

SKRIPSI

Penerapan Media Pembelajaran *Audio-Visual* tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik *Motion Graphic*



**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Politeknik Negeri
Sriwijaya Pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Oleh:

Nury Nurfajry

061540721726

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA
MULTIMEDIA DIGITAL**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2019

**Penerapan Media Pembelajaran *Audio-Visual* tentang Peningkatan Sesamol
sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik
*Motion Graphic***



SKRIPSI

**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Palembang, Juli 2019

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Herlambang Saputra, Ph.D
NIP. 198103182008121002

Dosen Pembimbing II,

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

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

Ketua Program Studi

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 19770524200031002

**Penerapan Media Pembelajaran *Audio-Visual* tentang Peningkatan Sesamol
sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik
*Motion Graphic***



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Skripsi pada 18 Juli 2019**

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Indarto, S.T., M.Cs.
NIP 197307062005011003

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

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP 197010112001121001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nury Nurfajry
NIM : 061540721726
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV)
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik *Motion Graphic*

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagai mana 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.

Palembang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Nury Nurfajry

NIM 061540721726

Motto:

"Success is the sum of small efforts, repeated day-in and day-out"

Untuk :

- **Untukku**
- **Keluargaku**
- **Rekan-rekanku**

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL* TENTANG PENINGKATAN SESAMOL SEBAGAI ZAT PENGHAMBAT PERTUMBUHAN SEL KANKER MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

(Nury Nurfajry, 2019, 109 Halaman)

Perkembangan teknologi multimedia dewasa ini telah membawa banyak kemajuan, salah satunya dalam bidang informasi. Penyampaian informasi tidak melulu berupa tulisan, namun sudah mencapai format audio visual, contohnya adalah media pembelajaran *audio-visual*. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *audio-visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media *audio-visual* memiliki skor jauh lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa yang diajar menggunakan pendekatan konvensional. Dengan keunggulan yang dimiliki media pembelajaran *audio-visual*, penulis membuat sebuah media pembelajaran tentang peningkatan sesamol sebagai zat penghambat pertumbuhan sel kanker menggunakan teknik *motion graphic* guna membantu para pelaku pendidikan dalam mengajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Kata Kunci : *Audio-visual, Motion graphic, Wijen.*

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA ABOUT SESAMOL IMPROVEMENT AS A SUBSTANCE TO BREAK THE GROWTH OF CANCER CELLS USING MOTION GRAPHIC TECHNIQUE

(Nury Nurfajry, 2019, 109 Pages)

The development of multimedia technology today has brought a lot of progress, one of them in the field of information. Submission of information is not merely written, but has reached the audiovisual format, for example, is audio-visual learning media. The learning process using audio-visual media can facilitate understanding and strengthen memory. Student learning outcomes taught by using audio-visual media have a much higher score than students taught using a conventional approach. With the advantages possessed by audio-visual learning media, the author makes a learning media about increasing sesamol as a cancer cell growth inhibitor using motion graphic techniques to help lecturers in teaching and creating a more interesting learning atmosphere.

Keywords : *Audio-visual, Motion graphic, Sesame seed.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Audio-Visual* tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

Adapun maksud dan tujuan disusunnya skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di Politeknik Negeri Sriwijaya. Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan pendidikan di bangku perkuliahan.

Dalam melakukan penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada skripsi ini dan tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan serta petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Ir. A Bahri Jhoni Malyan, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Herlambang Saputra Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Dr. Aldila Din Pangawikan , S.TP., M.Sc., selaku narasumber dalam pembuatan skripsi ini.
7. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

8. Kedua Orang Tuaku yang telah membesarkan dan mendidik dan selalu memberi dukungan baik berupa do'a maupun materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Keluarga besar Bapak Prof. Dr. Ir. Rindit Pambayun, MP dan Ibu Dra. Rohayati yang selalu memberikan dukungan baik berupa do'a dan materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Teman-teman TIMD angkatan 2015 yang telah berbagi pengalaman suka duka selama empat tahun ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tiada lain yaitu harapan dari penulis semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kepada mereka semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa sepenuhnya skripsi yang dibuat ini masih banyak sekali kekurangannya sehingga perlu disempurnakan di kemudian waktu. Namun dengan demikian penulis berharap sekiranya dari skripsi yang jauh dari sempurna ini bermanfaat bagi yang sedang membutuhkannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan berkah-Nya bagi kita semua, Amin.

Palembang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media	5
2.2 Media Pembelajaran	5
2.3 Media Pembelajaran <i>Audio-visual</i>	6
2.3.1 Jenis Media <i>Audio-visual</i>	7
2.3.2 Kelebihan Media <i>Audio-visual</i>	8
2.4 Elemen-Eleman Multimedia	8
2.4.1 <i>Text</i>	8
2.4.2 <i>Image</i>	8

2.4.3	<i>Audio</i>	9
2.4.4	<i>Video</i>	9
2.4.5	<i>Animasi</i>	9
2.5	<i>Pengertian Video</i>	9
2.5.1	<i>Video Analog</i>	9
2.5.2	<i>Video Digital</i>	9
2.6	<i>Tahapan Pembuatan Video</i>	10
2.6.1	<i>Storyline</i>	10
2.6.2	<i>Storyboard</i>	10
2.6.3	<i>Pengambilan Video Pendukung</i>	10
2.6.4	<i>Graphic Design</i>	10
2.6.5	<i>Compositing</i>	11
2.6.6	<i>Animasi</i>	11
2.6.7	<i>Sound Effects & Musik</i>	11
2.6.8	<i>Editing</i>	11
2.6.9	<i>Rendering</i>	12
2.7	<i>Metode Pengembangan Multimedia</i>	12
2.7.1	<i>Concept</i>	12
2.7.2	<i>Design</i>	13
2.7.3	<i>Material Collecting</i>	13
2.7.4	<i>Assembly</i>	13
2.7.5	<i>Testing</i>	13
2.7.6	<i>Distribution</i>	14
2.8	<i>Motion Graphic</i>	14
2.8.1	<i>Spatial</i>	14
2.8.2	<i>Temporal</i>	14
2.8.3	<i>Live Action</i>	15
2.8.4	<i>Typographic</i>	15
2.9	<i>Camera Shot</i>	15
2.10	<i>Flowchart</i>	17
2.11	<i>Skala Likert</i>	19

2.12 Wijen	19
2.13 Minyak Wijen.....	20
2.13.1 Peningkatan Sesamol dalam Minyak Wijen	22
2.14 <i>Software</i> yang Digunakan	24
2.15 <i>Hardware</i> yang Digunakan	24
2.15.1 Komputer atau Laptop	24
2.15.2 Kamera.....	25
2.16 Perbandingan Metode.....	25

BAB III PERANCANGAN

3.1 Perancangan Media Pembelajaran <i>Audio-Visual</i>	31
3.1.1 Konsep (<i>Concept</i>)	33
3.1.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	34
3.1.3 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	35
3.1.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	38
3.2 Perancangan Perhitungan Hasil Kuesioner	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	52
4.2 Pengujian	61
4.2.1 Deskripsi Pengujian.....	61
4.2.2 Prosedur Pengujian.....	62
4.2.3 Data Hasil Pengujian	67
4.2.3.1 Data Hasil Pengujian Alfa	67
4.2.3.2 Data Hasil Pengujian Beta.....	73
4.3 Analisis Data.....	78
4.3.1 Analisis Data Pengujian Alfa	78
4.3.2 Analisis Data Pengujian Beta	88
4.3.3 Hasil Analisis Data Responden Alfa	101
4.3.4 Hasil Analisis Data Responden Beta.....	102

4.3.5 Hasil Analisis Pengujian Alfa	103
4.3.6 Hasil Analisis Pengujian Beta	105
4.4 Pembahasan	107

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	12
Gambar 2.2 Wijen Sumberrejo 2	20
Gambar 2.3 Reaksi Sel Kanker Payudara terhadap Sesamol	21
Gambar 2.4 Grafik Respon Sel Kanker Payudara terhadap Sesamol	21
Gambar 2.5 Perubahan Sesamolin menjadi Sesamol	22
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran	32
Gambar 3.2 <i>Storyboard Scene 1</i>	34
Gambar 3.3 Proses pengambilan gambar (<i>Shooting</i>)	36
Gambar 3.4 Proses Perekaman Narasi	36
Gambar 3.5 <i>New File Setting</i>	38
Gambar 3.6 <i>Tracing</i>	39
Gambar 3.7 <i>Design</i>	39
Gambar 3.8 <i>Clipping Mask</i>	39
Gambar 3.9 <i>Export</i>	40
Gambar 3.10 <i>Composition Settings</i>	41
Gambar 3.11 <i>Import</i>	41
Gambar 3.12 <i>Transform Properties</i>	42
Gambar 3.13 Teknik <i>Text Animation</i>	42
Gambar 3.14 Teknik <i>Masking</i>	42
Gambar 3.15 Teknik <i>Trim Paths</i>	43
Gambar 3.16 Penambahan <i>In-out Animation</i>	43
Gambar 3.17 Tampilan <i>In Animation</i>	44
Gambar 3.18 <i>Rendering</i>	44
Gambar 3.19 Membuat <i>Sequence</i> Baru	45
Gambar 3.20 <i>Import File</i>	45
Gambar 3.21 <i>Compositing</i>	46
Gambar 3.22 <i>Audio Editing</i>	46
Gambar 3.23 Efek <i>audio transition</i>	47
Gambar 3.24 Memberikan efek <i>audio transition</i>	47

Gambar 3.25 Teknik <i>Add Cut Point</i>	47
Gambar 3.26 Mengatur <i>Speed/Duration</i>	48
Gambar 3.27 Proses <i>Rendering</i>	48
Gambar 4.1 <i>Scene 1 Shot 1</i>	52
Gambar 4.2 <i>Scene 1 Shot 2</i>	52
Gambar 4.3 <i>Scene 2 Shot 1</i>	53
Gambar 4.4 <i>Scene 2 Shot 2</i>	53
Gambar 4.5 <i>Scene 2 Shot 3</i>	53
Gambar 4.6 <i>Scene 2 Shot 4</i>	54
Gambar 4.7 <i>Scene 2 Shot 5</i>	54
Gambar 4.8 <i>Scene 2 Shot 6</i>	54
Gambar 4.9 <i>Scene 2 Shot 7</i>	55
Gambar 4.10 <i>Scene 2 Shot 8</i>	55
Gambar 4.11 <i>Scene 3 Shot 1</i>	55
Gambar 4.12 <i>Scene 3 Shot 2</i>	56
Gambar 4.13 <i>Scene 3 Shot 3</i>	56
Gambar 4.14 <i>Scene 4 Shot 1</i>	56
Gambar 4.15 <i>Scene 4 Shot 2</i>	57
Gambar 4.16 <i>Scene 4 Shot 3</i>	57
Gambar 4.17 <i>Scene 4 Shot 4</i>	57
Gambar 4.18 <i>Scene 5 Shot 1</i>	58
Gambar 4.19 <i>Scene 5 Shot 2</i>	58
Gambar 4.20 <i>Scene 5 Shot 3</i>	58
Gambar 4.21 <i>Scene 5 Shot 4</i>	59
Gambar 4.22 <i>Scene 5 Shot 5</i>	59
Gambar 4.23 <i>Scene 5 Shot 6</i>	59
Gambar 4.24 <i>Scene 6 Shot 1</i>	60
Gambar 4.25 <i>Scene 6 Shot 2</i>	60
Gambar 4.26 <i>Scene 6 Shot 3</i>	60
Gambar 4.27 <i>Scene 6 Shot 4</i>	61
Gambar 4.28 <i>Scene 6 Shot 5</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.2 Data setelah <i>Roasting</i> Wijen.....	23
Tabel 2.3 Kandungan sesamol dalam wijen SBR-1 mentah dan sesudah di panaskan.....	23
Tabel 2.4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	29
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep.....	33
Tabel 3.2 <i>Storyline Scene 1</i>	34
Tabel 3.3 Beberapa Contoh Materi Audio.....	37
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Materi Gambar.....	37
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi Font.....	37
Tabel 3.6 Penentuan Skor Jawaban.....	49
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuisisioner Alfa.....	63
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuisisioner Beta (Konten).....	64
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuisisioner Beta (Tampilan).....	66
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	67
Tabel 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	68
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	68
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Jurusan Pendidikan.....	68
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion</i> <i>Graphics</i> ini menarik dari segi gambar / grafis ?”.....	69
Tabel 4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion</i> <i>Graphics</i> ini menarik dari segi warna yang ditampilkan ?”.....	69
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion</i> <i>Graphics</i> ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”.....	70
Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion</i> <i>Graphics</i> ini menarik dari segi animasi / pergerakan animasi ?”.....	70
Tabel 4.12 Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi animasi / pergerakan animasi ?”.....	71

Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi audio / kejernihan dan kejelasan suara ?”	71
Tabel 4.14 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah bagian <i>Live Action</i> dari video ini menarik/bagus dari segi kontras, <i>depth of field</i> dan <i>focus</i> ?”	72
Tabel 4.15 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Camera Shot dari video ini menarik/bagus ?”	72
Tabel 4.16 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	73
Tabel 4.17 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	74
Tabel 4.18 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini mudah Anda pahami dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ?”	74
Tabel 4.19 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini lebih menarik dan tidak membosankan ?”	74
Tabel 4.20 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan ?”	75
Tabel 4.21 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Menurut Anda, apakah Media Pembelajaran seperti ini cocok diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari ?”	75
Tabel 4.22 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apabila Anda sudah menerima materi yang sama sebelumnya di pembelajaran konvensional, apakah dengan adanya video ini Anda menjadi lebih mengerti ?”	76
Tabel 4.23 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi gambar / grafis ?”	76
Tabel 4.24 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi warna yang ditampilkan ?”	77
Tabel 4.25 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion</i>	

<i>Graphics</i> ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”	77
Tabel 4.26 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi animasi / pergerakan animasi ?”	78
Tabel 4.27 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi audio / kejernihan dan kejelasan suara ?”	78
Tabel 4.28 Penentuan Skor Jawaban.....	79
Tabel 4.29 <i>Rating Scale</i> Alfa	79
Tabel 4.30 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi gambar / grafis ?”	80
Tabel 4.31 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi warna yang ditampilkan ?”	81
Tabel 4.32 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”	82
Tabel 4.33 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi animasi / pergerakan animasi ?”	83
Tabel 4.34 Total Skor Pertanyaan “Apakah tempo dari pergerakan animasi yang terdapat dalam video ini bagus ?”	84
Tabel 4.35 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi audio / kejernihan dan kejelasan suara ?”	85
Tabel 4.36 Total Skor Pertanyaan “Apakah bagian <i>Live Action</i> dari video ini menarik/bagus dari segi kontras, <i>depth of field</i> dan <i>focus</i> ?”	86
Tabel 4.37 Total Skor Pertanyaan “Apakah <i>Camera Shot</i> dari video ini menarik/bagus ?”	87
Tabel 4.38 Skor Kriteria Beta	89
Tabel 4.39 <i>Rating Scale</i> Beta	89
Tabel 4.40 Total Skor Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini mudah Anda pahami dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ?”	89
Tabel 4.41 Total Skor Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini lebih menarik dan tidak	

membosankan ?”	91
Tabel 4.42 Total Skor Pertanyaan “Apakah pembelajaran dengan menggunakan <i>Motion Graphics</i> seperti ini dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan?”	92
Tabel 4.43 Total Skor Pertanyaan “Menurut Anda, apakah Media Pembelajaran seperti ini cocok diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari ?”	93
Tabel 4.44 Total Skor Pertanyaan “Apabila Anda sudah menerima materi yang sama sebelumnya di pembelajaran konvensional, apakah dengan adanya video ini Anda menjadi lebih mengerti ?”	94
Tabel 4.45 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi gambar / grafis ?”	95
Tabel 4.46 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi warna yang ditampilkan ?”	96
Tabel 4.47 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”	97
Tabel 4.48 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi animasi / pergerakan animasi ?”	99
Tabel 4.49 Total Skor Pertanyaan “Apakah video <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi audio / kejernihan dan kejelasan suara ?”	100

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : *Curriculum Vitae*
- Lampiran 2 : Lembar Konsultasi Bimbingan 1
- Lampiran 3 : Lembar Konsultasi Bimbingan 2
- Lampiran 4 : Lembar Revisi
- Lampiran 5 : Lembar Pelaksanaan Revisi
- Lampiran 6 : *Storyline*
- Lampiran 7 : *Storyboard*
- Lampiran 8 : Rekapitan Hasil Kuesioner