

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN VIDIO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D**



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

Oleh:

Hijri Ismail Hadi

061840721534

**POLITEKNIK NEGERI
SRIWIJAYAPALEMBANG**

2022

**RANCANG BANGUN VIDIO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D**

Oleh :



Hijri Ismail Hadi
061840721534

Palembang, Juli 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom.

NIP. 196007101991031001

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom

NIP. 197705242000031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ketua Program Studi

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D**



Oleh :
Hijri Ismail Hadi
061840721534

Palembang, Agustus 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom.
NIP. 196007101991031001

Dosen Pembimbing II

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

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

Ketua Program Studi

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

**RANCANG BANGUN VIDIO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D**

Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada Sidang



Tugas Akhir pada Jumat, 28 Juli 2022

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

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

.....

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, S.Pd., M.Kom., Ph.D.
NIP. 198103182008121002

.....

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

.....

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197705242000031002

.....

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

.....

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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

**RANCANG BANGUN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D**

Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada Sidang



Tugas Akhir pada Jumat, 28 Juli 2022

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, S.Pd., M.Kom., Ph.D.
NIP. 198103182008121002

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

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197705242000031002

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

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Hijri Ismail Hadi
NIM : 061840721534
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital (D4)
Judul Skripsi : Rancang Bangun Vidio Media Pembelajaran Teknik
Fotografi Stitching Berbasis Animasi 2D

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 diyatakan 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, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Hijri Ismail Hadi

NIM. 061840721534

MOTTO

*Tidak ada kata gagal dalam kehidupan hanya ada kata berhasil
dan belajar dari pengalaman – Hijri Ismail Hadi*

Kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tua ku tercinta
- Dosen pembimbingku
- Sahabat dan Teman – teman yang telah mendoakan
- Semua pihak yang mendukung

Abstrak

Dimasa yang semakin berkebang ini segala sesuatu membutuhkan inovasi baru apa lagi dibidang pendidikan. Berlandaskan hal tersebut penulis membuat suatu media pembelajaran 2 dimensi pada mata kuliah fotografi. Media pembelajaran ini berisikan informasi tentang materi-metri yang diajarkan dalam mata kuliah fotografi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan luther yang terdiri dari 6 tahapan yaitu : 1) Concept, 2) design, 3) material collecting, dan 4) assembly, 5) testing, 6) distribution. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran 2 dimensi fotografi, Penulis melakukan pengujian terhadap 40 responden yang didominasi oleh mahasiswa umum. Hasil pengujian membuktikan bahwa media pembelajaran dua dimensi ini efektif dan efisien dengan skor jawaban mencapai 74% untuk responden alpha dan 89,99% untuk responden beta dalam kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci – Animasi 2D, Media Pembelajaran, *fotografi, stitching*

Abstract

In this developing era , everything requares new innovation especially on education. based on this, the author makes a 2 Dimensional leraning media in photography courses. this learning media contain information about the metrics taught in photography courses. this study uses a luther development model which consist of 6 stages, 1) concept, 2) design, 3)collecting material, and 4 assembly , testing , distribution. to find out the effectiveness of using 2 dimensional photofraphy learning media, the autor conducted a test on 40 respondents, which were domnate by general students. The test result prove that this two dimensional media is effective and efficient with an answer score 74% for alpha respondence and 89,99% for beta respondence in the "strongly agree" categori.

Keywords: *Animasi 2D.learning method,photography, stitching*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “**Rancang bangun vidio media pembelajaran teknik fotografi stitching berbasis animasi 2D**”. Adapun tujuan penulisan proposal skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan ujian skripsi Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Ir.Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom.** dan **Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi.
2. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. 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 Kepala Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom, M.Kom. Bapak Rio Permata, Demby Pratama, ibu Isnainy Azro selaku narasumber bahan materi skripsi.

8. Keluarga besar 8 TIA angkatan 2018 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Palembang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 MEDIA PEMBELAJARAN	4
2.1.1 FUNGSI DAN MANFAAT	5
2.2 PENGERTIAN MULTIMEDIA	5
2.2.1 ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA	6
2.2.2 METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	6
2.3 ANIMASI.....	8
2.3.1 PROSEDUR PEMBUATAN ANIMASI.....	9
2.3.1.1 PRA PRODUKSI	9
2.3.1.2 PROSES PRODUKSI.....	9
2.3.1.3 PASCA PRODUKSI.....	9
2.4 STITCHING.....	10
2.5 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	11

2.5.1 ADOBE ILLUSTRATOR.....	12
2.5.2 ADOBE PREMIERE	12
2.5.3 ADOBE AFTER EFFECT	13
2.6 SKALA PENGUKURAN LIKERT	13
2.7 REFERENSI JURNAL PENELITIAN.....	15
2.7.1 PENELITIAN YANG RELEVAN	15
BAB III	METEDOLOGI PENELITIAN
3.1 KERANGKA PENELITIAN	23
3.2 PRAPRODUKSI	24
3.2.1 CONCEPT	24
3.2.2 DESIGN	25
3.3 PRODUKSI	27
3.3.1 MATERIAL COLLECTING	27
3.4 PASCA PRODUKSI.....	31
3.4.1 ASSEMBLY	31
3.4.2 TESTING	31
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	32
3.6 PENGUJIAN.....	33
3.6.1 ALPHA TESTING.....	34
3.6.2 BETA TESTING.....	34
3.6.3 TEKNIK ANALISIS DATA.....	34
3.6.4 SKALA PENGUKURAN.....	35
BAB IV	HASIL YANG DIHARAPKAN
4.1 HASIL.....	42
4.1.1 REALISASI VIDIO	42
4.2 PENGUJIAN VIDIO	44
4.2.1 PROSEDUR ANIMASI.....	44
4.2.2 PENGUJIAN ALPHA	45
4.2.3 PENGUJIAN BETA	50

BAB V	PENUTUP	
	5.1 KESIMPULAN	65
	5.2 SARAN	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Rangkaian alur berdasarkan metode luther	7
Gambar 2.2	Gambar <i>Camera</i>	10
Gambar 2.3	Gambar <i>L-Bracket</i>	10
Gambar 2.4	Gambar <i>Ball Head Tripod</i>	11
Gambar 2.5	Gambar Logo Adobe Illustrator	11
Gambar 2.6	Gambar Logo Adobe premiere	12
Gambar 2.7	Gambar Logo Adobe After Effect	13
Gambar 3.1	Gambar Bagan Produksi	24
Gambar 3.2	Gambar Pembuatan Karakter Utama Dari Sisi Depan	28
Gambar 3.3	Gambar Pembuatan Karakter Utama Dari Sisi Samping.....	28
Gambar 3.4	Gambar Proses Pembuatan Aset Background	29
Gambar 3.5	Gambar File Audio Yang Dipilih.....	29
Gambar 3.6	Gambar <i>Software</i> Yang Digunakan Untuk Produksi Animasi.....	31
Gambar 3.7	Gambar Penentuan <i>Rating Scale</i>	38
Gambar 3.8	Gambar <i>Rating Scale</i> Kasus	40
Gambar 4.1	Gambar <i>Histogram</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengertian dan Batasan Skala Likert	14
Tabel 2.2	Perbandingan Metode Yang Ada Dalam Penyelesaian Masalah ...	20
Tabel 3.1	<i>Storyboard</i> Video Animasi Tentang Teknik Stitching	25
Tabel 3.2	Beberapa Contoh Materi Gambar	30
Tabel 3.3	Aturan Pemberian Skor Skala Likert	36
Tabel 3.4	Skor Kriteria	37
Tabel 3.5	Rating Scale.....	38
Tabel 3.6	Contoh Data Hasil Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3.7	Skor Ideal Pada Contoh Kasus	39
Tabel 3.8	<i>Rating Scale</i> Kasus	40
Tabel 3.9	Nilai Akhir	41
Tabel 4.1	Hasil tampilan video	42
Tabel 4.2	pertanyaan kuesioner <i>Alpha</i>	46
Tabel 4.3	Distribusi responden <i>Alpha</i> berdasarkan jenis pekerjaan.....	47
Tabel 4.4	Distribusi responden <i>Alpha</i> berdasarkan jenis kelamin.....	47
Tabel 4.5	Distribusi responden <i>Alpha</i> berdasarkan tingkat pendidikan	48
Tabel 4.6	Distribusi responden <i>Alpha</i> pertanyaan 1	48
Tabel 4.7	Distribusi responden <i>Alpha</i> pertanyaan 2.....	49
Tabel 4.8	Distribusi responden <i>Alpha</i> pertanyaan 3.....	49
Tabel 4.9	Distribusi responden <i>Alpha</i> pertanyaan 4.....	49
Tabel 4.10	pertanyaan kuesioner <i>Beta</i>	51
Tabel 4.11	Distribusi responden <i>Beta</i> berdasarkan usia	52
Tabel 4.12	Distribusi responden <i>Beta</i> berdasarkan jenis kelamin	52
Tabel 4.13	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 1.....	53
Tabel 4.14	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 2.....	53
Tabel 4.15	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 3.....	54
Tabel 4.16	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 4.....	54
Tabel 4.17	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 5.....	54
Tabel 4.18	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 6.....	55

Tabel 4.19	Distribusi responden <i>Beta</i> pertanyaan 7.....	55
Tabel 4.20	Data hasil pengujian teknik adobe	56
Tabel 4.21	Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin.....	59
Tabel 4.22	Distribusi responden berdasarkan usia.....	59
Tabel 4.23	Data hasil seluruh pertanyaan pengisian kuesioner	60
Tabel 4.24	Kriteria interpretasi skor	60
Tabel 4.25	Distribusi pertanyaan	61
Tabel 4.26	Seluruh data interpretasi skor	62