

SKRIPSI

**PEMBUATAN *VISUAL MOTION GRAPHIC 2D* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN “BELA NEGARA” DI SMP
NEGERI 18 PALEMBANG**



Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik
Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh:

FACHRI FAWAZ

061940722608

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

2023

Pembuatan *Visual Motion Graphic 2D* sebagai Media Pembelajaran
Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang



OLEH:
FACHRI FAWAZ
061940722608

Palembang, Agustus 2023

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Fithri Selva Jumeilah, Skom.MTI
NIP: 199005042020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

Pembuatan *Visual Motion Graphic* 2D sebagai Media Pembelajaran
Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang



Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji sidang skripsi pada tanggal 9
hari rabu bulan agustus 2023

Ketua Dewan penguji

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

Tanda Tangan

Anggota Dewan penguji

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I
NIP.199005042020122013

Hidavati Ami, S.Kom., M.Kom
NIP.198409142019032009

Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom.
NIP.197815052006041003

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

Palembang, Agustus 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, ST, MT.
NIP. 197005232005011004

Moto:

**“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda.
Sekiranya merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir mimpi –
mimpi lain bisa diciptakan”**

~ Windah Basudara

Untuk:

Keluargaku dan Almamaterku

ABSTRAK

Pembuatan *Visual Motion Graphic* 2D sebagai Media Pembelajaran
Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang

(Fachri Fawaz, 2023, 115 Halaman)

Pembuatan *Visual Motion Graphic* 2D sebagai Media Pembelajaran Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang adalah untuk Mengukur seberapa efektif belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Motion Graphic* pada siswa sekolah menengah pertama Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina. Metode ini merupakan metode yang memberikan gambaran tentang pengembangan multimedia melalui lima tahapan penelitian yaitu development, preproduction, production, postproduction, dan delivery, pengujian media menggunakan angket kuesioner untuk ahli materi dan 2 ahli *motion graphic* kemudian untuk pengujian beta menggunakan uji pre-test dan post-test dengan terdapatnya dua kelompok yaitu kelas 97 dan kelas 98 dengan menggunakan tes subjective berupa soal esai yang berguna untuk mengetahui kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian atau kata-kata panjang. Perhitungan angket Kuesioner Alpha menggunakan uji skala likert dan analisis data skor untuk pengujian responden beta, Pengembangan media pembelajaran berupa *motion graphic* ini sangat efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran dilihat dari bukti angket penilaian ahli materi yang mendapatkan indeks rata-rata 91,7% dari segi materi dan 94,4% dari segi media yang berkategori sangat baik lalu 2 ahli *motion graphic* mendapatkan indeks nilai rata-rata 92% dan 67% yang berkategori sangat baik dan baik serta hasil pre-test dan post-test dari masing-masing kelompok hasil pretest dari kelas 97 adalah 33,2% dan 37,6% untuk kelas 98. kemudian untuk hasil pos-test dari kelas 97 adalah 82,14% dan kelas 98 mendapatkan nilai 95,2% perbandingan antara 2 tahap proses tersebut sangat berbeda sebelum dan sesudah diberi media hasil post-test setelah diberi media sangat baik dibandingkan tidak diberi media untuk itulah penggunaan saat menggunakan media sangat layak untuk menjadi bahan pembelajaran bagi anak-anak siswa kelas 9 SMP Negeri 18 Palembang.

Kata kunci—*Motion Graphic, Pengujian, Media Pembelajaran*

ABSTRAK

Creating a 2D Visual Motion Graphic as a Citizenship Learning Media "Defending the Country" at SMP Negeri 18 Palembang

(Fachri Fawaz, 2023, 115 Halaman)

Making 2D Visual Motion Graphics as Citizenship Learning Media "Defending the Country" at SMP Negeri 18 Palembang is to measure how effective learning is using Motion Graphic-based learning media for junior high school students. In this study, the Villamil-Molina multimedia development method was used. This method is a method that provides an overview of multimedia development through five stages of research, namely development, preproduction, production, postproduction, and delivery, testing the media using a questionnaire for alpha material experts and 2 motion graphic experts then for beta testing using the pre-test and post-test with the presence of two groups, namely class 97 and class 98 by using a subjective test in the form of essay questions that are useful for knowing the progress of learning that requires answers that are descriptive or long words. Calculation of the Alpha Questionnaire questionnaire using the Likert scale test and analysis of score data for testing beta respondents, the development of learning media in the form of motion graphics is very effective compared to not using instructional media seen from the evidence of the material expert's assessment questionnaire which obtained an average index of 91.7% in terms of material and 94.4% in terms of media categorized very good then 2 motion graphic experts got an average score index of 92% and 67% which were in the very good and good category and the results of the pre-test and post-test of each group the pretest results of class 97 were 33.2% and 37, 6% for class 98. then for the post-test results from class 97 was 82.14% and class 98 got a score of 95.2% the comparison between the 2 stages of the process was very different before and after being given the media the results of the post-test after being given the media were very better than not being given media, that's why using it when using media is very appropriate to be learning material for children in grade 9 SMP Negeri 18 Palembang.

Keyword—Motion Graphic, Pengujian, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan kerja praktek sekaligus menyusun Proposal tugas akhir yang berjudul **“Pembuatan Visual Motion Graphic 2D sebagai Media Pembelajaran Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang”**. Tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah.

Adapun tujuan dari penulisan Proposal tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi teknologi informatika multimedia digital di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam penulisan laporan juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan project ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang ini.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan serta bantuan baik moril maupun materil.
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 (DIV).
6. Bapak Herlambang Saputra,Ph.D selaku dosen pembimbing pertama yang banyak memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan

proposal tugas akhir ini

7. Ibu Fithri Selva Jumeilah, Skom.MTI selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan Proposal tugas akhir ini.
8. Dea Putri Nathasya kekasih yang sangat banyak memberikan bantuan dan memberikan semangat dalam pembuatan tugas akhir ini dari awal pembuatan hingga selesai

Di dalam penulisan laporan ini, banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan Proposal tugas akhir ini. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan proposal ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya mahasiswa jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di masa yang akan datang dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT, Aamiin Ya Robbal Alamin. Wassalammu'alaikum
Wr.Wb

Palembang, Agustus 2023

FACHRI FAWAZ

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pengujian	iii
Moto	iv
Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiv
Daftar Table	xvi
Daftar Lampiran	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Peneltian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Bela Negara	5
2.2 Animasi.....	5
2.2.1 Prinsip Dasar Animasi	5
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi	12

2.3 Motion Graphic	13
2.3.1 Motion Graphic Design.....	13
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Motion Graphic	15
2.4 Media Pembelajaran	16
2.4.1 Fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran.....	17
2.4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
2.5 Komponen Pembuatan Motion Grafis	19
2.5.1 Story Board	19
2.5.2 Story line	19
2.5.3 Design Grafis.....	19
2.5.4 Tipografi.....	19
2.5.5 Komposisi.....	20
2.6 Software Yang Digunakan.....	20
2.7 Penelitian Terkait.....	21
2.8 Metode Villamil-Molina.....	26
2.9 Metode wawancara	28
2.10 Metode Observasi	28
2.11 Metode Pengujian Kuesioner.....	29
2.11.1 Skala Likert	30
2.11.2 Analisis Data Penilaian	30
2.11.3 Tes	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Villamil-Molina	32
3.1.1 Tahap Perancangan	32
3.1.2 Tahap Pengembangan Video Animasi Motion Graphic	33
a) Development.....	30
b) Pre-Production	34

1. Script	34
2. Storyline	39
3. StoryBoard	47
c) Production.....	56
1. Perekaman Narasi	49
2. Editing audio narasi	49
3. Material Collecting	49
4. Compositing motion graphic	77
5. Rendering	70
6. Evaluasi Produk	70
d) Post Production.....	80
1. Screening.....	71
2. Pengujian Kuesioner	71
a. Kuesioner Alpha	82
b. Kuesioner Beta	95
c. Pengujian Terhadap Responden	96
d. Teknik Analisi Data Validasi	86
e) Delivery	88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN99

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	100
4.2 Pengujian.....	102
4.2.1 Deskripsi Pengujian	102
4.2.2 Prosedur Pengujian	102
4.2.3 Pengujian (alpha)	103
4.2.4 Validasi Alpha Ahli Materi.....	104

a. Validasi Materi.....	104
b. Validasi Media.....	106
4.2.5 Validasi Alpha Ahli Motion Graphic.....	107
a. Ahli Motion Graphic 1	108
b. Ahli Motion Graphic 2	109
4.2.6 Pengujian (Beta)	110
4.2.7 Kelompok Uji kelas 97	111
4.2.8 Kelompok Uji kelas 98	112
4.3 Pembahasan.....	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1 Pembahasan.....	117
5.2 Saran	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i>	6
Gambar 2.2 Anticipation.....	6
Gambar 2.3 Staging	7
Gambar 2.4 Straight ahead action and pose to pose	7
Gambar 2.5 Follow through and overlapping action	8
Gambar 2.6 Slow in and slow out.....	8
Gambar 2.7 Arcs	9
Gambar 2.8 Secondary action.....	10
Gambar 2.9 Timing.....	10
Gambar 2.10 Exaggeration	10
Gambar 2.11 Solid drawing	11
Gambar 2.12 Appeal	12
Gambar 2.13 Motion Graphic.....	13
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan metode <i>villamil-Molina</i>	32
Gambar 3.2 StoryBoard Scene 1.....	43
Gambar 3.3 StoryBoard Scene 2.....	43
Gambar 3.3 StoryBoard Scene 3&4.....	44
Gambar 3.4 StoryBoard Scene 5.....	44
Gambar 3.5 StoryBoard Scene 6.....	45
Gambar 3.6 StoryBoard Scene 6.1.....	45
Gambar 3.7 StoryBoard Scene 7.....	46
Gambar 3.8 StoryBoard Scene 8.....	46
Gambar 3.9 StoryBoard Scene 8.1.....	47
Gambar 3.10 StoryBoard Scene 8.2.....	47

Gambar 3.11 StoryBoard Scene 9.....	48
Gambar 3.12 StoryBoard Scene 9.1.....	48
Gambar 4.1 perubahan objek sebelum revisi.....	89
Gambar 4.2 perubahan objek sesudah revisi.....	90
Gambar 4.3 perubahan objek suara sebelum revisi	90
Gambar 4.4 perubahan objek suara sesudah revisi	90
Gambar 4.5 perubahan background sebelum revisi.....	91
Gambar 4.6 perubahan background sebelum revisi.....	91
Gambar 4.7 perubahan sebelum diberi subtitle.....	91
Gambar 4.8 perubahan sesudah diberi subtitle	92
Gambar 4.8 diagram nilai siswa 97.....	101
Gambar 4.9 diagram nilai siswa 99.....	103

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Development.....	33
Tabel 3.2 StoryLine	34
Tabel 3.3 Aset	49
Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner Ahli Materi	72
Tabel 3.5 Pertanyaan Kuesioner Ahli Materi mengenai Video	75
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuesioner Ahli <i>Motion Graphic</i>	79
Tabel 3.7 Soal Siswa Mengenai Materi yang ditayangkan.....	84
Tabel 3.8 Indikator Penilaian.....	86
Tabel 3.9 persentase kriteria kelayakan produk.....	87
Tabel 3.10 persentase kelayakan Responden beta	88
Tabel 4.1 distribusi responden <i>alpha</i> berdasarkan pekerjaan	93
Tabel 4.2 distribusi responden <i>alpha</i> berdasarkan Jenis Kelamin	93
Tabel 4.3 distribusi responden <i>alpha</i> berdasarkan pendidikan.....	93
Tabel 4.4 Hasil Angket Penilaian Alpha materi terhadap materi pada motion graphic	94
Tabel 4.5 persentase kriteria produk.....	95
Tabel 4.6 komponen penilaian ahli materi mengenai media	96
Tabel 4.7 Komponen Penilaian oleh <i>motion graphic</i> 1	97
Tabel 4.8 Komponen Penilaian oleh <i>motion graphic</i> 2	98
Tabel 4.9 Komponen Skor uji Pretest kelas 97.....	100
Tabel 4.10 Komponen Skor uji <i>post-test</i> kelas 97	101
Tabel 4.11 Komponen Skor uji <i>pre-test</i> kelas 98	102
Tabel 4.12 Komponen Skor uji <i>post-test</i> kelas 98.....	102
Tabel 4.13 Rekap hasil responden <i>alpha</i>	104
Tabel 4.14 Hasil nilai <i>Pre-test</i> kelas 97 dan 98	104
Tabel 4.15 Hasil nilai <i>Post-test</i> kelas 97 dan 98.....	105