

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATA KULIAH PRAKTIKUM FOTOGRAFI DASAR MATERI PENGENALAN KAMERA, TEKNIK *EXPOSURE* DAN *POINT OF INTEREST*



SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan (DIV) Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital

Oleh:

Rika Oktarina Dwiflora

061740721973

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2021

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATA KULIAH PRAKTIKUM FOTOGRAFI DASAR MATERI PENGENALAN KAMERA, TEKNIK *EXPOSURE* DAN *POINT OF INTEREST*



Oleh :

Rika Oktarina Dwiflora

061740721973

Palembang, Juli 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Ervi Cofriyanti, S.Si., M.TI

NIP. 198012222015042001

Mustaziri, S.T., M.Kom

NIP. 196909282005011002

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Ketua Program Studi,

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Ema Laila, S.Kom., M.kom

NIP. 197703292001122002

**Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Motion Graphic Pada
Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar Materi Pengenalan Kamera,
Teknik Exposure Dan Point Of Interest**



**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

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.TI

NIP. 1198012222015042001

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

Nama : Rika Oktarina Dwiflora
Nim : 061740721973
Kelas : 8 TI.B
Jurusan : Teknik Komputer/DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis *Motion Graphic* Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar Materi Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure*, dan *Point of Interest*.

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.

Yang membuat pernyataan



Rika Oktarina Dwiflora

NIM 061740721973

Motto:

“Never be afraid to fail because failure is the key to success, stay confident and try because everything will be beautiful in its time.

(Jangan pernah takut gagal karena kegagalan adalah kunci kesuksesan, tetap percaya diri dan berusaha karena semua akan indah pada waktunya).”

Untuk:

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

ABSTRACT

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATA KULIAH PRAKTIKUM FOTOGRAFI DASAR MATERI PENGENALAN KAMERA, TEKNIK *EXPOSURE* DAN *POINT OF INTEREST*.

(Rika Oktarina Dwiflora, 2021, 126 Halaman)

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Animasi 2D berbasis Motion Graphic dapat digunakan untuk mendukung proses mengajar yang lebih efektif, fleksibel, menarik serta mudah di pahami. Maka dari itu, dengan dibuatnya skripsi tentang Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis Motion Graphic pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar Materi Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure*, dan *Point of Interest* ini, dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, fleksible dan mudah untuk dipahami mahasiswa.

Pada peneilitan ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang mana metode ini terbagi menjadi 6 tahapan yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, studi pustaka dan kuesioner. Kuseioner disebar kepada responden ahli dan pengguna, responden alih merupakan seorang ahli dibidang animasi dan multimedia sedangkan responden pengguna merupakan mahasiswa D4 Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Hasil dari penelitian ini diketahui nilai kelayakan animasi pada pengujian ahli yang terdiri dari 8 orang ahli diperoleh persentase sebesar 80,62% dengan kategori “Sangat Baik” dan pada pengujian pengguna yang terdiri dari 50 orang mendapatkan persentase sebesar 88,2% dengan kategori “Sangat Baik”.

Keywords: Media Pembelajaran, Animasi, Motion Graphic, Fotografi, Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure, Point of Interest*.

ABSTRACT

MAKING 2D ANIMATION LEARNING MEDIA BASED ON MOTION GRAPHICS IN THE BASIC PHOTOGRAPHY PRACTICUM COURSE OF CAMERA INTRODUCTION MATERIALS, EXPOSURE TECHNIQUES AND POINT OF INTEREST.

(Rika Oktarina Dwiflora, 2021, 126 Pages)

Instructional media is an important thing to support the teaching and learning process. Motion Graphic-based 2D animation can be used to support a teaching process that is more effective, flexible, interesting and easy to understand. Therefore, by making a thesis on Making 2D Animation Learning Media based on Motion Graphics in this Basic Photography Practicum course, Camera Introduction Material, Exposure Techniques, and Point of Interest, can make the teaching and learning process more interesting, flexible, and easy for students to understand.

This the research in this thesis uses the Multimedia Development Life Cycle method which is divided into 6 stages namely: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. Data collection techniques in this study were carried out by interviews, literature studies, and questionnaires. Questionnaires were distributed to expert respondents and users, the transfer respondents were experts in the field of animation and multimedia, while the user respondents were D4 students of the Computer Engineering Department of the Sriwijaya State Polytechnic. Data analysis in this study was carried out using a Likert scale.

The results of this study show that the animation feasibility value in expert testing consisting of 8 experts obtained a percentage of 80.62% in the "Very Good" category and in user testing consisting of 50 people, a percentage of 88.2% was obtained in the "Very Good" category.

Keywords: Learning Media, Animation, Motion Graphic, Photography, Camera Introduction, Exposure Techniques, Point of Interest.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis *Motion Graphic* Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar Meteri Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure* Dan *Point Of Interest*”**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu ‘alaihi wasaallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugrah serta rahmat bagi seluruh alam. Dimana tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Jenjang Dipolma IV di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

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

1. Allah SWT. Yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungannya dan selalu mendoakan.
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 Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ervi Cofriyanti, S.Si., M.T.I selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Mustaziri, S.T., M.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

9. Orang terkasih, Ilham Muawwal Subhan S.T yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan semangat, motivasi, dukungan, doa, mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi dikala penulis mager serta membantu dan memberi saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku Gangsal Squad yang menemani dari awal perkuliahan sampai saat ini, Mardiyah Dwi Nastiti, Eurori Putri Aphrodite, M.Rizky Alhafiz P.S dan Azmirianda M.Nurhasyiri.
11. Sahabat Grabah Squad, Sekar Ayu Septianingrum dan Nabilah S.KG yang selalu menghibur dikala penulis jenuh, memberi motivasi serta doa.
12. Sahabatku The Jomblo, Verliana, Desty Rahmayanti, Tiara Andelia Putri S.Pd, Dan Yeni Sapitri yang selalu memberi semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
13. Teman-teman kelas 8TIB khususnya Dienda, Niswa, Amin dan Arik yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
14. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi para pembaca. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih sedikit. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa mendatang. Terima kasih.

Palembang, Juni 2021.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Animasi	5
2.2 Motion Graphic	7
2.3 Media Pembelajaran.....	7
2.4 Fotografi.....	8
2.5 Pengenalan Kamera.....	9
2.5.1. Kamera Analog Dan Digital	9
2.5.2. Jenis-jenis Kamera Digital	10
2.5.3. Bagian Kamera	12
2.6 Teknik Exposure	14
2.6.1. Diafragma atau aperture	15
2.6.2. Shutter Speed.....	16

2.6.3. ISO (International Organization for Standardization).....	17
2.7 Point Of Interest	17
2.8 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	18
2.9 Multimedia Development Life Cycle	20
2.10 Kuesioner	22
2.10.1. Indikator Kuesioner Penelitian	24
2.11 Skala Likert	26
2.12 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Kerangka Penelitian	33
3.3 Pengembangan Metode	35
3.3.1 Concept (Pengkonsepan)	35
3.3.1.1 Deskripsi Konsep	35
3.3.1.2 Storyline	36
3.3.2 Design (Perancangan)	38
3.3.2.1 Desain Karakter.....	38
3.3.2.2 Storyboard.....	39
3.3.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting)	55
3.3.4 Assembly (Pembuatan)	60
3.3.4.1 Konsep Animating	60
3.3.4.2 Konsep Rendering.....	61
3.3.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	61
3.3.5.1 Pengujian Ahli	62
3.3.5.2 Pengujian Pengguna	63
3.3.5.2.1 Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Konvensional.....	63
3.3.5.2.2 Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D Bebasis Motion Graphic	65
3.3.6 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	66
3.4 Metode Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Implementasi Hasil Project	69
4.2 Pengujian.....	75
4.2.1 Deskripsi Pengujian	75
4.2.2 Prosedur Pengujian	75

4.2.2.1	Pengujian Teknik	75
4.2.2.2	Pengujian Ahli	78
4.2.2.3	Pengujian Pengguna.....	79
4.2.2.3.1	Pengujian Terhadap Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional	80
4.2.2.3.2	Pengujian Terhadap Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Motion Graphic	82
4.2.3	Data Hasil Pengujian.....	83
4.2.3.1	Data Hasil Pengujian Ahli	84
4.2.3.2	Data Hasil Pengujian Pengguna.....	87
4.2.3.2.1	Data Hasil Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Konvensional.....	89
4.2.3.2.2	Data Hasil Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Motion Graphic.....	92
4.3	Analisis Data.....	96
4.3.1	Analisis Data Pengujian Ahli.....	96
4.3.2	Analisis Data Pengujian Pengguna	102
4.3.2.1	Analisis Data Pengujian pengguna Media Pembelajaran Konvensional	102
4.3.2.2	Analisis Data Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Motion Graphic	111
4.4	Pembahasan.....	119
4.4.1	Hasil Analisis Data Responden Ahli.....	120
4.4.2	Hasil Analisis Data Responden Pengguna	120
4.4.3	Hasil Analisis Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Konvensional dan Media Pembelajaran Animasi	121
	BAB V PENUTUP.....	123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran	123
	DAFTAR PUSTAKA.....	124
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Faktor dan Kriteria dalam Kualitas Produk	25
Tabel 2.2	<i>Quality Factor</i>	26
Tabel 2.3	Pengertian dan Batasan Skala Likert	27
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep	35
Tabel 3.2	Rancangan <i>Storyline</i> Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar	36
Tabel 3.3	Rancangan <i>Storyboard</i> Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Praktikum Fotografi Dasar	39
Tabel 3.4	Desain karakter	56
Tabel 3.5	Desain kamera analog dan kamera digital	56
Tabel 3.6	Desain macam-macam kamera digital	57
Tabel 3.7	Desain <i>background</i>	57
Tabel 3.8	Desain Aset pendukung	58
Tabel 3.9	Materi Audio	59
Tabel 3.10	Beberapa Contoh Materi Gambar	59
Tabel 3.11	Beberapa Contoh Materi <i>Font</i>	60
Tabel 3.12	Pertanyaan Kuesioner Ahli tentang Segi Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	62
Tabel 3.13	Pertanyaan Kuesioner pengguna tentang Media Pembelajaran Konvensional	64
Tabel 3.14	Pertanyaan Kuesioner tentang Kualitas Informasi dan Kualitas Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	65
Tabel 4.1	Data Hasil Pengujian Teknik	76
Tabel 4.2	Pertanyaan Kuesioner Ahli	78

Tabel 4.3	Pertanyaan Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Konvensional	80
Tabel 4.4	Pertanyaan Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Animasi	82
Tabel 4.5	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pekerjaan	84
Tabel 4.6	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Jenis Kelamin	84
Tabel 4.7	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	85
Tabel 4.8	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?”	85
Tabel 4.9	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?”	86
Tabel 4.10	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?”	86
Tabel 4.11	Distribusi Responden Ahli Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?”	86
Tabel 4.12	Distribusi Responden Pengguna Berdasarkan Usia	88
Tabel 4.13	Distribusi Responden Pengguna Berdasarkan Jenis Kelamin.....	88
Tabel 4.14	Distribusi Responden Pengguna Berdasarkan Tingkat Pendidikan.	88
Tabel 4.15	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Media Pembelajaran Konvensional Dengan Menggunakan <i>Power Point</i> Sudah Cukup Efektif?”	89
Tabel 4.16	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Pertanyaan “Apakah materi pembelajaran dengan menggunakan <i>power point</i> tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?”	89
Tabel 4.17	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Pertanyaan “Apakah dengan menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	90

Tabel 4.18	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Pertanyaan “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih menarik ?”.....	90
Tabel 4.19	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih fleksibel?”	91
Tabel 4.20	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Pertanyaan “Jika dibuat media media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk menggantikan media pembelajaran saat ini, seberapa setujuah anda?”	91
Tabel 4.21	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> ini efektif?”	92
Tabel 4.22	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah materi pembelajaran dengan menggunakan animasi <i>motion graphic</i> 2d ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?”	93
Tabel 4.23	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah dengan melihat video animasi ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	93
Tabel 4.24	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> materi yang disampaikan terlihat lebih menarik?” .	94
Tabel 4.25	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> “Apakah Anda setuju bahwa dengan	

	menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih fleksibel?”	94
Tabel 4.26	Distribusi Responden Pengguna Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis <i>Motion Graphic</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar?”	95
Tabel 4.27	Studi Kasus Ahli “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?”	96
Tabel 4.28	Skor Jawaban Responden Ahli Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?”	96
Tabel 4.29	Studi Kasus Ahli “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?”	98
Tabel 4.30	Skor Jawaban Responden Ahli Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?”	98
Tabel 4.31	Studi Kasus Ahli “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?”	99
Tabel 4.32	Skor Jawaban Responden Ahli Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?”	100
Tabel 4.33	Studi Kasus Ahli “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?”	100
Tabel 4.34	Skor Jawaban Responden Ahli Pertanyaan “Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?”	101
Tabel 4.35	Studi Kasus Pengguna “Apakah Media Pembelajaran Konvensional Dengan Menggunakan <i>Power Point</i> Sudah Cukup Efektif ?”	102
Tabel 4.36	Skor Jawaban Responden pengguna Pertanyaan “Apakah Media Pembelajaran Konvensional Dengan Menggunakan <i>Power Point</i> Sudah Cukup Efektif?”	103

Tabel 4.37	Studi Kasus Pengguna “Apakah media pembelajaran dengan menggunakan <i>power point</i> tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?”	104
Tabel 4.38	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah media pembelajaran dengan menggunakan <i>power point</i> tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami ?”	104
Tabel 4.39	Studi Kasus Pengguna “Apakah dengan melihat <i>power point</i> ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	105
Tabel 4.40	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah dengan melihat <i>power point</i> ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	105
Tabel 4.41	Studi Kasus Pengguna “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih menarik ?”	106
Tabel 4.42	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih menarik?”	107
Tabel 4.43	Studi Kasus Pengguna “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih fleksibel ?”	108
Tabel 4.44	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih fleksibel?”	108
Tabel 4.45	Studi Kasus Pengguna “Jika dibuat media media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk menggantikan media pembelajaran saat ini, seberapa setujuah anda ?”	109
Tabel 4.46	Skor Jawaban Responden pengguna Pertanyaan “Jika dibuat media media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk	

	menggantikan media pembelajaran saat ini, seberapa setujuh anda?"	110
Tabel 4.47	Studi Kasus Pengguna “Apakah media pembelajaran b animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> ini efektif ?”	111
Tabel 4.48	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> ini efektif ?”	111
Tabel 4.49	Studi Kasus Pengguna “Apakah media pembelajaran dengan menggunakan animasi <i>motion graphic</i> 2d ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami ?”	112
Tabel 4.50	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah media pembelajaran dengan menggunakan animasi <i>motion graphic</i> 2d ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami ?”	113
Tabel 4.51	Studi Kasus Pengguna “Apakah dengan melihat video animasi ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	114
Tabel 4.52	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah dengan melihat video animasi ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?”	114
Tabel 4.53	Studi Kasus Pengguna “Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> materi yang disampaikan terlihat lebih menarik?”	115
Tabel 4.54	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> materi yang disampaikan terlihat lebih menarik?”	115
Tabel 4.55	Studi Kasus Pengguna “Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan animasi <i>motion graphic</i> kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih fleksibel ?”	116

Tabel 4.56	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi motion graphic kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih fleksibel ?”	117
Tabel 4.57	Studi Kasus Pengguna “Apakah Anda setuju bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar ?”	118
Tabel 4.58	Skor Jawaban Responden Pengguna Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar?”	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kamera Digital Ponsel	10
Gambar 2.2 Kamera Digital Saku	11
Gambar 2.3 <i>Camera Prosumer</i>	11
Gambar 2.4 Kamera DSLR.....	12
Gambar 2.5 <i>Canon 750D</i> bagian depan.....	12
Gambar 2.6 <i>Canon 750D</i> bagian belakang	13
Gambar 2.7 <i>Exposure</i>	15
Gambar 2.8 Diafragma.....	16
Gambar 2.9 <i>Adobe Illustrator</i>	18
Gambar 2.10 <i>Adobe After Effect</i>	19
Gambar 2.11 <i>Adobe Media Encoder</i>	20
Gambar 2.12 Tahapan metode MDLC.....	20
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	33
Gambar 3.2 Bagan Produksi	35
Gambar 3.3 Desain Karakter.....	38
Gambar 3.4 Desain roket	57
Gambar 3.5 Desain Bumper.....	58
Gambar 4.1 <i>Bumper</i>	69
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran.....	69
Gambar 4.3 Penjelasan Tentang Kamera Analog Dan Kamera Digital.....	70
Gambar 4.4 Penjelasan Tentang Macam-Macam Kamera.....	71
Gambar 4.5 Penjelasan Tentang Fungsi-Fungsi Tombol Kamera	71
Gambar 4.6 Pembuka <i>Scene Teknik Exposure</i>	71

Gambar 4.7 Penjelasan Tentang Materi <i>Exposure</i>	72
Gambar 4.8 Penjelasan Tentang Diafragma	73
Gambar 4.9 Penjelasan Tentang <i>Shutter Speed</i>	73
Gambar 4.10 Penjelasan Tentang ISO	74
Gambar 4.11 Pembuka <i>Scene Point of Interest</i>	74
Gambar 4.12 Penjelasan Tentang <i>Point of Interest</i>	74
Gambar 4.13 Penutup <i>Scene</i>	75