Gambar 4.32 Tampilan pada Scene 5.7.....	57
Gambar 4.33 Tampilan pada Scene 6.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Jurnal Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	26
Tabel 3.2 <i>Storyline Scene</i> 1,2, dan 3	26
Tabel 3.3 Contoh <i>Storyboard</i> pada Salah Satu <i>Scene</i> (<i>Scene 3</i>)	28
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Gambar yang Digunakan.....	31
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi Font	31
Tabel 3.6 Beberapa Contoh Materi <i>Audio Effect</i>	32
Tabel 3.7 Angket Penilaian Ahli Materi	44
Tabel 3.8 Angket Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 3.9 Pertanyaan dalam Segi Teknis	44
Tabel 3.10 Pertanyaan dalam Segi Konten Informasi	45
Tabel 3.11 Bobot Nilai	45
Tabel 3.12 Skala Persentase menurut Suharsimi Arikunto	46
Tabel 4.1 Penilaian Ahli Materi	58
Tabel 4.2 Responden berdasarkan pertanyaan 1 “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?”	59
Tabel 4.3 Responden berdasarkan pertanyaan 2 “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	60
Tabel 4.4 Responden berdasarkan pertanyaan 3 “Apakah video ini menarik dari segi tipografi (teks)?”	61
Tabel 4.5 Responden berdasarkan pertanyaan 4 “Apakah video ini menarik dari segi animasi?”	61

Tabel 4.6 Responden berdasarkan pertanyaan 5 “Apakah video ini menarik dari segi audio?”	62
Tabel 4.7 Distribusi responden berdasarkan kelas	63
Tabel 4.8 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin	64
Tabel 4.9 Distribusi responden berdasarkan umur	64
Tabel 4.10 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 1 “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?”	64
Tabel 4.11 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 2 “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	65
Tabel 4.12 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 3 “Apakah video ini menarik dari segi tipografi (teks)?”	66
Tabel 4.13 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 4 “Apakah video ini menarik dari segi animasi?”	66
Tabel 4.14 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 5 “Apakah video ini menarik dari segi audio?”	67
Tabel 4.15 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 1 “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	68
Tabel 4.16 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 2 “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	69
Tabel 4.17 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 3 “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan <i>Animasi</i> seperti ini mudah anda pahami?”	69
Tabel 4.18 Responden mahasiswa/i berdasarkan pertanyaan 4 “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada penonton tentang cara membuat logo yang baik?”	70
Tabel 4.19 Distribusi responden mahasiswa berdasarkan 9 pertanyaan	

kuisjoner	71
-----------------	----