

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPOSISI
FOTOGRAFI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* 2D DENGAN
MENGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE
CYCLE***



SKRIPSI

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

**Oleh:
ANNISYAH APRILIA UTAMI
061840721531**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPOSISI
FOTOGRAFI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* 2D DENGAN
MENGGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE*
CYCLE



Oleh :

Annisyah Aprilia Utami
061840721531

Palembang, 22 Agustus 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197805152006041003

Hartati Deviana, S.T., M.Kom.
NIP. 197405262008122001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ketua Program Studi

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

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPOSISI
FOTOGRAFI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* 2D DENGAN**



**MENGGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE
CYCLE***

**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Jumat, 5 Agustus 2022**

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

.....

Anggota Dewan Penguji

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom
NIP. 197305162002121001

.....

Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom
NIP. 197310012002122002

.....

Ikthison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002

.....

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom
NIP. 197503052001121005

.....

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisyah Aprilia Utami
NIM : 061840721531
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital (D4)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi
Berbasis *Motion Graphic* 2D Dengan Menggunakan
Metode *Multimedia Development Life Cycle*.

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 menerima konsekuensinya.

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

Palembang, 22 Agustus 2022
Yang Membuat Pernyataan,

Annisyah Aprilia Utami
NIM. 061840721531

MOTTO :

“Never Give Up, everyone has their own time to move forward.”

Teruntuk :

- Untuk ku***
- Keluarga ku***
- Partner ku***
- Almamater ku***

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPOSISI FOTOGRAFI
BERBASIS MOTION GRAPHIC 2D DENGAN MENGGUNAKAN METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE

(Annisyah Aprilia Utami, 2022, 119 Halaman)

ABSTRAK

Sebelum melakukan praktikum, mahasiswa diajarkan teori agar dapat menghasilkan foto dengan komposisi yang tepat. Tetapi, saat ini mahasiswa sering kali merasa kesulitan dalam pemahaman materi. Umumnya mahasiswa diajarkan teori berdasarkan penjelasan dari dosen sebelum melakukan praktikum. Cara ini dianggap kurang efektif, karena cara ini menggunakan media audio saja.

Dengan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual dengan materi yang mudah dipahami serta menarik berbasis motion graphic 2D menggunakan metode pengembangan *multimedia development life cycle*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ini, penulis melakukan pengujian terhadap 4 responden ahli dan 35 responden mahasiswa TIMD dari semester 2 hingga 8 yang pernah mempelajari fotografi dengan teknik perhitungan skala likert.

Hasil pengujian membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis motion graphic 2D ini berdasarkan penilaian ahli, layak digunakan dengan perbaikan serta mendapatkan persentase persetujuan sebesar 83% dan berdasarkan penilaian mahasiswa mendapat persentase persetujuan sebesar 90% berada dikategori “sangat baik”.

Kata kunci : media pembelajaran, motion graphic, komposisi.

LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF PHOTOGRAPHY COMPOSITION
BASED ON MOTION GRAPHIC 2D USING MULTIMEDIA DEVELOPMENT
LIFE CYCLE METHOD

(Annisyah Aprilia Utami, 2022, 119 Page)

ABSTRACT

Before doing a practicum, students are taught theory in order to take photos with the right composition. However, nowadays students often find it difficult to understand the material. Generally, students are taught theory based on explanations from lecturers before practicum. This method is considered less effective, because this method uses audio media only.

With this background, researchers are interested in developing learning media that combine audio and visual with easy-to-understand and interesting material based on 2D motion graphics using the multimedia development life cycle method. To determine the feasibility level of this learning media, the author tested 4 expert reviewer and 35 respondents of TIMD students from semesters 2 to 8 who had studied photography with the likert scale calculation technique.

The test results prove that this 2D motion graphic-based audio-visual learning media is based on expert review, feasible to be used with improvement and get an approval percentage of 83% and based on the students review get an approval percentage of 90% in the category of "very good".

Keywords : learning media, motion graphics, composition.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi Berbasis *Motion Graphic* 2D Dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* “.**

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 Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir 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.
2. Ibu, Wak Irma, Wak Sur, Adek Iqbal, dan Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungannya bagi penulis.
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. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

9. Seluruh Dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
10. Bapak Hady Sumarna selaku mentor tugas akhir yang telah membimbing serta banyak memberikan masukan dan saran kepada penulis.
11. Teman- teman kelas 8 TI.A terutama Aul, Aina, Puth, dan Ariq yang telah banyak membantu penulis disaat kesusahan serta teman-teman lain yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
12. Kak Lutfiah Indryani yang telah mengisi suara untuk tugas akhir, laptop tercinta yang telah menemani suka duka menulis skripsi.
13. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan berhasil menyelesaikan Skripsi ini, serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini.

Semoga Skripsi 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, 22 Agustus 2022



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media	6
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	6
2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	7
2.2 Video	8
2.2.1 Pengertian Video	8
2.3 Animasi dan <i>Motion Graphic</i>	9
2.3.1 Pengertian Animasi	9
2.3.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	9
2.3.3 Perbedaan Animasi dan <i>Motion Graphic</i>	10
2.3.4 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.5 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	11
2.4 <i>Storyboard</i>	12
2.4.1 Pengertian <i>Storyboard</i>	12
2.4.2 Jenis-Jenis <i>Storyboard</i>	13
2.4.3 Elemen-elemen <i>Storyboard</i>	15
2.4.4 Pergerakan Kamera Pada <i>Storyboard</i>	17
2.5 <i>Storytelling</i>	18
2.5.1 Pengertian <i>Storytelling</i>	18
2.5.2 <i>Visual Storytelling</i>	19
2.6 Audio	20
2.6.1 Pengertian Audio	20
2.6.2 Jenis-Jenis Audio	21
2.6.3 <i>Diegetic</i> Dan <i>Non-Diegetic Sound</i>	21

2.7	Fotografi	22
2.7.1	Pengertian Fotografi	22
2.7.2	Genre Fotografi	23
2.8	Komposisi	25
2.8.1	Pengertian Komposisi	25
2.8.2	Komposisi Fotografi	26
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.9.1	Adobe Illustrator	27
2.9.2	Adobe After Effect	28
2.9.3	Adobe Premiere	29
2.10	Metode Penelitian	29
2.11	Metode Pengembangan Multimedia	30
2.12	Perbandingan Metode Yang Ada Dalam Penyelesaian Permasalahan	31
2.12.1	Referensi Jurnal Penelitian	32
2.12.2	Metode Penelitian Yang Digunakan	35
2.13	Metode Analisis Data	40
2.13.1	Skala Likert	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Kerangka Penelitian	42
3.2	Persiapan Data	43
3.2.1	Pengelompokan Data	44
3.2.2	Metode Pengumpulan Data	44
3.2.3	Skala Pengukuran Data	45
3.2.4	Skala Pengukuran Instrumen Penelitian	45
3.2.5	Populasi dan Sample	45
3.3	Perancangan	46
3.3.1	Deskripsi Konsep	46
3.3.2	<i>Storyline</i>	47
3.3.3	<i>Storyboard</i>	49
3.3.4	<i>Rough Audio</i>	71
3.3.5	Pembuatan Aset	71
3.3.6	Perangkat Yang Digunakan Dalam Penelitian	76
3.4	Pengembangan Metode	77
3.4.1	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	77
A.	<i>Animating</i>	77
B.	<i>Audio Final</i>	79
C.	<i>Compositing</i>	80
D.	<i>Rendering</i>	81
3.5	Tes Kinerja Sistem	81
3.5.1	Pengujian Teknik	82
3.5.2	Perancangan Penilaian Produk	82
3.5.3	Teknik Pengujian Data	84
3.6	Distribusi Media	88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Realisasi Video Media Pembelajaran Komposisi Fotografi	90
4.2	Pengujian	98
4.2.1	Deskripsi Pengujian	98
4.2.2	Prosedur Pengujian	98
	A. Pengujian Alpha	98
	B. Pengujian Beta	101
4.2.3	Data Hasil Pengujian	103
	A. Pengujian Alpha	103
	B. Pengujian Beta	106
4.2.4	Analisis Data Pengujian	108
	A. Analisis Data Pengujian Alpha	108
	B. Analisis Data Pengujian Beta	110
4.2.5	Hasil Analisis Data Pengujian	112
	A. Responden Alpha	112
	B. Responden Beta	112
4.2.6	Hasil Analisis Pengujian	113
	A. Responden Alpha	113
	B. Responden Beta	114
4.3	Pembahasan	114

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran	116

DAFTAR PUSTAKA	117
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	<i>Thumbnail Storyboard</i> 13
Gambar 2.2	<i>Rough Storyboard</i> 14
Gambar 2.3	<i>Clean Up Storyboard</i> 14
Gambar 2.4	Pergerakan Kamera Pada <i>Storyboard</i> 18
Gambar 2.5	Contoh <i>Single Image Storytelling</i> 19
Gambar 2.6	Contoh <i>Photo Sequence Storytelling</i> 20
Gambar 2.7	Logo Adobe Illustrator 28
Gambar 2.8	Logo Adobe After Effect 28
Gambar 2.9	Logo Adobe Premiere 29
Gambar 2.10	Siklus MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) 30
Gambar 3.1	Diagram Alur Penelitian 42
Gambar 3.2	Diagram Pengembangan Media 43
Gambar 3.3	Diagram Alur Perancangan 46
Gambar 3.4	Naskah 49
Gambar 3.5	Storyboard 70
Gambar 3.6	Proses Pembuatan Aset 71
Gambar 3.7	Diagram Alur <i>Assembly</i> (Pembuatan) 77
Gambar 3.8	Proses Importing Aset 78
Gambar 3.9	Penggunaan Keyframe Pada Proses Animating 78
Gambar 3.10	Proses Animating 79
Gambar 3.11	Proses Eksport Animating 79
Gambar 3.12	Proses Editing Audio Final 80
Gambar 3.13	Proses Importing File Compositing 80
Gambar 3.14	Proses Compositing 81
Gambar 3.15	Proses Rendering 81
Gambar 3.16	<i>Rating Scale</i> 85
Gambar 4.1	Tampilan Shot 1 89
Gambar 4.2	Tampilan Shot 2 89
Gambar 4.3	Tampilan Shot 3 90
Gambar 4.4	Tampilan Shot 4 90
Gambar 4.5	Tampilan Shot 5 90
Gambar 4.6	Tampilan Shot 6 91
Gambar 4.7	Tampilan Shot 7 91
Gambar 4.8	Tampilan Shot 8 91
Gambar 4.9	Tampilan Shot 9 92
Gambar 4.10	Tampilan Shot 10 92
Gambar 4.11	Tampilan Shot 11 92
Gambar 4.12	Tampilan Shot 12 93
Gambar 4.13	Tampilan Shot 13 93
Gambar 4.14	Tampilan Shot 14 93
Gambar 4.15	Tampilan Shot 15 94
Gambar 4.16	Tampilan Shot 16 94

Gambar 4.17	Tampilan Shot 17	94
Gambar 4.18	Tampilan Shot 18	95
Gambar 4.19	Tampilan Shot 19	95
Gambar 4.20	Tampilan Shot 20	95
Gambar 4.21	Tampilan Shot 21	96
Gambar 4.22	Tampilan Shot 22	96
Gambar 4.23	Tampilan Shot 23	96
Gambar 4.24	Tampilan Shot 24	97
Gambar 4.25	Tampilan Shot 25	97
Gambar 4.26	Tampilan Shot 26	97
Gambar 4.27	Tampilan Shot 27	98
Gambar 4.28	Distribusi Indikator Penilaian Responden Alpha	105
Gambar 4.29	Distribusi Indikator Penilaian Responden Beta	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Perbedaan Animasi dan <i>Motion Graphic</i> 10
Tabel 2.2	Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Masalah 36
Tabel 2.3	Batasan Skala Likert 41
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep 46
Tabel 3.2	Aset Yang Digunakan Dalam Video 72
Tabel 3.3	Software Yang Digunakan 77
Tabel 3.4	Angket Penilaian Ahli Materi 83
Tabel 3.5	Angket Penilaian Mahasiswa 83
Tabel 3.6	Bobot Skor Jawaban 84
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Skor 85
Tabel 3.8	Contoh Data Hasil Survey 87
Tabel 3.9	Contoh Nilai Data Hasil Survey 88
Tabel 4.1	Kuesioner Alpha 99
Tabel 4.2	Kuesioner Beta 101
Tabel 4.3	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Jenis Kelamin 103
Tabel 4.4	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pekerjaan 103
Tabel 4.5	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Asal Instansi 104
Tabel 4.6	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Kesimpulan Keseluruhan Media Pembelajaran 104
Tabel 4.7	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia 106
Tabel 4.8	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin 106
Tabel 4.9	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Semester 106
Tabel 4.10	Rekap Hasil Pengujian Alpha Oleh Ahli Media 108
Tabel 4.11	Rekap Hasil Pengujian Beta Oleh Mahasiswa 111